

AMOSTRA GRATUITA

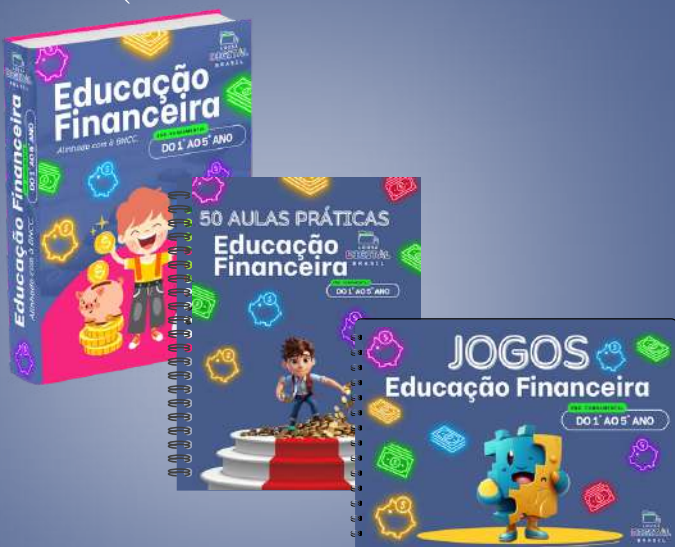
Educação Financeira

FUNDAMENTAL 1º AO 5º ANO

LANÇAMENTO 2024!

O QUE VÊM NO MATERIAL?

- 100 Atividades;
- 50 Aulas Práticas;
- 5 Jogos Educativos;
- Gabarito das Atividades;
- Planejamento das Atividades;
- De acordo com a **BNCC**.



RECOMENDADO



**COMPRAR
AGORA!**

Aperte **COMPRAR AGORA** e tenha uma experiência magnífica!





DIREITOS AUTORAIS

Toda e qualquer **divulgação, distribuição, plágio ou venda ilegal**, assim que descoberto(a) via rastreamento digital, o responsável será penalizado previsto no código civil e criminalmente por seu ato criminoso!



Você está visualizando uma **DEMONSTRAÇÃO GRATUITA** de um dos materiais pertencentes à empresa **LOUSA DIGITAL BRASIL**. Nossos materiais são exclusivamente comercializados em sites autorizados.

É importante destacar que **não realizamos vendas de nossos produtos através de pix no WhatsApp**. Em outras palavras, caso alguém se faça passar por nós e envie um número de pix em sua conversa privada, **trata-se de uma fraude**.

Se isso ocorreu com você, **denuncie!** Pois, ao cair nesse golpe e adquirir de uma pessoa não autorizada, além de ser crime, você não terá acesso às nossas futuras atualizações por e-mail.



CONTATO PARA DENUNCIAR VIA E-MAIL:

atendimentolousadigital@gmail.com

DETALHES

○ QUE VEM NOS PLANEJAMENTOS?

CÓDIGOS - BNCC
HABILIDADES
OBJETIVOS GERAIS
OBJETIVOS ESPECÍFICOS

○ QUE VEM NAS ATIVIDADES?

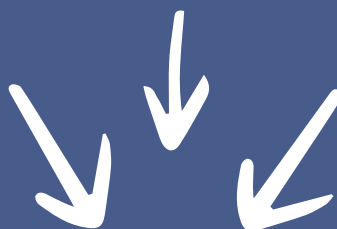
- Identificação de Cédulas e Moedas
- Cálculos Simples
- Escrita
- Interpretação de texto
- Orçamento Simples
- Compras
- Trocos
- Jogos Educativos
- Recortar e Colar
- Histórias e Contos
- Economia de Recursos
- Simulações de Compra
- Registro de Despesas e muito mais....

ALGUNS TEMAS ABORDADOS NAS AULAS PRÁTICAS!

- 🪙 Troco de dinheiro
- 🪙 Elabore um cofrinho
- 🪙 Mini empreendedorismo
- 🪙 Caça ao Tesouro Financeira
- 🪙 Recorte e colagem financeira
- 🪙 A fábrica dos sonhos
- 🪙 Uma Aventura de Urbanistas Mirins
- 🪙 Bolsa de Valores para Iniciantes
- 🪙 Gincana do Orçamento Familiar
- 🪙 Teatro de Improviso Financeiro:
- 🪙 Atividade Recreativa Financeira:
- 🪙 Aplicativo de Educação Financeira
- 🪙 Criação de Anúncios Financeiros
- 🪙 Clube de Investidores Infantis
- 🪙 Desafio do Investimento Sustentável
- 🪙 Laboratório de Economia Circular
- 🪙 Simulação de Crise Financeira



