

MATERIAL DO PROFESSOR · 4º AO 6º ANO

O Desafio do Saber

4 encontros de 50 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. Palavras da história
10. Ficha técnica

Antes de começar

Professor, com esta revista você vai iniciar a jornada dos Quadrinhos Empreendedores do Futuro com a sua turma do 4º ao 6º ano. Os temas são autocuidado, trabalhar junto, criatividade e o orgulho do que é da nossa terra.

Na história, a escola prepara o Dia do Desafio: Estudantes Inovadores. Nica e Naomi recebem um desafio difícil: mostrar um motivo pra alguém ter paixão pela cidade delas. Com a ajuda da tia Maribel, uma empreendedora criativa, e do profe Luís, elas pesquisam e descobrem que os produtos da terra delas têm um sabor que só existe lá, e um registro chamado Indicação Geográfica.

Em quatro encontros, a sua turma faz o mesmo caminho: lê a história, olha pra ela de perto, descobre o que a nossa cidade tem de especial, cria uma forma de mostrar isso pra escola e organiza a equipe com um cartaz pro Dia do Desafio da turma. Tudo em sala, tudo registrado no canvas.

O que a turma vai aprender

- Ler uma narrativa longa em quadrinhos e compreender as escolhas dos personagens
- Cuidar de si e trabalhar com os outros, ouvindo e dividindo tarefas
- Valorizar o que é da nossa cidade e de Alagoas como oportunidade
- Pesquisar com a própria turma e decidir com base no que descobriu
- Planejar e comunicar uma ideia com roteiro, cartaz e apresentação

Como este material funciona

São **4 encontros de 50 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

Nica e Naomi são amigas e estudantes. Kenji é o irmão mais novo da Naomi, colega do Rael. A tia Maribel tem um salão de beleza. O profe Luís conduz o Dia do Desafio.

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 03	Nica e Naomi tomam chimarrão no salão da tia Maribel, preocupadas com o Dia do Desafio. A tia Maribel conta seus três segredos de negócio: agradar as clientes frequentes, presentear as filhas pra agradar as mães e conquistar novas clientes. Ela topa ajudar.
p. 04 e 05	Em casa, Naomi ajuda o irmão Kenji com a tarefa e explica o que é "complexo". A família lancha junta. No dia seguinte, na sala, o profe fala de autocuidado.
p. 06 e 07	A turma assiste a um vídeo sobre valorizar ideias e trabalhar com os outros. O profe lança um desafio. O grupo do Kenji pede ajuda à Naomi e à Nica, que sabem fazer vídeos.
p. 08 e 09	Todos trabalham juntos na casa do Kenji. Chega o Dia do Desafio, e o grupo do Kenji apresenta vídeos sobre como cuidar da saúde.
p. 10	Nica e Naomi apresentam o desafio delas: um motivo pra ter paixão pela cidade. "Vocês sabem o que nós descobrimos?"
p. 11 a 13	A resposta é o sabor do lugar: o mel, a erva-mate e o moranguinho da região têm Indicação Geográfica, um registro que protege produtos que só existem ali. O profe Luís promete uma aula com degustação e a escola é campeã em apresentações.
p. 14	A página final pede que o leitor conte o que fez de mais criativo e como cuida de si.

1 ENCONTRO 1 · 50 MINUTOS

A história chega na turma

EM 1 MINUTO

Ler o gibi junto, do começo ao fim, e cada estudante pensa que motivo de orgulho da cidade mostraria se o desafio de Nica e Naomi fosse dele.

O que a turma vai viver

A turma conhece a história inteira e os personagens, e se coloca no lugar de Nica e Naomi diante do desafio.

Por que este encontro existe

É o primeiro contato da turma com o gibi, então a história vem inteira. Pensar no próprio motivo de orgulho da cidade, depois de ver o de Nica e Naomi, mostra que um bom leitor leva a história pra própria vida.

MATERIAL

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

ANTES DA AULA

Leia o gibi até o fim antes da aula e escolha quem vai ler cada papel.

PRA ABRIR A AULA, COM ESTAS PALAVRAS

"Nessa história, duas amigas recebem um desafio difícil: mostrar por que alguém deveria ter paixão pela cidade delas. Enquanto a gente lê, reparem: o que daqui da nossa cidade elas poderiam mostrar?"

O passo a passo

5 min **Roda de abertura**	**25 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: "O que é cuidar de si? Quem aqui conhece alguém que tem um negócio, como um salão, um mercadinho ou uma barraca de feira?"

Por quê: Partir da vida dos estudantes conecta a história com o que eles já conhecem e mostra que empreender está perto.

