

Compromisso social e educação fiscal na curricularização da extensão: relato de experiência no polo UAB - Gravatá/PE

Emylly Eduarda Lima de Oliveira¹

Ana Lúcia Fontes de Souza Vasconcelos²

José Lenilson Ferreira de Melo³

Thaina da Silva Santos⁴



Este artigo está licenciado sob forma de uma licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.

 <https://doi.org/10.32459/2447-8717e366>

Recebido: 17-04-2025 | **Aprovado:** 29-04-2025 | **Publicado:** 12-03-2025

Resumo: Este relatório tem como objetivo apresentar uma experiência exitosa de prática inovadora do polo UAB da cidade de Gravatá/PE, do curso de bacharelado em Ciências Contábeis do EaD/UFPE, integrando as atividades extensionistas ao currículo (Lei Federal nº 13.005/2014), promovendo uma formação acadêmica inovadora com compromisso social sobre a arrecadação, aplicação e fiscalização do dinheiro público. Com 38 alunos do primeiro ano do ensino médio, em parceria com uma escola pública do município, foi utilizada uma metodologia de aprendizagem ativa com a técnica de design de jogos, incorporando elementos de situações reais de educação fiscal, transformando conceitos complexos em experiências interativas. Um dos principais desafios foi adaptar o Jogo de Educação Fiscal para diferentes faixas etárias e níveis de conhecimento desses alunos. Os relatos dos alunos, ao participarem do jogo, indicaram: aprendizado mais envolvente para aprender conceitos complexos (92%), para as situações fiscais inseridas, buscaram respostas de forma interdisciplinar em matemática, português, história e geografia, facilitando a compreensão sobre o funcionamento dos tributos, e 7% tiveram dúvidas sobre o pagamento do tributo. Para os universitários: níveis aceitável e bom para as habilidades intelectual, técnica e pessoais; níveis bom e muito bom para habilidades e valores aplicados em seu cotidiano e liderança.

Palavras-chave: Ações curriculares da extensão. Design de jogos. Educação a Distância. Educação fiscal.

¹ Universidade Federal de Pernambuco – UFPE

² Universidade Federal de Pernambuco – UFPE

³ Universidade Federal de Pernambuco – UFPE

⁴ Universidade Federal de Pernambuco – UFPE

Introdução

A centralidade da extensão na formação profissional e produção de conhecimentos com interfaces científico-sociais, no cumprimento do Plano Nacional de Educação (PNE - Lei Federal nº 13.005/2014) e da Resolução da Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação – CNE/CES Nº 7/2018, atendendo a Meta 12 – Estratégia 12.7, tem sido um desafio para os cursos da Educação Online, Aberta e a Distância (EOD), por serem diferentes do ensino presencial em vários aspectos de forma estrutural, mas com o mesmo potencial pedagógico em estimular os estudantes para uma reflexão crítica acerca dos problemas sociais e a relação dos conhecimentos teóricos com a aplicação prática no seu dia a dia.

Quando socializado no ambiente virtual de aprendizagem, possui potencial de ser um veículo de troca da experimentação de sua prática profissional com uma comunicação direta inserindo relações sócio-afetivas; conhecimento da comunidade acadêmica sobre as realidades e contextos dos municípios onde nossos estudantes do Ensino a Distância (EaD) estão inseridos, aprendendo a dialogar com os agentes locais, e implementando novas práticas de ensino de forma pluridisciplinar do saber, sistematizado no processo de avaliação contínua ao que se espera na formação dos estudantes. Esta formalização pode ser considerada um dos referenciais de indicadores de qualidade para avaliação dos cursos (Bandalaria, 2024, p.58-59). Este diálogo com a realidade produz um processo de ensino-aprendizagem interativo nos contextos sociais, tornando-os mais qualificados, incorporando uma dimensão sócio-histórica do conhecimento, com visão de atuação como cidadão global, uma educação significativa e cidadã, que faça diferença na vida pessoal e profissional, rompendo com uma lógica pedagógica de concepção neutra na perspectiva epistemológica, sendo necessário reorganizar o saber de forma socialmente contextualizada, porém garantindo tempo e espaços diversos.

