

LIVRO GRATUITO

Seu Dinheiro, Suas Regras

o guia de dinheiro que a escola não deu, para quem tem 14 anos ou mais

Primeiro dinheiro, Pix, compras em jogos, celular parcelado, cartão, golpes, bets, primeiro emprego e como começar a investir, explicados sem sermão e sem fórmulas



Pix recebido

R\$ 48,00

venda de brigadeiros

confira sempre o nome de quem paga

META: CURSO

R\$ 420 de R\$ 600



guardando R\$ 60 por mês · faltam 3 meses

BET E TIGRINHO

a casa sempre ganha no fim · proibido para menores

VALANDROUI

Seu Dinheiro, Suas Regras

o guia de dinheiro que a escola não deu, para quem tem 14 anos ou mais

Baixe a versão mais recente em jeffev.github.io/jeffersonvalandro

Jefferson Valandro

1ª edição · outubro de 2026 · distribuição gratuita

© 2026 Jefferson Valandro. Este livro é gratuito: você pode baixar, imprimir e compartilhar à vontade, desde que sem alterações, com o nome do autor e sem cobrar por ele. Conteúdo educativo: não é recomendação de investimento nem consultoria financeira, jurídica ou tributária. Regras, taxas e leis mudam; confira sempre a fonte oficial.

Bancos, empresas, aplicativos e marcas citados servem só de exemplo e pertencem aos seus respectivos donos. Este guia não tem vínculo com nenhum deles nem recebe nada para citá-los. Pessoas e casos dos exemplos são fictícios.

Sumário

Antes de começar

PARTE 1 — ENTENDER O JOGO

- 1 Dinheiro é tempo de vida
- 2 Inflação e juros: as duas forças invisíveis
- 3 Querer, precisar e o algoritmo

PARTE 2 — SEU DINHEIRO HOJE

- 4 Mesada, bicos e o primeiro orçamento
- 5 Juntar para um objetivo
- 6 Conta, Pix e cartão: como funcionam
- 7 Compras em jogos e apps
- 8 O celular em 12 vezes

PARTE 3 — PROTEJA-SE

- 9 Golpes que miram em jovens
- 10 Bets e tigrinho: a conta que nunca fecha
- 11 Dívida: o que acontece quando não dá para pagar

PARTE 4 — O FUTURO COMEÇA CEDO

12 Ganhar o primeiro dinheiro

13 Jovem aprendiz, estágio e o primeiro salário

14 Investir: começar pequeno e cedo

15 Quanto custa ser adulto

16 Seu plano: dos 14 aos 18

Para continuar

Glossário

ANTES DE COMEÇAR

Antes de começar

Na escola, você aprendeu a calcular a área de um triângulo, a achar o x de uma equação e talvez até a fórmula de Bhaskara. Agora responda rápido: o que acontece se alguém paga só o mínimo da fatura do cartão? Quanto custa de verdade um celular em 12 vezes? Por que o lanche da cantina ficou mais caro se ninguém mexeu na receita?

Se você travou em alguma dessas, relaxa. A maioria dos adultos também trava. Este livro existe para que você não precise aprender isso do jeito mais caro.

Por que ninguém ensina isso

Não é que esconderam de você de propósito. São três motivos bem simples.

O primeiro é que a escola, por muito tempo, simplesmente não tratou do assunto. Você aprende porcentagem, mas ninguém mostra como usar a porcentagem para descobrir se uma promoção é promoção mesmo.

O segundo é que muita família também não aprendeu. Seus pais e avós podem ter vivido uma época em que os preços mudavam quase todo dia, e a regra era gastar o dinheiro rápido antes que ele perdesse valor. Ninguém ensina o que nunca teve chance de aprender.

O terceiro motivo é o menos falado: a confusão dá lucro. Quem vende parcelado ganha mais quando o cliente olha só o valor da parcela. Quem vende moeda de jogo ganha mais quando você não converte o preço para reais. Muita coisa foi desenhada para você não fazer a conta.

Por que aprender agora é vantagem

Os erros de dinheiro mais caros costumam acontecer logo depois dos 18 anos. É quando chega o primeiro cartão de crédito, o primeiro contrato no seu nome, o primeiro salário, a primeira proposta de empréstimo "facinho". Quem chega nessa fase já sabendo o básico escapa de muita armadilha que pega gente de 25, 30, 40 anos.

E tem outra vantagem que só quem é jovem tem: tempo. No capítulo 2 você vai ver por que alguns anos de diferença no começo pesam mais do que muito dinheiro depois. Começar cedo, mesmo com pouco, é uma vantagem enorme.

Resumindo: aprender agora custa pouco; aprender errando depois custa caro.

O que este livro é (e o que não é)

Este livro **não é** sermão. Ninguém aqui vai dizer que você não pode comprar uma skin, ir a um show ou gastar sua mesada com o que quiser. O dinheiro é seu. A ideia é que você escolha sabendo o que está escolhendo.

Ele também **não é** um livro de "fique rico rápido". Quem promete isso quase sempre está vendendo alguma coisa, seja um curso, uma aposta ou um esquema. O que existe de verdade são escolhas um pouco melhores, repetidas ao longo do tempo.

E **não é** recomendação de investimento. Você não vai encontrar aqui "compre tal coisa". Vai aprender a pensar, comparar e desconfiar, para que ninguém consiga te enrolar.

Dois personagens

Para deixar tudo menos abstrato, dois personagens aparecem em vários capítulos. Eles são inventados, mas as situações são bem reais.

- **Davi**, 15 anos. Joga online, gasta com skins e passe de batalha, quer um celular novo e ganha R\$ 60 de mesada por mês. A mãe dele, Renata, está organizando as contas da casa para sair das dívidas.
- **Júlia**, 16 anos, colega de escola do Davi. Faz brigadeiro para vender no intervalo, quer ser jovem aprendiz e está juntando dinheiro para um curso e para um show. Tem um tio que perdeu dinheiro com aposta.

Talvez você se pareça com um deles. Talvez com um pedaço de cada.

Como ler

Pode ler na ordem ou pular para o que interessa agora. A Parte 1 explica as ideias de base. A Parte 2 trata do seu dinheiro hoje: mesada, objetivos, Pix, jogos e parcelas. A Parte 3 é sobre se proteger de golpes, apostas e dívidas. A Parte 4 olha para o futuro: primeiro dinheiro, primeiro emprego, investir e a vida adulta.

Ao longo do texto, aparecem caixas destacadas:

Caixa	O que traz
Na prática	O que fazer com aquilo nesta semana, em passos curtos
Faça a conta	Um cálculo passo a passo para refazer na calculadora do celular
Mito	Uma frase que todo mundo repete, e se ela é verdadeira, falsa ou "depende"
Cuidado	Uma armadilha, um golpe ou um risco
Curiosidade	Um fato interessante sobre dinheiro

Todas as contas usam números de exemplo, escolhidos para ficar fáceis de acompanhar. Troque pelos seus.

Números mudam: confira sempre

Este livro foi escrito com base nas regras de **outubro de 2026**. Juros, inflação e leis mudam com o tempo. Quando um número do mundo real importar para uma decisão sua, confira o valor de hoje numa fonte oficial, como o site do Banco Central ou o gov.br. Vídeo de influenciador e corrente de mensagem não contam como fonte.

Leve para casa

Este livro é de graça, e ninguém deve cobrar por ele. Ele faz parte de uma coleção de três: há uma versão para adultos, *Ninguém Me Ensinou Isso*, e outra para crianças de 10 a 13 anos, *De Onde Vem o Dinheiro?*. Se alguém da sua casa quiser entender o assunto também, mostre a versão adulta. Conversar sobre dinheiro em família fica mais fácil quando todo mundo está lendo a mesma coisa.

Vamos começar por uma pergunta que parece boba, mas não é: o que, afinal, é dinheiro?



Parte 1 — Entender o jogo

CAPÍTULO 1

Dinheiro é tempo de vida

Davi achou um tênis lindo numa loja online: R\$ 300. Ele ganha R\$ 60 de mesada por mês. Fez a conta de cabeça e levou um susto: cinco meses sem gastar nada. "Cinco meses por um tênis?", pensou. Sem perceber, ele tinha acabado de descobrir a ideia mais importante deste capítulo.

Antes do dinheiro, a troca

Imagine um mundo sem dinheiro. Você faz pão e quer sapatos. Para conseguir os sapatos, precisa achar alguém que faça sapatos e que queira pão naquele momento. Se o sapateiro não estiver com fome, azar o seu.

Essa troca direta de uma coisa por outra se chama **escambo**. Funciona em grupos pequenos, mas trava rápido. Como você troca meia vaca por um pente? Como guarda o valor de um saco de peixe, que estraga em dois dias?

Por isso, aos poucos, várias sociedades passaram a usar coisas que todo mundo aceitava como pagamento. Já foram usados sal, conchas, metais. Depois vieram moedas de metal, depois o papel, depois o dinheiro que é só um número na tela do banco. Hoje você manda dinheiro por **Pix**, o sistema de pagamento instantâneo lançado pelo Banco Central em novembro de 2020, e ele chega em segundos, sem nenhuma nota trocar de mão.

Resumindo: o dinheiro surgiu para resolver o problema da troca, e foi ficando cada vez menos "físico".

Dinheiro vale por confiança

Aqui vem uma pergunta estranha: por que uma nota de R\$ 50 vale alguma coisa? O papel em si quase não vale nada. Você não come a nota, não veste a nota.

Ela vale porque **todo mundo confia** que vai poder trocá-la por coisas depois. O dono da padaria aceita sua nota porque sabe que vai conseguir usá-la no mercado. O mercado aceita porque sabe que vai pagar o fornecedor. É uma corrente de confiança, garantida

pelo governo e pelo Banco Central.

O dinheiro do Pix e do saldo no app é a mesma coisa: um número que todo mundo concorda em aceitar. Quando essa confiança cai, como acontece quando os preços sobem demais, o dinheiro perde força. Esse assunto volta no capítulo 2.

CURIOSIDADE

As notas e moedas do real são fabricadas pela Casa da Moeda do Brasil. Mas a maior parte do dinheiro que circula hoje nem existe em papel: é saldo em conta, que só aparece como número na tela.

A ideia central: dinheiro é tempo trocado

Agora a ideia que vai acompanhar você pelo livro todo. Quase todo dinheiro que existe na sua vida veio do tempo de alguém. Ou é o seu tempo, num bico ou num emprego. Ou é o tempo de quem te dá a mesada, que trabalhou para ganhá-la.

Então, quando você compra alguma coisa, não está gastando só reais. Está gastando **horas de vida** de alguém. E horas de vida não voltam.

Vamos colocar números. Imagine um bico que paga R\$ 10 por hora (valor de exemplo). Veja quanto tempo de trabalho custam algumas coisas:

Coisa	Preço de exemplo	Horas de trabalho a R\$ 10 por hora
Uma skin	R\$ 25	2 horas e meia
Um passe de batalha	R\$ 35	3 horas e meia
Um tênis	R\$ 300	30 horas
Um celular	R\$ 1.500	150 horas

Trinta horas por um tênis é quase uma semana inteira de trabalho de um adulto em tempo integral. Cento e cinquenta horas por um celular são quase um mês inteiro. De repente, o preço ganha outro peso.

Resumindo: todo preço pode ser lido em horas de vida.

FAÇA A CONTA

Quanto vale uma hora de trabalho de um adulto da sua casa? Vamos com números de exemplo.

1. Imagine um salário de R\$ 2.000 por mês.
2. Imagine umas 160 horas de trabalho no mês (40 horas por semana, mais ou menos 4 semanas).
3. Divida: $R\$ 2.000 \div 160 = R\$ 12,50$ por hora.
4. Agora pegue o celular de R\$ 1.500 e divida por R\$ 12,50. Dá 120 horas.
5. Divida 120 horas por 40 horas semanais. São 3 semanas de trabalho só para pagar o celular.

Na vida real, sai desse salário ainda o desconto do INSS, e boa parte dele já tem destino: aluguel, comida, luz. Então o tempo de verdade é ainda maior.

A mesada também é tempo

"Mas eu não trabalho, eu ganho mesada." Justo. Só que a mesada também saiu de horas de trabalho de alguém. Os R\$ 60 do Davi vieram de algumas horas da Renata, a mãe dele.

Isso não é para dar culpa. A mesada é sua, e você pode usá-la. A ideia é só lembrar que ela tem um peso. Um passe de batalha de R\$ 35 é mais da metade da mesada do Davi. Não quer dizer que ele não deve comprar. Quer dizer que, comprando, sobra pouco para o resto do mês.

Gastar é sempre escolher

Como o dinheiro é limitado, cada compra é uma escolha entre caminhos. Se Davi compra o passe de batalha, não junta para o tênis neste mês. Se compra o tênis, fica uns meses sem skin. Não dá para ter tudo ao mesmo tempo.

Os economistas têm um nome para isso: **custo de oportunidade**. É aquilo de que você abre mão quando escolhe outra coisa. O custo de oportunidade de um lanche de R\$ 15 não é "R\$ 15". É o que você poderia ter feito com esses R\$ 15: metade de um ingresso, um pedaço do celular novo, um presente para alguém.

Isso não é motivo para não gastar nunca. Gastar com o que te deixa feliz é parte da vida. O problema é gastar **sem perceber** que estava escolhendo. Quem percebe a escolha costuma gastar com o que importa mais e menos com o que esquece em dois dias.

MITO OU VERDADE

"Quem tem pouco dinheiro não precisa pensar nisso, porque não tem o que escolher."

Falso. É justamente quando o dinheiro é pouco que cada escolha pesa mais. Com R\$ 60 por mês, um gasto de R\$ 30 é metade de tudo. Pensar antes de gastar não é coisa de rico; é mais útil ainda para quem tem pouco.

O que muda quando você pensa assim

Pensar em horas não é para virar alguém que não aproveita nada. É um filtro rápido. Antes de comprar, faça uma pergunta: "isso vale X horas da minha vida?" Às vezes a resposta é sim, e tudo bem. Um show que você vai lembrar por anos pode valer muito mais do que as horas que custa.

Outras vezes a resposta é não. Uma skin que você vai esquecer na semana que vem talvez não valha três horas de trabalho. Só você sabe. O importante é fazer a pergunta.

Esse truque volta no capítulo 3, quando a gente falar de como as redes sociais tentam fazer você comprar sem pensar.

NA PRÁTICA

1. Escolha três coisas que você quer comprar agora.
2. Pergunte a um adulto da sua casa, se ele topa, quanto mais ou menos vale uma hora de trabalho dele. Ou use os R\$ 10 por hora do exemplo.
3. Divida o preço de cada coisa por esse valor e anote as horas.
4. Para cada uma, responda com sinceridade: vale essas horas?
5. Guarde a lista. Daqui a duas semanas, veja se você ainda quer as mesmas coisas.

Resumindo

- O dinheiro nasceu para facilitar as trocas e hoje é quase só número na tela.
- Ele vale porque todo mundo confia que vai poder usá-lo.
- Quase todo dinheiro veio de horas de trabalho de alguém: preço é tempo de vida.
- Toda compra é uma escolha; o custo de oportunidade é o que você deixou de fazer.
- Gastar com o que importa é ótimo; o problema é gastar sem perceber.

Pergunta para pensar: qual foi a última coisa que você comprou e, em horas de trabalho, achou que não valeu?

CAPÍTULO 2

Inflação e juros: as duas forças invisíveis

No ano passado, o salgado da cantina da escola da Júlia custava R\$ 6. Neste ano, custa R\$ 7. A receita é a mesma, o tamanho é o mesmo, a moça do balcão é a mesma. Só o preço mudou. Júlia comentou com o Davi, e ele respondeu: "Tudo sobe, né?". Sobe mesmo. E isso tem nome.

Neste capítulo você vai conhecer duas forças que mexem no seu dinheiro o tempo todo, mesmo quando você não está olhando: a inflação e os juros.

Inflação: o dinheiro que encolhe

Inflação é a subida geral dos preços ao longo do tempo. Não é um produto só ficando caro. É quando a maior parte das coisas sobe ao mesmo tempo: lanche, passagem, roupa, conta de luz, internet.

O efeito mais importante não está no preço; está no seu bolso. Se os preços sobem e o seu dinheiro continua o mesmo, ele compra menos. Isso se chama **poder de compra**: quanto de coisas o seu dinheiro consegue comprar.

Pense numa nota de R\$ 100 guardada na gaveta. Daqui a um ano, ela ainda é uma nota de R\$ 100. Mas, se os preços subirem 10% nesse tempo (número de exemplo), ela vai comprar o que antes custava uns R\$ 91. O número na nota não muda. O que ela compra, sim.

No Brasil, a inflação oficial é medida pelo IBGE e se chama **IPCA**, um índice que acompanha os preços de uma "cesta" enorme com tudo o que as famílias costumam comprar. É o número que aparece no jornal quando dizem "a inflação do ano ficou em tanto". Se quiser saber o valor de hoje, ele está no site do IBGE.

Resumindo: inflação é o dinheiro parado perdendo força, porque os preços sobem.

FAÇA A CONTA

Quanto vai custar o seu lanche daqui a 10 anos? Imagine uma inflação de 5% ao ano (número de exemplo).

1. Um lanche custa R\$ 10 hoje.
2. Daqui a um ano: $R\$ 10 \times 1,05 = R\$ 10,50$.
3. Repita a multiplicação por 1,05 a cada ano. Na calculadora, aperte "× 1,05" dez vezes seguidas.
4. Depois de 10 anos, o mesmo lanche custa uns R\$ 16,29.

Um aumento de 5% por ano parece pouco. Em 10 anos, o lanche ficou uns 63% mais caro.

CURIOSIDADE

Nos anos 1980 e no começo dos anos 1990, o Brasil viveu uma **hiperinflação**: os preços mudavam de um dia para o outro, e o país trocou de moeda várias vezes. A virada veio com o Plano Real. Em março de 1994 foi criada a URV, uma espécie de régua de preços que ajudou na transição. Em 1º de julho de 1994, o real entrou em circulação, e a inflação caiu muito nos anos seguintes. Pergunte a alguém mais velho da sua família se lembra dessa época.

Juros: o aluguel do dinheiro

Agora a segunda força. Imagine que você aluga uma bicicleta por um dia. Você usa e devolve, mas paga um valor por ter usado. Com dinheiro é parecido. **Juros** são o preço de usar um dinheiro que não é seu, como um aluguel.

Quando você pega dinheiro emprestado, você paga juros para quem emprestou. Quando você guarda dinheiro num banco ou num investimento, é como se você estivesse emprestando para ele, e aí quem recebe os juros é você.

Ou seja, os juros trabalham **contra** você quando você deve e **a favor** de você quando você guarda. A mesma força, dois lados.

Juros compostos: juros sobre juros

Aqui mora o segredo. Na maioria das dívidas e dos investimentos, os juros de um mês viram parte da conta, e no mês seguinte você paga (ou ganha) juros também sobre eles. Isso se chama **juros compostos**: juros sobre juros.

Veja do lado ruim. Imagine uma dívida de R\$ 200 com juros de 10% ao mês (taxa de exemplo, mas existem dívidas assim ou piores). Ninguém paga nada por seis meses:

Mês	Dívida no fim do mês
Começo	R\$ 200,00
1	R\$ 220,00
2	R\$ 242,00
3	R\$ 266,20
4	R\$ 292,82
5	R\$ 322,10
6	R\$ 354,31

Em seis meses, a dívida passou de R\$ 200 para mais de R\$ 354. Se os juros fossem calculados só sobre os R\$ 200 iniciais, seriam R\$ 20 por mês, e a dívida terminaria em R\$ 320. A diferença de uns R\$ 34 é o efeito dos juros sobre juros. E ela cresce cada vez mais rápido quanto mais tempo passa. O capítulo 11 mostra como isso acontece com o cartão de crédito.

Resumindo: com juros compostos, o tempo multiplica tudo, para o bem ou para o mal.

