



**TOCANTINS**  
GOVERNO DO ESTADO  
Secretaria da Educação,  
Juventude e Esportes



# Gerência de Educação Integral





# **REFERENCIAL CURRICULAR PARA O DESENVOLVIMENTO DOS COMPONENTES DA PARTE DIVERSIFICADA DAS ETIs:**

**PRODUÇÃO E EXPRESSÃO  
ARTÍSTICA  
E  
DISCIPLINA OPTATIVA**



# APRESENTAÇÃO

A Secretaria de Educação, Juventude e Esporte, no esforço de garantir o pleno direito à Educação para Todos, apresenta o Documento Referência, fundamentado na Base Nacional Comum Curricular para Elaboração dos Planos de Ensino/ 2019 como referência para o trabalho pedagógico nas unidades escolares.

O Documento é um instrumento organizador da ação educativa que irá proporcionar a toda equipe pedagógica a construção do planejamento escolar, considerando que o Plano de Ensino do professor deve ser elaborado por área de conhecimento e por componente curricular.

Assim, a Seduc disponibiliza o Documento Referência para Elaboração dos Planos de Ensino e efetivação do planejamento pedagógico da Parte Diversificada: Disciplina Optativa / Produção e Expressão Artística da Estrutura Curricular das Escolas de Educação Integral para o ano letivo 2019.



# ÍNDICE

## **ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS - 1º AO 5º ANO**

### **COMPONENTE CURRICULAR DISCIPLINA OPTATIVA**

- Subcomponente Artes Visuais (Pintura, P.de Vídeo e Fotografia)
- Subcomponente Iniciação à Informática
- Subcomponente Iniciação ao Atletismo
- Subcomponente Xadrez/Jogos de Tabuleiro

### **COMPONENTE CURRICULAR PRODUÇÃO E EXPRESSÃO ARTÍSTICA**

- Subcomponente Teatro
- Subcomponente Iniciação Musical (Canto/Coral ou Grupos Musicais)
- Subcomponente Arte da Cultura Local
- Subcomponente Dança

## **ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS - 6º AO 9º ANO**

### **COMPONENTE CURRICULAR DISCIPLINA OPTATIVA**

- Subcomponente Artes Visuais (Pintura, P.de Vídeo e Fotografia)
- Subcomponente Iniciação à Informática
- Subcomponente Teatro
- Subcomponente Dança
- Subcomponente Música (Canto/coral e Grupos Musicais)
- Subcomponente Xadrez



**GOVERNO DO  
ESTADO DO  
TOCANTINS**

SECRETARIA DE ESTADO  
DA **EDUCAÇÃO, JUVENTUDE  
E ESPORTES**

# **ENSINO FUNDAMENTAL**

**ANOS INICIAIS 1º AO 5º ANO**

---

# APRESENTAÇÃO DOS COMPONENTES CURRICULARES

## DISCIPLINA OPTATIVA E PRODUÇÃO E EXPRESSÃO ARTÍSTICA

Os componentes curriculares: Produção e Expressão Artística e Disciplina Optativa, apresentam subcomponentes com conteúdos específicos que visam ampliar a capacidade cognitiva, motora e criativa do estudante, por meio da produção de trabalhos individuais e coletivos.

Assim, os objetos de conhecimento/atividades práticas propostos, apresentam particularidades e técnicas de produções específicas que serão desenvolvidas pelo professor de forma dialógica, criativa e **essencialmente prática**.

Nos **anos iniciais** os objetos de conhecimento/atividades práticas devem ser desenvolvidas com uma abordagem voltada para o lúdico, centrada no interesse do estudante, focando o trabalho em equipe, a socialização, a criação, a experimentação, a produção, a apreciação e contextualização, sendo o professor o mediador de todo o processo de criação, organização e condução das atividades.

Já, nos **anos finais** os objetos de conhecimento/atividades práticas devem ser desenvolvidas aprofundando e expandindo o grau no que se refere ao repertório, ampliação de habilidades para o desenvolvimento da autonomia das produções e práticas dos estudantes. O professor deve explorar as potencialidades, experiências e valores constituintes de cada objeto de conhecimento.

A aprendizagem poderá ser avaliada por meio de registros em fichas de acompanhamento, portfólio, através de um processo reflexivo, interpretativo e subjetivo, observando o desenvolvimento integral e não apenas os aspectos da parte técnica e estética dos trabalhos.

