

FERNANDO SANTOS

MANUAL DE APLICAÇÃO PEDAGÓGICA

PAPO DE GRANA - CARD GAME

RECURSOS MANIPULÁVEIS



MANUAL DE APLICAÇÃO PEDAGÓGICA

PAPO DE GRANA - CARD GAME

RECURSOS MANIPULÁVEIS

MANUAL DE APLICAÇÃO PEDAGÓGICA

PAPO DE GRANA CARD - GAME

RECURSOS MANIPULÁVEIS

Autor: Fernando Santos

Coordenação Editorial: Papo de Grana - Educação e Planejamento Financeiro

Edição: 1ª Edição, 2026

Local de Publicação: São Paulo, SP

Número de Páginas: 30

Formato: 23 x 16 cm

ISBN: 978-65-01-88761-6

Direitos autorais:

© 2026 Fernando Santos. Todos os direitos reservados.

Nenhuma parte desta obra poderá ser reproduzida, armazenada ou transmitida, no todo ou em parte, por quaisquer meios (eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação ou outros), sem autorização prévia e por escrito do titular dos direitos.

*Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)*

Santos, Fernando
Manual de aplicação pedagógica [livro eletrônico] : papo de grana : card game / Fernando Santos. -- 1. ed. -- São Paulo : Ed. do Autor, 2026. PDF
ISBN 978-65-01-88761-6
1. Educação financeira (Ensino fundamental)
2. Jogos na educação I. Título.
26-329236.0
CDD-372.8

Índices para catálogo sistemático:

1. Educação financeira : Ensino fundamental 372.8

Eliete Marques da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9380

SUMÁRIO

INTRUDUÇÃO.....	5
FINALIDADE E APLICAÇÃO EDUCACIONAL.....	6
PÚBLICO ALVO.....	8
OBJETIVO PEDAGÓGICO.....	10
ADAPTAÇÃO DE MEDIAÇÃO.....	12
PROTOCOLO DE MEDIAÇÃO.....	13
DINÂMICA DE APRENDIZAGEM.....	14
AVALIAÇÃO.....	23
FICHA TÉCNICA BNCC.....	24
FONTE.....	30

INTRODUÇÃO

Este kit foi desenvolvido para trabalhar competências de educação financeira de forma prática, imersiva e lúdica, alinhada a princípios de aprendizagem ativa e à BNCC (Base Nacional Comum Curricular), por meio de um recurso pedagógico manipulável que apoia o professor na mediação de conceitos como escolhas de consumo, planejamento, prioridades, poupança, metas e responsabilidade.

O USO DAS CARTAS FAVORECE:

- Engajamento (alto interesse e participação ativa)
- Aprendizagem significativa (exemplos do cotidiano)
- Desenvolvimento socioemocional (autocontrole, tomada de decisão)
- Avaliação formativa (observação de raciocínio e argumentação)

FINALIDADE E APLICAÇÃO EDUCACIONAL

O Papo de Grana – Card Game é um recurso pedagógico manipulável, desenvolvido para apoiar práticas de ensino-aprendizagem com mediação docente, promovendo experiências estruturadas e intencionais de educação financeira e desenvolvimento de hábitos em crianças de 6 a 12 anos (1º ao 5º ano do Ensino Fundamental).

1. Finalidade Educacional

Este kit tem como finalidade:

- Favorecer a compreensão prática de como escolhas e hábitos impactam resultados.
- Desenvolver autogestão, planejamento, priorização, responsabilidade e reflexão ética, por meio de situações do cotidiano.
- Apoiar o professor/monitor na condução de atividades estruturadas, com objetivos, regras claras, registros de desempenho e fechamento reflexivo.

2. Aplicação em Contextos de Ensino

O material é indicado para uso em:

- Sala de aula, oficinas e projetos interdisciplinares (anos iniciais).
- Feiras escolares, ações comunitárias, ONGs e atividades extracurriculares.
- Ambientes com participação familiar, favorecendo diálogo entre criança e responsável.

