

ROTA DAS ESCOLHAS:

UMA AVENTURA FINANCEIRA

EMBARQUE NESSA VIAGEM ONDE CADA ESCOLHA ABRE UM NOVO CAMINHO



Ficha Técnica

Título: Rota das escolhas: uma aventura financeira
Embarque nessa viagem onde cada escolha abre um novo caminho

Autor(es) e colaborador(es):

Emanuely Stefanello Bulegon - Autora

Fabiane Volpato Chiapinoto - Orientadora

Valeria Iensen Bortoluzzi - Professora regente da disciplina de TCC II

Instituição: Curso de Licenciatura em Pedagogia da Antonio Meneghetti Faculdade.

Data de criação: 29 de setembro de 2025.

Tipo de PE: Livro-Jogo.

Palavras-chave: Educação Financeira. Autonomia. Matemática.

Público-alvo/Nível de ensino: Professores/as e estudantes do 2º ao 5º ano do Ensino Fundamental I.

Tipo de licença de uso: Uso comercial. Contém imagens geradas pelo ChatGPT.



Apresentação

Este livro-jogo foi elaborado pela acadêmica do 8º semestre do curso de licenciatura em pedagogia da Antonio Meneghetti Faculdade, Emanuely Stefanello Bulegon. A proposta surgiu no decorrer das disciplinas de Trabalho de Conclusão de Curso I e II (TCC), que previa a criação de um produto educacional.

O intuito do presente material é desenvolver um recurso lúdico voltado à temática de Educação Financeira para ser trabalhado pelos/as professores/as com os/as estudantes do 2º ao 5º ano do Ensino Fundamental I.

Além de potencializar o conhecimento relacionado à educação financeira, o livro-jogo busca oportunizar que os/as estudantes expressem a sua identidade, entrelaçando-a ao processo de construção do conhecimento e da aprendizagem. Ademais, durante o desenvolvimento das atividades, os/as estudantes são convidados/as a tomar decisões de forma autônoma, as quais influenciam o decorrer da narrativa.

Dessa forma, esse recurso pedagógico pode ser utilizado durante as aulas do componente curricular de matemática, tanto como forma de revisão quanto como apresentação do tema. Ainda, para auxiliar a prática docente, foi elaborado um manual de orientação para os/as professores/as.

Sumário

MODO DE JOGAR.....	03
MANUAL PARA OS/AS PROFESSORES/AS.....	04
INFORMAÇÕES E ESPAÇO PARA CRIAR O/A PERSONAGEM.....	05
HISTÓRIA.....	06
TABELA DE GASTOS.....	31
TABELA DE GASTOS DESTACÁVEL.....	32
CONCEITO DE LIVRO-JOGO.....	34
CONCEITO DE EDUCAÇÃO FINANCEIRA.....	34
CONCEITO DE DINHEIRO	35
IMPORTÂNCIA DA EDUCAÇÃO FINANCEIRA NO DIA A DIA	36
ESPAÇO PARA REALIZAR OS CÁLCULOS.....	37

MODO DE JOGAR

PASSO A PASSO COM INSTRUÇÕES

1. VAMOS COMEÇAR ESSA AVENTURA CRIANDO O NOME DO/A SEU/SUA PERSONAGEM, REGISTRANDO ALGUMAS INFORMAÇÕES NECESSÁRIAS SOBRE ELE/A: IDADE, COMIDA PREFERIDA, ATIVIDADE QUE MAIS GOSTA DE FAZER NO TEMPO LIVRE E COMO É O HUMOR DESSE/A PERSONAGEM.
2. PRONTOS/AS PARA DESENHAR O/A PERSONAGEM? O PRÓXIMO PASSO É REALIZAR UM DESENHO QUE REPRESENTA O/A SEU/A PERSONAGEM. NO LIVRO-JOGO, FOI DISPONIBILIZADO UM ESBOÇO PARA VOCÊ COMPLETAR O/A PERSONAGEM A PARTIR DA SUA PREFERÊNCIA. LEMBRE-SE, ESSE/A PERSONAGEM VAI ACOMPANHAR VOCÊ ATÉ O FINAL DO LIVRO-JOGO.
3. VAMOS INICIAR A LEITURA? CONFORME A HISTÓRIA AVANÇA, VOCÊ PODERÁ COMPLETAR O NOME DO/A PERSONAGEM QUE VOCÊ DEFINIU NO INÍCIO E REALIZAR ALGUMAS ESCOLHAS QUE VÃO DIRECIONAR VOCÊ PARA DIFERENTES PÁGINAS.
4. PARA CONTINUAR A AVENTURA, APÓS REALIZAR AS ESCOLHAS, VOCÊ SERÁ CONVIDADO/A A RETORNAR À HISTÓRIA E DAR SEQUÊNCIA À LEITURA.
5. AO FINAL DO LIVRO-JOGO, O/A PERSONAGEM CRIADO/A FARÁ UMA RECAPITULAÇÃO DE TODA A HISTÓRIA E DAS ESCOLHAS, POSSIBILITANDO QUE VOCÊ REVEJA TODAS AS DECISÕES TOMADAS.

