



FICHA DE COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO: [informe o código, se houver]	COMPONENTE CURRICULAR: Atividades Curriculares de Extensão: Tecnologia e Meio Ambiente	
UNIDADE ACADÊMICA OFERTANTE: Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal		SIGLA: ICENP
CH TOTAL TEÓRICA: 0 horas	CH TOTAL PRÁTICA: 75 horas	CH TOTAL: 75 horas

1. OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL:

Desenvolver ações extensionistas relacionadas à ciência, à tecnologia, ao meio ambiente e à sustentabilidade, pautadas pela interação dialógica e pela troca de conhecimentos entre a Universidade e diferentes segmentos da sociedade. Promover a construção compartilhada de conhecimentos, valorizando os saberes, experiências, demandas e perspectivas das comunidades envolvidas, de modo a utilizar os Jogos Digitais como instrumentos de divulgação, sensibilização, educação e reflexão sobre questões científicas, tecnológicas, ambientais e de sustentabilidade, favorecendo o desenvolvimento das competências previstas no curso.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Desenvolver e participar de ações extensionistas relacionadas à ciência e tecnologia, ao meio ambiente e à sustentabilidade por meio dos Jogos Digitais.
- Proporcionar uma formação cidadã aos estudantes, estimulando sua participação em questões científicas, ambientais e sociais.
- Promover a interação e o compartilhamento de conhecimentos entre a Universidade e comunidades externas.
- Utilizar conhecimentos relacionados aos Jogos Digitais no desenvolvimento de atividades de divulgação científica e de sensibilização para questões ambientais.
- Desenvolver atividades, produtos e soluções que contribuam para a compreensão e discussão de temas relacionados à ciência e ao meio ambiente.
- Efetivar a missão de ação integral da Universidade – ensino, pesquisa e extensão.
- Avaliar os resultados das atividades extensionistas desenvolvidas.

2. EMENTA

Iniciativas de extensão relacionadas à ciência, à tecnologia, ao meio ambiente e à sustentabilidade por meio dos Jogos Digitais. Desenvolvimento de ações extensionistas voltadas à divulgação científica, educação ambiental e sensibilização

da sociedade para questões ambientais. Interação com comunidades externas. Avaliação e socialização dos resultados das ações desenvolvida.

3. PROGRAMA

1. Iniciativas de extensão relacionadas à ciência, ao meio ambiente e à sustentabilidade por meio dos Jogos Digitais.
2. Desenvolvimento de ações extensionistas, podendo envolver projetos, programas, cursos, oficinas, eventos, prestação de serviços, desenvolvimento de produtos e outras modalidades de extensão, relacionadas à ciência, tecnologia e ao meio ambiente.
3. Desenvolvimento e aplicação de atividades, produtos ou soluções relacionadas aos Jogos Digitais voltados à divulgação científica, educação ambiental e discussão de questões ambientais.
4. Desenvolvimento de ações extensionistas junto a comunidades externas, considerando seus contextos, necessidades e conhecimentos relacionados às questões ambientais.
5. Avaliação de resultados das atividades de extensão desenvolvidas.
6. Divulgação dos resultados.

4. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- [1] DUTRA, Deise Prina.; MELLO, Heliana. **Educação continuada:** diálogos entre ensino, pesquisa e extensão. Campinas: Pontes; 2013.
- [2] MASIERO, P. C. **Ética em Computação.** São Paulo: Edusp, 2000.
- [3] ONÇA, Luciano Alves; CAMARGO, Eder dos Santos; PINHEIRO Alexandre. **Cultura e extensão universitária:** democratização do conhecimento. São João Del-Rei: Malta, 2010.

5. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- [4] BATISTA, Sueli Soares dos S.; FREIRE, Emerson. **Sociedade e tecnologia na era digital.** São Paulo: Érica, 2014. E-book. Disponível em: <https://mb.ufu.br/9788536522531>. Acesso em: 11 nov. 2025.
- [5] FONSECA, M. V. et al. **Relações étnico-raciais e educação no Brasil.** Belo Horizonte: Man, 2011.
- [6] FRANCIS, David George; GONÇALVES, Rogério; PESSÔA, Vera Lúcia Salazar. **Comunicação profissional:** o ensino, a extensão e a pesquisa como práticas de construção do conhecimento, Uberlândia: UNIMINAS, 2004.
- [7] MACIEL, Alderlandia da Silva. **A universidade e o princípio da indissociabilidade:** entre ensino, pesquisa e extensão: utopia ou realidade? Rio Branco: EDUFAC, 2018.
- [8] NOGUEIRA, Maria das Dores Pimentel. **Extensão universitária:** diretrizes conceituais e políticas. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2000.
- [9] NOVAES, André Lucas; CARDOSO, Giselle Cristina; SABONARO, Debora Zumkeller. Proposta de utilização de serious game de sustentabilidade na Educação Ambiental: uma revisão bibliográfica. **Revista Brasileira de Educação Ambiental (RevBEA)**, [S. l.], v. 18, n. 7, p. 312-328, 2023. DOI:

6. **APROVAÇÃO**

Prof. Marcelo Gonçalves Oliveira Vieira Presidente da Comissão Projeto Pedagógico e Projeto de Criação do Curso de Jogos Digitais Portaria de Pessoal UFU Nº 4645, de 20/08/2026	Profª. Sabrina Coelho Rodrigues Diretora do Instituto de Ciências Exatas e Naturais do Pontal Portaria de Pessoal UFU Nº 4404, de 11/08/2026
---	---



Documento assinado eletronicamente por **Marcelo Gonçalves Oliveira Vieira, Professor(a) do Magistério Superior**, em 01/09/2026, às 11:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



Documento assinado eletronicamente por **Sabrina Coelho Rodrigues, Diretor(a)**, em 01/09/2026, às 15:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **7667718** e o código CRC **1BB4777E**.