



www.sebraepr.com.br

0800 570 0800



cultura
empreendedora
SEBRAE



2

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

QUADRINHOS
Empreendedores
do Futuro

KIT DIDÁTICO DO PROFESSOR

2

**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.

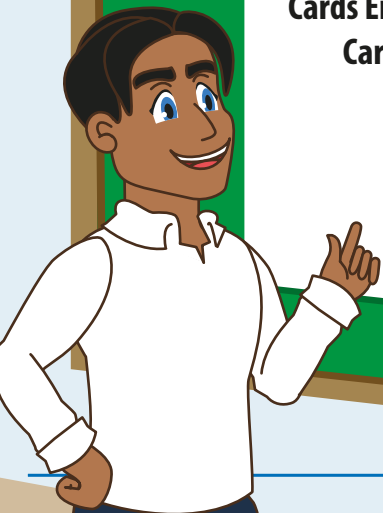
**Para facilitar a utilização da HQ no seu plano de atividades,
criamos o Material do Professor no formato de Cards:**

Cards EntreComp: trazem orientações sobre as competências Empreendedoras.

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

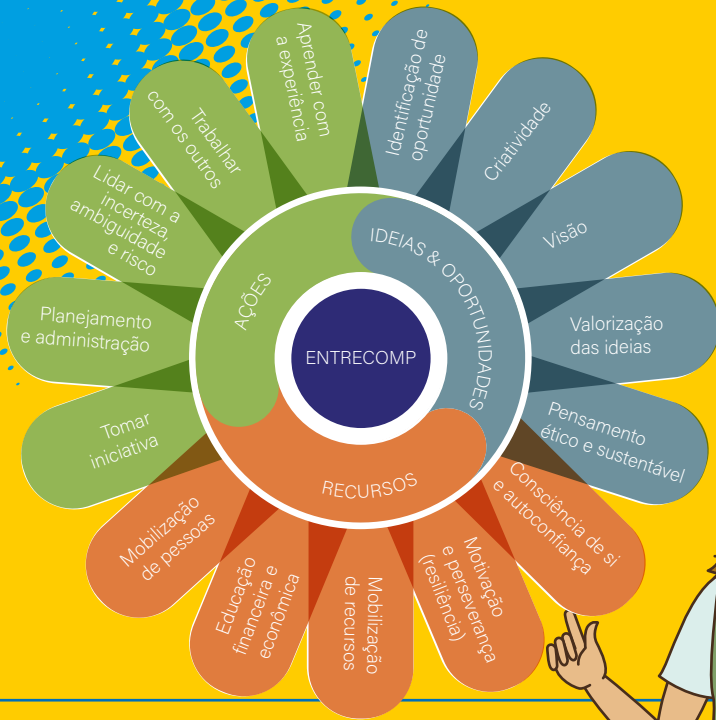


Acesse ao QR e assista
ao vídeo com mais
orientações sobre
a aplicação.



cultura
empreendedora
SEBRAE





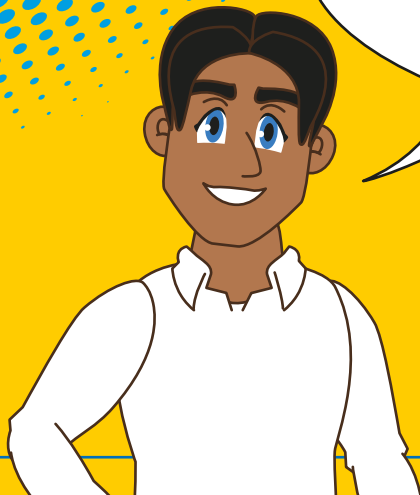
ENTRECOMP, COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS:
O ENTRECOMP É UM ESTUDO DA COMISSÃO EUROPEIA UTILIZADO MUNDIALMENTE COMO REFERÊNCIA PARA A EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA. NELE, AS COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS SÃO CATEGORIZADAS EM TRÊS GRANDES GRUPOS (“EM AÇÕES”, “RECURSOS” E “IDEIAS E OPORTUNIDADES”), TOTALIZANDO 15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





Atividade: Curiosidade

Comente a respeito da curiosidade da Nica em saber sobre negócios. Questione se a turma tem alguma curiosidade acerca dos negócios locais ou das atividades dos profissionais que trabalham na Escola. Incentive os estudantes a criarem um roteiro que responda a essas curiosidades. Depois, mobilize-os a realizarem o questionário para as pessoas/negócios listados. Crie o “Dia da entrevista”, quando os estudantes entrevistarão pessoas, buscando respostas para suas curiosidades. Os estudantes deverão elaborar o roteiro de perguntas. Opção: complementar com a temática reportagem.

