



www.sebraepr.com.br

0800 570 0800



cultura
empreendedora
SEBRAE

QUADRINHOS
**Empreendedores
do Futuro**

KIT DIDÁTICO DO PROFESSOR

cultura empreendedora

SEBRAE

2025. SEBRAE/PR
Serviço de Apoio às Micro e Pequenas Empresas do Paraná.

Todos os direitos reservados.

A produção não autorizada desta publicação, no todo ou em parte, constitui violação dos direitos autorais (Lei nº 9.610).

Informações e contato

Sebrae/PR | Rua Caeté, 150 – Prado Velho | CEP: 80220-300 – Curitiba/PR
Telefone 0800 570 0800 | www.sebraepr.com.br

Presidente do Conselho Deliberativo

José Roberto Ricken

Diretoria Executiva do SEBRAE/PR

Vitor Roberto Tioqueta
Diretor Superintendente

César Reinaldo Rissete
Diretor Técnico

José Gava Neto
Diretor e Administração e Finanças

Unidade de Ambiente de Negócios

Luiz Marcelo Padilha
Gerente da Unidade de Ambiente de Negócios

Rosangela Angonese
Coordenadora Estadual de Cultura Empreendedora e Liderança

Adriana Suelen Peixoto Silva
Apoio Técnico

2ª Edição – Curitiba/PR - 2025

Desenvolvimento de Conteúdos, História e Roteiro

Nara Liane Ávila Prieto Silveira – Educare Consultoria e Desenvolvimento Empresarial Ltda.
Revisão: Marli Cristina Tasca Marangoni – Educare Consultoria e Desenvolvimento Empresarial Ltda.

Projeto Gráfico, Diagramação e ilustrações

Clauber dos Santos Sousa, Lauro Castro Gonçalves, Sinthia Umpierre Gomes
Sdoble Design Gráfico e Comunicação Digital Ltda.

cultura
empreendedora
SEBRAE



KIT DIDÁTICO DO PROFESSOR

1

**EDUCADORES E EDUCADORAS,
BEM-VINDOS(AS) À HQ SEBRAE.**

A HQ SEBRAE É UMA SOLUÇÃO DA EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA DESENVOLVIDA NO FORMATO ABERTO. VOCÊ PODERÁ UTILIZÁ-LA DE ACORDO COM AS NECESSIDADES DO SEU PLANO DE AULA E ATENDENDO AO PERFIL DOS SEUS ESTUDANTES.

ESTA METODOLOGIA ABERTA UTILIZOU COMO REFERÊNCIA, PARA A ESCRITA DO ROTEIRO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS, AS COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS - ENTRECOMP E AS COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC.

ESSAS REFERÊNCIAS PERMITEM QUE VOCÊ AMPLIE AS ATIVIDADES, INCREMENTANDO-AS COM O ESTÍMULO ÀS HABILIDADES DOS COMPONENTES CURRICULARES DO ANO ESCOLAR EM QUE VOCÊ ATUA.

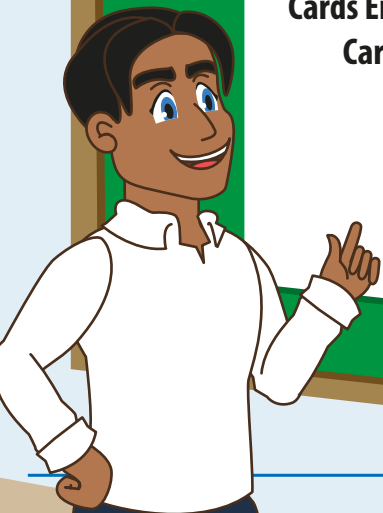
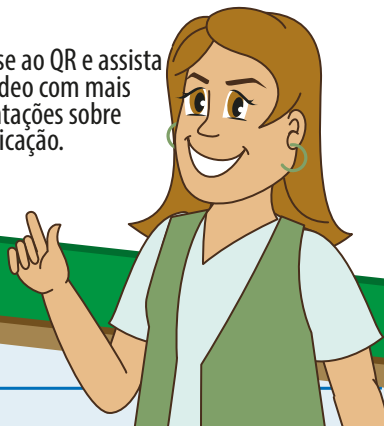
Para facilitar a utilização da HQ no seu plano de atividades,
criamos o Material do Professor no formato de Cards:

Cards EntreComp: trazem orientações sobre as competências Empreendedoras.

