

---

## **PARK CARE - Em busca de um parque melhor**

**Estudantes:** Isabelle Goulart ( [isabelle.goulart@estudante.nacionalnet.com.br](mailto:isabelle.goulart@estudante.nacionalnet.com.br) ), Leticia Tiemi ( [leticia.fumura@estudante.nacionalnet.com.br](mailto:leticia.fumura@estudante.nacionalnet.com.br) ), Mariana Souza ( [mariana.costa@estudante.nacionalnet.com.br](mailto:mariana.costa@estudante.nacionalnet.com.br) ),

**Orientador:** Leonardo Borges Veloso ( [leonardo.veloso@nacionalnet.com.br](mailto:leonardo.veloso@nacionalnet.com.br) )

**Escola:** Colégio Nacional – Unidade Rondon Pacheco

### **Resumo**

O projeto Park Care visa promover a revitalização e melhoria da gestão dos parques urbanos brasileiros, incentivando a sustentabilidade e a participação ativa da comunidade. A proposta central é o desenvolvimento de um site interativo que permitirá aos usuários avaliar parques, registrar problemas em tempo real, e sugerir melhorias de maneira prática e acessível, promovendo o engajamento e a conscientização da população sobre a preservação das áreas verdes. O primeiro protótipo do site será testado no Parque Linear do Rio Uberabinha, em Uberlândia, devido aos desafios que o parque enfrenta, como a degradação ambiental e a falta de manutenção adequada. Além de registrar problemas, o aplicativo será gameficado, ou seja, as pessoas poderão usá-lo como um jogo, no qual os usuários poderão receber recompensas virtuais ao completar ações que beneficiem os parques. A longo prazo, o protótipo poderá ser expandido para outros parques. Foi acrescentado ao projeto, a possibilidade de os usuários realizarem comentários construtivos e comentários positivos, desse modo haverá um ranking com os melhores parques do Brasil. Além disso, o usuário poderá acessar o calendário de programações de cada parque que desejar conhecer.

**Palavras-chave:** Sustentabilidade, comunidade e parques urbanos

### **Introdução e justificativa**

A má gestão dos parques urbanos compromete o bem-estar e lazer da comunidade que os cerca e usufruem dos próprios, seja para lazer ou atividades físicas. O Parque Linear do Rio Uberabinha é um exemplo de parque que enfrenta diversos desafios de manutenção e infraestrutura, desse modo acaba afetando a experiência dos visitantes. Além disso, a degradação ambiental é uma preocupação que vem crescendo muito atualmente, com 78% da bacia hidrográfica do rio em estado preocupante e 40% dos entrevistados pela UFU apontando a falta de manutenção como um problema recorrente (UFU, 2023).

O nosso projeto Park Care, visa criar uma plataforma digital (site) onde a população pode interagir com a gestão dos parques, registrando suas experiências, sugerindo melhorias e acompanhando a revitalização desses espaços, além de poderem contribuir para esse progresso. A ferramenta também irá incentivar a educação ambiental e o comprometimento público, contribuindo para a sustentabilidade e melhoria dos parques para um melhor usufruimento deles por parte da comunidade.

## **Objetivos**

1. Testar e validar o protótipo do projeto, implementando o primeiro teste da plataforma no Parque Linear do Rio Uberabinha, utilizando feedbacks da comunidade para ajustes e melhorias, com o objetivo de expandir o projeto para outros parques no futuro.
2. Promover maior conscientização da comunidade a respeito da importância da sustentabilidade e preservação ambiental nos parques e áreas verdes, a partir da gamificação de ações que ajudem essas áreas, assim incentivando maior interesse da população.
3. Acompanhar a evolução das melhorias nos parques para que cobranças coerentes referentes aos parques e áreas verdes da cidade possam ser feitas para a prefeitura.

## **Metodologia**

O desenvolvimento do nosso projeto está sendo dividido em três principais etapas:

### 1. Pesquisa e verificação:

- Sempre coletamos dados sobre a atual situação dos parques urbanos, especialmente do Parque Linear do Rio Uberabinha.
- Sempre realizamos uma validação do problema através de pesquisas, grande parte embasadas em dados fornecidos pela UFU e reportagens.

### 2. Desenvolvimento da Plataforma Digital:

- Estamos desenvolvendo um site que permitirá aos usuários registrar problemas, avaliar os parques e sugerir melhorias.
- Ranking com os melhores parques através dos comentários realizados pelos usuários.
- Espaço específico para os usuários se atualizarem sobre as programações de cada parque que desejam conhecer.

---

- Implementação de um sistema de gamificação, onde os usuários poderão completar missões, avaliar parques e acumular pontos.

### 3. Teste e Divulgação:

- Iremos colocar em prática o site que está sendo desenvolvido, e receberemos feedback da comunidade.

- Iremos divulgar o nosso projeto nas redes sociais, incentivando a participação e o engajamento.

### Resultados Esperados

Esperamos causar um impacto positivo em toda comunidade, oferecendo uma plataforma acessível para a melhoria dos parques da nossa sociedade. Esperamos que o uso do site incentive a participação da população para uma melhoria significativa em nossos locais públicos de convivência. Desse modo, iremos promover a educação ambiental e a sustentabilidade de uma forma mais leve e divertida para todos que se propuserem a participar.

### Conclusão

A realização desse projeto trouxe implicações positivas aos envolvidos. A criação dos estojos ecológicos e das atividades educativas despertou nas participantes um maior senso de responsabilidade ambiental, especialmente em relação ao desmatamento da Amazônia. Para as autoras, o projeto proporcionou a oportunidade de aplicar o conhecimento teórico em um contexto prático, unindo sustentabilidade, educação e *design* de produtos. Essa experiência permitiu o desenvolvimento de habilidades em pesquisa, planejamento e execução de ações com impacto social e ambiental.

Assim, consideramos que outros grupos podem se beneficiar deste trabalho ao adaptarem a metodologia para diferentes contextos, ampliando o uso de produtos ecológicos e plataformas digitais em campanhas de conscientização ambiental. A experiência mostra que a educação prática, aliada a produtos sustentáveis, é uma ferramenta poderosa para engajar jovens em causas ambientais e pode ser replicada em diversas iniciativas.

### **Cronograma Atualizado**

- **Setembro 2024:** Pesquisa inicial e planejamento do protótipo.
- **Outubro 2024:** Desenvolvimento e teste do protótipo da plataforma digital.
- **Novembro 2024:** Apresentação no evento Ciência Viva, com coleta de feedbacks e análise de resultados.

### **Referências**

ASSIS, N. Ribeiro de; VALDAMBRINI, B.; SOUZA, A. Matos. \*Paragominas-PA e a crise ambiental na Amazônia: uma experiência bem-sucedida do planejamento municipal\*. Caderno Prudentino de Geografia, v. 2, n. 46, p. 204-223, 2024. Disponível em: <<http://200.145.6.156/index.php/cpg/article/view/10491>>. Acesso em: 10 set. 2024.

SANTOS, F. C. dos et al. \*A educação ambiental como instrumento mitigante de crimes ambientais\*. Revista de Educação da Universidade Federal do Vale do São Francisco, v. 13, n. 32, 2023.

UFU. Pesquisa sobre a situação dos parques de Uberlândia. \*Universidade Federal de Uberlândia\*, 2023.