

Anexo I – MODELO DE PROJETO EXTENSIONISTA

CENTRO UNIVERSITÁRIO PROCESSUS
Prática Extensionista

PROJETO/AÇÃO (1/2026)

1. IDENTIFICAÇÃO DO OBJETO

Atividade Extensionista:

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

Área Temática: Empreendedorismo, Educação e Cidadania

Linha de Extensão: Educação empreendedora e educação financeira para a cidadania

Local de implementação: Centro de Ensino Fundamental 26 de Ceilândia

EQNO 5/7, Ceilândia Norte (Setor O), Brasília - DF, (61) 3901-6903

Título: Aprendendo a empreender na infância: Educação financeira e práticas de mercado com materiais sustentáveis

2. IDENTIFICAÇÃO DOS AUTORES E ARTICULADORES

CURSO: Superior de Tecnologia em Gestão Pública - Matutino

DISCIPLINA EXTENSIONISTA: Empreendedorismo e Inovação

Coordenadora de Curso

NOME: Prof.^a: Maria Aparecida da Assunção

Professora Articuladora:

NOME: Prof.^a: Silvana Maria Barbosa Da Silva Costa

Alunas:

NOME/Matrícula/Contato

Alice Mafra de Queiroz - 2513020000015 - alicemaro947@gmail.com

Ana Clara dos Santos Valério - 2513020000025 - claravaleriot@gmail.com

Bianca Alessandra de Souza Vitor - 2513020000036 -
biancaalessandra.souz@gmail.com

Isabela Pires Maciel - 2513020000001 - isabelapiresmm@gmail.com

3. DESENVOLVIMENTO

3.1. Apresentação

O presente projeto de extensão tem como finalidade desenvolver uma atividade educativa voltada à introdução de conceitos básicos de empreendedorismo, inovação, criatividade e educação financeira entre estudantes do ensino fundamental de uma escola pública do Distrito Federal.

A proposta consiste na realização de uma oficina prática que simula um pequeno ambiente de mercado, no qual os estudantes serão organizados em grupos e terão a oportunidade de criar brinquedos utilizando materiais recicláveis previamente disponibilizados. Durante a atividade, os participantes receberão uma quantia fictícia de dinheiro, que deverá ser utilizada para adquirir os materiais necessários para a produção dos brinquedos.

Após a etapa de produção, os grupos deverão definir um preço para seus produtos e realizar atividades de compra e venda entre si, simulando um pequeno mercado de trocas. Essa dinâmica permitirá aos estudantes compreender, de forma prática e acessível, conceitos básicos relacionados ao empreendedorismo, à tomada de decisão, ao planejamento financeiro e ao valor econômico dos produtos.

A oficina será conduzida de maneira lúdica e interativa, estimulando a criatividade, a cooperação e o pensamento crítico. Ao final da atividade, os grupos serão convidados a refletir sobre as decisões tomadas, os resultados obtidos e as estratégias utilizadas durante o processo.

A iniciativa busca estimular o desenvolvimento de competências relacionadas à criatividade, tomada de decisão, cooperação e gestão responsável de recursos. Ao proporcionar uma experiência prática de criação e comercialização de produtos, pretende-se aproximar os estudantes de noções fundamentais sobre empreendedorismo e economia de forma acessível e adequada à faixa etária.

Além disso, o projeto incorpora a dimensão ambiental ao incentivar o uso de materiais recicláveis, promovendo reflexões mais amplas sobre sustentabilidade, consumo consciente e reaproveitamento de recursos.

3.2. Justificativa

A introdução de noções básicas de empreendedorismo e educação financeira no ambiente escolar constitui uma estratégia relevante para o desenvolvimento de competências essenciais para a vida em sociedade. Embora esses temas possuam grande impacto na formação cidadã e na autonomia individual, ainda são pouco explorados de forma prática nas etapas iniciais da educação básica.

Nesse contexto, atividades extensionistas que aproximam o ensino superior da comunidade escolar desempenham papel importante na promoção de experiências educativas inovadoras e socialmente relevantes. Ao levar para a escola atividades que estimulem a criatividade, a tomada de decisão e a compreensão do funcionamento básico da economia, amplia-se o repertório formativo dos estudantes.

