

MATERIAL DO PROFESSOR · 1º AO 3º ANO

Brincar, Criar e Compartilhar

4 encontros de 45 minutos, tudo em sala.

Neste material

1. Antes de começar
2. A história, página por página
3. Encontro 1 · A história chega na turma
4. Encontro 2 · A história e a gente
5. Encontro 3 · A nossa ideia
6. Encontro 4 · O nosso plano
7. Quer ir além?
8. Pra imprimir e recortar
9. Ficha técnica

Antes de começar

Professor, com esta revista você vai iniciar a jornada dos Quadrinhos Empreendedores do Futuro com a sua turma do 1º ao 3º ano. O tema é brincar, criar e compartilhar.

Na história, a turma da Escola Figueira descobre, num dia do brinquedo, que muitas crianças não têm com o que brincar. Em vez de ficar só triste, a turma pergunta, pesquisa, planeja e fabrica brinquedos com as próprias mãos. No caminho, um vento estraga tudo e eles precisam mudar a estratégia.

Em quatro encontros, a sua turma vive essa mesma jornada: ouve a história, olha pra ela de perto, enxerga um problema na própria escola, inventa uma ideia e faz um plano pra contar essa ideia pra escola. Tudo acontece em sala, e tudo fica registrado no canvas de cada criança.

O que a turma vai aprender

- Ler e recontar uma história em quadrinhos, com apoio do professor
- Perceber um problema real ao redor, olhando com cuidado
- Criar com o que já existe, sem precisar comprar nada
- Decidir em grupo e fazer um plano simples, com começo, meio e fim
- Comunicar uma ideia com desenho e palavra

Como este material funciona

São **4 encontros de 45 minutos**, um por semana ou no ritmo da sua escola. Todos acontecem dentro da sala, sem tarefa pra casa e sem material que a escola não tenha. Cada encontro tem uma fala pronta pra abrir a aula, o passo a passo com o tempo de cada parte e, em cada passo, o porquê daquela atividade.

O CANVAS É O CENTRO DE TUDO

Cada estudante recebe um canvas A3 colorido, impresso pelo Sebrae. A frente é preenchida nos encontros 1 e 2, e o verso nos encontros 3 e 4. Cada bloco tem o número e a cor do encontro.

Você não precisa relembrar a aula anterior: a turma olha o canvas e retoma sozinha. No fim, a folha mostra de onde cada criança partiu e onde chegou. Ela serve como memória do projeto e como registro de avaliação, e pode ir pra casa mostrar à família.

O QUE A GENTE QUER DESPERTAR NA SUA TURMA

- **Curiosidade:** perguntar antes de responder. Toda pergunta aberta do material existe pra isso.
- **Criatividade:** imaginar mais de um caminho. Por isso a turma cria finais e ideias diferentes, e todas valem.
- **Colaboração:** ouvir o outro e decidir junto, por votação e conversa.
- **Protagonismo:** perceber que dá pra mudar alguma coisa ao redor, começando pela própria escola.

O material apoia, e quem conduz a turma é você. O seu papel é fazer as perguntas, dar tempo pra turma pensar e valorizar cada ideia, inclusive as que não dão certo. É assim que a criança aprende a criar.

Os quatro olhares

No encontro 2, a turma olha a história de perto com quatro perguntas. Elas aparecem em todo o material porque ajudam a entender um problema por inteiro antes de buscar a solução:



Dor

O que deixou alguém triste, preocupado ou travado. Olhar pra dor ensina a enxergar um problema de verdade antes de sair inventando solução. Todo projeto que dá certo começa num incômodo real.



Dúvida

O que os personagens ainda não sabiam. Olhar pra dúvida desperta a curiosidade e mostra que não saber é o ponto de partida de uma pesquisa, não um defeito.



Dilema

O que eles precisaram decidir, quando não dava pra ter tudo. Olhar pro dilema treina escolher com critério. A criança aprende que decidir é abrir mão de alguma coisa, e que isso faz parte.



Desejo

O que eles queriam que acontecesse. Olhar pro desejo dá direção. É o desejo que transforma a reclamação em projeto e mantém a turma motivada até o fim.

