

APLICATIVO DE COMPETIÇÃO DE PRÁTICAS SUSTENTÁVEIS: “UPCYCLING”

Wendel Emmanuel
Yasmim Lopes Amaro
Yasmin Karoline de Souza

Professor orientador Luciene da Silva Soares
Professor coorientador Halisson Tesseroli Miot
e-mail: luciene.soares@escola.pr.gov.br

Instituição CEEP Erotides Ângelo Nichele, Fazenda Rio Grande, PR

Resumo

O projeto apresenta a criação do aplicativo “Upcycling”, uma proposta inovadora que busca transformar práticas sustentáveis em uma atividade cotidiana, lúdica e acessível, utilizando a gamificação como incentivo à mudança de comportamento. A iniciativa parte da constatação de que pequenas ações ambientais ainda são subestimadas pela sociedade, o que reforça a necessidade de ferramentas que tornem a sustentabilidade mais atraente e prática. O objetivo é desenvolver um aplicativo no qual os usuários possam registrar, por meio de fotos ou vídeos, atitudes sustentáveis realizadas no dia a dia, acumulando pontos que geram recompensas virtuais e possibilitam a participação em rankings de competição saudável entre amigos. O desenvolvimento prevê o uso de linguagens de programação como Flutter ou Java e personagens inspirados nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, de modo a ampliar o engajamento. A metodologia envolveu a criação da identidade visual com recursos de design e pesquisa de referências digitais, além da definição de estratégias para ampliar a interatividade e o alcance. Espera-se como resultado a disseminação de hábitos sustentáveis, a conscientização ambiental e a valorização de pequenas práticas que, quando somadas, geram impacto significativo na qualidade de vida e na preservação do meio ambiente, consolidando uma cultura voltada à sustentabilidade.

Palavras-chave:

Sustentabilidade; gamificação, meio ambiente, inovação, programação

INTRODUÇÃO

Muitas pessoas tratam como um assunto banal a situação que o nosso meio ambiente está. Muitos pensam “Se somente eu tomar alguma atitude sobre a situação atual do ambiente então não terá impacto algum”, o que é uma mentira pois qualquer ação que você pratica para ajudar a resolver os problemas que acontecem atualmente e agravam a situação do nosso meio ambiente é um esforço necessário e muito importante para a construção de uma sociedade que está constantemente ajudando a melhorar a causa da sustentabilidade global. O que se vê nos dias de hoje são pessoas deixando de lado pequenas atitudes que ajudam a melhorar nosso meio ambiente por acharem que isso não irá afetar de nenhuma forma. É necessário voltar a dar importância às pequenas atitudes de sustentabilidade. O tema sustentabilidade sugere uma quebra de paradigmas, uma reinvenção, ou seja, inovação, a sustentabilidade não pode mais ficar somente no papel, para nos movermos em prol do meio ambiente precisamos de algo prático e inovador. Tendo isso em mente, surgiu a ideia de criar um aplicativo de práticas sustentáveis onde a pessoa pode competir com seus amigos e subir em um ranking, o “UPCYCLING”. Assim, a ação de ser sustentável fica leve, fácil e divertida, se tornando uma prática diária. O aplicativo funcionaria dessa forma: o usuário pode criar um grupo com seus amigos enviando um link para eles se juntarem à você, que é chamado “chat”. Todas as vezes que alguma pessoa do seu grupo praticar uma ação sustentável ela precisará tirar uma foto/gravar um vídeo/registrar isso em sua câmera e enviar no chat, isso fará com que a pessoa ganhe pontos e suba sua posição no ranking. Como recompensa ela ganhará pontos que podem ser convertidos em moedas para que essa pessoa possa adquirir personagens novos no aplicativo. O nome do nosso aplicativo refere-se à ação de dar um novo propósito a algo que seria descartado, diminuindo assim o impacto ambiental e melhorando e aumentando as práticas sustentáveis. Sendo hoje a Internet o maior veículo de compartilhamento de informações, percebe-se que o assunto da banalização da sustentabilidade não é algo muito abordado/tratado, com esse projeto pretende-se trazer isso à Internet, mostrar que mesmo em sua casa você pode ajudar a transformar o nosso meio ambiente.

ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

Primeiramente, foi criada uma identidade visual usando a ferramenta “Canva”, fazendo tudo do zero. Foi selecionada uma página em branco e testando as possibilidades até mesmo com diferentes nomes. Foram usadas algumas ferramentas de rede social como o “Pinterest”, onde se encontra muitas ideias para usar uma figura combinando com o nosso título, que é uma estratégia para o design ser lembrado por todos que virem tal figura. Neste caso optou-se por uma seta, fazendo analogia ao nosso nome “UPcycling” (UP - para cima, enquanto a seta está apontada para cima). Por ser algo simples e relacionado com seu nome é algo fácil de ser memorizado (Fig. 1).

