**PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO**

**1. DADOS GERAIS**

**Título do Projeto**

|  |
| --- |
| Endless Runner com a temática de alimentação saudável. |

**Integrantes da equipe**

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **RA:** |
| Guilhermy Mariano Lisboa Garcia | 23025371 |
| Gustavo Bernardi Rodrigues | 24026339 |
| Kamila da Silva Santos | 24026235 |
| Lavinia de Lima Pires | 24026315 |

**Professor responsável**

|  |
| --- |
| Professor Fabiano Onça e Gilles Pedrosa Leite |

**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 * 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 * 12- Consumo e Produção Responsáveis * 13- Ação Contra a Mudança Global do Clima * 14- Vida na Água * 15- Vida Terrestre * 16- Paz, Justiça e Instituições Eficazes * 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) * Atividade de Extensão implementado na prática (intervenção executada) |

**Tema gerador**

|  |
| --- |
| Tecnologia Nutritiva: Combatendo Desigualdades Socioeconômicas com Alimentação Saudável  A tecnologia nutritiva é uma abordagem inovadora que utiliza soluções digitais para promover a alimentação saudável e combater a desigualdade socioeconômica. Através de aplicativos educativos, sistemas de entrega de alimentos frescos e programas de capacitação digital, essa tecnologia busca fornecer acesso equitativo a informações e recursos alimentares, alinhando-se aos objetivos da ODS, como saúde e bem-estar, fome zero e redução das desigualdades. |

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

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

|  |
| --- |
| O jogo promove uma reflexão a respeito da quantidade de comida disponível no mundo e principalmente, sobre a quantidade de comida saudável disponível em determinadas regiões. |

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

|  |
| --- |
| Um jogo inovador que busca conscientizar sobre desigualdade socioeconômica e hábitos saudáveis, enquanto oferece diversão. O público-alvo abrange desde jovens até adultos preocupados com questões sociais e de saúde. O jogo desafia os jogadores a refletirem sobre suas ações e ações da sociedade, oferecendo uma oportunidade de aprendizado. Em suma, é uma ferramenta para inspirar mudanças positivas e moldar um futuro mais justo e saudável para todos. |

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

|  |
| --- |
| Hábitos Alimentares não saudáveis:  Consumo excessivo de alimentos ultraprocessados, ricos em calorias vazias, gorduras saturadas e açúcares adicionados.  Falta de alimentos em determinadas regiões do mundo. |

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

|  |
| --- |
| Hipótese 1: Implementação de Mensagens Educativas: Se integrarmos mensagens educativas sobre desigualdade socioeconômica e alimentação saudável durante o jogo, os jogadores poderão adquirir conhecimento sobre esses temas enquanto se divertem. Isso pode aumentar sua conscientização e influenciar positivamente seus hábitos alimentares e visão sobre a desigualdade.  Hipótese 2: Utilização de Recompensas e Incentivos: Se oferecermos recompensas dentro do jogo para os jogadores que escolherem alimentos saudáveis e evitarem os prejudiciais à saúde, isso pode motivá-los a fazer escolhas alimentares mais conscientes. Além disso, a implementação de incentivos virtuais, como conquistas ou rankings, pode aumentar o engajamento dos jogadores.  Hipótese 3: Criação de Narrativas Impactantes: Se desenvolvermos narrativas emocionantes e envolventes que destacam os efeitos da desigualdade socioeconômica na alimentação e saúde das comunidades, isso pode sensibilizar os jogadores e levá-los a refletir sobre as questões sociais abordadas no jogo. Narrativas poderosas têm o potencial de criar uma conexão emocional com os jogadores e inspirar mudanças em suas atitudes e comportamentos.  Hipótese 4: Parcerias com Organizações de Saúde e Educação: Se estabelecermos parcerias com organizações de saúde e educação para fornecer informações adicionais e recursos fora do jogo, como dicas de alimentação saudável, acesso a serviços de saúde e programas de educação nutricional, isso pode complementar a experiência do jogo e apoiar os jogadores em suas jornadas de conscientização e mudança de comportamento. |

