

MATERIAL DO PROFESSOR · 7º AO 9º ANO

Sonhar é Bom, Realizar é Melhor

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 7º ao 9º ano. O tema é transformar sonhos em planos, com educação financeira.

Na história, o Moa está cansado de ouvir falar de dinheiro e acha que, sem grana, não dá pra sonhar. Nas aulas do profe Luís, a turma descobre o que são juros, dívida, inadimplência e orçamento. Depois, o Moa tem coragem de propor uma ideia à dona Helga, mãe da Nica: a turma cria uma moeda própria, o sonhito, faz um orçamento e conquista uma patrocinadora pro sonho de um intercâmbio em Brasília.

Em quatro encontros, a sua turma faz o mesmo caminho: lê a história, olha pra ela de perto, escolhe um sonho coletivo, imagina como juntar os recursos e monta o orçamento e a proposta. Tudo em sala, tudo registrado no canvas.

O que a turma vai aprender

- Ler e discutir uma narrativa em quadrinhos com conceitos financeiros
- Diferenciar necessidade e desejo, dívida e inadimplência, gasto e investimento
- Transformar um sonho em meta com número, prazo e passos
- Fazer um orçamento simples e acompanhar uma meta
- Argumentar e apresentar uma proposta a alguém que pode apoiar

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

Moa é skatista e fala "show" o tempo todo. Nica, Naomi e Breno são colegas dele. O profe Luís dá as aulas de educação financeira. A dona Helga, mãe da Nica, vira a "patrosonhadora" da turma.

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	Depois de uma palestra sobre finanças, Moa diz que só ouve falar de dinheiro. Naomi mostra um aplicativo de controle financeiro. Em casa, os pais do Moa comemoram que reduziram gastos e aumentaram as aplicações.
p. 04	O Moa sonha que até o cachorro Gami fala de finanças, e acorda achando que o assunto persegue ele.
p. 05 a 08	Na aula, cada um conta um sonho. O profe Luís explica cartão de crédito, a diferença entre dinheiro da empresa e dinheiro pessoal, endividamento, inadimplência, juros e orçamento pessoal.
p. 09	Na loja, as amigas pensam antes de comprar por impulso. De longe, veem o Moa conversando com os pais da Nica, e eles parecem comemorar algo.
p. 10 a 12	O Moa conta o plano: falou com a dona Helga sobre patrocínio. A turma estudou, criou o sonhito como moeda, fez o orçamento e uma tabela de ações que geram sonhitos, como entregar trabalhos e cuidar da escola.
p. 13	A dona Helga aceita ser a "patrosonhadora". A turma bate a meta de 2 mil sonhitos e parte pro intercâmbio em Brasília.
p. 14	A página final pede que o leitor faça o orçamento de um projeto pessoal e escreva as próprias dicas de educação financeira.

1 ENCONTRO 1 · 50 MINUTOS

A história chega na turma

EM 1 MINUTO

Ler o gibi junto, do começo ao fim, e cada estudante escreve o que faria no lugar do Moa pra realizar o sonho.

O que a turma vai viver

A turma conhece a história, discute a relação do Moa com dinheiro e sonho, e se coloca no lugar dele.

Por que este encontro existe

O Moa diz o que muitos adolescentes sentem: que falar de dinheiro é chato e que sonhar é pra quem tem grana. Dar voz a essa ideia, sem julgar, abre a conversa. Pensar no que faria no lugar dele treina o estudante a procurar saídas.

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

"Tem uma briga nessa história, e ela não é sobre dinheiro. O Moa acha que todo mundo só pensa em dinheiro e que até pra sonhar precisa de grana. Será que ele tem razão?"

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 sonho**

1. Roda de abertura 5 min

- Pergunte: "Pra realizar um sonho, precisa de dinheiro? Sempre?" Ouça os dois lados sem dar a resposta.

Por quê: Começar com uma pergunta aberta, que tem argumentos dos dois lados, desperta o interesse e o pensamento crítico.

2. Leitura do gibi 25 min

- Leitura compartilhada com papéis: Moa, Nica, Naomi, Breno, profe Luís.
- Pause nos termos financeiros (juros, inadimplência, orçamento) e pergunte quem já ouviu em casa.
- Leia a história até o fim.

Por quê: Ler em papéis melhora a leitura expressiva. Parar nos termos transforma vocabulário em conversa.