2. Leitura do gibi 25 min

- Leitura compartilhada com papéis: Nica, Naomi, Kenji, tia Maribel, profe Luís.
- Pause em palavras novas como "complexo" e "autocuidado".
- Leia a história até o fim.

Por quê: Dividir a leitura em papéis melhora a fluência e a entonação, e ler a história inteira, junto, é o primeiro encontro da turma com ela.

3. E se fosse você? 10 min

No canvas: E se fosse você?

- Lembre o desafio de Nica e Naomi: mostrar um motivo pra alguém ter paixão pela cidade delas.
- Cada estudante escreve ou desenha, no balão do canvas, que motivo mostraria se o desafio fosse dele.
- Ouça três respostas diferentes e anote no quadro.

Por quê: Sair da história pra própria cidade é o primeiro passo do projeto: o estudante descobre que também tem o que mostrar.

4. 3 palavras e o meu personagem 10 min

No canvas: 3 palavras e Parece comigo

- Cada um escreve 3 palavras que contam a história.
- Desenha o personagem que mais parece com ele e escreve por quê.
- Escreve uma coisa que faz pra cuidar de si.

Por quê: Se reconhecer num personagem aproxima o estudante da história. As 3 palavras viram a memória da turma pro próximo encontro.

PERGUNTAS PRA PUXAR A CONVERSA

- Por que a tia Maribel presenteia as filhas e não as clientes?
- O que a Naomi ensinou ao Kenji sobre trabalhar junto?
- Você já descobriu algo que não estava procurando?

COMO SABER QUE DEU CERTO

Respostas diferentes no quadro e estudantes explicando por que escolheram aquele motivo.

2 ENCONTRO 2 · 50 MINUTOS

A história e a gente

EM 1 MINUTO

Ordenar a história por palavras-chave, olhar pros sentimentos e escolhas dos personagens e descobrir o que a nossa cidade tem que só ela tem. A turma vota no que mais ama.

O que a turma vai viver

A turma relaciona a história com a própria cidade e escolhe, por pesquisa, o que quer mostrar no Dia do Desafio.

Por que este encontro existe

Valorizar o que é daqui é pensamento empreendedor: muitos negócios nascem de um sabor, uma festa ou um saber local. A pesquisa ensina a decidir pelo que a turma descobriu, e não só pelo gosto de um.

MATERIAL

Canvas · as palavras-chave (no slide ou na folha pronta, no fim deste material)

ANTES DA AULA

Nada pra preparar. As 6 palavras-chave já estão no slide. Sem projetor, imprima a folha de cartões do fim deste material e recorte.

PRA ABRIR A AULA, COM ESTAS PALAVRAS

"Nica e Naomi descobriram que a terra delas tem um sabor que só existe lá. E a nossa cidade? O que ela tem que só ela tem?"

O passo a passo

8 min **A história em palavras-chave**	**12 min** **Olhando de perto a história**	**15 min** **E a nossa cidade?**	**15 min** **Pesquisa da turma**

1. A história em palavras-chave 8 min

- Mostre as palavras-chave embaralhadas.
- A turma coloca na ordem em que aparecem na história e explica cada uma em uma frase. Use as 3 palavras do canvas pra completar.

Por quê: Organizar palavras-chave obriga a recuperar a sequência e o sentido da história, em vez de só repetir.

2. Olhando de perto a história 12 min

No canvas: Olhando de perto a história

- Em duplas, respondam no canvas: o que preocupava Nica e Naomi, o que elas ainda não sabiam, o que precisaram decidir e o que queriam conseguir.
- Algumas duplas leem as respostas.

Por quê: As quatro perguntas olham pra dor, dúvida, dilema e desejo. Elas ensinam a enxergar um desafio por inteiro antes de buscar a resposta.

3. E a nossa cidade? 15 min

No canvas: E a nossa cidade?

- Pergunte: "O que a nossa cidade tem que só ela tem? Um sabor, uma festa, um lugar, um saber, uma pessoa?"
- Conte que Alagoas também tem produtos com Indicação Geográfica: o bordado filé da região das Lagoas Mundaú-Manguaba e a própolis vermelha dos manguezais de Alagoas.
- Cada estudante escreve ou desenha no canvas as ideias da turma.

Por quê: Mostrar que Alagoas tem produtos reconhecidos como os do gibi aumenta o orgulho e mostra que a história fala da nossa realidade também.

4. Pesquisa da turma 15 min

No canvas: Pesquisa da turma

- Escolham 4 opções no quadro.
- Cada estudante vota uma vez. A turma conta e cada um faz os tracinhos no canvas.
- Escrevam a escolha da turma.

