

JOGO DOS ODS: APRENDENDO CONCEITOS E SUAS APLICAÇÕES NO ENSINO SUPERIOR

RESUMO

A educação para o desenvolvimento sustentável (EDS) constitui-se num grande desafio de ensino, o qual pressupõe abordagens reflexivas do currículo e que estejam centradas na interdisciplinaridade (UNESCO, 2018). Vasconcelos e Seingyai (2021) explicam que os recursos educacionais oficiais das Nações Unidas para o meio ambiente e o desenvolvimento sustentável, incluem muitos jogos relacionados aos objetivos de desenvolvimento sustentável (ODS). No entanto, a maioria destas atividades são direcionadas a crianças e adolescentes e consistem principalmente em jogos de tabuleiro, questionários ou vídeos instrutivos interativos. Percebe-se então uma carência de jogos de simulação de narrativas em níveis de graduação, pós-graduação e educação profissional. Um dos desafios encontrados no design de jogos educativos para o ensino superior é encontrar uma forma de abordar conceitos e problemas considerados mais complexos inseridos dentro de uma experiência de um jogo amigável (Westera et al., 2008). O presente estudo tem como problema norteador: quais as percepções dos alunos da aplicação de jogos educativos no ensino superior com a temática dos ODS? O objetivo geral foi analisar a realização do jogo viva os ODS e a avaliação dos participantes sobre a atividade realizada. A pesquisa por meio do grupo focal foi realizada após a aplicação do jogo “Viva os objetivos” seguida de um grupo focal, predominando assim a pesquisa como qualitativa (ONU, 2024). O universo da pesquisa, consistiu dos alunos dos cursos de Administração e Engenharia Civil de duas universidades públicas do município de Guarapuava-PR. A amostra foram 58 alunos que participaram do Jogo dos ODS em sala de aula em três turmas. O jogo aplicado foi o “Viva os Objetivos!”, o qual consta na página das Nações Unidas. Foi impresso em banner tamanho gigante (3,20m X 5m) com o tabuleiro e os cards com as perguntas sobre os ODS. Foram utilizados os mesmos modelos das Nações Unidas, porém as questões foram ampliadas fazendo relação com as especificidades do estado do Paraná e ODS 4, 8 e 11, por professores das turmas pesquisadas, com grau de conhecimento maior, para se enquadrarem ao nível universitário, pois as questões fornecidas pela página das Nações Unidas foram criadas para crianças entre 8 a 10 anos de idade. O Grupo Focal foi realizado no mês de agosto do ano de 2024 e foram elaboradas questões norteadoras. O Grupo Focal foi gravado mediante autorização dos membros participantes. Após a realização das gravações do Grupo Focal nas turmas, elas foram transcritas. Conforme a ONU (2024), a missão deste jogo de tabuleiro é ampliar a conscientização sobre os novos Objetivos Globais da ONU, como eles impactam suas vidas e o que podemos fazer para ajudar a alcançar os 17 objetivos até o ano de 2030. Tem como objetivo ajudar as pessoas a perceber melhor o seu papel no futuro do planeta enquanto indivíduos, membros de uma equipe, enquanto cidadãos responsáveis. Com a análise do conteúdo das respostas do grupo focal, constatou-se que a maioria dos alunos gostaram da aplicação do jogo dos ODS, pois conforme relatos dos mesmos, foi interativo, inovador, dinâmico e com novos conteúdos sobre os ODS. Nota-se por meio das respostas que os alunos desconheciam parcialmente o que viria a ser os objetivos de desenvolvimento sustentável, porém que após a aplicação dos jogos, seus conhecimentos aumentaram. Verificou-se a interação entre os participantes de todas as turmas, nas quais foram aplicadas os jogos dos ODS, demonstrando assim o interesse pela temática e pela metodologia de ensino por meio de jogos utilizada, pois os jogos os estimularam a desejar saber mais do conteúdo da temática para assim poderem participar e conseguirem avançar. Nesse sentido, Graciano (2024) corrobora com os resultados encontrados quando afirma que há dois elementos considerados importantes para o uso de jogos em sala de aula que são os desafios e as regras. Ainda de acordo com Lee et al. (2011), os jogos acrescentam diversão ao processo educacional, pois oferecem um ambiente mais interativo. Destaca-se a importância da aplicação de jogos educativos em salas de aula, pois além de proporcionar conhecimentos de formas mais agradáveis, também promovem a interação entre os alunos, assim como nos mostra os dados obtidos com os grupos focais “Tinha interação entre as equipes.” Apesar da falta de conhecimento prévios dos alunos ao tema, pois na pesquisa ficou evidente por meio das coletas de dados que são poucas as disciplinas que trabalharam anteriormente o tema relativo os ODS, a aplicação dos jogos reforçou o interesse pelo tema, os quais deram sugestões de aplicação prática em suas vidas dos ODS, assim como em seus trabalhos. Foi possível também compreender a necessidade de se trabalhar o tema dos ODS nas disciplinas universitárias e por meio das informações coletadas no grupo focal, pois é possível coletar sugestões dos alunos em quais áreas poderiam ser investidas dentro do universo acadêmico. Como sugestões dos alunos temos: projetos de extensão, iniciação científica, projetos relacionados com a incubadora social e oficinas. Evidenciamos também por meio da aplicação do jogo dos ODS, a superação da timidez de alguns alunos ao jogarem, devido ao ambiente se tornar divertido e descontraído. Dessa forma, entendemos a importância da aplicação de jogos educativos em salas de aulas, para assim além de proporcionar novos aprendizados. Por fim, o estudo possui limitações sobre a quantidade de alunos participantes e a metodologia de estudo. Por outro lado, novas oportunidades de desenvolver estudos com outros públicos como professores, coordenadores, agentes universitários em diversas instituições de ensino superior.

Palavras-Chave: ODS / Ensino Superior / Jogos