Se faltar algum recurso

- **Sem projetor:** Leia o gibi em voz alta mostrando as páginas, como quem conta história pra roda. Um gibi impresso ou o PDF no seu celular já basta. Os slides servem como roteiro pra você: o que está na tela, escreva no quadro.
- **Sem impressora:** O Sebrae entrega o canvas impresso. Se faltar cópia, desenhe os blocos do canvas no quadro e cada estudante copia no caderno, na mesma ordem.

- **Sem material de arte:** Tudo funciona com lápis. Tesoura e cola deixam as atividades mais ricas, mas nenhum encontro trava sem elas.

Os personagens

Rael, Kenji, Mia e Bela são estudantes da Escola Figueira. A profe Ana Paula conduz a turma. A Naomi é irmã do Kenji.

A história, página por página

Pra você conduzir com segurança, mesmo sem ter lido o gibi antes. Os números são os que aparecem no canto de cada página da história.

p. 01 a 04	No dia do brinquedo, a profe Ana Paula não aparece. Na porta da sala há um aviso: "Entre sem bater". Dentro, envelopes com pistas e uma conta de minutos levam a turma até a profe, escondida atrás da porta.
p. 05	Cada criança mostra a figurinha de como se sentiu e o brinquedo que trouxe.
p. 06 e 07	A profe manda uma tarefa: descobrir em casa as brincadeiras favoritas dos pais e avós. No dia seguinte, a turma conta o que descobriu, e o Rael pergunta se todas as crianças têm brinquedos.
p. 08 e 09	A turma decide fazer brinquedos pra quem não tem. Espalham cartazes e, uma semana depois, descobrem um número enorme de crianças sem brinquedo. A profe avisa que não dá pra fazer um pra cada criança. O Rael responde: "Eu não gostei disso".
p. 10 e 11	A turma vota e escolhe as crianças da Escola Margarida. Antes de fabricar, pesquisa que brinquedos elas querem. Começa a produção, com uma tabela de quantos foram feitos e quantos faltam.
p. 12 e 13	Uma janela aberta e o vento estraga os brinquedos. A turma não desiste: se divide, conserta, muda o plano e convida a Escola Margarida. No dia da entrega, as crianças recebem os brinquedos com uma caça ao tesouro.
p. 14	A página final convida o leitor a descobrir uma palavra, sugerir um brinquedo e desenhar o mapa da própria escola.

1 ENCONTRO 1 · 45 MINUTOS

A história chega na turma

EM 1 MINUTO

Ler o gibi junto, do começo ao fim, e cada criança desenha o que faria no lugar da turma da história. Depois, 3 palavras e o personagem que mais parece com ela.

O que a turma vai viver

A turma conhece a história inteira, se reconhece nos personagens e imagina o que faria no lugar deles.

Por que este encontro existe

É o primeiro contato da turma com o gibi, então a história vem inteira. Quando a criança se coloca no lugar dos personagens, ela se sente parte da história e lembra dela por muito mais tempo. E ver que cada colega faria de um jeito mostra que existem vários caminhos.

MATERIAL

Gibi (projetado, impresso ou lido por você) · canvas · lápis e lápis de cor

ANTES DA AULA

Leia o gibi antes, até o fim, pra ler com entonação e saber onde a turma pode ter dúvida.

PRA ABRIR A AULA, COM ESTAS PALAVRAS

"Hoje a aula começa com uma história em quadrinhos. É a história de uma turma como a nossa, que descobriu um segredo atrás de uma porta fechada. Vamos ler juntos?"

O passo a passo

5 min **Roda de abertura**	**20 min** **Leitura do gibi**	**10 min** **E se fosse você?**	**10 min** **3 palavras e o meu personagem**

1. Roda de abertura 5 min

- Pergunte: "Quem aqui gosta de brincar? Qual é o seu brinquedo favorito? Alguém já leu um gibi?"
- Deixe as crianças falarem livremente e mostre a capa da revista.

Por quê: Começar pela vida da criança desperta a curiosidade dela e cria a ponte entre a história e a turma.

2. Leitura do gibi 20 min

- Leia o gibi em voz alta, com entonação. Quem já lê pode fazer a fala de um personagem.
- Pause quando aparecer palavra nova e pergunte o que ela quer dizer.
- Leia até o fim. Quando terminar, pergunte: "O que vocês acharam? Qual parte vocês mais gostaram?"

