

Gestão 2026	Ano Escolar Anos Iniciais	Componente Curricular INTEGRAL	PLANEJAMENTO CURRICULAR
----------------	------------------------------	-----------------------------------	-------------------------

A Educação Integral em Tempo Integral - **EITI**, proposta na Rede Municipal de Ensino, busca considerar o estudante em todas as suas dimensões, sejam essas, emocionais, intelectuais, sociais, afetivas, físicas, culturais e éticas, passando por transformações que dialogam com seu processo de aprendizagem. O espaço escolar busca propiciar construções e ações coletivas, considerando o ritmo e as especificidades, no qual o conhecimento e o currículo se integram para estabelecer uma ampla rede de significados.

A Educação Integral então pressupõe uma prática educativa comprometida com a formação humanizada, crítica, inclusiva, sustentável e socialmente transformadora, representando um avanço indispensável para a construção de uma escola democrática e equitativa. Portanto, o currículo referente à parte diversificada, constitui-se de modo integrado para que os pilares fundamentais da Educação Integral tornem-se efetivos e assegurem o pleno desenvolvimento dos estudantes em seu processo de ensino-aprendizagem.

O planejamento curricular da parte diversificada será organizado trimestralmente, de acordo com os temas transversais e interdisciplinares, pressupostos da Base Nacional Comum Curricular e na Base Municipal Comum Curricular, contemplando os objetos de conhecimentos e as habilidades.

COMPONENTES CURRICULARES - PARTE DIVERSIFICADA		
COMPONENTE CURRICULAR	CARGA HORÁRIA SEMANAL	CARGA HORÁRIA ANUAL
Arte e Expressão	02h	64h
Criando Soluções	05h	160h
Educação Alimentar e Nutricional	01h	32h
Educação Ambiental	01h	32h
Educação Bilíngue - Inglês	01h	32h
Educação Financeira	01h	32h
Educação e Cidadania	01h	32h
Esporte e Saúde	02h	64h
Interação e Emoção	02h	64h
Práticas de Linguagem	06h	192h

Linguagens e Conexões	02h	64h
Tecnologia e Transformação	01h	32h
TOTAL	25h/aula	800 horas

Ano Letivo 2026	Ano Escolar 3º ANO	TRIMESTRE 1º	Componente Curricular EDUCAÇÃO FINANCEIRA	PLANEJAMENTO CURRICULAR
--------------------	-----------------------	-----------------	---	--------------------------------

Semanas	TEMAS
SEMANA 1	- Acolhida; - Organização dos materiais e da sala;
SEMANA 2	- O que é dinheiro; - Reconhecer a importância do dinheiro no dia a dia.
SEMANA 3	- Uso do dinheiro; - Identificar onde e como o dinheiro é usado.
SEMANA 4	- Uso do dinheiro; - Situações do cotidiano.
SEMANA 5	- Consumo consciente; - Desenvolver atitudes conscientes, responsáveis e coerentes.
SEMANA 6	- Consumo consciente; - Desenvolver atitudes conscientes, responsáveis e coerentes.
SEMANA 7	- Sistema monetário; - Reconhecer a dinâmica das moedas e cédulas no Brasil. - Real Brasileiro.
SEMANA 8	- Sistema monetário; - Comparação de preços.

SEMANA 9	• Sistema monetário; • Cálculos com dinheiro; • Resolver problemas simples.
SEMANA 10	• Planejamento financeiro; • Planejar gastos simples.
SEMANA 11	• Planejamento financeiro; • Planejar gastos simples. • Metas pessoais; • Sonhos e objetivos.
SEMANA 12	• Poupança; • Poupar dinheiro; • Desenvolvimento do hábito de poupar.
SEMANA 13	• Poupança; • Poupar dinheiro; • Desenvolvimento do hábito de poupar.
SEMANA 14	• Metas pessoais; • Sonhos e objetivos.
SEMANA 15	• Revisão de conteúdo.

