



MATRIZ POR
COMPETÊNCIAS

Educação Empreendedora



MATRIZ POR
COMPETÊNCIAS

Educação Empreendedora

Rio de Janeiro
Sesc | Serviço Social do Comércio
Departamento Nacional
2026

Sesc | Serviço Social do Comércio

Presidência do Sistema CNC-Sesc-Senac

José Roberto Tadros

DEPARTAMENTO NACIONAL

Direção-Geral

José Carlos Cirilo

Diretoria de Saúde, Cultura, Lazer e Assistência

Diana dos Santos Abreu (interina)

Diretoria de Educação, Pesquisa e Dados

Érlei José de Araujo (interino)

Diretoria de Operações Compartilhadas

Alan Carlo Lopes Valentim (interino)

Coordenação de conteúdo

Gerência de Educação

Coordenação editorial

Assessoria de Comunicação

©Sesc Departamento Nacional, 2026

Telefone: (21) 2136-5555

sesc.com.br

Distribuição gratuita, venda proibida.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei nº 9.610, de 9/2/1998.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	5
INTRODUÇÃO	6
DIMENSÕES DA MATRIZ POR COMPETÊNCIA	8
CULTURA EMPREENDEDORA	9
CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO	10
IMPACTO SOCIAL	11
AÇÕES EMPREENDEDORAS	12
COLETIVIDADE	13
MATRIZ DE COMPETÊNCIAS EMPREENDEDORAS	15
EDUCAÇÃO INFANTIL	15
ENSINO FUNDAMENTAL: ANOS INICIAIS	21
ENSINO FUNDAMENTAL: ANOS FINAIS	27
ENSINO MÉDIO	33
EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)	39
EDUCAÇÃO AMPLIADA	47
PROPOSIÇÕES PEDAGÓGICAS	56
CONSIDERAÇÕES FINAIS	60
REFERÊNCIAS	61

Apresentação

Vivemos um tempo de intensas transformações sociais, tecnológicas e econômicas, que desafiam a escola a preparar sujeitos capazes de agir com autonomia, criatividade, cooperação e responsabilidade social. Nesse cenário, promover o desenvolvimento de competências empreendedoras vai além de uma inovação educacional: é um compromisso com a formação integral e cidadã. Essa missão torna-se ainda mais relevante quando consideramos a perspectiva dos trabalhadores do setor de bens, serviços e turismo — público prioritário da atuação do Sesc no Brasil.

A educação empreendedora, para nós, está profundamente conectada à vida real, ao mundo do trabalho, ao território e às oportunidades de transformação que nascem do encontro entre conhecimento, sensibilidade e ação. É com esse olhar que a Rede Sesc de Educação apresenta a *Matriz por Competências para a Educação Empreendedora*, um instrumento didático-pedagógico que convida professores, gestores, coordenadores pedagógicos e demais profissionais da educação a fortalecerem, em sua prática, o protagonismo dos estudantes.

Organizada em dimensões, competências e habilidades, a matriz contempla todas as etapas da Educação Básica, incluindo a Educação de Jovens e Adultos (EJA) e a Educação Ampliada, respeitando as especificidades de cada fase e de cada sujeito. Ela foi elaborada em consonância com os referenciais educativos da Rede Sesc e com as *Diretrizes para a Educação Empreendedora no Sesc*. Sua missão é apoiar o planejamento de experiências formativas que incentivem a capacidade de transformar ideias em ações com propósito, causando impacto positivo nos territórios em que atuamos.

Esperamos que este documento seja mais que um guia: que ele inspire novas possibilidades, provoque reflexões e fortaleça projetos já em curso. Que seja também um convite ao diálogo, à criação e ao encantamento com a potência transformadora da educação empreendedora.

Contamos com você para tornar essa proposta cada vez mais viva e presente nas experiências educativas da Rede Sesc de Educação.

Departamento Nacional do Sesc

Introdução

A *Matriz por Competências para a Educação Empreendedora* nasce do compromisso da Rede Sesc com uma educação transformadora, conectada à realidade dos estudantes e às demandas do mundo contemporâneo. Em diálogo direto com as *Diretrizes para a Educação Empreendedora* da instituição, este documento reafirma nosso propósito de contribuir para a formação de sujeitos autônomos, inovadores, protagonistas de suas trajetórias e comprometidos com a transformação social e o desenvolvimento sustentável dos territórios em que vivem.

Fruto de um processo colaborativo, a matriz propõe a integração do empreendedorismo ao cotidiano escolar por meio de projetos interdisciplinares, práticas pedagógicas significativas e metodologias ativas. Mais do que um instrumento técnico, ela é um convite ao educador para criar experiências de aprendizagem que encantem, mobilizem e inspirem os estudantes a imaginar e realizar novos futuros.

No âmbito da organização e a fim de facilitar a compreensão e a aplicação pedagógica, a matriz está estruturada em quatro elementos principais e inter-relacionados:

1. Dimensões
2. Competências
3. Descritores
4. Habilidades

Cada dimensão abriga um conjunto de competências, e estas, por sua vez, se desdobram em descritores e habilidades, como detalhado a seguir:

- **As dimensões** representam os grandes eixos formativos da matriz. São elas que organizam e orientam o desenvolvimento das competências empreendedoras, conectando-as aos princípios da formação integral, ao território e às práticas sociais significativas.
- **As competências**, organizadas dentro de cada dimensão, indicam as capacidades dos estudantes de mobilizar conhecimentos, atitudes e valores para agir com autonomia, criatividade, ética e colaboração em diferentes contextos da vida.

- **Os descritores** funcionam como marcos de observação: descrevem comportamentos e atitudes esperadas, auxiliando os educadores a identificar, no cotidiano pedagógico, evidências do progresso dos estudantes.
- **As habilidades** detalham as ações mais específicas que os estudantes devem desenvolver, indicando os processos mentais, emocionais e sociais envolvidos na aprendizagem. Elas respondem à pergunta: como fazer?

A organização proposta apresenta, por fim, um conjunto de habilidades pensado para diferentes etapas da educação ou públicos atendidos na Rede Sesc. Sua aplicação foi pensada para ser utilizada de maneira flexível e adaptada às realidades das etapas a seguir:

- Educação Infantil
- Ensino Fundamental – Anos Iniciais
- Ensino Fundamental – Anos Finais
- Ensino Médio
- Educação de Jovens e Adultos (EJA)
- Educação Ampliada

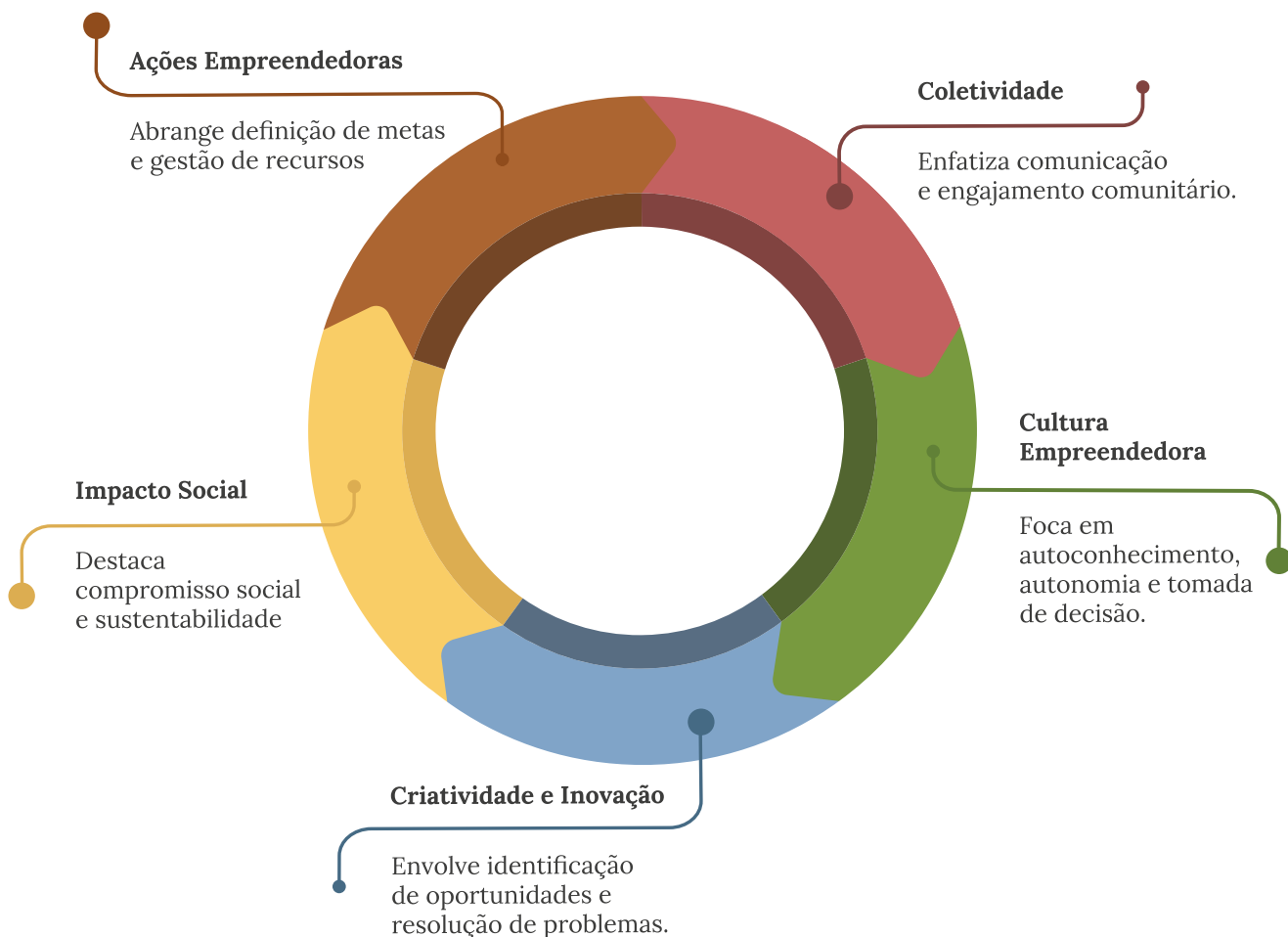
Essa organização respeita as especificidades de cada etapa e a diversidade dos sujeitos em formação, possibilitando que as competências sejam desenvolvidas de maneira progressiva, com níveis de complexidade que avançam gradualmente, indicados pelos verbos utilizados nas habilidades. Em vez seguir uma hierarquia rígida, a matriz propõe uma abordagem dinâmica e transversal, que pode ser adaptada às diferentes trajetórias e contextos educativos.

Ao integrar dimensões, competências, descritores e habilidades, esta matriz busca fortalecer o papel da educação empreendedora como elemento mobilizador de uma aprendizagem significativa, crítica e engajada com os desafios do presente e do futuro. Sua estrutura foi concebida para apoiar os educadores na construção de práticas pedagógicas alinhadas aos princípios da Rede Sesc, valorizando o território, a autonomia docente e o protagonismo dos estudantes.

Que este material possa servir de bússola e inspiração para a criação de propostas que façam sentido, que emocionem, que envolvam. E que, ao final de cada processo, ajudem a formar sujeitos capazes de sonhar e realizar — gerando valor para si, para o outro, para a coletividade.

Dimensões da Matriz por Competência

Cada dimensão está associada a eixos temáticos que se desdobram em habilidades específicas, organizadas em níveis progressivos de complexidade. O foco está na progressão do desenvolvimento, e não em uma hierarquia rígida. A matriz valoriza a transversalidade curricular e incentiva o uso de metodologias ativas, como projetos interdisciplinares, aprendizagem baseada em problemas e desafios reais, para tornar o processo educativo mais significativo e conectado com a realidade.