Destacamos a relevância dos Polos Educacionais (em revisão do Marco Regulatório) como unidades de espaços físicos, contribuindo com atividades formativas (com local e tempo pré-determinados), sendo essencial uma “tríade relacional e educacional”, na qual os alunos apresentem suas necessidades de aplicar os conhecimentos; o professor escuta e orienta; e o tutor escuta e medeia nas realidades sociais. Justifica-se esta experiência no Polo do município de Gravatá/Pernambuco do curso de Bacharelado em Ciências Contábeis EaD/UFPE para além do cumprimento do PNE, buscando uma aprendizagem transformadora na vida do aluno e em sua comunidade, estimulando um ecossistema

educacional de aprendizagem prática e cidadã, contemplando os conteúdos teóricos curriculares em Tecnologia Social (TS) que agreguem valor no processo dialógico entre universidade e sociedade de forma solidária e sustentável, conforme afirmam Kapelinski *et al.* (2023, p. 251): “[...] compromisso com a transformação social, a sustentabilidade socioambiental e econômica, o processo educativo que envolve os indivíduos, a criação de um espaço de escuta das demandas [...]”. Nesse contexto, a experiência da ação curricular de extensão com design de jogos na educação fiscal foi resultado de um processo coletivo (tutores, professores, alunos e agentes locais – público e privado) com potencial de replicabilidade e impacto social.

O contexto pedagógico, para implementar atividades extensionistas na matriz curricular no novo Projeto Pedagógico do Curso (PPC) de Bacharelado em Ciências Contábeis EaD/UFPE, passou por discussões internas no Núcleo Docente Estruturante (NDE), por ser o órgão consultivo responsável pela concepção, atualização e revitalização do Projeto Pedagógico (PP), mas também na dimensão administrativo-institucional. Foi necessário convidar os alunos, os professores, os tutores, os coordenadores dos polos, adotando-se formações online contínuas, conversando sobre as mudanças que iríamos enfrentar, não só na universidade, mas também no ambiente do polo (calendário, espaço, estrutura etc.), pois teríamos uma articulação vivencial de ensino-pesquisa-extensão.

De forma operacional, adotamos como referência o guia de definições e orientações disponibilizado pelas Pró-Reitorias de Extensão e Cultura, e de Graduação/UFPE, por conter informações básicas, dentre outras: o que são ações de extensão? O que pode ser considerado como Ações Curriculares de Extensão (ACEx)? Qual a diferença entre ACEx e Atividades Complementares (AC)? Com estes conhecimentos alinhados, flexibilizamos aos alunos apresentarem suas propostas de ACEx, escolhendo um tema que poderia ser explorado por diversas óticas inter/multidisciplinares, tendo como princípio básico para os estudantes, professores e tutores: escutar-dialogar-aprender (“Tríade Pedagógica”).

O contexto operacional de construção da proposta e aplicação prática do conteúdo curricular só foi possível por ter a possibilidade e flexibilidade “tempo – espaço” do ambiente online para os estudantes, pois residem em diferentes cidades no município de Gravatá e possuem uma carga horária de trabalho intensa. As reuniões para as decisões do tema, a escrita da proposta, e apresentação do Plano de Ação foram na modalidade híbrida, com acompanhamento do professor e tutor. Aplicando a metodologia de aprendizagem colaborativa, os estudantes formaram uma equipe com 5 universitários do curso de Ciências Contábeis EaD/UFPE, cursando o 2º período letivo de 2023, levantaram as possibilidades

dos componentes e assuntos curriculares estudados, relacionando com demandas do município.

Com conteúdos estudados nas disciplinas de Contabilidade Introdutória (1º Período) e Contabilidade Geral (2º Período), optaram pelo tema de Educação Fiscal.

O cenário de inovação teve com um dos desafios encontrar um método participativo e criativo para atrair a atenção de alunos do primeiro ano do ensino médio de uma escola pública municipal escolhida pelo critério de adesão à proposta, para diferentes faixas etárias e níveis de conhecimento, e passar conteúdos complexos sobre processo de arrecadação e gestão de tributos federal, estadual e municipal. A técnica de design de jogos permitiu incorporar elementos de situações reais de educação fiscal. Com um levantamento de pesquisas sobre metodologia de jogos, os estudantes decidiram customizar uma metodologia de “Jogo do Tributo”, desenvolvido pela Escola de Contas do Tribunal de Contas do Estado de Minas Gerais (TCE-MG) por ter sido aplicado na rede pública de ensino e com uma avaliação de aprendizagem positiva pelos alunos (Tribunal de Contas do Estado de Minas Gerais, 2024). Nesse sentido, a inovação da experiência dos estudantes do Polo de Gravatá/PE classifica-se na tipologia de Inovação Incremental por adaptar uma metodologia existente para atender a uma demanda temática específica e produzir uma nova e significativa experiência com os sujeitos, reconfigurando conhecimentos já estabelecidos (Christensen, 2003, p. 31-32).