MANUAL PARA os/as professores/as

Querido/a Professor/a,

O presente livro-jogo é uma proposta pedagógica criada com a intenção de que os/as leitores/as tenham a oportunidade de escolher caminhos que vão dar seguimento à história. A proposta conecta a leitura, a tomada de decisão, a autonomia de escolha e a ludicidade, além de proporcionar uma aprendizagem significativa sobre Educação Financeira.

OBJETIVOS

- Desenvolver a autonomia, tomada de decisão e autoconhecimento.
- Incentivar a leitura significativa e prazerosa.
- Proporcionar momentos que potencializem a criatividade e a imaginação.
- Trabalhar conteúdos de adição, subtração, compra e venda de forma lúdica.

ORIENTAÇÃO

- Aborde com os/as estudantes conceitos básicos sobre adição, subtração, compra e venda.
- Explique o que é o livro-jogo, mostrando como ler e jogar.
- Destacar que é um trabalho individual para desenvolver a imaginação, autonomia e a criatividade de cada estudante, tornando-se, assim, um momento em que os/as estudantes possam conhecer a si mesmos.
- Realize uma leitura geral com a turma para esclarecer as dúvidas.
- Valorize os espaços externos da sala de aula para realizar a atividade com o livro-jogo.

DICAS:

- Valorize as escolhas dos/as estudantes.
- Estimule reflexões sobre as escolhas.
- Promova momentos de exposição das escolhas entre os/as estudantes.
- Para 2º e 3º ano, use como um apoio, já para o 4º e 5º ano, use como uma forma de revisão.
- Utilize a atividade para debater sobre Educação Financeira no cotidiano.