Cultura empreendedora

A dimensão cultura empreendedora propõe o desenvolvimento de atitudes como autoconhecimento, protagonismo, autonomia e flexibilidade. Ela é estruturante para o empreendedorismo, pois oferece as bases internas e comportamentais que sustentam a ação transformadora do sujeito. Ao compreender suas emoções, assumir responsabilidades, tomar decisões e se adaptar a mudanças, o estudante se torna capaz de agir com consciência e propósito nos diversos contextos da vida.

As competências desta dimensão estão interligadas às demais, especialmente quando o estudante precisa aplicar sua autonomia em projetos ou propor soluções criativas.

As competências desta dimensão são:

Competência	Descritor da competência
Autoconhecimento	Reconhecer e expressar suas emoções e potencialidades.
Protagonismo	Demonstrar iniciativa e responsabilidade sobre ações.
Autonomia/emancipação	Desenvolver análise crítica, tomar decisões, agir com responsabilidade e gerenciar seu próprio aprendizado e projetos.
Flexibilidade	Desenvolver a capacidade de adaptar-se a novas situações, lidar com imprevistos e modificar estratégias diante de desafios e mudanças.
Tomada de decisão	Realizar a leitura crítica do contexto, análise de alternativas e antecipação de consequências.

Criatividade e inovação

A dimensão criatividade e inovação reconhece o poder da imaginação como motor para a transformação da realidade. Ao incentivar o pensamento criativo, a prototipagem, a ideação e a experimentação, essa dimensão amplia o repertório de soluções possíveis para problemas reais, impulsionando a autonomia e a ousadia dos estudantes.

As competências desta dimensão são:

Competência	Descritor da competência
Identificação de oportunidades	Reconhecer necessidades e propor soluções inovadoras.
Explorar ideias	Desenvolver pensamento criativo para resolver problemas.
Experimentação e prototipagem	Testar e aprimorar ideias por meio da prática.
Inovação e solução de problemas	Transformar ideias em soluções aplicáveis.
Cidadania digital	Exercer cidadania digital por meio da alfabetização, letramento e promoção da alfabetização, do letramento e da fluência digital com o uso produtivo das tecnologias plugadas e desplugadas no dia a dia.
Tecnologia social	Explorar e fazer uso de tecnologias digitais e analógicas para solucionar desafios e promover transformações sociais.

Impacto social

A dimensão Impacto social busca desenvolver a consciência do estudante sobre seu papel na sociedade e sua capacidade de atuar de maneira ética, solidária e sustentável. As competências associadas a esta dimensão estimulam o olhar atento para os desafios sociais e ambientais, incentivando a empatia, o compromisso coletivo e a ação transformadora.

As competências desta dimensão são:

Competência	Descritor da competência
Compromisso social	Compreender o impacto das ações individuais e coletivas na sociedade (voluntariado para a mudança).
Pertencimento ao território	Valorizar sua comunidade e sua cultura como agentes de transformação.
Pensamento sistêmico e sustentabilidade	Compreender e agir sistematicamente em relação ao impacto socioambiental.

Ações empreendedoras

Esta dimensão foca na capacidade de planejar, organizar, executar e avaliar projetos e iniciativas. As competências aqui reunidas envolvem tomada de decisão, gestão de recursos, resolução de problemas e avaliação crítica dos resultados. Ela é a concretização das demais dimensões em ações reais.

As competências desta dimensão são:

Competência	Descritor da competência
Definição de metas	Estabelecer objetivos e estratégias para alcançá-los.
Projeto de vida	Planejar o futuro com base em interesses, habilidades e compromisso social.
Visão de futuro	Identificar oportunidades e tendências para seu crescimento e implementar ideias.
Planejamento e organização estratégica	Manter foco e organização na realização de tarefas.
Geração de valor	Criar soluções que causem impacto positivo.
Gestão de recursos	Gerir recursos de modo eficiente.
Letramento financeiro	Compreender e aplicar conceitos financeiros no cotidiano de forma consciente, crítica e sustentável.
Responsabilidade socioambiental	Promover ações sustentáveis e socialmente responsáveis no cotidiano, no trabalho e na comunidade.
Economia e sociedade	Compreender as condições contemporâneas do mundo do trabalho assim como as relações entre sociedade e economias.

Coletividade

A dimensão coletividade valoriza o trabalho em grupo, a escuta ativa, o respeito às diferenças e a convivência democrática. As competências desenvolvidas neste campo promovem o diálogo, a empatia, a corresponsabilidade e a construção de soluções em parceria. Ela é fundamental para a formação de sujeitos capazes de conviver e colaborar em sociedades plurais, e está fortemente interligada às demais dimensões.

As competências desta dimensão são:

Competência	Descritor da competência
Comunicação	Expressar ideias e ouvir diferentes opiniões (comunicação empática e assertiva).
Trabalho em equipe	Colaborar para alcançar objetivos comuns (implementar redes e parcerias).
Engajamento comunitário	Atuar ativamente em grupos, coletivos e iniciativas sociais, contribuindo para o desenvolvimento da comunidade.
Respeito à diversidade	Valorizar diferentes culturas e perspectivas.
Resolução de conflitos (cultura de paz)	Ser capaz de mediar e solucionar conflitos de maneira colaborativa, promovendo ambientes criativos e produtivos.
Inteligência socioemocional	Reconhecer e gerenciar emoções, promovendo relações interpessoais positivas e empáticas.

A *Matriz por Competências para a Educação Empreendedora* foi concebida para ser um norteador às práticas pedagógicas, contribuindo para a formação de crianças, jovens e adultos que sejam protagonistas de suas próprias trajetórias e agentes de transformação em seus territórios. Está alinhada às *Diretrizes para a Educação Empreendedora*.

A seguir, está ilustrada a mandala contemplando as dimensões e as competências correspondentes, elaboradas para o desenvolvimento da educação empreendedora.



Fonte: mandala com as dimensões e competências para a Educação empreendedora no Sesc.

Matriz de competências empreendedoras

Educação Infantil

A inclusão de propostas voltadas ao desenvolvimento de competências empreendedoras na Educação Infantil adota uma abordagem que valoriza o brincar, a imaginação, a curiosidade e a construção de sentidos, sempre em consonância com os direitos de aprendizagem e desenvolvimento previstos para esta etapa.

A matriz, nesta fase, busca promover atitudes empreendedoras desde os primeiros anos de vida, por meio de experiências que estimulem a autonomia, a cooperação, a escuta ativa, a resolução de problemas e a expressão criativa.

Dimensões, competências, descritores e habilidades foram organizados para dialogar com o cotidiano das crianças e com os campos de experiências previstos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), integrando aspectos emocionais, sociais, cognitivos e motores.

Longe de antecipar conteúdos próprios das etapas posteriores da Educação Básica, a proposta para a Educação Infantil valoriza o processo de formação de sujeitos curiosos, confiantes e capazes de se expressar, imaginar e interagir com o mundo de forma ética e sensível — princípios que fundamentam o espírito empreendedor desde a infância.

A seguir, estão elencadas as competências e habilidades referentes à Educação infantil.



Dimensão	Competência	Descritor da competência	Educação Infantil (EI)
Cultura empreendedora	Autoconhecimento	Reconhecer e expressar suas emoções e potencialidades.	Falar sobre o que se sente e pensa.
			Identificar o que gosta de fazer.
			Reconhecer momentos em que precisa de ajuda.
	Protagonismo	Demonstrar iniciativa e responsabilidade sobre ações.	Escolher brinquedos ou atividades preferidas.
			Ajudar a organizar materiais após brincadeiras e atividades.
			Participar de decisões simples (p. ex. escolher uma música para ouvir).
	Autonomia	Desenvolver análise crítica, tomar decisões, agir com responsabilidade e gerenciar seu próprio aprendizado e seus projetos.	Resolver pequenos conflitos (p. ex. compartilhar brinquedos).
			Testar diferentes modos de realizar uma atividade ou brincadeira.
			Decidir qual brincadeira fazer com base nos recursos disponíveis.
	Flexibilidade	Desenvolver a capacidade de adaptar-se a novas situações, lidar com imprevistos e modificar estratégias diante de desafios e mudanças.	Tentar novamente caso não consiga realizar algo.
			Experimentar novas maneiras de brincar.
			Adaptar regras de brincadeiras e atividades.
	Tomada de decisão	Realizar a leitura crítica do contexto, análise de alternativas e antecipação de consequências.	Escolher entre duas opções simples (p. ex. cor de lápis).
			Decidir quando pedir ajuda ao adulto.
			Escolher onde brincar considerando o ambiente escolar.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Educação Infantil (EI)
Criatividade e inovação	Identificação de oportunidades	Reconhecer necessidades e propor soluções inovadoras.	Observar e apontar problemas simples do cotidiano.
			Sugerir maneiras de melhorar brincadeiras ou espaços.
			Inspirar-se em comportamentos bem-sucedidos de outras pessoas a sua volta.
	Explorar ideias	Desenvolver pensamento criativo para resolver problemas.	Criar histórias ou desenhos com soluções imaginárias.
			Experimentar diferentes maneiras de brincar.
			Combinar materiais para inventar novos objetos.
	Experimentação e prototipagem	Testar e aprimorar ideias por meio da prática.	Montar e desmontar objetos para testar possibilidades.
			Brincar de faz de conta para experimentar ideias.
			Construir maquetes simplificadas com blocos ou materiais recicláveis.
	Inovação e solução de problemas	Transformar ideias em soluções aplicáveis.	Sugerir modos simples de resolver problemas.
			Utilizar objetos de maneira diferente do habitual.
			Criar soluções lúdicas para desafios do dia a dia.
	Cidadania digital	Exercer cidadania digital por meio da alfabetização, letramento e fluência digital com o uso produtivo das tecnologias desplugadas e plugadas no dia a dia.	Brincar com jogos educativos que envolvam tecnologias plugadas e desplugadas.
			Usar ferramentas básicas para brincadeiras e exploração sensorial.
			Assistir a vídeos para aprender sobre o mundo e construir seu desenvolvimento cognitivo.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Educação Infantil (EI)
Criatividade e inovação	Tecnologia social	Explorar e fazer uso de tecnologias digitais e analógicas para solucionar desafios e promover impacto social.	Participar de atividades que ensinem a cuidar do ambiente.
			Ajudar a reciclar materiais na escola ou em casa.
			Criar materiais sobre a conscientização de boas práticas (desenhos, livros, cartazes, mídias etc.)
Impacto social	Compromisso social	Compreender o impacto das ações individuais e coletivas na sociedade (voluntariado para a mudança).	Compartilhar brinquedos e ajudar colegas.
			Participar de atividades de cuidado com o ambiente escolar.
			Reconhecer a importância de atitudes gentis no convívio.
	Pertencimento ao território	Valorizar sua comunidade e suas diferentes culturas como agentes de transformação.	Reconhecer elementos culturais locais.
			Participar de festas e tradições da comunidade.
			Compartilhar histórias e vivências familiares.
	Pensamento sistêmico e sustentabilidade	Compreender e agir sistematicamente em relação a impacto socioambiental.	Observar a natureza e aprender sobre sua importância.
			Participar de atividades de reciclagem na escola.
			Cuidar das plantas e dos animais do ambiente escolar.
Ações empreendedoras	Definição de metas	Estabelecer objetivos e estratégias para alcançá-los.	Definir pequenas metas diárias (p. ex. organizar brinquedos).
			Reconhecer conquistas pessoais simples.
			Expressar sonhos e desejos.
	Projeto de vida	Planejar o futuro com base em interesses, habilidades e compromisso social.	Imaginar-se em situações futuras.
			Identificar atividades que gosta de fazer.
			Imitar papéis sociais no brincar.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Educação Infantil (EI)
Ações empreendedoras	Visão de futuro	Identificar oportunidades e tendências para seu crescimento e implementar ideias.	Imaginar o futuro coletivamente.
			Falar sobre crescer e aprender.
			Participar de brincadeiras sobre profissões.
	Planejamento e organização estratégica	Manter foco e organização na realização de tarefas.	Organizar materiais para atividades.
			Seguir e realizar uma rotina simples.
			Completar pequenas tarefas com orientação.
	Geração de valor	Criar soluções que causem impacto positivo.	Sugerir ideias para ajudar amigos.
			Construir brinquedos com materiais recicláveis.
			Participar de atividades de cuidado coletivo.
	Gestão de recursos	Gerir recursos de maneira eficiente.	Compartilhar materiais com colegas.
			Reconhecer que os recursos são limitados.
			Guardar e cuidar dos objetos de uso comum.
	Letramento financeiro	Compreender e aplicar conceitos financeiros no cotidiano de maneira consciente, crítica e sustentável.	Reconhecer o valor do dinheiro no cotidiano (p. ex. brincar de mercadinho).
			Compreender a diferença entre necessidade e desejo ao escolher objetos e brinquedos.
			Explorar noções básicas de quantidade e comparação de preços em atividades lúdicas.
	Responsabilidade socioambiental	Promover ações sustentáveis e socialmente responsáveis no cotidiano, no trabalho e na comunidade.	Explorar a natureza e identificar formas de cuidado ambiental.
			Participar de atividades lúdicas sobre sustentabilidade, como jardinagem e reutilização de materiais.
			Desenvolver hábitos de economia de água e energia no ambiente escolar.
	Economia e sociedade	Compreender as condições contemporâneas do mundo do trabalho assim como as relações entre sociedade e economias.	Participar de brincadeiras que envolvem trocas e compras fictícias para entender valor e comércio.
			Explorar a relação entre produção, trabalho e consumo em atividades pedagógicas.
			Identificar diferentes profissões e suas contribuições para a sociedade.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Educação Infantil (EI)
Coletividade	Comunicação	Expressar ideias e ouvir diferentes opiniões (comunicação empática e assertiva).	Falar sobre sentimentos e vontades.
			Escutar colegas durante brincadeiras.
			Usar gestos e expressões para se comunicar.
	Trabalho em equipe	Colaborar para alcançar objetivos comuns (implementar redes e parcerias).	Participar de brincadeiras coletivas.
			Ajudar outras pessoas em pequenas tarefas.
			Compartilhar materiais e recursos.
	Engajamento comunitário	Atuar ativamente em grupos, coletivos e iniciativas sociais, contribuindo para o desenvolvimento da comunidade.	Participar de atividades que envolvem a comunidade escolar.
			Cuidar de espaços compartilhados.
			Estabelecer relações entre o que é individual e coletivo.
	Respeito à diversidade	Valorizar diferentes culturas e perspectivas.	Reconhecer as diferenças entre as pessoas.
			Respeitar o jeito de ser de colegas.
			Ouvir histórias de diferentes culturas.
	Resolução de conflitos (cultura de paz)	Ser capaz de mediar e solucionar conflitos de maneira colaborativa, promovendo ambientes criativos e produtivos.	Pedir ajuda a adultos e responsáveis ao identificar conflitos.
			Usar palavras para resolver desentendimentos.
			Pedir desculpas e buscar reconciliação.
	Inteligência socioemocional	Reconhecer e gerenciar emoções, promovendo relações interpessoais positivas e empáticas.	Nomear emoções básicas (alegria, tristeza, raiva).
			Reconhecer como se sente em diferentes situações.
			Regular-se com apoio de outras pessoas.