VEJA ALGUMAS PÁGINAS DO MATERIAL



PLANEJAMENTO DAS ATIVIDADES - BNCC 2024

EDUCAÇÃO FINANCEIRA PARA O FUNDAMENTAL 1

ATIVIDADE	CÓDIGO	HABILIDADE	OBJETIVOS GERAIS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
20, 24, 27, 28	(EF01MA19)	(EF01MA19) Reconhecer e relacionar valores de moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações simples do cotidiano do estudante.	Promover o reconhecimento visual e a associação correta entre as moedas e suas respectivas imagens, aprimorando a familiaridade e identificação precisa dos alunos..	Desenvolver a habilidade dos alunos em associar corretamente as imagens das moedas com sua denominação, fortalecendo o conhecimento visual e cognitivo.
29	(EF01LP02) (EF01GE01)	(EF01LP02) Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas. (EF01GE01) Descrever características observadas de seus lugares de vivência (moradia, escola etc.) e identificar semelhanças e diferenças entre esses lugares.	Estimular a expressão criativa dos participantes, promovendo a habilidade de formular perguntas de maneira intuitiva e desenvolvendo a capacidade de reconhecimento e descrição de diversos lugares. Essa atividade visa aprimorar a comunicação e o pensamento reflexivo sobre o ambiente ao redor	Fomentar a criatividade e a fluidez na formulação de questionamentos, ao mesmo tempo em que aprimora a capacidade dos participantes de identificar e descrever lugares de maneira precisa, desenvolvendo habilidades de observação e expressão escrita.
30, 33, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 61, 62, 68	(EF01MA19) (EF02MA06) (EF03MA24)	(EF01MA19) Reconhecer e relacionar valores de moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações simples do cotidiano do estudante. (EF02MA06) Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, utilizando estratégias pessoais ou convencionais (EF03MA24) Resolver e elaborar problemas que envolvam a comparação e a equivalência de valores monetários do sistema brasileiro em situações de compra, venda e troca;	Proporcionar aos alunos uma compreensão aprimorada da matemática financeira. Essa atividade visa desenvolver habilidades de cálculo, familiarizar os participantes com as diferentes denominações de dinheiro e promover a aplicação prática de conceitos matemáticos em situações do cotidiano relacionadas a transações financeiras.	Capacitar os participantes a realizar operações matemáticas simples, como adição, subtração e contagem, utilizando moedas. Essa atividade busca fortalecer a compreensão prática do valor das moedas e desenvolver as habilidades necessárias para efetuar trocos de forma precisa, contribuindo para a competência financeira dos participantes.

NOME:	PROFESSOR:
SÉRIE & TURMA:	DATA:

Atividade 6

DINHEIRINHO

RECORTE E COLE AS CÉDULAS

FRENTE

VERSO



NOME:	PROFESSOR:
SÉRIE & TURMA:	DATA:

Atividade 23

FESTA DOS SABORES

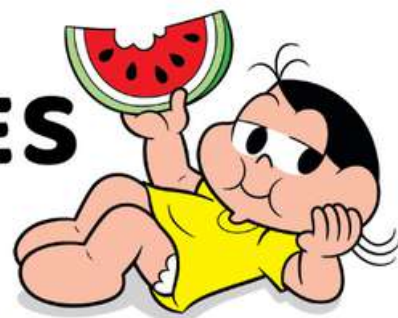
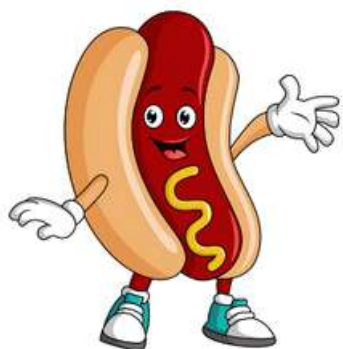


TABELA DE PREÇOS

CACHORRO QUENTE	R\$ 5,00
COXINHA	R\$ 3,00
PIPOCA DOCE	R\$ 2,00
REFRIGERANTE	R\$ 4,00
BRIGADEIRO	R\$ 1,50
ALGODÃO DOCE	R\$ 4,50



Quantos reais você irá gastar se comprar:

A)



R\$

B)



R\$

C)



R\$

D)



R\$

NOME:	PROFESSOR:
SÉRIE & TURMA:	DATA:

Atividade 61

CALCULANDO DESCONTOS

Observe o preço anterior de cada produto, em seguida, compare-o com o preço promocional e anote a diferença para cada item.

EXEMPLO:



Quanto de desconto?

2,00

A)



Quanto de desconto?

B)



Quanto de desconto?

C)



Quanto de desconto?