3. E se fosse você? 10 min

No canvas: E se fosse você?

- Lembre o começo da história: o Moa achava que tudo precisava de dinheiro e desanimou.
- Cada estudante escreve no balão do canvas o que faria, no lugar dele, pra realizar o sonho.
- Ouça três respostas diferentes e compare com o que o Moa fez.

Por quê: Imaginar a saída do personagem é imaginar a própria. Comparar com o que o Moa fez mostra caminhos que o estudante talvez não tivesse pensado.

4. 3 palavras e o meu sonho 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 um sonho seu.
- Lembre: aqui não tem sonho fraco.

Por quê: Escrever o próprio sonho, sem julgamento, é o fio que conecta a história à vida do estudante até o fim do projeto.

PERGUNTAS PRA PUXAR A CONVERSA

- O Moa estava certo em alguma coisa?
- Qual personagem se parece mais com você na relação com o dinheiro?
- Sonhar é de graça. E realizar, custa o quê?

COMO SABER QUE DEU CERTO

Respostas diferentes no quadro e estudantes que mudam de opinião sobre o Moa depois de ler.

2 ENCONTRO 2 · 50 MINUTOS

A história e a gente

EM 1 MINUTO

Ordenar os conceitos da história, olhar pros sentimentos e escolhas dos personagens e escolher, por votação, um sonho coletivo da turma.

O que a turma vai viver

A turma revisa os conceitos financeiros pela história e escolhe um sonho que pode realizar junto, na escola.

Por que este encontro existe

Um sonho coletivo transforma a educação financeira em algo concreto e da turma. Escolher por votação registrada ensina organização de dados e decisão em grupo.

MATERIAL

Canvas · os termos da história (no slide ou na folha pronta, no fim deste material)

ANTES DA AULA

Nada pra preparar. Os 6 termos já estão no slide. Sem projetor, imprima a folha de cartões do fim deste material e recorte.

PRA ABRIR A AULA, COM ESTAS PALAVRAS

"A turma do Moa transformou um sonho em plano. Hoje a gente escolhe o sonho da nossa turma."

O passo a passo

10 min **Os conceitos na ordem**	**12 min** **Olhando de perto a história**	**13 min** **O sonho da nossa turma**	**15 min** **Pesquisa da turma**

1. Os conceitos na ordem 10 min

- Mostre os termos embaralhados. A turma coloca na ordem em que aparecem e explica cada um com um exemplo da vida real.

Por quê: Explicar o termo com um exemplo próprio mostra se o conceito foi entendido, e não só decorado.

2. Olhando de perto a história 12 min

No canvas: Olhando de perto a história

- Em duplas, respondam no canvas: o que desanimava o Moa, o que a turma não sabia sobre dinheiro, o que precisaram decidir e qual era o sonho deles.

Por quê: As quatro perguntas olham pra dor, dúvida, dilema e desejo, e ajudam a entender por que o plano da turma do gibi funcionou.

3. O sonho da nossa turma 13 min

No canvas: O sonho da nossa turma

- Pergunte: "Que sonho a gente poderia realizar junto, aqui na escola?" Exemplos: um passeio, uma festa, um espaço da escola mais bonito, uma visita.
- Anote as ideias no quadro e cada um registra no canvas.

Por quê: Um sonho que depende de todos ensina cooperação e responsabilidade, como a turma do gibi.

4. Pesquisa da turma 15 min

No canvas: Pesquisa da turma

- Escolham 4 opções. Cada estudante vota uma vez, a turma conta e todos registram os tracinhos no canvas.
- Escrevam o sonho escolhido.

Por quê: A votação registrada é um dado real que a turma produz e usa pra decidir.

PERGUNTAS PRA PUXAR A CONVERSA

- Qual a diferença entre dívida e inadimplência?
- Necessidade ou desejo: o sonho da turma é o quê?
- Por que a turma do gibi criou uma moeda própria?

COMO SABER QUE DEU CERTO

Termos explicados com exemplos da vida real e um sonho coletivo escolhido por votação.

3 ENCONTRO 3 · 50 MINUTOS

A nossa ideia

EM 1 MINUTO

Imaginar três formas de juntar os recursos pro sonho, escolher a principal e contar a história do sonho em 4 quadros.

O que a turma vai viver

A turma cria estratégias pra realizar o sonho e organiza a ideia numa história de 4 quadros.