Evidencia-se que no final de cada bimestre, organizem-se atividades como: campeonatos, apresentações de vídeos, mostras de fotografias e exposições artísticas, de acordo com os objetos de conhecimento ofertados por cada componente curricular, sempre respeitando o nível de desenvolvimento dos estudantes.

No planejamento das atividades, é de suma importância a necessidade do trabalho integrado com os componentes curriculares do núcleo comum, havendo assim uma interação entre o núcleo comum e a parte diversificada. Por exemplo: o professor de Geografia ao estudar relevo, poderá junto com o professor do subcomponente Artes Visuais, organizar exposições com pinturas, produção de vídeos e fotografias com base nas necessidades do objeto de conhecimento estudado.

Quanto à organização dos vídeos e fotografias deve-se primar pelo cuidado com a imagem dos estudantes, bem como, a solicitação de autorização aos pais para o uso dessas imagens.



**COMPONENTE  
CURRICULAR DISCIPLINA  
OPTATIVA  
ANOS INICIAIS 1º AO 5º ANO**



## COMPONENTE CURRICULAR – DISCIPLINA OPTATIVA

A distribuição dos conteúdos ficará sob a responsabilidade do professor que deverá considerar a faixa etária e o nível de ensino, observando o nível de desenvolvimento do aluno, suas limitações e potencialidades.

### SUBCOMPONENTE- ARTES VISUAIS

COMPETÊNCIAS	SUBTÓPICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTOS	HABILIDADES
Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.	PINTURA	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pintura em tecido</li><li>- Pintura retrato e autorretrato</li><li>- Pintura em tela</li><li>- Pintura em materiais recicláveis</li><li>- Pintura utilizando folhas, areia, carvão</li><li>- Releitura de obras de arte</li></ul>	(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.
	PRODUÇÃO DE VÍDEOS	<ul style="list-style-type: none"><li>- Stopmotions</li><li>- Movie maker</li><li>- Criação de Histórias em Quadrinhos online</li><li>- Vídeos documentários</li><li>- Regras de publicação de imagens</li></ul>	
	FOTOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"><li>- O início da fotografia</li><li>- O filme e a fotografia analógica</li><li>- Câmeras digitais / celular</li><li>- Luz e sombra, utilizando lanternas</li><li>- Decalcando sombras e formas</li><li>- As cores e sensações, com papéis coloridos translúcidos</li><li>- Conhecendo a câmera fotográfica</li><li>- Confecção de uma câmera pinhole de caixa de fósforos e filme analógico</li><li>- Experiência de fotografar</li><li>- Fotografando a mesma paisagem em</li></ul>	(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.





		horários diferentes -Captura de imagens -Fotos ampliadas -Exposição das fotos -Regras de publicação de imagens	
--	--	--	--



## COMPONENTE CURRICULAR – DISCIPLINA OPTATIVA

A distribuição dos conteúdos ficará sob a responsabilidade do professor que deverá considerar a faixa etária e o nível de ensino, observando o nível de desenvolvimento do aluno, suas limitações e potencialidades.

### SUBCOMPONENTE - INICIAÇÃO À INFORMÁTICA

COMPETÊNCIAS	SUBTÓPICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTOS	HABILIDADES
Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.	INFORMÁTICA BÁSICA	<ul style="list-style-type: none"><li>- As partes do computador (mouse, CPU, teclado, monitor, caixa de som)</li><li>-Ligar e desligar</li><li>-Manuseio: mouse e seus botões (direita, esquerda, um click, dois clicks)</li><li>-Funções do teclado: teclas alfanuméricas, espaço, backspace, delete, enter, shift, caps lock, setas direcionais; F5</li><li>-Abrir programas</li><li>-Botões de fechar, minimizar, maximizar.</li><li>-Barra de endereço eletrônico</li><li>-Diferenciar sites e e-mail</li><li>-Salvar alterações de arquivos</li><li>-Selecionar palavras e parágrafos</li><li>-Identificar barra de ferramentas dos programas pedagógicos.</li><li>-Identificar barra de título, ferramentas, menu, rolagem, status, tarefa</li><li>-Identificar régua, botão iniciar, ícone;</li><li>-Formatar texto (fonte e cor) e figura (caso esteja salvo no computador).</li><li>-Identificar as partes do computador (mouse, CPU, teclado, monitor, caixa de som)</li><li>-Digitação</li><li>-Posição das mãos no teclado</li><li>-Cuidados ao acessar internet</li></ul>	(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, <i>softwares</i> etc.) nos processos de criação artística.