INFORMAÇÕES E ESPAÇO PARA CRIAR O/A PERSONAGEM

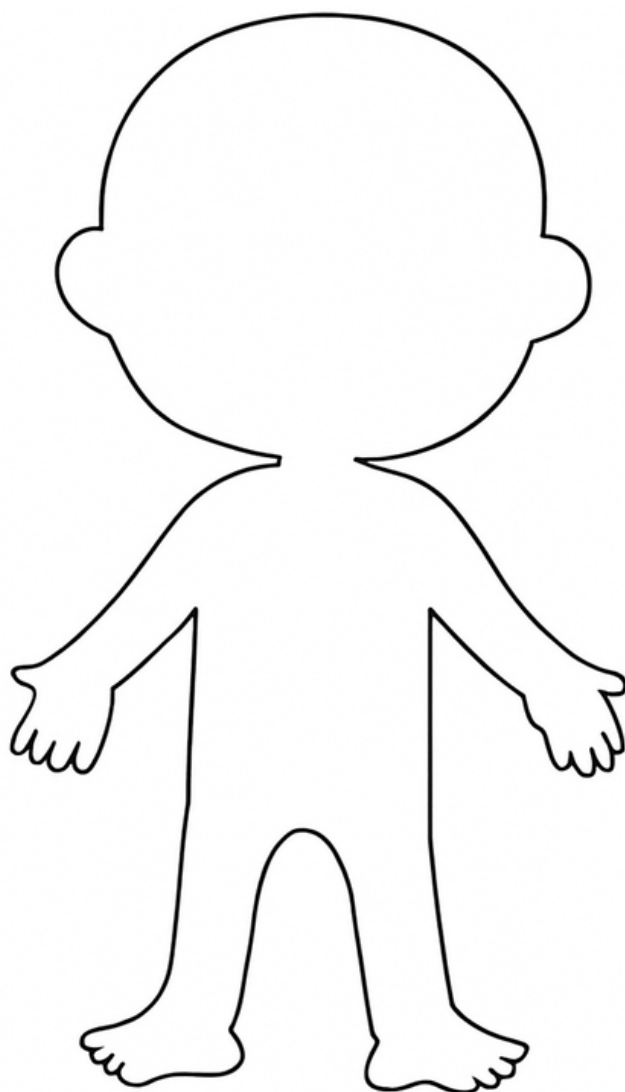
NOME DO/A PERSONAGEM: _____

IDADE

COMIDA PREFERIDA

**ATIVIDADE QUE MAIS
GOSTA DE FAZER**

HUMOR DO PERSONAGEM



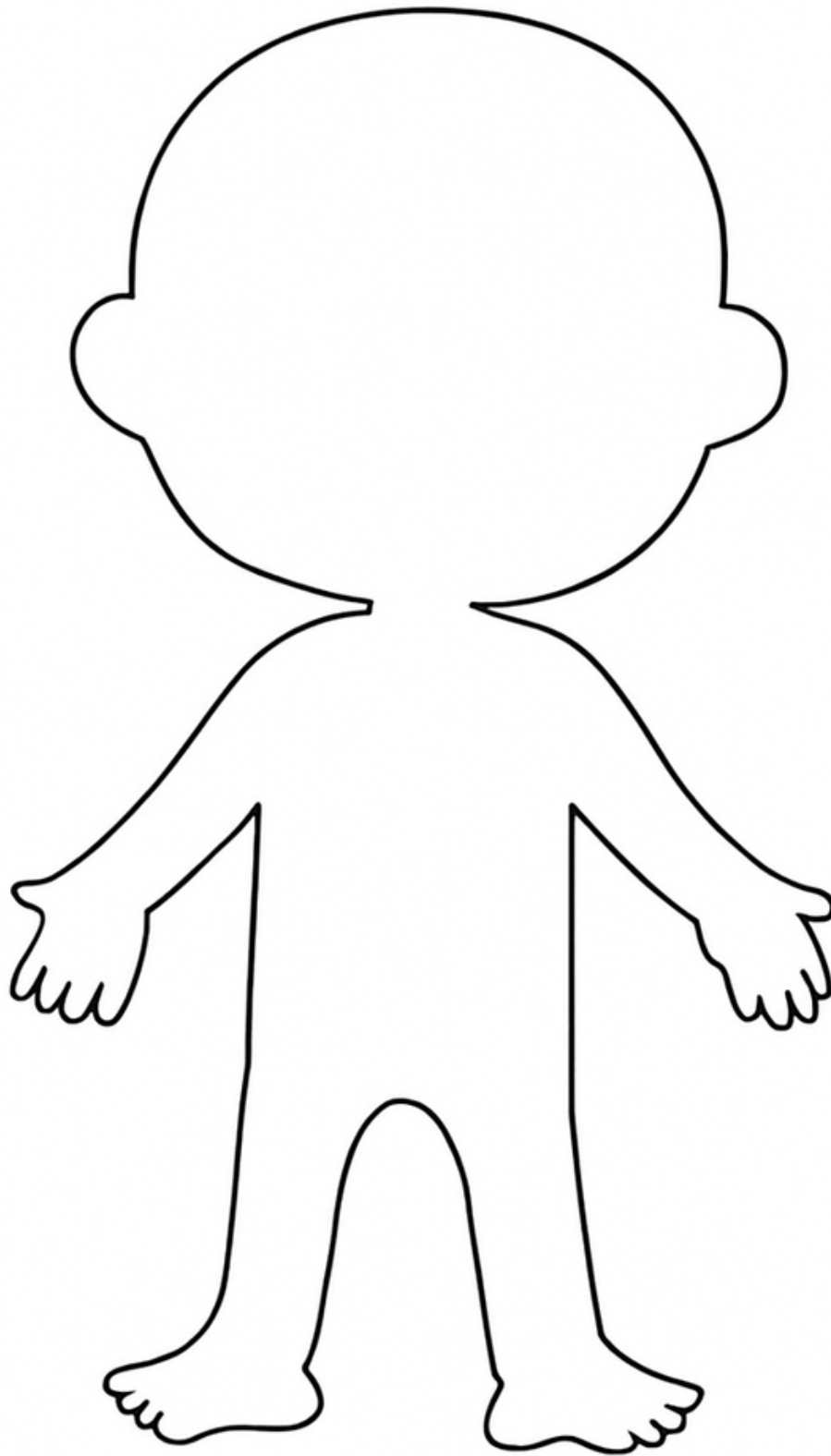
ESTÃO PRONTOS/AS
PARA ESSA VIAGEM
CHEIA DE AVENTURAS
E DECISÕES?