Ensino Fundamental: Anos Iniciais

Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, o desenvolvimento das competências empreendedoras se alinha à construção das bases do conhecimento, ao fortalecimento da autonomia e à ampliação das relações sociais.

A matriz propõe a articulação entre os conteúdos escolares e o desenvolvimento de atitudes como curiosidade investigativa, cooperação, responsabilidade, criatividade e protagonismo. Por meio de práticas pedagógicas significativas e contextualizadas, os estudantes podem ser convidados a explorar ideias, propor soluções a desafios simulados ou concretos, e valorizar o trabalho coletivo.

As dimensões, competências, descritores e habilidades organizam-se de maneira integrada ao currículo, respeitando o ritmo de aprendizagem dos estudantes e considerando as múltiplas formas de pensar, sentir e agir no mundo.

Ao promover a escuta, o diálogo, o planejamento de ações e a resolução de problemas, a matriz contribui para a formação de sujeitos que se reconhecem como capazes de transformar sua realidade, com empatia, iniciativa e consciência social.

A seguir, estão elencadas as competências e habilidades referentes ao Ensino Fundamental: Anos iniciais.



Dimensão	Competência	Descritor da competência	Ensino Fundamental – Anos Iniciais (1º ao 5º ano)
Cultura empreendedora	Autoconhecimento	Reconhecer e expressar suas emoções e potencialidades.	Reconhecer emoções em diferentes situações.
			Relacionar ações com sentimentos.
			Expressar o que faz bem e o que é difícil.
	Protagonismo	Demonstrar iniciativa e responsabilidade sobre ações.	Assumir responsabilidades básicas no dia a dia escolar.
			Propor soluções para problemas simples em grupo.
			Participar ativamente de atividades coletivas.
	Autonomia	Desenvolver análise crítica, tomar decisões, agir com responsabilidade e gerenciar seu próprio aprendizado e seus projetos.	Analisar diferentes maneiras de resolver um problema.
			Avaliar se as escolhas feitas tiveram um bom resultado.
			Questionar regras ou padrões que não compreendem.
	Flexibilidade	Desenvolver a capacidade de adaptar-se a novas situações, lidar com imprevistos e modificar estratégias diante de desafios e mudanças.	Explorar diferentes soluções para resolver problemas simples.
			Pedir ajuda ou buscar novas ideias quando algo não dá certo.
			Adaptar-se a mudanças de planos ou situações.
	Tomada de decisão	Realizar a leitura crítica do contexto, análise de alternativas e antecipação de consequências.	Analisar vantagens e desvantagens de pequenas escolhas.
			Refletir sobre o que funcionou ou não em uma tarefa.
			Decidir qual estratégia usar para terminar uma atividade.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Ensino Fundamental – Anos Iniciais (1º ao 5º ano)
Criatividade e inovação	Identificação de oportunidades	Reconhecer necessidades e propor soluções inovadoras.	Reconhecer desafios da escola ou da comunidade.
			Propor mudanças para melhorar o ambiente escolar.
			Participar de atividades para identificar problemas sociais.
	Explorar ideias	Desenvolver pensamento criativo para resolver problemas.	Propor várias ideias para resolver desafios simples.
			Usar materiais diversos para construir protótipos.
			Participar de dinâmicas de geração de ideias.
	Experimentação e prototipagem	Testar e aprimorar ideias por meio da prática.	Construir modelos simples para testar hipóteses.
			Refazer atividades para melhorar resultados.
			Testar diferentes modos de resolver um problema.
	Inovação e solução de problemas	Transformar ideias em soluções aplicáveis.	Planejar pequenas ações para resolver desafios escolares.
			Implementar soluções criativas para tarefas do cotidiano.
			Identificar como exemplos reais de inovação geram diferentes soluções e impactos.
	Cidadania digital	Promover alfabetização, letramento e fluência digital com o uso produtivo das tecnologias desplugadas e plugadas no dia a dia.	Usar ferramentas digitais e analógicas para resolver problemas simples.
			Explorar aplicativos para criar histórias ou desenhos.
			Explorar aplicativos para aprender e resolver problemas de diferentes áreas de conhecimento.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Ensino Fundamental – Anos Iniciais (1º ao 5º ano)
Criatividade e inovação	Tecnologia social	Explorar e fazer uso de tecnologias digitais e analógicas para solucionar desafios e promover impacto social.	Planejar ações para melhorar a convivência na escola.
			Construir soluções simples, podendo usar ferramentas digitais, para ajudar a comunidade.
			Participar de projetos que promovam a inclusão social.
Impacto social	Compromisso social	Compreender o impacto das ações individuais e coletivas na sociedade (voluntariado para a mudança).	Participar de campanhas solidárias na escola.
			Refletir sobre como suas atitudes afetam o grupo.
			Propor ações para ajudar colegas ou vizinhos.
	Pertencimento ao território	Valorizar sua comunidade e suas diferentes culturas como agentes de transformação.	Pesquisar a história e as culturas locais.
			Participar de ações de preservação do patrimônio.
			Criar atividades que valorizem as culturas regionais.
	Pensamento sistêmico e sustentabilidade	Compreender e agir sistematicamente em relação a impacto socioambiental.	Propor ações para reduzir desperdícios.
			Praticar ações sustentáveis dentro e fora do ambiente escolar.
			Refletir sobre como hábitos impactam o meio ambiente.
Ações empreendedoras	Definição de metas	Estabelecer objetivos e estratégias para alcançá-los.	Planejar atividades para alcançar um objetivo.
			Acompanhar o próprio progresso em tarefas.
			Ajustar planos quando necessário.
	Projeto de vida	Planejar o futuro com base em interesses, habilidades e compromisso social.	Relacionar interesses com profissões.
			Listar sonhos e desejos para o futuro.
			Refletir sobre como ajudar os outros.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Ensino Fundamental – Anos Iniciais (1º ao 5º ano)
Ações empreendedoras	Visão de futuro	Identificar oportunidades e tendências para seu crescimento e implementar ideias.	Refletir sobre diferentes possibilidades de futuro.
			Pesquisar inovações e inspirações.
			Projetar ideias para melhorar o ambiente escolar.
	Planejamento e organização estratégica	Manter foco e organização na realização de tarefas.	Planejar etapas para realizar um projeto escolar.
			Usar listas de verificação para organizar tarefas.
			Avaliar o tempo necessário para cada atividade.
	Geração de valor	Criar soluções que causem impacto positivo.	Propor soluções simples para problemas cotidianos.
			Participar de projetos sociais escolares.
			Refletir sobre como suas ações impactam os outros.
	Gestão de recursos	Gerir recursos de maneira eficiente.	Planejar o uso de materiais em atividades.
			Identificar e praticar ações de economia de recursos.
			Refletir sobre consumo consciente.
	Letramento financeiro	Compreender e aplicar conceitos financeiros no cotidiano de maneira consciente, crítica e sustentável.	Identificar fontes de renda e diferentes formas de uso do dinheiro (compra, troca, poupança).
			Planejar pequenas economias para alcançar objetivos simples, como comprar um item desejado.
			Desenvolver hábitos conscientes de consumo ao comparar preços e avaliar a qualidade de produtos.
	Responsabilidade socioambiental	Promover ações sustentáveis e socialmente responsáveis no cotidiano, no trabalho e na comunidade.	Refletir sobre a relação entre consumo e meio ambiente.
			Participar de projetos de impacto socioambiental.
			Conhecer profissões ligadas à sustentabilidade.
	Economia e sociedade	Entendimento a respeito do mundo do trabalho e das relações entre a sociedades e as economias.	Compreender a função do dinheiro e a relação entre trabalho e consumo.
			Explorar diferentes profissões e suas contribuições econômicas e sociais.
			Relacionar o consumo de bens e serviços com o esforço produtivo e o desenvolvimento sustentável.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Ensino Fundamental – Anos Iniciais (1º ao 5º ano)
Coletividade	Comunicação	Expressar ideias e ouvir diferentes opiniões (comunicação empática e assertiva).	Compartilhar ideias e respeitar as dos outros.
			Participar de rodas de conversa.
			Formular perguntas para aprender mais sobre o outro.
	Trabalho em equipe	Colaborar para alcançar objetivos comuns (implementar redes e parcerias).	Realizar atividades em grupos.
			Dividir responsabilidades nos projetos.
			Incentivar colegas durante desafios.
	Engajamento comunitário	Atuar ativamente em grupos, coletivos e iniciativas sociais, contribuindo para o desenvolvimento da comunidade.	Participar de campanhas solidárias.
			Propor pequenas ações para melhorar a escola ou o bairro.
			Conhecer e valorizar as tradições locais.
	Respeito à diversidade	Valorizar diferentes culturas e perspectivas.	Celebrar a diversidade em eventos e atividades.
			Refletir sobre a importância do respeito às diferenças.
			Conhecer as diferentes contribuições históricas e culturais que envolvem a diversidade brasileira.
	Resolução de conflitos (cultura de paz)	Ser capaz de mediar e solucionar conflitos de maneira colaborativa, promovendo ambientes criativos e produtivos.	Negociar soluções para conflitos simples.
			Praticar o “tempo de fala” para evitar brigas.
			Propor brincadeiras para restaurar a harmonia.
	Inteligência socioemocional	Reconhecer e gerenciar emoções, promovendo relações interpessoais positivas e empáticas.	Identificar sentimentos.
			Utilizar estratégias para lidar com frustrações.
			Demonstrar empatia com colegas que estão tristes ou nervosos.

