

PRÁTICA EXTENSIONISTA PROJETO/AÇÃO (2/2025)**1. Identificação do Objeto****1.1 Atividade Extensionista:**

PROGRAMA () PROJETO (X) CURSO () OFICINA (X) EVENTO ()
PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS () AÇÃO DE EXTENSÃO SOCIAL ()

1.2 Área Temática: Empreendedorismo e Inovação**1.3 Linha de Extensão:** Educação Financeira e Empreendedorismo

1.4 Local de implementação: Casa Azul Felipe Augusto - QN 315,
Conjunto F, Lotes 1/4, Samambaia Sul, Brasília-DF

1.5 Título: Educação Financeira e Empreendedorismo para Jovens
por meio de Jogos de Tabuleiro

2. Identificação dos Autor(es) e Articulador(es)

2.1 Curso/ Turma: Gestão Pública e Administração – Noturno

2.2 Nome da Coordenadora de Curso: Profª Msc. Maria Aparecida de
Assunção

2.3 Articulador(es)/Orientador(es): Profª Msc. Silvana Maria B. da Silva
Costa

silvana.costa@uniprocessus.edu.br

Aluno(A)/Equipe		
NOME COMPLETO	MATRÍCULA	E-MAIL
1. Márcia	2423020000008	marciamla@gmail.com

Lopes de Aguiar		
2. Orlando Duarte Pinto	2513020000003	orduarte2019@gmail.com
3. Clarisse Sena Da Silva	231180000011	clarissesena11@gmail.com

3. Desenvolvimento

3.1 Fundamentação Teórica

A **educação financeira** compreende o processo pelo qual os indivíduos adquirem conhecimentos e habilidades para administrar seus recursos de forma consciente e responsável e segundo a **OCDE (Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico - 2018)**, é essencial para a formação de cidadãos mais conscientes, capazes de tomar decisões financeiras informadas e responsáveis. A falta de conhecimento financeiro entre jovens brasileiros é um fator preocupante, especialmente diante de um mercado de trabalho cada vez mais instável e competitivo.

Simultaneamente, o **empreendedorismo** é a capacidade de idealizar, desenvolver e realizar projetos inovadores, assumindo riscos calculados e aproveitando oportunidades.

O empreendedorismo, mais do que a criação de novos negócios, representa uma atitude diante dos desafios e oportunidades do mundo contemporâneo. Segundo **Dornelas (2005)**, o empreendedor é aquele que busca transformar ideias em ações, mobilizando recursos, planejando e assumindo riscos. No contexto educacional, promover a cultura empreendedora contribui para o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e da responsabilidade nos jovens.

Enquanto o **WEF (2025)** aponta competências como liderança, flexibilidade e influência social como cruciais para trabalhadores no século XXI, outro relatório da mesma organização (**WEF, 2018**) refere-se ao empreendedorismo também como uma ferramenta de emancipação econômica e social que vem sendo apontado como uma competência-chave para o século XXI.

A promoção do empreendedorismo na educação básica, especialmente entre adolescentes que estão prestes a ingressar no mercado de trabalho, pode ser estratégica para fomentar a empregabilidade e o protagonismo juvenil. Estimular o pensamento empreendedor desde cedo pode contribuir para a autonomia dos jovens, bem como para o desenvolvimento local e social.

Um desafio para o jovem que se interessa ou necessita trabalhar é encontrar uma primeira oportunidade de trabalho que respeite sua condição de cidadão em desenvolvimento e garanta seus direitos trabalhistas e previdenciários, sem deixar de estimulá-lo a continuar os estudos e o desenvolvimento profissional.

Estudos demonstram que o desemprego e a rotatividade são mais acentuados entre os jovens – não porque eles não sabem o que querem ou por que o mercado não os queira, mas porque, na grande maioria das vezes, o ingresso no mercado de trabalho se dá de forma precária, sem acesso à qualificação adequada e com jornadas que desestimulam a continuidade dos estudos. O Ministério do Trabalho e Emprego reconhece essa preocupação e compreende que os primeiros passos na vida profissional são cruciais não apenas para o futuro dos jovens, mas também para o desenvolvimento das empresas e do país como um todo.