Por quê: Decidir por votação registrada ensina organização de dados e respeito à decisão coletiva.

PERGUNTAS PRA PUXAR A CONVERSA

- Que negócio da nossa cidade poderia crescer com essa coisa especial?
- Por que um produto que só existe aqui vale mais?
- Quem na sua família sabe fazer algo que é a cara daqui?

COMO SABER QUE DEU CERTO

A turma escolhe uma coisa especial da cidade e sabe explicar por que ela é especial.

3 ENCONTRO 3 · 50 MINUTOS

A nossa ideia

EM 1 MINUTO

Imaginar três formas de mostrar pra escola o que a cidade tem de especial, escolher uma e fazer o roteiro em 4 quadros.

O que a turma vai viver

A turma cria ideias de comunicação, escolhe uma e escreve o roteiro da apresentação.

Por que este encontro existe

No gibi, o grupo do Kenji usou vídeos pra apresentar. Escolher o formato e fazer o roteiro ensina a planejar a comunicação antes de executar.

MATERIAL

Canvas · lápis · quadro

ANTES DA AULA

Nada além do canvas. Se quiser, mostre no slide um exemplo de roteiro em quadros.

PRA ABRIR A AULA, COM ESTAS PALAVRAS

"Já sabemos o que a nossa cidade tem de especial. Agora vem o desafio: como mostrar isso de um jeito que a escola inteira queira ver?"

O passo a passo

5 min **De onde a gente veio**	**15 min** **Imagine...**	**10 min** **A ideia da turma**	**20 min** **O roteiro em 4 quadros**

1. De onde a gente veio 5 min

- A turma lê no canvas a escolha da pesquisa e as ideias sobre a cidade.

Por quê: Retomar pelo canvas economiza tempo e mostra que o projeto tem continuidade.

2. Imagine... 15 min

No canvas: A nossa ideia

- Cada estudante imagina e descreve no canvas três formas: um cartaz que faça todo mundo parar pra ler, um vídeo de 1 minuto no celular, uma apresentação ou teatrinho de 3 minutos.

Por quê: Pensar em três formatos amplia o repertório e ajuda a turma a escolher o que cabe na realidade da escola.

3. A ideia da turma 10 min

- Formem grupos de 4 ou 5. Cada grupo escolhe o formato e circula no canvas.

Por quê: Trabalhar em grupo, como a Nica e a Naomi, divide o esforço e junta talentos diferentes.

4. O roteiro em 4 quadros 20 min

No canvas: O roteiro em 4 quadros

- Cada grupo faz o roteiro: abertura, o que descobriu, por que é especial e o convite final.
- Cada estudante desenha o roteiro no próprio canvas.

Por quê: O roteiro em quadros é a linguagem do gibi e organiza a mensagem em começo, meio e fim.

PERGUNTAS PRA PUXAR A CONVERSA

- Quem assistir sem conhecer a cidade vai entender?
- Qual parte do roteiro chama mais atenção?
- O que o grupo aprendeu com a tia Maribel sobre conquistar pessoas?

COMO SABER QUE DEU CERTO

Cada grupo com o formato escolhido e um roteiro de 4 quadros que conta a descoberta da turma.

4 ENCONTRO 4 · 50 MINUTOS

O nosso plano

EM 1 MINUTO

Organizar a equipe com quem faz o quê, criar o cartaz do Dia do Desafio, apresentar em 1 minuto e olhar pra trás.

O que a turma vai viver

Cada grupo planeja a execução, cria o cartaz e apresenta a ideia pra turma.

Por que este encontro existe

Dividir tarefas é o centro do "trabalhar junto" da história. Apresentar pra turma treina comunicação e dá à turma o seu próprio Dia do Desafio.

MATERIAL

Canvas · lápis de cor · canetinha

ANTES DA AULA

Combine com a turma um tempo de 1 minuto por grupo pra apresentação.

PRA ABRIR A AULA, COM ESTAS PALAVRAS

"Hoje é o nosso Dia do Desafio. Cada grupo vai organizar a equipe, criar o cartaz e apresentar a ideia pra turma em 1 minuto."

O passo a passo

10 min **Quem faz o quê**	**15 min** **O cartaz do Dia do Desafio**	**15 min** **Apresentação de 1 minuto**	**10 min** **Olhando pra trás**

1. Quem faz o quê 10 min

No canvas: Quem faz o quê na equipe

- Cada grupo escreve o nome do projeto e lista as tarefas na tabela do canvas: quem faz e se está pronto.

Por quê: Ver as tarefas escritas evita que um faça tudo e outro nada. É a primeira ferramenta de gestão de qualquer empreendimento.

