



EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO





E.L.O - EMPREENDER, LIDERAR E ORGANIZAR:

Utilização em decisões responsáveis

Um jogo de tabuleiro educativo que ensina o equilíbrio entre lucro, inovação e responsabilidade social.

Nomes: Camila Kelly, Gabriel Vítor, Kamila Vitória e Lúlian Kauana
Cursos: Administração e Gestão Pública



O QUE É O EMPREENDEDORISMO?

Identificar problemas e criar soluções práticas, transformando ideias em valor, seja vendendo produtos ou serviços.

Envolve observar oportunidades, assumir riscos calculados e ter persistência, mesmo começando com poucos recursos. O foco deve estar em resolver uma necessidade do cliente, com planejamento e inovação



EXEMPLO

Um exemplo comum de empreendedorismo é a venda de doces caseiros. Muitas pessoas começam produzindo em casa e vendendo para amigos, vizinhos ou pela internet. Outro exemplo é ajudar parentes em serviços que exijam força, raciocínio ou tempo. Também podemos citar serviços prestados de forma independente, como design, edição de vídeos ou gerenciamento de redes sociais.



O QUE É INOVAÇÃO?

Inovação é criar algo novo ou melhorar algo que já existe, trazendo mais valor.



Um doce com um sabor diferente



Um atendimento mais rápido e educado



Uma forma criativa de divulgar nas redes sociais



Uma embalagem mais bonita ou sustentável



POR QUE APRENDER ISSO?