O direito à profissionalização, por meio de contratos de trabalho especiais, está assegurado tanto na Constituição Federal de 1988 quanto no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), regulamentado pela Lei 8.069 de 1990.

O programa **Jovem Aprendiz** é uma política pública brasileira voltada para a inserção de adolescentes e jovens no mercado de trabalho, combinando atividades teóricas e práticas e tem suas bases jurídicas na **Lei da Aprendizagem (Lei nº 10.097/2000), Decreto nº 9579/2018, Portaria MPT nº 3872/2023.**

Conforme a Lei da Aprendizagem (Lei nº 10.097/2000) que tem como objetivo que as empresas desenvolvam programas de aprendizagem que visem a formação de adolescentes e jovens em todo país esses jovens têm a oportunidade de adquirir formação técnico-profissional, contribuindo para

seu desenvolvimento pessoal e profissional.

Decreto nº 9579/2018 – determina que todas as empresas de médio e grande porte, contratem no mínimo 5% e no máximo 15% de aprendizes, equivalente ao quadro de funcionários.

Portaria MPT nº 3872/2023 – estabelece diretrizes para a contratação e o acompanhamento de aprendizes pelas empresas.

O comportamento empreendedor e a educação financeira para o jovem ingressante ao mercado de trabalho pode ser ensinado e desenvolvido através de práticas pedagógicas significativas como a de oficinas de jogos de tabuleiro.

A proposta de oficinas educativas com jogos de tabuleiro integra os princípios das metodologias ativas de aprendizagem, nas quais os estudantes são agentes centrais do processo. Essa abordagem tem se mostrado eficaz na promoção do engajamento, da aprendizagem significativa e do desenvolvimento de competências complexas.

As oficinas, por sua natureza prática e participativa, proporcionam um ambiente fértil para a construção coletiva de saberes. Ao articular ludicidade e conteúdo, as oficinas permitem que os jovens experimentem, reflitam e aprendam de maneira contextualizada e motivadora, promovendo, assim, a formação integral. O uso de jogos como recurso didático tem respaldo teórico em correntes educacionais que valorizam a aprendizagem ativa e significativa.

A utilização de **jogos de tabuleiro** como estratégia pedagógica tem sido respaldada por diversos autores como **Kishimoto (2010)** e **Huizinga (2004)**, por sua capacidade de envolver os participantes ativamente na construção do conhecimento, estimular o pensamento crítico, promover a cooperação e facilitar a aprendizagem de conteúdos complexos de maneira acessível e divertida. O lúdico potencializa o aprendizado ao tornar o ambiente educacional mais dinâmico e motivador, favorecendo a construção de conhecimentos significativos.

O jogo é uma atividade essencial para o desenvolvimento da linguagem, do pensamento simbólico e das relações sociais. No contexto da educação formal e não formal, os jogos possibilitam a simulação de situações reais,

estimulando a resolução de problemas, a cooperação e a tomada de decisão.

Este projeto integra essas três dimensões – educação financeira, empreendedorismo e ludicidade – para promover a formação integral do Jovem aprendiz em um momento crucial de sua trajetória.

3.2 Apresentação

O presente projeto visa promover a educação financeira e o espírito empreendedor entre jovens de 15 a 17, especialmente os participantes do programa do Governo Federal “Jovem aprendiz” que estão em fase de transição para o mercado de trabalho.

Utilizando jogos de tabuleiro como ferramenta pedagógica, o projeto pretende desenvolver competências como planejamento financeiro, tomada de decisão, criatividade, resolução de problemas e comportamento empreendedor de forma lúdica, interativa e significativa.

A ação será realizada em uma organização social, em parceria com educadores, estudantes universitários e membros da comunidade por meio de uma oficina interativa.