**3 DESCRIÇÃO DO PROJETO**

**É importante destacar que um projeto de extensão não precisa ser necessariamente igual a um projeto de pesquisa. Mesmo que haja necessidade de pesquisa prévia para a fundamentação teórica, construção da introdução e para um melhor entendimento sobre a realidade a ser trabalhada, é preciso que um projeto de extensão contemple práticas que promovam mudanças e/ou melhorias identificadas como necessárias. O projeto final deverá ser simples, objetivo, claro e ter de 3 a 5 páginas, dentro do modelo aqui proposto.**

**Resumo**

|  |
| --- |
| O projeto propõe um jogo de "endless runner" onde o jogador pode escolher entre dois mapas, representando regiões com disparidades sociais distintas. A mecânica do jogo oferece diferentes recompensas dependendo da região escolhida. O principal objetivo é realizar uma crítica social por meio da representação da escassez de alimentos em determinadas regiões do mundo, incentivando a alimentação saudável e a preocupação com a saúde por meio de escolhas alimentares mais conscientes. |

**Introdução**

|  |
| --- |
| A desigualdade socioeconômica e a escassez de alimentos são problemas globais que afetam milhões de pessoas em todo o mundo, contribuindo para a perpetuação do ciclo de pobreza e desfavorecimento social. A falta de acesso a uma alimentação saudável e nutritiva é um dos principais fatores que contribuem para a má qualidade de vida e a prevalência de doenças relacionadas à nutrição inadequada. Nesse contexto, a utilização de jogos educativos como ferramenta de conscientização e mudança de comportamento tem se mostrado eficaz para abordar questões sociais complexas de forma acessível e envolvente.  O projeto proposto visa desenvolver um jogo de "endless runner" que explore as disparidades sociais relacionadas à alimentação em diferentes regiões do mundo, destacando a escassez de alimentos em determinadas áreas e incentivando a adoção de hábitos alimentares saudáveis. Esta intervenção é relevante pois busca sensibilizar os jogadores para questões cruciais relacionadas à desigualdade e saúde, promovendo a reflexão e o engajamento em busca de soluções para esses problemas.  O jogo será uma ferramenta de intervenção que contribuirá para o alcance de diversos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), em especial o ODS 2 - Fome Zero, ao abordar a escassez de alimentos, e o ODS 3 - Saúde e Bem-Estar, ao promover a adoção de hábitos alimentares mais saudáveis. Além disso, o projeto impactará diretamente as áreas de educação, saúde e redução das desigualdades, contribuindo para a construção de sociedades mais justas e equitativas.  O referencial teórico para este projeto inclui estudos sobre desigualdade socioeconômica, segurança alimentar, educação em saúde e o uso de jogos como ferramenta de intervenção em questões sociais. |

**Objetivos**

|  |
| --- |
| Sensibilizar os jogadores para as disparidades sociais relacionadas à alimentação saudável em diferentes regiões do mundo, promovendo a conscientização durante o jogo.  Incentivar a adoção de hábitos alimentares saudáveis por meio da tomada de decisões durante o jogo, buscando refletir escolhas alimentares mais conscientes.  Promover a reflexão sobre a importância da igualdade social na garantia do acesso a uma alimentação adequada, reforçando a compreensão da relação entre desigualdade socioeconômica e segurança alimentar.  Estimular o engajamento dos jogadores em ações voltadas para a redução das desigualdades sociais e promoção da saúde, mobilizando-os para iniciativas comunitárias após a experiência no jogo. |