Por quê: Ler a história inteira, junto, é o primeiro encontro da turma com o gibi. A leitura em voz alta ajuda quem ainda não lê sozinho a entrar na história.

3. E se fosse você? 10 min

No canvas: E se fosse você?

- Lembre a turma do momento em que a profe diz que não dá pra fazer um brinquedo pra cada criança. Pergunte: "Se você estivesse na turma, o que faria?"
- Cada criança desenha a ideia dela no balão do canvas.
- Mostre três desenhos diferentes pra turma e valorize todos do mesmo jeito.

Por quê: Imaginar a própria saída pro problema da história é o primeiro exercício de criar solução. Ver que cada colega pensou diferente mostra que existem vários caminhos possíveis.

4. 3 palavras e o meu personagem 10 min

No canvas: 3 palavras e Parece comigo

- Cada criança escreve ou desenha 3 palavras que contam a história pra ela.
- Desenha o personagem que mais parece com ela e pinta a carinha de como se sentiu.
- Quem terminar antes pode colar no canvas algo que lembre a história: um papel colorido, uma folhinha.

Por quê: As 3 palavras viram a memória da turma: no próximo encontro, elas trazem a história de volta em um minuto.

PERGUNTAS PRA PUXAR A CONVERSA

- O que a turma do gibi fez quando ficou triste?
- Alguém pensou num caminho diferente do da turma? Qual?
- O que você faria se fosse o Rael?

COMO SABER QUE DEU CERTO

Desenhos diferentes no balão, e crianças contando por que fariam daquele jeito. Se todas desenharam igual ao gibi, pergunte: "E se não desse pra fazer brinquedo, o que mais daria pra fazer?"

TURMA EM ALFABETIZAÇÃO

Quem ainda não escreve desenha as 3 palavras, ou você escreve no quadro e a criança copia a que escolher.

2 ENCONTRO 2 · 45 MINUTOS

A história e a gente

EM 1 MINUTO

Lembrar a história com cenas fora de ordem, olhar pros sentimentos dos personagens e depois pra nossa escola: o que falta pra todo mundo brincar junto? A turma faz uma pesquisa rápida na própria sala.

O que a turma vai viver

A turma relaciona a história com a própria vida e encontra, na escola, um desafio que ela pode ajudar a resolver.

Por que este encontro existe

É aqui que a história vira projeto. Ligar o gibi ao mundo real dá sentido à leitura, e a pesquisa ensina que antes de fazer, a gente escuta.

MATERIAL

Canvas · as 6 cenas do gibi (no slide ou na folha pronta, no fim deste material) · lápis de cor

ANTES DA AULA

Nada pra preparar. As 6 cenas, recortadas do próprio gibi, já estão no slide. Sem projetor, imprima a folha de cenas do fim deste material e recorte.

PRA ABRIR A AULA, COM ESTAS PALAVRAS

"Lembram da turma da Escola Figueira? Hoje eu trouxe a história toda embaralhada. Vamos ver se vocês conseguem colocar na ordem."

O passo a passo

8 min **A história embaralhada**	**12 min** **Olhando de perto a história**	**12 min** **E aqui na nossa escola?**	**13 min** **Pesquisa da turma**

1. A história embaralhada 8 min

- Mostre as 6 cenas embaralhadas no slide, ou cole as cenas recortadas fora de ordem no quadro.
- A turma diz qual vem primeiro e por quê, e você vai montando a ordem. O slide seguinte mostra a resposta. Aproveite as 3 palavras do canvas: "quem escreveu uma palavra que aparece aqui?"

Por quê: Ordenar cenas trabalha a compreensão da narrativa de um jeito ativo. É melhor do que repetir a história, porque a criança precisa pensar no que veio antes e no que veio depois.

2. Olhando de perto a história 12 min

No canvas: Olhando de perto a história

- Pergunte, uma de cada vez: "O que deixou a turma triste? O que eles não sabiam? O que eles precisaram decidir? O que eles queriam que acontecesse?"
- Ouça a turma e anote no quadro. Depois cada criança escreve ou desenha uma resposta em cada quadro do canvas.