A regra dos 72

Existe um truque rápido para sentir a força dos juros compostos. Divida 72 pela taxa de juros anual. O resultado é, mais ou menos, quantos anos o dinheiro leva para dobrar. É a **regra dos 72**.

Com 6% ao ano (taxa de exemplo): $72 \div 6 = 12$. O dinheiro dobra em uns 12 anos. Com 10% ao ano: $72 \div 10 = 7,2$ anos. É uma conta aproximada, mas chega bem perto do resultado exato.

Veja R\$ 1.000 rendendo 6% ao ano por 36 anos:

Anos depois	Valor aproximado
0	R\$ 1.000
12	uns R\$ 2.000
24	uns R\$ 4.000
36	uns R\$ 8.150

Repare que o valor não sobe em linha reta. Ele dobra, e dobra de novo, e dobra de novo. O último salto é o maior.

Por que começar jovem é a maior vantagem que existe

Agora vem a parte que torna você, com 14, 15, 16 anos, mais rico em uma coisa do que quase todo adulto: tempo.

Imagine duas pessoas. As duas guardam R\$ 600 por ano (R\$ 50 por mês). Imagine que o dinheiro rende 6% ao ano acima da inflação, uma taxa de exemplo; na vida real a taxa muda e nenhuma é garantida.

- **Pessoa A** começa aos 16 anos, guarda por 10 anos e **para** aos 25. Depois disso, não coloca mais nem um real.
- **Pessoa B** começa aos 30 e guarda todo ano até os 59. São 30 anos guardando.

Quanto cada uma tem aos 60 anos?

	Pessoa A	Pessoa B
Anos guardando	10	30
Total que saiu do bolso	R\$ 6.000	R\$ 18.000
Valor aos 60 anos	uns R\$ 60.800	uns R\$ 50.300

A Pessoa A colocou um terço do dinheiro e terminou com mais. Não é mágica. É que o dinheiro dela teve muito mais anos para fazer juros sobre juros. O tempo trabalhou por ela.

Isso não quer dizer que quem começa depois está perdido. Quer dizer que cada ano de vantagem conta muito, e você está no melhor momento para usar isso. Como investir de verdade é assunto do capítulo 14.

MITO OU VERDADE

"Guardar R\$ 50 não faz diferença nenhuma."

Depende do tempo. Por um mês, R\$ 50 guardados são só R\$ 50. Por décadas, com juros compostos, eles viram muito mais. A tabela da Pessoa A mostra isso. O que faz diferença não é só o valor; é o valor vezes o tempo.

CUIDADO

Se alguém oferecer "dobrar seu dinheiro em um mês", faça a regra dos 72 ao contrário. Dobrar em um mês exigiria uma taxa absurda que nenhum investimento sério garante. Promessa assim é sinal clássico de golpe ou pirâmide. Os golpes aparecem com calma no capítulo 9.

Juntando as duas forças

A inflação faz o dinheiro parado encolher. Os juros fazem o dinheiro crescer, se estiver guardado num lugar que rende, ou fazem a dívida crescer, se você estiver devendo. Por isso, guardar dinheiro só na gaveta por muitos anos é perder para a inflação. E deixar uma dívida rolar é deixar os juros compostos trabalharem contra você.

NA PRÁTICA

1. Escolha algo que você compra sempre, como um lanche ou uma recarga, e pergunte a alguém mais velho quanto custava há alguns anos.
2. Refaça a conta do lanche na calculadora, apertando " $\times 1,05$ " dez vezes.
3. Faça a regra dos 72 com 4%, 8% e 12%: quantos anos para dobrar?
4. Se você tem algum dinheiro guardado, descubra com um responsável se ele está num lugar que rende.

Resumindo

- Inflação é a subida geral dos preços; ela faz o dinheiro parado comprar menos.
- Juros são o aluguel do dinheiro: contra você na dívida, a seu favor quando você guarda.
- Juros compostos são juros sobre juros, e o tempo multiplica o efeito.
- Pela regra dos 72, 72 dividido pela taxa anual dá, mais ou menos, os anos para dobrar.
- Começar cedo, mesmo com pouco, vale mais do que começar tarde com muito.

Pergunta para pensar: se você guardasse R\$ 50 por mês a partir de hoje, que idade teria quando completasse 10 anos guardando?

CAPÍTULO 3

Querer, precisar e o algoritmo

São 23h e Davi está rolando o app de vídeos curtos. Aparece um influenciador abrindo uma caixa com um fone novo, "que mudou a vida dele". Logo depois, outro vídeo do mesmo fone. Depois um anúncio: "Só hoje, 40% de desconto, faltam 2 horas". Davi nunca tinha pensado em fone novo. Às 23h15, ele já sente que precisa de um.

Ele não precisa. Ele passou a querer. E alguém trabalhou bastante para isso acontecer.

Querer não é pecado

Vamos tirar a culpa da mesa logo de cara. Querer coisas é normal. Querer um tênis bonito, uma skin, ir a um show, comer fora com os amigos: tudo isso faz parte da vida, e ninguém precisa viver só do essencial.

A diferença entre **precisar** e **querer** é simples. Precisar é aquilo sem o qual a sua vida trava: comida, transporte para a escola, o material que o professor pediu, o remédio. Querer é o resto: o que deixa a vida melhor, mais divertida, mais bonita, mas sem o qual você continua bem.

O problema nunca foi querer. O problema é **não escolher**. Como o dinheiro é limitado (lembra do capítulo 1?), não dá para ter tudo o que se quer. Quem não escolhe acaba gastando com o que aparece primeiro na tela, e não com o que queria mais.

Resumindo: querer é normal; o que importa é escolher entre os seus quereres.

Algumas coisas ficam no meio

Nem tudo é preto no branco. Você precisa de um celular para falar com a família e fazer trabalho da escola. Mas não precisa do modelo mais novo. Você precisa de um tênis. Mas não precisa do tênis de R\$ 800 da propaganda.

Um jeito honesto de separar é uma pergunta: eu preciso da coisa ou da versão cara da coisa? Muitas vezes a necessidade é real, e o querer está só no modelo, na marca, na cor.

Como as redes sociais vendem

As redes sociais são de graça para você porque quem paga são os anunciantes. O app ganha dinheiro mantendo você olhando e mostrando coisas que você pode querer comprar. O **algoritmo**, que é o programa que escolhe o que aparece no seu feed, aprende rápido do que você gosta e mostra mais disso.

Algumas técnicas aparecem o tempo todo:

Técnica	Como funciona
Publi	O influenciador recebe dinheiro para falar bem do produto
Recebidos	A marca manda o produto de graça, esperando que ele apareça no vídeo
Link com comissão	O influenciador ganha uma parte de cada venda feita pelo link dele
Comparação	Você vê a vida "perfeita" dos outros e sente que a sua está faltando algo
"Todo mundo tem"	A sensação de que só você ainda não comprou

Nada disso é proibido. Publicidade é um trabalho como outro. Mas saber que existe dinheiro por trás muda o jeito de assistir. Quando alguém diz que um produto "mudou a vida", pergunte: ele pagou por isso ou foi pago para dizer isso? Às vezes o post vem marcado como publicidade, mas nem sempre de forma clara.

E a comparação engana muito. Ninguém posta a fatura do cartão, o celular parcelado em 18 vezes ou a briga em casa por causa de dinheiro. Você está comparando os seus bastidores com o palco dos outros.

MITO OU VERDADE

"Se o influenciador usa, é porque é bom."

Depende. Pode até ser bom. Mas muitas vezes ele recebeu o produto de graça ou foi pago para mostrar. A opinião de alguém que ganha com a sua compra não é igual à opinião de um amigo. Procure avaliações de gente que pagou do próprio bolso.

A pressa fabricada

"Só hoje!" "Últimas unidades!" "Oferta acaba em 01:59:43." Essas frases têm um objetivo: fazer você decidir **antes** de pensar. Isso se chama **escassez falsa**: criar a sensação de que, se você não comprar agora, vai perder para sempre.

Às vezes a oferta é real. Mas, na maioria das vezes, a mesma promoção volta na semana seguinte, ou outra parecida aparece. O relógio contando os segundos está ali para acelerar o seu coração, não para te ajudar. Os jogos usam truques parecidos nas lojas internas, e isso aparece com mais calma no capítulo 7.

Resumindo: pressa é a melhor amiga de quem vende e a pior inimiga de quem compra.

CUIDADO

Oferta boa demais com contagem regressiva, num perfil que você não conhece, pode ser golpe e não só propaganda. Loja falsa em rede social é um dos golpes mais comuns contra jovens. O capítulo 9 mostra como reconhecer.

A regra das 48 horas

Existe um remédio simples para a pressa: esperar. Quando der vontade de comprar algo que não é necessidade, espere **48 horas** antes de decidir. Anote a coisa e o preço, feche o app e siga a vida.

Depois de dois dias, uma de duas coisas acontece. Ou você nem lembra mais do que queria, e economizou. Ou continua querendo, e aí compra com calma, sabendo que é uma vontade de verdade e não um impulso das 23h. Os dois resultados são bons.

A espera funciona porque a vontade criada pelo vídeo é quente e passa rápido. A vontade que sobrevive a dois dias costuma ser sua de verdade.

A pergunta das horas

Junte a espera com a ideia do capítulo 1. Antes de comprar, pergunte: "quantas horas de trabalho isso custa?" Um fone de R\$ 150, num bico de R\$ 10 por hora (valor de exemplo), são 15 horas. Ainda vale?

Às vezes vale. Se o seu fone quebrou e você ouve música todo dia indo para a escola, pode valer muito. Se o seu fone funciona e o desejo apareceu às 23h por causa de um vídeo, talvez não.

FAÇA A CONTA

Os pequenos impulsos somados. Imagine R\$ 8 por semana em compras por impulso (número de exemplo): um docinho a mais, um item no jogo, uma taxa de entrega.

1. $R\$ 8 \text{ por semana} \times 52 \text{ semanas} = R\$ 416 \text{ por ano.}$
2. Com um bico de R\$ 10 por hora (exemplo), $R\$ 416 \div R\$ 10 = \text{umas } 42 \text{ horas de trabalho.}$
3. Pergunte-se: o que eu faria com R\$ 416 de uma vez?

Nenhum gasto pequeno é o problema. A soma deles, sem você perceber, é.

Seu feed, suas regras

Você não controla o algoritmo inteiro, mas controla bastante coisa. Pode deixar de seguir perfis que só te fazem sentir que falta algo. Pode silenciar anúncios de um tipo de produto. Pode desligar as notificações de lojas e apps de compra. Pode tirar o cartão salvo do app, se usar um, para que comprar exija um passo a mais.

Cada passo a mais entre o desejo e a compra é um espaço para pensar. Quem vende quer tirar esses passos. Você pode colocá-los de volta.

NA PRÁTICA

1. Abra a lista de perfis que você segue e conte quantos vendem alguma coisa.
2. Deixe de seguir ou silencie pelo menos três que te fazem sentir que "falta algo".
3. Crie uma nota no celular chamada "Espera 48h". Toda vontade de compra vai para lá, com data e preço.
4. Depois de 48 horas, releia e risque o que você já não quer.
5. No fim do mês, some o valor riscado. Foi o que você deixou de gastar sem sofrer.

Resumindo

- Querer é normal; o problema é não escolher entre os quereres.
- Influenciadores muitas vezes ganham com a sua compra: publi, recebidos e links com comissão.
- Contagem regressiva e "últimas unidades" existem para você decidir antes de pensar.
- Esperar 48 horas separa vontade de verdade de impulso.
- Perguntar "quantas horas de trabalho isso custa?" coloca o preço em perspectiva.

Pergunta para pensar: qual foi a última coisa que você comprou por causa de um vídeo, e você ainda usa?



Parte 2 — Seu dinheiro hoje

CAPÍTULO 4

Mesada, bicos e o primeiro orçamento

Todo dia 5, Davi recebe R\$ 60 de mesada da mãe. E todo dia 20, mais ou menos, o dinheiro acabou. Ele não sabe direito para onde foi. Não comprou nada grande, não perdeu nada. Simplesmente sumiu. Neste mês, ele decidiu descobrir.

Este capítulo é sobre isso: entender para onde vai o seu dinheiro e montar o seu primeiro orçamento. Não precisa de planilha complicada. Precisa de um pouco de atenção e de um combinado.

Mesada ou semanada: primeiro, o combinado

Nem todo mundo ganha mesada, e tudo bem. Muitas famílias não conseguem, e outras preferem dar dinheiro quando surge uma necessidade. Se você ganha algum dinheiro, seja mesada, seja de bicos, seja de presente, este capítulo serve para você.

Se você ganha mesada, o primeiro passo é uma conversa: **o que ela cobre?** Parece detalhe, mas muda tudo. A mesada é para o lanche da escola? Para a recarga do celular? Para o passe do ônibus? Ou é só para os seus gastos de lazer?

Se ninguém combinou, vira confusão. Você acha que o lanche é por conta da família, a família acha que é por conta da mesada, e no dia 20 ninguém entende por que o dinheiro acabou. Combinar evita briga e te ensina a cuidar de um valor que tem missão definida.

Também vale pensar no ritmo. Uma **semanada** (um valor toda semana) costuma ser mais fácil para quem está começando, porque o dinheiro dura menos tempo e o erro custa menos. A **mesada** (um valor por mês) é um treino melhor para a vida adulta, já que salário também costuma vir uma vez por mês.

Resumindo: antes de organizar a mesada, combine com a família o que ela precisa pagar.

CURIOSIDADE

Uma semanada de R\$ 15 parece igual a uma mesada de R\$ 60. Mas o ano tem 52 semanas, que é um pouco mais que 12 meses de 4 semanas. Nas contas de exemplo, $R\$ 15 \times 52 = R\$ 780$ por ano, e $R\$ 60 \times 12 = R\$ 720$ por ano. Pequenas diferenças de ritmo mudam o total.

Passo 1: anotar tudo por um mês

Você não consegue organizar o que não enxerga. Então o primeiro passo é só observar. Durante um mês inteiro, anote **todo** gasto, por menor que seja. Pode ser no bloco de notas do celular, num caderno ou num app de anotações.

Não precisa julgar nada enquanto anota. Só registre: data, o que foi, quanto custou. O julgamento fica para o fim do mês.

Davi fez isso. No fim do mês, a anotação dele ficou assim:

O que	Quanto
Pão de queijo na cantina, 4 vezes de R\$ 6	R\$ 24
Passe de batalha	R\$ 35
Total gasto	R\$ 59
Sobrou	R\$ 1

Ele levou um susto. O passe de batalha, que pareceu uma compra só, levou mais da metade da mesada. E os pães de queijo, que ele nem lembrava de ter comprado, somaram quase o mesmo que uma skin cara. Nada disso é errado. Mas agora ele sabe.

Passo 2: dividir em três partes

Agora vem o orçamento. A palavra assusta, mas um **orçamento** é só um plano: decidir **antes** o que cada pedaço do dinheiro vai fazer, em vez de descobrir **depois** para onde ele foi.

Para quem está começando, três partes bastam:

- **Gastar:** o que você usa no mês, sem culpa. Lanche, jogo, cinema, o que for.

- **Guardar:** um pouco que fica parado para imprevistos. O fone quebrou, o aniversário do amigo apareceu.
- **Objetivo:** dinheiro juntado para uma coisa específica que você quer.

Não existe porcentagem mágica. O que importa é que as três partes existam, mesmo que a do guardar seja pequena.

Davi fez as contas e decidiu assim:

Parte	Valor	Fatia da mesada
Gastar	R\$ 35	uns 58%
Guardar	R\$ 10	uns 17%
Objetivo: um fone de R\$ 120	R\$ 15	25%
Total	R\$ 60	100%

Com R\$ 15 por mês, o fone sai em 8 meses. É bastante tempo, e Davi sabe disso. Mas é um caminho real, e não um desejo solto. Como montar metas e encurtar esse prazo é assunto do capítulo 5.

FAÇA A CONTA

Monte a sua divisão com a sua mesada. Vamos com os números do Davi.

1. Mesada: R\$ 60.
2. Escolha quanto vai para guardar: R\$ 10.
3. Escolha quanto vai para o objetivo: R\$ 15.
4. O que sobra é para gastar: $R\$ 60 - R\$ 10 - R\$ 15 = R\$ 35$.
5. Para saber em quantos meses chega no objetivo, divida o preço pela parte mensal: $R\$ 120 \div R\$ 15 = 8$ meses.

Troque pelos seus valores. Se o prazo ficar longo demais, diminua o objetivo, aumente a parte dele ou procure um dinheiro extra.

Os potes: envelopes ou app

Dividir no papel é fácil. Difícil é não misturar na hora de gastar. Por isso existe o **método dos potes**: cada parte do dinheiro fica num lugar separado.

Se a mesada vem em dinheiro vivo, use três envelopes ou três potes com etiqueta. Se vem por Pix numa conta, muitos bancos digitais permitem separar o saldo em "caixinhas" ou "cofrinhos" dentro do app, cada um com um nome. Uma conta no seu nome, com um responsável, é assunto do capítulo 6.

O efeito é poderoso. Quando o pote do "gastar" acaba, acabou. Você não mexe no do objetivo sem perceber, porque ele está em outro lugar. A decisão de tirar dinheiro de lá vira uma decisão consciente, e não um descuido.

Passo 3: guardar primeiro

Aqui está o truque que mais faz diferença: **guarde primeiro, gaste depois**. No dia em que a mesada chega, antes de qualquer compra, separe o dinheiro do guardar e do objetivo. O que sobra, você gasta.

A maioria das pessoas faz o contrário. Gasta durante o mês e guarda "o que sobrar". E quase nunca sobra nada, porque o gasto sempre se espalha até ocupar todo o dinheiro disponível. Lembra do Davi, que terminou com R\$ 1?

Guardar primeiro inverte o jogo. É como pagar a si mesmo antes de pagar qualquer outra coisa. Adultos que conseguem guardar dinheiro, mesmo ganhando pouco, costumam fazer exatamente isso com o salário.

Resumindo: separe o que vai guardar no dia em que o dinheiro chega, não no fim do mês.

MITO OU VERDADE

"Eu ganho pouco demais para fazer orçamento."

Falso. Orçamento não é sobre quanto você ganha, é sobre decidir antes. Com R\$ 30, R\$ 60 ou R\$ 100, a lógica é a mesma. E aprender com pouco é melhor: o erro custa menos agora do que vai custar com o primeiro salário.

E o dinheiro dos bicos?

Se você vende alguma coisa, cuida de pet, dá aula de reforço ou faz outro bico, esse dinheiro também entra no orçamento. Júlia, que vende brigadeiro no intervalo, ganha valores diferentes a cada semana. Por isso ela usa uma regra simples: todo dinheiro extra é dividido na hora.

Por exemplo: num mês, ela teve R\$ 150 de lucro com os brigadeiros (valor de exemplo). Metade, R\$ 75, foi direto para o objetivo do curso. A outra metade ficou para gastar. Dinheiro extra que não tem destino desaparece tão rápido quanto a mesada. Como escolher bicos e calcular o preço é tema do capítulo 12.

NA PRÁTICA

1. Converse com a família sobre o que a sua mesada, ou o seu dinheiro, precisa cobrir.
2. Crie uma nota no celular chamada "Gastos" e anote tudo por 30 dias.
3. No fim do mês, some e veja onde foi a maior parte.
4. Divida o próximo dinheiro em três: gastar, guardar e objetivo.
5. Separe o guardar e o objetivo no dia em que o dinheiro chegar, em envelopes ou caixinhas no app.

Resumindo

- Combine com a família o que a mesada cobre antes de tudo.
- Anotar os gastos de um mês mostra para onde o dinheiro realmente vai.
- Um orçamento simples tem três partes: gastar, guardar e objetivo.
- Potes separados, em envelopes ou no app, evitam misturar o dinheiro.