A ROTA DAS ESCOLHAS VAI ENSINAR, PARA VOCÊ, ALGO
NOVO SOBRE EDUCAÇÃO FINANCEIRA.

ESCOLHA COM SABEDORIA!

VAMOS LÁ?

ERA UMA VEZ UMA CRIANÇA MUITO CURIOSA, ALEGRE E IMAGINATIVA QUE SE CHAMAVA _____ (NOME DO/A PERSONAGEM).

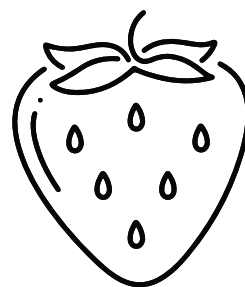
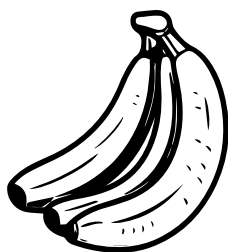
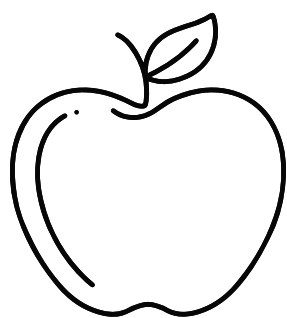


PÁGINA INDISPONÍVEL

CHEGANDO PERTO DE UMA PRAÇA, A CRIANÇA AVISTOU UM BANCO, SENTOU-SE E RAPIDAMENTE COMEÇOU A PENSAR...

HOJE DE MANHÃ GANHEI
DA MINHA AVÓ R\$ 200,00,
ESTOU COM MUITA FOME,
ACHO QUE VOU COMPRAR
ALGUMA COISA PARA
COMER...

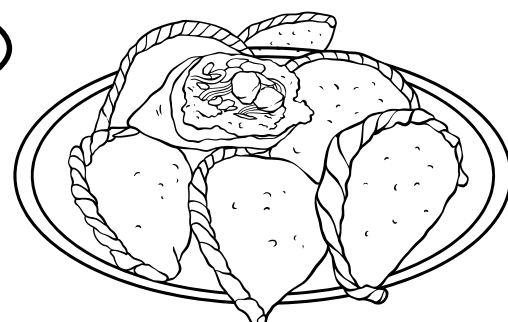
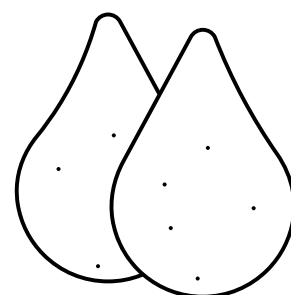
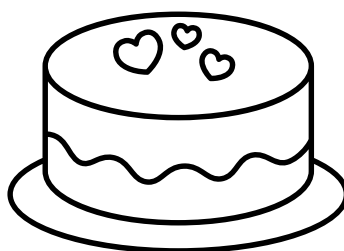
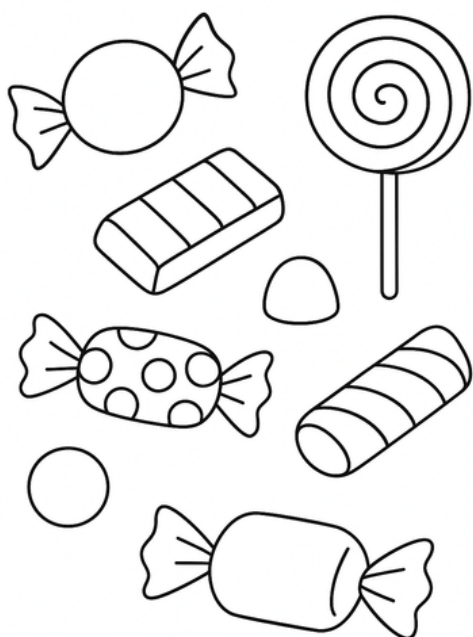




MARQUE ABAIXO O LOCAL EM QUE VOCÊ DESEJA IR COMPRAR UM LANCHE E SIGA AS INSTRUÇÕES...

- () LOJA DE GULOSEIMAS
- () PADARIA
- () FRUTEIRA
- () CONFEITARIA

- SE VOCÊ QUISER COMPRAR GULOSEIMAS, VÁ ATÉ A PÁGINA 19.
- SE VOCÊ QUISER COMPRAR UM SALGADO, VÁ ATÉ A PÁGINA 21.
- SE VOCÊ QUISER COMPRAR UMA FRUTA, VÁ ATÉ A PÁGINA 22.
- SE VOCÊ QUISER COMPRAR BOLO, VÁ ATÉ A PÁGINA 23.