- |  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"><li>-Pesquisa na internet – navegadores e buscadores</li><li>-Consequências do uso excessivo do computador e celular</li><li>-Internet - Jogos educativos</li><li>-Hagáque</li><li>-Criando tabelas no editor de planilhas</li><li>-Editor de apresentação</li><li>-Criando apresentação em slides</li><li>- Correção ortográfica</li><li>- Criar e-mail</li></ul> |  |
|--|--|--|--|



## COMPONENTE CURRICULAR – DISCIPLINA OPTATIVA

A distribuição dos conteúdos ficará sob a responsabilidade do professor que deverá considerar a faixa etária e o nível de ensino, observando o nível de desenvolvimento do aluno, suas limitações e potencialidades, sendo as aulas essencialmente práticas.

### SUBCOMPONENTE - INICIAÇÃO AO ATLETISMO

COMPETÊNCIAS	SUBTÓPICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTOS	HABILIDADES
Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.	ATLETISMO	<ul style="list-style-type: none"><li>-Alongamento e aquecimento de forma lúdica.</li><li>-Jogos cooperativos, de recreação, agilidade, arremesso, corrida e socialização.</li><li>-Exercícios de Iniciação às corridas.</li><li>-Corridas de velocidade.</li><li>-Corrida de deslocamentos.</li><li>-Exercícios para desenvolver a atenção, lateralidade, percepção auditiva e percepção espacial.</li><li>-Exercícios visando o ritmo de corrida e o salto em distância.</li><li>-Educativos para iniciação do salto em distância.</li><li>-Exercícios de iniciação ao revezamento.</li><li>-Corridas de revezamento com e sem passagem do bastão.</li><li>-Exercícios de passagem do bastão.</li></ul>	(EF12EF07) Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.



## COMPONENTE CURRICULAR – DISCIPLINA OPTATIVA

A distribuição dos conteúdos ficará sob a responsabilidade do professor que deverá considerar a faixa etária e o nível de ensino, observando o nível de desenvolvimento do aluno, suas limitações e potencialidades, sendo as aulas essencialmente práticas.

### SUBCOMPONENTE – XADREZ / JOGOS DE TABULEIRO

COMPETÊNCIAS	SUBTÓPICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTOS	HABILIDADES
Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.	JOGOS DE TABULEIRO	<ul style="list-style-type: none"><li>-Reprodução e posicionamento do tabuleiro (pintura das colunas, fileiras e diagonais).</li><li>-Jogos cooperativos/inclusivos.</li><li>-Elementos do jogo: tabuleiro (linhas, colunas e diagonais).</li><li>-Ética no esporte: valorização e respeito entre os participantes.</li><li>-Movimentos das peças e a captura.</li><li>-Características específicas da modalidade, regras e fundamentos.</li><li>-Jogos recreativos voltados à cultura da paz e respeito ao oponente.</li><li>-Criação de estratégias para se chegar a um objetivo .</li><li>- Jogos para desenvolver a capacidade de lidar com a competitividade, a vitória e a derrota.</li><li>-Atividades que estimulem a rapidez de raciocínio</li><li>-Importância das regras no jogo.</li><li>-Versões gigantes das modalidades de jogos ensinados.</li><li>-Movimentos básicos do jogo: tomada de decisões, desenvolvimento da autonomia, reflexão e criatividade.</li></ul>	<p>(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p> <p>(EF35EF04) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.</p>



**GOVERNO DO  
ESTADO DO  
TOCANTINS**

SECRETARIA DE ESTADO  
DA **EDUCAÇÃO, JUVENTUDE  
E ESPORTES**

# COMPONENTE CURRICULAR

## PRODUÇÃO E EXPRESSÃO ARTÍSTICA



**COMPONENTE CURRICULAR**  
**PRODUÇÃO E EXPRESSÃO ARTÍSTICA**

A distribuição dos conteúdos ficará sob a responsabilidade do professor que deverá considerar a faixa etária e o nível de ensino, observando o nível de desenvolvimento do aluno, suas limitações e potencialidades.