BNCC:**Competências Gerais:**

• Conhecimento • Pensamento Científico • Crítico e criativo • Repertório cultural • Argumentação, trabalho e projeto de vida.

**Componentes Curriculares:**

• Língua Portuguesa • História • Geografia.

**EntreComp:**

• Tomar a iniciativa • Planejar e gerir • Aprender com a experiência • Valorizar ideias
• Autoconfiança e autoeficácia • Motivação e perseverança • Mobilizar terceiros.



Componente Curricular	Habilidades



Atividade: Convivência

Promova um debate sobre as regras de convivência e o respeito aos espaços. Ao final, os estudantes podem elaborar uma lista de regras para a convivência em casa, na escola, na sociedade.

Opção: ampliar o debate para tratar sobre cidadania.

BNCC:**Competências Gerais:**

- Conhecimento • Pensamento Científico, crítico e criativo • Repertório cultural
- Argumentação • Trabalho e projeto de vida
- Responsabilidade e cidadania • Empatia e cooperação.

**Componentes Curriculares:**

- Língua Portuguesa • História • Geografia.

**EntreComp:**

- Tomar a iniciativa • Planejar e gerir
- Aprender com a experiência • Valorizar ideias
- Autoconfiança e autoeficácia • Motivação e perseverança • Mobilizar terceiros • Pensamento ético e sustentável



Componente Curricular	Habilidades



Atividade: Cuidando da Pessoa mais importante

Realize uma roda de conversa para debater a importância do bem-estar e do autocuidado. Ao final, os estudantes poderão listar sugestões. Amplie o tema trazendo abordagens de acordo com a necessidade da sua turma.

Finalize a atividade com a produção de tirinhas sobre a temática.

BNCC:**Competências Gerais:**

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

**Componentes Curriculares:**

- Todos.

**EntreComp:**

- Tomar a iniciativa • Planejar e gerir
- Aprender com a experiência • Valorizar ideias
- Autoconfiança e autoeficácia • Motivação e Perseverança • Pensamento ético e sustentável.



Componente Curricular	Habilidades



Atividade: Produzindo Arte

Selecione artigos, vídeos e reportagens sobre a produção de vídeos caseiros. Liste com os estudantes as temáticas para a produção dos vídeos e elabore um roteiro para a produção.

Promova a produção dos vídeos pelos alunos. Juntamente com os estudantes, estabeleça critérios para a avaliação dos trabalhos, tais como: qualidade da imagem, consistência na abordagem ao tema, criatividade; poder de engajamento etc. **Opção:** fazer uma mostra dos vídeos produzidos. Pode haver premiações para “melhor roteiro”, “melhor ator/ atriz”, “melhor fotografia (cenário)” etc.

BNCC:**Competências Gerais:**

- Conhecimento • Pensamento Científico, crítico e criativo • Repertório cultural
- Comunicação • Cultura digital • Argumentação
- Empatia e cooperação.

**Componentes Curriculares:**

- Língua Portuguesa • História • Geografia • Arte.

**EntreComp:**

- Tomar a iniciativa • Planejar e gerir
- Aprender com a experiência • Valorizar ideias
- Autoconfiança e autoeficácia • Motivação e perseverança • Mobilizar terceiros • Pensamento ético e sustentável.



Componente Curricular	Habilidades



Atividade: Pirâmide Alimentar

Elabore com a turma a pirâmide alimentar. Mostre para a turma a importância de conhecer a origem dos alimentos. Explore por que o moranguinho da terra do Rael é tão saboroso.

Opção 1: abordar os temas boas práticas agrícolas e manejo sustentável dos cultivos pelos produtores, práticas adotadas no Norte Pioneiro para a produção de morangos. Disponível no QR-Code.

Opção 2: convidar a ANV - Associação Norte Velho dos Produtores Rurais de Jaboti, Japira, Pinhalão e Tomazina para uma breve palestra ou videoconferência.



