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

3º ANO · 1º TRIMESTRE

Educação Física

22 objetivos em 3 conteúdos

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).

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/educacao-fisica

EIXO DANÇA

Cantigas de roda Brinquedos cantados Elementos básicos de movimentos da dança: · Saltos · Giros · Deslocamentos em diferentes direções · Equilíbrios · Expressão corporal e Ritmo Dança folclórica · Regionais/ Nacionais

☐ **EF35EF09** — **1** 2 3
Experimentar, (re)criar e fruir atividades rítmicas e expressivas, danças populares e tradicionais do Brasil, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.

☐ **EF35EF10** — **1** 2 3
Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças populares e tradicionais do Brasil.

☐ **EF35EF11** — **1** 2 3
Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares e tradicionais do Brasil.

☐ **EF35EF12** — **1** 2 3
Compreender o movimento rítmico como forma de expressão corporal e de representação social e, ainda, identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais, desenvolvendo uma consciência crítica e reflexiva sobre seus significados e discutir alternativas para superá-las, valorizando as diversas manifestações culturais.

☐ **CVEL.EF03EF01** — **1** 2 3
Estabelecer relações coordenadas entre o próprio corpo em movimento e diferentes objetos;

☐ **CVEL.EF03EF02** — **1** 2 3
Executar movimentos básicos aplicando-os no contexto da dança;

☐ **CVEL.EF03EF03** — **1** 2 3
Executar diversos tipos de estruturas rítmicas;

☐ **CVEL.EF03EF04** — **1** 2 3
Estabelecer relação entre o tempo e o espaço;

☐ **CVEL.EF03EF05** — **1** 2 3
Executar e reproduzir coreografias simples;

☐ **CVEL.EF03EF06** — **1** 2 3
Identificar suas próprias limitações corporais e realizações diante de situações problema;

☐ **CVEL.EF03EF07** — **1** 2 3
Reconhecer as diferentes partes do corpo envolvidas nos movimentos executados;

☐ **CVEL.EF03EF08** — **1** 2 3
Perceber as alterações corporais (frequência cardíaca, cansaço, sudorese etc.), decorrentes das atividades executadas;

- ☐ **CVEL.EF03EF09** — Produzir, a partir do conteúdo trabalhado, outras formas de movimentar-se corporalmente;
  1 2 3
- ☐ **CVEL.EF03EF10** — Interagir corporalmente com os colegas dentro da prática vivenciada;
  1 2 3
- ☐ **CVEL.EF03EF11** — Perceber o próprio desempenho a partir das metas estabelecidas.
  1 2 3

EIXO BRINCADEIRAS E JOGOS

Jogos motores Lateralidade · Lateralização · Coordenação ampla e fina · Coordenação óculo-manual e óculo-pe-dal · Equilíbrio · Organização e orientação temporal · Organização e orientação espacial · Estruturação espaço-temporal · Percepções · Jogos de raciocínio lógico · Jogo da velha · Campo minado, entre outros · Brincadeiras e jogos populares e tradicionais de matriz indígena e africana · Obwisana · Terra-mar · Pengo pengo · Mamba · Saltando o feijão · Pegue a cauda · Acompanhe meus pés

- ☐ **CVEL.EF03EF13** — Produzir e reproduzir regras, jogos e brincadeiras;
  1 **2** 3
- ☐ **CVEL.EF03EF16** — Participar em atividades de caráter competitivo e cooperativo, com ênfase nas que estimulem a cooperação e interação entre os alunos, estimulando o respeito às regras e aos colegas, à inclusão e à participação de todos e à tolerância a pequenas frustrações sem agressividade.
  1 **2** 3
- ☐ **CVEL.EF03EF18** — Explanar opiniões pessoais quanto à atitude e estratégia a serem utilizadas;
  1 **2** 3
- ☐ **CVEL.EF03EF21** — Participar da elaboração de atividades e jogos, definindo as regras básicas de execução, de modo a favorecer a participação integral do grupo.
  1 **2** 3

EIXO LUTAS

Jogos de lutas: Briga de galo · Cabo de Guerra, entre outros

- ☐ **PR.EF03EF.n.3.05** — Experimentar e fruir diferentes jogos de lutas, conhecendo e respeitando a si e aos outros, evidenciando a manifestação do lúdico.
  1 2 3
- ☐ **PR.EF03EF.n.3.06** — Identificar os riscos durante a realização dos jogos de luta, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como os demais, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana.
  1 2 3
- ☐ **PR.EF03EF.n.3.07** — Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos de jogos de luta
  1 2 3

> **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”.