**SUBCOMPONENTE- TEATRO**

<b>COMPETÊNCIAS</b>	<b>SUBTÓPICOS</b>	<b>OBJETOS DE CONHECIMENTOS</b>	<b>HABILIDADES</b>
Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.	<b>EXPRESSÃO GESTUAL E CONSCIÊNCIA CORPORAL</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Integração e consciência corporal</li><li>-Integração do grupo e descontração</li><li>-Alongamento, aquecimento</li><li>-Exploração dos três planos</li><li>-Percepção corporal, do outro e do espaço</li><li>-Exploração vocal</li><li>-Apresentação pessoal – expressão verbal</li></ul>	(EF15AR20) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.
	Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.	<b>JOGOS TEATRAIS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Jogos dramáticos</li><li>-Jogos de improvisações</li><li>-Jogos lúdicos ou brincadeiras</li><li>-Canções e brinquedos cantados</li></ul>



	INTRODUÇÃO A HISTÓRIA DO TEATRO E A MÁSCARA	-Construção de máscara de papel -Construção de história coletiva	(EF15AR21) Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.
	CONTAÇÃO DE HISTÓRIA	-Consciência corporal e vocal -Exploração de objetos -Exploração do som -Exploração de espaço físico -Exploração de espaços: amplo, geral e imediato -Improvisação com diálogo	
	DRAMATIZAÇÃO	-Mímicas -Improvisação -Apresentações -Leitura dramática -Teatro de Sombras -Teatro de formas animadas (bonecos)	(EF15AR22) Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.





## COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO E EXPRESSÃO ARTÍSTICA

A distribuição dos conteúdos ficará sob a responsabilidade do professor que deverá considerar a faixa etária e o nível de ensino, observando o nível de desenvolvimento do aluno, suas limitações e potencialidades.

### SUBCOMPONENTE- INICIAÇÃO MUSICAL (CANTO/CORAL OU GRUPOS MUSICAIS)

COMPETÊNCIAS	SUBTÓPICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTOS	HABILIDADES
Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.	CANTO E TÉCNICA VOCAL	<ul style="list-style-type: none"><li>-Preparação.</li><li>-Postura.</li><li>-Respiração.</li><li>-Articulação.</li><li>-Ressonância.</li></ul>	(EF15AR17) Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.
	JOGOS MUSICAIS - PULSO E DIVISÃO RÍTMICA	<ul style="list-style-type: none"><li>-Percussão corporal, voz e palavra.</li><li>-Reconhecimento de elementos musicais, a partir - da experiência corporal, com jogos e brincadeiras musicais com canções da tradição popular brasileira.</li><li>-Ritmo, palavra e melodia - jogos rítmicos e melódicos utilizando corpo e voz.</li><li>-Relaxamento corporal.</li><li>-Vocalizes - atividade de pergunta e resposta cantada.</li><li>-Vocalize e articulação.</li><li>-Respiração - exercícios em staccato.</li><li>-Percepção do pulso e da lateralidade em diferentes estilos e ritmos, por meio de jogos musicais, cantigas de roda, parlendas e brincadeiras que utilizam o movimento corporal</li></ul>	(EF15AR14) Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.



. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.	REPERTÓRIO	<ul style="list-style-type: none"><li>-Músicas regionais - (compositores, intérpretes e instrumentistas).</li><li>-Música popular brasileira.</li><li>-Música erudita.</li><li>-Música indígena - cantos e instrumentos musicais da cultura indígena.</li><li>-Criação de paisagens sonoras com sons da voz, do corpo e de materiais diversos.</li><li>-Utilização de histórias infantis com trilha sonora baseada na composição e na improvisação (sons de animais, passos, falas).</li></ul>	(EF15AR16) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional.
	MÚSICA E SUSTENTABILIDADE	<ul style="list-style-type: none"><li>-Fabricação de instrumentos - utilização de materiais recicláveis (latas, garrafas, cabo de vassoura, etc.) na fabricação de instrumentos de percussão.</li></ul>	
	PRÁTICA EM CONJUNTO	<ul style="list-style-type: none"><li>-Utilizar os instrumentos fabricados pelos alunos para elaboração de pequenas composições percussivas, podendo também inserir o canto à composição.</li><li>-Percussão corporal - sons do corpo como instrumento (ex. Stomp, Barbatuques, Blue Man Group).</li><li>-Ostinatos - corpo e voz.</li></ul>	(EF15AR17) Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo



## COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO E EXPRESSÃO ARTÍSTICA

A distribuição dos conteúdos ficará sob a responsabilidade do professor que deverá considerar a faixa etária e o nível de ensino, observando o nível de desenvolvimento do aluno, suas limitações e potencialidades.