As atividades foram planejadas para sessões de 45 minutos, com possibilidade de adaptação conforme série e maturidade do grupo.

3. Metodologia de Uso (mediação e intencionalidade)

O kit opera por meio de mediação orientada, em que o adulto:

- Define o objetivo da aula (ex.: decisão, prevenção de imprevistos, consistência de hábitos).
- Organiza o grupo em turnos e promove justificativas orais (“eu escolhi porque...”).
- Conduz perguntas estruturantes sobre consequências, critérios de escolha e planejamento.

Registra evidências observáveis (fala, participação, cálculo de pontos, mudança de estratégia).

O sistema de pontuação permite visualizar ganhos e perdas, reforçando a relação entre:

- ações consistentes (rotina e higiene),
- imprevistos e penalidades (riscos e consequências),
- decisões (trade-offs),
- prêmios (metas e resultados).

4. Resultados de Aprendizagem Esperados (observáveis)

Ao final das aplicações, espera-se que os alunos:

- Identifiquem categorias de comportamento (rotina, decisão, imprevisto etc.) e expliquem sua lógica.
- Realizem contagens, somas e subtrações em contexto significativo (placar/saldo de pontos).
- Exponham justificativas simples e progressivamente mais elaboradas conforme a idade.
- Demonstrem capacidade de ajustar escolhas ao longo das rodadas (planejamento e autocorreção).
- Relacionem ações do jogo a atitudes possíveis no cotidiano (transferência para a vida real).

PÚBLICO-ALVO DO KIT (6 A 12 ANOS | 1º AO 5º ANO) — DIRETRIZES PEDAGÓGICAS DO MANUAL

Quem é o público, na prática (perfil cognitivo e comportamental)

1.6-7 anos (1º ano) 1.1. Características típicas

- Pensamento mais concreto; melhor com imagem, história e exemplo do cotidiano.
- Atenção sustentada curta (melhor em blocos de 5-8 minutos).
- Precisam de regras simples, poucas variáveis e rotina clara.

1.2. Implicações para o kit

- Menos cartas simultâneas na mão.
- Mais nomeação ("isso é necessidade/desejo") do que estratégia.
- Ênfase em oralidade e escolhas rápidas.

1.7-8 anos (2º ano) 2.1. Características típicas

- Já começam a lidar com sequência de passos e pequenas regras.
- Compreendem melhor "se eu fizer X, acontece Y".

2.2. Implicações para o kit

- Dá para introduzir planejamento curto (2-3 rodadas).
- Dá para incluir uma noção simples de "guardar um pouco".

1.8-9 anos (3º ano) 3.1. Características típicas

- Melhora na organização do pensamento; começam a comparar alternativas.

3.2. Implicações para o kit

- Dá para trabalhar priorização, "custo de oportunidade" em linguagem infantil ("se eu pego isso, deixo aquilo").

1.9-10 anos (4º ano) 4.1. Características típicas

- Evolui a noção de regras, justiça, combinados; argumentação melhora.

4.2. Implicações para o kit

- Introduzir "decisão com justificativa": não basta escolher, precisa explicar.

1.10-12 anos (5º ano) 5.1. Características típicas

- Já aceitam melhor desafios: meta, restrição, consequência, estratégia.
- Conseguem registrar por escrito e refletir sobre decisão.

5.2. Implicações para o kit

- Dá para usar o kit como simulador de decisões com trade-offs.
- Dá para incluir “imprevisto”, “plano A/plano B” e noções de reserva.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS POR SÉRIE:

1º ano (6-7)

- Objetivos
 - Diferenciar, com exemplos, necessidade vs. desejo.
 - Entender que dinheiro/recursos são limitados (não dá para pegar tudo).
- Evidências observáveis
 - A criança consegue dizer "eu escolhi isso porque...".
 - Consegue classificar exemplos cotidianos com mediação.