Por quê: Essas quatro perguntas olham pra dor, pra dúvida, pro dilema e pro desejo. Elas ensinam a criança a entender um problema por inteiro antes de pular pra solução.

3. E aqui na nossa escola? 12 min

No canvas: E aqui na nossa escola?

- Pergunte: "Na nossa escola, todo mundo consegue brincar junto? O que falta?"
- Deixe a turma dar exemplos (recreio, brinquedos, espaço, regras) e cada criança desenha no canvas o que percebeu.

Por quê: Trazer a pergunta pra escola mostra à criança que ela também pode notar problemas e ajudar a resolver, como a turma do gibi.

4. Pesquisa da turma 13 min

No canvas: Pesquisa da turma

- Peça 3 brincadeiras que a turma adora e desenhe cada uma no quadro.
- Cada criança vota em uma. Conte junto com a turma e cada um faz os tracinhos no canvas.
- Circule a brincadeira mais votada.

Por quê: Na história, a turma pesquisou antes de fabricar e acertou os brinquedos. Aqui a turma faz o mesmo, dentro da sala, e ainda trabalha contagem e tabela.

PERGUNTAS PRA PUXAR A CONVERSA

- Por que a turma do gibi perguntou antes de fazer os brinquedos?
- O que acontece se a gente fizer algo que ninguém pediu?
- Quem na nossa escola poderia ficar mais feliz brincando junto?

COMO SABER QUE DEU CERTO

A turma consegue dizer, com as próprias palavras, um problema da escola e mostra o resultado da pesquisa com números.

TURMA EM ALFABETIZAÇÃO

As respostas dos quatro quadros podem ser só desenho. Você registra as falas no quadro.

3 ENCONTRO 3 · 45 MINUTOS

A nossa ideia

EM 1 MINUTO

Cada criança imagina três ideias com o que a sala já tem, a turma escolhe uma e cada um conta, em 4 quadrinhos, a história do projeto que vai fazer.

O que a turma vai viver

A turma cria ideias, escolhe uma em conjunto e transforma a ideia numa pequena história em quadrinhos.

Por que este encontro existe

Imaginar várias ideias antes de escolher solta a criatividade e ensina que a primeira ideia nem sempre é a melhor. Contar o projeto em quadrinhos fecha o ciclo: a turma, que leu um gibi, agora cria o próprio.

MATERIAL

Canvas · lápis de cor

ANTES DA AULA

Nada além do canvas. Se quiser, deixe à vista coisas que já estão na sala (papel, caixinha, tampinha): elas ajudam a imaginar.

PRA ABRIR A AULA, COM ESTAS PALAVRAS

"A turma da Escola Figueira fez brinquedos com o que tinha. Hoje a gente vai imaginar: com o que tem na nossa sala, o que dá pra criar pra todo mundo brincar junto?"

O passo a passo

5 min **De onde a gente veio**	**15 min** **Imagine...**	**10 min** **A ideia da turma**	**15 min** **A história do nosso projeto**

1. De onde a gente veio 5 min

- Peça que a turma olhe o canvas e lembre: a brincadeira mais votada e o que falta na escola.

Por quê: O canvas guarda o caminho. Em poucos minutos, a turma retoma o que fez sem você precisar explicar tudo de novo.

2. Imagine... 15 min

No canvas: A nossa ideia

- Lembre a turma: a ideia precisa servir pra quem a gente pesquisou, e a brincadeira mais votada é uma ótima pista.
- Leia os três "Imagine..." do canvas: um brinquedo que todo mundo possa usar, uma brincadeira nova pro recreio, um jeito de dividir o que a gente já tem.
- Cada criança desenha uma ideia em cada quadro. Vale usar coisa que ia pro lixo, como fez a turma do gibi.

Por quê: Pedir três ideias, e não uma, abre espaço pra ideias diferentes e faz a criança perceber que pode criar muitas soluções.

3. A ideia da turma 10 min

- Algumas crianças mostram as ideias. Juntem as parecidas no quadro.
- A turma escolhe uma ideia pra fazer junto, e cada um circula essa ideia no canvas.