### SUBCOMPONENTE- ARTE DA CULTURA LOCAL

COMPETÊNCIAS	SUBTÓPICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTOS	HABILIDADES
Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.	ESCULTURA	-Barro/argila -Sementes -Palhas -Ferro/sucata -Madeira -Reciclável	(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.
	PINTURA	-Em tela -Em papel -Em tecido -Sementes -Pedras -Vidros -Reciclável	
	TRABALHOS MANUAIS	-Crochê -Macramê -Barbante -Bordados -Tinturas -Confecção de brinquedos -Reciclável	
	CULINÁRIOS - PRATOS TÍPICOS	-Pesquisa e experimentação dos diferentes pratos típicos regionais	



## COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO E EXPRESSÃO ARTÍSTICA

A distribuição dos conteúdos ficará sob a responsabilidade do professor que deverá considerar a faixa etária e o nível de ensino, observando o nível de desenvolvimento do aluno, suas limitações e potencialidades, sendo as aulas essencialmente práticas e lúdicas.

### SUBCOMPONENTE- DANÇA

COMPETÊNCIAS	SUBTÓPICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTOS	HABILIDADES
Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.	<b>DANÇA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Esquema corporal, exploração de sons e movimentos, reconhecimento de ritmos variados.</li><li>-Exploração espaço-temporal.</li><li>-Danças Juninas.</li><li>-Experimentação lúdica de diferentes danças reconhecendo o corpo, movimento-não movimento e expressão.</li><li>-Danças criativas, brincadeiras de roda ou brinquedos cantados.</li><li>-Movimento: percussão corporal com a utilização de materiais (bexigas, sucatas, pandeiros, lenços, entre outros).</li><li>-Corpo: movimento, ritmo e expressão (postura, mímica e improvisação).</li><li>-Elementos básicos dos estilos de danças tradicionais.</li><li>-Danças Folclóricas.</li><li>-Danças típicas do Tocantins.</li><li>-Dança inclusiva: atividades que respeitem as diferenças individuais e os limites do outro.</li><li>-Dança indígena e africana.</li></ul>	<p>(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.</p> <p>(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.</p>



**GOVERNO DO  
ESTADO DO  
TOCANTINS**

SECRETARIA DE ESTADO  
DA **EDUCAÇÃO, JUVENTUDE  
E ESPORTES**

# **ENSINO FUNDAMENTAL**

## **ANOS FINAIS 6º AO 9º ANO**



**GOVERNO DO  
ESTADO DO  
TOCANTINS**

SECRETARIA DE ESTADO  
DA **EDUCAÇÃO, JUVENTUDE  
E ESPORTES**

# **COMPONENTE CURRICULAR DISCIPLINA OPTATIVA**



## COMPONENTE CURRICULAR – DISCIPLINA OPTATIVA

A distribuição dos conteúdos ficará sob a responsabilidade do professor que deverá considerar a faixa etária e o nível de ensino, observando o nível de desenvolvimento do aluno, suas limitações e potencialidades.

### SUBCOMPONENTE- ARTES VISUAIS

COMPETÊNCIAS	SUBTÓPICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTOS	HABILIDADES
Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.	PINTURA	<ul style="list-style-type: none"><li>-Pintura em tecido</li><li>-Pintura retrato e autorretrato</li><li>-Pintura em tela (a tinta a óleo, a tinta acrílica, o guache e a aquarela).</li><li>-Pintura em materiais recicláveis</li><li>-Pintura utilizando folhas, areia</li><li>-Pintura em grafite</li><li>-Serigrafia/ silk-screen (matriz de seda ou náilon)</li><li>-Xilogravura (matriz de madeira)</li><li>-Releitura de obras de arte</li></ul>	(EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, <i>performance</i> etc.).
	PRODUÇÃO DE VÍDEOS AUDIVISUAIS	<ul style="list-style-type: none"><li>-Criação de Histórias em Quadrinhos online</li><li>-Criação Charges/Cartum online</li><li>-Escrevendo com a luz através da técnica de light paint</li><li>-Stopmotions</li><li>-Movie maker</li><li>-Vídeos documentários (utilizando celular/câmera fotográfica)</li></ul>	(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.
	FOTOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"><li>-Tipos de câmeras</li><li>-Funcionamento da câmara: botão disparador, sensor, flash temporizador (timer), visualizador, zoom, tipos de lentes e distancia focal</li><li>-Manuseando a câmara da máquina fotográfica ou/ celular: profundidade de campo, velocidade, ISO</li></ul>	