- Guarde primeiro, no dia em que o dinheiro chega; o resto é para gastar sem culpa.

Pergunta para pensar: se você anotasse todos os seus gastos deste mês, qual item você acha que ia te surpreender?

CAPÍTULO 5

Juntar para um objetivo

Júlia quer fazer um curso de maquiagem profissional que custa R\$ 600. O curso começa daqui a oito meses. Ela tem a venda de brigadeiro no intervalo, mas o dinheiro some sem ela perceber: um lanche aqui, uma capinha de celular ali. Um dia ela abre o app e pensa: "eu vendi tanto brigadeiro, cadê o dinheiro?".

Quase todo mundo já passou por isso. Querer uma coisa e "ir guardando" raramente dá certo. O que funciona é transformar o desejo em uma meta com número, prazo e um pedaço por mês. É isso que este capítulo ensina.

Desejo não é meta

"Quero um celular novo" é um desejo. "Quero R\$ 1.200 para um celular até julho" é uma meta. A diferença parece pequena, mas muda tudo.

Uma meta boa tem três partes:

1. **O que** você quer, bem específico. Não "um curso", e sim "o curso de maquiagem de sábado".
2. **Quanto** custa, pesquisado de verdade. Olhe o preço em mais de um lugar e anote o mais realista.
3. **Até quando** você quer ter o dinheiro. Uma data no calendário, não "um dia".

Com essas três partes, a meta vira uma conta. Sem elas, vira só vontade. E vontade, como você viu no capítulo 3, o algoritmo sabe usar muito bem contra você.

Resumindo: se não tem valor e data, ainda não é meta.

Quebrar a meta em pedaços

R\$ 600 assusta. R\$ 75 por mês, nem tanto. A mágica de juntar dinheiro está em dividir a meta pelo número de meses que você tem.

FAÇA A CONTA

A meta da Júlia, com números de exemplo.

1. Valor da meta: R\$ 600.
2. Prazo: 8 meses.
3. Dívida: 600 dividido por 8 dá 75.
4. Júlia precisa guardar R\$ 75 por mês.
5. Se ela vende brigadeiro uns 20 dias por mês, são R\$ 3,75 por dia de venda (75 dividido por 20).

Refaça com a sua meta: valor dividido pelos meses. Depois divida pelos dias, se você ganha por dia.

Pensar por dia ajuda a decidir na hora. Júlia sabe que, de cada dia de venda, uns R\$ 4 já têm dono. O resto ela pode gastar sem culpa.

Você pode ter mais de uma meta ao mesmo tempo. Júlia também quer ir a um show que custa R\$ 240, daqui a quatro meses. São mais R\$ 60 por mês (240 dividido por 4). Somando as duas metas, ela precisa separar R\$ 135 por mês. Se isso não cabe no que ela ganha, uma das metas precisa mudar de prazo. Escolher qual vem primeiro já é uma decisão financeira de verdade.

Meta	Valor	Prazo	Por mês
Curso	R\$ 600	8 meses	R\$ 75
Show	R\$ 240	4 meses	R\$ 60
Total	R\$ 840	—	R\$ 135

Guardar primeiro, gastar depois

No capítulo 4 você viu o orçamento e a ideia de guardar primeiro. Aqui ela fica ainda mais importante. Se Júlia espera o fim do mês para ver "o que sobrou", quase nunca sobra R\$ 75.

O truque é inverter a ordem. No dia em que o dinheiro entra, a parte da meta sai na hora para um lugar separado. Pode ser um "pote" ou "caixinha" no app do banco, com o nome da meta. Pode ser um envelope escrito "CURSO". O importante é que o dinheiro

da meta não fique misturado com o do lanche.

Dar nome ajuda mais do que parece. Mexer no "dinheiro do curso" dói mais do que mexer em "uns trocados guardados".

Juntar ou parcelar?

Imagine uma bicicleta de R\$ 900 à vista. A loja também oferece 10 parcelas de R\$ 105. Parece tranquilo, mas no fim você pagaria R\$ 1.050, ou seja, R\$ 150 a mais.

Agora pense ao contrário. Em vez de pagar R\$ 105 por mês para a loja, você guarda R\$ 105 por mês para você. Com um rendimento de exemplo de 0,5% ao mês, em 9 meses você já tem mais que R\$ 900. Você compra antes de terminar o parcelamento e sem pagar os R\$ 150 a mais.

Juntar antes quase sempre sai mais barato do que parcelar com juros. O capítulo 8 mostra em detalhe como descobrir os juros escondidos numa parcela.

MITO OU VERDADE

"Juntar dinheiro é para quem ganha muito." **Falso.** O que faz a meta acontecer é a constância, não o tamanho. Guardar R\$ 20 por mês durante um ano dá R\$ 240, sem contar rendimento. Quem ganha muito e não guarda nada chega no fim do ano com zero.

Onde deixar o dinheiro enquanto junta

Dinheiro de meta precisa de um lugar seguro e fácil de tirar na data certa. Na hora de comprar o curso, você não pode depender de vender algo com prejuízo. Essa facilidade de transformar em dinheiro na mão tem nome: **liquidez**, que é a rapidez para resgatar sem perder valor.

As opções mais comuns para um jovem são:

- **Conta que rende:** muitos bancos digitais têm conta ou "caixinha" que rende um pouco por dia e deixa tirar quando quiser. Confira se rende de verdade e quanto.
- **Poupança:** segura e simples. Mas rende só no "aniversário", o dia do mês em que você depositou. Se tirar antes, perde o rendimento daquele mês.

- **Cofrinho ou envelope:** não rende nada e pode ser perdido, mas para metas pequenas e curtas funciona.

Menor de idade precisa de um responsável para abrir conta, como você vai ver no capítulo 6. Então essa escolha é uma ótima desculpa para conversar com a família sobre dinheiro.

Não espere que o rendimento faça a meta por você. Júlia, guardando R\$ 75 por mês com 0,5% ao mês de exemplo, chega a uns R\$ 610 em oito meses. São uns R\$ 10 de rendimento. Ajuda, mas quem fez o trabalho pesado foi ela, guardando todo mês. Investimento de verdade é assunto do capítulo 14.

E se alguém oferecer "dobrar o dinheiro da sua meta" em pouco tempo, fuja. Promessa de ganho alto e rápido é sinal clássico de golpe ou de aposta. O capítulo 9 fala dos golpes e o capítulo 10, das bets.

Quando a meta atrasa

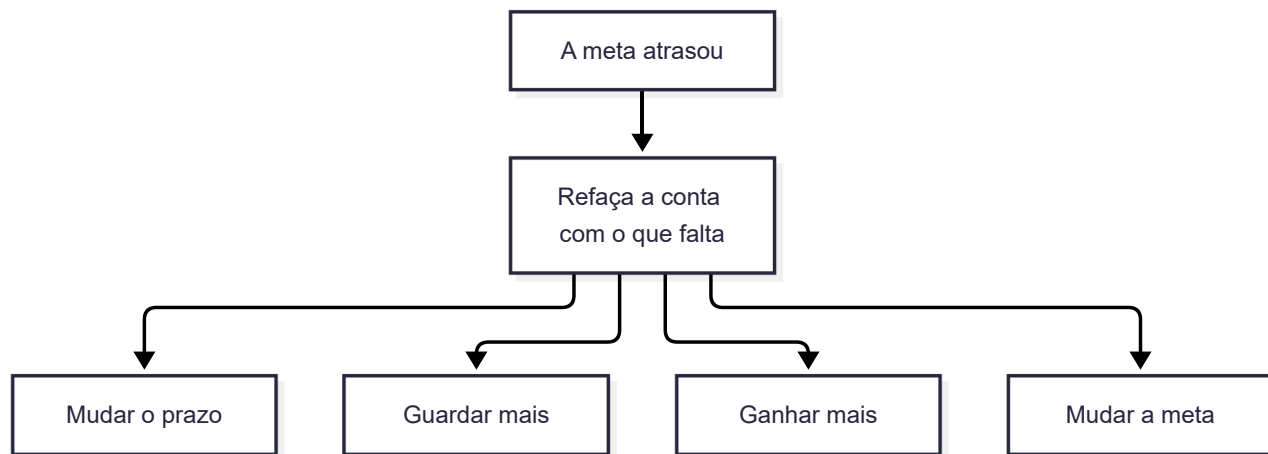
Vai acontecer. Um mês fraco de vendas, um presente de aniversário de amigo, um fone que quebrou. A meta atrasar não é fracasso. Fracasso é desistir no primeiro tropeço.

Veja um exemplo. Depois de três meses, Júlia juntou R\$ 225, como planejado. Aí o movimento no intervalo caiu e ela só consegue guardar R\$ 50 por mês. Faltam R\$ 375. Com R\$ 50 por mês, ela levaria 7 meses e meio, não os 5 que restavam.

Ela tem quatro saídas, e todas são honestas:

1. **Mudar o prazo:** fazer o curso na turma seguinte.
2. **Guardar mais:** cortar algum gasto por um tempo, como o lanche de fora.
3. **Ganhar mais:** aceitar encomendas para festas, por exemplo. O capítulo 12 fala de bicos.
4. **Mudar a meta:** talvez um curso mais curto e mais barato resolva por agora.

O que **não** é saída: pegar emprestado com juros, apostar para "acelerar" ou parcelar algo que não cabe. Isso troca um atraso por uma dívida.



Comemorar a chegada

Quando a meta chega, gaste o dinheiro naquilo mesmo, sem culpa. Você juntou para isso. Só depois escolha a próxima meta e comece de novo. Com o tempo, juntar vira hábito, e hábito é o que vai fazer diferença aos 18, quando o dinheiro for maior.

NA PRÁTICA

Esta semana:

1. Escolha uma meta e escreva o que é, quanto custa e até quando.
2. Pesquise o preço em pelo menos dois lugares.
3. Divida o valor pelos meses do prazo. Esse é o seu número mensal.
4. Combine com um responsável onde o dinheiro vai ficar e crie um pote ou envelope com o nome da meta.
5. No próximo dinheiro que entrar, separe a parte da meta primeiro.

Resumindo

- Meta tem o quê, quanto e até quando; sem isso é só vontade.
- Divida o valor pelo prazo e guarde essa parte assim que o dinheiro entrar.
- Juntar e comprar à vista costuma sair mais barato que parcelar com juros.
- Guarde num lugar seguro e fácil de tirar, com ajuda de um responsável.

- Meta atrasada se ajusta; não se resolve com dívida nem aposta.

Pergunta para pensar: qual coisa que você quer hoje ainda está como desejo, e qual seria o número mensal dela se virasse meta?

CAPÍTULO 6

Conta, Pix e cartão: como funcionam

Davi comprou um lanche na cantina e foi pagar com o celular da mãe, no Pix. Na tela apareceu o nome de uma pessoa, não o da cantina. Ele ficou na dúvida, mas a moça do caixa disse: "pode mandar, é meu". Funcionou. Só que, no caminho de casa, ele pensou: e se não fosse?

Pix, débito, crédito, pré-pago. Você usa ou vê usarem todo dia, mas ninguém explica como cada um funciona por dentro. Entender isso agora evita prejuízo, golpe e a primeira dívida aos 18.

Conta em banco antes dos 18

Menor de idade pode ter conta em banco e CPF. A diferença é que precisa de **um responsável** participando: pai, mãe ou quem tem a guarda. As regras mudam de banco para banco e de idade para idade, então o caminho é sentar com o responsável e ver juntos o que o banco pede.

Ter uma conta própria tem vantagens. Você recebe a mesada ou o dinheiro do bico num lugar só seu. Consegue separar potes para as metas, como no capítulo 5. E aprende a usar as ferramentas antes de ter dinheiro grande em jogo.

Uma regra vale desde o primeiro dia: a conta é **sua** e de mais ninguém. Nunca empreste a conta ou a chave Pix para outra pessoa receber dinheiro, nem para amigo. Isso tem nome, **conta laranja**, e é um golpe comum contra jovens. A conta pode ser bloqueada e você pode responder na Justiça. O capítulo 9 conta como esse golpe chega até você.

Débito, crédito e pré-pago

Os três cartões parecem iguais na mão. Por dentro, são bem diferentes.

Tipo	De onde sai o dinheiro	Quando você paga
Débito	Da sua conta, na hora	Na hora da compra
Pré-pago	De um saldo que você carregou antes	Antes da compra
Crédito	Do banco, emprestado	Depois, na fatura

No **débito**, se não tem saldo, a compra não passa. No **pré-pago**, você coloca dinheiro primeiro e só gasta o que carregou. Os dois funcionam com dinheiro que já é seu. Por isso são os mais seguros para quem está aprendendo.

O **crédito** é outra história, e merece uma seção só para ele.

Pix: rápido para você e para o golpista

O Pix foi lançado pelo Banco Central em novembro de 2020. Ele manda dinheiro na hora, a qualquer hora, de graça para pessoas. É ótimo. Mas a mesma velocidade que ajuda você também ajuda quem quer te enganar: o dinheiro sai em segundos e voltar é bem mais difícil.

Para mandar um Pix com segurança:

1. **Confira o nome do recebedor** antes de confirmar. Se você vai pagar uma loja e aparece nome de pessoa, pare e pergunte.
2. **Confira o valor.** Um zero a mais é fácil de digitar e chato de recuperar.
3. **Desconfie da pressa.** "Manda agora senão perde" é a frase favorita de golpista.
4. **Nunca passe código, senha ou foto do cartão** para ninguém. Banco de verdade não pede isso por mensagem nem por ligação.

Os bancos também têm um **limite noturno**: à noite, o valor máximo do Pix costuma ser menor. Isso existe para reduzir o prejuízo em assaltos e golpes. Dá para ver e ajustar esse limite no app, junto com o responsável.

CUIDADO

Se você mandou um Pix e percebeu que era golpe, avise o banco **na hora**, pelo app ou pela central. Existe o **MED** (Mecanismo Especial de Devolução), um jeito de o banco tentar recuperar o dinheiro em caso de golpe ou fraude. Quanto mais rápido você avisar, maior a chance. E conte para um adulto de confiança: não é hora de ter vergonha.

Cartão de crédito é empréstimo

Aqui está a ideia mais importante do capítulo. Quando você passa o cartão de crédito, o banco paga a loja por você. Depois, você devolve ao banco. Isso é um **empréstimo**, mesmo que ninguém use essa palavra no caixa.

Funciona assim. Durante o mês, as compras vão se juntando. Uma vez por mês chega a **fatura**, a conta com tudo o que você gastou. Você tem até a data de vencimento para pagar. Se paga tudo em dia, não paga juros.

O cartão tem um **limite**, o valor máximo que o banco aceita emprestar. Muita gente olha o limite como se fosse dinheiro disponível. Não é. Limite de R\$ 1.000 não quer dizer que você tem R\$ 1.000. Quer dizer que o banco topa te emprestar até R\$ 1.000, e vai querer de volta.

Tem gente que pensa: "se o cartão passou, é porque eu podia comprar". Não é assim. O cartão passar só mostra que ainda tinha limite. Quem decide se você pode comprar é o seu orçamento, não a maquininha.

O rotativo: quando a fatura não é paga inteira

Se você não paga a fatura toda, o que fica para trás entra no **rotativo**, que é um dos créditos mais caros que existem. Os juros do rotativo estão entre os mais altos do mercado, muitas vezes passam de 100% ao ano.

Desde janeiro de 2024, existe uma proteção: juros e encargos do rotativo e do parcelamento da fatura não podem passar de 100% do valor original da dívida. Ainda é caríssimo.

FAÇA A CONTA

Um exemplo para ver o tamanho do problema.

1. A fatura veio de R\$ 300. Você pagou só R\$ 100.
2. Ficaram R\$ 200 no rotativo.
3. Pela regra do teto, juros e encargos podem chegar a até 100% de R\$ 200, ou seja, mais R\$ 200.
4. No pior caso, aqueles R\$ 200 viram uma dívida de até R\$ 400.

O teto impede que a dívida cresça para sempre, mas dobrar ainda é muito.

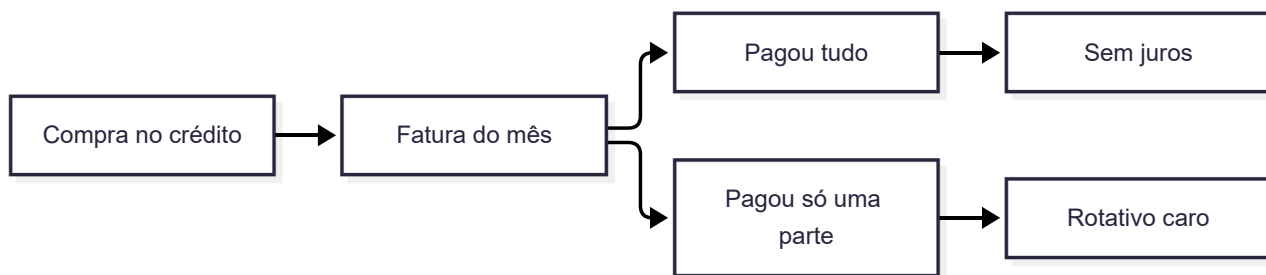
O capítulo 11 mostra o que acontece quando uma dívida assim sai do controle e como sair dela.

Cartão adicional dos pais

Cartão de crédito próprio, em geral, só a partir dos 18 anos. Antes disso, existe o **cartão adicional**: um cartão com o seu nome, ligado ao cartão de um responsável. Ou um cartão pré-pago ligado à conta dele.

Repare no detalhe: o adicional usa o limite e a fatura do responsável. Tudo o que você gasta cai na conta dele. Se a fatura não for paga, a dívida é dele, e os juros também.

Por isso, cartão adicional funciona bem com combinado claro. Por exemplo: um teto de gasto por mês, conversa antes de qualquer compra parcelada e você vendo a fatura junto todo mês. Assim ninguém leva susto, e você aprende a ler uma fatura antes de ter a sua.



Cada ferramenta no seu lugar

Nenhuma dessas ferramentas é boa ou ruim sozinha. Pix é ótimo para pagar o lanche e dividir a pizza. Débito e pré-pago são ótimos para aprender a gastar só o que tem. Crédito é útil para quem paga a fatura inteira todo mês e tem o gasto sob controle.

O problema começa quando a ferramenta decide por você. Quando o Pix vai rápido demais para você conferir o nome. Quando o limite parece dinheiro. Quando a fatura vira surpresa.

NA PRÁTICA

Esta semana, com um responsável:

1. Pergunte que tipo de conta e de cartão você tem ou pode ter na sua idade.
2. Abra o app e encontre onde ficam os limites do Pix, inclusive o noturno.
3. Antes de cada Pix, crie o hábito de ler o nome do recebedor em voz alta.
4. Se a família tem cartão de crédito, peça para ver uma fatura junto e encontre a data de vencimento e o valor total.
5. Combine: você nunca empresta sua conta ou chave Pix para ninguém.

Resumindo

- Menor pode ter conta, sempre com um responsável participando.
- Débito e pré-pago usam dinheiro que já é seu; crédito é empréstimo.
- No Pix, confira nome e valor, e nunca passe código ou senha.
- Limite do cartão não é dinheiro seu, e fatura não paga vira rotativo caro.
- Conta e chave Pix não se emprestam, nem para amigo.

Pergunta para pensar: se alguém te pedisse para "só receber um Pix" na sua conta e repassar, o que você responderia?

CAPÍTULO 7

Compras em jogos e apps

Davi abriu o jogo de tiro online que ele mais joga e viu: skin nova, edição limitada, 1.200 moedas. "Só" isso. Ele tinha 200 moedas sobrando, comprou um pacote e pegou a skin. No fim do mês, a mesada de R\$ 60 tinha ido quase toda e ele não sabia dizer bem para onde.

Gastar com jogo não é crime nem bobagem. Jogo é diversão, e diversão custa dinheiro, como cinema ou show. O problema é que as lojas dos jogos são feitas para você não perceber quanto está gastando. Este capítulo mostra os truques e como pagar só pelo que você escolheu de verdade.