2º ano (7-8)

- Objetivos
 - Fazer escolhas com prioridade simples ("primeiro isso, depois aquilo").
 - Compreender a ideia de guardar para depois (meta curta).
- Evidências
 - A criança aceita esperar, troca uma opção por outra, explica o motivo.

3º ano (8-9)

- Objetivos
 - Comparar opções considerando consequência ("se eu gastar agora...").
 - Trabalhar planejamento em pequenas etapas.
- Evidências
 - A criança propõe uma estratégia de 2-3 rodadas.

4º ano (9-10)

- Objetivos
 - Argumentar escolhas com critérios ("isso é mais importante porque...").
 - Cooperar e negociar regras, turnos e decisões em grupo.
- Evidências
 - A criança debate sem conflito e consegue justificar.

5º ano (10-12)

- Objetivos
 - Simular um cenário com orçamento, meta e consequências.
 - Identificar “erro de decisão” e ajustar a estratégia.
- Evidências
 - A criança revisa plano (“na próxima vou...”), registra e explica.

ADAPTAÇÕES DA FERRAMENTA DIDÁTICA PARA IDADES DIFERENTES:

Parâmetros de ajuste (controle docente)

1. Quantidade de cartas por aluno
 - 1º ano: 1-2 cartas
 - 2º-3º: 1-3 cartas
 - 4º-5º: 3 cartas
2. Tempo por rodada
 - 1º: 1 minuto por escolha
 - 2º-3º: 1-2 minutos
 - 4º-5º: 2-3 minutos (com justificativa)
3. Complexidade de regra
 - 1º: regras com 1 variável principal (ex.: escolher/descartar)
 - 2º-3º: introduz pontuação simples ou “guardar”
 - 4º-5º: introduz restrição, meta e evento/imprevisto (se existir)
4. Forma de registro
 - 1º: oral + desenho
 - 2º-3º: frases guiadas (“eu escolhi... porque...”)
 - 4º-5º: mini-plano escrito (3 linhas) + justificativa

Tamanho do grupo e formato

- 1º-2º: grupos de 4 a 6 (melhor para apoio e socialização)
- 3º-5º: grupos de 3 a 5 (melhor para estratégia e debate)

PROTOCOLO DE MEDIAÇÃO (PADRÃO PARA 6-12) — O QUE O PROFESSOR FAZ

Antes (3-5 min)

- Explicar o objetivo da aula em 1 frase.
- Estabelecer 3 combinados:
 - a."Cada um fala na sua vez"
 - b."Eu explico minha escolha"
 - c."Não existe resposta perfeita, existe justificativa"

Durante (15-30 min)

- Professor usa perguntas-âncora (roteiro fixo):
 - o "O que você quer com essa escolha?"
 - o "O que você está abrindo mão?"
 - o "Isso ajuda sua meta ou atrapalha?" (para 4º-5º)
- Controlar nível de frustração:
 - o Para 1º-2º: evitar eliminação/penalidade pesada; trocar por "recomeçar com ajuda".

Depois (5-10 min)

- Fechamento com "3 aprendizados":
 - a.Uma coisa que aprendi
 - b.Uma escolha que foi difícil
 - c.Uma coisa que farei diferente

DINÂMICAS DE APRENDIZAGEM — PAPO DE GRANA (1º AO 5º)

PARÂMETROS PADRÃO

- Formato: recurso pedagógico manipulável com mediação docente obrigatória.
- Tamanho do grupo:
 - 1º-2º: 4 a 6 alunos por grupo
 - 3º-5º: 3 a 5 alunos por grupo
- Tempo recomendado por dinâmica: 15 a 45 minutos (depende da série).
- Papel do mediador (professor/monitor/"Gerente"): orientar, questionar, garantir turnos, registrar evidências de aprendizagem (falas e decisões).

1) Dinâmica “Semáforo do Cotidiano” (classificação e linguagem)

Público: 1º ao 3º ano (adaptável ao 4º-5º)

Tempo: 20-30 min

Objetivo: reconhecer categorias e construir vocabulário financeiro-comportamental: rotina, higiene, decisão, imprevisto, prêmio, penalidade.