Por que este encontro existe

No gibi, a turma combinou várias estratégias: ações que geram sonhitos, um patrocínio e planejamento. Imaginar caminhos diferentes mostra que dinheiro não é o único recurso.

MATERIAL

Canvas · lápis · quadro

ANTES DA AULA

Nada além do canvas.

PRA ABRIR A AULA, COM ESTAS PALAVRAS

"Já temos o sonho da turma. Agora a pergunta é a mesma do Moa: como juntar o que a gente precisa?"

O passo a passo

5 min **De onde a gente veio**	**15 min** **Imagine...**	**10 min** **A estratégia da turma**	**20 min** **A história do nosso sonho**

1. De onde a gente veio 5 min

- A turma lê no canvas o sonho escolhido e o resultado da votação.

Por quê: Retomar pelo canvas economiza tempo e mostra a continuidade do projeto.

2. Imagine... 15 min

No canvas: A nossa ideia

- Cada estudante descreve no canvas: uma ação da turma que gera sonhitos, um apoio da comunidade (um patrosonhador) e um jeito de gastar menos ou reaproveitar.

Por quê: Pensar em ganhar, buscar apoio e economizar ao mesmo tempo é a base de um bom plano financeiro.

3. A estratégia da turma 10 min

- Em grupos, comparem as ideias. A turma escolhe a estratégia principal e cada um circula no canvas.

Por quê: Comparar e escolher estratégias treina argumentação e tomada de decisão.

4. A história do nosso sonho 20 min

No canvas: A história do nosso sonho

- Cada estudante conta em 4 quadros: o sonho, o obstáculo, o plano e o sonho realizado.

Por quê: Contar o sonho como história ajuda a enxergar o obstáculo antes que ele apareça, como a turma do gibi fez.

PERGUNTAS PRA PUXAR A CONVERSA

- Essa estratégia depende de sorte ou de constância?
- Qual obstáculo pode aparecer primeiro?
- Quem na nossa comunidade poderia ser um patrosonhador?

COMO SABER QUE DEU CERTO

Uma estratégia escolhida e quadrinhos que mostram um obstáculo concreto e como superá-lo.

4 ENCONTRO 4 · 50 MINUTOS

O nosso plano

EM 1 MINUTO

Montar o orçamento do sonho, criar o sonhômetro, escrever a proposta pro patrosonhador e olhar pra trás.

O que a turma vai viver

A turma transforma o sonho em orçamento e meta, e escreve uma proposta de apoio.

Por que este encontro existe

O orçamento separa um desejo de um plano: plano tem número. A proposta ao patrosonhador ensina a apresentar uma ideia de forma convincente e responsável.

MATERIAL

Canvas · lápis · calculadora ou caderno

ANTES DA AULA

Nada pra pesquisar antes. Há uma tabela de preços de exemplo no slide e no fim deste material. A turma pode usar esses valores ou estimar os próprios.

PRA ABRIR A AULA, COM ESTAS PALAVRAS

"Lembram do sonho que a turma escolheu? Hoje ele sai da imaginação e vira plano no papel, com número, meta e proposta."

O passo a passo

15 min **O orçamento do sonho**	**5 min** **O sonhômetro**	**20 min** **A proposta pro patrosonhador**	**10 min** **Olhando pra trás**

1. O orçamento do sonho 15 min

No canvas: O orçamento do sonho

- Em grupos, listem no canvas o que o sonho precisa e quanto custa cada item. Somem o total.

Por quê: Calcular o total com itens reais é matemática com sentido: porcentagem, soma e comparação de preços a serviço do sonho.

2. O sonhômetro 5 min

No canvas: Sonhômetro

- Com o total na mão, calculem quanto vale cada parte do sonhômetro (10%, 20%...) e escrevam o valor embaixo. Assim a turma sabe, em reais, quanto cada passo precisa juntar.

Por quê: Dividir a meta em partes transforma um número grande em passos possíveis, como o sonhômetro do gibi. Se o sonho for adiante, a turma pinta cada parte quando juntar aquele valor.

3. A proposta pro patrosonhador 20 min

No canvas: A nossa proposta pro patrosonhador

- Cada estudante escreve no canvas, em 3 frases: qual é o sonho, qual é o plano e o que a turma oferece em troca.
- Dois ou três leem em voz alta.