Objetiva-se estimular os estudantes a propor práticas pedagógicas inovadoras de ação curricular de extensão, buscando novas formas de pensar e realizar o aprendizado profissional interdisciplinar, com potencial de impacto social e replicabilidade para outros municípios dos polos EaD.

De acordo com a Secretaria da Fazenda do Estado de Pernambuco – SEFAZ PE (Brasil, 2008, p. 27), Caderno 1 do Curso de Disseminadores do Programa Nacional de Educação Fiscal (PNEF), nos termos da Portaria Interministerial nº 413, de 31 de dezembro de 2002, e coordenado pelo Ministério da Fazenda, define-se Educação Fiscal como abordagem didático- pedagógica “[...] capaz de interpretar as vertentes financeiras da arrecadação e dos gastos públicos [...] estar consciente da importância de sua participação no acompanhamento da aplicação dos recursos arrecadados [...]”. Esta preocupação na formação profissional com cunho cidadão está presente na PNE emitida pelo Ministério da Educação, Lei 9.131 de 24/11/1995, e expressa na Resolução do Conselho Nacional de Educação - CNE/CES nº 7 de 2018, trazendo a prerrogativa interprofissional e interdisciplinar, integrada à matriz curricular (inciso II do artigo 5º), e a interação dialógica

entre a comunidade acadêmica com a sociedade “por meio da troca de conhecimentos, da participação e do contato com as questões complexas contemporâneas presentes no contexto social” (inciso I do artigo 5º).

Dentre as diretrizes destaca-se a Diretriz 5: Interdisciplinaridade e Interprofissionalidade que, para esta proposta em específico, trata da Interprofissionalidade cujo conceito tem como pressuposto que a realidade é complexa e as soluções necessitam interagir e se interconectar – Teoria da Complexidade (Morin, 2000, p. 120) de forma complementar buscando soluções, trazendo uma visão crítica do fato da fragmentação dos saberes (Morin; Le Moigne, 2000, p. 207).

1 Indicadores da pertinência e do caráter inovador da experiência para o avanço da educação a distância no cenário nacional e internacional

Para que possamos estimular os estudantes neste propósito, de assumir seu papel social ativo de cidadãos globais responsáveis, capazes de se tornarem agentes de mudança, necessita-se de apoio dos professores como orientadores, dos tutores como ponte de rede local, e demais agentes públicos e privados do território envolvidos e sensibilizados quanto a esta nova proposta de ressignificar a formação, conhecer as demandas sociais e dialogar, buscando soluções colaborativas e criando vínculos locais.

Os Polos considerados “espaços são parceiros fundamentais das Instituições Públicas de Ensino Superior (IPES), sendo por meio deles que as Instituições operam em diversas regiões do país” (Brasil, 2024). Na proposta para implementação da curricularização da extensão na modalidade EaD, buscamos integrar os Polos EaD como unidades operacionais das atividades pedagógicas como um centro de referência de reflexões teórico-práticas, integrando estratégias ensino-pesquisa-extensão para suas realidades como também de apoio aos estudantes para articulação local na implementação das ACEx, possibilitando desenvolverem competências técnicas e habilidades sociais, tornando-os protagonistas da sua trajetória acadêmica em seus territórios.