Ensino Fundamental: Anos Finais

Nos Anos Finais do Ensino Fundamental, os estudantes vivenciam uma etapa de transição marcada pelo aprofundamento dos conhecimentos, pela construção da identidade e pelo fortalecimento da autonomia. Nesse contexto, as competências empreendedoras assumem papel estratégico na formação de pessoas críticas, criativas e comprometidas com o coletivo.

A matriz estimula a mobilização de saberes em situações desafiadoras, promovendo o protagonismo juvenil, a iniciativa, a gestão de projetos, a resolução de problemas e a colaboração. Esses elementos são essenciais para que os estudantes se reconheçam como agentes capazes de transformar suas ideias em ações com impacto positivo para as realidades em que vivem.

Dimensões, competências, descritores e habilidades são organizados para favorecer a interdisciplinaridade, a conexão com temas da vida real e a construção de sentidos para o aprendizado.

Assim, a proposta empreendedora para esta etapa fortalece a autonomia intelectual e emocional dos estudantes, ampliando sua capacidade de tomar decisões conscientes, atuar com responsabilidade e pensar soluções inovadoras para os desafios do presente e do futuro.

A seguir, estão elencadas as competências e habilidades referentes ao Ensino Fundamental: Anos finais.



Dimensão	Competência	Descritor da competência	Ensino Fundamental – Anos Finais (6º ao 9º ano)
Cultura empreendedora	Autoconhecimento	Reconhecer e expressar suas emoções e potencialidades.	Analisar como as emoções afetam decisões.
			Praticar ações que promovam o autoconhecimento.
			Refletir sobre como suas escolhas influenciam a rotina e a vida.
	Protagonismo	Demonstrar iniciativa e responsabilidade sobre ações.	Criar, propor e desenvolver projetos no contexto escolar
			Defender ideias e buscar apoio para realizá-las.
			Organizar tarefas para alcançar objetivos pessoais e em grupo.
	Autonomia	Desenvolver análise crítica, tomar decisões, agir com responsabilidade e gerenciar seu próprio aprendizado e seus projetos.	Refletir sobre as consequências das decisões tomadas.
			Buscar alternativas para superar dificuldades.
			Debater diferentes pontos de vista para tomar decisões melhores.
	Flexibilidade	Desenvolver a capacidade de adaptar-se a novas situações, lidar com imprevistos e modificar estratégias diante de desafios e mudanças.	Reformular estratégias diante de dificuldades.
			Criar soluções alternativas para imprevistos.
			Usar a criatividade para superar limitações.
	Tomada de decisão	Realizar a leitura crítica do contexto, análise de alternativas e antecipação de consequências.	Ponderar riscos e benefícios antes de agir.
			Reavaliar decisões com base nos resultados obtidos.
			Consultar outras pessoas para tomar decisões mais seguras.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Ensino Fundamental – Anos Finais (6º ao 9º ano)
Criatividade e inovação	Identificação de oportunidades	Reconhecer necessidades e propor soluções inovadoras.	Analisar problemas locais e propor soluções viáveis.
			Realizar pesquisas para entender demandas sociais.
			Colaborar na criação de projetos inovadores.
	Explorar ideias	Desenvolver pensamento criativo para resolver problemas.	Utilizar técnicas de criatividade para gerar soluções.
			Relacionar conceitos diferentes para inovar.
			Reformular ideias com base em feedback recebido ou pesquisas de informações sobre o assunto.
	Experimentação e prototipagem	Testar e aprimorar ideias por meio da prática.	Desenvolver protótipos para validar ideias e soluções propostas.
			Ajustar projetos com base em erros e acertos.
			Realizar testes práticos com usuários ou colegas.
	Inovação e solução de problemas	Transformar ideias em soluções aplicáveis.	Transformar ideias em projetos com impacto real.
			Planejar a implementação de soluções na comunidade.
			Avaliar a viabilidade de soluções propostas.
	Cidadania digital	Promover alfabetização, letramento e fluência digital com o uso produtivo das tecnologias desplugadas e plugadas no dia a dia.	Utilizar plataformas digitais para criar soluções colaborativas.
			Desenvolver pequenos projetos com ferramentas on-line.
			Agir eticamente ao participar de movimentos digitais ou campanhas sociais.
	Tecnologia social	Explorar e fazer uso de tecnologias digitais e analógicas para solucionar desafios e promover impacto social.	Desenvolver projetos que impactem a comunidade local.
			Utilizar tecnologia simples para resolver problemas sociais.
			Engajar-se em movimentos de transformação social.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Ensino Fundamental – Anos Finais (6º ao 9º ano)
Impacto social	Compromisso social	Compreender o impacto das ações individuais e coletivas na sociedade (voluntariado para a mudança).	Engajar-se em projetos de voluntariado local.
			Analisar impactos sociais de problemas comunitários.
			Organizar eventos para promover mudanças positivas.
	Pertencimento ao território	Valorizar sua comunidade e suas diferentes culturas como agentes de transformação.	Mapear desafios e potencialidades do território.
			Desenvolver projetos que valorizem as culturas locais.
			Atuar como agente de transformação comunitária.
	Pensamento sistêmico e sustentabilidade	Compreender e agir sistematicamente em relação a impacto socioambiental.	Analisar relações entre sociedade e meio ambiente.
			Desenvolver soluções para desafios ambientais locais.
			Incentivar a conscientização ambiental na escola.
Ações empreendedoras	Definição de metas	Estabelecer objetivos e estratégias para alcançá-los.	Estabelecer metas de curto prazo.
			Analisar dificuldades para estratégias estabelecidas.
			Priorizar tarefas para atingir resultados.
	Projeto de vida	Planejar o futuro com base em interesses, habilidades e compromisso social.	Criar planos de médio prazo para a vida pessoal e acadêmica.
			Pesquisar carreiras e áreas de atuação.
			Avaliar habilidades necessárias para seus objetivos.
	Visão de futuro	Identificar oportunidades e tendências para seu crescimento e implementar ideias.	Analisar tendências e novas oportunidades.
			Simular soluções para desafios futuros.
			Explorar carreiras e setores em ascensão.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Ensino Fundamental – Anos Finais (6º ao 9º ano)
Ações empreendedoras	Planejamento e organização estratégica	Manter foco e organização na realização de tarefas.	Elaborar cronogramas para projetos.
			Usar ferramentas de organização pessoal.
			Ajustar ações planejadas ao encontrar obstáculos.
	Geração de valor	Criar soluções que causem impacto positivo.	Desenvolver soluções para desafios da comunidade.
			Integrar diferentes áreas de conhecimento ao propor soluções para situações reais.
			Analisar impactos sociais das soluções propostas.
	Gestão de recursos	Gerir recursos de maneira eficiente.	Elaborar orçamentos simples para projetos e vida cotidiana.
			Gerenciar recursos para alcançar resultados.
			Analisar desperdícios e buscar melhorias.
	Letramento financeiro	Compreender e aplicar conceitos financeiros no cotidiano de maneira consciente, crítica e sustentável.	Compreender conceitos de orçamento e planejamento financeiro para pequenas metas.
			Analisar hábitos de consumo e publicidade para tomar decisões financeiras mais conscientes.
			Explorar conceitos de crédito, débito e poupança e seus impactos em curto e longo prazo.
	Responsabilidade socioambiental	Promover ações sustentáveis e socialmente responsáveis no cotidiano, no trabalho e na comunidade.	Desenvolver projetos de preservação ambiental.
			Analisar o impacto social das atividades econômicas.
			Propor ações para minimizar impactos negativos.
	Economia e sociedade	Entendimento a respeito do mundo do trabalho e das relações entre a sociedades e as economias.	Analisar os diferentes setores da economia e suas interações com a sociedade.
			Explorar as transformações do mundo do trabalho e seus impactos sociais e tecnológicos.
			Avaliar a importância da educação financeira para uma vida econômica sustentável.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Ensino Fundamental – Anos Finais (6º ao 9º ano)
Coletividade	Comunicação	Expressar ideias e ouvir diferentes opiniões (comunicação empática e assertiva).	Argumentar de maneira respeitosa em debates.
			Adaptar a linguagem para diferentes contextos.
			Praticar a escuta ativa em trabalhos coletivos.
	Trabalho em equipe	Colaborar para alcançar objetivos comuns (implementar redes e parcerias).	Planejar e executar projetos colaborativos.
			Resolver conflitos para manter a harmonia do grupo.
			Reconhecer a importância de cada função na equipe.
	Engajamento comunitário	Atuar ativamente em grupos, coletivos e iniciativas sociais, contribuindo para o desenvolvimento da comunidade.	Organizar ou participar de projetos sociais.
			Refletir sobre o papel do cidadão na transformação social.
			Pesquisar e propor soluções para problemas comunitários.
	Respeito à diversidade	Valorizar diferentes culturas e perspectivas.	Analisar a importância da inclusão social.
			Discutir sobre preconceito e discriminação.
			Valorizar e aprender com múltiplas perspectivas.
	Resolução de conflitos (cultura de paz)	Ser capaz de mediar e solucionar conflitos de maneira colaborativa, promovendo ambientes criativos e produtivos.	Participar de rodas de diálogo para resolver desavenças.
			Usar técnicas de escuta ativa para resolver conflitos.
			Refletir sobre as causas dos conflitos e prevenir novas ocorrências.
	Inteligência socioemocional	Reconhecer e gerenciar emoções, promovendo relações interpessoais positivas e empáticas.	Refletir sobre o impacto das emoções nas relações.
			Praticar técnicas de regulação emocional.
			Valorizar a empatia como ferramenta de convivência.

