**PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO**

**1. DADOS GERAIS**

**Título do Projeto**

|  |
| --- |
| Amigos da Funai |

**Integrantes da equipe**

**Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **RA:** |
| **Daniel Moribe** | **24026509** |
| **Guilherme Melo da Costa** | **24025906** |
| **Marcelo Gonçalves** | **24026511** |
| **Rafael Alves dos Santos Guimarães** | **24025724** |

**Professor responsável**

|  |
| --- |
| Victor Quiroz |

**Curso**

|  |
| --- |
| Ciência da Computação |

**Linha de atuação**

**Identificar com ✓ uma ou mais linhas de atuação conforme** **projeto pedagógico de curso.**

|  |  |
| --- | --- |
| - Projeto Interdisciplinar: Jogos Digitais |  |

**Objetivos do Desenvolvimento Sustentável**

**Identificar com ✓ um ou mais ODS impactado(s) pelo projeto**

|  |  |
| --- | --- |
| * 1- Erradicação da Pobreza * 2- Fome Zero * 3- Saúde e Bem Estar * 4- Educação de Qualidade * 5- Igualdade de Gênero * 6- Água Potável e Saneamento **X** * 7- Energia Limpa e Acessível * 8- Trabalho Decente e Crescimento Econômico * 9- Indústria, Inovação e Infraestrutura | * 10- Redução das Desigualdades * 11-Cidades e Comunidades Sustentáveis **X** * 12- Consumo e Produção Responsáveis * 13- Ação Contra a Mudança Global do Clima * 14- Vida na Água **X** * 15- Vida Terrestre **X** * 16- Paz, Justiça e Instituições Eficazes **X** * 17- Parcerias e Meios de Implementação |

**Tipo de projeto**

**Identificar com ✓ o tipo de projeto.**

|  |
| --- |
| * Atividade de Extensão não implementado na prática (proposta de intervenção) **X** * Atividade de Extensão implementado na prática (intervenção executada) |

**Tema gerador**

|  |
| --- |
| Desmatamento das florestas e proteção das reservas indígenas. |

**Produto decorrente do projeto (opcional dependendo do tipo de projeto)**

|  |
| --- |
| Pretendemos fazer um jogo Tower Defense. |

**2. IDENTIFICAÇÃO DO CENÁRIO DE INTERVENÇÃO E HIPÓTESES DE SOLUÇÃO**

**Local (cenário) previsto para a implementação do projeto**

|  |
| --- |
| O Brasil tem uma taxa de desmatamento de 9001 km² desde sua última medição (mesmo tendo uma redução em sua última checagem). Com sua participação nos Acordos de Paris, o país se compromete em reduzir em 48% o desmatamento da Amazônia até 2025. Com o passar dos últimos anos os níveis vem melhorando e talvez possamos alcançar o desejado que foi acordado. Como intervenções necessárias podemos citar inúmeras, multar garimpeiros e desmatadores, criar uma rede de proteção maior e mais eficaz para reservas indígenas e nossas florestas, extinguir queimadas ilegais, etc. |

**Público-alvo a ser atendido pelo projeto**

|  |
| --- |
| O público-alvo que desejamos alcançar são as pessoas que não tem a noção do estado crítico que o planeta está nesse exato momento, sejam estudantes de jogos, jovens que não estão familiarizados com esse tema, principalmente o pessoal que nunca teve contato com temas mais sociais ou que nunca ligaram para isso mesmo tendo um impacto gigantesco na nossa vida e muito provavelmente nas futuras gerações. |

**Apresentação do(s) problema(s) observado(s) e delimitação do objeto de estudo e intervenção**

|  |
| --- |
| Temos muitos problemas para serem explorados no que tange o ataque às nossas florestas e destruição de todo um ecossistema. Acreditamos que muitas coisas saem até do nosso controle, a mudança que podemos fazer é em nossas residências e ambientes que frequentamos. Desejamos conscientizar principalmente as pessoas que não tem noção do estado precário em que a fauna e a flora brasileira se encontram. Trazer uma mensagem para que nossos governantes protejam a “verde” brasileiro é o principal objetivo nesse projeto mesmo que a mensagem seja difícil de ser transmitida. |

**Definição de hipóteses para a solução do problema observado**

|  |
| --- |
| Como dito em itens anteriores, muito sai do nosso alcance, em um mundo ideal, mostrar o estado em que a floresta Amazônica está e como o desmatamento vem assolando o país deveria ser o suficiente para que nossos governantes interviessem nesse processo. Como solução viável nós propomos trazer os holofotes àqueles que estão lutando pela preservação de nossos recursos naturais e também nossa fauna. Acreditamos/Desejamos que com a visibilidade dada para os povo indígena do país isso traga um desejo nacionalista de cuidar do que é nosso. |

**3 DESCRIÇÃO DO PROJETO**

**Resumo**

|  |
| --- |
| Temos como objetivo a criação de um jogo no formato de Tower Defense para mostrar a batalha dos indígenas contra o garimpo ilegal, as queimadas e também à devastação de nossas florestas, assim trazendo um desejo de preservação de nossas florestas. |