2. O cartaz do Dia do Desafio 15 min

No canvas: O cartaz do nosso Dia do Desafio

- Cada estudante desenha no canvas o cartaz que apresenta o projeto do grupo pra escola.

Por quê: O cartaz obriga a resumir a ideia no essencial, com imagem e poucas palavras.

3. Apresentação de 1 minuto 15 min

- Cada grupo apresenta a ideia em 1 minuto, usando o roteiro e o cartaz.
- A turma comenta: primeiro o que brilhou, depois o que melhoraria.

Por quê: Apresentar com tempo marcado treina clareza e confiança. Dar retorno com respeito ensina a valorizar a ideia do outro.

4. Olhando pra trás 10 min

No canvas: Olhando pra trás

- Cada estudante desenha ou escreve uma coisa de cada encontro e completa: a minha parte no projeto e o que aprendi trabalhando com os outros.

Por quê: Refletir sobre o próprio papel ajuda o estudante a reconhecer o que sabe fazer bem, como a Naomi com os vídeos.

PERGUNTAS PRA PUXAR A CONVERSA

- Todo mundo do grupo teve uma parte?
- O que você faria diferente da próxima vez?
- Como o projeto pode sair da sala e chegar na escola?

COMO SABER QUE DEU CERTO

Todos os grupos apresentam, e cada estudante sabe dizer qual foi a sua parte no projeto.

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?.

- **O dia da entrevista** (Depois do encontro 2): Aproxima a escola dos negócios do território e trabalha escuta e formulação de perguntas.
- **Do chimarrão ao cuscuz** (Junto com o encontro 2): Repertório cultural e Geografia a partir da identidade local.
- **O vídeo no celular** (Depois do encontro 4): Cultura digital: o celular como ferramenta de criação.
- **O festival das soluções** (No fim do projeto): A ideia sai da sala e chega na comunidade escolar.
- **Uma aula com degustação** (Quando quiser): Liga o tema a uma experiência que a turma não esquece.

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.

Indicação Geográfica	**complexo**
autocuidado	**segredo**
vídeo	**chimarrão**

A ordem certa: chimarrão → segredo → complexo → autocuidado → vídeo → Indicação Geográfica

Palavras da história

Autocuidado

Cuidar do próprio corpo, da saúde e das emoções.

Complexo

Algo complicado, que não é simples, como a Naomi explica ao Kenji.

Indicação Geográfica (IG)

Um registro que reconhece e protege produtos que só existem com aquela qualidade num lugar. Alagoas tem o bordado filé da região das Lagoas Mundaú-Manguaba e a própolis vermelha dos manguezais de Alagoas.

Iniciativa

Fazer algo sem esperar que alguém mande, como Nica e Naomi indo além da pesquisa.

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	3 · Repertório cultural · 4 · Comunicação · 8 · Autoconhecimento e autocuidado	Até o 5º ano: EF35LP21 ler e compreender textos literários com autonomia · EF35LP26 compreender narrativas, enredo e personagens · EF15LP13 finalidades da interação oral. No 6º ano: EF69LP53 leitura oral expressiva	Língua Portuguesa · Arte	Identificar oportunidades · Autoconsciência · Valorizar ideias
2	2 · Pensamento crítico · 3 · Repertório cultural · 6 · Trabalho e projeto de vida	Até o 5º ano: EF35LP18 escutar com atenção e formular perguntas pertinentes · EF15LP10 escuta atenta. No 6º ano: EF69LP19 efeitos de sentido em gêneros orais · organização de dados em tabela (Matemática do ano)	Língua Portuguesa · Geografia · Matemática	Identificar oportunidades · Valorizar ideias · Trabalhar com os outros
3	2 · Pensamento crítico e criativo · 4 · Comunicação · 5 · Cultura digital	Até o 5º ano: EF35LP09 organizar o texto em unidades de sentido · EF15AR06 dialogar sobre a própria criação e a dos colegas. No 6º ano: EF69LP36 produzir e revisar textos de divulgação (o roteiro)	Língua Portuguesa · Arte	Criatividade · Visão · Trabalhar com os outros
4	4 · Comunicação · 9 · Empatia e cooperação · 10 ·	Até o 5º ano: EF15AR05 criação em artes visuais de modo coletivo e colaborativo. No 6º ano:	Língua Portuguesa · Arte	Planejar e gerir · Mobilizar outras pessoas · Tomar iniciativa

ENC.	COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC	HABILIDADES SUGERIDAS	COMPONENTES	ENTRECOMP
	Responsabilidade e cidadania	EF69LP46 práticas de compartilhamento de produções		

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