Ensino Médio

No Ensino Médio, a integração das competências empreendedoras ao currículo amplia as possibilidades de construção de projetos de vida conscientes, conectados aos interesses, talentos e responsabilidades sociais dos estudantes.

Esta etapa, marcada por escolhas importantes e pela busca de sentido para o conhecimento, demanda propostas pedagógicas que estimulem a autonomia, a liderança, a criatividade, a inovação e a capacidade de empreender ideias com intencionalidade e com reflexão sobre o impacto dessas ações colocadas em prática.

A Matriz de Competências Empreendedoras da Rede Sesc de Educação contribui para esta formação, articulando dimensões, competências, descritores e habilidades que favorecem o desenvolvimento de jovens protagonistas, capazes de analisar contextos, tomar decisões éticas e propor soluções para desafios reais.

Com foco no pensamento crítico, na colaboração, no autoconhecimento e na responsabilidade social, a matriz oferece subsídios para que os estudantes se reconheçam como sujeitos ativos na transformação de suas trajetórias e dos espaços que ocupam na sociedade e no território a que pertencem.

A seguir, estão elencadas as competências e habilidades referentes ao Ensino Médio.



Dimensão	Competência	Descritor da competência	Ensino Médio (EM)
Cultura empreendedora	Autoconhecimento	Reconhecer e expressar suas emoções e potencialidades.	Utilizar o autoconhecimento para tomar decisões assertivas.
			Avaliar comportamentos para promover o crescimento pessoal.
			Desenvolver estratégias emocionais para lidar com desafios.
	Protagonismo	Demonstrar iniciativa e responsabilidade sobre ações.	Liderar iniciativas que promovam mudanças na comunidade.
			Planejar e executar projetos com impacto real.
			Assumir responsabilidade pelos resultados das próprias escolhas.
	Autonomia	Desenvolver análise crítica, tomar decisões, agir com responsabilidade e gerenciar seu próprio aprendizado e seus projetos.	Avaliar informações para tomar decisões conscientes.
			Argumentar com base em evidências para defender ideias e acolher ideias diferentes das suas.
			Adaptar estratégias ao avaliar os resultados obtidos.
	Flexibilidade	Desenvolver a capacidade de adaptar-se a novas situações, lidar com imprevistos e modificar estratégias diante de desafios e mudanças.	Ajustar planos diante de resultados inesperados.
			Integrar múltiplas perspectivas para criar soluções inovadoras.
			Transformar obstáculos em oportunidades de aprendizado.
	Tomada de decisão	Realizar a leitura crítica do contexto, análise de alternativas e antecipação de consequências.	Utilizar critérios claros para tomar decisões importantes.
			Considerar impactos de curto e longo prazo ao fazer escolhas e tomar decisões.
			Analisar dados e informações para fundamentar decisões.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Ensino Médio (EM)
Criatividade e inovação	Identificação de oportunidades	Reconhecer necessidades e propor soluções inovadoras.	Identificar oportunidades de negócio ou impacto social.
			Validar necessidades com base em dados e pesquisas.
			Planejar soluções inovadoras para problemas complexos.
	Explorar ideias	Desenvolver pensamento criativo para resolver problemas.	Desenvolver projetos que unam diferentes áreas do conhecimento.
			Explorar metodologias de ideação (p. ex. design thinking).
			Envolver-se em cocriações visando à inovação.
	Experimentação e prototipagem	Testar e aprimorar ideias por meio da prática.	Criar protótipos para soluções complexas.
			Aplicar metodologias ágeis para testar e inventar produtos.
			Validar soluções com base em resultados reais e feedbacks.
	Inovação e solução de problemas	Transformar ideias em soluções aplicáveis.	Criar startups, negócios sociais ou projetos sustentáveis.
			Implementar soluções tecnológicas para problemas locais.
			Escalar soluções inovadoras para ampliar o impacto.
	Cidadania digital	Promover alfabetização, letramento e fluência digital com o uso produtivo das tecnologias desplugadas e plugadas no dia a dia.	Usar criatividade e eticamente inteligência artificial e programação para inovar.
			Construir soluções digitais para problemas complexos.
			Utilizar a tecnologia para impulsionar mudanças sociais.
	Tecnologia social	Explorar e fazer uso de tecnologias digitais e analógicas para solucionar desafios e promover impacto social.	Criar soluções escaláveis para desafios sociais.
			Implementar negócios de impacto social com tecnologia.
			Aplicar estratégias digitais para ampliar a acessibilidade e proporcionar a inovação.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Ensino Médio (EM)
Impacto social	Compromisso social	Compreender o impacto das ações individuais e coletivas na sociedade (voluntariado para a mudança).	Liderar iniciativas sociais na escola ou na comunidade.
			Planejar e executar ações de impacto social.
			Avaliar o efeito das ações sociais e propor melhorias.
	Pertencimento ao território	Valorizar sua comunidade e suas diferentes culturas como agentes de transformação.	Planejar soluções para problemas locais com base na valorização e no conhecimento das culturas locais.
			Incentivar o empreendedorismo social na comunidade.
			Conectar as culturas locais a redes de inovação.
	Pensamento sistêmico e sustentabilidade	Compreender e agir sistematicamente em relação a impacto socioambiental.	Planejar projetos de sustentabilidade com impacto real.
			Avaliar a pegada ecológica das ações humanas.
			Articular redes de mobilização socioambiental.
Ações empreendedoras	Definição de metas	Estabelecer objetivos e estratégias para alcançá-los.	Definir metas de curto e longo prazo.
			Planejar etapas para atingir objetivos complexos.
			Avaliar resultados e otimizar estratégias.
	Projeto de vida	Planejar o futuro com base em interesses, habilidades e compromisso social.	Estruturar um projeto de vida com metas de estudo e trabalho.
			Adaptar seu projeto de vida conforme mudanças de contexto.
			Alinhar seu projeto de vida com visão sustentável e impacto social.
	Visão de futuro	Identificar oportunidades e tendências para seu crescimento e implementar ideias.	Formular estratégias para alcançar objetivos de vida e carreira.
			Identificar oportunidades de inovação.
			Implementar ações para construir sua trajetória.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Ensino Médio (EM)
Ações empreendedoras	Planejamento e organização estratégica	Manter foco e organização na realização de tarefas.	Gerenciar tempo e recursos em múltiplos projetos.
			Avaliar riscos e ajustar planos estratégicos.
			Usar métodos de gestão de projetos.
	Geração de valor	Criar soluções que causem impacto positivo.	Criar iniciativas de impacto social ou ambiental.
			Avaliar a viabilidade e o alcance das soluções.
			Propor inovações sustentáveis e escaláveis.
	Gestão de recursos	Gerir recursos de maneira eficiente.	Planejar recursos para viabilizar projetos.
			Gerir orçamentos complexos.
			Avaliar a sustentabilidade do uso de recursos.
	Letramento financeiro	Compreender e aplicar conceitos financeiros no cotidiano de maneira consciente, crítica e sustentável.	Planejar e controlar o uso de recursos financeiros pessoais e coletivos, utilizando ferramentas simples de organização financeira para promover o consumo consciente, a autonomia e a sustentabilidade econômica.
			Analisar criticamente práticas de consumo e crédito, identificando riscos, vantagens e consequências socioeconômicas de decisões financeiras no contexto pessoal, familiar e comunitário.
			Tomar decisões financeiras de maneira ética e estratégica, considerando objetivos de curto, médio e longo prazo, oportunidades empreendedoras e impactos sociais.
	Responsabilidade socioambiental	Promover ações sustentáveis e socialmente responsáveis no cotidiano, no trabalho e na comunidade.	Planejar ações sustentáveis para negócios ou projetos.
			Avaliar a responsabilidade social em contextos empresariais.
			Integrar sustentabilidade e inovação no mundo do trabalho.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Ensino Médio (EM)
Ações empreendedoras	Economia e sociedade	Entendimento a respeito do mundo do trabalho e das relações entre a sociedades e as economias.	Refletir sobre a economia global e seus efeitos no mercado de trabalho.
			Explorar modelos de negócios inovadores e sustentáveis.
			Desenvolver estratégias de planejamento financeiro, empregabilidade e empreendedorismo.
Coletividade	Comunicação	Expressar ideias e ouvir diferentes opiniões (comunicação empática e assertiva).	Apresentar ideias com clareza e objetividade.
			Gerenciar diálogos para promover consenso.
			Usar técnicas de comunicação não violenta.
	Trabalho em equipe	Colaborar para alcançar objetivos comuns (implementar redes e parcerias).	Liderar ou apoiar equipes para alcançar metas.
			Criar redes de colaboração dentro e fora da escola.
			Avaliar a performance do grupo para melhorar processos.
	Engajamento comunitário	Atuar ativamente em grupos, coletivos e iniciativas sociais, contribuindo para o desenvolvimento da comunidade.	Liderar iniciativas de impacto social.
			Mobilizar grupos para causas sociais e ambientais.
			Conectar-se a redes de participação juvenil e cidadã.
	Respeito à diversidade	Valorizar diferentes culturas e perspectivas.	Promover ambientes de respeito e equidade.
			Combater ativamente discursos de ódio e intolerância.
			Estudar a interseccionalidade e suas implicações sociais.
	Resolução de conflitos (cultura de paz)	Ser capaz de mediar e solucionar conflitos de maneira colaborativa, promovendo ambientes criativos e produtivos.	Ponderar ideias e argumentos em situações complexas.
			Construir consensos coletivamente.
			Promover espaços de escuta e acolhimento.
	Inteligência socioemocional	Reconhecer e gerenciar emoções, promovendo relações interpessoais positivas e empáticas.	Desenvolver a autogestão emocional.
			Usar a empatia para fortalecer vínculos e liderar grupos.
			Integrar a inteligência emocional na tomada de decisões.

Educação de Jovens e Adultos (EJA)

A proposta de integração das competências empreendedoras na Educação de Jovens e Adultos (EJA) reconhece e valoriza as experiências de vida, os saberes prévios e as múltiplas trajetórias das pessoas que retornam à escola em busca de novos horizontes de aprendizagem e realização.

A Matriz de Competências Empreendedoras da Rede Sesc de Educação, aplicada à EJA, visa promover o desenvolvimento de competências que fortaleçam a autoestima, a autonomia, o senso crítico e a capacidade de transformar ideias em ações com significado social, pessoal e profissional.

As dimensões, as competências, os descritores e as habilidades foram organizados para dialogar com as realidades dos estudantes da EJA, favorecendo propostas pedagógicas contextualizadas, inclusivas e voltadas para a solução de problemas concretos do cotidiano.

Muito mais do que formar pessoas empreendedoras no sentido mais tradicional e comumente pensado relacionado a negócios, a matriz tem como foco contribuir para a formação de pessoas capazes de empreender suas vidas com dignidade, visão crítica e protagonismo, contribuindo para a construção de projetos de vida sustentáveis e para o fortalecimento da cidadania.

A seguir, estão elencadas as competências e habilidades referentes à Educação de Jovens e Adultos.