Além disso, a proposta contribui para a formação de uma consciência financeira desde a infância, permitindo que os estudantes compreendam conceitos como consumo, poupança, investimento e valor do trabalho. A atividade também incentiva a cooperação e o trabalho em equipe, competências fundamentais para a atuação em contextos sociais e profissionais.

Outro aspecto relevante refere-se à dimensão ambiental da proposta. A utilização de materiais recicláveis na produção dos brinquedos estimula reflexões sobre sustentabilidade, reaproveitamento de recursos e consumo responsável.

Portanto, o projeto apresenta relevância educacional, social e ambiental, ao promover uma experiência pedagógica que integra criatividade, empreendedorismo, educação financeira e consciência socioambiental.

3.3. Objetivos

3.3.1. Geral

Promover a introdução de conceitos básicos de empreendedorismo, inovação e educação financeira entre estudantes do ensino fundamental por meio de uma oficina prática baseada na criação e comercialização simulada de brinquedos produzidos com materiais recicláveis.

3.3.2. Específicos

- Estimular a criatividade e a inovação na criação de produtos simples a partir de materiais recicláveis.
- Desenvolver noções básicas sobre dinheiro, valor, consumo, poupança e planejamento financeiro.
- Incentivar a tomada de decisão e o planejamento na gestão de recursos financeiros fictícios.
- Promover o trabalho em equipe e a cooperação entre os estudantes.
- Demonstrar, de forma prática, como ideias podem ser transformadas em produtos com valor econômico.
- Estimular reflexões sobre sustentabilidade e reaproveitamento de materiais.

3.4. Metas

- Realizar oficina de empreendedorismo com estudantes do ensino fundamental.
- Formar quatro grupos de trabalho entre os participantes.
- Promover a criação de pelo menos um brinquedo por grupo utilizando materiais recicláveis.
- Simular um ambiente de compra e venda entre os grupos.
- Estimular reflexões coletivas sobre decisões financeiras e estratégias de venda.

3.5. Fundamentação Teórica

Palavras-chave: Educação empreendedora; Cidadania; Educação Financeira.

O empreendedorismo constitui atualmente uma das competências essenciais para a formação de indivíduos capazes de atuar de forma crítica, criativa e inovadora na sociedade contemporânea. Mais do que a criação de empresas, o empreendedorismo envolve a capacidade de identificar oportunidades, resolver problemas, mobilizar recursos e tomar decisões responsáveis diante de contextos sociais e econômicos diversos.

Conforme Razzolini Filho (2012, p. 23), “o empreendedorismo está diretamente associado à capacidade de transformar ideias em oportunidades viáveis”.

Nesse sentido, sua introdução no contexto educacional, especialmente nas etapas iniciais da formação escolar, contribui significativamente para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e comportamentais associadas à autonomia, à criatividade e à responsabilidade.

De acordo com Ortiz (2021), o empreendedorismo contemporâneo está fortemente associado à economia criativa, caracterizada pela geração de valor a partir de ideias, conhecimentos e soluções inovadoras. Nesse contexto, estimular desde cedo o pensamento criativo e a capacidade de transformar recursos simples em produtos ou soluções úteis representa uma estratégia relevante para o desenvolvimento de competências empreendedoras. Ao trabalhar com materiais recicláveis e estimular a criação de brinquedos, por exemplo, promove-se simultaneamente a criatividade, a inovação e a consciência ambiental.

A criatividade, portanto, não se restringe à expressão subjetiva, mas configura-se como competência aplicada à solução de problemas. Tal entendimento é aprofundado pelo autor ao afirmar que:

(...) a inovação não depende necessariamente de tecnologia avançada, mas da capacidade de reorganizar recursos de forma criativa para gerar novas possibilidades (ORTIZ, 2021, p. 89).

O empreendedorismo também está diretamente relacionado ao processo de tomada de decisão. Cruz e Barreto (2014, p. 31) destacam que “decidir implica escolher entre alternativas com base em critérios e objetivos previamente definidos”. Em análise indireta, a tomada de decisão envolve não apenas escolha, mas também avaliação de consequências e gestão de recursos (CRUZ; BARRETO, 2014).

