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

3º ANO · 3º TRIMESTRE

Arte

25 objetivos em 4 conteúdos · 8 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

☐ **EF15AR01** — **1** 2 **3**
Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais, tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

☐ **PR.EF15AR01.c.3.02** — **1** 2 **3**
Pesquisar e conhecer a produção artística de artistas paranaenses para compreender a realidade histórica e cultural regional.

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

☐ **PR.EF15AR02.d.3.24** — **1** 2 **3**
Identificar, reconhecer e explorar os elementos da linguagem visual (ponto, linha, forma, cor, volume, superfície) presentes na natureza, nas obras de arte e imagens do cotidiano, para elaborar composições artísticas tanto no bidimensional, como no tridimensional.

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

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

☐ **CVEL.EF03AR07** — 1 2 **3** NOVO
Identificar as obras ou objetos artísticos de alguns diferentes períodos (Pré-história á Contemporaneidade sem a obrigatoriedade de que seja linear) a linguagens gráficas, digitais, audiovisuais e midiáticas (cartaz, outdoor, propaganda, catálogo de museu, ilustrações, animações, vídeos e outros), para compreender as possibilidades do fazer artísticos e integração destas linguagens, dentre outras, em suas composições artísticas.

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.
- ☐ **PR.EF15AR.n.3.53** — 1 2 **3** NOVO
  Conhecer o conceito de paisagem sonora e fazer o registro gráfico alternativo (notação não tradicional) dos elementos do som em paisagens sonoras. Identificar sons naturais e sons culturais.
- ☐ **EF15AR17** — 1 2 **3** NOVO
  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.
- ☐ **CVEL.EF03AR09** — 1 2 **3** NOVO
  Vivenciar o processo de criação por meio da sonorização de histórias, brincadeiras musicais, da apropriação e incorporação dos sons e ritmos estudados, para perceber a intencionalidade desse processo e objetivar sua expressividade.

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

- ☐ **CVEL.EF03AR10** — **1** 2 **3**
  Apreciar/fruir, por meio do contato presencial ou de vídeos, as manifestações culturais, encenações/dramatizações populares, espetáculos de Teatro, para ampliar seu repertorio e conhecimento sensível.
- ☐ **PR.EF15AR.d.3.31** — **1** 2 **3**
  Representar e realizar improvisos individual e coletivamente, com objetos, figurinos, adereços e outros, apreciando a criação do(a) colega, colocando-se como espectador.
- ☐ **EF15AR21** — **1** 2 **3**
  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.
- ☐ **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.

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.
☐ **EF15AR09** **1** 2 **3**	Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.
☐ **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.
☐ **EF15AR11** **1** 2 **3**	Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos de dança.
☐ **EF15AR12** 1 2 **3** NOVO	Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.
☐ **PR.EF15AR.d.1.27** 1 2 **3** NOVO	Representar exercícios reflexivos, a partir de rodas de conversa, sobre as diversas manifestações em dança e suas origens, valorizando a identidade e a pluralidade cultural.
☐ **EF15AR23** 1 2 **3** NOVO	Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
☐ **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**	Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares, etc) nos processos de criação artística.
☐ **CVEL.EF03AR15** 1 2 **3** NOVO	Saber pesquisar na internet, de forma reflexiva, ética, crítica e criativa de grupos musicais, espetáculos de danças artistas regionais e nacionais.

> **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”.