D)



Quanto de desconto?

NOME:	PROFESSOR:
SÉRIE & TURMA:	DATA:

Atividade 47

ESCREVA POR EXTENSO O PREÇO DOS BRINQUEDOS



NOME:	PROFESSOR:
SÉRIE & TURMA:	DATA:

Atividade 30

JOGO DAS COMPRAS

R\$ 5,00 	R\$ 6,50 	R\$ 60,00 	R\$ 1,50 	R\$ 2,50 
R\$ 15,00 	R\$ 9,00 	R\$ 19,99 	R\$ 3,00 	R\$ 2,50 
R\$ 2,50 	R\$ 2,75 	R\$ 5,50 	R\$ 12,00 	R\$ 8,70 
R\$ 2,00 	R\$ 11,20 	R\$ 4,70 	R\$ 16,30 	R\$ 4,00 



Total da compra:

R\$ _____

NOME:	PROFESSOR:
SÉRIE & TURMA:	DATA:

Atividade 73

RECORTE E COLAGEM

Recorte as cédulas abaixo e cole no quadro em ordem crescente, ou seja, da nota de menor valor para a de maior valor



GABARITO DAS ATIVIDADES

OBSERVAÇÃO: O gabarito conterá apenas as respostas referentes às atividades consideradas indispensáveis para uma avaliação abrangente.

ATIVIDADE 14:

2,00 reais / 5,00 reais / 10,00 reais / 20,00 reais / 50,00 reais / 100,00 reais / 200,00 reais

5 centavos / 10 centavos / 25 centavos / 50 centavos / 1,00 real

ATIVIDADE 15:

A: 7,00

B: 10,00

C: 15,00

D: 12,00

E: 2,00

F: 0,75

ATIVIDADE 16:

A: 2,00

B: 5,00

C: 0,50

D: 20,00

ATIVIDADE 18:

A: 17,50

B: 28,00

C: 21,00

D: 16,00

ATIVIDADE 19:

A: 7,50

B: 12,25

C: 60,10

D: 56,00

ATIVIDADE 21:

A: 2,75

B: 1,60

C: 2,15

D: 3,75

ATIVIDADE 22:

A: PIÃO

B: BONECA

C: 70,00

D: 9,00

ATIVIDADE 23:

A: 12,00

B: 6,50

C: 11,00

D: 10,50

ATIVIDADE 25:

1° semana: 2,00

2° semana: 1,50

3° semana: 3,00

4° semana: 1,75

ATIVIDADE 27:

A: Tartaruga marinha

B: Garça branca

C: Arara vermelha

D: Mico leão dourado

E: Onça pintada

F: Garoupa

G: Lobo-guára

ATIVIDADE 28:

A: 50,00 / 20,00 / 10,00 / 5,00

B: 10,00 / 5,00 / 2,00

C: 20,00 / 10,00 / 5,00

D: 5,00 / 2,00

ATIVIDADE 30:

TOTAL DA COMPRA: 49,19

ATIVIDADE 36:

(C)

ATIVIDADE 37:

50,00 / 20,00 / 20,00 / 2,00 / 0,10

ATIVIDADE 38:

-Suco

-Pão

-3,30

Calcule:

$1,50 + 1,00 = 2,50$

$0,80 + 1,50 = 2,30$

$0,80 + 1,00 = 1,80$

$1,50 - 0,80 = 0,70$

$1,00 - 0,80 = 0,20$

$1,60 - 1,00 = 0,60$

ATIVIDADE 39:

A: 5,00

B: 21,00

C: 4,00

D: 2,00

E: 10,00

F: 0,50

ATIVIDADE 40:

A: Bola

B: Mochila

C: Carrinho

ATIVIDADE 43:

A: 60,00

B: 23,50

C: 30,70

D: 103,00

E: 14,00

F: 155,00

ATIVIDADE 46:

A: Pão, coxinha e hambúrguer

B: 7,00

C: 12,50

D: 6,00

E: 18,50

ATIVIDADE 53:

A: João

B: 4,00

C: 16,00

D: 10,00 / 5,00 / 1,00

ATIVIDADE 58:

1 / 2 / 2

ATIVIDADE 61:

A: 15,00

B: 20,00

C: 6,00

D: 15,00

ATIVIDADE 66:

(D)

ATIVIDADE 67:

A: Escola

B: Telefone

C: 340,00

D: 570,00

ATIVIDADE 68:

A: 41,00

B: 82,00

C: 123,00

D: Carlos

E: 41,00

ATIVIDADE 70:

(C)

ATIVIDADE 71:

A: 102,00

B: 55,00

C: 21,00

D: 3,00

E: 20,00

F: 2,00

G: 15,00

H: 52,00

ATIVIDADE 72:

(C)



PARA O PROFESSOR



TEMA DA AULA: BOLSA DE VALORES PARA INICIANTES

Essa atividade proporciona uma introdução divertida e prática ao mundo das finanças, permitindo que os alunos compreendam conceitos básicos de mercado de ações de forma acessível.

