



Rumo à Igualdade Social: Estratégias para Erradicar a Pobreza em Nível Global

Gilbert Li Zhang, Miguel Cardozo, Tiago Teixeira

Janete Tinte Pereira, Victor de Moura Indalecio

Resumo

A pobreza extrema afeta milhões de pessoas ao redor do mundo, resultando em fome, falta de moradia e doenças. Essa condição é frequentemente exacerbada pela desigualdade social, que cria disparidades significativas entre diferentes grupos populacionais. O Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) número 1 visa erradicar a pobreza em todas as suas formas e em todos os lugares, buscando melhorar a qualidade de vida de todos os indivíduos. O presente projeto tem como objetivo educar e sensibilizar o público sobre a importância de abordar a desigualdade social. Para isso, será desenvolvida uma maquete que ilustra essa disparidade e um jogo interativo que visa atrair a atenção dos jovens para questões globais. O jogo, programado na plataforma Construct 3, contará a história de Nicholas, um adolescente que vive na pobreza e busca ajudar sua comunidade ao se conectar com Yael, um empresário local. A maquete representará visualmente as diferenças entre áreas de riqueza e pobreza em uma cidade, utilizando materiais como isopor, papelão e tinta. Acreditamos que a combinação de abordagens visuais e interativas aumentará a conscientização sobre a desigualdade, incentivando o diálogo e ações concretas. Com isso, esperamos impactar positivamente a percepção do público sobre a pobreza e a necessidade de solidariedade e mudança.

Palavras-chave: Conscientização, desigualdade, pobreza, ODS, solidariedade.

Introdução

A pobreza mundial é um dos desafios mais urgentes enfrentados pela sociedade contemporânea. Milhões de pessoas em todo o mundo vivem em condições de extrema privação, sem acesso a necessidades básicas como alimentação, água potável, educação e serviços de saúde. Essa realidade não apenas compromete o desenvolvimento individual, mas também perpetua ciclos de desigualdade e exclusão social. Nesse contexto, a erradicação da pobreza extrema, conforme proposta no Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) número 1, torna-se uma prioridade global. Este projeto tem como foco a sensibilização e a educação do público sobre a importância de combater a desigualdade social. Por meio de uma maquete que representa as disparidades entre diferentes áreas de uma cidade e um jogo interativo que envolve os

participantes em questões globais, pretendemos ampliar a conscientização sobre a necessidade de ações solidárias. A escolha do ODS 1 reflete nossa crença de que, ao abordar a pobreza de maneira criativa e acessível, podemos motivar mudanças significativas e promover um futuro mais justo para todos.

Objetivo

O objetivo central deste projeto é erradicar a pobreza extrema para todas as pessoas em todos os lugares, alinhando-se ao ODS 1 da ONU. A pobreza extrema, que afeta centenas de milhões, gera consequências devastadoras, como a fome e a falta de moradia, geralmente resultantes da desigualdade social que divide cidadãos em diferentes grupos. Através da educação e sensibilização, buscamos engajar o maior número possível de pessoas sobre a importância de abordar essa desigualdade. Para isso, planejamos criar uma maquete que representa a disparidade entre áreas de pobreza e riqueza, e desenvolver um jogo educativo utilizando a plataforma Construct 3, que será acessível e envolvente, especialmente para os jovens. A combinação de elementos visuais e interativos visa provocar uma resposta emocional, incentivando discussões e ações em prol da solidariedade e da justiça social. Esperamos que essas iniciativas tragam mais atenção ao problema da pobreza e estimulem uma mudança significativa.

Metodologia

Materiais:

- **Chromebooks:** Para a programação e desenvolvimento do jogo.
- **Papelão:** Para a base da maquete, dividida em áreas distintas.
- **Tintas:** Para colorir as diferentes seções da maquete.
- **Bonecos pequenos:** Representações de personagens na maquete.
- **Cola:** Para montagem dos elementos da maquete.
- **Tesoura:** Para cortes precisos de materiais.
- **Cola quente:** Para fixar itens de forma mais duradoura.
- **Sacolas:** Utilizadas para representar estruturas, como piscinas.
- **Caixas de suco:** Para construir casas na área mais humilde da maquete.
- **Papel colorido:** Para decoração e detalhes visuais.