Passo a passo

1. Preparação (2 min): mediador coloca no chão/mesa 6 cartões com os nomes das categorias (e suas cores).
2. Distribuição: cada aluno recebe 3 cartas abertas.
3. Classificação: aluno coloca a carta na categoria correspondente e diz em voz alta:
 - “Isso é (categoria) porque...”

4. Mediação: o professor faz 1 pergunta por carta:

- 1º-2º: “Isso ajuda você? Como?”
- 3º: “Qual seria a consequência de fazer/não fazer?”

5. Fechamento (5 min): cada grupo escolhe 1 carta “campeã do dia” (mais importante) e justifica.

Variações por série

- 1º ano: usar apenas Rotina Positiva + Higiene + Imprevistos (3 categorias primeiro).
- 4º-5º: adicionar “qual categoria tem mais impacto no longo prazo e por quê?”.

Evidências observáveis

- Classifica corretamente e justifica com exemplo real (mesmo simples).

2) Dinâmica “Escolha de Ouro” (cartas de DECISÃO como debate guiado)

Público: 2º ao 5º ano

Tempo: 25-40 min

Objetivo: desenvolver tomada de decisão, noção de consequência e autocontrole (curto x longo prazo).

Cartas foco: DECISÃO (azul)

Passo a passo

1. Abertura (3 min): mediador explica: “Aqui não existe resposta perfeita; existe critério.”

2. Rodadas: em cada rodada, o mediador lê 1 carta de decisão (ex.: “Poupar ou gastar agora?”).

3. Cada aluno escolhe uma das ações e precisa completar a frase:

- “Eu escolhi ___ porque ___.”

4. Pontuação pedagógica: some pontos da escolha (sem competição pesada no 1º-2º; competição leve a partir do 3º).
5. Pergunta de aprofundamento:
 - o 2º-3º: "O que você ganha e o que perde?"
 - o 4º-5º: "Qual é seu plano B se der errado?"
6. Fechamento: cada aluno escolhe 1 decisão que mudaria e explica o que aprendeu.

Variações

- Modo família (feira/condomínio): criança decide e o responsável diz: "Como eu reforço isso em casa?"
- Modo 5º ano: incluir um "contraponto" do grupo: alguém deve defender a outra opção por 30 segundos.

Evidências

- Capacidade de argumentar e reconhecer consequência.

3) Dinâmica "Plano de Semana: Meta de Pontos" (planejamento e consistência)

Público: 3º ao 5º ano (versão simplificada para 2º)

Tempo: 35-45 min

Objetivo: planejar hábitos e perceber que resultado vem de consistência (rotina + higiene) e não só de evento pontual (prêmio).

Cartas foco: Rotina Positiva, Higiene, Prêmio
Passo a passo

1. Definir meta do grupo: mediador propõe uma meta (ex.: "atingir 120 pontos na semana").

2. Montagem do plano: grupo compra/seleciona cartas para montar 7 dias (pode ser 1 carta por dia no 3º, 2 cartas por dia no 5º).
3. Apresentação do plano: grupo explica:
 - o "Escolhemos essas rotinas porque..."
4. Checagem de realismo: mediador pergunta: "Isso cabe na vida real? Qual dia é mais difícil?"
5. Bônus pedagógico: se o grupo incluir "Guardar 20% da mesada?" (decisão), ganha "selo de planejamento".

Versão simplificada (2º ano)

- Meta menor (ex.: 60 pontos) e plano de 3 dias, não 7.

Evidências

- Consegue montar sequência, antecipar dificuldade e propor ajuste.

4) Dinâmica "Imprevistos e Reserva" (resiliência e prevenção)

Público: 3º ao 5º ano

Tempo: 30-45 min

Objetivo: ensinar que imprevistos existem e que a melhor resposta é prevenção + reserva + bons hábitos.