Cards Atividades: apresentam sugestões de atividades a partir da HQ.

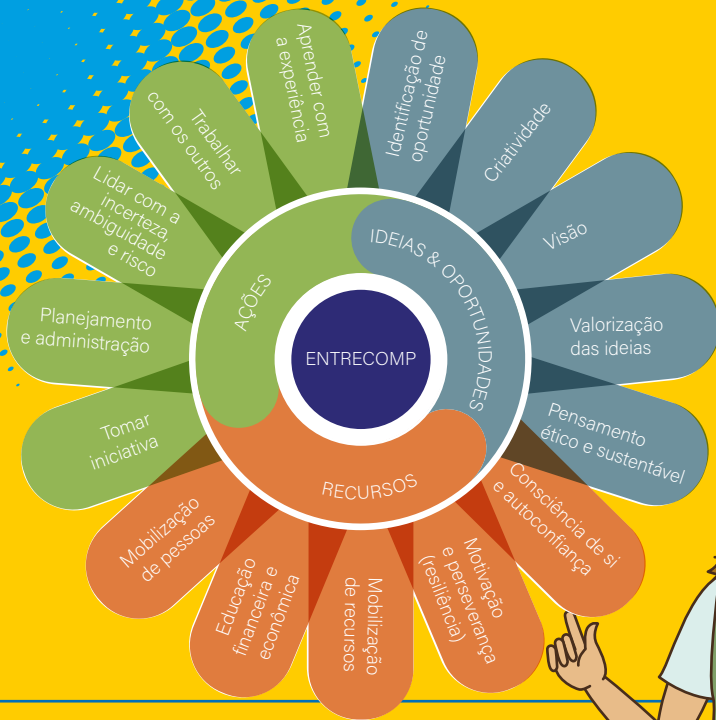


Acesse ao QR e assista
ao vídeo com mais
orientações sobre
a aplicação.



cultura
empreendedora
SEBRAE





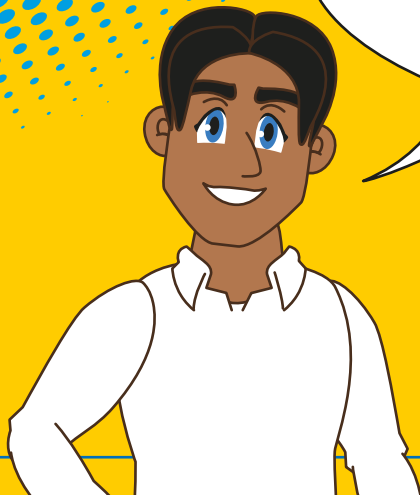
ENTRECOMP, COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS:
O ENTRECOMP É UM ESTUDO DA COMISSÃO EUROPEIA UTILIZADO MUNDIALMENTE COMO REFERÊNCIA PARA A EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA. NELE, AS COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS SÃO CATEGORIZADAS EM TRÊS GRANDES GRUPOS (“EM AÇÕES”, “RECURSOS” E “IDEIAS E OPORTUNIDADES”), TOTALIZANDO 15 COMPETÊNCIAS.