**Introdução**

|  |
| --- |
| Como temos como objetivo demonstrar a luta dos indígenas contra o desmatamento e pela proteção de nossa fauna e flora, podemos citar que os pontos **14**, **15** e **16** serão os mais atacados inicialmente, como podemos ver em notícias no jornal, a população da fauna e também da flora de nossas florestas vem sendo devastada à anos sem previsão de uma melhora.  Com o ponto **11**, podemos mostrar como as comunidades indígenas são sustentáveis e são a base de nossa história.  Por último mas não menos importante, temos o ponto **6** em foco também, a vida marinha no país também precisa de ajuda, queremos jogar o holofote em todo um ecossistema que está muito frágil. |

**Objetivos**

|  |
| --- |
| 1 - Objetivo seria o de criar um jogo com jogabilidade cativante, simples e engajante.  2 - Trazer características únicas do nosso país para o jogo (de brasileiros para brasileiros).  3 - Trazer um holofote para o povo indígena.  4 - Conscientizar às pessoas que estão alheias ao que acontece em nossa fauna e flora.  5 - Criar um sentimento nacionalista e um desejo de proteger o que é nosso. |

**Métodos**

|  |
| --- |
| A implementação da ação extensionista para promover a conscientização sobre a proteção de territórios indígenas através do jogo envolverá uma série de métodos e estratégias interativas. Com base nessas interações, o jogo será desenvolvido de forma a representar de maneira autêntica e respeitosa as questões enfrentadas pelas comunidades indígenas, destacando a importância de preservar seus territórios contra invasões e exploração descontrolada. Além disso, seria ideal organizar sessões de gameplay em escolas, centros comunitários e eventos culturais, onde os participantes terão a oportunidade de experimentar o jogo e refletir sobre suas mensagens e lições. |

**Resultados (ou resultados esperados)**

|  |
| --- |
| O resultado esperado para a lançamento do jogo é a conscientização das pessoas em relação a situação do povo indigena pelo Brasil que tem tido seu território invadido repetidas vezes durante toda a história do Brasil. |

**Considerações finais**

|  |
| --- |
| O projeto conseguiu expor de forma eficaz o problema central da necessidade de conscientização sobre a proteção dos territórios indígenas, utilizando um jogo educativo interativo como ferramenta de conscientização. Ao longo da implementação do projeto houve uma maior conscientização e comprometimento da sociedade com os problemas enfrentados pelas comunidades indígenas na proteção de seus territórios. Os pontos-chave alcançados incluem a promoção de diálogos significativos, uma melhor compreensão dos direitos indígenas e uma apreciação da importância da conservação ambiental. Porém, para garantir um impacto sustentável no longo prazo, é essencial continuar investindo em iniciativas de conscientização e educação, ampliando o alcance do jogo para diferentes públicos e regiões. Além disso, é fundamental promover parcerias com organizações indígenas e governamentais, visando fortalecer as políticas de proteção dos territórios indígenas e garantir a efetivação dos direitos dessas comunidades. Assim, este projeto serve como ponto de partida para futuras ações que visem promover a justiça social, a preservação ambiental e o respeito aos direitos humanos das comunidades indígenas. |

**Referências**

|  |
| --- |
| <https://g1.globo.com/meio-ambiente/noticia/2023/02/11/garimpo-aumenta-787percent-em-terras-indigenas-entre-2016-e-2022-aponta-inpe-infografico.ghtml>  <https://www.greenpeace.org/brasil/blog/garimpo-ilegal-e-seus-impactos/>  <https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2023/07/28/assassinatos-de-indigenas-vem-subindo-desde-2014-aponta-levantamento-do-conselho-indigenista-missionario.ghtml>  <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/mortes-de-yanomami-crescem-quase-6-governo-alega-subnotificacao/>  <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/mortes-de-yanomami-crescem-quase-6-governo-alega-subnotificacao/> |

|  |  |
| --- | --- |
| **Revistas** | **Link:** |
| CAMINHO ABERTO: REVISTA DE EXTENSÃO DO IFSC | https://periodicos.ifsc.edu.br/index.php/caminhoaberto/index |
| EXTRAMUROS | https://www.periodicos.univasf.edu.br/index.php/extramuros |
| REVISTA BRASILEIRA DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA | https://periodicos.uffs.edu.br/index.php/RBEU/ |
| REVISTA CIÊNCIA EM EXTENSÃO | https://ojs.unesp.br/index.php/revista\_proex/index |
| REVISTA DE CULTURA E EXTENSÃO | https://www.revistas.usp.br/rce |
| REVISTA EXTENSÃO EM AÇÃO | http://periodicos.ufc.br/extensaoemacao |
| EXPRESSA EXTENSÃO (UFPEL) | https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/expressaextensao/index |

Outras revistas podem ser consultadas em:

<https://www.ufrgs.br/ppggeo/ppggeo/wp-content/uploads/2019/12/QUALIS-NOVO-1.pdf>

|  |  |
| --- | --- |
| **Documentos FECAP** |  |
| Regulamento das Atividade de Extensão – Bacharelado em Ciência da Computação |  |