

DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DIGITAL PARA APRENDIZAGEM SOBRE CONSUMO SUSTENTÁVEL

José Edimilson Nascimento Oliveira Júnior¹Will Ribamar Mendes Almeida²José Ricardo Santos de Lima³Gylnara Kylma Feitosa Carvalhêdo Almeida⁴Yonara Costa Magalhães⁵

RESUMO

No contexto do mundo globalizado os problemas sociais, econômicos e ambientais devem ser enfrentados conjuntamente por meio de ações colaborativas nas quais se definem objetivos e metas fruto de acordos mútuos para que os todos os países sejam beneficiados. O consumo e a produção sustentáveis estão contemplados nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) estabelecidos pela ONU em 2015, compostos por 17 metas, que fazem parte de uma agenda mundial para a construção e implementação de políticas públicas para guiar ações globais até 2030. Para cada objetivo, existem metas desejáveis que devem nortear os países participantes em seus planejamentos. No Brasil, as ações devem estar em consonância com o Programa Nacional de Educação contribuindo com o ODS 12 – Consumo e Produção Sustentáveis, e com a Meta 12.8, que trata da disseminação da educação para a cidadania global e o desenvolvimento sustentável. Com este foco está sendo implementado o jogo digital JODS12 embasado em uma pesquisa participante e bibliográfica utilizadas para definir os requisitos de software e gerar um Produto Mínimo Viável (MVP) estável após a realização de uma trilha de inovação. A implementação do JODS12 contempla os elementos da gamificação e foi desenvolvido na plataforma Scratch, no estilo RPG, objetivando auxiliar na conscientização do consumo sustentável. O enredo está 100% roteirizado proporcionando uma base sólida para o desenvolvimento das interações e cenários de aprendizagem. Os recursos incluem sprites criados pela IA Bing, os efeitos sonoros e músicas são do Pixabay (ainda não aplicados). Neste jogo já foram definidas a concepção, a mecânica e a arquitetura do jogo (personagens, modalidades, cenários etc.), bem como, identificados e validados os requisitos de software e realizada a sua modelagem. Posteriormente, será apresentado um protótipo estável para ser validado, após a experiência de utilização dos usuários, quanto a usabilidade, funcionalidade e atingimento do objetivo proposto.

Palavras-chave: jogo digital; ODS 12; consumo sustentável; aprendizagem; Scratch.

¹ Graduando do Curso de Engenharia de Computação - Universidade CEUMA, josedimilsonh@gmail.com ;

² Doutor - Emil Brunner World University, will75@gmail.com ;

³ Especialista - Emil Brunner World University, ricardo.retirante@gmail.com ;

⁴ Mestre - Emil Brunner World University, gylnara@gmail.com ;

⁵ Orientadora e Mestre do Curso de Engenharia de Computação - Universidade CEUMA,
yonara.magalhaes@ceuma.br