		<p>, balanço de braços, funções auxiliares</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Composição da fotografia: enquadramento, regra dos terços, macro fotografia, textura, luz, foco, flash.</li><li>-Retratos: plano geral, plano médio, busto, close e self.</li><li>-Fotografando a paisagem: planos, profundidade e horários diversos</li><li>-Análise técnica de cada resultado obtido nas imagens</li><li>-Reflexão e conversa sobre a intenção nas fotografias</li><li>-Regras de publicação de imagens</li></ul>	
--	--	---	--





## COMPONENTE CURRICULAR – DISCIPLINA OPTATIVA

A distribuição dos conteúdos ficará sob a responsabilidade do professor que deverá considerar a faixa etária e o nível de ensino, observando o nível de desenvolvimento do aluno, suas limitações e potencialidades.

### SUBCOMPONENTE - INICIAÇÃO À INFORMÁTICA

COMPETÊNCIAS	SUBTÓPICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTOS	HABILIDADES
Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos.	INFORMÁTICA BÁSICA	<ul style="list-style-type: none"><li>- Dispositivo de armazenamento: memórias mídias de armazenamento - nuvens</li><li>- Dispositivos de processamento: software – parte lógica do computador, sistema operacional, classificação e forma de distribuição de softwares.</li><li>- Barras de menus, formatação, ícones e títulos do editor de texto: Criando texto no editor de texto formatação do texto;</li><li>- Configurando a página; Retrato; Paisagem.</li><li>- Criando tabelas no processador de texto: Inserindo tabela simples;</li><li>- Autoformatação da tabela; Colunas e linhas; Ordem alfabética.</li><li>- Pesquisa na Internet: Internet - Jogos educativos; Cuidados ao acessar a internet; As consequências do uso excessivo do computador/celular.</li><li>- Criando pastas</li><li>- Barras de menus, formatação, ícones e títulos do editor de apresentação de slides</li><li>- Produção de histórias em quadrinhos no software - Hagáquê</li><li>- Criando historinha: Salvando a historinha</li><li>- Editor de desenho</li><li>- Editor de vídeo: Produção de vídeo</li><li>- E-mail: Criando conta de e-mail; Enviar email (cc e cco); Anexar arquivos</li><li>- Calculadora</li></ul>	(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.



- |  |  |   |  |
|--|--|---|--|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"><li>- Editor de planilha eletrônica/excell: Inserindo dados em uma planilha; Formatando uma planilha</li><li>- Rede social: Pesquisa na internet;</li><li>- Instagran; Facebook; Twitter;</li><li>- Criando blog: Postagens</li><li>- Álbum virtual: Blog: Publisher: Pesquisa na internet site you tube: Blog.e buscadores</li><li>- Consequências do uso excessivo do computador e celular</li><li>- Internet - Jogos educativos</li><li>- Hagáque</li><li>- Criando tabelas no editor de planilhas</li><li>- Editor de apresentação</li><li>- Criando apresentação em slides</li></ul> |  |
|--|--|---|--|



### COMPONENTE CURRICULAR: DISCIPLINA OPTATIVA

A distribuição dos conteúdos ficará sob a responsabilidade do professor que deverá considerar a faixa etária e o nível de ensino, observando o nível de desenvolvimento do aluno, suas limitações e potencialidades.

