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

3º ANO · 2º TRIMESTRE

Arte

28 objetivos em 4 conteúdos · 15 começam neste trimestre

Como ler

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

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

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

Distribuição de 2026, atualizada em 15/10/2026
A versão atual está na internet: aponte a câmera do celular para o código ou acesse:
www.cascavel.app/curriculo-e-diretrizes/distribuicao-trimestral/3-ano/arte

EIXO Artes Visuais

Imagem Ponto Linha Forma Cor Plano Luz Textura Volume

Técnicas, modos de compor e gêneros: COMPOSIÇÃO · Arte figurativa e arte abstrata · Ritmo visual, figura x fundo, proporção x deformação, simetria x assimetria, semelhanças x contrastes, sobreposição e profundidade · Representação das formas x deformação · PROCESSOS DE CRIAÇÃO · Formar, transformar e inventar. · Criar, recriar, investigação, transformação, citação e releitura, reprodução e incorporação · TÉCNICAS · Bidimensionais: pintura, desenho, colagem, gravura (técnicas de impressão: monotipia, carimbos). Desenho de observação e desenho de memória. · Tridimensionais: escultura (papel machê, massinha e argila), modelagem e móbiles · MEIOS CONTEMPORÂNEOS · Fotografia · Assemblagem (colagem tridimensional) · Arte Naif · Artesanato (papéis recicláveis e tintas naturais) · GÊNEROS · Paisagem – natural, urbana, marinha, cenas do cotidiano, cenas históricas, cenas religiosas (mitologia) e natureza-morta · SISTEMAS DE LINGUAGEM · Artista – Papel do artista · Artesão – Papel e função · Museus de Arte locais · MOVIMENTOS · Arte grega e romana · Arte brasileira e afro-brasileira · Arte no Renascimento · Barroco e Barroco brasileiro · Arte Brasileira – Moderna · Arte no Paraná (artistas que produzem no município – artistas locais) · Arte Rococó · Arte oriental: pintura · Arte indígena: cerâmica, tecelagem, pintura corporal, indígena e máscaras · Arte africana e afro-brasileira: objetos e escultura, pintura corporal e máscaras · ARTE INTEGRADA - PATRIMÔNIO CULTURAL · Material – cidades históricas nos Estados Brasileiros · Imaterial – os saberes de formas de expressão, os modos de fazer, festas, lendas, costumes e outras tradições · Arte e tecnologia: · Animações e cinema · Ilustrações, outdoor e cartaz · Fotografia · Vídeo – Arte · Artistas que exploraram os recursos tecnológicos nos processos de criação

☐ **PR.EF15AR.n.3.46** — 1 **2** 3 NOVO
Conhecer, diferenciar e caracterizar a produção artística abstrata da produção artística figurativa, seus produtores(as) de algumas diferentes épocas (Pré-história à Contemporaneidade, sem a obrigatoriedade de ser linear), para realizar composições artísticas abstratas e figurativas, desenvolvendo sua percepção estética e reconhecendo os princípios estéticos.

☐ **EF15AR02** — **1 2 3**
Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).

☐ **EF15AR03** — 1 **2** 3 NOVO
Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.

☐ **PR.EF15AR.n.1.06** — 1 **2** 3 NOVO
Conhecer as diversas expressões artísticas em artes visuais encontradas no seu dia a dia, para reconhecer a importância da arte como um meio de comunicação, de transformação social e de acesso à cultura, respeitando as diferenças e o diálogo de distintas culturas, etnias e línguas percebendo ser um importante exercício para a cidadania.

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

☐ **CVEL.EF03AR01** — 1 **2** 3 NOVO
Compreender por meio do fazer artístico e da leitura da produção artística, que o processo de criação envolve ação investigativa, pesquisa, experimentação, levantamento de hipóteses, reflexão, acaso, sendo, tanto o produto artístico, como também o processo significativo.

☐ **CVEL.EF03AR02** — 1 **2** 3 NOVO
Compreender e incorporar o lúdico ao processo criativo, de modo que ao desenvolver as propostas artísticas, os conteúdos da linguagem da Arte, sejam contemplados.

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

☐ **EF15AR07** 1 2 3
Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, feiras, artistas, artesãos, curadores etc.).