1. Ajuda a se destacar



2. Resolve problemas



3. Desenvolve criatividade



4. Prepara para o mercado de trabalho



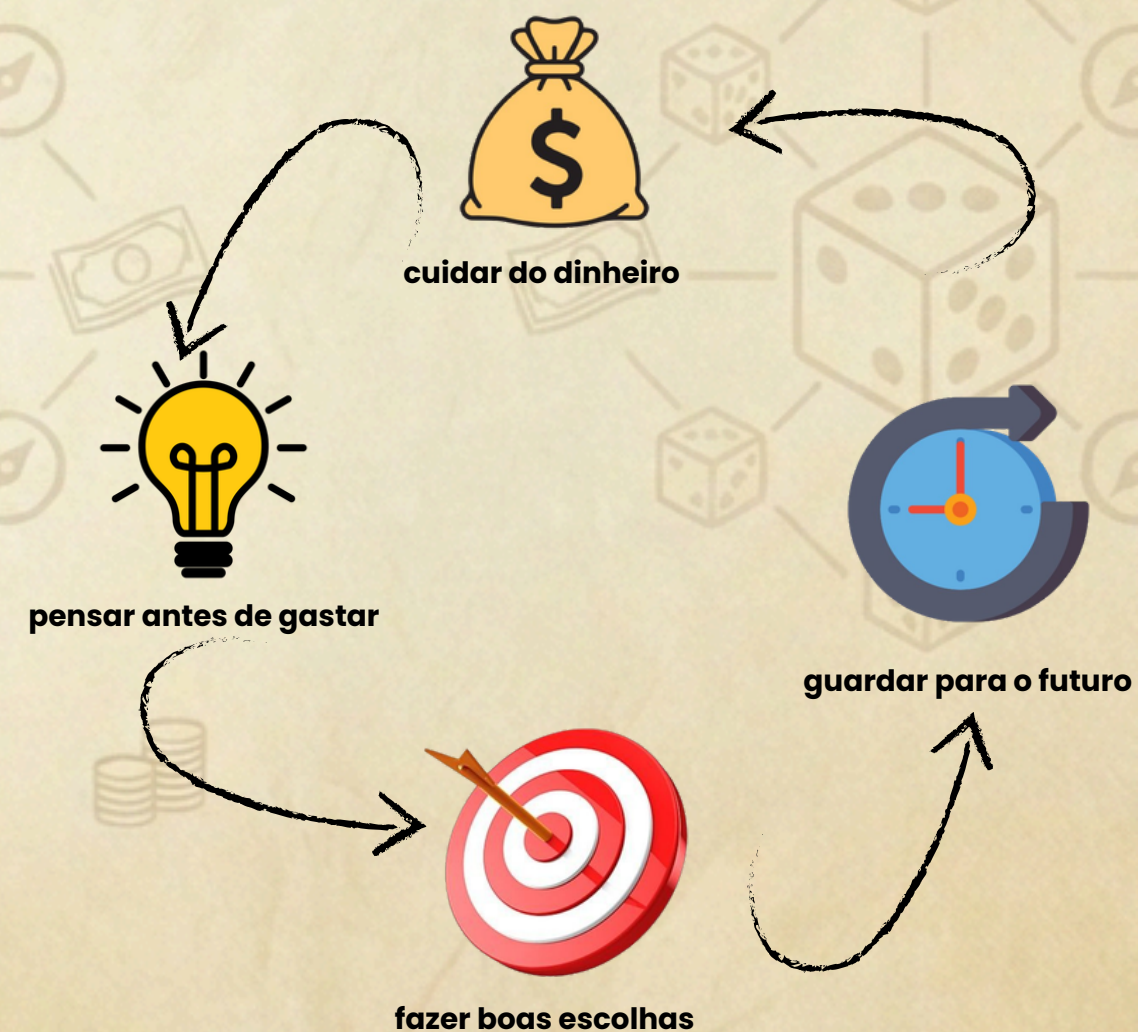
5. Melhora decisões





EDUCAÇÃO FINANCEIRA

Educação financeira é aprender a cuidar bem do dinheiro e fazer escolhas inteligentes com ele no dia a dia. É como aprender a usar uma ferramenta importante: se você souber usar direitinho, ela pode te ajudar muito!





NOSSA PROPOSTA NA PRÁTICA



Aprendizado
de empreendedorismo



Uso de jogo interativo



Participação ativa
dos alunos



Desenvolvimento
prático e dinâmico



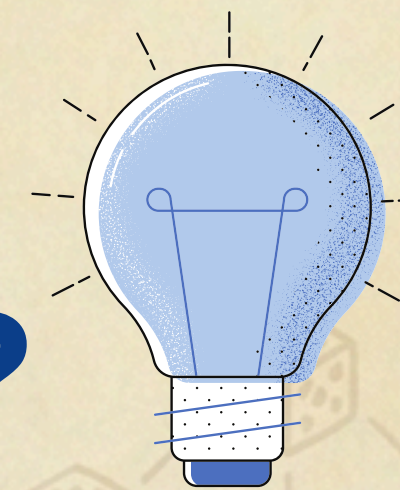
COMO FUNCIONA O JOGO?

Os jogadores representam pequenos empreendedores e começam com a mesma quantidade de dinheiro. Ao longo do jogo, lançam o dado, avançam no tabuleiro e enfrentam diferentes situações, podendo ganhar ou perder dinheiro, resolver contas e tomar decisões.





QUAL O OBJETIVO?



Incentivar os alunos a pensar como empreendedores, aprendendo a tomar decisões, realizar cálculos simples e entender que um negócio pode ter momentos bons e desafiadores, exigindo criatividade e atenção.





VAMOS CONFERIR AS CARTAS DO JOGO?





CARTA PERGUNTA

Essa carta trabalha o raciocínio lógico e a matemática básica.





CARTAS “SORTE OU REVÉS”

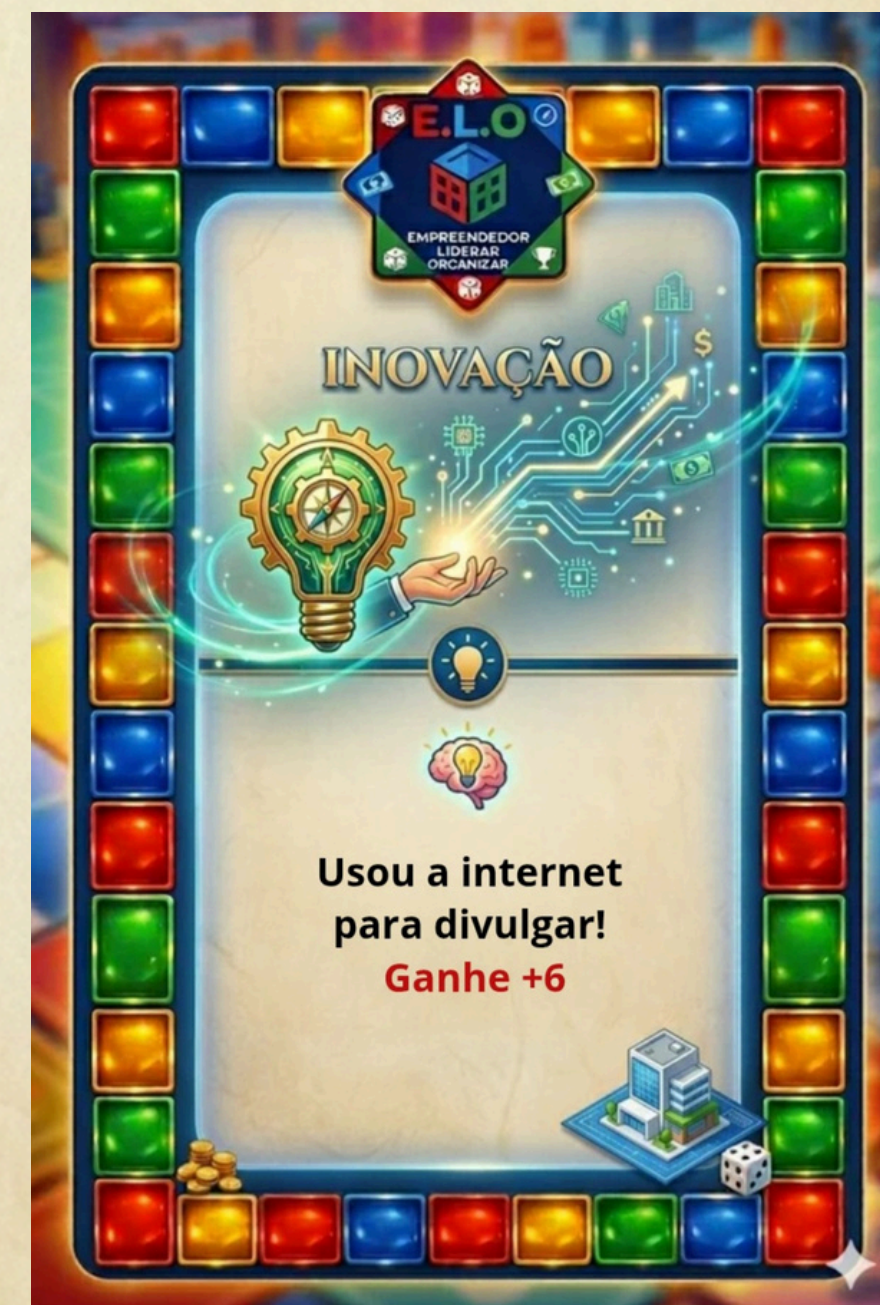
Essas cartas representam os
altos e baixos do
empreendedorismo.