#### SUBCOMPONENTE- TEATRO

COMPETÊNCIAS	SUBTÓPICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTOS	HABILIDADES
<p>Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.</p> <p>Pesquisar e conhecer distintas matrizes estéticas e culturais – especialmente aquelas manifestas na arte e nas culturas que constituem a identidade brasileira –, sua tradição e manifestações contemporâneas, reelaborando-as nas criações em Arte.</p>	EXPRESSÃO GESTUAL E CONSCIÊNCIA CORPORAL	-Integração do grupo e descontração -Alongamento, aquecimento -Exploração dos três planos -Apresentação pessoal – expressão verbal	(EF69AR27) Pesquisar e criar formas de dramaturgias e espaços cênicos para o acontecimento teatral, em diálogo com o teatro contemporâneo.
	JOGOS TEATRAIS	-Jogos dramáticos -Jogos de improvisações -Jogos lúdicos ou brincadeiras -Canções e brinquedos cantados	
	INTRODUÇÃO A HISTÓRIA DO TEATRO E A MÁSCARA	-Construção de máscara de papel -Construção de história coletiva	
	CONTAÇÃO DE HISTÓRIA	-Consciência corporal e vocal -Exploração de objetos -Exploração do som -Exploração de espaço físico -Exploração de espaços: amplo, geral e imediato -Improvisação com diálogo	(EF69AR26) Explorar diferentes elementos envolvidos na composição dos acontecimentos cênicos (figurinos, adereços, cenário, iluminação e sonoplastia) e reconhecer seus vocabulários.



DRAMATIZAÇÃO

- Comportamento, atenção, concentração, observação e postura.
- Elementos para montagem de peça teatral.
- Maquiagem como elemento da linguagem estética.
- Figurino como elemento da linguagem estética.
- Iluminação como elemento da linguagem estética da peça teatral.
- Sonoplastia como elemento da linguagem teatral.
- Apresentação da peça.



## COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO E EXPRESSÃO ARTÍSTICA

A distribuição dos conteúdos ficará sob a responsabilidade do professor que deverá considerar a faixa etária e o nível de ensino, observando o nível de desenvolvimento do aluno, suas limitações e potencialidades, sendo as aulas essencialmente práticas.

### SUBCOMPONENTE- DANÇA

COMPETÊNCIAS	SUBTÓPICOS	OBJETOS DE CONHECIMENTOS	HABILIDADES
Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.	<b>DANÇA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Percepção e consciência corporal de si e do outro</li><li>-Esquema corporal.</li><li>-Elementos e fundamentos da dança.</li><li>-Exploração de sons e movimentos.</li><li>-Reconhecimento de Ritmos variados.</li><li>-Elementos cenográficos.</li><li>-Exploração espaço-temporal.</li><li>-Movimentos de Improvisação.</li><li>-Diferentes expressões em dança no Brasil e no mundo.</li><li>-Dança Criativa.</li><li>-Danças Folclóricas.</li><li>-Dança de Salão.</li><li>-Dança Afro Brasileira.</li><li>-Dança Teatral.</li><li>-Dança Contemporânea.</li><li>-Criação de Coreografias.</li><li>-Dança indígena e africana.</li><li>-Organização de Mostras e Festivais de dança.</li></ul>	<p>( EF67EF11) Experimentar, fruir e recriar danças urbanas, identificando seus elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos).</p> <p>(EF89EF12) Experimentar, fruir e recriar danças de salão, valorizando a diversidade cultural e respeitando a tradição dessas culturas.</p>



**COMPONENTE CURRICULAR: DISCIPLINA OPTATIVA**

A distribuição dos conteúdos ficará sob a responsabilidade do professor que deverá considerar a faixa etária e o nível de ensino, observando o nível de desenvolvimento do aluno, suas limitações e potencialidades

**SUBCOMPONENTE- MÚSICA (CANTO/CORAL)**

<b>COMPETÊNCIAS</b>	<b>SUBTÓPICOS</b>	<b>OBJETOS DE CONHECIMENTOS</b>	<b>HABILIDADES</b>
Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.	PROPRIEDADES DO SOM	-Som produzido por nosso organismo -As qualidades sonoras (altura, intensidade, timbre)	(EF69AR20) 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.
	CLASSIFICAÇÃO VOCAL	-Classificação da voz como: soprano, mezzo soprano, contralto, tenor, barítono ou baixo na prática.	
	SOLFEJO	-Conceitos -Solfejo com graus	(EF69AR23) 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.



