

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SÃO PAULO

PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO E CULTURA
PROGRAMA DE APOIO INSTITUCIONAL À EXTENSÃO
AÇÃO: PROJETO DE EXTENSÃO

Edital nº 11/2025 | CBT - Programa de Apoio a Atividades de Extensão 2026

UNIDADE PROPONENTE

Campus:
CBT

Foco Tecnológico:
INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

IDENTIFICAÇÃO

Título:
Game Campi Conectados: Gamificando a Integração Estudantil

Grande Área de Conhecimento:
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA

Área de Conhecimento:
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Área Temática:
Comunicação

Tema:
Comunicação Estratégica

Período de Execução:
Início: 02/03/2026 | Término: 30/11/2026

Possui Cunho Social:
Sim

Nome do Responsável (Coordenador):
Nelson Nascimento Junior

Titulação:
DOUTORADO

Matrícula:
278755

Vínculo:
Voluntário

Departamento de Lotação:
CSS-CBT

Telefone:

E-mail:
nelsonjr@ifsp.edu.br

CARACTERIZAÇÃO DOS BENEFICIÁRIOS

Público Alvo	Quantidade Prevista de Pessoas a Atender	Quantidade de Pessoas Atendidas	Descrição do Público-Alvo
Público Interno do Instituto	120	-	-
Instituições Governamentais Estaduais	30	-	-
Instituições Governamentais Municipais	30	-	-
Grupos Comunitários	40	-	-

EQUIPE PARTICIPANTE

Professores e/ou Técnicos Administrativos do IFSP

Membro	Contatos	Bolsista	Titulação
Nome: Nelson Nascimento Junior Matrícula: 278755	Tel.: E-mail: nelsonjr@ifsp.edu.br	Não	DOUTORADO

DISCRIMINAÇÃO DO PROJETO

Resumo

Este projeto de extensão propõe a criação do "Game Campi Conectados", um jogo digital 2D projetado para facilitar o processo de integração e promover o engajamento da comunidade acadêmica, com foco nos alunos ingressantes. Por meio de missões, quizzes interativos e exploração virtual dos espaços do campus, o jogo transmitirá informações essenciais sobre a infraestrutura, serviços, normas e história da instituição de maneira lúdica e eficaz. Desenvolvido pelos alunos do curso técnico de Informática com ferramentas gratuitas como o GDevelop, o projeto utiliza a Aprendizagem Baseada em Jogos para transformar a recepção de novos membros em uma experiência motivadora, visando fortalecer o senso de pertencimento e reduzir as dificuldades de adaptação iniciais.

Justificativa

O ingresso em uma nova instituição de ensino é um período crítico, marcado por um grande volume de informações e pela necessidade de adaptação a uma nova cultura. Manuais impressos e palestras introdutórias muitas vezes se mostram pouco eficazes para engajar um público jovem e nativo digital. A desorientação e a falta de pertencimento nos semestres iniciais são fatores que contribuem para a evasão estudantil. O "Game Campi Conectados" justifica-se por abordar este desafio de frente, utilizando a gamificação, uma linguagem universalmente compreendida e apreciada pelos jovens. Ao transformar a descoberta do campus em uma jornada interativa, o projeto visa aumentar a retenção de informações, acelerar a integração social e criar um vínculo emocional positivo com a instituição desde o primeiro dia. Para os alunos desenvolvedores, o projeto representa uma oportunidade ímpar de aplicar conhecimentos técnicos em um produto com propósito claro, desenvolvendo competências em design de jogos, programação visual e gestão de projetos.

Fundamentação Teórica

O projeto está ancorado em três conceitos pedagógicos e tecnológicos: Gamificação (Gamification): Refere-se ao uso de mecânicas e dinâmicas de jogos (pontos, medalhas, rankings) em contextos externos aos jogos para engajar pessoas, motivar ações e resolver problemas (KAPP, 2012). O jogo utilizará esses elementos para incentivar a exploração e o aprendizado sobre o campus. Aprendizagem Baseada em Jogos (Game-Based Learning - GBL): Diferente da gamificação, a GBL utiliza um jogo completo como ambiente para o aprendizado. O "Game Campi Conectados" é um exemplo de GBL, onde o próprio ato de jogar e superar os desafios ensina o usuário sobre a instituição (GEE, 2007). Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL): A metodologia de desenvolvimento do jogo seguirá os preceitos da PBL, onde os alunos aprendem na prática ao se envolverem na criação de um produto tangível, desde a concepção até o lançamento, promovendo o desenvolvimento de habilidades técnicas e socioemocionais (BENDER, 2014).

Objetivo Geral

Desenvolver um jogo digital interativo para facilitar o processo de integração de novos alunos e disseminar informações sobre a estrutura e o funcionamento do campus, fortalecendo o senso de comunidade e pertencimento.