1 EXPLIQUE DE FORMA SIMPLES O QUE É BOLSA DE VALORES

É um lugar onde as pessoas compram e vendem partes de empresas (ações).

Ações representam partes de empresas. Se a empresa está se saindo bem, o valor das ações aumenta, assim como a popularidade de um jogo quando está ganhando. Se a empresa enfrenta desafios, o valor das ações diminui, de maneira semelhante à queda na popularidade de um jogo. Em resumo, o preço das ações reflete o desempenho das empresas."

AULA PRÁTICA

2 MATERIAIS NECESSÁRIOS

1. Cartolinas ou papel cartão para criar "ações" fictícias.
2. Canetinhas coloridas.
3. Uma tabela simples para registrar os preços das ações.
4. Dinheiro fictício (pode ser em forma de notas ou moedas impressas).
5. Quadro ou folha para registrar o ranking dos alunos

4 DETERMINAÇÃO DOS PREÇOS

1. Explique que os preços das ações variam conforme o interesse dos investidores.
2. Deixe os próprios grupos definirem um preço inicial para suas ações de forma consensual.

6 ATUALIZAÇÃO E DISCUSSÃO

1. A cada intervalo de tempo determinado (pode ser a cada 5 minutos), permita que os grupos atualizem os preços de suas ações com base nas decisões de compra e venda dos colegas.
2. Discuta brevemente o que influenciou as decisões de compra e venda.



3 CRIAÇÃO DAS AÇÕES

1. Divida os alunos em grupos pequenos.
2. Cada grupo deve criar uma "empresa fictícia" e desenhar ou escrever o nome dela em uma cartolina.
3. Em seguida, peça para cada grupo criar ações dessa empresa (por exemplo, 10 ações por grupo).

5 INÍCIO DA SIMULAÇÃO

1. Distribua uma quantia igual de dinheiro fictício para cada aluno (por exemplo, 100 unidades).
2. Os alunos devem começar comprando ações das empresas dos colegas.
3. Marque os preços das ações em uma tabela no quadro.

7 ENCERRAMENTO

1. FINALIZE A SIMULAÇÃO E REGISTRE O RANKING DAS EMPRESAS DE ACORDO COM O VALOR TOTAL DAS AÇÕES.
2. CONDUZA UMA BREVE DISCUSSÃO SOBRE AS ESTRATÉGIAS ADOTADAS PELOS GRUPOS, O QUE APRENDERAM SOBRE AS FLUTUAÇÕES DE PREÇOS E AS POSSÍVEIS LIÇÕES FINANCEIRAS DA ATIVIDADE.





PARA O PROFESSOR



TEMA DA AULA: ATIVIDADE RECREATIVA FINANCEIRA:

Uma aula divertida enquanto aprendem valiosas lições sobre finanças. Lembrando que o conhecimento financeiro é uma ferramenta poderosa para alcançar objetivos e construir um futuro sólido.

AULA PRÁTICA!

Antes de iniciar com os alunos prepare pistas para cada equipe contendo conceitos de finanças (orçamento, economia, poupança, investimento, etc..)

1 PREPARAÇÃO

1. Divida a sala em equipes, garantindo uma mistura equilibrada de habilidades.
2. Distribua as pistas para cada equipe, contendo conceitos de finanças.
3. Cada equipe deve ter um nome e um responsável pelo registro das respostas.

2 EXPLORAÇÃO DAS PISTAS

1. Cada equipe deve seguir as pistas fornecidas, que estarão espalhadas pela escola.
2. As pistas podem incluir perguntas sobre orçamento, economia, poupança, investimento, etc.
3. As respostas corretas levarão as equipes para a próxima pista.

3 ESTAÇÕES DE APRENDIZADO

1. Ao longo do percurso, crie estações de aprendizado onde as equipes participarão de atividades práticas relacionadas às finanças.
2. Exemplos de estações: "Como fazer um orçamento", "Poupança: Guardando seu dinheiro", "Como escolher entre opções de compra".

4 DESAFIOS ESPECIAIS

Introduza desafios especiais que as equipes devem superar para ganhar vantagens, como responder a uma pergunta bônus ou completar uma tarefa extra relacionada às finanças.