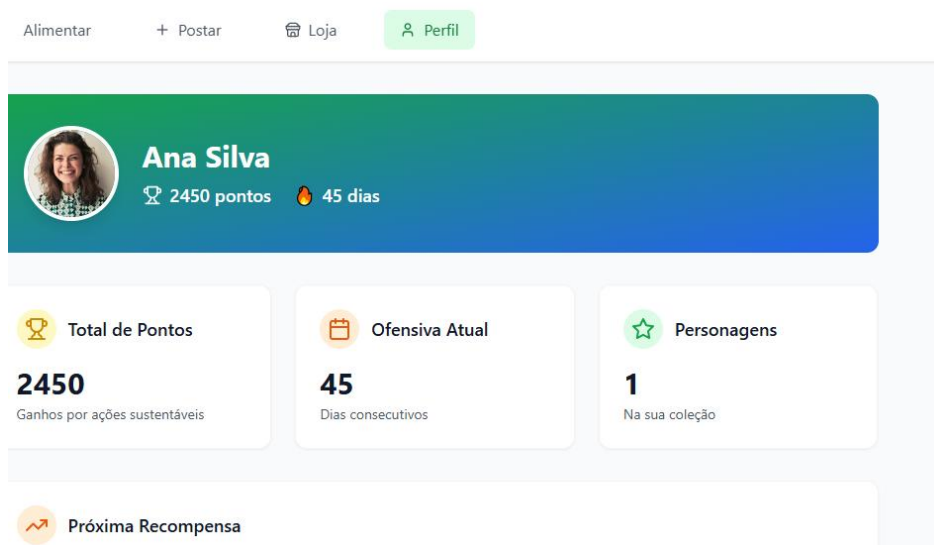
Figura 1: Teste para escolha da logo do aplicativo “Up Cycling”.



Fonte: Os autores (2025)

Para desenvolver o aplicativo usou-se a linguagem de programação Flutter e/ou Java. A ideia é desenvolver os personagens que podem ser adquiridos no aplicativo baseados nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável conforme se observa nas figuras 2, 3 e 4 . Por exemplo, o personagem inspirado na ODS 06 – Água potável e saneamento, seria uma gotinha representando a água. O aplicativo também contará com uma ofensiva diária, ou seja, utilizando o aplicativo todos os dias e registrando sua prática sustentável o usuário ganharia mais pontos, subindo no ranking e conforme sua ofensiva se estende ganharia personagens exclusivos da categoria, por exemplo, com 100 dias de ofensiva o usuário ganharia um personagem especial.

Figura 2: Visualização da página PERFIL do aplicativo UP CYCLING



Fonte: Os autores (2025)