PÁGINA INDISPONÍVEL

POIS BEM, ANTES, QUANDO ESTAVA COM FOME, COMPREI ALGUMAS COISAS PARA COMER E AGORA ESTOU COM REAIS (VALOR DE DINHEIRO QUE SOBROU DA COMPRA DO LANCHE).

- E SE EU ENTRASSE NESSA LOJA DE BRINQUEDOS PARA COMPRAR O PRESENTE DE ANIVERSÁRIO PARA A MINHA AMIGA SOFIA?
- E SE EU FOSSE NA LOJA DE MIÇANGAS PARA COMPRAR O PRESENTE PARA A SOFIA?

MARQUE ABAIXO A LOJA EM QUE VOCÊ DESEJA COMPRAR O PRESENTE PARA SOFIA...

- () LOJA DE BRINQUEDOS
() LOJA DE MIÇANGAS

-SE VOCÊ QUIZER COMPRAR UM BRINQUEDO DE PRESENTE PARA A SOFIA, VÁ ATÉ A PÁGINA 24.

-SE VOCÊ QUIZER COMPRAR ALGUMAS MIÇANGAS DE PRESENTE PARA A SOFIA, VÁ ATÉ A PÁGINA 25.

APÓS UM DIA DE COMPRAS, _____ (NOME DO/A PERSONAGEM) DECIDE QUE ESTÁ NA HORA DE IR PARA SUA CASA DESCANSAR E REALIZAR AS CONTAS DO QUE FOI GASTO AO LONGO DO DIA COM O LANCHE E COM O PRESENTE DE SOFIA.



PÁGINA INDISPONÍVEL

PÁGINA INDISPONÍVEL

PÁGINA INDISPONÍVEL

AO CHEGAR EM CASA, COMO UMA CRIANÇA MUITO RESPONSÁVEL COM O SEU DINHEIRO, _____(NOME DO/A PERSONAGEM) SUBIU ATÉ O SEU QUARTO E RESOLVEU FAZER UMA TABELA SOBRE O QUANTO GASTOU EM SEU DIA.

UTILIZE O ESPAÇO ABAIXO PARA CRIAR UM CENÁRIO DO/A SEU/A PERSONAGEM CHEGANDO EM CASA COM AS COMPRAS.

-SE VOCÊ DECIDIU IR NA LIVRARIA, VÁ ATÉ A PÁGINA 27 E 28 E COMPLETE A TABELA COM OS RESPECTIVOS VALORES.

-SE VOCÊ DECIDIU IR DIRETO PARA CASA E NÃO ENTRAR NA LIVRARIA, VÁ ATÉ A PÁGINA 29 E 30 E COMPLETE A TABELA COM OS RESPECTIVOS VALORES.

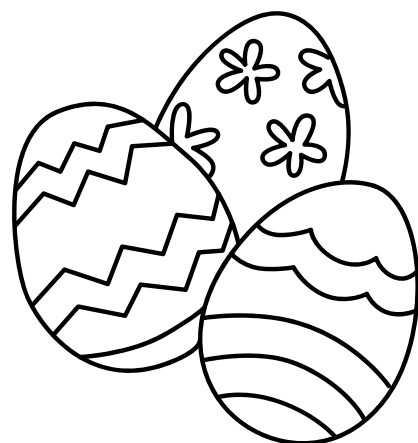
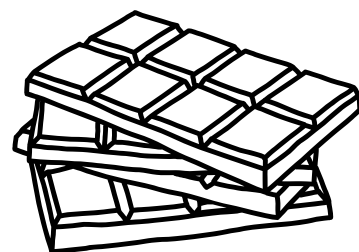
PÁGINA INDISPONÍVEL

AO CHEGAR NA LOJA DE GULOSEIMAS, _____ (NOME DO/A PERSONAGEM), ENCONTROU UMA VARIEDADE DE COISAS QUE PODERIA ESCOLHER PARA COMPRAR.