Ano Letivo 2026	Ano Escolar 3º ANO	TRIMESTRE 2º	Componente Curricular EDUCAÇÃO FINANCEIRA	PLANEJAMENTO CURRICULAR
--------------------	-----------------------	-----------------	---	--------------------------------

Semanas	TEMAS
SEMANA 16	• Diagnóstico financeiro - Retomar combinados e mapear conhecimentos prévios • Atividade sugerida: Quiz "Verdadeiro ou Falso" sobre preços, troco e poupança.
SEMANA 17	• Compreender os conceitos de orçamento, receita e despesa - Montando a Pescaria Junina • Atividade sugerida: planejar os custos para montar a barraca da pescaria - apresentar aos alunos uma lista de materiais necessários (prendedores, bacia, peixes de papelão, brindes). Dê um limite de "crédito" fictício para o grupo, os alunos devem escolher quais materiais comprar e calcular quanto vai sobrar para investir nos brindes da brincadeira.
SEMANA 18	• Reconhecer cédulas/moedas e calcular troco - Mercado Junino da Sala • Atividade sugerida: criar uma "venda" de doces e salgados típicos fictícios em sala, cada estudante recebe uma quantia de dinheirinho falso, alternando em dois grupos, o que compra e o que vende.
SEMANA 19	• O que as escolhas custam? - Ganhos e Perdas • Atividade sugerida: jogo "Escolha ou Perde" - com R\$10 fictícios, os estudantes precisarão responder perguntas como "comprar uma bala agora ou guardar dinheiro para comprar algo maior depois?". Finalizar com uma roda de conversa sobre quais foram as escolhas com dinheiro que os alunos se arrependeram.
SEMANA 20	• O que as escolhas custam? - Ganhos e Perdas • Atividade sugerida: Termômetro das Escolhas - registrando em forma de pequenas frases com ilustrações de boas decisões tomadas na atividade da semana anterior.
SEMANA 21	• Relacionar causa e efeito nas finanças pessoais • Atividade sugerida: Árvore de Decisões - montar um cartaz e ramificar "Gasto R\$20 em brinquedos" → Consequências boas e ruins dessa escolha.
SEMANA 22	• Relacionar causa e efeito nas finanças pessoais • Atividade sugerida: Jogo dos Imprevistos - o professor desenha uma trilha no chão e entrega uma quantia em dinheiro para cada estudante. Os alunos avançam "casas de sorte" ou regridem em "casas de azar" (Você poupou? Avance 2 casas; Seu sapato furou, pague 1 moeda.), quem não guardou moedas reserva volta para o início ao passar pelo imprevisto, compreendendo que fatores externos afetam nossas finanças.

SEMANA 23	• Preciso, quero ou posso? • Atividade sugerida: Semáforo do Consumo - confeccionar cartões vermelhos “não posso”, amarelos “quero” e verdes “preciso”. Com folhetos de mercado, farmácias e lojas, decidir o que levar com R\$50 usando o semáforo.
SEMANA 24	• Cartão é dinheiro? - o que é cartão • Atividades sugeridas: Investigação - levar cartões vencidos/bloqueados para analisar (o que tem escrito? Para quê serve esse “chip”? Como utilizar?). Teatro - Máquina do Tempo: mostrar imagens de primeiro dinheiro utilizado, moedas, cédulas, cartão e pix, enfatizando o conceito-chave: Débito = dinheiro que já tenho Crédito = dinheiro emprestado.
SEMANA 25	• Cartão é dinheiro? - fatura, juros e endividamento • Atividades sugeridas: Explicação e exemplos com a turma - “Emprestei R\$10 e você me devolve R\$12 mês que vem” = juros. Jogo de Tabuleiro com situações reais da vida cotidiana nas quais usamos o dinheiro, se cair na casa “Usei crédito”, perde rodadas pagando juros.
SEMANA 26	• Cartão é dinheiro? - segurança • Atividade sugerida: roda de conversa sobre as regras de segurança ao utilizar cartão. Oficina de senhas - criar um cartão de débito/crédito para cada estudante e uma senha numérica segura (não pode ser data de aniversário).
SEMANA 27	• Você usa eletricidade e paga por ela? - uso de energia e gasto mensal da família • Atividades sugeridas: Caça ao Gasto - listar 10 coisas da sala que usam energia elétrica. Conta de Luz Simplificada - mostrar uma fatura real de energia (sem dados pessoais) e identificar com os estudantes onde está o “quanto usou”.
SEMANA 28	• Você usa eletricidade e paga por ela? - calcular consumo de aparelhos simples • Atividades sugeridas: Matemática da Luz - se 1h de TV custa R\$0,50, quanto se gasta em 4h? R\$0,50 x 4. Patrulha da Luz - turma ganha pontos por cada dia com a luz apagada no recreio.
SEMANA 29	• Você usa eletricidade e paga por ela? - ações para economizar na escola • Atividade sugerida: Auditoria Energética - com um checklist criado pelo professor, a turma visitará outras salas da escola para ver se há desperdício de energia, como aparelhos na tomada sem necessidade, luz acesa no horário do recreio ou quando não há ninguém na sala, etc.