Moeda virtual esconde o preço

Quase todo jogo tem uma moeda própria: gemas, cristais, pontos, diamantes. Você compra com reais e depois usa a moeda na loja. Isso parece só um detalhe, mas tem dois efeitos fortes.

O primeiro: o preço deixa de parecer dinheiro. "1.200 moedas" não dói como "R\$ 48". O segundo: os pacotes quase nunca batem com o preço dos itens. Sempre sobra um pouco, e esse pouco te puxa para a próxima compra.

FAÇA A CONTA

Converta moedas em reais. Números de exemplo:

1. O pacote de 1.000 moedas custa R\$ 40. Cada moeda vale 40 dividido por 1.000, ou seja, R\$ 0,04.
2. A skin custa 1.200 moedas. Em reais: 1.200 vezes 0,04 dá R\$ 48.
3. Mas não existe pacote de 1.200. Você compra o de 1.000 e mais um de 500 por R\$ 20. Paga R\$ 60 e fica com 1.500 moedas.
4. Sobram 300 moedas, uns R\$ 12 parados no jogo. E 300 moedas não compram quase nada sozinhas.

Faça isso com o seu jogo: preço do pacote dividido pelo número de moedas. Guarde esse valor e converta tudo antes de comprar.

Resumindo: antes de comprar qualquer item, traduza para reais. Se quiser ir além, traduza para horas de trabalho, como no capítulo 1.

Passe de batalha, skins e gacha

Cada tipo de compra tem o seu jeito de prender.

O **passe de batalha** é uma trilha de recompensas que você libera jogando durante uma temporada. A versão paga dá mais prêmios. Ele funciona bem para quem já ia jogar muito de qualquer jeito. Mas ele cria uma obrigação: se você pagou, sente que precisa jogar para "não perder" o que comprou. E toda temporada tem um passe novo.

As **skins** são visuais: roupas, cores, efeitos. Não mudam o jogo, mudam a aparência. Muitas aparecem por tempo limitado, o que cria a sensação de "agora ou nunca".

O **gacha** é um sorteio pago. Você gasta moedas para "girar" e recebe um personagem ou item aleatório. Os mais desejados têm chance bem pequena. Aqui a conta assusta.

Imagine, como exemplo, um personagem raro com chance de 1% por giro, e cada giro custando o equivalente a R\$ 3. Muita gente acha que em 100 giros ele vem com certeza. Não vem. Em 100 giros você gasta R\$ 300 e ainda tem cerca de 37% de chance de não ganhar o personagem. Mais de uma vez em cada três.

Parecidas com o gacha são as **caixas de recompensa** (as loot boxes): você paga sem saber o que vai sair. O **ECA Digital** (Lei 15.211/2025) passou a proteger crianças e adolescentes em ambientes digitais e proibiu as caixas de recompensa em jogos voltados a esse público. Pagar para sortear um prêmio tem a mesma lógica da aposta, e o capítulo 10 mostra por que a conta nunca fecha a favor de quem joga.

Pequenas compras somadas no ano

Uma compra de R\$ 15 não parece nada. O truque é que ela não vem sozinha.

Veja um ano de exemplo do Davi, com números redondos:

Gasto	Quanto	No ano
Passe de batalha	R\$ 35 por temporada, 6 temporadas	R\$ 210
Uma skin por mês	R\$ 30	R\$ 360
Total	—	R\$ 570

A mesada dele é de R\$ 60 por mês, ou R\$ 720 por ano. Com esse ritmo, os jogos levariam uns 79% de tudo o que ele ganha. Sobraria pouco para o lanche, para a meta do celular e para qualquer imprevisto.

Outro jeito de ver: R\$ 15 por semana dá R\$ 780 em um ano (15 vezes 52). Cada compra pequena é inofensiva. A soma, não.

Não existe valor certo para gastar com jogo. Existe o valor que você escolheu, sabendo o total. Se Davi decidir que o passe vale os R\$ 210 por ano, ótimo. O que não pode é descobrir o total só no fim.

Os truques das lojas

As lojas de jogos são desenhadas por gente que estuda comportamento. Repare nestes sinais:

- **Contagem regressiva:** "oferta acaba em 02:14:33". Serve para você decidir sem pensar. O capítulo 3 fala da escassez falsa e da regra das 48 horas.
- **Oferta "só para você":** pacotes que aparecem logo depois de uma derrota ou quando você está perto de passar de fase.

- **Primeira compra baratinha:** depois que você comprou uma vez, a segunda parece mais natural.
- **Preço quebrado:** R\$ 19,90 parece mais perto de 19 do que de 20.
- **Pacote "com bônus":** 20% a mais de moedas só no pacote maior, para você gastar mais do que planejava.

Nenhum desses truques é ilegal por si só. Mas saber que eles existem tira boa parte da força deles.

CUIDADO

Site ou perfil que vende skin, moeda ou conta "muito mais barato" fora da loja oficial do jogo é golpe comum. Às vezes você paga e não recebe nada. Às vezes pedem seu login "para colocar o item" e roubam a conta. E muitas vezes comprar fora da loja oficial quebra as regras do jogo, e a conta é banida. Nunca passe sua senha para ninguém. O capítulo 9 mostra outros golpes desse tipo.

Combinar limite com a família

Uma das formas mais simples de não se perder é decidir o teto antes de abrir a loja. Combine com sua família um valor por mês para jogos, que saia da sua mesada ou do seu bico. Quando acabou, acabou até o mês seguinte.

Também dá para configurar, no celular ou no console, **senha para compras** e limite de gasto. Pode parecer coisa de criança, mas não é. Muita gente adulta usa esse tipo de trava justamente para não comprar no impulso. É uma ferramenta, não um castigo.

Se o cartão usado nas compras é de um responsável, o combinado é ainda mais importante. Como você viu no capítulo 6, a fatura vai para ele.

NA PRÁTICA

Esta semana:

1. Descubra quanto vale uma moeda do seu jogo em reais.
2. Abra o histórico de compras da loja e some o que você gastou nos últimos três meses.
3. Multiplique por quatro para ter uma ideia do ano.
4. Escolha um teto mensal para jogos e combine com a família.
5. Peça para ativar a senha de compras no aparelho que você usa.

Resumindo

- Moeda virtual esconde o preço: converta tudo para reais antes de comprar.
- Passe, skins e gacha têm jeitos diferentes de prender; gacha é sorteio pago.
- Compras pequenas somadas no ano podem levar boa parte da mesada.
- Contagem regressiva e oferta "só para você" são técnicas de venda.
- Skin barata fora da loja oficial costuma ser golpe; senha nunca se passa.

Pergunta para pensar: se você somasse tudo o que gastou em jogos no último ano, esse valor teria ido para o que você mais queria?

CAPÍTULO 8

O celular em 12 vezes

A tela do celular do Davi trincou de vez. O fone do capítulo 4 pode esperar: agora a meta é outra. Na vitrine da loja, o modelo que ele quer aparece em letras grandes: "12 x R\$ 150 sem juros". Ele fez a conta de cabeça e pensou que, se a mãe topasse colocar no nome dela, era só ir pagando. Renata, que está saindo das dívidas, respirou fundo e disse: "vamos fazer a conta inteira antes".

Este capítulo é essa conta inteira. Parcelar não é proibido nem sempre ruim. Mas a parcela pequena esconde coisas que só aparecem quando você olha o total.

A pergunta errada e a pergunta certa

Quase todo mundo, diante de uma parcela, pergunta: "cabe no meu bolso?". É a pergunta errada. Quase tudo cabe numa parcela, se o número de vezes for grande o bastante.

As perguntas certas são outras:

1. Quanto vou pagar **no total**?
2. Quanto isso é **a mais** do que o preço à vista?
3. Por **quanto tempo** vou ficar preso a esse pagamento?
4. **Quem** fica com a dívida se der errado?

No caso do Davi, a parcela de R\$ 150 é duas vezes e meia a mesada dele, que é de R\$ 60. Ou seja, nem a pergunta errada passaria. Mas vamos supor que a conta fosse com o dinheiro de um bico ou de um primeiro salário. As perguntas certas continuam valendo.

"Sem juros" nem sempre é sem juros

Doze parcelas de R\$ 150 dão R\$ 1.800. Na mesma loja, Davi pergunta: "e no Pix, quanto fica?". A resposta: R\$ 1.620, um desconto de 10%.

Pense no que isso significa. Se existe um preço menor para pagar agora, o "sem juros" tem juros, só que embutidos no preço cheio. A loja recebe mais tarde, paga taxas da maquininha e corre o risco de calote. Alguém paga essa conta, e em geral é quem parcela.

Dá para calcular quanto. Pagar R\$ 150 por mês durante 12 meses, em vez de R\$ 1.620 hoje, equivale a juros de cerca de 1,7% ao mês, uns 22% ao ano. Essa conta supõe que a primeira parcela vence daqui a um mês.

MITO OU VERDADE

"Parcelado sem juros é de graça." **Depende.** Se o preço à vista é igual ao parcelado, é verdade: você paga o mesmo e fica com o dinheiro por mais tempo. Se existe desconto à vista, os juros estão escondidos no preço cheio. Por isso, pergunte sempre o preço no Pix antes de decidir.

Quando os juros aparecem

Agora imagine outra loja. Ela anuncia o mesmo celular, de preço cheio R\$ 1.800, em 12 vezes de R\$ 189 "no crediário".

FAÇA A CONTA

O preço total, com números de exemplo.

1. Multiplique a parcela pelo número de vezes: 189 vezes 12 dá R\$ 2.268.
2. Subtraia o preço cheio: 2.268 menos 1.800 dá R\$ 468.
3. Você pagaria R\$ 468 a mais, mais de um quarto do preço do celular.
4. Comparando com o preço de R\$ 1.800, isso equivale a juros de cerca de 3,7% ao mês, uns 55% ao ano.

Na calculadora do celular, os passos 1 e 2 já bastam para decidir. A taxa é só para você ver o tamanho do estrago.

Os juros compostos que você viu no capítulo 2 estão trabalhando contra você aqui. E repare: a diferença entre R\$ 150 e R\$ 189 por mês parece pequena. No total, ela vira R\$ 468.

Crediário e carnê no nome de alguém

O **crediário** é quando a própria loja vende parcelado, muitas vezes com carnê ou boleto todo mês. Ele aparece muito para quem não tem cartão. É crédito como qualquer outro: tem juros, tem multa se atrasar e, se não for pago, suja o nome de quem assinou.

E aqui entra a parte que pouca gente fala. Menor de idade, em geral, não consegue fazer crediário sozinho. Então o carnê vai para o nome de um adulto, quase sempre o pai ou a mãe. A dívida, legalmente, é **deles**.

Se o celular quebrar, for roubado ou você perder o interesse no sexto mês, as parcelas continuam chegando para eles. Se faltar dinheiro, quem fica com o nome negativado é quem assinou. Isso pode atrapalhar a família a conseguir crédito para coisas muito mais importantes, como você vai ver no capítulo 11.

Por isso, pedir para "colocar no nome da sua mãe" não é um favor pequeno. É pedir que ela assuma uma dívida por você.

Seguro e garantia estendida no caixa

Você decidiu, escolheu, está pagando. Aí o vendedor oferece: "quer colocar seguro contra roubo? São só R\$ 25 por mês". Ou: "garantia estendida por mais um ano, só 15% do valor".

Com os números de exemplo, faça a conta:

Extra	Como é oferecido	Quanto custa no total
Seguro	R\$ 25 por mês, por 12 meses	R\$ 300
Garantia estendida	15% de R\$ 1.800	R\$ 270

Os dois juntos somariam R\$ 570, quase um terço do celular. Às vezes, um desses produtos faz sentido. Mas a decisão precisa ser tomada com calma, lendo o que ele cobre e o que não cobre, e não no caixa, com fila atrás. Você tem todo o direito de dizer "agora não, vou pensar". Lembre também que o celular novo já vem com a garantia do fabricante.

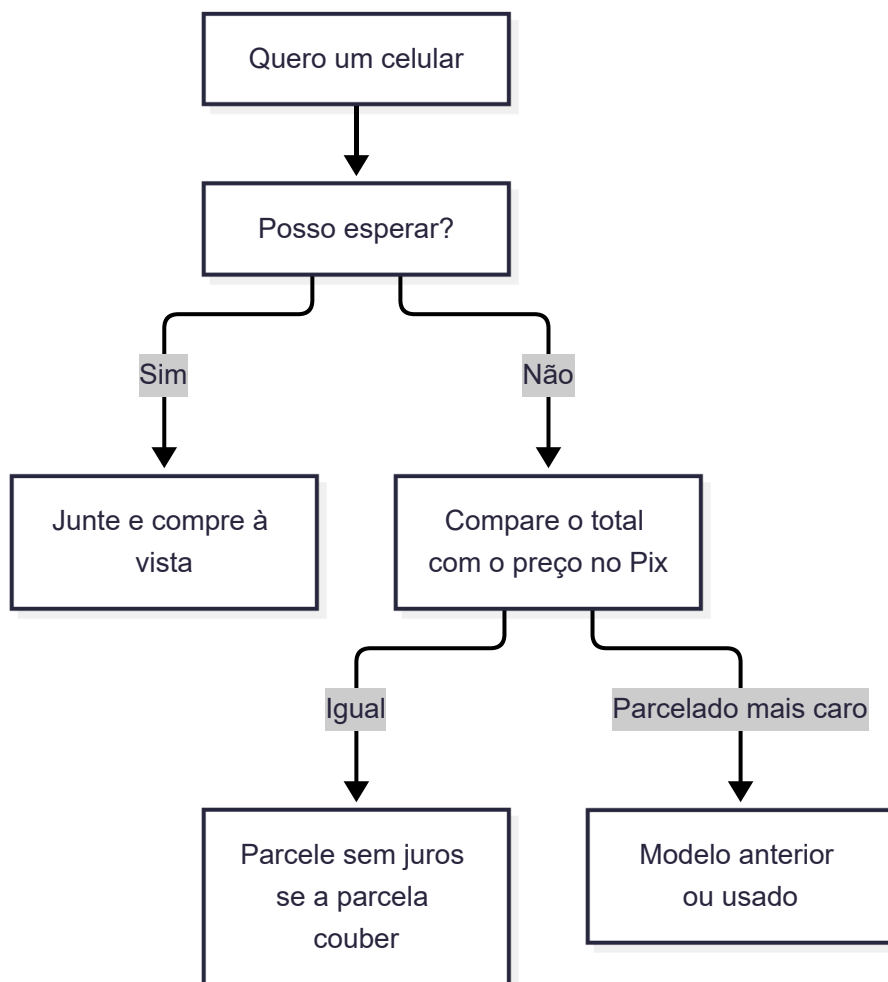
Celular usado ou modelo anterior

Falta uma opção que quase nunca aparece na vitrine: comprar outro celular. Quando sai um modelo novo, o anterior costuma ficar mais barato. E um aparelho usado em bom estado, de alguém de confiança, pode fazer quase tudo o que você precisa.

Veja um exemplo. Um modelo anterior custa R\$ 900. Davi decide juntar R\$ 40 da mesada e mais uns R\$ 35 por mês de bicos, como lavar carro de vizinho. São R\$ 75 por mês. Em 12 meses, ele compra à vista, sem carnê no nome da mãe e sem juros. É o mesmo raciocínio do capítulo 5.

Doze meses parece muito. Mas é o mesmo tempo que ele passaria pagando o parcelado. A diferença é que, juntando, ele termina com o celular quitado e sem dívida em nome de ninguém.

Comprar usado tem seus cuidados. Teste o aparelho na hora, confira se ele não está bloqueado e desconfie de preço bom demais em rede social, que pode ser golpe ou aparelho roubado. O capítulo 9 fala desse tipo de venda falsa.



NA PRÁTICA

Na próxima compra parcelada que você ou sua família pensarem em fazer:

1. Pergunte o preço no Pix e o preço parcelado. Anote os dois.
2. Multiplique parcela por número de vezes e veja a diferença para o à vista.
3. Pergunte em nome de quem a dívida vai ficar.
4. Se oferecerem seguro ou garantia estendida, diga que vai pensar e faça a conta em casa.
5. Pesquise o preço do modelo anterior ou de um usado em bom estado.

Resumindo

- "Cabe na parcela?" é a pergunta errada; olhe o total e quanto é a mais.
- Se existe desconto à vista, o "sem juros" tem juros embutidos.
- Crediário e carnê no nome dos pais são dívida deles.
- Seguro e garantia no caixa se decidem com calma, não com fila.
- Modelo anterior, usado ou juntar antes costumam sair bem mais barato.

Pergunta para pensar: qual coisa parcelada você já quis comprar e, se fizesse a conta do total, talvez desistisse?

Parte 3 — Proteja-se

CAPÍTULO 9

Golpes que miram em jovens

Davi viu o anúncio num app de vídeos curtos: uma skin rara de graça, "só hoje", para os primeiros cem que entrassem no link. O site pedia o login e a senha da conta do jogo para "transferir o item". Ele já estava digitando quando lembrou que um colega da sala tinha perdido a conta inteira, com dois anos de itens, do mesmo jeito.

Golpista não escolhe só gente mais velha. Jovem é um alvo ótimo: está o tempo todo online, confia em quem segue e quase nunca conta para a família quando algo dá errado. Este capítulo mostra os golpes que mais aparecem para quem tem a sua idade, como reconhecer cada um e o que fazer se você cair. Cair não é burrice. Golpista é profissional e treina o discurso.

O esqueleto de quase todo golpe

Os golpes mudam de roupa toda semana, mas o corpo por baixo é quase sempre o mesmo. Repare nestes quatro sinais:

- **Pressa.** "Só hoje", "últimas unidades", "responde em dez minutos". A pressa existe para você não pensar.
- **Emoção forte.** Vontade de ganhar algo, medo de perder a conta, vergonha, carinho por um amigo.
- **Um pedido.** No fim aparece um Pix, uma senha, um código que chegou por SMS ou uma foto do documento.
- **Segredo.** "Não conta para ninguém", "é só entre a gente". Quem é honesto não liga que você confirme.

Pressa e emoção juntas, num assunto de dinheiro ou de conta, é o momento de parar. Feche o app, respire e pergunte para alguém. Essa pausa sozinha desarma a maioria dos golpes.

Os golpes mais comuns para quem tem 14 a 18 anos

Golpe	Como chega	O sinal de alerta
Venda falsa	Anúncio em rede social ou marketplace com preço ótimo	Só aceita Pix para pessoa física e tem pressa
Loja de perfil falso	Perfil bonito, muitos seguidores, comentários fechados	Perfil novo, sem avaliação fora da própria página
Ganhe curtindo vídeos	Grupo que paga por tarefas simples	Primeiro paga centavos, depois pede um "depósito"
Emprego falso	Vaga fácil que cobra taxa, curso ou uniforme	Empresa séria não cobra para contratar
Skin ou item grátis	Link que pede login do jogo	Ninguém precisa da sua senha para dar um item
Sorteio falso	"Você ganhou", mande um valor para liberar o prêmio	Prêmio de verdade não cobra para ser entregue
Amigo clonado	Mensagem do perfil de um amigo pedindo Pix	Pede urgência e foge de ligação ou áudio
Conta laranja	Alguém oferece dinheiro para usar sua conta ou chave Pix	Dinheiro fácil só para "receber e repassar"

Alguns merecem uma explicação mais calma.

Venda falsa. O tênis que custa R\$ 600 na loja aparece por R\$ 180, "porque é de um lote de importação". O vendedor manda fotos, responde rápido e pede Pix na hora para "segurar" o produto. Depois do Pix, some. Antes de comprar de alguém que você não

conhece, prefira plataformas que guardam o pagamento até você receber o produto. Desconfie de preço bom demais e confira o nome de quem vai receber o Pix, como no capítulo 6.