3.3 Justificativa

A Grande parte dos jovens brasileiros chega à vida adulta sem conhecimentos básicos sobre finanças pessoais ou alternativas de geração de renda. Ao mesmo tempo, o sistema educacional formal ainda carece de abordagens inovadoras e interdisciplinares que preparem esses jovens para o cenário econômico atual que, exige cada vez mais, atitudes empreendedoras para enfrentar os desafios da empregabilidade e da sustentabilidade financeira do mundo real.

Diante disso, este projeto justifica-se pela necessidade de:

- Suprir lacunas na formação financeira e empreendedora dos jovens.
- Utilizar metodologias ativas de ensino, como os jogos de tabuleiro.
- Incentivar a autonomia, responsabilidade e o protagonismo juvenil.

- Fortalecer o papel da universidade como agente de transformação social por meio da extensão universitária.

3.3 Objetivos

- Geral

Capacitar jovens de 15 a 17 anos do programa “Jovem Aprendiz”, por meio de atividades lúdicas com jogos de tabuleiro, em temáticas relacionadas à educação financeira e ao empreendedorismo, visando prepará-los para uma inserção mais consciente e estratégica no mercado de trabalho.

- Específicos

I - Introduzir conceitos básicos de educação financeira: orçamento, poupança, crédito, consumo consciente e investimentos.

II - Estimular o pensamento empreendedor e a criatividade por meio de dinâmicas simuladas.

III - Promover a socialização, o trabalho em equipe e a resolução de problemas.

IV - Adaptar e aplicar jogos de tabuleiro como recurso didático para ensino de finanças e empreendedorismo.

V - Avaliar o impacto das atividades na mudança de percepção dos participantes sobre dinheiro e carreira.

3.4 Metas

- Realizar oficina temática em organização social ou centros de juventude.
- Atender um público total de, no mínimo, 30 jovens por oficina.
- Publicar relato de experiência em evento ou revista de extensão
- Elaborar e aplicar instrumento de avaliação (pré e pós-oficinas) para medir os impactos do projeto.

3.5 Metodologia:

O projeto será desenvolvido em quatro etapas principais:

I. Planejamento e Capacitação da Equipe

Seleção dos jogos de tabuleiro mais adequados; exemplos: Banco Imobiliário (adaptado) para finanças pessoais; Jogo do Empreendedor para gestão de negócios; Cashflow para estratégias financeiras e investimentos, entre outros.

- Adaptação dos jogos para fins educativos.
- Oficina interna para os extensionistas sobre educação financeira, empreendedorismo e mediação de jogo.

II. Parceria com Centros de Juventude e Organizações Sociais como a

- Contato com a instituição e OS para organização das oficinas.
- Seleção do público-alvo e agendamento das atividades.

III. Realização das Oficinas

- Oficinas com duração média de 2 horas, compostas por:
- Breve introdução teórica (15-20 minutos);
- Dinâmica com jogos de tabuleiro (60 minutos);
- Discussão em grupo sobre as situações vivenciadas nos jogos e relação com a vida real. (20-30 minutos).

IV. Avaliação e Acompanhamento

- Aplicação de questionários pré e pós-oficina para avaliação de impacto.
- Elaboração de relatório final com análise dos resultados e sugestões de melhorias.

3.6 Resultados esperados

- Jovens mais conscientes sobre o uso do dinheiro e preparados para fazer escolhas financeiras responsáveis.
- Desenvolvimento de competências empreendedoras como liderança, criatividade, resiliência e planejamento.
- Maior engajamento dos estudantes com temáticas que dialogam com sua realidade futura.
- Produção de material didático adaptado (guias de mediação dos jogos) que poderá ser replicado em outras ações.
- Estreitamento dos laços entre a universidade e a comunidade local, com impacto social mensurável.