Figura 3: Visualização da página ALIMENTAR do aplicativo UP CYCLING



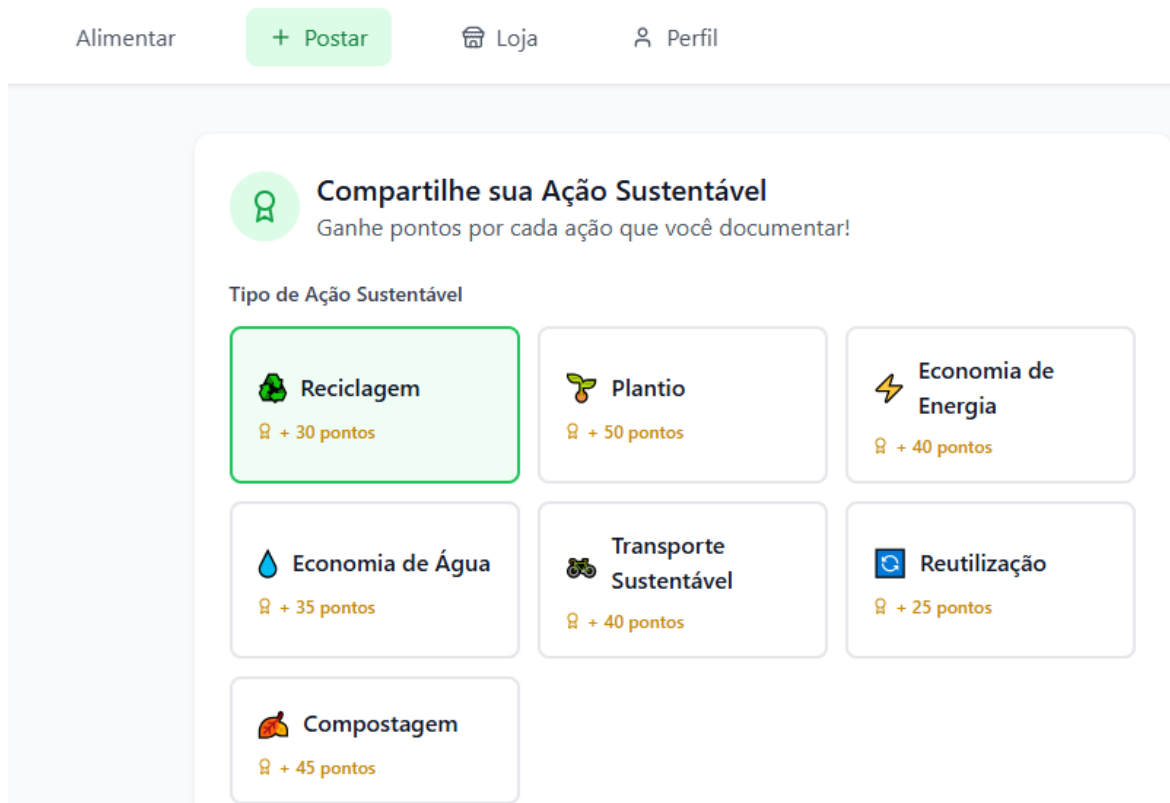
Fonte: Os autores (2025)

Figura 4: Visualização da página LOJA do aplicativo UP CYCLING



Fonte: Os autores (2025)

Figura 5: Visualização da página POSTAR do aplicativo UP CYCLING



Fonte: Os autores (2025)

RESULTADOS ESPERADOS/PARCIAIS

Espera-se que a implementação do aplicativo “Upcycling” contribua significativamente para o aumento das práticas sustentáveis no cotidiano dos usuários, incentivando pequenas ações que, somadas, geram impactos positivos de grande relevância para o meio ambiente. O projeto busca estimular o engajamento coletivo, promovendo uma competição saudável que desperta a consciência ambiental, fortalece o senso de responsabilidade individual e valoriza atitudes simples, mas transformadoras. Além disso, pretende-se consolidar uma cultura de sustentabilidade entre jovens e comunidades, utilizando a gamificação como ferramenta pedagógica e motivacional. A longo prazo, espera-se também que o aplicativo se torne uma referência em inovação tecnológica voltada para a educação ambiental, estimulando novas iniciativas semelhantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÕES

O desenvolvimento do aplicativo “Upcycling” representa uma iniciativa inovadora e necessária para aproximar a temática da sustentabilidade do cotidiano das pessoas de forma prática, acessível e divertida. A proposta alia tecnologia, educação e meio ambiente,

demonstrando que a gamificação pode ser uma ferramenta eficiente para promover mudanças de comportamento e engajar a sociedade em práticas que fortalecem os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Embora se trate de um projeto em construção, já é possível vislumbrar seu potencial de impacto positivo, seja na formação de uma consciência coletiva voltada ao cuidado ambiental, seja na disseminação de atitudes responsáveis que geram efeitos concretos na preservação do planeta. Dessa forma, o “Upcycling” reforça a importância de valorizar pequenas ações individuais, mostrando que cada atitude conta para a construção de um futuro mais equilibrado, justo e sustentável.

REFERÊNCIAS

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU). Transformando nosso mundo: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável. Nova York: ONU, 2015. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br> Acesso em: 07/08/25

ENAP – ESCOLA NACIONAL DE ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA. Sustentabilidade na Administração Pública [curso online]. Brasília: EV.G – Escola Virtual de Governo, 2024. Disponível em: <https://www.escolavirtual.gov> Acesso em: 07/08/25

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). ODS Indicadores Brasil: relatórios anuais. Rio de Janeiro: IBGE, 2025. Disponível em: <https://odsbrasil.gov.br> Acesso em 14/08/25

UNESCO. Educação para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável: guia para educadores. Brasília: Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/> Acesso em 07/08/25

OLIVEIRA, G.; GENOVESE, C.; ARAÚJO, M. **Educação ambiental e sustentabilidade**: uma leitura crítica da influência da mídia sob a ótica da indústria cultural. Revista Brasileira de Educação Ambiental – Revbea, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 345–364, 2023