Ganhe curtindo vídeos. Alguém chama você num grupo: curta dez vídeos e ganhe uns reais. E funciona! Caem uns trocados na sua conta. Depois vem a "tarefa premium": deposite R\$ 100 para ganhar R\$ 150. Você deposita, talvez até receba uma vez, e na próxima o valor pedido é maior. Quando você tenta sacar, aparece uma taxa. O dinheiro que caiu no começo era a isca.

Skin grátis e login. Nenhum jogo, loja ou criador de conteúdo precisa da sua senha para mandar um item. Quem pede a senha quer a conta inteira, com tudo o que você comprou nela. Golpe parecido aparece em "site barato" de skins, assunto do capítulo 7.

Amigo clonado. O perfil é do seu amigo, a foto é dele, mas quem escreve é outra pessoa. "Mano, me empresta R\$ 50 no Pix, depois te devolvo, meu app travou." Antes de mandar, ligue ou mande um áudio pedindo resposta em áudio. Ou pergunte algo que só ele saberia.

CUIDADO

Conta laranja. Alguém oferece R\$ 100 para você "só receber um Pix e repassar", ou pede para usar a sua conta por uns dias. Parece dinheiro fácil e sem risco. Não é. Esse dinheiro quase sempre vem de golpe em outra pessoa, e a sua conta vira o caminho dele. A conta pode ser bloqueada, e quem emprestou pode responder na Justiça. Não empreste conta, cartão nem chave Pix para ninguém, nem para amigo.

Pirâmide disfarçada de renda extra

Um conhecido mostra no story o "lucro do mês". Ele entrou num projeto de "renda extra" e diz que dá para ganhar muito. Para entrar, você paga um valor. Para ganhar mais, traz amigos, que também pagam para entrar.

Isso tem nome: **pirâmide financeira**, um esquema em que o dinheiro de quem entra depois paga quem entrou antes. Não existe um negócio de verdade gerando aquele dinheiro, só gente nova pagando. No Brasil, pirâmide é crime contra a economia popular. O problema dela é de matemática, e você consegue ver na calculadora.

FAÇA A CONTA

Imagine uma pirâmide em que cada pessoa precisa trazer 5 novas. Multiplique por 5 a cada nível:

1. Nível 1: 5 pessoas.
2. Nível 2: $5 \times 5 = 25$.
3. Nível 5: 3.125.
4. Nível 8: cerca de 390 mil.
5. Nível 10: cerca de 9,8 milhões.
6. Nível 12: cerca de 244 milhões.

No nível 12, seria preciso mais gente nova do que todo o Brasil tem, que passa um pouco de 200 milhões. Muito antes disso, as entradas diminuem e o esquema quebra. Quem entrou por último, que é a maioria, perde.

Às vezes a pirâmide não tem esse nome. Vem como "clube", "mentoria", "robô que opera sozinho" ou "marketing de indicação". O sinal é sempre o mesmo: você ganha mais trazendo gente do que vendendo qualquer produto de verdade.

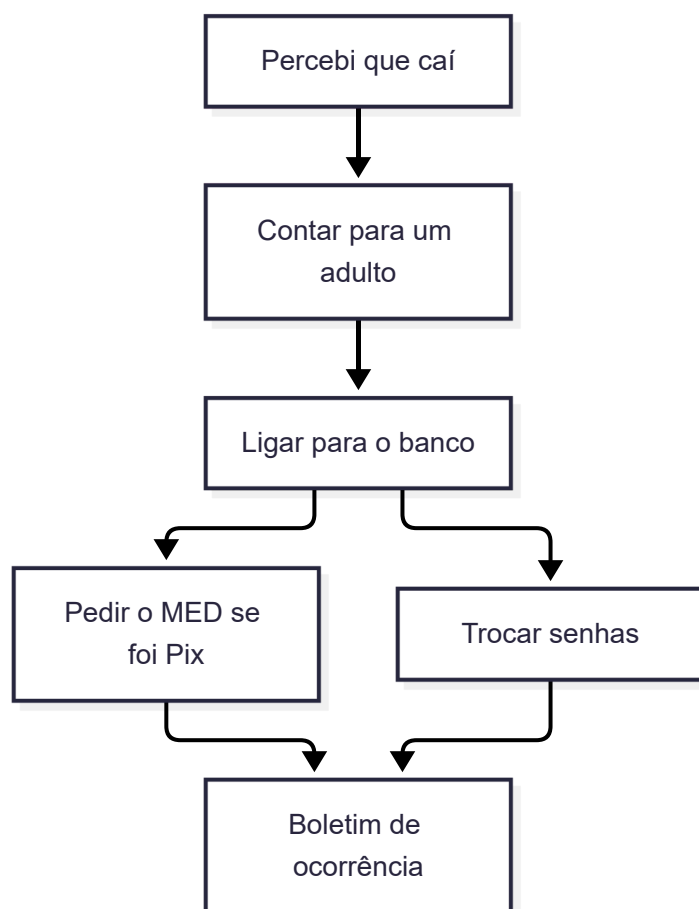
MITO OU VERDADE

"Meu amigo já recebeu, então é verdade." **Falso.** Pagar direitinho no começo faz parte do golpe. É assim que o esquema ganha a sua confiança e a dos seus amigos. Ele paga até o dia em que para de entrar gente nova.

Antes de colocar dinheiro em qualquer "investimento", um adulto pode consultar o site da **CVM**, a Comissão de Valores Mobiliários, que fiscaliza o mercado de investimentos. Oferta de investimento ao público precisa de registro ou dispensa lá. O capítulo 14 fala de investimentos de verdade.

Se você caiu

Acontece com gente esperta. A pior coisa é a vergonha, porque faz a vítima esconder e esperar. Em golpe, cada hora conta.



1. **Conte para um adulto de confiança.** Pai, mãe, responsável, tia, professor. Quanto antes, melhor. Ninguém resolve isso sozinho, e a conta no banco provavelmente está ligada a um responsável.
2. **Ligue para o banco na hora,** pelo número oficial que está no app ou no cartão.
3. **Se foi Pix, peça o MED.** O **MED**, Mecanismo Especial de Devolução, é uma ferramenta do Pix criada pelo Banco Central para casos de golpe. O seu banco avisa o banco de quem recebeu, que pode bloquear o dinheiro se ainda estiver lá. Não há garantia, mas quanto mais rápido, maior a chance.

4. **Troque as senhas** do e-mail, das redes, do jogo e do app de mensagens. Ative a verificação em duas etapas.
5. **Faça um boletim de ocorrência.** Em muitos estados dá para registrar pela internet, na delegacia virtual, com um responsável.
6. **Avise seus contatos** se a sua conta foi clonada, para ninguém mandar dinheiro "para você".

Davi não terminou de digitar a senha. Fechou o site, mandou o link para o colega e perguntou se era aquele. Era. Os dois denunciaram o anúncio no app.

NA PRÁTICA

Esta semana:

1. Ative a verificação em duas etapas no app de mensagens, no e-mail e na conta do jogo.
2. Combine com a família uma palavra-código para pedidos de dinheiro urgentes.
3. Se tiver conta em banco, peça a um responsável para ajudar a baixar o limite do Pix para o seu uso normal.
4. Escolha um adulto para quem você vai contar primeiro se algo der errado. Avise essa pessoa.

Resumindo

- Pressa, emoção forte, pedido de dinheiro ou senha e segredo, tudo junto, é o retrato de um golpe.
- Ninguém precisa da sua senha para dar um item, e empresa séria não cobra para contratar.
- Emprestar conta ou chave Pix é golpe contra você: a conta pode ser bloqueada e você pode responder na Justiça.
- Ganhar mais trazendo gente do que vendendo produto é sinal de pirâmide.
- Se cair: adulto de confiança, banco, MED do Pix, senhas novas e boletim de ocorrência. Sem vergonha.

Pergunta para pensar: se um amigo seu caísse num desses golpes, ele teria coragem de contar para você?

CAPÍTULO 10

Bets e tigrinho: a conta que nunca fecha

No almoço de domingo, o tio da Júlia mostrou no celular um print: R\$ 800 ganhos num jogo de futebol, com R\$ 40 apostados. Todo mundo comentou. Meses depois, a Júlia ouviu a mãe dizer, baixinho, que ele tinha pedido dinheiro emprestado de novo. O print do prêmio ele mostrou para a família inteira. O extrato do ano, para ninguém.

Este capítulo não vai dizer que quem aposta é fraco nem fazer sermão. Vai mostrar a conta que o aplicativo não mostra. Antes dela, um fato: no Brasil, **apostar é proibido para menores de 18 anos**. Mesmo assim, você vê propaganda de bet o tempo todo, vê amigos falando disso e vai fazer 18 um dia. Entender a matemática agora é a melhor proteção.

O que diz a lei

As apostas esportivas e os jogos de cassino online, chamados de bets, foram regulamentados pela Lei 14.790/2023. Desde janeiro de 2025, só podem operar no Brasil os sites autorizados pelo governo, com endereço terminado em **.bet.br**. E nenhum deles pode aceitar menor de 18 anos.

Se um site deixa um menor apostar, ou não termina em **.bet.br**, ele está fora da lei. E se algo der errado, como o saque não cair, você fica sem proteção nenhuma. Mas atenção: estar autorizado não muda a conta que vem a seguir.

Como a casa ganha: a moeda que paga 1,90

Imagine cara ou coroa entre dois amigos. Cada um aposta R\$ 10. Quem acerta leva R\$ 20: os seus R\$ 10 de volta mais os R\$ 10 do outro. Em muitas jogadas, ninguém ganha nada de ninguém. É um jogo justo.

Agora imagine uma casa de apostas que oferece o mesmo jogo. Se você acertar, ela não paga R\$ 20. Paga R\$ 19. Na linguagem das apostas, a **odd** é 1,90: o número pelo qual o valor apostado é multiplicado se você acertar. Parece só R\$ 1 a menos. É ali que

está o negócio inteiro.

FAÇA A CONTA

Exemplo: 100 apostas de R\$ 10 em cara, com odd 1,90.

1. Se acertar, recebe $10 \times 1,90 = \text{R\$ } 19$. Lucro de R\$ 9.
2. Se errar, perde os R\$ 10.
3. Em 100 apostas, o esperado é acertar umas 50 e errar umas 50.
4. Ganhos: $50 \times \text{R\$ } 9 = \text{R\$ } 450$.
5. Perdas: $50 \times \text{R\$ } 10 = \text{R\$ } 500$.
6. Resultado: $\text{R\$ } 450 - \text{R\$ } 500 = \text{R\$ } 50$ de prejuízo.

Você apostou R\$ 1.000 no total e deixou, em média, R\$ 50 na casa. São 5% de tudo o que apostou.

Esses 5% são a **margem da casa**: a parte de cada aposta que, no longo prazo, fica com quem organiza o jogo. Outro jeito de ver: a odd 1,90 só seria justa se a sua chance de acertar fosse de uns 52,6%. É só dividir 1 por 1,90 na calculadora. Mas a chance real é 50%. A casa paga como se você fosse acertar mais do que acerta.

No futebol a ideia é a mesma, só que escondida. A casa calcula as chances de vitória, empate e derrota e paga um pouco menos do que seria justo em cada uma. Na prática tem mais detalhes, mas a margem está embutida em todas as odds.

Por que às vezes se ganha (e por que isso prende)

Se a casa sempre leva vantagem, como o tio da Júlia ganhou R\$ 800? Porque, em poucas apostas, a sorte manda. Em muitas, quem manda é a margem. Veja a mesma moeda, com odd 1,90 e apostas de R\$ 10. Calculamos a chance de, no final, a pessoa estar no lucro:

Número de apostas	Total apostado	Prejuízo médio	Chance de terminar no lucro
10	R\$ 100	R\$ 5	cerca de 38%
50	R\$ 500	R\$ 25	cerca de 34%
100	R\$ 1.000	R\$ 50	cerca de 31%
1.000	R\$ 10.000	R\$ 500	cerca de 5%

Numa noite de dez apostas, mais de um terço das pessoas sai ganhando. Elas postam o print. Quem perdeu fica quieto. Por isso parece que "todo mundo ganha". Mas quanto mais se joga, mais o resultado se aproxima do prejuízo, e a chance de estar no lucro some.

Ganhar no começo é justamente o que prende. O cérebro guarda a sensação do prêmio e quer repetir. Depois de perder, vem a vontade de "recuperar". E o dinheiro ganho quase nunca sai do app: volta para a próxima aposta.

FAÇA A CONTA

O dinheiro que gira. Imagine um depósito de R\$ 50, apostas de R\$ 5 na moeda com odd 1,90, reapostando tudo o que ganha até o saldo não dar mais para uma aposta.

1. Numa simulação no computador, a pessoa fez, em média, umas 190 apostas antes de zerar.
2. $190 \times R\$ 5 = R\$ 950$ apostados.
3. Os 5% de margem incidem sobre os R\$ 950, não sobre os R\$ 50.

A margem morde a mesma nota várias vezes. No fim, sobra só um troco que não paga outra aposta.

MITO OU VERDADE

"Perdi cinco seguidas, agora a próxima vem." **Falso.** A moeda não tem memória. Depois de cinco coroas, a chance de dar cara continua 50%. Esse engano é tão comum que tem nome: **falácia do apostador**, a ideia de que o resultado passado muda a próxima jogada. Ele é perigoso porque faz apostar mais justo depois de perder.

Tigrinho e cassino online

O "jogo do tigrinho" e outros caça-níqueis online seguem a mesma lógica, só que mais rápida. Cada giro leva poucos segundos. Não tem intervalo, não tem fim de partida, não tem hora para acabar.

Imagine um caça-níquel que devolve, em média, 96 centavos de cada R\$ 1 apostado. O número é de exemplo, mas a ideia vale para todos: o jogo é programado para devolver menos do que recebe. Mil giros de R\$ 1 são R\$ 1.000 apostados, e o prejuízo esperado é de R\$ 40.

E repare na tela. Ela faz festa, com som e moedinhas, quando você "ganha" R\$ 0,50 numa aposta de R\$ 1. Isso é perder metade, com fogos de artifício. Parece com as animações de abrir caixa em jogo, assunto do capítulo 7, e não é coincidência.

O influenciador que ganha

Você vê o influenciador ganhando alto toda semana. Duas coisas para lembrar. Primeiro, isso é **publicidade**: muitas vezes ele é pago para divulgar a casa. Segundo, você vê o vídeo do prêmio, nunca o extrato do mês inteiro.

Faça a pergunta: se apostar desse jeito dá tanto dinheiro, por que a casa paga alguém para convencer você a apostar? Porque, na conta dela, cada novo apostador dá lucro. O "bônus de boas-vindas" segue a mesma lógica. Quase sempre ele exige apostar o valor várias vezes antes de sacar, e apostar muitas vezes é o que favorece a casa.

Quando vira problema

Apostar pode virar vício. Não é falta de caráter nem de força de vontade: é um problema de saúde reconhecido, com tratamento. Sinais que merecem atenção, em você ou em alguém da família:

- Apostar mais para recuperar o que perdeu.
- Esconder quanto aposta ou mentir sobre isso.
- Pegar dinheiro emprestado, vender coisas ou usar o dinheiro do lanche para apostar.
- Pensar nisso o dia inteiro e ficar irritado quando não pode jogar.
- Já ter tentado parar e não ter conseguido.

Se você se reconheceu, ou reconheceu alguém, procure ajuda. Comece por um **adulto de confiança**: responsável, professor, coordenador da escola. Pelo SUS, os **CAPS**, Centros de Atenção Psicossocial, atendem dependência; o posto de saúde indica o mais perto. E o **CVV** atende pelo **188**, ligação gratuita, a qualquer hora, se a situação estiver pesada demais. Se a aposta deixou dívida, o capítulo 11 mostra como organizar a saída.

A Júlia não brigou com o tio. Num outro domingo, perguntou se ele somava o que depositava e o que sacava. Ele ficou quieto. Semanas depois, contou à irmã que tinha procurado um grupo de apoio.

NA PRÁTICA

Esta semana:

1. Na próxima propaganda de bet que aparecer, procure a odd e calcule 1 dividido por ela. Compare com a chance real.
2. Se alguém mostrar um print de prêmio, pergunte: "e quanto você depositou no total?".
3. Silencie ou bloqueie perfis que ficam empurrando aposta no seu feed.
4. Se você ou alguém próximo apareceu na lista de sinais, converse com um adulto de confiança. Salve o 188 no celular.

Resumindo

- Apostar é proibido para menores de 18, e só sites .bet.br são autorizados; autorização não muda a matemática.
- A casa paga menos do que seria justo; essa margem garante o lucro dela no longo prazo.
- Em poucas apostas dá para ganhar; quanto mais se aposta, mais a chance de lucro some.
- Influenciador ganhando é publicidade, e a tela que comemora pode estar mostrando uma perda.
- Se virou problema, procure um adulto de confiança, um CAPS ou o CVV pelo 188.

Pergunta para pensar: por que ninguém posta o extrato do mês, só o print do prêmio?

CAPÍTULO 11

Dívida: o que acontece quando não dá para pagar

Davi acordou para beber água e viu a luz da cozinha acesa. A mãe, Renata, estava com a fatura do cartão aberta no celular e um caderno cheio de contas. Ela levou um susto, sorriu sem graça e disse que estava "só organizando". Nos meses seguintes, ele percebeu mudanças: menos pedidos de lanche, o cartão guardado na gaveta, a mãe vendendo bolo de pote no fim de semana.

Dívida é um assunto que quase nenhuma família conversa, e por isso parece mais assustador do que é. Este capítulo explica como uma dívida cresce, o que é "nome sujo", como se sai de uma e o que fazer quando um amigo pede dinheiro emprestado. Nada disso é para dar medo. É para você chegar aos 18 sabendo onde ficam os buracos.

Como uma dívida pequena fica grande

No capítulo 2 você viu os **juros compostos**: juros que são cobrados também sobre os juros do mês anterior. Guardando dinheiro, eles trabalham a seu favor. Numa dívida, trabalham contra você, e com taxas muito mais altas.

O exemplo clássico é o cartão de crédito. Quando alguém paga menos do que o total da fatura, o resto vira o **rotativo**, um empréstimo automático com juros dos mais altos do mercado. Muitas vezes eles passam de 100% ao ano. Veja o que aconteceria com R\$ 500 a juros de 10% ao mês, um número só de exemplo, se ninguém pagasse nada:

Mês	Quanto se deve
Início	R\$ 500
1	R\$ 550
2	R\$ 605
3	uns R\$ 666
6	uns R\$ 886
8	uns R\$ 1.072

Sem nenhum limite, em oito meses a dívida teria mais que dobrado. Repare que ela não cresce sempre o mesmo tanto: no primeiro mês sobe R\$ 50, mas do sétimo para o oitavo sobe quase R\$ 100. É o juro sobre juro.

CURIOSIDADE

Para frear esse crescimento, veio a Lei 14.690/2023. Desde janeiro de 2024, os juros e encargos do rotativo e do parcelamento da fatura não podem passar de 100% do valor original da dívida. No exemplo, R\$ 500 de dívida podem gerar no máximo R\$ 500 de juros e encargos. A conta pode parar em R\$ 1.000, o que ainda é o dobro. E o rotativo só vale até a fatura seguinte; depois, o banco precisa oferecer um parcelamento.

O teto ajuda, mas não deixa a dívida barata. Pagar R\$ 1.000 por algo que custou R\$ 500 continua sendo péssimo negócio. Como o cartão funciona por dentro está no capítulo 6.

FAÇA A CONTA

Refaça a tabela na calculadora do celular.

1. Digite 500.
2. Multiplique por 1,10. Aparece 550: é o mês 1.
3. Multiplique de novo por 1,10. Aparece 605: é o mês 2.
4. Continue até o mês 8. Deve dar uns 1.071,79.

Troque o 1,10 pela taxa que aparece numa fatura real da sua casa, se um adulto mostrar. Para 8% ao mês, use 1,08.