Dimensão	Competência	Descritor da competência	EJA
Cultura empreendedora	Autoconhecimento	Reconhecer e expressar suas emoções e potencialidades.	Refletir criticamente sobre sua trajetória pessoal, educacional e profissional para fazer escolhas alinhadas aos seus objetivos de vida.
			Reconhecer seus interesses, valores, emoções e motivações como ponto de partida para a construção do projeto de vida.
			Dispor de tempos de qualidade para o autocuidado, lazer e (re)conhecimentos de práticas para o bem viver.
	Protagonismo	Demonstrar iniciativa e responsabilidade sobre ações.	Atuar de maneira ativa e cooperativa em projetos e atividades educativas, culturais ou sociais, contribuindo com ideias, ações e decisões coletivas.
			Exercitar a escuta, o diálogo e a corresponsabilidade na resolução de problemas e conflitos, fortalecendo o papel de sujeito no território e na coletividade.
			Mobilizar saberes, valores e atitudes para transformar sua realidade de maneira crítica, ética, solidária e sustentável.
	Autonomia	Desenvolver análise crítica, tomar decisões, agir com responsabilidade e gerenciar seu próprio aprendizado e seus projetos.	Definir metas pessoais e profissionais com base em seus interesses e contexto de vida, organizando ações para alcançá-las.
			Tomar decisões de modo responsável, avaliando riscos e consequências no exercício da cidadania e nas escolhas formativas e profissionais.
			Mobilizar saberes e atitudes para estudar, trabalhar e resolver problemas de maneira independente, colaborativa e crítica.
	Flexibilidade	Desenvolver a capacidade de adaptar-se a novas situações, lidar com imprevistos e modificar estratégias diante de desafios e mudanças.	Adaptar-se a diferentes situações e ambientes de aprendizagem, integrando conhecimentos formais e experiências de vida.
			Acolher diferentes pontos de vista e aprender com os outros, dialogando e cooperando em contextos de diversidade cultural, social e econômica.
			Reavaliar objetivos e estratégias ao longo do tempo, ajustando o percurso formativo e profissional diante de novas demandas e oportunidades.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	EJA
Cultura empreendedora	Tomada de decisão	Realizar a leitura crítica do contexto, análise de alternativas e antecipação de consequências.	Ponderar prós e contras antes de escolher.
			Considerar impactos de curto e longo prazo antes de agir.
			Reavaliar escolhas com base em novas informações.
Criatividade e inovação	Identificação de oportunidades	Reconhecer necessidades e propor soluções inovadoras.	Reconhecer problemas e buscar soluções viáveis.
			Identificar tendências para propor soluções inovadoras.
			Relacionar problemas com possíveis soluções criativas.
	Explorar ideias	Desenvolver pensamento criativo para resolver problemas.	Propor soluções inovadoras para desafios do dia a dia.
			Desenvolver projetos experimentais para testar novas ideias.
			Explorar diferentes caminhos para solucionar desafios.
	Experimentação e prototipagem	Testar e aprimorar ideias por meio da prática.	Testar novas ideias e aprender com os resultados.
			Analisar dados e feedbacks para aprimorar soluções.
			Aprender com erros e ajustar abordagens futuras.
	Inovação e solução de problemas	Transformar ideias em soluções aplicáveis.	Refinar soluções para desafios práticos.
			Aplicar aprendizados para otimizar processos.
			Colaborar para a implementação de novas soluções.
	Cidadania digital	Promover alfabetização, letramento e fluência digital com o uso produtivo das tecnologias desplugadas e plugadas no dia a dia.	Compreender e aplicar as tecnologias digitais para aprimorar atividades cotidianas.
			Produzir conteúdos e interagir com base em fontes confiáveis.
			Explorar e fazer uso de tecnologias digitais, plugadas e desplugadas, para conhecimento e produção de conteúdo.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	EJA
Criatividade e inovação	Tecnologia social	Criar e aplicar soluções sustentáveis e colaborativas com base em tecnologias acessíveis, visando à transformação social.	Desenvolver e adaptar práticas sustentáveis para solucionar desafios sociais locais e promover impacto positivo na comunidade.
			Utilizar recursos tecnológicos acessíveis e colaborativos para fortalecer iniciativas empreendedoras.
			Articular parcerias e redes de cooperação para ampliar o alcance das tecnologias sociais.
Impacto social	Compromisso social	Compreender o impacto das ações individuais e coletivas na sociedade (voluntariado para a mudança).	Engajar-se em atividades que promovem o bem-estar social.
			Promover iniciativas que beneficiam grupos sociais vulneráveis.
			Atuar em projetos que promovem impacto positivo no território.
	Pertencimento ao território	Valorizar sua comunidade e suas diferentes culturas como agentes de transformação.	Identificar desafios na comunidade e sugerir melhorias.
			Participar ativamente de ações de transformação comunitária.
			Trabalhar com outras pessoas para resolver problemas locais.
	Pensamento sistêmico e sustentabilidade	Compreender e agir sistematicamente em relação a impacto socioambiental.	Refletir sobre os impactos das próprias ações no ambiente.
			Adotar práticas sustentáveis na vida cotidiana.
			Acompanhar notícias e eventos que impactam sua comunidade.
Ações empreendedoras	Definição de metas	Estabelecer objetivos e estratégias para alcançá-los.	Definir metas claras e estratégias para alcançá-las.
			Reformular metas conforme necessidade e contexto.
			Analisar caminhos para alcançar seus objetivos.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	EJA
Ações empreendedoras	Projeto de vida	Planejar o futuro com base em interesses, habilidades e compromisso social.	Planejar ações de curto, médio e longo prazo para alcançar metas pessoais, profissionais e sociais, integrando o conhecimento adquirido em diferentes áreas.
			Construir um percurso formativo com base em seus interesses, valores e nas possibilidades do território, com apoio de educadores e da comunidade escolar.
			Avaliar continuamente suas escolhas, identificando aprendizados, redefinindo metas e reconhecendo sua evolução na construção de um futuro com sentido e propósito.
	Visão de futuro	Identificar oportunidades e tendências para seu crescimento e implementar ideias.	Analisar tendências para planejar sua trajetória.
			Criar projetos para impactar positivamente sua vida e comunidade.
			Monitorar avanços e realizar ajustes no planejamento.
	Planejamento e organização estratégica	Manter foco e organização na realização de tarefas.	Gerenciar prazos e recursos para seus projetos.
			Organizar rotinas e tarefas de maneira eficiente.
			Empregar métodos para melhorar sua organização pessoal.
	Geração de valor	Criar e agregar valor a produtos, serviços ou iniciativas empreendedoras com base nas necessidades do território, promovendo soluções inovadoras, sustentáveis.	Identificar demandas e oportunidades no território que possam ser transformadas em soluções, produtos ou serviços com relevância social e potencial de geração de renda.
			Criar ou aprimorar iniciativas com base na escuta da comunidade, valorizando a cultura local, os saberes populares e os princípios da economia solidária e circular.
			Aplicar conhecimentos interdisciplinares para desenvolver ideias com viabilidade social, econômica e ambiental, promovendo inovação e impacto positivo para o coletivo.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	EJA
Ações empreendedoras	Gestão de recursos	Gerir recursos de maneira eficiente.	Organizar e administrar recursos de modo consciente.
			Desenvolver estratégias para evitar desperdícios e maximizar a utilização de recursos.
			Reconhecer e captar recursos possíveis no território.
	Letramento financeiro	Compreender e aplicar conceitos financeiros no cotidiano de maneira consciente, crítica e sustentável.	Organizar e planejar o orçamento pessoal e familiar, utilizando noções básicas de finanças para equilibrar receitas, despesas e investimentos, visando à melhoria da qualidade de vida e à autonomia econômica.
			Avaliar práticas de consumo, crédito e endividamento, compreendendo seus impactos no bem-estar individual e coletivo, com foco no consumo consciente e na responsabilidade social.
			Tomar decisões financeiras informadas e alinhadas a projetos de vida e iniciativas empreendedoras, considerando metas pessoais, alternativas sustentáveis e oportunidades de geração de renda.
	Responsabilidade socioambiental	Promover ações sustentáveis e socialmente responsáveis no cotidiano, no trabalho e na comunidade.	Reconhecer o impacto das próprias ações no meio ambiente, na comunidade e no território, assumindo posturas solidárias, éticas e sustentáveis.
			Praticar o consumo consciente, avaliando a origem, o uso e o descarte de produtos, compreendendo os princípios da economia circular como forma de cuidado coletivo e inovação social.
			Planejar e realizar ações colaborativas de cuidado com o território, valorizando iniciativas locais de reaproveitamento, geração de renda e preservação ambiental com base em vínculos de pertencimento.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	EJA
Ações empreendedoras	Economia e sociedade	Entendimento a respeito do mundo do trabalho e das relações entre a sociedades e as economias.	Estabelecer conexões entre ações empreendedoras e os sistemas econômicos local e global, avaliando oportunidades e desafios para a geração de trabalho e renda com responsabilidade social.
			Compreender os princípios da economia solidária e sua inter-relação com os diferentes setores econômicos.
			Estabelecer conexões entre ações empreendedoras e os sistemas econômicos local e global, avaliando oportunidades e desafios para a geração de trabalho e renda com responsabilidade social.
Coletividade	Comunicação	Expressar ideias e ouvir diferentes opiniões (comunicação empática e assertiva).	Comunicar ideias com clareza e empatia.
			Demonstrar respeito e escuta ativa em conversas.
			Expressar suas ideias de maneira clara e objetiva.
	Trabalho em equipe	Colaborar para alcançar objetivos comuns (implementar redes e parcerias).	Colaborar ativamente em grupos de trabalho.
			Trabalhar de modo cooperativo para alcançar objetivos comuns.
			Envolver-se em redes, parcerias e comunidades.
	Engajamento comunitário	Atuar ativamente em grupos, coletivos e iniciativas sociais, contribuindo para o desenvolvimento da comunidade.	Propor soluções para problemas comunitários.
			Desenvolver projetos colaborativos de impacto social.
			Apoiar iniciativas que promovam o bem-estar coletivo.
	Respeito à diversidade	Valorizar diferentes culturas e perspectivas.	Valorizar a diversidade cultural e social.
			Apropriar-se de diferentes perspectivas e contribuições históricas e culturais dos diferentes povos que compõem a diversidade brasileira.
			Promover a equidade e inclusão em interações sociais.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	EJA
Coletividade	Resolução de conflitos (cultura de paz)	Ser capaz de solucionar conflitos de maneira colaborativa, promovendo ambientes criativos e produtivos.	Resolver conflitos de maneira assertiva e colaborativa.
			Utilizar o ambiente criativo para transformar conflitos em novas oportunidades.
			Promover espaços de escuta e acolhimento.
	Inteligência socioemocional	Reconhecer e gerenciar emoções, promovendo relações interpessoais positivas e empáticas.	Reconhecer, nomear e compreender suas emoções e sentimentos em diferentes situações de aprendizagem e convivência.
			Usar a empatia para fortalecer vínculos, participar e liderar grupos.
			Responder de maneira respeitosa às emoções de outras pessoas, criando relacionamentos interpessoais saudáveis e colaborativos.

Educação Ampliada

A proposta de Educação Ampliada da Rede Sesc de Educação parte do reconhecimento de que os processos de aprendizagem acontecem muito além dos limites da escola, em diálogo constante com os territórios, as culturas, as relações sociais e as experiências de vida das pessoas.

Nesse contexto, a integração das competências empreendedoras visa ampliar a potência formativa das práticas educativas, estimulando a autonomia, a iniciativa, a escuta sensível, o pensamento crítico e o compromisso com a transformação social.

Ao ser aplicada na Educação Ampliada, como em projetos como o Criar Sesc, entre outros, a Matriz de Competências Empreendedoras articula dimensões, competências, descritores e habilidades que se adaptam a diferentes espaços e públicos, promovendo projetos colaborativos, intervenções comunitárias e vivências que mobilizam as pessoas como agentes de mudança em suas realidades.

Ao considerar o protagonismo como eixo central, essa abordagem favorece a criação de experiências educativas significativas, sustentadas por vínculos, pertencimento ao território e propósito — elementos fundamentais para empreender com sentido e responsabilidade social.