☐ **CVEL.EF03AR06** 1 2 3 NOVO
Conhecer produtores(as) de arte e suas obras: artes visuais, dança, música e teatro, que representam em seus trabalhos artísticos, temáticas lúdicas, que abordam brincadeiras, brinquedos, fatos inusitados, criança, infância, para compará-los entre si e com seus contextos.

☐ **EF15AR26** 1 2 3 NOVO
Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares, etc) nos processos de criação artística.

EIXO Música

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

Técnicas, modos de compor e gêneros: COMPOSIÇÃO · Ritmo (binário e ternário) · Melodia e harmonia · Ruídos e silêncio · Instrumental, voca e mista · Improvisação · Fontes sonoras · Paisagem sonora · PROCESSOS DE CRIAÇÃO · Improvisação · Composição · Interpretação · Sonorização de histórias · TÉCNICAS · Improvisação livre e improvisação dirigida: jogos de mão: escravos de Jó, adoletá, entre outros, cantigas de roda, brincadeiras cantadas e rítmicas · MEIOS CONTEMPORÂNEOS: · Recursos Tecnológicos e digitais, audiovisuais, vídeos e animações · Partitura não convencional: representações dos sons por meio de desenhos, sinais gráficos e objetos · GÊNEROS · Música clássica · Música Popular Regional (sertanejo, gauchesca, country, entre outras) · Música Étnica (indígena e africana) · Música Erudita · Música Moderna Brasil · Música Popular Brasileira (MPB, gospel, sertanejo, gauchesco e country) · Marchas e valsas · Músicas da Indústria Cultural · SISTEMAS DE LINGUAGEM · Artista – papel e função · Festivais regionais de música · MOVIMENTOS · Renascimento · Romantismo · Bossa Nova · Tropicalismo · Jovem Guarda · Nacionalismo · ARTE INTEGRADA PATRIMÔNIO CULTURAL · Material – Museus Nacionais de música (instrumentos do passado e da atualidade) · Imaterial – Músicas de festas, danças, lendas, músicas da antiguidade, costumes, modos de fazer e formas de expressão · Arte e tecnologia: · Animações · Ilustração, outdoor e cartaz · Artistas que exploram os recursos tecnológicos nos processos de criação

☐ **EF15AR14** 1 2 3
Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.

☐ **CVEL.EF03AR08** 1 2 3 NOVO
Compreender e vivenciar, por meio de brincadeiras os elementos da música (pulso, ritmo, melodia, andamento e dinâmica).

☐ **EF15AR15** 1 2 3 NOVO
Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.

☐ **PR.EF15AR.n.3.39** 1 2 3 NOVO
Vivenciar, cantar músicas, executar jogos e brincadeiras cantadas, do repertório musical brasileiro, identificando gêneros musicais variados, percebendo a diversidade existente.

☐ **EF15AR16** 1 2 3 NOVO
Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional.

EIXO Teatro

Representação Texto Cenário Caracterização Personagem Sonoplastia Iluminação

Técnicas, modos de compor e gêneros: COMPOSIÇÃO · Produção de textos – roteiro · Teatro de bonecos: fantoches, dedoches, bonecos de vara e teatro de sombra · Caracterização, cenário, sonoplastia e iluminação · Figurino e adereços, maquiagem e máscaras · Jogos dramáticos e teatrais e mímicas · Monólogo · Cenografia · PROCESSOS DE CRIAÇÃO · Espaço cênico, tipos de palco e teatro de rua. · Performance · Stand up · TÉCNICAS · Dramatização, improvisação e representação · Leitura e interpretação de textos e roteiros · Jogos dramáticos e teatrais e mímicas · MEIOS CONTEMPORÂNEOS: · Recursos Tecnológicos/digitais, audiovisuais, vídeos e animações · GÊNERO · Dramático e épico · Literatura infantil e fábulas · Teatro Brasileiro e Paranaense · Comédia dell'arte · SISTEMAS DA LINGUAGEM · Artista – papel e função · Festivais de teatro · MOVIMENTOS · Teatro grego: comédia e tragédia · Teatro Renascentista · Teatro brasileiro · Teatro moderno · Teatro contemporâneo · ARTE INTEGRADA - PATRIMÔNIO CULTURAL · Material – palcos, cenários e figurinos. (Utilizar-se de recursos tecnológicos) · Imaterial – costumes, modos de fazer e formas de expressão · Arte e tecnologia: · Animações · Artistas que exploram os recursos tecnológicos nos processos de criação

☐ **EF15AR19** 1 2 3
Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).