Nome sujo e score, sem mistério

Quando alguém atrasa uma conta, a empresa pode registrar essa dívida num cadastro de inadimplentes, como Serasa, SPC ou Boa Vista. É isso que as pessoas chamam de **nome negativado** ou "nome sujo": um aviso para outras empresas de que aquela pessoa tem uma conta atrasada. Com o nome negativado, fica difícil conseguir cartão, empréstimo, financiar algo e, às vezes, até alugar um imóvel.

O registro sai do cadastro depois de 5 anos. Mas atenção: **a dívida pode continuar existindo** e ser cobrada. Ela só não pode mais sujar o nome.

Já o **score** é uma nota que essas empresas dão para dizer se alguém costuma pagar em dia. Cada empresa tem o seu jeito de calcular, e ninguém de fora sabe a fórmula exata. O que se sabe é que pagar em dia e ter um histórico ajuda. Para você, a lição é simples: aos 18, o seu CPF começa limpo. Mantê-lo assim vale muito, como o capítulo 15 mostra.

Quando a dívida é dos seus pais

Muitas famílias passam por isso, e não é vergonha. Um imprevisto, um emprego perdido, uma renda que não acompanha os preços. Às vezes a dívida aparece em forma de "não dá este mês" ou de um clima pesado em casa.

Algumas coisas que valem saber:

- **A dívida não é sua.** Você não tem culpa e não tem obrigação de resolver.
- Uma compra parcelada no nome do seu pai ou da sua mãe é dívida deles. Se pedir um celular no carnê deles, quem responde, se atrasar, são eles. O capítulo 8 fala

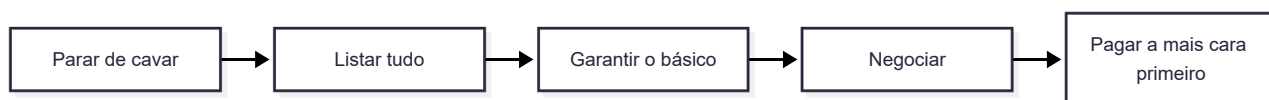
disso.

- Você pode ajudar sem carregar peso: pedindo menos, combinando os gastos, entendendo o "não".
- Se o clima em casa estiver pesado demais, converse com um adulto de confiança. O CVV atende pelo 188, de graça.

Davi não sabia de nada disso quando viu a mãe na cozinha. Um dia perguntou. Renata explicou, sem detalhes, que estava pagando um cartão atrasado e que ia demorar um pouco. Ele parou de pedir delivery no fim de semana. Não foi uma grande ajuda em reais, mas ela disse que foi enorme.

Como se sai de uma dívida

Quem sai do vermelho costuma seguir os mesmos passos, seja um adulto com várias dívidas ou um jovem devendo R\$ 100 para o primo.



1. **Parar de cavar.** Se você está num buraco, primeiro pare de cavar. Nada de dívida nova para pagar a velha.
2. **Listar tudo.** Para quem deve, quanto, com que juros. Dívida que não está no papel não tem como ser resolvida.
3. **Garantir o básico.** Comida, moradia, contas da casa e transporte vêm antes de qualquer credor.
4. **Negociar.** Ligar para quem cobra e pedir desconto ou parcelas que cabem no mês. Empresas costumam aceitar, porque preferem receber menos a não receber.
5. **Pagar primeiro a mais cara,** a que tem os juros mais altos, e manter as outras em dia.

Para adultos, existem ajudas gratuitas, como o Procon e a Defensoria Pública. Há também a **Lei do Superendividamento**, que protege um mínimo para a pessoa viver e permite renegociar dívidas de consumo.

MITO OU VERDADE

"Quem tem dívida é porque é irresponsável." **Falso.** Crédito é oferecido o tempo todo, e um imprevisto basta para bagunçar o mês de qualquer família. Dívida é um problema de conta, não de caráter. E problema de conta se resolve com conta.

Emprestar dinheiro para amigo

Um colega pede R\$ 40 para pagar a parte dele no rolê. Promete devolver semana que vem. A semana passa, e ele não toca no assunto. Você fica sem graça de cobrar, e a amizade fica estranha.

A regra mais útil é esta: **só empreste o que você aceitaria perder**. Se perder R\$ 40 vai fazer falta para algo seu, diga não, sem culpa: "agora não consigo". Se emprestar, combine a data em voz alta ou por mensagem. E se não voltar, decida se aquele valor vale a amizade.

O contrário também vale. Se você pegou emprestado, devolva no dia combinado ou avise antes que vai atrasar. Pagar em dia é a mesma lição do score, só que entre amigos.

NA PRÁTICA

Esta semana:

1. Refaça na calculadora a tabela dos R\$ 500 a 10% ao mês.
2. Se você deve algo a alguém, anote: para quem, quanto e até quando. Combine uma data, se não tiver.
3. Se alguém deve para você, mande uma mensagem gentil lembrando do combinado.
4. Escreva um valor máximo que você aceita emprestar sem fazer falta. Use esse número na próxima vez que pedirem.

Resumindo

- Numa dívida, os juros compostos jogam contra você; o rotativo do cartão está entre os créditos mais caros.
- Desde 2024, juros e encargos do rotativo não passam de 100% da dívida original, mas isso ainda é o dobro.
- Nome negativado dificulta crédito; o registro sai em 5 anos, mas a dívida pode continuar existindo.
- Para sair: parar de cavar, listar, garantir o básico, negociar e pagar a mais cara primeiro.
- Empreste só o que aceitaria perder, e devolva no dia o que pegou.

Pergunta para pensar: se você tivesse R\$ 500 de dívida a 10% ao mês, quanto da sua mesada iria só para os juros?



Parte 4 — O futuro começa cedo

CAPÍTULO 12

Ganhar o primeiro dinheiro

Na primeira semana vendendo brigadeiro no intervalo, a Júlia voltou para casa com R\$ 60 no bolso e achou que estava rica. Aí a mãe perguntou quanto tinha custado o leite condensado, o chocolate, as forminhas. Ela não sabia. Fez a conta no caderno e descobriu que quase metade daquele dinheiro só pagava os ingredientes.

Ganhar o próprio dinheiro muda a cabeça. Você passa a entender quanto custa uma hora de trabalho, como no capítulo 1, e a olhar preços de outro jeito. Este capítulo mostra o que é permitido na sua idade, que tipo de bico dá para fazer e como calcular se ele dá lucro de verdade.

O que a lei permite

No Brasil, trabalhar é proibido para menores de 16 anos, **exceto como aprendiz, a partir dos 14**. Entre 16 e 18, pode trabalhar, mas nunca à noite e nunca em atividade perigosa ou insalubre, aquela que faz mal à saúde. A regra existe para proteger o estudo e a saúde de quem ainda está crescendo.

O programa de jovem aprendiz, com carteira assinada e curso, é assunto do capítulo 13. Aqui o foco é outro: os pequenos ganhos que muitos jovens têm com a ajuda e a supervisão da família, como vender algo que você faz ou dar uma mão para um vizinho. Na prática, a linha entre "ajudar em casa", "bico" e "trabalho" tem mais detalhes. Na dúvida, converse com um adulto antes. E nada de bico que atrapalhe a escola ou o sono.

Ideias de bico para a sua idade

Sempre com um adulto sabendo, e de preferência por perto:

Bico	O que você precisa	Cuidado
Vender comida feita em casa	Receita boa, cozinha, embalagem	Higiene e permissão da escola para vender lá
Aula de reforço	Ir bem numa matéria, paciência	Combinar o valor e o horário com os pais do aluno
Cuidar de pet ou passear com cachorro	Gostar de bicho, responsabilidade	Começar com vizinhos e conhecidos da família
Arte digital e design	Celular ou computador, portfólio	Combinar o pedido por escrito antes de começar
Edição de vídeo curto	App de edição, prática	Não aceitar "pagamento depois da divulgação"

Repare que quase todos usam algo que você já sabe fazer. O primeiro cliente costuma ser alguém próximo: um tio, uma vizinha, o pai de um colega. Pedir uma recomendação depois de um trabalho bem feito vale mais que qualquer anúncio.

Preço não é chute: custo, tempo e lucro

O erro mais comum de quem começa é olhar só o dinheiro que entra. Mas **faturamento**, o total que você recebe nas vendas, não é **lucro**, o que sobra depois de pagar os custos. A Júlia aprendeu isso no caderno.

Para cada fornada, ela gasta, com preços de exemplo:

Item	Custo de exemplo
Leite condensado	R\$ 8
Chocolate em pó	R\$ 5
Manteiga	R\$ 3
Granulado	R\$ 4
Forminhas	R\$ 3
Gás e embalagem	R\$ 4
Total	R\$ 27

A receita rende 30 brigadeiros. Cada um custa, então, $R\$ 27 \div 30 = R\$ 0,90$. Esse é o **custo por unidade**: quanto você gasta para fazer um brigadeiro. Qualquer preço abaixo disso é prejuízo, mesmo que o bolso pareça cheio.

FAÇA A CONTA

A fornada da Júlia, com preço de R\$ 2,50 e números de exemplo.

1. Se vender os 30: $30 \times R\$ 2,50 = R\$ 75$ de faturamento.
2. Lucro: $R\$ 75 - R\$ 27 = R\$ 48$.
3. Ela gasta umas 2 horas para fazer e embalar. $R\$ 48 \div 2 = R\$ 24$ por hora.
4. Se vender só 20: $20 \times R\$ 2,50 = R\$ 50$. Lucro: $R\$ 50 - R\$ 27 = R\$ 23$.
5. Aí a hora dela vale $R\$ 23 \div 2 = R\$ 11,50$.

Vender um terço a menos derrubou o lucro para menos da metade. Os R\$ 27 de custo são gastos de qualquer jeito.

Veja como o preço e a venda mudam o resultado da mesma fornada:

Preço	Vendeu 30	Vendeu 20
R\$ 2,00	lucro de R\$ 33	lucro de R\$ 13
R\$ 2,50	lucro de R\$ 48	lucro de R\$ 23
R\$ 3,00	lucro de R\$ 63	lucro de R\$ 33

Preço mais alto dá mais lucro por unidade, mas pode vender menos. Não existe resposta pronta. O jeito é testar por algumas semanas e anotar. E lembre de contar o seu **tempo**: se a hora sai muito barata, talvez valha mais estudar ou fazer outra coisa.

Mais dois detalhes que pouca gente lembra. Se os ingredientes ou o gás são da sua casa, eles também são custo, mesmo que você não pague. Combine com a família quem banca o quê. E brigadeiro que você mesmo come ou dá para os amigos também sai do lucro.

MITO OU VERDADE

"Se o dinheiro entrou, é lucro." **Falso.** O dinheiro que entra precisa primeiro devolver o que você gastou. Só o que sobra depois disso é lucro. Muita gente fecha um pequeno negócio sem nunca perceber que vendia no prejuízo.

O que fazer com o que você ganhou

Separe o dinheiro do bico do resto. Pode ser um envelope, um pote ou uma conta com o responsável. Primeiro tire o dinheiro para a próxima fornada, senão você precisa pedir de novo. Depois use o método de dividir em partes do capítulo 4: uma para gastar, uma para guardar, uma para o seu objetivo.

A Júlia passou a guardar R\$ 27 de cada fornada vendida numa caixinha separada, só para os ingredientes. Do resto, metade foi para o curso que ela quer fazer. Como juntar para uma meta está no capítulo 5.

Cuidado com a "renda extra" que pede dinheiro antes

Quando você começa a querer ganhar dinheiro, aparecem ofertas: "ganhe R\$ 200 por dia no celular", "revenda nossos produtos, só pague o kit inicial", "trabalhe de casa, só pague o cadastro". Trabalho de verdade paga você, não o contrário.

CUIDADO

Se uma "oportunidade" pede dinheiro antes de você ganhar qualquer coisa, desconfie. Taxa de cadastro, kit obrigatório, curso para "liberar a vaga" e depósito para "ativar a conta" são sinais clássicos de golpe ou de pirâmide. E se alguém oferecer dinheiro para usar a sua conta ou chave Pix, é golpe contra você. O capítulo 9 mostra como reconhecer cada um.

Também vale desconfiar de "trabalho" que pede para você ficar o dia inteiro online, sem horário, ou que exige segredo da família. Bico saudável cabe junto com a escola e não precisa ser escondido.

NA PRÁTICA

Esta semana:

1. Faça uma lista de três coisas que você sabe fazer e que alguém pagaria para ter.
2. Escolha uma e converse com um adulto da sua casa sobre como começar.
3. Monte uma tabela de custos com preços reais do mercado perto de você e calcule o custo por unidade.
4. Defina um preço, venda ou faça o primeiro trabalho, e anote quanto entrou, quanto custou e quanto tempo levou.

Resumindo

- Trabalho é proibido antes dos 16, exceto como aprendiz a partir dos 14; nada noturno, perigoso ou insalubre antes dos 18.
- Bico na sua idade vem com um adulto sabendo, e sem atrapalhar a escola.
- Faturamento não é lucro: tire os custos primeiro, e conte também o seu tempo.
- Separe o dinheiro da próxima compra antes de gastar o resto.
- Oferta que pede dinheiro antes de pagar você é golpe até que se prove o contrário.

Pergunta para pensar: quanto vale uma hora do seu tempo, e o que você aceitaria fazer por esse valor?

CAPÍTULO 13

Jovem aprendiz, estágio e o primeiro salário

A Júlia mandou currículo para três programas de aprendiz. Num deles, chamaram para entrevista. Na saída, ela tinha mais dúvidas do que antes: "Vou ter carteira assinada? Por que o salário no papel é um e o que cai na conta é outro? E o que é FGTS?". Se você já se perguntou a mesma coisa, este capítulo é seu.

Os jeitos de trabalhar

No Brasil, trabalhar antes dos 16 anos é proibido, com uma exceção: o **jovem aprendiz**, a partir dos 14. E até os 18 continua proibido o trabalho noturno, perigoso ou insalubre (que faz mal à saúde). Essas regras existem para proteger você, não para atrapalhar.

Fora isso, existem vários formatos de trabalho. Cada um tem direitos diferentes, e isso também é dinheiro.

Forma	Quem pode	Tem carteira assinada?	O que recebe	Proteções
Jovem aprendiz	14 a 24 anos	Sim, com prazo para acabar	Salário	FGTS, 13º, férias, curso de formação
Estágio	Estudantes	Não	Bolsa	Regras próprias da Lei do Estágio
CLT	A partir dos 16, fora as exceções	Sim	Salário	FGTS, 13º, férias, INSS
MEI	Em geral, a partir dos 18	Não; você é a empresa	O que faturar	INSS pago num valor fixo por mês
Informal	Ninguém deveria ficar só nele	Não	O combinado de boca	Quase nenhuma

O **jovem aprendiz** tem um contrato especial, com carteira assinada e data para terminar. Ele trabalha e, ao mesmo tempo, faz um curso de formação ligado à vaga. A ideia é aprender uma profissão na prática, sem largar a escola.

O **estágio** segue a Lei do Estágio (Lei 11.788/2008) e é para quem estuda. Você recebe uma **bolsa**, que é o pagamento do estágio, mas não é emprego com carteira. Por isso não tem FGTS nem 13º. Em compensação, o foco é aprender, e a carga de trabalho tem limites próprios.

CLT é o nome da lei que rege a carteira assinada. É o emprego "comum", com todos os direitos que você vai ver abaixo. O **MEI** (Microempreendedor Individual) é para quem trabalha por conta e quer se formalizar. O capítulo 12 fala dos bicos, que muitas vezes começam informais.

Resumo: o valor combinado é só parte da história; o que vem junto também conta.

O holerite por dentro

Todo mês, quem tem carteira assinada recebe o **holerite**, também chamado de contracheque. É o papel (ou a tela do app) que mostra quanto você ganhou, quanto foi descontado e quanto sobrou.

Ali aparecem dois salários. O **salário bruto** é o valor do contrato. O **salário líquido** é o que cai na conta depois dos descontos. Para planejar, use sempre o líquido.

Veja um holerite inventado, só com números de exemplo:

Linha do holerite	Valor de exemplo
Salário bruto	R\$ 1.000
INSS (valor de exemplo)	– R\$ 75
Vale-transporte (6% de R\$ 1.000)	– R\$ 60
Imposto de Renda	R\$ 0
Líquido	R\$ 865
FGTS (depositado pela empresa, não descontado)	aparece só como informação

Esse R\$ 1.000 não é o salário de nenhum aprendiz de verdade. O valor real depende do contrato e das horas trabalhadas. Na hora da entrevista, pergunte.

Linha por linha

INSS. É a sua contribuição para a Previdência Social. Ela garante coisas como auxílio-doença e, lá na frente, a aposentadoria. O desconto é por faixas: quem ganha mais paga uma porcentagem maior. As faixas mudam todo ano, então o R\$ 75 da tabela é só exemplo. A tabela do ano está no gov.br.

Imposto de Renda. Desde 2026, quem ganha até R\$ 5 mil por mês ficou isento. Por isso, no primeiro emprego, quase sempre essa linha vem zerada. As regras podem mudar; confira no site da Receita Federal.

Vale-transporte. A empresa pode descontar até 6% do salário para ajudar a pagar sua condução até o trabalho. Se as passagens custarem menos que isso, o desconto é só o valor delas. O que passar dos 6%, a empresa paga.

FGTS. É um depósito que a empresa faz todo mês numa conta no seu nome, na Caixa. Ele não sai do seu salário. Não dá para sacar quando quiser: ele serve para situações previstas em lei, como demissão sem justa causa. O aprendiz também tem FGTS, com regra própria de valor. Você acompanha os depósitos pelo app do FGTS.

MITO OU VERDADE

"O FGTS é descontado do meu salário." **Falso.** O FGTS é pago pela empresa, por conta dela, e aparece no holerite só para você saber quanto foi depositado. Se um dia o depósito não aparecer no app, pergunte ao RH. É seu direito.

O 13º e as férias

Quem tem carteira assinada, inclusive o aprendiz, recebe dois extras ao longo do ano.

O **13º salário** é um salário a mais, pago no fim do ano, em geral em duas parcelas. Quem trabalhou só uma parte do ano recebe um pedaço proporcional aos meses. Ele também tem descontos.

As **férias** são um descanso pago, com um **terço a mais**. É como se, no mês das férias, o salário viesse "engordado".

FAÇA A CONTA

Quanto vale o terço de férias, com o salário bruto de exemplo de R\$ 1.000?

1. Divida o salário por 3: $1.000 \div 3 =$ cerca de R\$ 333.
2. Some ao salário: $1.000 + 333 =$ cerca de R\$ 1.333.
3. Esse é o valor bruto das férias, antes dos descontos.

Cuidado com um detalhe: o pagamento das férias costuma cair antes de você sair de férias. O mês seguinte pode ficar mais apertado. Antes de gastar, veja quando cai o próximo pagamento.

O primeiro salário: o que fazer com ele

O primeiro dinheiro que é seu, de verdade, dá uma sensação ótima. Também dá vontade de gastar tudo na primeira semana. As duas coisas são normais.

Uma divisão simples ajuda a aproveitar sem se arrepender. Pense em três partes:

1. **Contribuir em casa.** Se a família está apertada, ajudar é uma forma de cuidar de quem cuida de você. Combinem o valor juntos, numa conversa franca. Não precisa ser tudo, nem precisa ser fixo para sempre.
2. **Guardar uma parte.** Separe no dia em que o salário cair, antes de gastar. É o "guardar primeiro" do capítulo 4. Esse dinheiro pode ir para um objetivo (capítulo 5) ou começar a sua reserva (capítulo 14).
3. **Gastar uma parte sem culpa.** Você trabalhou. Escolha algo que importa para você e aproveite.