Cartas foco: Imprevistos, Penalidade, Rotina Positiva, Higiene

Passo a passo

1. Saldo inicial: cada grupo começa com 50 pontos (igual ao jogo).
2. Rodadas: em cada rodada, o grupo compra 1 carta:
 - o Se for verde, soma.
 - o Se for vermelha/laranja, subtrai.

3. Regra pedagógica de “Reserva”: o grupo pode declarar que vai guardar 10 pontos como reserva (não pode usar até o final).
4. Momento de reflexão (no meio): mediador pergunta:
 - “A reserva ajudou? O que aconteceria sem ela?”
5. Fechamento: grupo descreve 2 ações que reduzem chance de imprevistos (ex.: “organizar mochila” reduz “perdeu bilhete/vale”).

Evidências

- Entende relação hábito → redução de risco e valor de reserva.

5) Dinâmica “Leilão de Prioridades” (necessidade x desejo, custo de oportunidade)

Público: 2º ao 5º ano

Tempo: 25-35 min

Objetivo: ensinar escolha com limite e “não dá para tudo”.

Cartas foco: Decisão, Rotina Positiva, Prêmio (como objetivos)

Passo a passo

1. Mediador apresenta 3 “objetivos” no quadro (ex.: “Semana exemplar”, “Finalizou projeto pessoal”, “Campeão esportivo”).
2. Cada grupo recebe um orçamento de 40 pontos para “comprar” hábitos/decisões (cartas verdes e azuis) que ajudem a chegar no objetivo.
3. Em turnos, o grupo escolhe 1 carta e “paga” o custo simbólico definido pelo mediador (ex.: carta de +25 “custa” 15, porque exige mais esforço).

4. No fim, cada grupo defende seu pacote:
 - o “Escolhemos isso porque é mais eficiente para a meta.”

Observação: Aqui a pontuação vira linguagem de planejamento, não “competição”.

Evidências

- Sabe justificar prioridade e reconhecer trade-off (“se eu escolho A, abro mão de B”).

6) Dinâmica “Tribunal da Honestidade” (ética e consequência)

Público: 4º e 5º ano (versão leve para 3º)

Tempo: 30-40 min

Objetivo: trabalhar ética, responsabilidade e reputação (financeira e social).

Cartas foco: Decisão “Ser honesto ou esconder erro?”, Penalidades e Rotinas positivas relacionadas

Passo a passo

1. Mediador lê um caso curto (ex.: “Você quebrou algo e ninguém viu”).
2. Alunos compram 2 cartas: uma Decisão e uma Penalidade.
3. Grupo escolhe um “veredito” (qual decisão tomar) e constrói argumento com 3 pontos:
 - a.curto prazo
 - b.longo prazo
 - c.impacto em outras pessoas
4. Mediador fecha conectando: “confiança é um ativo” (linguagem simples).

Evidências

- Argumenta além do “porque sim”, reconhece impacto social.

7) Dinâmica “Cooperação: Missão Boa Ação” (prosocial e liderança)

Público: 1º ao 5º ano

Tempo: 20-30 min

Objetivo: reforçar que finanças também é comportamento, valores e cooperação.

Cartas foco: “Fez uma boa ação”, “Ajudar alguém ou ignorar?”, prêmios

Passo a passo

1. Cada grupo recebe 5 cartas abertas.

2. A missão é somar 100 pontos coletivos em 3 rodadas, mas com uma regra:

- o pelo menos 1 carta deve ser de ajuda/boa ação por rodada.

3. Ao final, cada aluno diz: “Uma ajuda que eu posso fazer em casa/escola essa semana.”

Evidências

- Transforma carta em ação concreta (transferência para a vida real).

8) Dinâmica “Detetives do Hábito” (auto-observação e compromisso)

Público: 1º ao 5º ano

Tempo: 15-25 min (em sala) + 7 dias (em casa, opcional)

Objetivo: auto-observação e compromisso semanal (continuidade do aprendizado).

