

CAPÍTULO 5

ODS QUEST: JOGO EDUCATIVO SUSTENTÁVEL

**Gerson Resplandes de Sá Sousa
Isabella Assunção Costa
Laysa Regina Leite Alves
Warlla Pires dos Santos
Tiago Caminha de Lima**

INTRODUÇÃO

A utilização do lúdico para ensinar, resgata a função de compreensão sociocultural, como elemento auxiliar na formação do indivíduo. Sendo assim, o seu uso poderá, e deverá ser, um recurso para chegar ao conteúdo de uma ou mais disciplina(s), visto que, sua utilização, valoriza a expressão humana, a expressão do aluno em sala de aula, e o despertar para outras habilidades

OBJETIVO

O objetivo compreender a importância educativa do jogo ODS QUEST na promoção de conhecimento sustentável a partir da Agenda 2030 e os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável para estudantes da educação básica.

MATERIAIS E MÉTODOS

A proposta possui utilizada abordagem qualitativa. E como metodologia tem-se o estudo bibliográfico, documental e a prática de campo. O projeto foi desenvolvido e monitorado no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão/Campus São Raimundo das Mangabeiras. Em relação a aplicabilidade do jogo foi elaborado um plano de ação com a intenção de aperfeiçoar o jogo, verificando os erros e acertos, junto aos estudantes da educação básica do referido campus.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto foi desenvolvido e monitorado no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão/Campus São Raimundo das Mangabeiras. Deste modo o jogo possui um cunho educativo a partir do conhecimento da Agenda 2030 e os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. A exploração do jogo é partir das 169 metas contidas nas 17 ODS. Em relação ao nível de exploração dá-se a partir da escolha do jogador (fácil/médio/difícil), deste modo acontece um nivelamento dos conteúdos abordados no jogo. O jogador tem a possibilidade de jogar sozinho ou com robôs ou até quatro amigos conectados em aparelhos

diferentes. Em relação a aplicabilidade do jogo foi elaborado um plano de ação com a intenção de aperfeiçoar o jogo, verificando os erros e acertos, junto aos estudantes da educação básica do IFMA/Campus São Raimundo das Mangabeiras

CONCLUSÃO

A importância de recursos didáticos no ensino é algo cada vez mais necessário e constante. O uso da gamificação possibilita a ampliação de dinâmicas e olhares. Desta forma, pode-se chegar à conclusão de que optar pelo uso do jogo é estimular o aluno ter um olhar mais cuidadoso sobre a Agenda 2030 e os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação; Agenda 2030; Educação; Sustentabilidade.

REFERÊNCIAS

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU). **Transformando Nosso Mundo: A Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável**. 2015. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acesso em: 24 mar. 2025.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. 3. ed. São Paulo: Pioneira, 2003