**ENTRECOMP,
COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS:**

SEGUNDO ESTE ESTUDO, DENOMINADO ENTRECOMP, O EMPREENDEDORISMO É UMA COMPETÊNCIA TRANSVERSAL QUE SE APLICA A TODAS AS ESFERAS DA VIDA: DO DESENVOLVIMENTO PESSOAL À PARTICIPAÇÃO ATIVA NA SOCIEDADE, À (RE)ENTRADA NO MERCADO DE TRABALHO COMO TRABALHADOR ASSALARIADO OU INDEPENDENTE E TAMBÉM PARA DAR INÍCIO A NOVOS EMPREENDIMENTOS (CULTURAIS, SOCIAIS OU COMERCIAIS).

O ENTRECOMP TRAZ A IDEIA DO EMPREENDEDORISMO COMO UMA DAS OITO COMPETÊNCIAS-CHAVE NECESSÁRIAS PARA UMA SOCIEDADE BASEADA NO CONHECIMENTO. NO QUE DIZ RESPEITO AO EMPREENDEDORISMO COMO COMPETÊNCIA, ESSA SE PROPÕE A ESTABELECEER UMA PONTE ENTRE OS MUNDOS DA EDUCAÇÃO E DO TRABALHO.



Identificando oportunidades

- Identificar e aproveitar oportunidades para criar valor através da exploração do contexto social, cultural e econômico.
- Identificar necessidades e desafios que precisam ser atendidos.
- Estabelecer novas ligações e juntar elementos dispersos para gerar oportunidades de criação de valor.

Criatividade

- Desenvolver várias ideias e oportunidades para criar valor, incluindo melhores soluções para desafios atuais e futuros.
- Explorar e experimentar através de abordagens inovadoras.
- Combinar conhecimento e recursos para alcançar resultados significativos.

Visão

- Imaginar o futuro.
- Desenvolver uma visão para transformar ideias em ações.
- Visualizar cenários futuros para ajudar a orientar esforços e ações.

Valorizando ideias

- Avaliar que valor existe em termos sociais, culturais e econômicos.
- Reconhecer o potencial de criação de valor de uma ideia e identificar formas adequadas de tirar o máximo partido dela.

Ética e pensamento sustentável

- Avaliar as consequências de ideias que trazem valor e o efeito de ações empreendedoras na comunidade, no mercado, na sociedade e em contextos específicos.
- Refletir sobre quais são os objetivos sustentáveis de longo prazo e nível social, cultural e econômico, e sobre um itinerário seguido.
- Agir de forma responsável.

IDEIAS E OPORTUNIDADES!



Autoconsciência e autoeficácia

- Refletir sobre os seus desejos, necessidades e aspirações a curto, médio e longo prazo.
- Identificar e avaliar as forças e as fraquezas individuais e coletivas.
- Acreditar na capacidade para influenciar o curso dos acontecimentos, apesar da incerteza das contrariedades e dos fracassos temporários.

Motivação e perseverança

- Ser determinado para transformar ideias em ações e satisfazer a necessidade de chegar mais longe.
- Estar preparado para ser paciente e continuar a tentar alcançar os objetivos de longo prazo, quer individuais, quer de grupo.
- Ser resiliente sob pressão e perante adversidades e fracassos temporários.

Mobilizando recursos

- Obter e gerir recursos materiais, não materiais e digitais necessários para transformar ideias em ações.
- Fazer o máximo com recursos mínimos.
- Alcançar e gerir as competências necessárias em diferentes etapas, incluindo competências técnicas, legais, financeiras e digitais.

Alfabetização financeira e econômica

- Calcular o custo de transformar uma ideia numa atividade criadora de valor.
- Planejar, colocar em prática e avaliar decisões financeiras ao longo do tempo.
- Gerir finanças para assegurar que a atividade de criação de valor pode manter-se a longo prazo.

Mobilizando outras pessoas

- Inspirar e entusiasmar parceiros relevantes.
- Obter o apoio necessário para atingir resultados positivos.
- Demonstrar capacidade de comunicação, persuasão, negociação e liderança.

RECURSOS!



Tomando iniciativa

- Iniciar processos que criem valor.
- Aceitar desafios.
- Agir e trabalhar de forma independente para atingir objetivos, seguir a linha definida e executar as tarefas planejadas.