ESCOLHA QUAL DAS OPÇÕES ABAIXO VOCÊ DESEJA COMPRAR E DIMINUA O VALOR DA GULOSEIMA ESCOLHIDA DOS R\$ 200,00 INICIAIS QUE GANHOU DE SUA AVÓ:

- () BATOM - R\$ 3,00
- () PIRULITO - R\$ 1,00
- () KINDER OVO - R\$ 12,00
- () PACOTE PEQUENO DE FINI - R\$ 9,00

OBSERVAÇÃO: CASO VOCÊ QUEIRA MAIS DE UM ITEM, ASSINALE OS DEMAIS QUE VOCÊ GOSTARIA DE COMPRAR E COLOQUE, AO LADO, A QUANTIA. LEMBRANDO, É NECESSÁRIO SOMAR TODOS OS ITENS QUE VOCÊ DESEJA E, DEPOIS, DIMINUIR DO VALOR INICIAL QUE VOCÊ TEM.



PÁGINA INDISPONÍVEL

PÁGINA INDISPONÍVEL

PÁGINA INDISPONÍVEL

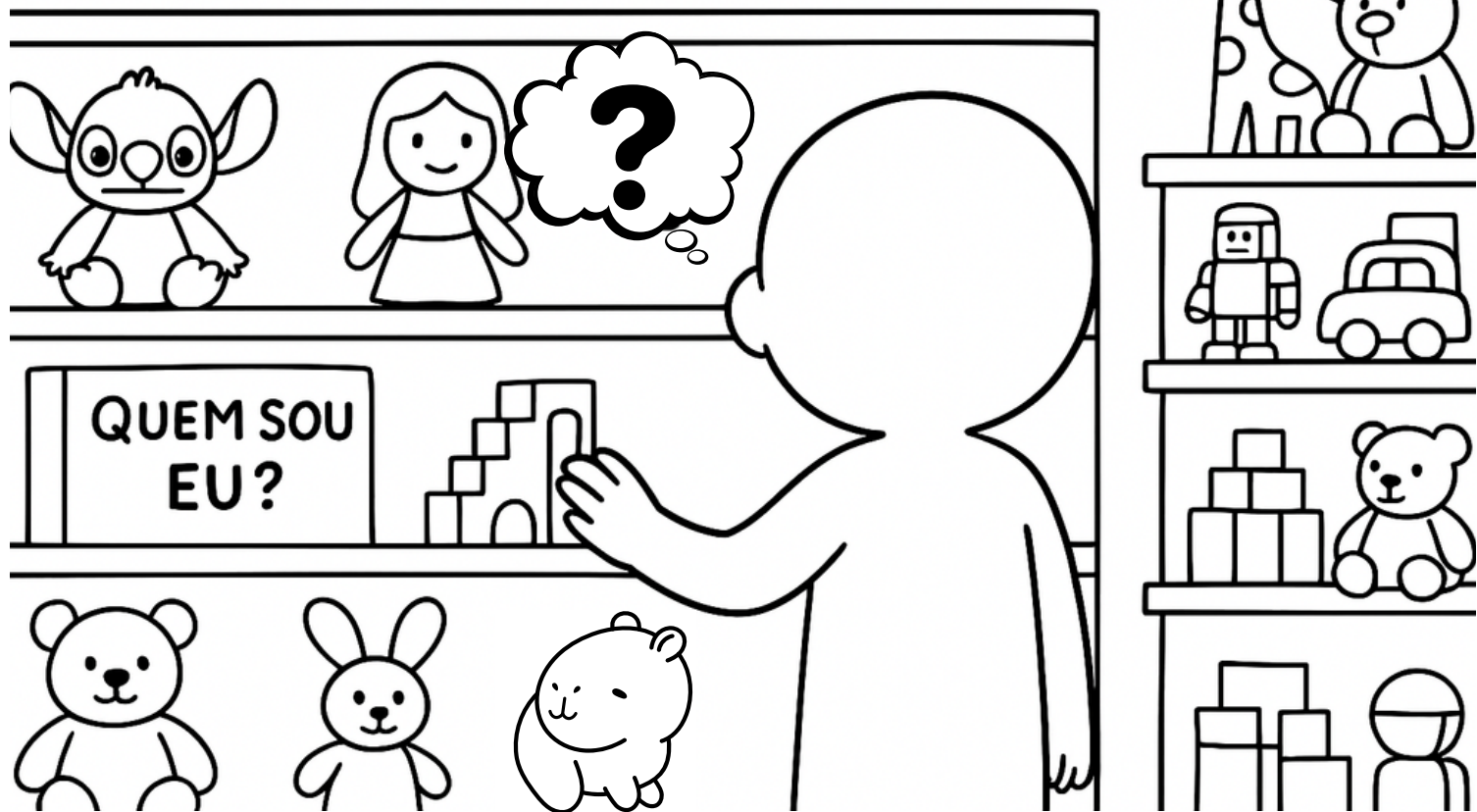
PÁGINA INDISPONÍVEL

AO CHEGAR NA LOJA DE BRINQUEDOS, _____ (NOME DO/A PERSONAGEM) LEMBROU QUE SOFIA GOSTA DE ANIMAIS, JOGOS E BONECAS.