Ano Letivo 2026	Ano Escolar 3º ANO	TRIMESTRE 3º	Componente Curricular EDUCAÇÃO FINANCEIRA	PLANEJAMENTO CURRICULAR
--------------------	-----------------------	-----------------	--	-------------------------

Semanas	TEMAS
SEMANA 30	- Você usa água e paga por ela? - O preço do desperdício - Atividade sugerida: Auditoria da Água + Matemática do Vazamento 1. Prática: Medir com copo quanto de água sai da torneira meio aberta em 1 minuto. Calcular: se fica aberta 10 min escovando dente, quantos copos jogamos fora? 2. Fatura: Mostrar conta de água real simplificada. Jogo: "Se economizar 5 min de banho por dia = economiza R\$10 no mês". Montar um cartaz de atitudes que viram dinheiro.
SEMANA 31	- Desperdício de alimentos também é desperdício de dinheiro - Atividade sugerida: Restaurante Nota 10 - Pesando o Lixo 1. Prática: Durante 3 dias, pesar na balança de cozinha o resto do lanche da turma que vai para o lixo. Transformar em dinheiro se 1kg de arroz custa R\$6 e jogamos 500g fora, jogamos R\$3 no lixo. 2. Gráfico do Desperdício: Montar o gráfico de barras "Dinheiro que foi pro lixo". Criar combinados de porção consciente.
SEMANA 32	- Imposto - Para onde vai o dinheiro quando compro algo? - Atividade sugerida: Nota Fiscal Misteriosa 1. Investigação: Levar nota fiscal real de mercado. Mostrar com lupa onde está escrito "Impostos: R\$...". Explicar simples: parte do que pagamos vai para governo fazer escola, posto. 2. Jogo do Carrinho com Imposto: Produto custa R\$10, mas R\$3 é imposto. Montar com dinheiro de brinquedo: separar pilha do mercado e pilha do imposto. Visual e prático.
SEMANA 33	- Publicidade e Armadilhas - O que me faz querer comprar? - Atividade sugerida: Desmontando Influenciadores + Propaganda Enganosa 1. Prática: Assistir 2 vídeos curtos de unboxing. Ficha de análise: O que ele quer que eu sinta? É necessidade ou criado pela propaganda? Quanto custa de verdade esse produto? 2. Criação: Criar contra-propaganda: vender a ideia de NÃO comprar. Ex: "Não compre copo descartável, use sua garrafinha e economize R\$50 por mês".
SEMANA 34	- Metas SMART - Sonho sem plano é só desejo - Atividade sugerida: Oficina de Metas - Cofre Inteligente 3.0 - Trocar "Quero um videogame" por meta SMART: Específica, Mensurável, Alcançável, Relevante, Temporal. - Prática: Cada um cria seu Cartão de Meta: O QUE QUERO / QUANTO CUSTA / QUANTO VOU GUARDAR POR SEMANA / QUANDO VOU CONSEGUIR. Ex: R\$60 em 6 semanas = R\$10 por semana. Colar no cofre de 3 divisões.