1.1 Indicadores da possibilidade da replicação da experiência

Indicadores do processo metodológico e pedagógico para alcançar e implementar ações curriculares inovadoras: 1º Passo: análise do contexto e das principais demandas e potencialidades do município; 2º Passo: análise do segmento e público-alvo direto e indireto

beneficiado; 3º Passo: análise da situação-objetivo para que haja mudança; 4º Passo: análise do diagnóstico das prioridades do público-alvo direto, aplicando a Matriz GUT (Gravidade x Urgência x Tendência); 5º Passo: aplicação da Matriz RACI (*Responsible, Accountable, Consulted and Informed*) identificando os agentes sociais, públicos e/ou privados, e o 6º Passo: construção da Proposta utilizando Marco Lógico e o Plano de Ação. As etapas principais consideradas para o ciclo de inovação foram: identificação (geração de ideias/criatividade/observar as oportunidades), validação (identificar possibilidades e viabilidade), implementação (quando a ideia se materializa em um produto e/ou serviço) e escala (condições de replicar uma ideia de forma adaptada em outros ambientes gerando benefícios em longo prazo) (Khurana; Rosenthal, 1997, p. 103).

1ª Etapa da inovação – Identificação: em reuniões online/híbridas, os estudantes levantaram as ideias a partir dos assuntos dos componentes curriculares, perceberam a necessidade de os cidadãos entenderem a função socioeconômica dos tributos, como funciona a cobrança dos impostos e para onde estes recursos são direcionados. O tutor fez uma explanação sobre a história do município de Gravatá, apresentou dados das demandas sociais e as potencialidades dos arranjos produtivos locais que poderiam ser explorados. O produto desta etapa foi: conteúdos curriculares com suas Teorias, relacionados às demandas e oportunidades sociais e ao atendimento dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

2ª Etapa da inovação – Validação: aplicaram a Matriz GUT (Gravidade x Urgência x Tendência) mensurando os principais problema sociais: 125 pontos para a problemática – Evasão fiscal; 64 pontos na problemática – Falta de orientação fiscal a pessoas físicas de baixa renda, Microempreendedor Individual (MEI), Organização da Sociedade Civil (OSC) e pequenos proprietários rurais sem acesso a serviços contábeis e/ou que tenham dificuldades no uso de meios digitais e regularização do Imposto de Renda (IR) e Imposto Territorial Rural (ITR); 45 pontos na questão da Desigualdade do MEI rural na adoção de novas tecnologias e recursos digitais. Com estes resultados foi validada a problemática de atuação com o tema Educação Fiscal. Como produto, os estudantes organizaram um Catálogo Virtual e um vídeo (postado na rede social Instagram do polo Gravatá).

3ª Etapa da inovação – Implementação: adaptação do jogo dos tributos, com uma equipe de 5 estudantes do 2º Período/2023. Com apoio do tutor, organizaram materiais

específicos: preparo de cinco caixas de papelão rotuladas para arrecadação de impostos municipais, estaduais e federais, além de uma destinada ao "Valor Restante". Essas caixas foram dispostas sobre um birô escolar, servindo como pontos de arrecadação e controle tributário. Além disso, placas em papel ofício identificavam lojas fictícias, representadas por diferentes estabelecimentos comerciais, como Concessionária, Lanchonete, Loja de Roupas, Clínica Médica e Estética, Livraria e Imobiliária. Cada loja simulava vendas e arrecadação de tributos conforme suas atividades. Outras placas identificavam os agentes públicos do jogo, incluindo Secretário da Receita, Prefeito, Secretários Municipais, Vereadores e Presidente da Câmara, cada um com funções específicas relacionadas à arrecadação, administração e destinação dos impostos. O jogo foi orientado por uma planilha detalhada contendo funções, tributos, valores de produtos e notas fiscais, organizando o fluxo das atividades. A distribuição das notas fiscais foi feita com base em uma tabela pré-estabelecida, simulando transações financeiras e arrecadação de impostos. O jogo pode ser adaptado conforme o número de alunos, permitindo ajustes no número de vereadores sem comprometer os cálculos financeiros.