A seguir, estão elencadas as competências e habilidades referentes à Educação ampliada.



Dimensão	Competência	Descritor da competência	Educação Ampliada
Cultura empreendedora	Autoconhecimento	Reconhecer e expressar suas emoções e potencialidades.	Reconhecer seus interesses pessoais e habilidades durante as atividades (por exemplo, identificar do que mais gosta ou tem facilidade).
			Expressar emoções e opiniões sobre as experiências, aprendendo a falar sobre si mesmo com confiança.
			Identificar pontos fortes e aspectos a melhorar ao realizar projetos, desenvolvendo consciência de si ao longo das atividades.
	Protagonismo	Demonstrar iniciativa e responsabilidade sobre ações.	Assumir papéis de liderança em jogos ou projetos do grupo, guiando colegas em tarefas simples.
			Ser responsável por uma tarefa específica dentro de um projeto coletivo (por exemplo, cuidar dos materiais do grupo).
			Ter iniciativa para começar ou propor uma atividade, não esperando apenas pelas instruções.
	Autonomia/ Emancipação	Pensamento crítico.	Realizar tarefas e desafios propostos de maneira independente, buscando apoio e informações quando necessário.
			Tomar decisões durante as atividades (como escolher materiais ou métodos).
			Resolver problemas simples por conta própria durante as atividades, desenvolvendo confiança nas próprias capacidades.
	Flexibilidade	Desenvolver a capacidade de adaptar-se a novas situações, lidar com imprevistos e modificar estratégias diante de desafios e mudanças.	Adaptar-se quando ocorre alguma mudança nos planos da atividade ou do projeto, mantendo uma atitude positiva diante do novo.
			Aceitar ideias diferentes dos colegas e mudar sua abordagem se perceber que outra solução pode funcionar melhor.
			Lidar bem com imprevistos durante as atividades, encontrando alternativas criativas.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Educação Ampliada
Cultura empreendedora	Tomada de decisão	Realizar a leitura crítica do contexto, análise de alternativas e antecipação de consequências.	Escolher entre diferentes opções em um projeto, depois de avaliar o que pode dar melhor resultado.
			Decidir a ordem das tarefas em uma atividade após discutir com os colegas, mostrando organização.
			Refletir sobre as consequências de uma ação antes de realizá-la.
Criatividade e inovação	Identificação de oportunidades	Reconhecer necessidades e propor soluções inovadoras.	Observar o ambiente em busca de problemas ou necessidades que possam ser resolvidos.
			Sugerir ideias de projetos ou atividades novas quando percebe alguma necessidade do grupo ou da comunidade.
			Aproveitar situações do dia a dia para criar algo novo ou melhorar algo existente.
	Explorar ideias	Desenvolver pensamento criativo para resolver problemas.	Participar de sessões de brainstorming com os colegas, propondo várias ideias sem medo de errar ou de ser julgado.
			Experimentar diferentes materiais e técnicas em atividades artísticas ou científicas para ver resultados variados.
			Fazer questionamentos para imaginar soluções criativas diante de um desafio apresentado.
	Experimentação e prototipagem	Testar e aprimorar ideias por meio da prática.	Montar pequenos experimentos ou protótipos para testar suas ideias na prática.
			Modificar seu projeto ao perceber que algo não funcionou bem, tentando uma abordagem diferente.
			Demonstrar curiosidade em testar hipóteses nas atividades, observando o resultado e aprendendo com ele.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Educação Ampliada
Criatividade e inovação	Inovação e solução de problemas	Transformar ideias em soluções aplicáveis.	Colaborar com colegas para resolver desafios propostos de maneira criativa, combinando ideias de todos para chegar a uma solução.
			Usar conhecimentos de diferentes áreas (ciência, arte, tecnologia) para pensar em soluções originais.
			Persistir, diante de um obstáculo em projeto, buscando um novo modo de resolvê-lo em vez de desistir, explorando a resiliência e criatividade para encontrar outra saída.
	Cidadania digital	Promover alfabetização, letramento e fluência digital com o uso produtivo das tecnologias no dia a dia.	Utilizar recursos digitais nas atividades, de maneira responsável e segura, seguindo as orientações dos educadores.
			Desenvolver soluções que usem recursos digitais.
			Aproveitar ferramentas on-line educativas para criar ou aprender algo novo (como fazer uma pesquisa para um projeto).
	Tecnologia social	Explorar e fazer uso de tecnologias digitais e analógicas para solucionar desafios e promover transformações sociais.	Participar ou desenvolver projetos que usam tecnologia para melhorar algo na comunidade ou na escola.
			Compartilhar conhecimentos adquiridos em plataformas digitais de maneira segura e com avaliação prévia.
			Usar ou desenvolver aplicativos ou jogos educativos que simulam desafios sociais para entender problemas da sociedade e pensar em soluções.
Impacto social	Compromisso social	Compreender o impacto das ações individuais e coletivas na sociedade (voluntariado para a mudança).	Engajar-se em ações solidárias propostas nas atividades, como campanhas de arrecadação de alimentos, brinquedos ou roupas para quem precisa.
			Demonstrar senso de responsabilidade pelo bem-estar dos colegas e da comunidade, ajudando quem precisa durante as atividades.
			Participar de conversas e rodas de discussão sobre valores como respeito, justiça e cooperação, aplicando esses valores no convívio diário do projeto.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Educação Ampliada
Impacto social	Pertencimento ao território	Valorizar sua comunidade e sua cultura/Ser um agente de transformação.	Conhecer histórias, lendas e características do seu bairro ou cidade e compartilhá-las com o grupo, valorizando a diversidade de culturas locais.
			Envolver-se em projetos relacionados à comunidade local para entender e valorizar seu papel na sociedade.
			Mostrar orgulho de sua comunidade participando de tradições locais (festas, eventos culturais) e contribuindo para melhorias.
	Pensamento sistêmico e sustentabilidade	Olhar para o impacto socioambiental.	Identificar como pequenas ações do dia a dia podem afetar o meio ambiente e as pessoas.
			Participar de projetos de reciclagem, hortas ou cuidados com a natureza promovidos no Sesc, entendendo a importância de cada etapa.
			Relacionar fenômenos da natureza e os impactos tecnológicos como objetos de estudo com a importância de cuidar do ambiente, desenvolvendo consciência ecológica.
Ações empreendedoras	Definição de metas	Estabelecer objetivos e estratégias para alcançá-los.	Estabelecer uma meta simples em uma atividade e trabalhar para alcançá-la.
			Definir junto com os colegas, em um projeto em grupo, objetivos claros e dividir tarefas para cumprir a meta.
			Revisar suas metas durante o desenvolvimento do projeto e ajustá-las, se necessário.
	Projeto de vida	Planejar o futuro com base em interesses, habilidades e compromisso social.	Explorar diferentes profissões e ofícios para ampliar sua visão de futuro no projeto de vida.
			Identificar quais atividades mais gosta e tem facilidade (ciência, arte, esportes, cuidado com animais etc.) para começar a imaginar caminhos de estudo ou carreira que combinem com esses interesses.
			Desenvolver um plano para alcançar algo que deseja em seu projeto de vida.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Educação Ampliada
Ações empreendedoras	Visão de futuro	Identificar oportunidades e tendências para seu crescimento e implementar ideias.	Conversar sobre como certas tecnologias ou mudanças atuais podem influenciar o futuro.
			Enxergar, nos projetos realizados, como eles podem trazer benefícios para o futuro da comunidade ou do planeta.
			Imaginar inovações ou melhorias para a escola/comunidade e compartilhar essa visão com o grupo.
	Planejamento e organização estratégica	Manter foco e organização na realização de tarefas.	Planejar junto com o grupo as etapas de uma tarefa complexa.
			Manter seu espaço de trabalho arrumado e seus materiais organizados durante as atividades, entendendo que isso ajuda a ter foco e não perder tempo procurando coisas.
			Seguir um cronograma simples para concluir um projeto no prazo, ajustando caso algum atraso aconteça.
	Geração de valor	Criar soluções que causem impacto positivo.	Criar algo nas atividades que possa ser útil ou trazer benefícios para outras pessoas.
			Entender, nas conversas após as atividades, como um projeto pode ajudar alguém ou resolver um problema real, dando sentido prático ao que foi criado.
			Compartilhar os resultados de seu projeto com a comunidade escolar ou com a família, mostrando o valor do que foi produzido e incentivando outras pessoas a aproveitar essa ideia.
	Gestão de recursos	Gerir recursos de maneira eficiente.	Usar os materiais das atividades de maneira consciente, evitando desperdícios ou seu descarte de modo inadequado.
			Ajudar a controlar e distribuir materiais em um trabalho em grupo, garantindo que todos os colegas tenham o que precisam e que nada falte.
			Prever os materiais a serem utilizados de maneira consciente e evitar desperdícios em projetos e novos empreendimentos.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Educação Ampliada
Ações empreendedoras	Responsabilidade financeira	Planejar e gerenciar recursos financeiros com consciência.	Aprender noções básicas de dinheiro e custo por meio de jogos ou atividades lúdicas, entendendo o valor das coisas e a necessidade de fazer escolhas de gastos.
			Planejar a utilização de recursos em atividades e projetos individuais e em grupos.
			Participar de simulações de orçamento ou economias, desenvolvendo educação financeira básica.
	Responsabilidade socioambiental	Promover ações sustentáveis e socialmente responsáveis no cotidiano, no trabalho e na comunidade.	Praticar atitudes ecologicamente corretas nas atividades e no espaço do Sesc.
			Envolver-se em projetos de conscientização ambiental ou social, entendendo seu papel na promoção dessas causas.
			Refletir sobre como continuar em casa e na escola as práticas sustentáveis aprendidas nos projetos, analisando criticamente o impacto socioambiental de atividades tecnológicas em escala industrial.
	Economia e sociedade	Entendimento a respeito do mundo do trabalho e das relações entre a sociedades e as economias.	Entender, por meio de jogos ou histórias, como funciona a troca e o comércio, de maneira simples, aprendendo conceitos básicos de economia como troca, compra e venda.
			Visitar (ou simular) ambientes de trabalho e serviços na comunidade para aprender como cada profissão contribui na sociedade.
			Discutir em rodas de conversa temas como consumo consciente (evitar desperdícios, pensar antes de comprar) e a importância de diferentes profissões para o bem-estar da comunidade, relacionando com o que aprendem na escola.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Educação Ampliada
Coletividade	Comunicação	Expressar ideias e ouvir diferentes opiniões (comunicação empática e assertiva).	Expressar suas ideias e sentimentos de maneira respeitosa durante as atividades em grupo, usando um tom de voz adequado e palavras gentis, e preocupando-se com a qualidade da informação comunicada.
			Praticar a escuta ativa quando colegas ou educadores estão falando, evitando interrupções e demonstrando que está prestando atenção.
			Utilizar diferentes formas de comunicação para se expressar nas apresentações de projetos – como fazer um cartaz ilustrado, falar para a turma ou até encenar uma situação – de modo a transmitir sua mensagem de maneira clara e criativa.
	Trabalho em equipe	Colaborar para alcançar objetivos comuns (implementar redes e parcerias).	Cooperar com os colegas dividindo tarefas de maneira justa em jogos ou projetos, garantindo que todos participem e se sintam útil.
			Respeitar e valorizar as ideias dos outros membros da equipe, mesmo que sejam diferentes das suas, buscando combinar sugestões para melhorar o resultado final.
			Comemorar com o grupo as conquistas alcançadas e, quando algo não dá certo, discutir em conjunto o que aprenderam e como podem fazer diferente da próxima vez.
	Engajamento comunitário	Atuar ativamente em grupos, coletivos e iniciativas sociais, contribuindo para o desenvolvimento da comunidade.	Participar de grupos ou clubes do Sesc que realizam ações na comunidade, entendendo a importância de contribuir além da escola.
			Contribuir ativamente na organização de eventos do território ou do Sesc (feiras de ciência, exposições de arte, gincanas solidárias), assumindo alguma responsabilidade compatível com sua faixa etária.
			Incentivar amigos e familiares a se envolver em atividades comunitárias que conheceu no projeto, tornando-se multiplicador do engajamento social.