	CANTO E TÉCNICA VOCAL	-Preparação -Postura -Respiração -Articulação -Ressonância -Vocalises	
Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.	JOGOS MUSICAIS	-Reconhecimento de elementos musicais, a partir da experiência corporal, com jogos e brincadeiras musicais -Jogos e brincadeiras musicais com canções da tradição popular brasileira -Ritmo, palavra e melodia - exercícios rítmicos e melódicos utilizando corpo e voz -Relaxamento corporal e vivência rítmica -Vocalizes - atividade de pergunta e resposta cantada -Vocalize e articulação -Respiração - exercícios em staccato -Percepção do pulso e da lateralidade em diferentes estilos e ritmos, por meio de jogos musicais, cantigas de roda, parlendas e brincadeiras que utilizam o movimento corporal -Percussão corporal - audição de grupos diversos que trabalham com percussão corporal (ex. Barbatuques) -Divisão rítmica - exercícios de composição e improvisação melódica em grupo (círculo) tendo como base os compassos binários, ternários e quaternários.	(EF69AR21) Explorar e analisar fontes e materiais sonoros em práticas de composição/criação, execução e apreciação musical, reconhecendo timbres e características de instrumentos musicais diversos.  (EF69AR23) 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.



	REPERTÓRIO	-Músicas regionais - (compositores, intérpretes e instrumentistas) -Música popular brasileira -Música erudita -Música indígena - cantos e instrumentos musicais da cultura indígena	
	MÚSICA E SUSTENTABILIDADE	-Fabricação de instrumentos - utilização de materiais recicláveis (latas, garrafas, cabo de vassoura, etc.). -Fabricação de instrumentos com membranas, tambores de latas, com balões e plásticos esticados para obter sonoridades distintas.	
	PRÁTICA EM CONJUNTO	-Elaboração de pequenas composições percussivas com instrumentos fabricados pelos alunos, podendo também inserir o canto à composição. -Percussão corporal - sons do corpo como instrumento (ex. Stomp, Barbatuques, Blue Man Group). -Ostinatos - corpo e voz.	





## COMPONENTE CURRICULAR: DISCIPLINA OPTATIVA

A distribuição dos conteúdos por bimestre do componente ficará sob a responsabilidade do professor que deverá considerar a faixa etária e o nível de ensino, observando o nível de desenvolvimento do aluno, suas limitações e potencialidades, sendo essencialmente práticas.

### **SUBCOMPONENTE - XADREZ**

<b>COMPETÊNCIAS</b>	<b>SUBTÓPICOS</b>	<b>OBJETOS DE CONHECIMENTOS</b>	<b>HABILIDADES</b>
Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.	O JOGO DE XADREZ	-Nomenclatura das Peças (bispo, torre, dama, rei, peão, cavalo) -Conhecimento do tabuleiro -Movimento das peça -Regras do xadrez -Estratégias e táticas -Tática elementar	(EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.
	O ATAQUE	-Noções de ataque -Noções de captura -O Xeque, xeque mate e afogamento -Xeque descoberto -Noções de xeque -Noções de xeque-mate	
	OS EMPATES	-Tipos de empates -Regra dos 50 lances -Afogado -Repetição	
	ABERTURA ELEMENTAR	-Definição de abertura -Relações com centro -Ponto f7 na abertura -Desenvolvimento -Iniciativa -Tempo -Espaço -Diagonais debilitadas -Casas fracas	



	ATAQUE AO ROQUE	<ul style="list-style-type: none"><li>-Noções elementares</li><li>-Estruturas típicas</li><li>-Mate do corredor</li><li>- Mate de bispo e torre</li><li>- Mate de cavalo e torre</li><li>-Mate de duas torres</li><li>-Mate de bispo e dama</li><li>-Mate de torre e dama</li><li>-Mate de dama e cavalo</li><li>- Noções de estratégia</li><li>-Diagonais abertas</li><li>-Colunas abertas</li><li>-Posto avançado</li></ul>	(EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.
	MOVIMENTOS E EXTRAORDINÁRIOS	<ul style="list-style-type: none"><li>-Roque pequeno</li><li>-Roque grande</li></ul>	
	EXEMPLOS DE PARTIDAS COM MATES CLÁSSICOS	<ul style="list-style-type: none"><li>-Rei e Dama contra Rei</li><li>-Rei e Torre contra Rei</li><li>-Dois Bispos</li></ul>	
	JOGOS DIVERSOS	<ul style="list-style-type: none"><li>-Jogos cooperativos/inclusivos</li><li>-Xadrez gigante</li></ul>	



**TOCANTINS**  
GOVERNO DO ESTADO  
*Secretaria da Educação,  
Juventude e Esportes*