2 Alcance dos resultados previstos

A experiência confirmou a importância das ACExs como um meio de conectar teoria e prática, em que os universitários entenderam a necessidade de customizar a informação contábil para seus usuários. Para os estudantes universitários: o processo avaliativo deu-se com aplicação de um questionário estruturado aplicado depois da vivência, mensurando o nível de aprendizagem, sendo apontados: nível Aceitável para as habilidades: Intelectual (contribuem na identificação e solução de problemas, na análise crítica e na tomada de decisões); nível Aceitável e Bom para as habilidades: Técnicas e Funcionais (compreendem as habilidades específicas e gerais de contabilidade); Pessoais (dizem respeito às atitudes e comportamentos do profissional contábil); Interpessoais e de Comunicação (permitem a interação do profissional com outras áreas de conhecimento); níveis Bom e Muito Bom: Valores Aplicados em seu Cotidiano; níveis Regular e Bom: Capacidades Pessoais para a liderança; Atitudes e Práticas em Situações Difíceis ou Críticas e Visão, conhecimentos, marcos institucionais e ferramentas de análise sobre sua localidade, região ou país. Para os alunos da escola pública: os resultados apontam que 92% relataram que o uso da gamificação tornou o aprendizado mais envolvente, facilitando sua compreensão sobre o funcionamento dos tributos, e 7% tiveram dúvidas sobre o pagamento do tributo.

Referências

BANDALARIA, Melinda dela Peña. Avaliação de programas e cursos de educação digital, aberta e a distância. In: MATTAR, João (org.). *Qualidade em educação à distância: referências internacionais e regulação*. São Paulo: Artesanato Educacional, 2024.

BRASIL. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). *Portaria nº 2*, de 4 de Janeiro de 2021. Regulamenta o art. 8º da Portaria CAPES nº 90, de 24 de abril de 2019. Disponível em: <https://cad.capes.gov.br/ato-administrativo-detalhar?idAtoAdmElastic=5709>. Acesso em: 07 fev. 2025.

BRASIL. *Lei nº 9.131*, de 24 de novembro de 1995. Disponível em: <https://abmes.org.br/arquivos/legislacoes/lei9131.pdf>. Acesso em: 07 fev. 2025.

BRASIL. *Lei Federal nº 13.005/2014*. Aprova o Plano Nacional de Educação – PNE - Meta 12 - Estratégia 12.7. Disponível em: <https://pne.mec.gov.br/18-planos-subnacionais-de-educacao/543-plano-nacional-de-educacao-lei-n-13-005-2014>. Acesso em: 04 dez. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. *Resolução CNE/CES 7/2018*. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/cne/resolucoes/resolucoes-cne-ces-2018>. Acesso em: 07 fev. 2025.

BRASIL. Ministério da Fazenda. Escola de Administração Fazendária. Programa Nacional de Educação Fiscal – PNEF. *Educação fiscal no contexto social / Programa Nacional de Educação Fiscal*. 3. ed. rev. e atual. Brasília: ESAF, 2008. (Série Educação Fiscal. Caderno 1). Disponível em: <https://www.sefaz.pe.gov.br/Institucional/Programas/Paginas/Programa-Educacao-Fiscal.aspx#:~:text=A%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Fiscal%20deve%20tratar,o%20fortalecimento%20do%20ambiente%20democr%C3%A1tico.%E2%80%9D>. Acesso em: 29 jan. 2025.

CHRISTENSEN, Clayton M. *O crescimento pela inovação: como crescer de forma sustentada e reinventar o sucesso*. Trad. Afonso Celso da Cunha. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

KAPELINSKI, Fabiano; BOTELHO, Louise de Lira Roedel; VOGT, Paola. In: BOTELHO, Louise de Lira Roedel *et al.* (org.). *O papel das ITCPs e da tecnologia social na promoção do desenvolvimento regional*. Cruz Alta: Ilustração, 2023. doi: 10.46550/978-85-92890-93-3.

Disponível em: <https://dadosdr.uffs.edu.br/wp-content/uploads/2023/09/7akR35n46n7V.pdf>. Acesso em: 28 jan. 2025.

KHURANA, Anil.; ROSENTHAL, Stephen R. Integrating the fuzzy front end of new product development. *Sloan Management Review*, [S.l.], v. 38, n. 2, p. 103, 1997.

MORIN, Edgar. *Ciência com consciência*. Rio de Janeiro: Bertrand, 2000.

MORIN, Edgar; LE MOIGNE, J-L. *A inteligência da complexidade*. Trad. Nurimar Maia Falci. São Paulo: Peirópolis, 2000.

TRIBUNAL DE CONTAS DO ESTADO DE MINAS GERAIS. TCE-MG.

Tribunal leva "Jogo do Tributo" à escola estadual de Nova Lima/MG. 2024. Disponível em:
<https://www.tce.mg.gov.br/noticia/Detalhe/1111627582>. Acesso em: 29 jan. 2025.