


TRILHA DE APRENDIZAGEM - RACIOCÍNIO LÓGICO E EMPREENDEDORISMO: PENSAR, PLANEJAR E VIVER	
Área do Conhecimento	Matemática e suas Tecnologias
Componente curricular	
Carga horária	3 aulas semanais



INTRODUÇÃO

Prezado professor

Esta Trilha de Aprendizagem tem como principal objetivo apresentar aos estudantes a importância do desenvolvimento do raciocínio lógico e seus benefícios para a organização do pensamento na tomada de decisões. No que diz respeito ao empreendedorismo a ótica está no direcionamento de ações articuladas ao estímulo da sua autonomia, foco e determinação para cumprir com planejamentos para alcançar objetivos pessoais. Nesse sentido a trilha intitula-se Raciocínio Lógico e Empreendedorismo: Pensar, Planejar e Viver.

Para isso, a abordagem do empreender se dá como um processo de resolução de problemas, com foco na mobilização de conhecimentos de diferentes áreas e habilidades que permitam aos estudantes compreenderem diferentes contextos e criar novas oportunidades para si e para os demais, numa sociedade marcada pela incerteza, volatilidade e mudança permanente (MEC, 2018).

Com o foco em empreender projetos pessoais ou produtivos articulados aos seus projetos pessoais, os estudantes serão encorajados, por meio de desafios e jogos lógicos, que aprimoram o raciocínio e que os instigam a pensar em possíveis soluções para problemas relacionados a contextos diversos. "O aluno desenvolve seu raciocínio participando de atividades, agindo e refletindo sobre a realidade que o cerca, fazendo uso das informações de que dispõe. Se quisermos melhorar o presente estado de conhecimento, devemos nos questionar sobre como pode, de fato, o nosso aluno desenvolver o pensamento crítico ou raciocínio lógico" (SMOLE; CENTURIÓN, 1992, p.9).

Esta Trilha de Aprendizagem está organizada em três seções temáticas, divididas por trimestres:

- **Pensamento é fundamento:** visa compreender o empreendedorismo articulado ao projeto de vida dos estudantes, explorando os passos para empreender e como esse se relaciona ao raciocínio lógico e à resolução de problemas. O raciocínio lógico será estimulado por meio da resolução de jogos de estratégias e desafios lógicos ao longo de toda essa trilha de aprendizagem.
- **Jogar para pensar!:** busca estimular o desenvolvimento do raciocínio lógico. Trabalhar a história dos jogos e os tipos de jogos (individuais, coletivos), seus impactos para a qualidade de vida.
- **Traçando estratégias:** promove a produção de um jogo pelos estudantes, desde o planejamento à execução, fundamentada nos conhecimentos abordados nas sessões temáticas e pela observação do seu meio.

Ao final dessa Trilha "Empreendedorismo e Raciocínio Lógico: Pensar, Planejar e Viver" os estudantes desenvolverão um produto final, que promova a aplicação dos conhecimentos aprendidos ao longo do percurso. O produto dessa trilha será um jogo criado e produzido pelos estudantes, empregando recursos diversos, tecnológicos ou não.

EXEMPLO

Eixo estruturante: Processos Criativos e Empreendedorismo

Habilidade do Eixo

(EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.

(EMIFCG10) Reconhecer e utilizar qualidades e fragilidades pessoais com confiança para superar desafios e alcançar objetivos pessoais e profissionais, agindo de forma proativa e empreendedora e perseverando em situações de estresse, frustração, fracasso e adversidade.

(EMIFCG11) Utilizar estratégias de planejamento, organização e empreendedorismo para estabelecer e adaptar metas, identificar caminhos, mobilizar apoios e recursos, para realizar projetos pessoais e produtivos com foco, persistência e efetividade.

Habilidade da Área

(EMIFMAT05) Selecionar e mobilizar intencionalmente recursos criativos relacionados à Matemática para resolver problemas de natureza diversa, incluindo aqueles que permitam a produção de novos conhecimentos matemáticos, comunicando com precisão suas ações e reflexões relacionadas a constatações, interpretações e argumentos, bem como adequando-os às situações originais.

(EMIFMAT10) Avaliar como oportunidades, conhecimentos e recursos relacionados à Matemática podem ser utilizados na concretização de projetos pessoais ou produtivos, considerando as diversas tecnologias disponíveis e os impactos socioambientais.

(EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendimento produtivo.

Objetivo de aprendizagem

Objetos do conhecimento

1- Compreender o conceito de empreendedorismo associado à metodologia de resolução de problemas do seu contexto local.

Empreendedorismo
Resolução de problemas

Estratégias de ensino

O empreendedorismo é tido como uma característica, uma qualidade de algumas pessoas especiais, muito valorizada. Só que para Kirzner, "todas as pessoas estão atentas e inovam em diferentes níveis, pois a mudança é inerente ao ser humano e, tendo isso em conta, a atenção, a improvisação e a criatividade são características necessárias." (MENDES, 2011, p. 18).


Admitindo que todos temos capacidade empreendedora, podemos relacionar projeto de vida e empreendedorismo, estimulando os estudantes a realizarem uma autoavaliação mediada.

A intenção dessa autoavaliação é que o estudante conheça suas potencialidades, limitações e o que tem feito para aprimorar seus pontos mais frágeis, os desafios que os objetivos almejados oferecem e o que planeja fazer para superá-los etc. Essa atividade pode ser expressa por meio de um texto produzido pelo estudante

endereçado a ele mesmo, cujo conteúdo contemple a percepção de si até o momento e que será entregue ao professor.

ATIVIDADE

Registre estratégias pedagógicas que colaboram para o desenvolvimento do segundo objetivo de aprendizagem.

Objetivo de aprendizagem	Objetos do conhecimento
2- Elaborar estratégias para resolução de problemas diversos utilizando fluxograma e/ou outras formas de sistematização.	Técnicas de pensamento criativo Matemática Computacional Matemática Básica
 Estratégias de Ensino	

--

⚠ Após preencher até aqui, troque este formulário com a Área de Ciências da Natureza e suas Tecnologias

INTEGRAÇÃO	
Área do conhecimento integrada	Ciências da Natureza e suas Tecnologias
Registre aqui as possibilidades de integração entre as áreas CNT e MAT a partir deste recorte da Trilha de Aprendizagem:	
