Nome: _____ Data: _____

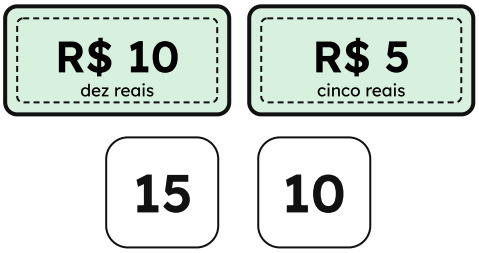
Compra, venda e troca com dinheiro

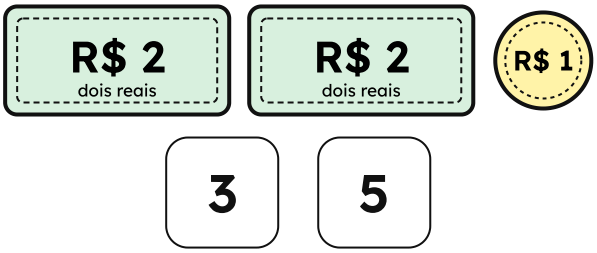
1 Quanto dinheiro tem? Circule.

Comece pela cédula de maior valor.

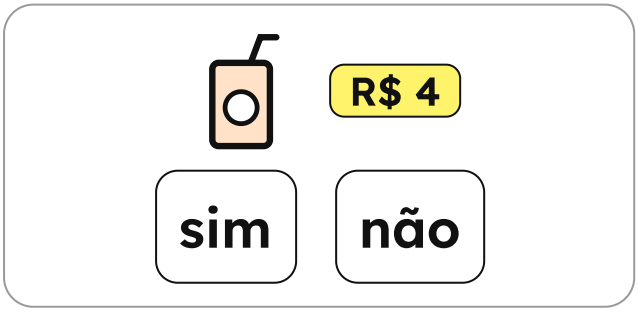
EXEMPLO







2 Você tem R$ 10. Dá para comprar? Circule sim ou não.





Nome: _____ Data: _____

Compra, venda e troca com dinheiro

1 Quanto custa? Some.

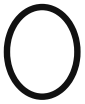
EXEMPLO

 R$ 4  R$ 3

4 + 3 = 7

 R$ 5  R$ 6

= ☐

 R$ 9  R$ 2

= ☐

2 Qual é o troco?

Paguei R$ 10 por um suco de R$ 4. Troco: R$ ☐

Paguei R$ 20 por um livro de R$ 15. Troco: R$ ☐

3 Troque.

1 cédula de R$ 10 = ☐ cédulas de R$ 2

1 cédula de R$ 20 = ☐ cédulas de R$ 5

Nome: _____ Data: _____

Compra, venda e troca com dinheiro

1 **Complete a lista de compras.**

A primeira linha é o exemplo.

Produto	Preço	Quantidade	Total
Caderno	R$ 12	2	R$ 24
Lápis	R$ 3	4	
Borracha	R$ 2	3	
Mochila	R$ 45	1	
Total da compra			

2 **Leia e resolva.**

Paguei a compra acima com **R$ 100**. Quanto recebi de troco?

Desenhe ou faça a conta aqui

Resposta: _____

Lia tem **R$ 30** e quer comprar dois livros de **R$ 14**. O dinheiro dá? Sobra quanto?

Desenhe ou faça a conta aqui

Resposta: _____

3 **Escreva três jeitos diferentes de pagar R$ 20 com cédulas e moedas.**

_____

_____

_____

Compra, venda e troca com dinheiro

Habilidades da BNCC

- **EF03MA24**: resolver e elaborar problemas de compra, venda e troca com o sistema monetário

Material concreto

Dinheiro de brincadeira, embalagens vazias com preços e uma "feirinha" montada na sala.

Como aplicar

1. Monte uma feirinha com embalagens e preços. Os estudantes compram e vendem com dinheiro de brincadeira.
2. Ao contar dinheiro, comece pela cédula de maior valor e diga o total a cada nota.
3. Para o troco, conte do preço até o valor pago: do 4 até o 10 faltam 6.
4. Na versão B, faça as trocas com as cédulas de verdade em cima da mesa.
5. Na versão C, peça que o estudante confira a soma da lista com a calculadora, depois de fazer no papel.

Ajustes por perfil

- **Síndrome de Down.** Dinheiro de brincadeira em situações de vida diária (lanche, mercado) dá sentido ao cálculo. Use poucos valores por vez.
- **Autismo (TEA).** Combine as regras da feirinha antes (quem vende, quem compra, quanto tempo) e mantenha os preços fixos.
- **TDAH.** A feirinha dá movimento e papéis claros. Alterne vendedor e comprador a cada rodada.

Gabarito

- **Versão A.** Bloco 1: 15; 5. Bloco 2: sim; não.
- **Versão B.** Bloco 1: 11; 11. Bloco 2: R$ 6; R$ 5. Bloco 3: 5; 4.
- **Versão C.** Bloco 1: lápis R$ 12; borracha R$ 6; mochila R$ 45; total R$ 87. Bloco 2: R$ 13; dá, e sobram R$ 2. Bloco 3: respostas pessoais.

A versão é escolhida pelo apoio de que o estudante precisa naquele dia, e não pelo diagnóstico. Converse com a equipe do AEE e siga o plano individual (PEI) do estudante, quando houver.