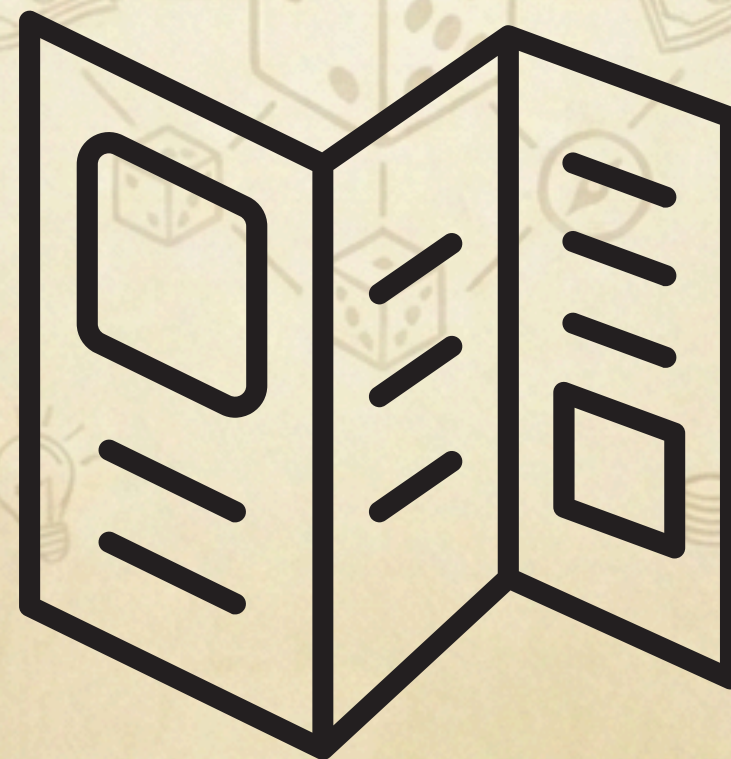
CARTAS DE INOVAÇÃO

Inovar é ter uma ideia diferente para melhorar seu negócio





**Vamos entender como funciona
o manual do jogo:**





MANUAL DO JOGO

MANUAL DO JOGO

OBJETIVO DO JOGO

Cada grupo representa uma empresa fictícia. O objetivo é terminar o jogo com o maior saldo de dinheiro.

COMO JOGAR

Jogue o dado, avance no tabuleiro e realize a ação da casa.

REGRA ESPECIAL

Se cair no NULO, o time perde a vez.

RESULTADO FINAL

Entrada - Saída = saldo final. Quem tiver mais vence.

FORMAÇÃO DOS TIMES

Divida a turma em grupos. Cada grupo escolhe um nome e começa com 10 ELOmoney.

TIPOS DE CASAS

Pergunta: 1 minuto para responder. Se acertar, ganha moedas.

Ganho/Perda: pode ganhar ou perder moedas.

Sorte ou Revés: sorte ganha, revés perde.

CONTROLE FINANCEIRO

Registrar entradas (ganhos) e saídas (perdas) com descrição.



Usamos para registrar tudo que você ganha e tudo que você gasta. Para entender se, no final, você teve lucro ou prejuízo."





Pequenas ideias podem gerar grandes transformações.
Obrigada pela atenção!