☐ **CVEL.EF03AR11** 1 2 3
Conhecer e vivenciar os elementos constitutivos do teatro (personagens, ação e espaço), percebendo-os no cotidiano e nas dramatizações, para articulá-los de modo expressivo em seus processos de criação em teatro.

☐ **EF15AR20** 1 2 3
Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.

☐ **PR.EF15AR.d.3.18** 1 2 3
Participar de jogos teatrais por meio de: improvisos, mímicas, imitação de pessoas, objetos, animais, cenas do cotidiano, pequenos textos dentre outros.

☐ **EF15AR22** 1 2 3 NOVO
Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.

☐ **CVEL.EF03AR12** 1 2 3 NOVO
Interpretar e representar as possibilidades dramáticas na: literatura infantil, poemas, fábulas, provérbios, parlendas, pequenos contos, dentre outros.

EIXO Dança

Movimento Fluência Espaço Tempo Força

Técnicas, modos de compor e gêneros: COMPOSIÇÃO · Movimento corporal – Formas virtuais no espaço, movimentos articulares, tempo e espaço · Espaço pessoal: kinesfera · Fatores do movimento: tempo, espaço, peso e fluência · Ações corporais básicas · Eixo, aceleração, pontos de apoio, saltos e quedas, rotação, formação, deslocamento, rolamentos, direção, dinâmicas, dimensões: planos de mesa ou horizontal (largura/profundidade), plano de porta ou vertical (altura/largura) e plano roda ou sagital (altura/profundidade) · Artes circenses · TÉCNICAS · Improvisação – livre e dirigida · Recursos coreográficos · Dramatização · Improvisação · Representação · PROCESSOS DE CRIAÇÃO · Improvisação – livre e dirigida · Recursos coreográficos · Cenografia · MEIOS CONTEMPORÂNEOS: · Recursos Tecnológicos digitais, audiovisuais, vídeos, animações e filmes · GÊNEROS · Dança étnica · Dança popular · Dança folclórica (dança circular e quadrilha) · Dança clássica · SISTEMAS DA LINGUAGEM · Artista – papel e função · Festivais de dança · MOVIMENTOS · Dança renascentista e clássica · Dança no Brasil e no Mundo · ARTE INTEGRADA - PATRIMÔNIO CULTURAL · Material – danças e vestimentas para cada estilo. (Utilizar-se de recursos tecnológicos) · Imaterial – Festas, danças, músicas, costumes, modos de fazer e formas de expressão · Arte e tecnologia: · Animações · Recursos tecnológicos nos processos de criação

☐ **EF15AR08** 1 2 3
Experimentar e apreciar formas distintas de manifestações da dança presentes em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório corporal.

☐ **EF15AR10** 1 2 3
Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.

☐ **PR.EF15AR10.d.3.38** 1 2 3 NOVO
Criar pequenas sequências coreográficas a partir das vivências, exercícios de expressão corporal, movimentos do cotidiano, sequências e estruturas rítmicas, percebendo-as por meio de brincadeiras e jogos como: parlendas, cantigas de roda, trava-línguas, percussão corporal, balança caixão, escravos de Jó, cirandas etc., para expressar-se corporalmente, por meio da dança, vivenciando-as.

☐ **PR.EF15AR.n.1.55** 1 2 3 NOVO
Vivenciar a dança com o uso de figurinos e objetos, adereços e acessórios com e sem o acompanhamento musical, em improvisações em dança.

☐ **CVEL.EF03AR13** 1 2 3
Integrar a linguagem da Arte: Artes Visuais, Música, Teatro e a Dança, articulando saberes referentes a produtos e fenômenos artísticos e envolvendo as práticas de criar, ler, produzir, construir, exteriorizar e refletir sobre formas artísticas.

☐ **EF15AR24** 1 2 3
Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.

☐ **EF15AR26** 1 2 3 NOVO
Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares, etc) nos processos de criação artística.

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