Cartas foco: Rotina Positiva + Higiene

Passo a passo

1. Cada aluno escolhe 2 cartas que quer “viver” por 7 dias (ex.: “Dormiu no horário”, “Escovou dentes 3x”).

2. Mediador dá um “contrato do hábito” (pode ser uma folha simples):

- o “Eu vou tentar fazer ___ por 7 dias.”

3. Na semana seguinte, roda de conversa:

- o “O que foi fácil? O que foi difícil? O que ajudou?”

Evidências

- Relata tentativa real, reconhece obstáculos e estratégias.

9) Dinâmica “Jogo Base (versão pedagógica)” — com regras e pausas didáticas

Público: 2º ao 5º ano

Tempo: 40-60 min

Objetivo: jogar conforme mecânica e transformar o jogo em aula por meio de pausas de reflexão.

Cartas foco: todas

Passo a passo (modelo didático)

1. Jogue conforme as regras (mão com 3, pontuação inicial 50 etc.).

2. Pausa pedagógica ao final da 1ª, 3ª e 5ª rodadas:

- Pausa 1: “Qual hábito mais te ajudou?”
- Pausa 2: “Qual imprevisto mais te atrapalhou e por quê?”
- Pausa 3: “Qual decisão foi mais inteligente no longo prazo?”

3. Encerrar com registro simples (oral ou escrito).

Evidências

- O jogo vira simulador de escolhas com metacognição.

10) Dinâmica “Saída 3-2-1” (avaliação formativa rápida)

Público: 1º ao 5º ano

Tempo: 5-10 min

Objetivo: registrar evidências sem prova e gerar dados qualitativos (ótimo para piloto e marketing de impacto).

Roteiro 3-2-1

- 3 coisas que aprendi hoje
- 2 escolhas que eu faria diferente
- 1 hábito que vou tentar essa semana

Para 1º ano, substitua escrita por desenho + 1 frase ditada.

Sugestões de “pacotes prontos” por faixa

Pacote 1 (1º-2º ano | 30-40 min)

1. Semáforo do Cotidiano (versão 3 categorias)
2. Cooperação: Missão Boa Ação
3. Saída 3-2-1 (com desenho)

Pacote 2 (3º ano | 40-50 min)

1. Escolha de Ouro
2. Imprevistos e Reserva (versão curta)
3. Saída 3-2-1

Pacote 3 (4º-5º ano | 50-60 min)

1. Plano de Semana: Meta de Pontos
2. Tribunal da Honestidade (ou Debate)
3. Saída 3-2-1 (com plano B)

AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM (FORMATIVA, SIMPLES E “AUDITÁVEL”)

Instrumentos recomendados

- Checklist do professor (observação por aluno)
- Autoavaliação do aluno (3 perguntas)
- Produto final (registro escrito/desenho/mini-plano)

Rubrica simples

- Nível 1 (inicial): participa com ajuda, explica pouco.
- Nível 2 (em desenvolvimento): explica escolhas com exemplos simples.
- Nível 3 (proficiente): compara alternativas e antecipa consequência.
- Nível 4 (avançado): planeja, ajusta estratégia e argumenta com critérios.

FICHA TÉCNICA BNCC — PAPO DE GRANA (54 CARTAS)