Veja como poderia ficar com o líquido de exemplo de R\$ 865:

Parte	Valor de exemplo
Ajuda em casa	R\$ 250
Guardar	R\$ 215
Gastar como quiser	R\$ 400
Total	R\$ 865

Os valores são só exemplo. Na sua casa, a divisão pode ser outra. O importante é decidir antes de o dinheiro chegar, e não depois que ele acabou.

Um alerta antes de sair procurando vaga. Emprego que cobra taxa para você entrar (de cadastro, de uniforme, de "curso obrigatório") é golpe comum. Programa de aprendiz sério não cobra nada do candidato. Se pedirem dinheiro, pare e converse com um adulto; o capítulo 9 mostra outros golpes desse tipo.

Como achar uma vaga

Vagas de aprendiz e estágio aparecem em escolas, em centros de integração de estágio, em instituições que formam aprendizes, em sites de vagas e no próprio site das empresas. Peça ajuda na secretaria da escola: muitas vezes eles sabem de programas na região.

Seu primeiro currículo pode ser curto. Coloque nome, contato, escola e série, cursos que fez e o que sabe fazer. Vale incluir trabalho voluntário e bicos, como vender brigadeiro ou ajudar alguém com redes sociais. Isso mostra responsabilidade.

Ser recusado faz parte. A maioria das pessoas manda vários currículos antes do primeiro sim. Não é sobre você ser bom ou ruim, é sobre quantas vagas existem e quantas pessoas se candidatam.

NA PRÁTICA

Para esta semana:

1. Pergunte na secretaria da escola se eles conhecem programas de jovem aprendiz ou estágio.
2. Escreva um currículo de uma página, com o que você já fez, inclusive bicos e voluntariado.
3. Se alguém da família tem carteira assinada, peça para ver um holerite e encontre o bruto, os descontos e o líquido.
4. Combine em casa, antes do primeiro salário, como ele vai ser dividido.

Resumindo

- Antes dos 16 anos, só dá para trabalhar como jovem aprendiz, a partir dos 14.

- Aprendiz e CLT têm carteira assinada; estágio tem bolsa e regras próprias.
- Planeje com o salário líquido, o que cai na conta.
- O FGTS é pago pela empresa e não sai do seu salário.
- Divida o primeiro salário antes de ele chegar: ajudar em casa, guardar e gastar sem culpa.

Pergunta para pensar: se o seu primeiro salário caísse amanhã, quanto você já sabe que iria para cada parte?

CAPÍTULO 14

Investir: começar pequeno e cedo

O Davi viu um vídeo de um rapaz pouco mais velho que ele, com três monitores e gráficos piscando. "Comecei com R\$ 100 e hoje vivo disso", dizia a legenda. No mesmo dia, um colega da sala jurou que conhecia um app que paga 5% ao mês. O Davi tem R\$ 180 guardados e ficou na dúvida: será que está perdendo tempo deixando o dinheiro parado?

Este capítulo não vai dizer onde colocar seu dinheiro. Vai mostrar como esse mundo funciona, para você não cair em conversa e saber fazer as perguntas certas. **Não é recomendação de investimento.**

Antes de investir: a ordem certa

Investir é pôr o dinheiro para trabalhar, em vez de deixá-lo parado. Não é coisa só de rico e dá para começar com pouco. Mas existe uma ordem, e pular etapas costuma sair caro.



Primeiro, não ter dívida cara. Se você deve para alguém com juros altos, pagar essa dívida rende mais que qualquer investimento seguro (capítulo 11). Depois, uma **reserva de emergência**, que é um dinheiro guardado para imprevistos, como o celular quebrar ou faltar dinheiro em casa num mês ruim. Para um jovem, ela pode ser pequena, mas precisa existir. Só então vêm os objetivos (capítulo 5) e o longo prazo.

Resumo: primeiro tape o furo, depois monte o colchão, só então faça o dinheiro crescer.

Retorno, risco e liquidez

Todo investimento pode ser olhado por três lados.

- **Retorno** é quanto ele rende.

- **Risco** é a chance de dar errado: render menos, oscilar ou até perder dinheiro.
- **Liquidez** é a rapidez para transformar o investimento de volta em dinheiro na conta, sem perder valor.

Não existe investimento ótimo nos três ao mesmo tempo. Se alguém oferece algo que rende muito, é seguro e dá para sacar quando quiser, desconfie. Em geral, para ganhar mais, você aceita mais risco ou espera mais tempo.

Pense num jogo em que você distribui pontos entre ataque, defesa e velocidade. Se põe tudo em ataque, sobra pouco para o resto. Com investimentos é parecido.

Renda fixa: emprestar seu dinheiro

Na **renda fixa**, você empresta dinheiro para alguém (o governo ou um banco) e recebe de volta com juros. A regra de quanto vai render é combinada desde o começo. "Fixa" não quer dizer que o rendimento é sempre igual; quer dizer que você conhece a regra.

Os tipos mais conhecidos:

- **Poupança.** A mais famosa. É simples, não paga Imposto de Renda e rende uma vez por mês, no "aniversário" do depósito. Muitas vezes rende menos que outras opções seguras.
- **Tesouro Direto.** Você empresta para o governo federal, comprando títulos pela internet, por um banco ou corretora, a partir de valores baixos. Alguns tipos acompanham a **Selic**, a taxa básica de juros do país, definida pelo Banco Central. Outros têm taxa travada ou seguem a inflação.
- **CDB.** Você empresta para um banco. Muitos aparecem como um percentual do **CDI**, uma taxa que anda bem perto da Selic. "100% do CDI" rende mais que "90% do CDI". Alguns deixam sacar a qualquer dia; outros só no fim do prazo.

Poupança e CDB têm a proteção do **FGC** (Fundo Garantidor de Créditos). Se o banco quebrar, ele devolve até R\$ 250 mil por pessoa em cada instituição. O Tesouro Direto não tem FGC, porque a garantia é o próprio governo federal.

Um detalhe: alguns títulos do Tesouro, os de taxa travada e os ligados à inflação, mudam de preço todo dia. Se você vender antes da data final, pode ganhar ou perder. Isso se chama **marcação a mercado**. Se esperar até o fim, recebe o combinado.

Renda variável: o preço sobe e desce

Na **renda variável**, não existe regra de rendimento. Você compra algo cujo preço muda todo dia, e o resultado depende de como as coisas andam. Pode ganhar mais que na renda fixa, pode ganhar menos, pode perder. Não há FGC.

- **Ações.** Uma ação é um pedacinho de uma empresa. Quem compra vira sócio de uma parte minúscula dela. Você ganha se a ação valorizar ou quando a empresa divide parte do lucro, o **dividendo**.
- **Fundos imobiliários.** Juntam o dinheiro de muita gente para ter imóveis, como galpões e prédios, e repassam parte dos aluguéis. O preço das cotas também oscila.
- **ETFs.** São fundos que copiam uma cesta de ações. Com uma compra, você leva um pedaço de várias empresas de uma vez, o que espalha o risco.

Renda variável é coisa de longo prazo, para dinheiro que você não vai precisar tão cedo. Ninguém sabe para onde o preço vai na semana que vem. Nem o rapaz dos três monitores.

E se eu sou menor de idade?

Menor de idade pode investir, mas em geral com a participação de um responsável, que ajuda a abrir a conta e acompanha as decisões. As regras variam de banco para banco e por idade. Isso não é um obstáculo: é uma ótima desculpa para aprender junto com alguém da família.

Desconfie de promessa alta e garantida

Lembra do app que paga 5% ao mês? Parece pouco, mas veja.

FAÇA A CONTA

Quanto vira 5% ao mês em um ano, com juros sobre juros?

1. Na calculadora, digite 1,05.
2. Multiplique por 1,05 mais 11 vezes (12 meses ao todo).
3. O resultado é cerca de 1,80.
4. Ou seja, quase 80% ao ano. Nenhum investimento sério garante isso.

Quem promete ganho alto e garantido costuma estar montando uma **pirâmide financeira**, que paga os primeiros com o dinheiro de quem entra depois, até desabar. Pirâmide é crime no Brasil. No site da CVM, que fiscaliza o mercado de investimentos, dá para consultar se uma empresa é autorizada.

MITO OU VERDADE

"Dá para viver de day trade começando com pouco." **Falso para a imensa maioria.** O **day trade** é comprar e vender no mesmo dia, tentando lucrar com o sobe e desce. Quem mostra print de lucro raramente mostra os dias de prejuízo, e muitos ganham mesmo é vendendo curso. As **criptomoedas**, moedas digitais sem governo por trás, também sobem e caem muito e atraem muitos golpes. Se um dia quiser mexer com isso, que seja só uma parte pequena, que você aceite perder.

R\$ 50 por mês, dos 16 aos 30

Agora a parte boa. Os juros compostos do capítulo 2, que pesam contra você numa dívida, trabalham a seu favor quando você guarda cedo.

Imagine guardar R\$ 50 por mês, dos 16 aos 30 anos, numa aplicação que renda 0,5% ao mês. É uma taxa de exemplo, que dá cerca de 6,2% ao ano. Não é promessa de nada.

Depois de	Você colocou	Total aproximado
1 ano	R\$ 600	R\$ 617
2 anos	R\$ 1.200	R\$ 1.272
5 anos	R\$ 3.000	R\$ 3.489
10 anos	R\$ 6.000	R\$ 8.194
14 anos (aos 30)	R\$ 8.400	R\$ 13.115

No primeiro ano, os juros parecem quase nada: R\$ 17. No fim, eles somam mais de R\$ 4.700. É a bola de neve.

Agora compare com alguém que esperou até os 23 e passou a guardar o dobro, R\$ 100 por mês, até os 30. Essa pessoa também coloca R\$ 8.400 no total. Com a mesma taxa de exemplo, termina com cerca de R\$ 10.407. São uns R\$ 2.700 a menos, só por ter começado depois.

Dois avisos honestos. Esses valores não descontam a inflação nem impostos e taxas, que existem em muitos investimentos. Mas a ideia não muda: tempo pesa mais que o valor de cada mês.

NA PRÁTICA

Para dar o primeiro passo:

1. Confira se você não tem dívida com ninguém. Se tiver, ela vem primeiro.
2. Defina quanto quer ter de reserva, mesmo que pequena.
3. Peça para um responsável mostrar a área de investimentos do app do banco dele.
4. Juntos, comparem quanto a poupança e um CDB com saque a qualquer dia estão pagando hoje.
5. Anote três perguntas para fazer antes de qualquer investimento: quanto rende, qual o risco e quando posso sacar.

Resumindo

- Antes de investir, nada de dívida cara e uma reserva para imprevistos.

- Retorno, risco e liquidez andam juntos: não existe investimento ótimo nos três.
- Renda fixa é emprestar com regra conhecida; renda variável sobe e desce.
- Promessa de ganho alto e garantido é sinal de golpe.
- Começar cedo, mesmo com pouco, pesa mais que começar tarde com mais.

Pergunta para pensar: se você começasse a guardar R\$ 50 por mês hoje, de onde sairia esse dinheiro?

CAPÍTULO 15

Quanto custa ser adulto

O primo mais velho do Davi fez 19 anos e saiu de casa para dividir um apartamento com dois amigos. Na primeira semana, postou foto da sala vazia com a legenda "liberdade". No fim do mês, mandou mensagem para a tia perguntando quanto custa um botijão de gás e por que a conta de luz veio "tão alta".

Ninguém precisa sair de casa aos 18. Muita gente mora com a família por anos, e isso é normal no Brasil. Mas saber quanto custa a vida adulta ajuda a tomar decisões agora, quando você ainda tem tempo de se preparar.

Morar sozinho ou dividir

Quando você mora com a família, um monte de gasto fica invisível. A luz acesa, a internet, o sabão em pó, o arroz que aparece no armário. Alguém está pagando tudo isso, todo mês.

Veja uma comparação com **números inventados**, só para mostrar o tamanho das coisas. Os valores reais mudam muito de cidade para cidade e de bairro para bairro.

Gasto do mês	Morando sozinho	Dividindo com mais 2 pessoas (sua parte)
Aluguel	R\$ 1.200	R\$ 500 (de R\$ 1.500)
Luz	R\$ 120	R\$ 50 (de R\$ 150)
Água	R\$ 70	R\$ 30 (de R\$ 90)
Internet	R\$ 120	R\$ 40 (de R\$ 120)
Gás	R\$ 60	R\$ 20 (de R\$ 60)
Mercado	R\$ 600	R\$ 600
Transporte	R\$ 200	R\$ 200
Celular	R\$ 50	R\$ 50
Higiene e limpeza	R\$ 80	R\$ 80
Total	R\$ 2.500	R\$ 1.570

Repare em duas coisas. Primeira: dividir economiza R\$ 930 por mês nesse exemplo, tudo nas contas da casa. Segunda: mercado, transporte e celular não diminuem quando você divide. Cada um come e se desloca por conta própria.

E ainda faltam coisas na tabela: farmácia, roupa, um conserto, um presente, o lanche com os amigos. Por isso, antes de sair de casa, a pergunta não é "consigo pagar o aluguel?". É "consigo pagar tudo, todo mês, e ainda guardar um pouco?".

Dividir também tem custos que não são dinheiro. Quem lava a louça? E se alguém atrasar a parte do aluguel? Combinar essas regras por escrito antes de mudar evita muita briga.

FAÇA A CONTA

Quanto você precisaria ganhar para morar sozinho no exemplo acima?

1. Gastos do mês: R\$ 2.500.
2. Some um valor para guardar e para imprevistos, por exemplo R\$ 300.
3. Total: $2.500 + 300 = \text{R\$ } 2.800$ de salário líquido.

Agora faça a mesma conta com os preços da sua cidade. Pergunte em casa quanto vem a conta de luz e a de internet, e pesquise o aluguel de um quarto na sua região.

Faculdade e cursos

Estudar depois da escola pode ser um dos melhores investimentos da sua vida. Mas também pode virar uma dívida grande se for escolhido no impulso. Vale conhecer os caminhos.

- **Faculdade pública.** Não cobra mensalidade. A entrada é por processo seletivo, e a disputa costuma ser forte. Ainda assim, estudar tem custos: transporte, material, alimentação e, às vezes, mudar de cidade.
- **Bolsa de estudo.** Existem programas do governo e das próprias instituições que dão desconto parcial ou total. As regras de quem pode participar mudam e dependem de nota e de renda da família.
- **Financiamento estudantil.** É um empréstimo para pagar a faculdade, que você devolve depois de formado. Em linhas gerais, é uma dívida como outra: tem prazo, pode ter juros e, se não pagar, o nome fica sujo.
- **Cursos técnicos e profissionalizantes.** São mais curtos e muitas vezes gratuitos em escolas técnicas públicas. Podem abrir porta para o primeiro emprego mais cedo.

Uma dica que não custa nada: converse com quem já faz o curso que você quer. Pergunte quanto gasta por mês com transporte, material e comida, e se dá para trabalhar ao mesmo tempo. Essas respostas valem mais que qualquer propaganda de faculdade.

Este livro não vai citar regras de programas do governo, porque elas mudam com frequência. Antes de decidir, confira as condições de hoje no gov.br e no site da instituição.

CUIDADO

Antes de assinar qualquer financiamento estudantil, pergunte três coisas: quanto vou pagar no total, quando começo a pagar e o que acontece se eu atrasar ou largar o curso. Faça a pergunta "quanto custa no total?" do capítulo 8. Uma mensalidade que "cabe" hoje pode virar uma parcela pesada por muitos anos.

Carro ou transporte?

Ter carro parece sinônimo de virar adulto. Mas o preço do carro é só o começo. Veja os gastos de um mês, com **números de exemplo**, sem contar a compra do carro.

Gasto do carro	Por mês
Seguro	R\$ 200
Combustível	R\$ 400
Manutenção (média ao longo do ano)	R\$ 100
IPVA (R\$ 1.200 no ano, dividido por 12)	R\$ 100
Estacionamento	R\$ 100
Total	R\$ 900

Agora compare com alguém que usa transporte público, gastando R\$ 200, e mais R\$ 150 de carro de aplicativo quando precisa. São R\$ 350 por mês, nesse exemplo.

E tem um gasto que não aparece na tabela: o carro perde valor com o tempo. Quem compra hoje e vende daqui a alguns anos recebe menos do que pagou. Se a compra foi financiada, ainda entram os juros da parcela.

Isso não quer dizer que carro é sempre má ideia. Em alguns lugares, sem carro fica difícil trabalhar. Mas a decisão deve ser feita com a conta na mão, e não só pela vontade de ter um.

As pequenas escolhas que pesam

Nem todo gasto grande é grande de uma vez. Alguns são pequenos e repetidos.

Um lanche de R\$ 8 em cada dia útil, por exemplo, dá cerca de R\$ 176 por mês, se o mês tiver 22 dias úteis. No ano, são R\$ 2.112. Três assinaturas de R\$ 20 por mês somam R\$ 720 no ano. Nenhum desses gastos é errado. O problema é quando eles acontecem sem você escolher.

Lembra da pergunta do capítulo 1: quantas horas de trabalho custa isso? Ela vale mais ainda quando a conta de luz é sua.

Aos 18: o que muda no papel

Fazer 18 anos muda algumas coisas no seu dinheiro de um dia para o outro.

Cartão de crédito próprio. Em geral, só a partir dos 18. O banco pode oferecer um limite logo de cara. Lembre do capítulo 6: limite não é dinheiro seu, é um empréstimo.

Contratos no seu nome. Aluguel, plano de celular, financiamento, crediário. A partir de agora, quem assina responde. Ninguém mais assina por você.

CPF limpo vale ouro. Seu nome sem dívidas atrasadas é o que permite alugar um apartamento, conseguir um crédito barato ou até passar em alguns processos de contratação. Uma dívida esquecida de R\$ 100 pode atrapalhar mais do que você imagina (capítulo 11).

NA PRÁTICA

Esta semana:

1. Pergunte em casa quanto vêm, por mês, a conta de luz, a de água e a de internet.
2. Pesquise o aluguel de um quarto ou de um apartamento pequeno na sua cidade.
3. Monte a sua própria tabela de "quanto custa morar sozinho" e de "quanto custa dividir".
4. Se pensa em faculdade, liste duas opções públicas e uma com bolsa, e confira as regras no gov.br.

Resumindo

- Morar com a família esconde muitos gastos; alguém paga tudo isso.

- Dividir a casa economiza nas contas, mas mercado e transporte continuam seus.
- Faculdade pode ser pública, com bolsa ou financiada; financiamento é dívida, então pergunte o total.
- Carro custa muito além da compra: seguro, combustível, IPVA, manutenção.
- Aos 18, contratos e cartão ficam no seu nome; proteja seu CPF.

Pergunta para pensar: se você tivesse que pagar todas as contas da sua casa por um mês, qual delas te assustaria mais?

CAPÍTULO 16

Seu plano: dos 14 aos 18

Você leu sobre mesada, Pix, jogos, parcelas, golpes, bets, dívidas, salário e investimento. É coisa demais para mudar de uma vez, e ninguém está pedindo isso. Este capítulo junta o livro num plano de passos pequenos, um de cada vez, para os próximos anos.

Use como roteiro, não como prova. Se você tem 17 anos e ainda não fez nada da lista, não está atrasado. Comece do primeiro item que ainda falta.

O checklist, etapa por etapa

As idades abaixo são só uma referência. Cada família tem seu ritmo, e tem gente que só vai ter o primeiro dinheiro próprio aos 18. Tudo bem. O que importa é a ordem.