- **Barbante:** Para representar postes de eletricidade e outros detalhes.

Métodos:

1. Divisão da Maquete:

- a. O papelão será dividido em duas partes.
- b. A área da pobreza será pintada com tinta marrom.
- c. A área de luxo será separada por uma divisão de papelão.

2. Construção da Área de Pobreza:

- a. Utilização de caixas de suco para fazer as casas.
- b. Palitos e barbantes serão usados para criar postes de eletricidade.

3. Construção da Área de Luxo:

- a. Sacolas rasgadas representarão uma piscina.
- b. Um muro feito de palitos de dente pintados de branco.
- c. Árvores de brinquedo e arbustos de papel verde rasgado serão adicionados.
- d. Um prédio será construído com papelão, cortado em forma de retângulo.

4. Elementos Decorativos:

- a. Bonecos pequenos serão usados como personagens na maquete.
- b. O papel colorido será utilizado para adicionar detalhes visuais.

Desenvolvimento

Este projeto fundamenta-se no Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 1, que busca erradicar a pobreza em todas as suas formas e dimensões. Reconhecendo a má distribuição de renda como um dos principais fatores que perpetuam a desigualdade social, optamos por focar nesse ODS, que frequentemente não recebe a atenção devida. Através de uma narrativa envolvente, desenvolvemos um jogo protagonizado por Nicholas, um jovem residente na área mais empobrecida da cidade, cuja missão é convencer Yael, um empresário influente e proprietário do maior supermercado local, a reduzir os preços e contribuir com doações para as famílias carentes. Para complementar essa abordagem, criamos uma maquete que ilustra de maneira visual e impactante a disparidade social, utilizando materiais recicláveis para representar a pobreza e papelão e outros elementos para simbolizar a riqueza. Além disso, uma versão

digital foi elaborada como base para a maquete final, proporcionando uma experiência interativa que reforça a conscientização sobre as desigualdades sociais.

Resultados e Discussões

Com o nosso projeto, conseguimos finalizar uma maquete e um jogo, que apresentam uma jogabilidade simples e de fácil entendimento, sendo eficazes na sensibilização sobre a desigualdade social. A execução do projeto foi rápida, não impactando negativamente nossa rotina. Escolhemos essa abordagem, pois cerca de 59% das crianças entre 9 e 10 anos jogam videogame; assim, desenvolver um jogo educativo foi uma estratégia para engajar esse público de forma lúdica. Com um pequeno movimento de conscientização, acreditamos que podemos alcançar grandes resultados na percepção dos participantes sobre a pobreza e a desigualdade. A maquete complementou essa experiência, proporcionando uma visualização clara das disparidades sociais.

Considerações Finais

O trabalho apresenta uma maquete e um jogo educativo como ferramentas de sensibilização sobre a desigualdade social. A maquete ilustra as disparidades entre áreas ricas e pobres, enquanto o jogo narra a história de Nicholas, um adolescente que busca convencer Yael, um empresário, a reduzir preços e ajudar famílias necessitadas. Essa abordagem entrelaça entretenimento e educação, destacando a importância da centralização da renda no cumprimento do ODS 1 da ONU. A apresentação dos resultados visa fomentar o diálogo sobre questões sociais e incentivar ações concretas em prol da justiça social.

Referências Bibliográficas

BBC BRASIL. **Em que a polícia defende? De que lado está?** Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/ultimas-noticias/bbc/2019/12/04/triste-saber-que-ela-continua-atual-diz-autor-de-foto-simbolo-de-paraisopolis-que-volta-a-viralizar-apos-mortes.htm>. Acesso em: 09 ago. 2024.

HABITAT PARA A HUMANIDADE. **Erradicação da pobreza.** Disponível em: <https://habitatbrasil.org.br/erradicacao-da-pobreza>. Acesso em: 20 ago. 2024.

OXFAM BRASIL. **6 dicas de como combater a desigualdade na prática.** Disponível em: <https://www.oxfam.org.br>. Acesso em: 16 set. 2024.