ESCOLHA QUAL DAS OPÇÕES ABAIXO VOCÊ DESEJA COMPRAR E DIMINUA O VALOR DO PRESENTE ESCOLHIDO DOS REAIS QUE SOBROU APÓS A COMPRA DO LANCHE:

- () STITCH DE PELÚCIA - R\$ 65,00
- () BONECA QUE FALA - R\$ 75,00
- () CAPIVARA DE PELÚCIA - R\$ 75,00
- () JOGO QUEM SOU EU? - R\$ 55,00

BRINQUEDOS



APÓS ESCOLHER O BRINQUEDO E COLORIR A IMAGEM, VOLTE PARA A PÁGINA 13.

PÁGINA INDISPONÍVEL

PÁGINA INDISPONÍVEL

BOM, AGORA PRECISO ME CONCENTRAR PARA PREENCHER ESTA TABELA DE GASTOS. PRIMEIRO, PRECISO COLOCAR O DIA DE HOJE E, LOGO APÓS, A QUANTIA EM DINHEIRO QUE GANHEI DA VOVÓ. COLOCANDO ESSES ITENS NA TABELA, TENHO QUE RELEMBRAR COM O QUE GASTEI HOJE, OU SEJA, QUANTO GASTEI COM O LANCHE, COM O PRESENTE PARA A MINHA AMIGA SOFIA E COM O LIVRO QUE COMPREI NA LIVRARIA. NÃO POSSO ESQUECER QUE CADA UM DESSES VALORES VAI EM UMA LINHA DIFERENTE E, AO LADO, NA OUTRA COLUNA DA TABELA, VAI A DESCRIÇÃO, OU SEJA, COM O QUE GASTEI.

ESTÁ QUASE PRONTA MINHA TABELA DE GASTOS.

HMMMM... APÓS FINALIZAR ESSES PONTOS, PRECISO SOMAR TODOS OS VALORES QUE CONSTAM NA COLUNA DE SAÍDA, AQUELE QUE GASTEI, APÓS DIMINUIR COM O QUE ENTROU E, AGORA SIM, SÓ COMPLETAR O SALDO COM ESSE VALOR.

COMO É SIMPLES, RÁPIDO E PRÁTICO, ALÉM DE ME AJUDAR A VER COM O QUE ESTOU GASTANDO MEU DINHEIRO.

UTILIZE O ESPAÇO ABAIXO PARA CRIAR UM CENÁRIO DO/A SEU/A PERSONAGEM NO QUARTO CRIANDO A TABELA DE GASTOS.

PÁGINA INDISPONÍVEL

PÁGINA INDISPONÍVEL

PÁGINA INDISPONÍVEL

PÁGINA INDISPONÍVEL

PÁGINA INDISPONÍVEL

Eaí amiguinhos, vamos fazer uma recapitulação?

NESSE LIVRO-JOGO FALAMOS UM POQUINHO DE EDUCAÇÃO FINANCEIRA E CONHECEMOS UM POUCO MAIS SOBRE O QUE É DINHEIRO E A IMPORTÂNCIA DA EDUCAÇÃO FINANCEIRA NO DIA A DIA.

Mas, primeiro, responda...

APROVEITE O ESPAÇO ABAIXO E ESCREVA O QUE VOCÊ ENTENDE POR LIVRO-JOGO...

Agora que você já pensou um pouquinho, vamos entender melhor alguns conceitos?

PÁGINA INDISPONÍVEL

PÁGINA INDISPONÍVEL

Agora que já sabemos o conceito de Educação Financeira, você sabe da importância dela no dia a dia?

BEM... A EDUCAÇÃO FINANCEIRA É MUITO IMPORTANTE NO DIA A DIA, POIS ATRAVÉS DESSES CONHECIMENTOS TEMOS A POSSIBILIDADE DE LIDAR MELHOR COM O DINHEIRO E FAZER O USO CONSCIENTE DESSE INSTRUMENTO TÃO IMPORTANTE. A PARTIR DO MOMENTO QUE TEMOS ESSA CONSCIÊNCIA, ADQUIRIMOS A CAPACIDADE DE TOMAR DECISÕES DE FORMA INDEPENDENTE E AUTÔNOMA, FAVORECENDO O BEM-ESTAR INDIVIDUAL E, TAMBÉM, SOCIAL.

