EMPREENDEDORISMO

Área do conhecimento: Linguagens e suas Tecnologias, Matemática e suas Tecnologias, Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, Ciências da Natureza e suas Tecnologias, Educação Profissional e Técnica.
Componentes curriculares relacionados: A Educação Empreendedora é transversal à todas as Unidades Curriculares.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- **[EPT01IF]** Compreender os fenômenos cotidianos que permeiam a vida pessoal, familiar e comunitária, o ambiente escolar e o mundo do trabalho, por meio de metodologias participativas e de problematização.
- **[EPT02IF]** Aplicar conhecimentos construídos pelas ciências para entender suas relações com os saberes inerentes ao mundo do trabalho, utilizando os aprendizados individuais e coletivos relacionados às metodologias científicas.
- **[EPT03IF]** Produzir novas informações a partir do conhecimento da realidade vivenciada no cotidiano pessoal, familiar, comunitário, escolar e do mundo do trabalho, com vistas a encontrar soluções individuais e coletivas para as situações-problema identificadas.
- **[EPT04IF]** Reconhecer conceitos e expressões do processo criativo e sua presença e relevância em aspectos da vida e do mundo do trabalho, em especial em relação ao respeito à diversidade individual e coletiva e às novas mídias.
- **[EPT05IF]** Demonstrar senso crítico e criativo, a partir da análise de sua realidade e das possibilidades de contribuição para a qualificação do processo produtivo, tendo em vista as exigências do mundo do trabalho e as mídias disponíveis.
- **[EPT06IF]** Desenvolver a capacidade de pensar de forma associada ao agir, articulando as possibilidades reais com as novas oportunidades disponibilizadas pelo processo de aprendizagem e pelas inovações relacionadas ao mundo do trabalho.
- **[EPT07IF]** Entender os deveres, os direitos e as responsabilidades individuais e coletivas em relação às questões sociais e ambientais, tendo em vista o pleno exercício da cidadania e a postura profissional.
- **[EPT08IF]** Demonstrar capacidade de atuação em equipe, acolhendo e respeitando a diversidade individual, a construção de novas ideias e os preceitos éticos envolvidos nas relações sociais e de trabalho.
- **[EPT09IF]** Analisar estratégias e métodos para mediação de conflitos na atuação de indivíduos e equipes, nos diferentes níveis hierárquicos e em diversas situações, com vistas a colaborar com o desempenho das relações sociais e de trabalho.
- **[EPT10IF]** Reconhecer os fundamentos relacionados ao empreendedorismo e as características comportamentais individuais e coletivas inerentes às atitudes empreendedoras.
- **[EPT11IF]** Categorizar os instrumentais envolvidos no desenvolvimento dos processos de formulação e gerenciamento de projetos com foco no desenvolvimento pessoal e no percurso profissional escolhido.
- **[EPT12IF]** Desenvolver capacidade empreendedora, com base nas competências relacionadas ao contexto econômico e produtivo atual, demonstrada por meio da elaboração de projeto baseado em preceitos técnicos e interesses pessoais.

ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM

Apresentação cultural sobre temáticas em estudo, atividades de fixação, atividades de verificação das aprendizagens, aula de campo sobre conteúdos interdisciplinares, aula expositiva e/ou dialogada, aulas orientadas, avaliação para as aprendizagens, blogs e redes sociais, debates e/ou discussões considerando a participação do estudante, design thinking, diário de campo, dinâmica de grupos, dissertação ou resumos, dramatização, ensino com pesquisa, ensino em pequenos grupos, ensino híbrido, ensino individualizado, entrevistas, estudo de caso, estudo de texto, estudo dirigido, estudo do meio, exposições/excursões e visitas, feiras do conhecimento, filmes e vídeos, fishbowl – aquário, gincanas e/ou jogos lúdicos e interativos, grupo de verbalização e de observação, jogos lúdicos e interativos, júri simulado e/ou esquete e/ou teatro sobre temáticas em estudo, leitura textual de gêneros e temas diversos em sala ou na biblioteca, lista de discussão por meios digitais, makerspace, mapa conceitual, mesa redonda, método PBL - aprendizagem baseada em problemas, oficinas sobre o conteúdo abordado na aula, open space – espaços abertos, painel, palestra e/ou mesa redonda e/ou entrevista, pesquisa em laboratório de informática ou dispositivos móveis utilizando sites, philips 66, portfólio, produção de materiais sobre a temática abordada, produção de texto, projeto de pesquisa, resolução de exercícios, revisão das aprendizagens, role-play – desempenho de papéis, sala de aula invertida, seminário sobre temáticas em estudo, simpósio, solução de problemas, tempestade cerebral (Brainstorming), teste escrito, utilização de plataforma digital, utilização de recursos audiovisuais (documentários/música/data show), workshop, world café, hackathon, mostra empreendedora, gamificação, pitch, autoavaliação.

RECURSOS MATERIAIS NECESSÁRIOS

Os materiais são diversos, dependem de cada ação educacional e não são fatores limitantes para a execução da ação.

ESTRATÉGIAS DE AVALIAÇÃO DO ESTUDANTE

O Guia Essencial para Empreendedores traz as estratégias de avaliação formativa, segundo as diversas atividades que evidenciam a aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Guia Essencial para Empreendedores e as respectivas referências bibliográficas de cada volume. https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ufs/mg/sebraeaz/guia-essencial-paraempreendedores,8f9d999b516ff410VgnVCM1000004c00210aRCRD

Responsável pela eletiva: escola.empreendedoradf@gmail.com
Ana Emilia de Andrade SEBRAE NO DF