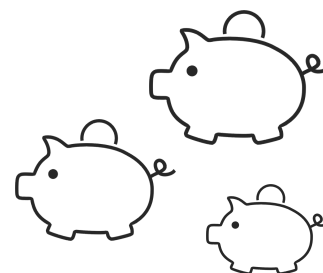


Nome: \_\_\_\_\_ Série: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

# Destinando a mesada

## Decisões de compra



Você vai receber da sua professora uma certa quantia de "dinheiro". Agora você tem que tomar algumas decisões.

Em cada categoria escolha apenas um item, coloque a quantidade de dinheiro de acordo com a quantidade que este item custa.

O objetivo é gastar seu dinheiro com cada categoria. Administre para não faltar dinheiro ou ficar sem o que você precisa.

### 1) Lanche na escola

Trazer lanche da escola

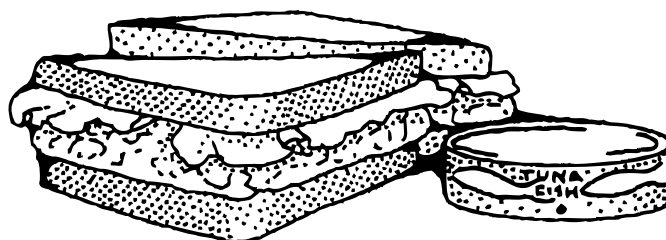
a)

Comprar lanche na cantina da escola

b)

Comprar lanche em restaurante perto da escola

c)



## 2) Games

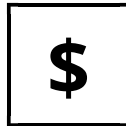
Jogar em consoles que já tem; baixar jogos gratuitos; jogar on line gratuitamente.

a)



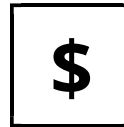
Comprar consoles usados.

b)



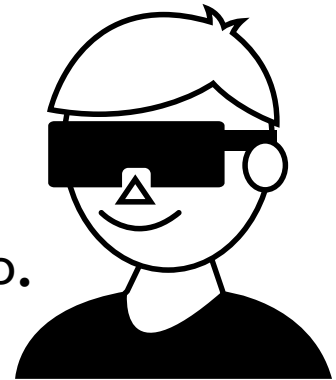
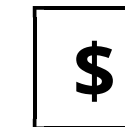
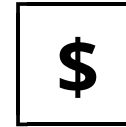
Comprar / baixar jogos em promoção.

c)



Comprar novos jogos e/ou consoles.

d)



## 3) Assistir filmes

Emprestar de amigos

a)



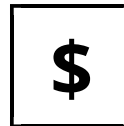
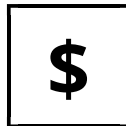
Alugar on line

b)



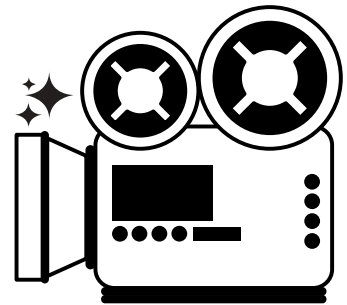
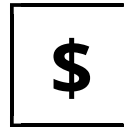
Ir ao cinema em dias com promoção

c)



Ir ao cinema em fim de semana ou feriado - pagando valor cheio.

d)



#### 4) Roupas / acessórios

Usar a que tem

a)  \$

Comprar em brechó

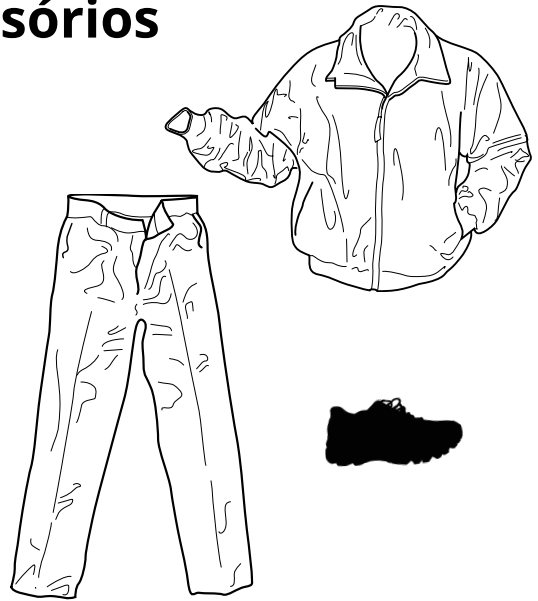
b)  \$  \$

Comprar em outlet

c)  \$  \$  \$

Comprar roupa de coleção nova - lançamentos

d)  \$  \$  \$  \$



#### 5) Equipamentos / uniforme para esporte

Usar a que tem

a)  \$



Comprar equipamento/uniforme usado

b)  \$  \$

Comprar equipamentos/uniformes novos

c)  \$  \$  \$

Comprar equipamentos/uniformes novos de marca

d)  \$  \$  \$  \$



## 6) Doação

Menos de 5% do que recebe

a)