Planejamento e gerenciamento

- Definir objetivos de longo, médio e curto prazo.
- Definir prioridades e planos da ação.
- Adaptar-se a mudanças imprevistas.

Lidar com incerteza, ambiguidade e risco

- Tomar decisões mesmo quando os seus resultados são incertos, quando a informação disponível é parcial ou ambígua, ou quando existe um risco de resultados indesejados.
- No processo de criação de valor, incluir formas estruturadas de testar ideias e protótipos desde as etapas iniciais, para reduzir os riscos de falhar.
- Lidar com situações imprevisíveis de forma rápida e flexível.

Trabalhando com os outros

- Trabalhar em conjunto e cooperar com outros para desenvolver ideias e colocá-las em prática.
- Criar redes.
- Resolver conflitos e enfrentar a concorrência de forma positiva sempre que necessário.

Aprendizagem através da experiência

- Usar todas as iniciativas para a criação de valor como uma oportunidade de aprendizagem.
- Aprender com os outros, incluindo com os pares e os mentores.
- Refletir e aprender tanto com o sucesso como com o fracasso (o próprio ou de outros).



TEM UM
ENVELOPE
EMBAIXO
DESTA CADEIRA
TAMBÉM!

IMAGINE
QUE AGORA SÃO
DUAS HORAS
DA TARDE E
VOCÊ PRECISA
ESTAR NA ESCOLA
ÀS QUATRO
HORAS
DA TARDE.

QUANTOS
MINUTOS VOCÊ TEM
PARA SE PREPARAR E
SE DESLOCAR ATÉ
A ESCOLA?

***Página 02 - Instiga a curiosidade,
a iniciativa e a organização.***

Atividade: o Tempo

Convidar as crianças a pensar sobre como podem organizar o seu dia, dividindo o tempo para contemplar todas as atividades: higiene, estudo, brincadeiras e auxílio em pequenas tarefas. Os estudantes poderão montar uma agenda da semana.

BNCC:**Competências Gerais:**

- Empatia e cooperação • Autoconhecimento e autocuidado • Conhecimento.

**Componentes Curriculares:**

- Língua Portuguesa • Matemática • Geografia • História • Educação Física • Ensino Religioso.

**EntreComp:**

- Tomar a iniciativa • Planejar e gerir • Trabalhar com os outros • Autoconsciência e autoeficácia.

**Componente Curricular****Habilidades**



Página 06 - Traz como cenário o mundo das brincadeiras, no qual existem muitos aprendizados a explorar.

Atividade: Storytelling

A partir da pesquisa realizada em casa, com as famílias, os estudantes poderão produzir histórias sobre brincadeiras, folclore e hábitos familiares.

BNCC:**Competências Gerais:**

- Argumentação • Conhecimento • Pensamento científico, crítico e criativo • Repertório cultural, comunicação.

**Componentes Curriculares:**

- Língua Portuguesa • História • Geografia • Educação Física.

**EntreComp:**

- Identificar oportunidades • Criatividade • Valorizar ideias • Aprender com a experiência • Trabalhar com os outros.



Componente Curricular	Habilidades



***Página 08 - Contempla
a comunicação interpessoal.***

Atividade: Expressão

Propor aos estudantes diferentes formas de comunicação que instiguem formatos e canais (inclusive o digital) diversos, promovendo apresentações que explorem a fala e valorizem a escuta.

BNCC:**Competências Gerais:**

- Empatia e cooperação • Autoconhecimento e autocuidado • Argumentação • Comunicação • Cultura digital.

**Componentes Curriculares:**

- Língua Portuguesa • Arte • Educação Física.

**Componentes Curriculares:**

- Lidar com a incerteza, a ambiguidade e o risco • Trabalhar com os outros • Valorizar ideias • Visão • Criatividade • Identificar oportunidades.



