

Centro Universitário Processus

PORTARIA Nº 282, DE 14 DE ABRIL DE 2022

Anexo II – RELATÓRIO FINAL



CENTRO UNIVERSITÁRIO PROCESSUS

Prática Extensionista

RELATÓRIO FINAL (2/2025)

CURSO: Tecnologia em Gestão Pública	
DISCIPLINA EXTENSIONISTA: Prática de Gestão – Empreendedorismo e Inovação	
TÍTULO DO PROJETO/AÇÃO: Educação Financeira e Empreendedorismo para Jovens por Meio de Jogos de Tabuleiro	
PERÍODO DE EXECUÇÃO:	
Data Início: 06/09/2025	Data Término: 02/12/2025
ALUNO(A):	
Nome completo	Curso/matrícula
MÁRCIA LOPES DE AGUIAR – GESTÃO PÚBLICA/2423020000008	
ORLANDO DUARTE PINTO - GESTÃO PÚBLICA/2513020000003	
CLARISSE SENA DA SILVA - GESTÃO PÚBLICA/2311800000011	
PROFESSOR (A) ARTICULADOR (A):	
Profª Msc. Silvana Maria B. da Silva Costa	
INSTITUIÇÃO PARCEIRA/ENDEREÇO:	
Casa Azul Felipe Augusto	
QN 315, Conjunto F, Lotes 1/4, Samambaia Sul, Brasília-DF	
CEP: 72307406	

Centro Universitário Processus

PORTARIA Nº 282, DE 14 DE ABRIL DE 2022

PÚBLICO-ALVO:
Jovens de 15 a 17 anos do programa “Jovem Aprendiz”
RESUMO
O presente projeto visou promover a educação financeira e o espírito empreendedor entre jovens de 15 a 17, especialmente os participantes do programa Governo Federal “Jovem aprendiz” que estão em fase de transição para o mercado de trabalho
Utilizando jogos de tabuleiro como ferramenta pedagógica, o projeto pretendeu desenvolver competências como planejamento financeiro, tomada de decisão, criatividade, resolução de problemas e comportamento empreendedor de forma lúdica, interativa e significativa
A ação foi realizada em uma organização social, em parceria com educadores, estudantes universitários e membros da comunidade por meio de uma oficina interativa
O projeto foi desenvolvido em quatro etapas principais:
I – Planejamento e Capacitação da Equipe: seleção do jogo adequado; adaptação do jogo para fins educativos; oficina interna sobre educação financeira, empreendedorismo e mediação de jogos.
II - Parceria com Centros de Juventude e Organizações Sociais como a Casa Azul Felipe Augusto: contato com a instituição; seleção do público alvo; agendamento de visita à O.S
III – Realização da Oficina: introdução teórica sobre os temas; dinâmica com os jogos; premiação dos vencedores
IV – Avaliação e Acompanhamento: aplicação de questionário; compartilhamento de situações vivenciadas nos jogos e relação com a vida real
RESULTADOS ESPERADOS
Jovens mais conscientes sobre o uso do dinheiro e preparados para fazer escolhas financeiras responsáveis.
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.

Centro Universitário Processus

PORTARIA Nº 282, DE 14 DE ABRIL DE 2022

Estreitamento dos laços entre a universidade e a comunidade local, com impacto social mensurável.

Quantidade de beneficiários

30 jovens

Observações:

A abordagem teórica foi recebida com interesse pelos jovens, principalmente após explanação de relatos de experiências pessoais dos alunos extensionistas. A oficina com os jogos foi bem animada e foi perceptível a empolgação dos jovens.

ANEXOS AO RELATÓRIO:

Apresentação em Slides (PDF); Projeto; Relatório; Quadro de Evidências

Aluno(a)

Professor(a) articulador(a)