No ambiente educacional, atividades que simulam situações de escolha e gestão de recursos contribuem para o desenvolvimento do raciocínio lógico e da responsabilidade individual e coletiva. Ao proporcionar que estudantes escolham quais materiais comprar, quanto gastar ou poupar e qual preço atribuir aos produtos criados, cria-se um ambiente pedagógico que estimula o pensamento estratégico e a compreensão das consequências das decisões econômicas.

Outro aspecto fundamental abordado neste projeto é a educação financeira. A compreensão básica sobre dinheiro, consumo, poupança e investimento é essencial para a formação de cidadãos capazes de lidar de forma equilibrada com recursos financeiros ao longo da vida. Domingos e Cavagnoli (2014) ressaltam que a educação financeira deve ser iniciada ainda na infância, pois os hábitos relacionados ao consumo e ao uso do dinheiro são construídos desde cedo e tendem a se consolidar ao longo da vida adulta.

Os autores ainda enfatizam, em passagem relevante:

(...) sem educação financeira, o indivíduo tende a desenvolver comportamentos de consumo inadequados, comprometendo sua estabilidade econômica futura (DOMINGOS; CAVAGNOLI, 2014, p. 42).

Nesse sentido, atividades pedagógicas que simulam situações de mercado, como compra, venda e gestão de recursos, tornam-se instrumentos importantes de aprendizagem significativa. Segundo Razzolini Filho (2012), o processo de aprendizagem empreendedora é mais eficaz quando ocorre por meio de experiências práticas, nas quais os participantes podem vivenciar situações reais ou simuladas de tomada de decisão e resolução de problemas.

Além disso, a inovação, entendida como a capacidade de criar ou melhorar produtos e processos, representa um elemento central no empreendedorismo. Paixão (2019) destaca que a inovação não depende necessariamente de tecnologias complexas, podendo surgir a partir da combinação criativa de recursos simples. Dessa forma, ao estimular a criação de brinquedos a partir de materiais recicláveis, o projeto demonstra às crianças que soluções inovadoras podem surgir de elementos cotidianos e acessíveis.

Outro ponto relevante refere-se à dimensão socioambiental do empreendedorismo. A utilização de materiais recicláveis como matéria-prima para a produção dos brinquedos promove reflexões importantes sobre sustentabilidade, consumo consciente e reaproveitamento de recursos.

Essa abordagem reforça a compreensão de que o empreendedorismo pode contribuir não apenas para a geração de valor econômico, mas também para a promoção de práticas ambientalmente responsáveis.

Sevilha Júnior (2013) destaca que o sucesso de iniciativas empreendedoras depende não apenas de ideias inovadoras, mas também da capacidade de planejamento, organização e cooperação entre os envolvidos. Ao trabalhar em equipes para criar, produzir e comercializar brinquedos, os estudantes têm a oportunidade de vivenciar experiências que simulam, em escala reduzida, processos presentes no mundo real dos negócios.

O autor complementa essa análise ao afirmar:

(...) empreender é um processo coletivo, no qual diferentes habilidades se complementam para a construção de soluções eficazes (SEVILHA JÚNIOR, 2013, p. 78).

A articulação entre empreendedorismo, inovação, educação financeira e sustentabilidade torna-se, portanto, uma estratégia pedagógica capaz de promover aprendizagens significativas e multidimensionais. Ao vivenciar atividades que envolvem criatividade, cooperação, tomada de decisão e gestão de recursos, os estudantes passam a compreender de forma concreta como ideias podem se transformar em produtos e como as escolhas econômicas influenciam resultados.

Assim, a proposta extensionista apresentada busca integrar universidade, escola e comunidade por meio de uma atividade educativa que alia teoria e prática, estimulando o desenvolvimento de competências empreendedoras em crianças do ensino fundamental. A oficina proposta cria um ambiente de aprendizagem ativo, no qual os estudantes são protagonistas do processo de criação, negociação e decisão, consolidando conhecimentos de forma participativa e significativa.