A) ROTINA POSITIVA — 17 cartas

1. Arrumou a cama (+10)

- MAT (principal): EF01MA08
- LP (secundária): EF15LP09

2. Fez o dever sem lembrar (+15)

- MAT: EF02MA06
- LP: EF15LP09

3. Lavou a louça (+20)

- MAT: EF02MA06
- LP: EF15LP11

4. Guardou objetos (+10)

- MAT: EF01MA08
- LP: EF15LP09

5. Estudou 30 min extra (+20)

- MAT: EF03MA06
- LP: EF15LP09

6. Praticou atividade física (+15)

- MAT: EF02MA06
- LP: EF15LP09

7. Leu por 20 minutos (+15)

- MAT: EF02MA06
- LP: EF15LP09

8. Ajudou na limpeza da casa (+20)

- MAT: EF03MA06
- LP: EF15LP11

9. Dormiu no horário (+10)

- MAT: EF02MA06
- LP: EF15LP09

10. Economizou energia (+10)

- MAT: EF02MA06
- LP: EF15LP09

11. Organizou o quarto (+15)

- MAT: EF02MA06
- LP: EF15LP09

12. Ajudou irmãos (+20)

- MAT: EF03MA06
- LP: EF15LP11

13. Arrumou mochila do dia seguinte (+10)

- MAT: EF01MA08
- LP: EF15LP09

14. Alimentação saudável no dia (+10)

- MAT: EF02MA06
- LP: EF15LP09

15. Revisou matéria da prova (+20)

- MAT: EF03MA06
- LP: EF15LP09

16. Fez tarefa semanal da casa (+25)

- MAT: EF04MA03
- LP: EF15LP09

17. Fez uma boa ação (+15)

- MAT: EF03MA06
- LP: EF15LP09

B) HIGIENE — 7 cartas

18. Escovou dentes 3x no dia (+10)

- MAT: EF01MA02
- LP: EF15LP09

19. Tomou banho sem lembrar (+10)

- MAT: EF01MA08
- LP: EF15LP09

20. Lavou as mãos corretamente (+5)

- MAT: EF01MA02
- LP: EF15LP09

21. **Cuidou do cabelo/unhas (+10)**

- MAT: EF02MA06
- LP: EF15LP09

22. **Roupas sujas no cesto (+5)**

- MAT: EF01MA08
- LP: EF15LP09

23. **Organizou itens de higiene (+10)**

- MAT: EF02MA06
- LP: EF15LP09

24. **Higiene impecável na semana (+25)**

- MAT: EF04MA03
- LP: EF15LP09

C) IMPREVISTOS — 10 cartas

25. **Perdeu bilhete/vale (-10)**

- MAT: EF01MA08
- LP: EF15LP09

26. **Estragou algo da casa (-20)**

- MAT: EF02MA06
- LP: EF15LP09

27. **Esqueceu dever importante (-15)**

- MAT: EF02MA06
- LP: EF15LP09

28. **Atrasou compromisso (-10)**

- MAT: EF02MA06
- LP: EF15LP09

29. **Advertência escolar (-20)**

- MAT: EF03MA06
- LP: EF15LP11

30. **Ficou doente/repouso (-5)**

- MAT: EF01MA08
- LP: EF15LP09

31. **Perdeu um objeto (-10)**

- MAT: EF01MA08
- LP: EF15LP09

32. **Gastou tudo sem pensar (-15)**

- MAT: EF03MA06
- LP: EF15LP09

33. Discussão desnecessária (-15)

- MAT: EF03MA06
- LP: EF15LP11

34. Excesso de tela atrapalhou (-10)

- MAT: EF03MA06
- LP: EF15LP10

D) DECISÃO — 10 cartas

35. Poupar ou gastar agora? (+15/-10)

- MAT: EF03MA06
- LP: EF15LP09

36. Ajudar alguém ou ignorar? (+20/-5)

- MAT: EF02MA06
- LP: EF15LP09

**37. Comprar barato ou esperar melhor?
(+10/-10)**

- MAT: EF03MA06
- LP: EF15LP09

38. Estudar ou jogar videogame? (+20/-15)

- MAT: EF03MA06
- LP: EF15LP10

39. Ler ou ver TV? (+15/-5)