BNCC:**Competências Gerais:**

- Conhecimento • Pensamento Científico, crítico e criativo • Repertório cultural,
- Comunicação • Argumentação • Autoconhecimento e autocuidado.

**Componentes Curriculares:**

- Língua Portuguesa • História • Geografia
- Ciências.

**EntreComp:**

- Tomar a iniciativa • Planejar e gerir • Aprender com a experiência • Valorizar ideias
- Autoconfiança e autoeficácia • Motivação e perseverança • Mobilizar terceiros • Pensamento ético e sustentável



Componente Curricular	Habilidades



Atividade: O Bem e o Mal

Mostre para a sua turma que algumas ações podem ter como resultado o bem e o mal, como por exemplo, a ação de descartar resíduos: quando os separamos adequadamente, estamos fazendo uma ação do bem; mas se são jogados na natureza de qualquer forma, a ação prejudicará o ambiente. Debata com a turma as consequências dessas ações. Demonstre, por meio de exemplos, que a qualidade ambiental pode ser conquistada fazendo-se escolhas certas. Mostre a ação realizada pelos produtores de mel, em Ortigueira, no Paraná, que conservam a riqueza ambiental dessa região, o que tem como resultado o sabor diferenciado do mel produzido.



Saiba mais sobre
INDICAÇÃO
GEOGRÁFICA



Saiba mais sobre
MEL DE
ORTIGUEIRA

BNCC:**Competências Gerais:**

- Conhecimento • Pensamento Científico, crítico e criativo • Repertório cultural
- Comunicação • Argumentação,
- Autoconhecimento e autocuidado,
- Trabalho e projeto de vida.

**Componentes Curriculares:**


- Língua Portuguesa • História • Geografia
- Ciências.

**EntreComp:**

- Tomar a iniciativa • Planejar e gerir
- Aprender com a experiência • Valorizar ideias
- Autoconfiança e autoeficácia • Motivação e perseverança • Mobilizar terceiros • Pensamento ético e sustentável.



Componente Curricular	Habilidades



NÓS DESCOBRIMOS
QUE O MEL DE ORTIGUEIRA,
A ERVA MATE-MATE DE
SÃO MATHEUS

...E O MORANGUINHO
DO NORTE PIONEIRO,
TEM UM REGISTRO
CHAMADO DE IG.

Atividade: Quiz

Solicite a realização do Mapa dos Biomas.
Destaque o Bioma do Estado e solicite que os
estudantes elaborem um Quiz sobre este Bioma.
Para inspirá-los, apresente o texto sobre a
erva-mate de São Matheus, disponível no Qr-Code:



BNCC:**Competências Gerais:**

- Conhecimento • Pensamento Científico, crítico e criativo • Repertório cultural
- Comunicação • Argumentação
- Autoconhecimento e autocuidado
- Trabalho e projeto de vida.

**Componentes Curriculares:**

- Língua Portuguesa • História • Geografia
- Ciências.

**EntreComp:**

- Tomar a iniciativa • Planejar e gerir • Aprender com a experiência • Valorizar ideias
- Autoconfiança e autoeficácia • Motivação e perseverança • Mobilizar terceiros • Pensamento ético e sustentável.



Componente Curricular	Habilidades



Atividade: Melhor lugar do Mundo

Realize uma enquete sobre o bairro onde os estudantes e seus familiares moram. Realize um gráfico (pizza) para indicar os bairros informados pela turma. Após faça um mural com desenhos que representem aquilo que os estudantes mais gostam na sua cidade. Convide a turma para escolher algumas atrações da cidade como parques, praças, monumentos históricos, pontos turísticos ou estabelecimentos comerciais. Os estudantes deverão fazer uma campanha publicitária com o tipo de mídia que considerarem mais efetiva.

BNCC:**Competências Gerais:**

• Todas.

**Componentes Curriculares:**

• Todos.

**EntreComp:**

- Tomar a iniciativa • Planejar e gerir
- Aprender com a experiência • Valorizar ideias
- Identificar oportunidades • Criatividade • Visão
- Valorizar ideias • Autoconfiança e autoeficácia
- Motivação e perseverança • Mobilizar terceiros
- Pensamento ético e sustentável.



Componente Curricular	Habilidades