Etapa	O que fazer	Onde está no livro
Primeiro passo, por volta dos 14	Anotar todos os gastos por um mês	Cap. 4
Logo depois	Escolher uma primeira meta, com valor e prazo	Cap. 5
Quando a família topar	Ter uma conta com um responsável	Cap. 6
Junto com a conta	Aprender a usar o Pix com segurança	Caps. 6 e 9
Por volta dos 15	Fazer o primeiro bico, com um adulto por perto	Cap. 12
Sempre	Combinar um limite para jogos e apps	Cap. 7
Quando tiver algum dinheiro	Guardar a primeira quantia e não mexer	Caps. 4 e 5
Com a reserva começada	Fazer o primeiro investimento, com um responsável	Cap. 14
A partir dos 14 ou 16	Buscar vaga de aprendiz ou estágio	Cap. 13
No primeiro salário	Dividir entre casa, guardar e gastar	Cap. 13
Perto dos 18	Entender cartão, contratos e por que o CPF limpo importa	Caps. 6 e 15

Alguns itens não têm idade e valem a vida inteira: nada de aposta (capítulo 10), desconfiar de dinheiro fácil (capítulo 9) e perguntar "quanto custa no total?" antes de parcelar (capítulo 8).

Repare que ninguém completa a lista num mês. Se você fizer um item a cada dois ou três meses, chega aos 18 com tudo marcado. É devagar mesmo, e é assim que funciona.

FAÇA A CONTA

Quanto tempo leva para juntar R\$ 300, guardando um pouco por mês?

1. Guardando R\$ 15 por mês: $300 \div 15 = 20$ meses.
2. Guardando R\$ 25 por mês: $300 \div 25 = 12$ meses.
3. Guardando R\$ 50 por mês: $300 \div 50 = 6$ meses.

Se o valor não cabe, você tem duas saídas honestas: esticar o prazo ou diminuir a meta. Uma meta que cabe vale mais do que uma meta bonita que você abandona no segundo mês.

E quando o plano atrasar? Vai atrasar, para todo mundo. Um mês você gasta mais numa festa, no outro a mesada não vem porque apertou em casa. Não jogue a lista fora por causa disso. Olhe o que aconteceu, ajuste o prazo e siga do ponto em que parou. Plano bom não é o que nunca falha; é o que continua depois da falha.

Conversar sobre dinheiro em casa sem briga

Muita família não fala de dinheiro. Às vezes por vergonha, às vezes porque falta, às vezes porque ninguém ensinou os adultos também. Puxar o assunto pode ser estranho. Mas costuma ser menos difícil do que parece.

Algumas ideias que ajudam:

- **Escolha a hora.** Não puxe o assunto no meio de uma bronca, nem no dia em que a conta de luz chegou. Uma hora calma, no carro, na cozinha, funciona melhor.
- **Pergunte em vez de cobrar.** "Como você aprendeu a lidar com dinheiro?" abre mais portas que "por que a gente nunca tem dinheiro?".
- **Mostre o que você está fazendo.** Contar que anotou os gastos do mês ou juntou para uma meta mostra responsabilidade. Isso ajuda quando você pedir uma conta no banco ou um limite maior.
- **Respeite o que a família pode.** Se a resposta for "agora não dá", não é falta de amor. É falta de dinheiro, e isso acontece em muitas casas.
- **Proponha algo concreto.** "Posso ficar com R\$ 20 da mesada para guardar e cuidar sozinho?" é mais fácil de aceitar do que "quero mais liberdade".

Se você descobrir que a família está com dívidas, lembre do capítulo 11: não é culpa sua. Você pode ajudar com pequenas coisas, mas resolver não é tarefa sua. Se a situação pesar, converse com um adulto de confiança. O CVV atende pelo 188, de graça, a qualquer hora.

MITO OU VERDADE

"Falar de dinheiro em casa é falta de educação." **Falso.** Falta de educação é humilhar alguém por causa de dinheiro. Conversar com calma sobre gastos, metas e dívidas é o jeito mais seguro de ninguém ser pego de surpresa, inclusive você.

Davi e Júlia, um ano depois

Um ano se passou desde a primeira página deste livro.

O **Davi** fez 16. Lembra do plano do capítulo 8, de juntar R\$ 40 da mesada e uns R\$ 35 de bicos por mês para comprar à vista um modelo anterior de celular, de R\$ 900? Na vida real, foi mais torto. Ele guardou os R\$ 40 em 9 dos 12 meses. Nos outros três, comprou um passe de batalha e um pacote de skins numa promoção "só hoje". Ele sabe que foi impulso, e tudo bem: acertar nove meses de doze é um bom resultado.

Os bicos também não vieram todo mês. Lavando carro de vizinho, ele ganhou os R\$ 35 em só 6 dos 12 meses. Somando R\$ 360 da mesada e R\$ 210 dos bicos, tem R\$ 570 guardados. O celular ainda não veio: faltam R\$ 330. Se juntar uns R\$ 60 por mês, chega lá em uns 6 meses. A tela trincada continua trincada, mas funciona.

A mãe dele, a Renata, ainda está pagando o acordo de uma dívida antiga. Às vezes o Davi ouve a mãe fazendo conta na cozinha. Agora ele entende o que está acontecendo, e isso já mudou alguma coisa: ele parou de pedir dinheiro "só para um jogo" todo fim de semana.

A **Júlia** fez 17. Mandou currículo para muitas vagas de aprendiz e foi recusada em duas entrevistas antes de conseguir uma, cinco meses depois. No primeiro salário, gastou mais do que tinha planejado em roupa e lanche com as amigas. No segundo, fez diferente: separou a parte de casa e a parte de guardar no dia em que o dinheiro caiu.

Ela foi ao show. O curso de maquiagem atrasou, como pode acontecer com qualquer meta (capítulo 5), mas ela se matriculou na turma seguinte e já está na metade. Parou de fazer brigadeiro durante a semana, porque não sobra tempo, mas ainda vende em festas

de fim de ano.

E o tio dela? Além do grupo de apoio, ele procurou ajuda no CAPS. Não parou de um dia para o outro, e ainda tem semanas difíceis. Mas agora a família conversa sobre isso, em vez de fingir que não está acontecendo.

Nenhum dos dois ficou rico. Nenhum dos dois acertou tudo. Mas os dois sabem para onde vai o próprio dinheiro, e isso é mais do que muita gente sabe aos 30.

NA PRÁTICA

Para começar o seu plano:

1. Escolha na tabela o primeiro item que você ainda não fez.
2. Escreva numa folha ou no celular: o que vou fazer e até quando.
3. Marque na agenda um dia por mês para olhar como está indo.
4. Conte para alguém da família o que você decidiu. Falar em voz alta ajuda a cumprir.

Resumindo

- Não precisa fazer tudo de uma vez: um item a cada dois ou três meses já basta.
- A ordem importa mais que a idade: enxergar, guardar, proteger, depois investir.
- Conversar sobre dinheiro em casa funciona melhor com calma, perguntas e propostas concretas.
- Errar alguns meses faz parte; o plano continua de onde parou.
- Saber para onde vai o próprio dinheiro já é uma vantagem enorme.

Pergunta para pensar: daqui a um ano, o que você quer poder contar sobre o seu dinheiro?

ENCERRAMENTO

Para continuar

Você chegou ao fim. Muita gente só vai aprender o que está aqui depois dos 25, quase sempre do jeito mais caro. Você está aprendendo antes. Esta página junta as ideias principais e mostra onde buscar informação confiável daqui para a frente.

O que você aprendeu

Dinheiro é tempo de vida. Cada compra custa horas de trabalho de alguém, e gastar é sempre escolher (capítulos 1 e 3).

Juros e inflação trabalham o tempo todo. Contra você numa dívida, a seu favor quando você guarda cedo (capítulo 2).

Enxergar vem antes de mudar. Anotar gastos, guardar primeiro e ter uma meta com valor e prazo é a base de tudo (capítulos 4 e 5).

Pergunte o preço real. Moeda de jogo, parcela que "cabe" e cartão de crédito escondem quanto as coisas custam (capítulos 6 a 8).

Pressa e emoção são as armas dos golpes e das apostas. Pare, confirme com alguém e faça a conta (capítulos 9 a 11).

O futuro começa cedo. Primeiro dinheiro, primeiro salário, primeiro investimento e o que muda aos 18 (capítulos 12 a 16).

Onde buscar informação confiável

Taxas, regras e limites mudam. Os números deste livro têm como referência outubro de 2026. Quando precisar do valor de hoje, vá direto à fonte oficial.

Onde	Para quê
Banco Central	Área de cidadania financeira, Calculadora do Cidadão e regras de Pix e cartão
Portal do Investidor, da CVM	Aprender sobre investimentos e conferir se uma empresa é autorizada
Tesouro Direto	Entender os títulos públicos e simular quanto rendem
gov.br	Regras de trabalho, aprendiz, estágio, MEI e programas de estudo

Se alguma coisa estiver pesando, como uma dívida, uma aposta ou um golpe, fale com um adulto de confiança. O CVV atende pelo 188, de graça, a qualquer hora, e o CAPS, pelo SUS, cuida da saúde mental.

CUIDADO

Desconfie de quem vende enriquecimento rápido. Curso que promete renda fácil, perfil que mostra carro e viagem, grupo que garante lucro alto: quase sempre, quem ganha é quem vende. Educação financeira de verdade é meio sem graça. Ela fala de anotar gastos, esperar e fazer conta.

Para ir mais fundo

Este livro faz parte de uma coleção. Quando quiser saber mais sobre impostos, aposentadoria, financiamento de casa ou como sair de dívidas grandes, leia o livro adulto, *Ninguém Me Ensinou Isso*. Ele conta a mesma história com mais detalhes, e é uma ótima coisa para mostrar em casa. Às vezes o adulto da família também nunca aprendeu isso, e um livro gratuito é um jeito leve de puxar o assunto.

Se você tem irmãos ou primos mais novos, de 10 a 13 anos, a coleção também tem uma versão para eles: *De Onde Vem o Dinheiro?*.

NA PRÁTICA

Antes de fechar o livro:

1. Escolha uma única coisa para fazer esta semana. Pode ser só anotar os gastos.
2. Mostre um capítulo para alguém da sua casa e conversem sobre ele.
3. Mande o livro para um amigo que vai gostar.

Compartilhe

Este livro é gratuito e foi feito para circular. Mande para o colega que vive comprando skin, para a amiga que quer ser aprendiz, para quem está pensando em apostar "só um pouquinho". Conversar sobre dinheiro é o primeiro passo para deixar de ter vergonha dele.

Ninguém ensinou isso para a maioria dos adultos que você conhece. Com você, pode ser diferente. As regras do seu dinheiro, a partir de agora, são suas.

APÊNDICE

Glossário

As palavras importantes do livro, explicadas em uma frase. O número entre parênteses diz em qual capítulo a ideia aparece com mais calma.

.bet.br — final de endereço dos sites de apostas autorizados a operar no Brasil desde janeiro de 2025. (cap. 10)

13º salário — um salário a mais por ano, pago no fim do ano para quem tem carteira assinada, inclusive o aprendiz. (cap. 13)

Ajustar a meta — esticar o prazo ou diminuir o valor quando o que você guarda por mês não cabe, em vez de desistir. (cap. 16)

Algoritmo — programa que escolhe o que aparece no seu feed, com base no que você assiste e curte. (cap. 3)

Bolsa de estudo — desconto parcial ou total na mensalidade, dado por programas do governo ou pela própria instituição. (cap. 15)

Caixa de recompensa — compra em jogo em que você paga sem saber o que vai sair, proibida pelo ECA Digital em jogos voltados a jovens. (cap. 7)

CAPS — Centro de Atenção Psicossocial do SUS, que atende problemas de saúde mental, inclusive vício em apostas. (cap. 10)

Cartão de crédito — cartão em que o banco paga a compra por você e você devolve depois, na fatura; é um empréstimo. (cap. 6)

Cartão de débito — cartão que tira o dinheiro da sua conta na hora da compra. (cap. 6)

Cartão pré-pago — cartão que só gasta o saldo que foi carregado nele antes. (cap. 6)

Casa da Moeda — empresa pública que fabrica as notas e moedas do real. (cap. 1)

Checklist — lista de tarefas para ir marcando conforme você faz, como a do capítulo 16. (cap. 16)

Confiança no dinheiro — o motivo de uma nota valer algo: todo mundo acredita que vai poder trocá-la por coisas depois. (cap. 1)

Conta laranja — conta bancária ou chave Pix emprestada para receber e repassar dinheiro de golpe; pode ser bloqueada e quem emprestou pode responder na Justiça. (cap. 9)

CPF limpo — nome sem dívidas atrasadas registradas, o que facilita alugar, conseguir

crédito barato e assinar contratos. (cap. 15)

Crediário — venda parcelada feita pela própria loja, com carnê ou boleto, que tem juros e suja o nome de quem assinou se não for paga. (cap. 8)

Custo de oportunidade — aquilo de que você abre mão quando escolhe gastar o dinheiro em outra coisa. (cap. 1)

Custo por unidade — quanto custa produzir cada item, dividindo o gasto total pela quantidade feita. (cap. 12)

CVM — Comissão de Valores Mobiliários, órgão que fiscaliza o mercado de investimentos e mostra quem é autorizado a oferecer investimento. (cap. 9)

CVV — Centro de Valorização da Vida, que atende de graça pelo telefone 188, a qualquer hora, quem precisa conversar. (cap. 16)

Day trade — comprar e vender no mesmo dia tentando lucrar com o sobe e desce; a imensa maioria perde. (cap. 14)

Escambo — troca direta de uma coisa por outra, sem usar dinheiro. (cap. 1)

Escassez falsa — truque de venda que cria a sensação de que, se você não comprar agora, vai perder para sempre. (cap. 3)

Falácia do apostador — a ideia errada de que resultados passados mudam a chance da próxima jogada. (cap. 10)

Fatura — conta mensal do cartão de crédito com tudo o que foi gasto no período. (cap. 6)

Faturamento — todo o dinheiro que entra com as vendas, antes de tirar os custos. (cap. 12)

FGC — Fundo Garantidor de Créditos, que devolve até R\$ 250 mil por pessoa em cada instituição se o banco quebrar; cobre poupança e CDB, não o Tesouro Direto. (cap. 14)

FGTS — depósito mensal que a empresa faz numa conta no seu nome, na Caixa, sem descontar do seu salário. (cap. 13)

Financiamento estudantil — empréstimo para pagar a faculdade, devolvido depois; é

uma dívida, então pergunte o total antes de assinar. (cap. 15)

Gacha — sorteio pago dentro do jogo em que você gasta moedas para receber um item ou personagem aleatório. (cap. 7)

Garantia estendida — proteção paga à parte que estende a garantia do produto, oferecida no caixa. (cap. 8)

Guardar primeiro — separar o dinheiro de guardar no dia em que ele chega, antes de qualquer gasto. (caps. 4, 5)

Holerite — papel ou tela do app que mostra, todo mês, quanto você ganhou, quanto foi descontado e quanto sobrou; também chamado de contracheque. (cap. 13)

Inflação — subida geral dos preços ao longo do tempo, que faz o mesmo dinheiro comprar menos. (cap. 2)

INSS — contribuição para a Previdência Social, descontada do salário por faixas, que garante coisas como auxílio-doença e aposentadoria. (cap. 13)

IPCA — índice oficial de inflação do Brasil, medido pelo IBGE com base numa cesta de compras das famílias. (cap. 2)

IPVA — imposto anual que o dono de carro ou moto paga, um dos custos que vêm além do preço do veículo. (cap. 15)

Jovem aprendiz — contrato especial de trabalho com carteira assinada e curso, permitido a partir dos 14 anos. (cap. 12)

Juros — preço pago por usar um dinheiro que não é seu, como um aluguel do dinheiro. (cap. 2)

Juros compostos — juros calculados também sobre os juros anteriores, o que faz a dívida ou o dinheiro guardado crescer cada vez mais rápido. (caps. 2, 11)

Juros embutidos — juros escondidos no preço cheio de um parcelado "sem juros" quando existe desconto à vista. (cap. 8)

Lei do Superendividamento — lei que protege um mínimo para a pessoa viver e permite renegociar dívidas de consumo. (cap. 11)

Liquidez — rapidez para transformar um dinheiro guardado em dinheiro na mão sem

perder valor. (cap. 5)

Lucro — o que sobra do faturamento depois de pagar todos os custos. (cap. 12)

Margem da casa — parte de cada aposta que, no longo prazo, fica com quem organiza o jogo. (cap. 10)

MED — Mecanismo Especial de Devolução, ferramenta do Pix para pedir ao banco a devolução do dinheiro em caso de golpe. (caps. 6, 9)

Meta financeira — objetivo com valor e prazo definidos, que vira uma quantia a guardar por mês. (cap. 5)

Método dos potes — separar o dinheiro em lugares diferentes, como envelopes ou caixinhas no app, um para cada objetivo. (cap. 4)

Modelo anterior — versão mais antiga de um aparelho, que costuma ficar mais barata quando sai a nova. (cap. 8)

Moeda virtual — dinheiro próprio de um jogo, comprado com reais, que esconde o preço real dos itens. (cap. 7)

Nome negativado — registro de uma conta atrasada num cadastro de inadimplentes, que dificulta conseguir crédito. (cap. 11)

Odd — número pelo qual o valor apostado é multiplicado se você acertar a aposta. (cap. 10)

Orçamento — plano que decide antes o que cada pedaço do dinheiro vai fazer. (cap. 4)

Passe de batalha — trilha de recompensas de uma temporada de jogo, com versão paga que libera mais prêmios. (cap. 7)

Pirâmide financeira — esquema em que o dinheiro de quem entra depois paga quem entrou antes, sem negócio de verdade por trás; é crime no Brasil. (cap. 9)

Pix — sistema de pagamento instantâneo criado pelo Banco Central em novembro de 2020, que manda dinheiro em segundos. (cap. 1)

Plano financeiro — lista de passos pequenos, em ordem, com prazo, para chegar aonde você quer com o seu dinheiro. (cap. 16)

Plano Real — plano que criou a URV em março de 1994 e pôs o real em circulação em 1º

de julho de 1994, encerrando a hiperinflação. (cap. 2)

Poder de compra — quanto de coisas o seu dinheiro consegue comprar. (cap. 2)

Pote (ou caixinha) — espaço separado no app do banco, com o nome da meta, para o dinheiro dela não se misturar com o resto. (cap. 5)

Poupança — aplicação simples e segura que rende só no "aniversário", o dia do mês em que o dinheiro foi depositado. (cap. 5)

Preço total — parcela vezes número de parcelas, o valor que você realmente paga numa compra parcelada. (cap. 8)

Publi — post ou vídeo em que o influenciador recebe dinheiro para falar de um produto. (cap. 3)

Regra das 48 horas — esperar dois dias antes de comprar algo que não é necessidade, para separar vontade de impulso. (cap. 3)

Regra dos 72 — dividir 72 pela taxa de juros anual dá, mais ou menos, quantos anos o dinheiro leva para dobrar. (cap. 2)

Renda fixa — investimento em que você empresta dinheiro ao governo ou a um banco com a regra do rendimento combinada desde o começo. (cap. 14)

Renda variável — investimento sem regra de rendimento, como ações, cujo preço sobe e desce todo dia. (cap. 14)

Reserva de emergência — dinheiro guardado só para imprevistos, que vem antes de qualquer investimento. (cap. 14)

Rotativo — empréstimo automático que surge quando se paga menos que o total da fatura do cartão; está entre os créditos mais caros. (caps. 6, 11)

Salário bruto — o valor do salário que está no contrato, antes dos descontos. (cap. 13)

Salário líquido — o que de fato cai na sua conta depois dos descontos; é com ele que se planeja. (cap. 13)

Score — nota que empresas de crédito dão para indicar se a pessoa costuma pagar em dia. (cap. 11)

Semanada — dinheiro que a família dá toda semana, em vez de uma vez por mês. (cap.

4)

Skin — item visual de jogo, como roupa ou cor, que muda a aparência mas não muda o jogo. (cap. 7)

Tesouro Direto — jeito de emprestar dinheiro ao governo federal comprando títulos pela internet, a partir de valores baixos. (cap. 14)

Trabalho insalubre — atividade que faz mal à saúde, proibida para menores de 18 anos. (cap. 12)

Verificação em duas etapas — proteção que pede um código ou PIN extra além da senha quando alguém tenta entrar na sua conta. (cap. 9)