Dimensão	Competência	Descritor da competência	Educação Ampliada
Coletividade	Respeito à diversidade	Valorizar diferentes culturas e perspectivas.	Mostrar interesse em aprender sobre culturas diferentes apresentadas nas atividades (comidas, jogos, músicas, danças etc.), valorizando essas experiências.
			Tratar todos os colegas com respeito e gentileza, independentemente de suas origens, características físicas, gostos ou opiniões, criando um ambiente acolhedor.
			Produzir conhecimento ou conteúdos que promovam a inclusão social no ambiente do Sesc e do território.
	Resolução de conflitos (cultura de paz)	Capacidade de mediar e solucionar conflitos de maneira colaborativa, promovendo ambientes criativos e produtivos.	Conversar abertamente para entender o ponto de vista do outro, quando surgir um conflito, praticando a negociação ou envolvendo o educador, se necessário.
			Praticar a mediação de conflitos em situações simples, propondo soluções em que todos saiam ganhando (ganha-ganha).
			Exercitar técnicas de reconciliação, buscando a harmonia no grupo e aprendendo com os desentendimentos.
	Inteligência socioemocional	Reconhecer e gerenciar emoções, promovendo relações interpessoais positivas e empáticas.	Usar a empatia para fortalecer vínculos e liderar grupos.
			Demonstrar empatia ao perceber que um colega não está bem ou tem um conflito aparente.
			Expressar alegria e celebrar as conquistas dos outros.

Proposições pedagógicas

Integração das áreas de conhecimento no desenvolvimento de atividades empreendedoras

- Promover ações pedagógicas que articulem as diferentes áreas do conhecimento, incentivando a criação de projetos interdisciplinares que conectem os fundamentos teóricos dos campos de saber às possibilidades de ação.
- Considerar as realidades e os desafios locais e globais na criação de projetos empreendedores e na criação de tecnologias sociais.
- Compreender o empreendedorismo como uma competência transversal, tanto nos currículos escolares quanto nas ações educativas não escolarizadas, que têm por objetivo a geração de valor social, econômico e cultural.
- Incentivar práticas que desenvolvam habilidades como resolução de problemas, colaboração, criatividade e tomada de decisão em atividades de formato diversificados.
- Criação de espaços de aprendizagem para o desenvolvimento de competências e experiências empreendedoras, seja por atividades de educação ampliada, por conexão curricular interdisciplinar ou por unidades curriculares dedicadas à temática.

Especificidades dos segmentos da Educação Básica

- Planejar e orientar ações empreendedoras que respeitem as características e as necessidades de cada segmento da Educação Básica, integrando atividades que atendam às diferentes faixas etárias e seus contextos.
- Garantir a acessibilidade, a relevância, os direitos de aprendizagem e o impacto positivo no desenvolvimento integral dos estudantes.

Formação continuada dos educadores

- Garantir a formação dos professores para atuarem como mediadores de uma educação empreendedora significativa, com práticas pedagógicas inovadoras e alinhadas aos princípios do programa Educação do Sesc.
- Promover uma formação docente que conecte a interdisciplinaridade, o uso de metodologias ativas e os princípios da educação empreendedora (ação, competências, impacto social) com a intencionalidade pedagógica.

Educação conectada ao território educativo

- Promover a presença de características e desafios das comunidades locais e da comunidade escolar nas práticas pedagógicas.
- As práticas de educação empreendedora devem promover a valorização da cultura, dos recursos e das demandas do território.
- As ações de educação empreendedora devem promover o fortalecimento das relações com o território, provocando impacto social e ambiental positivo.
- Fortalecer o sentimento de pertencimento ao território e reconhecer as suas potencialidades.
- Intersetorialidade interna e externa.

Projeto de vida, compromisso social e formação emancipadora

- Promover experiências de aprendizagem que incentivem o protagonismo dos estudantes por meio de projetos que conectem suas aspirações pessoais com a resolução de problemas sociais.
- Promover espaços de reflexão e ação para a formação de sujeitos autônomos e críticos, abrangendo aspectos cognitivos, socioemocionais e éticos, preparando-os para agir de maneira responsável e transformadora em suas comunidades.
- Propor atividades colaborativas que criem condições para a construção de relações saudáveis e que mobilizem diversos tipos de recursos e redes de apoio para promover impacto social.

Promoção da sustentabilidade e da responsabilidade socioambiental

- Integrar práticas empreendedoras que priorizem a sustentabilidade e a preservação ambiental.
- Planejar e orientar projetos educativos considerando o seu impacto de curto, médio e longo prazo sobre a sociedade e o meio ambiente.
- Promover condições para o desenvolvimento de atitudes éticas e responsáveis.
- Incentivar atividades de educação empreendedora que promovam a cidadania e a participação dos sujeitos por meio de fóruns de representação, campanhas e coletivos sociais.
- Incentivar a criação de projetos que considerem novos modelos de negócios, tais como a cooperativa, a economia solidária e criativa, a teoria da mudança e outros, a fim de promover a inovação social.

Espaços para fomento à criatividade, à inovação e à tecnologia social

- Criar ambientes educacionais que promovam a criatividade e o pensamento crítico, incentivando soluções inovadoras para desafios sociais, tais como espaços maker, laboratórios de ciência, hubs de projetos educativos, aceleradoras, incubadoras, empresas juniores etc.
- Compreender a inovação como um processo colaborativo, focado em melhorar a qualidade de vida das pessoas e na produção de tecnologias sociais.
- Integrar as tecnologias de informação e comunicação às práticas empreendedoras, a fim de promover o letramento digital, a educação midiática e outras ações que ampliem a aprendizagem e o impacto social.
- Construir parcerias com diferentes atores sociais do território, com vistas à formação de um ecossistema de aprendizagem e inovação social.

Fortalecimento da cultura empreendedora inclusiva

- Desenvolver ações educativas que reforcem uma cultura empreendedora pautada pela inclusão e pela equidade social.
- Garantir a participação de todos, por meio da criação de atividades acessíveis a todos os estudantes, respeitando suas realidades e promovendo a participação ativa no processo educativo.
- Considerar os projetos empreendedores e seus impactos não apenas como estratégias didático-pedagógicas e de aprendizagem, mas também como mecanismo de valorização e resgate das culturas invisibilizadas.
- Promover condições para a criação de tecnologias sociais que garantam a acessibilidade, a permanência e a participação efetiva de todas as pessoas.



Considerações finais

A Matriz de Competências Empreendedoras da Rede Sesc de Educação representa um compromisso com uma formação que vai além do conteúdo: uma educação que forma para a vida, para a autonomia, para a colaboração e para a transformação social.

A sua estrutura — composta por dimensões, competências, descritores e habilidades — oferece subsídios concretos para que educadores, profissionais da educação e gestores possam integrar o espírito empreendedor ao currículo de maneira intencional, contextualizada e significativa.

Mais do que um instrumento pedagógico, essa matriz é um convite à reflexão e à ação: pensar e fazer educação de maneira inovadora, sensível às realidades dos estudantes e comprometida com o desenvolvimento de pessoas protagonistas de suas histórias e de suas comunidades. A implementação da matriz é um processo coletivo, que requer diálogo, escuta e experimentação.

Desejamos que este documento inspire práticas que fortaleçam vínculos, despertem potencialidades e ampliem horizontes — para que empreender, na educação, seja sempre um ato de esperança e transformação!



Referências

- ANDERSON, Lorin W.; KRATHWOHL, David R. (Ed.). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: a revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman, 2001.
- ANTUNES, Celso. *Inteligências múltiplas e suas implicações na aprendizagem*. Campinas: Papirus, 2001.
- BLOOM, Benjamin S. (Ed.). *Taxonomy of educational objectives: the classification of educational goals. Handbook I: Cognitive Domain*. New York: David McKay Company, 1956.
- COMISSÃO EUROPEIA. *EntreComp: The entrepreneurship competence framework*. Publications Office of the European Union, 2016. Disponível em: <https://ec.europa.eu>. Acesso em: 9 dez. 2024.
- DAVIDSSON, Per. Entrepreneurship and the domain of entrepreneurship research: some suggestions. *Entrepreneurship Theory and Practice*, v. 29, n. 4, p. 675-695, 2005.
- DAVIDSSON, Per. *Researching entrepreneurship: conceptualization and design*. Cham: Springer, 2015.
- DELORS, Jacques. *Educação: um tesouro a descobrir. Relatório para a Unesco da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI*. Brasília: UNESCO, 1996.
- LACKÉUS, Martin. *Entrepreneurship in education: what, why, when, how*. Paris: OECD, 2015.
- MCCLELLAND, David C. *The Achieving society*. Princeton: D. Van Nostrand Company, 1961.
- NAÇÕES UNIDAS. *Empretec: o que é o Empretec?* UNCTAD — United Nations Conference on Trade and Development. Disponível em: <https://unctad.org/topic/enterprise-development/empretec>. Acesso em: 9 dez. 2024.
- NECK, Heidi M.; GREENE, Patricia G.; BRUSH, Candida G. *Teaching entrepreneurship: a practice-based approach*. Cheltenham: Edward Elgar Publishing, 2014.
- RESNICK, M. *Jardim de infância para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos*. Porto Alegre: Penso, 2020.
- SEBRAE. *Empretec: 10 características do comportamento empreendedor*. Brasília: Sebrae, 2023. Disponível em: <https://www.sebrae.com.br>. Acesso em: 9 dez. 2024.

SESC. Departamento Nacional. *Proposta educativa do Projeto Criar Sesc*. Rio de Janeiro: Sesc, Departamento Nacional, 2021.

SESC. Departamento Nacional. *Proposta Pedagógica da Educação de Jovens e Adultos do Sesc*. Rio de Janeiro: Sesc, Departamento Nacional, 2023.

SESC. Departamento Nacional. *Proposta Pedagógica do Ensino Fundamental*. Rio de Janeiro: Sesc, Departamento Nacional, 2022.

SESC. Departamento Nacional. *Proposta Pedagógica da Educação Infantil*. Rio de Janeiro: Sesc, Departamento Nacional, 2023.

SESC. Departamento Nacional. *Projeto Político-Pedagógico*. Rio de Janeiro: Sesc, Departamento Nacional, 2024.

UNESCO. *Educação: um tesouro a descobrir*. Relatório para a Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI. Brasília: Unesco, 1996.

UNESCO. *Relatório mundial sobre educação para o desenvolvimento sustentável: aprendizagem para as pessoas, o planeta, a prosperidade e a paz*. Paris: Unesco, 2021.

VILLACI, Jackie. *What is entrepreneurship?* Babson College, 2023. Disponível em: <https://entrepreneurship.babson.edu/entrepreneurship-definition/>. Acesso em: 20 mar. 2025.



sesc.com.br

**A vida
acontece
com o Sesc**

Sesc
CNC Senac