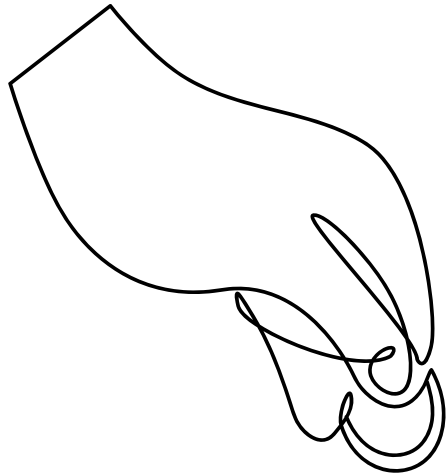
5% do que recebe

b)



10% do que recebe

c)



7) Agora marque quanto dinheiro sobrou! Ou faltou.

---

8) Agora que descobriu quanto sobrou ou faltou, você mudaria alguma escolha? Porque?

---

---

---

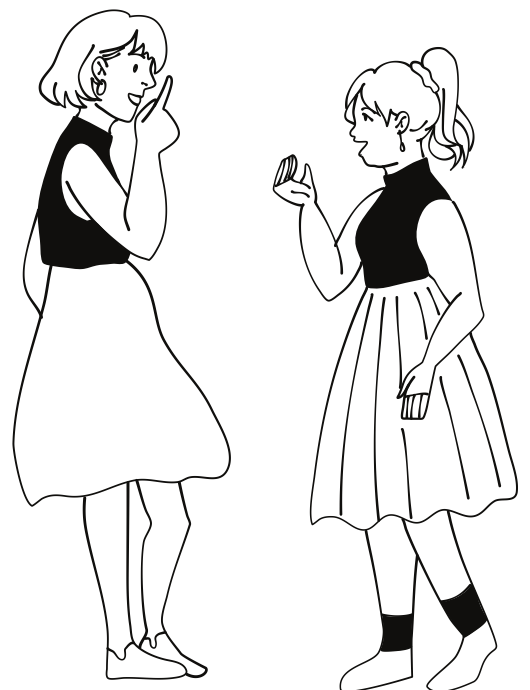
---

---

---

---

---



## **PROFESSOR**

Faixa etária: Anos iniciais do Fundamental

**OBJETIVOS: compreender que o dinheiro é um recurso limitado (finito) ensinar a elaborar estratégias de escolhas de consumo, contribuir para o processo de tomada de decisão, compreender as consequências de nossas escolhas, debater diferentes formas de se consumir uma mesma necessidade e correlacionar com a realidade financeira, discutir solidariedade e o ato de doação, iniciar a cultura da prevenção.**

Esta atividade ajuda os alunos a aprender que o dinheiro é um recurso limitado: (**obs:** se necessário adeque as opções de escolhas das categorias de acordo com a realidade dos alunos).

- entregue a cada aluno uma cópia da atividade e **15 feijões** (ou similar), cada feijão representa 1 unidade de moeda, por exemplo R\$ 1,00, um quadrado;
- explique que os feijões (ou o similar) representam a mesada (renda) ;
- peça que os aluno distribuam a sua mesada (feijões) em cada categoria de gastos, colocando um feijão nos quadrados da opção escolhida, 1 feijão em cada quadrado. Assim se uma opção tiver 3 quadrados, o aluno deverá colocar 3 feijões, se a opção tiver 1, coloca apenas 1 feijão.
- há mais quadrados do que feijões, assim os estudantes têm que fazer escolhas de como gastar a sua mesada (renda);
- cada categoria oferece escolhas de consumo com diferentes valores. Isto ajuda os alunos a considerar as diferentes alternativas de gastos dentro de cada categoria.
- discuta as escolhas que fizeram e os resultados por exemplo; quanto sobrou ou faltou, as mudanças que fariam, o porque das escolhas.

**OPCIONAL:** depois que os alunos distribuíram seus feijões (renda), crie uma emergência, um evento inesperado que representa o gasto de 4 feijões. (exemplo: o celular quebrou e o conserto custou 4 feijões);

- isto força os alunos a no futuro pensar que eventos inesperados acontecem, que é necessário fazer uma reserva de emergência, e assim refinar a suas escolhas.

**Atividade on line:** transforme este PDF em imagem PNG e crie um formulário no Google Forms (use uma imagem para cada questão). Ou faça a atividade no próprio PDF usando a opção Assinar: preencher e assinar , neste caso marquem com um X no lugar de colocar o feijão.

