

ODS CHALLENGE: CAPACITANDO PROFESSORES E ALUNOS NAS METAS DA AGENDA 2030

Autores: MEDEIROS, Ana Gabrielly Nascimento; AIRES, Júlia Amorim; FIGUEIREDO, Lara Makanda Ribeiro de
Orientador (a): Dra. MACÊDO, Mônica L. Aires de;
Coorientador: Me. FERREIRA, Eduardo Adelino
ESCOLA SESI PRATA, CAMPINA GRANDE-PB

INTRODUÇÃO

A problemática apresentada destaca a lacuna significativa na implementação dos **Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS)** no Brasil, revelada pelo VII Relatório Luz da Sociedade Civil sobre a Agenda 2030. Os dados alarmantes indicam que o país não avançou em 95,8% das 169 metas estabelecidas, apesar dos esforços de especialistas e da sociedade civil. Este cenário ressalta a urgência de integrar os ODS no currículo escolar, reconhecendo o papel transformador da educação na formação das gerações futuras. A **ausência dos ODS** no ensino pode resultar em alunos despreparados para enfrentar os desafios do desenvolvimento sustentável, comprometendo a construção de um futuro mais justo e equitativo. Nesse contexto, a proposta de **desenvolver recursos educacionais**, como jogos de tabuleiro, emerge como uma estratégia eficaz para envolver e capacitar os estudantes, preenchendo essa lacuna educacional e preparando-os para contribuir ativamente para um futuro mais sustentável.

PERGUNTA NORTEADORA

Como podemos criar um jogo de tabuleiro que seja eficaz e envolvente, auxiliando os alunos a compreender e se engajar ativamente nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, preenchendo assim a lacuna na educação sobre sustentabilidade e preparando as gerações futuras para contribuir para um futuro mais sustentável?

OBJETIVO

Desenvolver um jogo de tabuleiro para fortalecer o entendimento das Metas de Desenvolvimento Sustentável (ODS) entre alunos, capacitar professores e incentivar práticas sustentáveis em escolas e comunidades.

MÉTODOS

- Pesquisa Exploratória quanto aos objetivos e Experimental quanto aos procedimentos.

Etapa 1

Referências: Utilização de informações, dados e estatísticas contidas no VII Relatório Luz da Sociedade Civil sobre a implementação da Agenda 2030 no Brasil e no site da ONU sobre os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) no Brasil.

Citação de fontes bibliográficas, como Brasil (2023a), Brasil (2023b), Prado (2019), Melo, Segato e Mombach (2019), indicando uma base teórica para a criação do jogo.

Etapa 2

Análise de Jogos Existentes: Consideração de jogos educativos de tabuleiro já existentes, conforme citado na literatura, indicando a pesquisa de melhores práticas e inspiração em designs já consolidados.

Etapa 3

Desenvolvimento do Protótipo Inicial: Criação de um jogo de tabuleiro "piloto" inicial, envolvendo a utilização de materiais como papelão, papel de maior gramatura, peões, dados, tintas, impressoras, papel e materiais de papelaria.

Documentação das Instruções e Regras: Construção e impressão de instruções e regras do jogo, garantindo clareza para os jogadores.

Iteração e Aprimoramento: Desenvolvimento do jogo "piloto idealizado" antes da edição final, indicando um processo iterativo de refinamento.

Edição Utilizando o CANVA: Utilização da plataforma de design gráfico CANVA para a edição das cartas e demais partes do jogo, destacando a aplicação de ferramentas modernas e acessíveis para o desenvolvimento do projeto.

RESULTADOS INICIAIS

DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO INICIAL DO JOGO

Figura 1 - Tabuleiro do Jogo ODS



Um tabuleiro representando um mapa do mundo dividido em casas numeradas

Figuras referentes a ações que devem ser efetuadas por jogadores

Cores fortes e chamativas que atraiam o jogador.

Figura 2 - Tabuleiro do Jogo ODS



Fonte: Elaborado pelos autores

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente conclui-se que a proposta de desenvolver um jogo de tabuleiro será uma possibilidade inovadora ligadas às ODS que até então não são priorizadas pela população, inicialmente considerando professores e alunos.

- Promoção da Agenda 2030
- Ensino das ODS nas escolas
- Aprendizagem de forma lúdica
- Educação de qualidade equitativa



REFERÊNCIAS

PARREIRAS, Maria *et al.* **O potencial de contribuição do uso da tecnologia na educação para o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 (ODS 4) – Educação de Qualidade: o caso da iniciativa bndes educação conectada.** R. BNDES, Rio de Janeiro, v. 28, n. 56, p. 87-132, dez. 2021.

FREIESLEBEN, Mariane; NUNES, Danillo Silva; MATHURIN, Moise Dijunkens; LIMA, Neuracy Viana Cruz; BAZZOLI, João Aparecido; RODRIGUES, Waldecy. **DO IDEAL AO REAL: desafios da aplicação dos ods em uma escola de nível médio em Palmas.** *Revista Interface*, Tocantins, p. 41-51, jun. 2021.

UNESCO (Brasil). **Relatório anual da UNESCO no Brasil de 2019.** Brasil, 2020. 45 p.