SEMANA 35	- De onde vem o dinheiro da família? - Renda fixa e variável - Atividade sugerida: Orçamento Familiar Gigante 1. Prática: Cada grupo recebe um perfil de família diferente com renda: Família A R\$100, Família B R\$200. Lista de gastos fixos. Precisam distribuir e ver o que sobra. 2. Jogo do Imprevisto Familiar: "A geladeira quebrou, R\$50 de conserto". Quem tinha reserva consegue, quem não tinha precisa pegar emprestado e pagar juros.
SEMANA 36	- Juros que trabalham para mim - Poupança e Investimento inicial - Atividade sugerida: Banco do Clube que Rende de Verdade - O Banco da turma agora paga juros de 10%. Deixou R\$20 na segunda, na sexta saca R\$22. Vivência prática durante a semana. Tabela de crescimento na parede. - Desafio: Quem deixar mais tempo, ganha mais. Introduzir ideia de paciência = dinheiro crescendo.
SEMANA 37	- Empreendedorismo - Ideias que viram dinheiro - Atividade sugerida: Shark Tank Mirim - Chuva de Ideias Lucrativas - Brainstorming: Que problema da escola podemos resolver e ganhar dinheiro? (ex: lápis sem ponta, mochila desorganizada). Grupos escolhem 1 ideia e criam protótipos com sucata. Calcular custo e preço de venda.
SEMANA 38	- Custo, Preço, Lucro e Prejuízo - Na ponta do lápis - Atividade sugerida: Planilha do Empreendedor Mirim - Cada grupo preenche planilha real: CUSTO DOS MATERIAIS: R\$15; QUANTIDADE QUE VAI FAZER: 10; PREÇO DE VENDA CADA: R\$4; FATURAMENTO TOTAL: R\$40; LUCRO: R\$25 / PREJUÍZO: se vender só 2. - Montar etiqueta com QR code desenhado explicando o produto.
SEMANA 39	- Marketing e Venda - Como fazer o cliente comprar? - Atividade sugerida: Oficina de Vitrine e Propaganda - Criar nome da empresa, logo, slogan e jingle de 10 segundos. Montar banca atrativa com cartaz de preço, promoção "Leve 2 por R\$5". Ensaio de abordagem do cliente. Foto para portfólio.
SEMANA 40	- Feira do Empreendedor 3º Ano - Vivência Real de Mercado - Atividade sugerida: Feira Aberta com Dinheiro Real de Mentirinha até R\$100. Vender para turmas do 1º e 2º ano. Regras obrigatórias: - Entregar nota fiscal preenchida à mão - Dar troco até R\$50 conferido - Anotar tudo no caderno de caixa - No final, balanço financeiro na lousa com gráfico de pizza.

SEMANA 41	• O que fazer com o lucro? - Decisões coletivas e reinvestir • Atividade sugerida: Assembleia do Clube - Para onde vai o lucro? • Com lucro real da feira na mesa [ex: R\$80], assembleia para decidir: 50% reinvestir para fazer mais produtos, 30% realizar sonho coletivo, 20% doar. Votação e ata da assembleia assinada por todos. Exercício de democracia financeira.
SEMANA 42	• Doar e Compartilhar - Economia Solidária • Atividade sugerida: Loja do Bem com o Lucro • Com a parte da doação, decidir coletivamente o que comprar para doar (ex: kits de material para 1º ano). Ir até o mercado/papelaria com lista, pesquisar preço, pagar e entregar. Vivenciar que dinheiro também serve para ajudar.
SEMANA 43	• Revisão - Trilha Financeira do 3º Ano - O Jogo do Perde e Ganha • Atividade sugerida: Jogo de Tabuleiro Gigante no Pátio • Trilha desenhada com giz com casas: "Você comparou preço antes de comprar? Avance 3", "Comprou no crédito e não pagou juros, volte 5", "Economizou água e luz, ganhe R\$10 do banco", "Caiu em propaganda enganosa, pague R\$15". Usar dado gigante e dinheiro físico.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO: Será observado se o aluno(a):

- Interage de forma sensível expressando através das linguagem autoconhecimento e o respeito com seu processo e do outro;
- Se reconhece como sujeito integrante e participante do processo;
- Aprecia e sensibiliza-se com as atividades propostas;
- Estabelece relações entre sua atividades e a de diferentes estudantes ampliando repertórios, sentidos e significados;
- Criar com autonomia a partir dos diferentes usos de materiais e suportes.

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

- Interação interpessoal;
- Rodas de conversas/debates;
- Atividades colaborativas.