Metodologia da Execução do Projeto

A metodologia seguirá as fases de produção de um jogo digital: Fase 1 - Pré-Produção (Mar-Abr): Brainstorming, pesquisa de referências e elaboração do Game Design Document (GDD), um documento detalhado contendo o conceito do jogo, regras, roteiro das missões e design das interfaces. Fase 2 - Produção (Protótipo) (Mai-Jun): Desenvolvimento do núcleo do jogo no GDevelop. Criação das mecânicas principais, como movimentação do personagem, sistema de diálogo e sistema de quiz. Utilização de assets (recursos gráficos e sonoros) gratuitos. Fase 3 - Produção (Conteúdo) (Jul-Set): Inserção do conteúdo específico do campus no jogo: mapas virtuais, informações nos quizzes, diálogos com personagens não-jogáveis (NPCs) que representam setores como a secretaria ou a biblioteca. Fase 4 - Pós-Produção (Polimento e Testes) (Out): Fase de "playtesting", onde o jogo será testado por alunos para identificar bugs e dar sugestões de melhoria. Ajustes finos na jogabilidade, sons e interface. Fase 5 - Lançamento e Disseminação (Nov): Publicação da versão final do jogo em uma plataforma web gratuita (como gd.games ou itch.io). Divulgação para a comunidade, especialmente para os novos alunos.

Acompanhamento e Avaliação do Projeto Durante a Execução

O acompanhamento será feito por meio de encontros semanais com as equipes de desenvolvimento. A avaliação considerará: A conclusão de um Game Design Document coeso. A entrega de um protótipo funcional dentro do prazo. Questionários de feedback aplicados aos "playtesters". Análise de métricas simples de engajamento após o lançamento (ex: número de jogadores, taxa de conclusão das missões).

Resultados Esperados e Disseminação dos Resultados

O link do jogo será divulgado nos canais de comunicação do campus (site, redes sociais, murais). O jogo será integrado ao programa de recepção de calouros. O processo de desenvolvimento será documentado e poderá se tornar um case de estudo para outras turmas e instituições.

Referências Bibliográficas

BENDER, W. N. Aprendizagem Baseada em Projetos: Educação Diferenciada para o Século XXI. Porto Alegre: Penso, 2014. GEE, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan, 2007. KAPP, K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012.

Processo de Elaboração do Projeto

O projeto foi concebido a partir da observação das dificuldades de integração enfrentadas por alunos ingressantes e da busca por métodos de comunicação mais eficazes e alinhados à cultura digital dos estudantes. A proposta une a necessidade institucional de um "onboarding" eficiente com o potencial pedagógico e técnico do curso de Informática, utilizando a Aprendizagem Baseada em Jogos como solução.

Necessidade de equipamentos do Campus

O projeto utilizará a infraestrutura existente, sem necessidade de novas aquisições. Laboratórios de informática com acesso à internet. Softwares gratuitos: Por exemplo, GDevelop (motor de jogo), Krita (arte 2D), Audacity (edição de áudio).

Necessidade de espaço físico do Campus

Utilização programada do Laboratório de Informática para as atividades de desenvolvimento.

Recurso financeiro do Campus

Este projeto não requer recursos financeiros diretos do campus, pois se baseia integralmente em software livre e na infraestrutura já disponível.

Metas

- 1 - Pré-Produção
- 2 - Prototipagem
- 3 - Produção de Conteúdo.
- 4 - Teste e Polimento.
- 5 - Lançamento.

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Meta Atividade Especificação		Indicador(es) Qualitativo(s)	Indicador Físico Indicador Quantitativo	Período de Execução Qtd. Início Término	
1	1	Elaboração do Game Design Document (GDD) com o escopo completo do jogo.	Documento GDD finalizado e aprovado, contendo roteiro, mecânicas e design.	1 GDD concluído.	1 20/03/2026 30/04/2026
2	1	Desenvolvimento de um protótipo jogável com as mecânicas centrais.	Versão alfa do jogo com pelo menos uma missão funcional do início ao fim.	1 protótipo funcional.	1 01/05/2026 30/06/2026
3	1	Inserção de todos os textos, quizzes, mapas e informações do campus no jogo.	Versão beta do jogo com todo o conteúdo informativo implementado.	Jogo com no mínimo 10 missões/ desafios	10 01/07/2026 30/09/2026
4	1	Realização de sessões de playtesting e correção de bugs.	Relatório de feedback dos testadores e lista de correções aplicadas.	Realizar testes com no mínimo 10 alunos voluntários.	5 01/10/2026 31/10/2026
5	5	Publicação da versão final do jogo e divulgação para a comunidade.	Jogo publicado online e apresentação realizada em evento institucional.	1 jogo finalizado e publicado.	1 01/11/2026 30/11/2026

PLANO DE APLICAÇÃO

Classificação da Despesa	Especificação	PROEX (R\$)	DIGAE (R\$)	Campus Proponente (R\$)	Total (R\$)
339018	Auxílio Financeiro a Estudantes	0	0	94500,00	94500,00
TOTAIS		0	0	94500,00	94500,00

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

Despesa	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12
339018 - Auxílio Financeiro a Estudantes	0	0	1050,00	1050,00	1050,00	1050,00	1050,00	1050,00	1050,00	1050,00	1050,00	0

Anexo A

MEMÓRIA DE CÁLCULO

CLASSIFICAÇÃO DE DESPESA	ESPECIFICAÇÃO	UNIDADE DE MEDIDA	QUANT.	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
339018 - Auxílio Financeiro a Estudantes	Bolsa Extensão - Bolsista 1.	Real	9	262,50	2362,50
339018 - Auxílio Financeiro a Estudantes	Bolsa Extensão - Bolsista 2.	Real	9	262,50	2362,50
339018 - Auxílio Financeiro a Estudantes	Bolsa Extensão - Bolsista 3.	Real	9	262,50	2362,50
339018 - Auxílio Financeiro a Estudantes	Bolsa Extensão - Bolsista 4.	Real	9	262,50	2362,50
TOTAL GERAL					9.450,00