3.6. Metodologia

A metodologia aqui adotada foi de pesquisa literária e participativa com atividade a ser realizada em formato de oficina participativa estruturada em etapas sequenciais que combinam exposição dialogada, dinâmica em grupo e atividade prática. Inicialmente será realizada uma apresentação introdutória sobre empreendedorismo, criatividade e dinheiro, utilizando exemplos simples e adequados à faixa etária dos participantes.

Centro Universitário Processus
PORTARIA Nº 282, DE 14 DE ABRIL DE 2022

Nessa etapa, serão discutidos conceitos como criação de ideias, produção e venda de produtos e importância do planejamento financeiro.

Na sequência, os estudantes serão organizados em quatro grupos, aos quais será atribuída uma quantia de dinheiro fictício, bem como acesso a uma lista de materiais recicláveis disponíveis para aquisição, cada qual com valores previamente definidos.

Entre os materiais ofertados incluem-se, a título exemplificativo, garrafas PET, rolos e caixas de papelão, tampinhas plásticas, palitos de madeira e papel colorido reciclado. Paralelamente, serão apresentadas sugestões de brinquedos passíveis de construção com tais materiais, como carrinhos, robôs, foguetes, jogos de argolas, entre outros.

Cada grupo deverá deliberar sobre quais materiais adquirir, quanto do recurso financeiro utilizar ou poupar e qual produto será desenvolvido. Superada a etapa de planejamento, os participantes darão início à construção dos brinquedos, utilizando os insumos previamente selecionados.

Concluída a produção, os grupos deverão estabelecer o preço de venda de seus produtos, considerando critérios próprios, e preparar uma breve apresentação para divulgação.

Em seguida, será realizada uma rodada de compra e venda entre os grupos, simulando um ambiente de mercado, na qual não será permitido adquirir o próprio produto. Após a comercialização, cada grupo deverá decidir a destinação do recurso obtido, podendo optar por consumir integralmente o valor, realizar poupança parcial ou reinvestir na aquisição de novos materiais para eventual produção adicional.

Ao término da atividade, será promovida uma roda de conversa com todos os participantes, com o objetivo de refletir sobre as decisões adotadas, as estratégias utilizadas e os resultados alcançados ao longo da dinâmica.

Como forma de incentivo e valorização da participação, poderão ser concedidas premiações simbólicas, tais como, cofrinho sustentável para o grupo que demonstrar melhor organização financeira, medalha de criatividade para o brinquedo mais inovador, selo de inovação para a melhor solução com materiais recicláveis e certificado de equipe empreendedora para o grupo que apresentar maior cooperação.

Centro Universitário Processus
PORTARIA Nº 282, DE 14 DE ABRIL DE 2022

De forma sintética, a dinâmica da oficina compreende as seguintes etapas articuladas: introdução aos conceitos de empreendedorismo e educação financeira; organização dos participantes em grupos; distribuição de recursos fictícios; aquisição de materiais; criação dos brinquedos; definição de preços; realização de atividades de compra e venda; tomada de decisão sobre o uso dos recursos; e, por fim, discussão coletiva, visando à consolidação das aprendizagens desenvolvidas.

O quadro a seguir apresenta as atividades propostas e seus respectivos objetivos.

Quadro: Atividades e objetivos

Etapas	Atividade	Objetivo pedagógico
1	Introdução ao empreendedorismo	Apresentar conceitos básicos de dinheiro, criação e venda
2	Divisão em 4 grupos	Estimular cooperação e trabalho em equipe
3	Entrega do dinheiro fictício	Simular recursos financeiros limitados
4	Compra dos materiais recicláveis	Exercitar planejamento e tomada de decisão
5	Criação dos brinquedos	Estimular criatividade e inovação
6	Definição de preço	Introduzir noção de valor e mercado
7	Feira de compra e venda	Vivenciar negociação e consumo
8	Decisão sobre uso do dinheiro	Trabalhar educação financeira
9	Discussão final	Refletir sobre decisões e aprendizagens

Fonte: Elaborado pelo grupo, 2026

3.7. Resultados esperados

Espera-se que, ao final da atividade, os estudantes sejam capazes de compreender, de forma inicial e adaptada à sua faixa etária, conceitos relacionados ao empreendedorismo, ao uso do dinheiro e à importância das decisões econômicas.