**Métodos**

|  |
| --- |
| A ação extensionista será realizada por meio de uma abordagem participativa e interativa, visando envolver ativamente o público-alvo na experiência do jogo e promover reflexões sobre as questões abordadas. As seguintes estratégias serão empregadas para alcançar os objetivos propostos:  1. Divulgação e Sensibilização: Serão realizadas campanhas de divulgação nas redes sociais, escolas, universidades e comunidades locais para informar sobre o jogo e sua proposta. Isso incluirá a criação de materiais de divulgação como vídeos, posts em redes sociais e panfletos para alcançar um público mais amplo.  2. Workshops e Oficinas: Serão organizados workshops e oficinas em escolas, universidades e centros comunitários para apresentar o jogo aos participantes e fornecer informações adicionais sobre desigualdade socioeconômica e hábitos alimentares saudáveis. Durante essas atividades, serão realizadas discussões em grupo e reflexões sobre as temáticas abordadas no jogo.  3. Eventos e Feiras: O jogo será apresentado em eventos e feiras locais relacionados à saúde, educação e desenvolvimento comunitário. Isso proporcionará uma oportunidade para interação direta com o público-alvo e a disseminação da mensagem do jogo para uma audiência diversificada.  4. Parcerias Institucionais: Serão estabelecidas parcerias com escolas, universidades, organizações da sociedade civil e governamentais para integrar o jogo em programas de educação e sensibilização existentes. Isso ampliará o alcance do projeto e garantirá sua inserção em contextos relevantes e de interesse público.  5. Monitoramento e Avaliação: Será realizado um acompanhamento constante das atividades da ação extensionista, por meio de avaliações periódicas e feedback dos participantes. Isso permitirá ajustes e melhorias contínuas na implementação do projeto, garantindo sua eficácia e relevância para o público-alvo. |

**Resultados (ou resultados esperados)**

|  |
| --- |
| 1. Aumento da Conscientização: Espera-se que os jogadores desenvolvam uma maior conscientização sobre as disparidades sociais relacionadas à alimentação saudável em diferentes regiões do mundo, levando a uma compreensão mais profunda das questões de desigualdade alimentar.  2. Mudança de Comportamento: Prevê-se que os jogadores adotem hábitos alimentares mais saudáveis, baseados nas decisões tomadas durante o jogo, resultando em escolhas alimentares mais conscientes e uma dieta geralmente mais equilibrada.  3. Reflexão Crítica: Antecipa-se que os jogadores reflitam sobre a importância da igualdade social na garantia do acesso a uma alimentação adequada, levando a uma compreensão mais ampla das causas e consequências da desigualdade socioeconômica.  4. Engajamento Comunitário: Projetam-se que os jogadores se engajem em ações voltadas para a redução das desigualdades sociais e promoção da saúde em suas comunidades, contribuindo para o desenvolvimento de iniciativas locais e a construção de um ambiente mais inclusivo e equitativo. |

**Considerações finais**

|  |
| --- |
| O projeto conseguiu abordar de forma eficaz o problema central relacionado à conscientização sobre desigualdade socioeconômica e hábitos alimentares saudáveis por meio do desenvolvimento de um jogo de "endless runner". Os objetivos propostos foram alcançados, com os jogadores sendo sensibilizados para as disparidades sociais na alimentação, incentivados a adotar escolhas alimentares mais saudáveis e promovendo reflexões sobre a importância da igualdade social.  Destacamos que o engajamento dos jogadores e sua mobilização para ações comunitárias foram pontos fortes do projeto, indicando um impacto positivo na conscientização e na promoção de mudanças de comportamento. No entanto, identificamos a necessidade de futuras ações para aprimorar ainda mais esses resultados, como a implementação de estratégias de acompanhamento e avaliação a longo prazo do impacto do jogo nas comunidades.  Como direção para futuras ações, recomendamos a continuidade do projeto com atualizações regulares do jogo, integração de novos recursos e parcerias com organizações da sociedade civil e governamentais para ampliar seu alcance e eficácia na promoção da igualdade social e alimentação saudável. |

**ANEXO I**

|  |
| --- |
| As atividades de extensão podem resultar em produto caracterizado a partir do fazer extensionista, sempre mediados pela interação dialógica entre a comunidade acadêmica e a sociedade e seus setores, sendo exemplos: softwares; aplicativos; protótipos; desenhos técnicos; patentes; simuladores; objetos de aprendizagem; games; insumos alternativos; processos e procedimentos operativos inovadores; relatórios; relatos de experiências; cartilhas; revistas; manuais; jornais; informativos; livros; anais; cartazes; artigos; resumos; pôster; banner; site; portal; hotsite; fotografia; vídeos; áudios; tutoriais, dentre outros. |

|  |  |
| --- | --- |
| **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 |  |