NA ATUALIDADE, É NECESSÁRIO TER ESSE CONHECIMENTO, POIS ESTAMOS EM UMA ERA EM QUE AS INFORMAÇÕES SE ALASTRAM DE MANEIRA RÁPIDA E, MUITAS VEZES, AGIMOS POR IMPULSO, PROPORCIONANDO UM CONSUMISMO.

AÇÕES DO DIA A DIA

- PLANEJAR OS GASTOS
- EVITAR COMPRAS POR IMPULSO
- TER CONTROLE DAS ENTRADAS E SAÍDAS
- REALIZAR ESCOLHAS RESPONSÁVEIS
- TOMAR DECISÕES INTELIGENTES



Espaço para realizar os cálculos

Referências

ANDRADE, Mateus. **Dinheiro - Moedas Brasileiras - Vários 2025**. Disponível em: <https://www.freepik.com/...> Acesso em: 11 set. 2025.

CANVA. *Canva: ferramentas online de design gráfico*. Disponível em: <https://www.canva.com>. Acesso em: 11 set. 2025.

BULEGON, Emanuely. **Personagem com o dedo levantado**. [imagem]. Criação própria com auxílio do ChatGPT. 2025.

BULEGON, Emanuely. **Contorno do personagem**. [imagem]. Criação própria com auxílio do ChatGPT. 2025.

BULEGON, Emanuely. **Personagem passando na frente de lojas de roupas, calçados e brinquedos**. [imagem]. Criação própria com auxílio do ChatGPT. 2025.

BULEGON, Emanuely. **Personagem sentado em um banco da praça**. [imagem]. Criação própria com auxílio do ChatGPT. 2025.

BULEGON, Emanuely. **Vó entregando dinheiro**. [imagem]. Criação própria com auxílio do ChatGPT. 2025.

BULEGON, Emanuely. **Personagem caminhando em frente a lojas de brinquedos e miçangas**. [imagem]. Criada com auxílio do ChatGPT. 2025.

BULEGON, Emanuely. **Personagem caminhando em frente a lojas de miçangas e livros com sacolas na mão**. [imagem]. Criação própria com auxílio do ChatGPT. 2025.

BULEGON, Emanuely. **Personagem em frente a uma livraria com placa indicando promoção de livros**. [imagem]. Criação própria com auxílio do ChatGPT. 2025.

BULEGON, Emanuely. **Personagem em frente a entrada da sua casa com sacolas na mão**. [imagem]. Criação própria com auxílio do ChatGPT. 2025.

BULEGON, Emanuely. **Personagem sentado na cama com o dedo levantado**. [imagem]. Criação própria com auxílio do ChatGPT. 2025.

BULEGON, Emanuely. **Personagem em uma loja de doces**. [imagem]. Criação própria com auxílio do ChatGPT. 2025.

BULEGON, Emanuely. **Personagem em uma padaria**. [imagem]. Criação própria com auxílio do ChatGPT. 2025.

BULEGON, Emanuely. **Personagem em uma fruteira**. [imagem]. Criação própria com auxílio do ChatGPT. 2025.

BULEGON, Emanuely. **Personagem em uma confeitaria com vários bolos**. [imagem]. Criação própria com auxílio do ChatGPT. 2025.

BULEGON, Emanuely. **Personagem em uma loja de brinquedos**. [imagem]. Criação própria com auxílio do ChatGPT. 2025.

BULEGON, Emanuely. **Personagem em uma loja de miçangas**. [imagem]. Criação própria com auxílio do ChatGPT. 2025.

BULEGON, Emanuely. **Personagem em uma livraria com sacolas na mão**. [imagem]. Criação própria com auxílio do ChatGPT. 2025.

BULEGON, Emanuely. **Personagem sentado em uma escrivaninha fazendo anotações**. [imagem]. Criação própria com auxílio do ChatGPT. 2025.

BULEGON, Emanuely. **Imagem de frutas para colorir**. [imagem]. Criação própria com auxílio do ChatGPT. 2025.

PIKISUPERSTAR. **Ilustração gradiente de caixa brasileira 2025**. Disponível em: <https://www.freepik.com/...> Acesso em: 11 set. 2025.