Por quê: Escolher em grupo ensina a ouvir o outro e a defender a própria ideia com respeito, mesmo quando ela não é a escolhida.

4. A história do nosso projeto 15 min

No canvas: A história do nosso projeto

- Cada criança conta o projeto em 4 quadrinhos: era uma vez a nossa turma, um dia a gente percebeu que, então a gente teve uma ideia, e no final.
- Lembre de desenhar os balões de fala, como no gibi.

Por quê: Organizar a ideia em começo, meio e fim treina a sequência lógica e faz a criança ver o projeto inteiro antes de começar.

PERGUNTAS PRA PUXAR A CONVERSA

- Com o que a gente já tem, dá pra fazer essa ideia?
- Dá pra fazer com alguma coisa que ia pro lixo? Por que isso é bom pro planeta?
- E se a gente dividisse ou doasse o que já tem, quem ficaria feliz?

COMO SABER QUE DEU CERTO

Três desenhos diferentes no "Imagine..." e uma ideia da turma circulada, que todo mundo sabe explicar.

TURMA EM ALFABETIZAÇÃO

Os 4 quadrinhos podem ser só desenho. Peça que a criança conte oralmente a história dela pra um colega.

4 ENCONTRO 4 · 45 MINUTOS

O nosso plano

EM 1 MINUTO

A turma dá nome à campanha, faz o plano em 3 quadros (o desafio, a solução e como vai contar pra escola) e olha pra trás pra ver tudo que viveu.

O que a turma vai viver

A turma transforma a ideia num plano, decide como vai contar essa ideia pra escola e reconhece o próprio caminho no canvas.

Por que este encontro existe

O plano liga o problema à solução e a quem precisa saber dela. Decidir como contar ensina a convencer outras pessoas. E olhar pra trás ajuda a criança a perceber o quanto aprendeu, o que dá orgulho e confiança.

MATERIAL

Canvas · lápis de cor · canetinha

ANTES DA AULA

Pense num momento em que a turma pode contar a ideia pra escola: o recreio, a visita a outra sala ou a porta da sala.

PRA ABRIR A AULA, COM ESTAS PALAVRAS

"Hoje a nossa ideia vira campanha. A gente vai dar um nome, lembrar o desafio, a solução que a gente pensou e decidir como contar tudo isso pra escola inteira."

O passo a passo

20 min **O nome e o plano**	**10 min** **A turma conta a ideia**	**10 min** **Olhando pra trás**	**5 min** **Fechamento**

1. O nome e o plano 20 min

No canvas: O nosso plano

- A turma escolhe junto o nome da campanha. Cada um escreve no canvas.
- Quadro 1, o desafio: o que a turma quer resolver. Lembre o que vocês descobriram na pesquisa do encontro 2.
- Quadro 2, a solução: a ideia que a turma circulou no encontro 3.
- Quadro 3, como a gente conta: como a turma vai mostrar a ideia pra escola (um cartaz, uma conversa com outra sala, uma apresentação no recreio).
- Cada criança desenha ou escreve nos 3 quadros.

Por quê: Os 3 quadros ligam o problema à solução e ao jeito de contar. A criança percebe que uma boa ideia precisa chegar em outras pessoas.

2. A turma conta a ideia 10 min

- Algumas crianças mostram pra turma o que desenharam no quadro 3.
- A turma escolhe junto o jeito de contar a ideia pra escola e combina quando vai fazer.

Por quê: Na história, os cartazes ajudaram a turma a descobrir quem precisava de brinquedo. Decidir como contar ensina a comunicar uma causa de um jeito que chame atenção.

3. Olhando pra trás 10 min

No canvas: Olhando pra trás

- Cada criança desenha uma coisa que fez em cada encontro, nos 4 quadrinhos de "O meu caminho até aqui".
- Completa: "Hoje eu sei que..." e o que mais gostou de fazer.

Por quê: Olhar o próprio caminho é como a criança percebe que aprendeu. E o canvas pronto vira a memória do projeto pra você e pra família.

4. Fechamento 5 min

- Faça o visto nos 4 selos do canvas de cada criança e lembre o combinado: quando e como a turma vai contar a ideia pra escola.