Além disso, espera-se que os participantes desenvolvam habilidades relacionadas à criatividade, à cooperação e à resolução de problemas, bem como ampliem sua consciência sobre sustentabilidade e reaproveitamento de materiais.

A atividade também pretende fortalecer a relação entre universidade e comunidade escolar, promovendo experiências educativas que contribuam para a formação cidadã e para o desenvolvimento de competências empreendedoras desde a infância.

3.8. Cronograma de execução

DATA DE INÍCIO: 10/02/2026
DATA DE TÉRMINO: 15/07/2026

Tabela: Cronograma de execução

ATIVIDADES	CRONOGRAMA/MÊS						DATA
	1	2	3	4	5	6	
PREPARO							
1. Aulas e Pesquisa exploratória Definição de TEMA/TÍTLO do Projeto Escolha da Organização/ Instituição							Início: 10/02/2026 Término: 10/03/2026
INTEGRAÇÃO							
2. Elaboração de Projeto Entrega ao Professor do Projeto preliminar							Início: 11/03/2026 Término: 17/03/2026
3. Realização de ajustes e alterações solicitadas							Início: 17/03/2026 Término: 14/04/2026
4. Entrega do Projeto definitivo (corrigido)							28/04/2026
5. Apresentação do Projeto (internamente)							30/04/2026
6. Acertos gerais e agendamento para implementação do Projeto na comunidade externa							05/05/2026
SOCIALIZAÇÃO							
7. Implementação do Projeto Coleta de “evidências” e informações importantes.							Início: 05/05/2026 Término: 16/06/2026
RESULTADOS							
8. Elaboração do Relatório Final Envio da documentação comprobatória ao Professor articulador							Início: 16/06/2026 Término: 20/06/2026
9. Avaliação pelo Professor articulador							Início: 20/06/2026 Término: 22/06/2026
10.Entrega do Relatório Final definitivo							23/06/2026
CONCLUSÃO							
11.Registro - SPGAex							Início: 23/06/2026 Término: 07/07/2026
12.Menção - SEI: Aprovado (AP) ou Reprovado (RP)							Início: 07/07/2026 Término: 15/07/2026

Fonte: Elaborado pelo grupo, 2026

3.9. Considerações finais

O projeto propõe uma abordagem educativa baseada na aprendizagem prática e na participação ativa dos estudantes. Ao simular um ambiente de criação e comercialização de produtos, a oficina permite que os participantes compreendam de forma concreta conceitos básicos de empreendedorismo e gestão financeira.

A utilização de materiais recicláveis reforça ainda a dimensão ambiental da proposta, incentivando práticas sustentáveis e o consumo consciente.

Dessa forma, o projeto contribui para o desenvolvimento de competências importantes para a formação cidadã e para a construção de uma cultura empreendedora desde as etapas iniciais da educação.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CRUZ, Eduardo Picanço; BARRETO, Cesar Ramos. O processo decisório nas organizações. 1. ed. Curitiba: Intersaberes, 2014. E-book.
Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/6241>

DOMINGOS, Reinaldo Aparecido; CAVAGNOLI, Irani. Papo empreendedor: uma reflexão essencial para chegar ao topo e ter sustentabilidade nos negócios. 1. ed. São Paulo: DSOP, 2014. E-book.
Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/203051>.

ORTIZ, Felipe Chibás. Criatividade, inovação e empreendedorismo startups e empresas digitais na economia criativa. 1. ed. São Paulo - SP: Phorte, 2021. E-book.
Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/205323>.

PAIXÃO, Márcia Valéria. Inovação em produtos e serviços. 1. ed. Curitiba: Intersaberes, 2019. E-book.
Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/22491>

RAZZOLINI FILHO, Edelvino. Empreendedorismo: dicas e planos de negócios para o século XXI. 1. ed. Curitiba: Intersaberes, 2012. E-book.
Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/6008>

SEVILHA JÚNIOR, Vicente. Empreendedorismo de sucesso. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Brasport, 2013. E-book.
Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/216190>.