Componente Curricular	Habilidades

Página 09 - Instiga os estudantes a agir frente aos desafios.

Atividade: Mural do Poder

Elaborar com a turma um mural contemplando desenhos de ações dos estudantes em situações nas quais eles fizeram a diferença: dando um abraço, cuidando de um pet, ajudando um colega...

A atividade deverá valorizar a ação empática e responsável.



BNCC:**Competências Gerais:**

- Responsabilidade e cidadania • Empatia e cooperação • Autoconhecimento e autocuidado
- Conhecimento e Comunicação

**Componentes Curriculares:**

- Língua Portuguesa • Arte • Educação Física
- Ensino Religioso • História.

**EntreComp:**

- Tomar a iniciativa • Trabalhar com os outros
- Pensamento ético e sustentável • Identificar oportunidades • Autoconsciência e autoeficácia
- Motivação e perseverança.



Componente Curricular	Habilidades



Página 11 - Trabalha a exploração dos diferentes recursos: tempo, habilidades, materiais...

Atividade: Vamos passear?

Combine com a turma um passeio (ao parque, ao cinema, ao shopping, à sorveteria...).

Leve a turma a pensar no que será preciso para o passeio acontecer, elaborando um miniplanejamento.

BNCC:**Competências Gerais:**

- Conhecimento • Pensamento científico, crítico e criativo • Trabalho e projeto de vida.

**Componentes Curriculares:**

- Língua Portuguesa • Matemática • Geografia • Educação Física.

**EntreComp:**

- Planejar e gerir • Lidar com a incerteza a ambiguidade e o risco • Motivação e perseverança • Mobilizar recursos
- Alfabetização financeira e econômica
- Mobilizar terceiros.



Componente Curricular	Habilidades



Página 11 - Trabalha a exploração dos diferentes recursos: tempo, habilidades, materiais...

Atividade: Show de Talentos

Realize uma roda de conversa para descobrir os talentos da sua turma. A turma poderá desenhar ou escolher sua forma de expressão. Na sequência, poderá realizar uma atividade utilizando os talentos da turma. A atividade poderá envolver outras turmas.

BNCC:**Competências Gerais:**

- Empatia e cooperação • Autoconhecimento e autocuidado • Comunicação • Repertório cultural.

**Componentes Curriculares:**

- Língua Portuguesa • Arte • Ensino Religioso.

**EntreComp:**

- Trabalhar com os outros • Valorizar ideias
- Criatividade • Identificar oportunidades
- Autoconsciência e autoeficácia • Mobilizar recursos • Mobilizar terceiros.



Componente Curricular	Habilidades



Página 12 - Apresenta os estudantes a situações adversas e à frustração.

Atividade: Nomear emoções

Realizar uma roda de conversa em que os estudantes se coloquem no lugar da turma do Gibi e busquem expressar como se sentiriam na situação. Poderão utilizar desenhos para identificar as emoções.

BNCC:**Competências Gerais:**

- Empatia e cooperação • autoconhecimento e autocuidado.

**Componentes Curriculares:**

- Todos.

**EntreComp:**

- Trabalhar com os outros • Aprender com a experiência • Autoconsciência e autoeficácia.

**Componente Curricular****Habilidades**



Página 13 - A história investe na superação, mostrando ações para vencer os desafios.

Atividade: Tempestade de Ideias.

Utilizar uma situação-problema do cotidiano dos estudantes e buscar o maior número possível de soluções. Na sequência, poderão escolher algumas ideias e verificar como poderiam colocá-las em prática para solucionar o problema.

BNCC:**Competências Gerais:**

- Empatia e cooperação • Autoconhecimento e autocuidado.

**Componentes Curriculares:**

- Todos.

**EntreComp:**

- Tomar a iniciativa • Trabalhar com os outros
- Aprender com a experiência • Identificar oportunidades • Criatividade • Autoconsciência e autoeficácia.

**Componente Curricular****Habilidades**