Por quê: Uma proposta clara mostra que patrocínio não é só pedir dinheiro: é oferecer um plano em que vale a pena investir, como a dona Helga explica.

4. Olhando pra trás 10 min

No canvas: Olhando pra trás

- Cada estudante registra uma coisa de cada encontro, o que faria diferente e uma decisão sobre dinheiro que vai levar pra vida.

Por quê: Transformar o aprendizado em decisão pessoal é o que faz a educação financeira sair da escola e chegar em casa.

PERGUNTAS PRA PUXAR A CONVERSA

- O plano fecha a conta?
- O que a gente corta se faltar dinheiro?
- O que a turma oferece em troca do apoio?

COMO SABER QUE DEU CERTO

Um orçamento com total, uma meta no sonhômetro e propostas de 3 frases que qualquer adulto entenderia.

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 talk show sem tabu** (Depois do encontro 2): Aproxima a educação financeira da economia real da cidade.
- **O orçamento da família** (Depois do encontro 3): Matemática financeira com contexto e o hábito de antecipar imprevistos.
- **O caso que não fecha** (Junto com o encontro 2): Uso dos termos financeiros como ferramenta de decisão.
- **O plano do sonho pessoal** (Depois do encontro 4): Transforma o projeto coletivo em projeto de vida.
- **Os gibis da turma e a feira de educação financeira** (No fim do semestre): Um 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.

cartão de crédito	**sonhito**
juros	**patrocínio**
orçamento	**inadimplência**

A ordem certa: cartão de crédito → inadimplência → juros → orçamento → patrocínio → sonhito

Preços de exemplo pro encontro 4

Valores aproximados, só pra turma ter uma referência. Se souberem o preço real na cidade, usem o real.

Passagem de ônibus na cidade (ida e volta, por pessoa)	**R$ 9**
Lanche simples (por pessoa)	**R$ 10**
Ingresso de museu, cinema ou parque (por pessoa)	**R$ 0 a R$ 25**
Aluguel de ônibus de excursão (um dia)	**R$ 1.200 a R$ 2.000**
Cartolina	**R$ 2**
Pacote de balões	**R$ 10**
Tinta guache (pote)	**R$ 6**
Bolo pra 30 pessoas	**R$ 90**

Palavras da história

Orçamento

Um plano que organiza o que entra (ganhos) e o que sai (gastos) pra alcançar metas e sonhos.

Juros

O que se paga pelo uso do dinheiro de outra pessoa, ou o que se recebe quando o nosso dinheiro fica aplicado.

Endividamento

Ter parcelas e pagamentos que ainda vão vencer no futuro.

Inadimplência

Não pagar uma conta até a data de vencimento.

Investimento

Usar dinheiro ou esforço hoje pra ter um retorno maior depois.

Patrocínio

Apoio dado a uma boa proposta. Como diz a dona Helga, não é simplesmente dar dinheiro: é investir numa ideia.

Compra por impulso

Comprar sem planejar, só porque deu vontade na hora.

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 crítico · 6 · Trabalho e projeto de vida · 8 · Autoconhecimento	EF69LP53 leitura oral expressiva e compartilhada de textos narrativos · EF69LP46 práticas de compartilhamento de leitura com comentários e apreciações	Língua Portuguesa · Projeto de vida	Visão · Autoconsciência · Motivação e perseverança
2	4 · Comunicação · 7 · Argumentação · 10 · Responsabilidade e cidadania	EF69LP19 efeitos de sentido em gêneros orais · organização de dados em tabelas (Matemática do ano)	Língua Portuguesa · Matemática	Alfabetização financeira e econômica · Trabalhar com os outros
3	2 · Pensamento crítico e criativo · 7 · Argumentação	EF69LP51 planejamento, textualização, revisão e reescrita · EF69AR01 analisar formas das artes visuais (a linguagem dos quadrinhos)	Língua Portuguesa · Arte	Criatividade · Mobilizar recursos · Visão
4	2 · Pensamento crítico · 6 · Trabalho e projeto de vida · 10 · Responsabilidade	EF69LP36 produzir textos de divulgação com organização em tabelas · habilidades de Matemática do ano: porcentagem, operações com valores e organização de dados	Matemática · Língua Portuguesa	Planejar e gerir · Alfabetização financeira · Mobilizar outras pessoas

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