5 O TESOURO FINAL

1. As pistas levará as equipes ao tesouro final, onde encontrarão um prêmio simbólico.
2. Este é o momento para recapitular os aprendizados da atividade e discutir como as habilidades financeiras são importantes na vida cotidiana.

6 DISCUSSÃO PÓS ATIVIDADE

1. Conduza uma discussão sobre as lições aprendidas durante a atividade
2. Pergunte às equipes sobre os desafios enfrentados e as estratégias utilizadas para superá-los.
3. Reforce a importância de habilidades financeiras e como podem ser aplicadas na vida diária.

7 CONCLUSÃO:

Lembrem-se, o conhecimento financeiro é uma ferramenta poderosa para alcançar objetivos e construir um futuro sólido. Continuem explorando e aprendendo!





PARA O PROFESSOR



TEMA DA AULA: CAÇA AO TESOURO FINANCEIRA

A caça ao tesouro financeira é uma atividade lúdica que introduz conceitos básicos de educação financeira. As crianças seguem pistas simples relacionadas a moedas, poupança e orçamento para encontrar "tesouros". Cada pista ensina um conceito financeiro, incentivando a compreensão de valores monetários de forma interativa. O objetivo é promover o entendimento saudável sobre dinheiro de maneira divertida e prática, proporcionando uma base sólida para futuros aprendizados financeiros.

AULA PRÁTICA!

PASSO A PASSO DA ATIVIDADE

TEMA CATIVANTE:

Escolha um tema envolvente, como "Aventura no Mundo das Moedas" para despertar o interesse das crianças.

PISTAS SIMPLES:

Crie pistas simples relacionadas a conceitos financeiros básicos, como reconhecimento de moedas ou noções de poupança.

TESOURO" SIMBÓLICO:

Esconda pequenos "tesouros" simbólicos, como adesivos, em locais onde as crianças encontrarão as pistas.

INSTRUÇÕES CLARAS:

Dê instruções claras antes de começar, explicando que as pistas levarão a descobertas relacionadas a dinheiro.

CAMINHO LINEAR:

Desenvolva um caminho linear para simplificar a progressão, garantindo que cada pista leve à próxima até o "tesouro".

PARTICIPAÇÃO ATIVA:

Incentive a participação ativa, fazendo perguntas sobre dinheiro ao longo do caminho para reforçar os conceitos.

























CELEBRAÇÃO FINAL:

Celebre o sucesso das crianças quando alcançarem o "tesouro", enfatizando os aprendizados sobre dinheiro.



Este passo a passo foca em simplicidade e interatividade, adaptado para a faixa etária do Ensino Fundamental 1 e introduzindo de maneira leve e lúdica conceitos financeiros básicos.

VAMOS ÀS COMPRAS!

R\$ 1,20  PÃO	R\$ 8,00  OVO	R\$ 4,20  LEITE		R\$ 4,00  BANANA	R\$ 29,90  CARNE	R\$ 3,20  SARDINHA		R\$ 9,00  FEIJÃO
 SUCO		 CUPOM RÁPIDO 10 -10,00	 TAXA DO CARTÃO +2,50		 AVEIA	R\$ 7,80  ARROZ	R\$ 23,00	
R\$ 2,50  LOUSA DIGITAL BRASIL	 UVA	R\$ 2,19 	 LEITE CONDENSADO	R\$ 4,50 	 ATUM	R\$ 6,32  LIMÃO	R\$ 3,00	
	 MORANGO	R\$ 5,50 	 CHOCOLATE	R\$ 6,00 	 TAXA DA ENTREGA +7,00	 BERINJELA	R\$ 4,10	
 MELANCIA	 MILHO	R\$ 18,00	 FRANGO	R\$ 22,00	 PRESUNTO	 PIMENTÃO	R\$ 1,45	 CUPOM VALE TOP -6,00

COLE AQUI

PARTE 1

RECORTE PARA USAR



QUAL SERÁ O TROCO?

Larissa fez compras na papelaria no valor de 15,75 reais e pagou com uma nota de 20,00. Quanto foi o troco que ela recebeu?



R\$ 15,75



QUAL SERÁ O TROCO?

Rafael comprou um presente por 18,90 reais e pagou com uma nota de 50,00. Qual foi o troco que ele obteve?



R\$ 18,90

PARTE 3

OFERTA EXCLUSIVA

Até 6x de R\$ 8,64

ou

47,00 à Vista

FORMAS DE PAGAMENTO

Pix, cartão de crédito e Boletão

Os bônus serão liberados automaticamente na plataforma após 7 dias.



**COMPRAR
AGORA!**



Aperte **COMPRAR AGORA** e tenha uma experiência magnífica!



RECOMENDADO