- MAT: EF03MA06
- LP: EF15LP10

40. Guardar 20% da mesada? (+25/-10)

- MAT: EF05MA06
- LP: EF15LP09

41. Doar brinquedo? (+15/0)

- MAT: EF02MA06
- LP: EF15LP09

42. Planejar semana ou improvisar? (+20/-10)

- MAT: EF04MA03
- LP: EF15LP09

43. Recusar convite arriscado? (+15/-10)

- MAT: EF03MA06
- LP: EF15LP09

44. Ser honesto ou esconder erro? (+20/-20)

- MAT: EF04MA03
- LP: EF15LP09

E) PRÊMIO — 5 cartas

45. Semestre escolar excelente (+40)

- MAT: EF04MA03
- LP: EF15LP09

46. Ajuda voluntária incrível (+35)

- MAT: EF04MA03
- LP: EF15LP09

47. Campeão esportivo (+30)

- MAT: EF04MA03
- LP: EF15LP09

48. Finalizou projeto pessoal (+25)

- MAT: EF04MA03
- LP: EF15LP09

49. Semana exemplar (+50)

- MAT: EF04MA03
- LP: EF15LP09

F) PENALIDADE — 5 cartas

50. Menti sobre tarefa (-20)

- MAT: EF03MA06
- LP: EF15LP09

51. Desrespeitou familiar (-30)

- MAT: EF04MA03
- LP: EF15LP11

52. Brigou sem motivo (-25)

- MAT: EF03MA06
- LP: EF15LP11

53. Não cumpriu rotina semanal (-20)

- MAT: EF04MA03
- LP: EF15LP09

54. Quebrou regra importante (-30)

- MAT: EF04MA03
- LP: EF15LP11

FONTES



[BNCC homologada \(MEC\) – Educação é a Base \(PDF\)](#)



[BNCC Matemática – Educação é a Base \(PDF\)](#)



[EF05MA06 \(texto da habilidade, inclui “contextos de educação financeira”\) – Nova Escola](#)



[EF15LP09 \(texto da habilidade\) – Nova Escola](#)



[EF15LP10 \(texto da habilidade\) – Nova Escola](#)



[EF15LP11 \(texto da habilidade\) – Nova Escola](#)

Obs.: Pesquisa realizada em 09 de janeiro de 2026

O PAPO DE GRANA - CARD GAME É UM KIT PEDAGÓGICO MANIPULÁVEL CRIADO PARA DESENVOLVER, DE FORMA LÚDICA, PRÁTICA E MEDIADA, COMPETÊNCIAS ESSENCIAIS DE EDUCAÇÃO FINANCEIRA E AUTOGESTÃO EM CRIANÇAS DE 6 A 12 ANOS (1º AO 5º ANO).

POR MEIO DE CARTAS ORGANIZADAS EM SEIS CATEGORIAS — ROTINA POSITIVA, HIGIENE, IMPREVISTOS, DECISÃO, PRÊMIO E PENALIDADE — O ALUNO VIVENCIA SITUAÇÕES DO COTIDIANO E APRENDE, NA PRÁTICA, QUE TODA ESCOLHA GERA CONSEQUÊNCIAS. A DINÂMICA DE PONTOS Torna VISÍVEL O IMPACTO DE HÁBITOS CONSISTENTES, DA ORGANIZAÇÃO, DO CUIDADO PESSOAL E DAS DECISÕES RESPONSÁVEIS, ESTIMULANDO PLANEJAMENTO, PRIORIZAÇÃO, PERSISTÊNCIA E REFLEXÃO ÉTICA.

O KIT FOI CONCEBIDO PARA USO EM CONTEXTOS EDUCACIONAIS, COM MEDIAÇÃO DO PROFESSOR/MONITOR, PERMITINDO APLICAR ATIVIDADES ESTRUTURADAS DE 45 MINUTOS, REGISTRAR EVIDÊNCIAS DE APRENDIZAGEM E PROMOVER CONVERSAS SIGNIFICATIVAS ENTRE ESCOLA, FAMÍLIA E COMUNIDADE.

PAPO DE GRANA TRANSFORMA O TEMA “DINHEIRO” EM LINGUAGEM ACESSÍVEL PARA CRIANÇAS: MENOS TEORIA, MAIS EXPERIÊNCIA. UM MATERIAL QUE APOIA O EDUCADOR A FORMAR ALUNOS MAIS CONSCIENTES, PREPARADOS PARA TOMAR DECISÕES E CONSTRUIR, DESDE CEDO, UMA RELAÇÃO SAUDÁVEL COM ESCOLHAS, OBJETIVOS E RECURSOS.