Por quê: Saber que a ideia vai sair da sala mostra à criança que o que ela pensou chega nos outros.

PERGUNTAS PRA PUXAR A CONVERSA

- Qual parte do plano é a mais difícil?
- Quem na escola precisa conhecer a nossa ideia?
- Do que você mais se orgulha no seu canvas?

COMO SABER QUE DEU CERTO

Cada criança com o canvas completo, frente e verso, e consegue contar a história do projeto olhando pra ele.

TURMA EM ALFABETIZAÇÃO

O nome da campanha pode ser copiado do quadro. O resto do plano pode ser todo em desenho.

Quer ir além?

Os 4 encontros já completam a metodologia. Se a turma se empolgar, ou se a sua escola for de tempo integral, estas atividades transformam o projeto num trabalho de semestre. Elas são opcionais e estão detalhadas na página Quer ir além?.

- **As brincadeiras da família** (Depois do encontro 2): Traz a família pra dentro da escola e trabalha a comunicação oral.
- **A fábrica de brinquedos** (Depois do encontro 4): Coordenação fina, matemática com uso real e consumo consciente.
- **A entrega pra outra turma** (Depois da fábrica): A turma vê o próprio trabalho fazendo diferença na vida de alguém.
- **A página que ensina a brincar** (Junto com a fábrica): Escrita com propósito e o hábito de testar e melhorar.
- **A revista nº 4 da turma** (No fim do semestre): Transforma os 4 encontros num projeto de semestre, ótimo pra escola de tempo integral.

O **Kit de cards** do Sebrae traz mais atividades, página a página do gibi, com as competências de cada uma.

Pra imprimir e recortar

Pro encontro 2, se não tiver projetor. Imprima esta página, recorte nos tracejados e cole no quadro fora de ordem.













A ordem certa: A porta fechada → As brincadeiras das famílias → Os cartazes → O número enorme → O vento estragou tudo → O dia da entrega

Ficha técnica

As conexões com a BNCC e com o referencial europeu de competências empreendedoras (EntreComp). Os códigos são oficiais. As habilidades sugeridas pra cada encontro podem ser ajustadas ao planejamento da sua escola.

ENC.	COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC	HABILIDADES SUGERIDAS	COMPONENTES	ENTRECOMP
1	2 · Pensamento científico, crítico e criativo · 4 · Comunicação · 9 · Empatia e cooperação	EF15LP01 função social de textos do cotidiano · EF15LP03 localizar informações explícitas · EF15LP15 valorizar textos literários e sua dimensão lúdica · EF15AR19 descobrir teatralidades (entonação, personagens)	Língua Portuguesa · Arte	Identificar oportunidades · Criatividade · Autoconsciência
2	2 · Pensamento crítico · 4 · Comunicação · 9 · Empatia e cooperação	EF15LP19 recontar oralmente textos lidos pelo professor · EF12LP05 (1º e 2º ano) recontar histórias e quadrinhos · contagem e registro em tabela simples (Matemática do ano)	Língua Portuguesa · Matemática	Identificar oportunidades · Trabalhar com os outros · Visão
3	2 · Pensamento crítico e criativo · 9 · Empatia e cooperação	EF15LP04 efeitos de sentido de recursos gráfico-visuais · EF15AR04 experimentar formas de expressão artística com uso sustentável de materiais · EF03GE08 (3º ano) propostas de consumo consciente	Língua Portuguesa · Arte · Geografia	Criatividade · Valorizar ideias · Pensamento ético e sustentável
4	2 · Criatividade · 4 · Comunicação · 10 · Responsabilidade e cidadania	EF12LP12 e EF12LP13 (1º e 2º ano) planejar e escrever slogans e peças de campanha de conscientização · EF12LP16 (1º e 2º ano) formatação de	Língua Portuguesa · Arte	Planejar e gerir · Mobilizar outras pessoas · Tomar iniciativa

ENC.	COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC	HABILIDADES SUGERIDAS	COMPONENTES	ENTRECOMP
		anúncios e peças de campanha · EF35LP07 (3º ano) conhecimentos linguísticos na produção escrita		

Quadrinhos Empreendedores do Futuro · Sebrae Alagoas. Gibis da série produzidos pelo Sebrae/PR.