3.7 Cronograma de execução:

DATA DE INÍCIO: 06/08/2025

DATA DE TÉRMINO: 17/12/2025

CRONOGRAMA		
AÇÃO	DATA	Observações
Pesquisa exploratória para definição de TEMA/TÍTULO da Disciplina Extensionista. <u>PREPARO</u>	06/08 até 09/09	Aulas expositivas
Escolha da Organização/ Instituição e Elaboração de Projeto. <u>INTEGRAÇÃO</u>	09/09/2025	Aula expositiva
Entrega ao Professor do Projeto preliminar e realização de alterações solicitadas.	16/09/2025 até 23/09/2025	Entrega do trabalho
Entrega do Projeto definitivo	14/10/2025	Entrega do trabalho
Elaboração de material didático e capacitação da equipe	21/10/2025	Atividade em sala de aula
Contato com a Organização Social para agendamento de visita e levantamento de dados sobre o público alvo	28/10/2025	Agendamento de visita à O.S
Acertos gerais para implementação do Projeto	04/11/2025	Realização de apresentação interna
Visita técnica para implementação do Projeto na comunidade externa	13/11/2025	Visita à O. S
Implementação do Projeto com coleta de "evidências" e outras informações importantes. <u>SOCIALIZAÇÃO</u>	21/11/2025	Realização de oficina
Elaboração do RELATÓRIO FINAL e envio de toda a documentação comprobatória ao Professor articulador	02/12/2025	Previsão

Avaliação pelo Professor articulador	09/12/2025	Previsão
Registro e <u>MENÇÃO CONCLUSÃO</u> (*) SPGAex e SEI	16/12/2025	Previsão

4. Considerações finais

Este projeto de extensão busca aliar inovação pedagógica, responsabilidade social e interdisciplinaridade para enfrentar um dos grandes desafios contemporâneos: a formação de jovens mais conscientes, autônomos e empreendedores. Ao utilizar os jogos de tabuleiro como ferramenta, pretendemos transformar a experiência de aprendizagem em algo significativo, divertido e duradouro, além de aproximar a universidade das reais demandas da sociedade.

5. Referência Bibliográfica

- DORNELAS, José Carlos Assis. *Empreendedorismo: transformando ideias em negócios*. 5. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo e educação*. São Paulo: Cortez, 2010.
- MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos Tarcísio; BEHRENS, Marilda Aparecida. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. 21. ed. Campinas, SP: Papirus, 2013.
- OECD. *PISA 2012 Results: Students and Money – Financial Literacy Skills for the 21st Century (Volume VI)*. Paris: OECD Publishing, 2014. Disponível em: <https://www.oecd.org/pisa/keyfindings/pisa-2012-results-volume-vi.htm>. Acesso em: 17 set. 2025.
- WORLD ECONOMIC FORUM. *Arab World Competitiveness Report 2018*. Geneva: WEF, 2018. Disponível em: https://www3.weforum.org/docs/Arab-World-Competitiveness-Report-2018/AWCR%202018.0724_1342.pdf. Acesso em: 17 set. 2025.
- WORLD ECONOMIC FORUM. *The Future of Jobs Report 2025*. Geneva: WEF, 2025. Disponível em: <https://www.weforum.org/publications/the-future-of-jobs-report-2025/>. Acesso em: 17 set. 2025.
- **BRASIL**. *Lei nº 10.097, de 19 de dezembro de 2000*. Altera dispositivos da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), relativa à contratação de aprendizes. *Diário Oficial da União*: Brasília, DF, 20 dez. 2000.
- **BRASIL**. *Decreto nº 9.579, de 22 de novembro de 2018*. Consolida atos normativos editados pelo Poder Executivo federal que dispõem sobre a regulamentação da Lei nº 10.097/2000 e da aprendizagem profissional. *Diário Oficial da União*: Brasília, DF, 23 nov. 2018.
- **MINISTÉRIO PÚBLICO DO TRABALHO (MPT)**. *Portaria nº 3.872, de 2023*. Dispõe sobre a atuação do Ministério Público do Trabalho na promoção e fiscalização da aprendizagem profissional. *Diário Oficial da União*: Brasília, DF, 2023.