

O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO À AGENDA 2030: RELATO DE PRÁTICA DO JOGO “VIVA OS OBJETIVOS!”

Sérgio Rogério Teixeira dos Santos ¹

RESUMO

A ferramenta pedagógica “Viva os Objetivos!” é um jogo de tabuleiro cuja missão é ampliar a conscientização dos alunos sobre os Objetivos Globais da ONU, conhecidos na Agenda 2030 como ODS - Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis (UNIC RIO). O presente relato de experiência descreve alguns resultados e reflexões sobre as potencialidades dessa ferramenta lúdica em sala de aula. A vivência compartilhada associa o Direito de Brincar (BRASIL) à construção global de uma visão crítica sobre os Direitos Humanos. A coleta de dados contou com aplicações do jogo, entre os anos de 2024 e 2025, em salas de aula dos anos iniciais do Ensino Fundamental, na Escola Municipal Dr. Ruy Nazareth (São José do Rio Preto – SP). A ação pretende investigar como esse recurso lúdico promove a aprendizagem dos ODS e a conscientização sobre a Agenda 2030 entre os alunos. O presente estudo de caso contou com levantamento de dados, de caráter qualitativo, utilizando a observação direta dos participantes como instrumento de pesquisa e posterior análise documental, com gravação das partidas em vídeo. Houve reflexão sobre possíveis caminhos à luz da transição de consciência intransitiva para transitiva, e que também permita ao ser histórico avançar de um olhar ingênuo para uma visão crítica da realidade. Dessa forma, o jogo se mostra uma ferramenta lúdica eficaz para promover a aprendizagem sobre os ODSs e a Agenda 2030, o desenvolvimento da consciência crítica, da cidadania global e de habilidades socioemocionais, como trabalho em equipe, comunicação e colaboração.

Palavras-chave: Agenda 2030, Ensino Fundamental, Lúdico.

INTRODUÇÃO

A Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU) apresenta 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Assim, configura-se como um pacto global para a construção de um futuro mais justo, equitativo e sustentável (ONU, 2015).

A educação pública, nesse contexto, assume papel crucial na formação de cidadãos críticos e engajados na busca por soluções para os desafios contemporâneos, promovendo a compreensão dos ODSs e estimulando a participação ativa dos alunos na construção de um futuro melhor.

Nessa perspectiva, o uso de jogos educativos como ferramenta pedagógica tem se mostrado uma estratégia promissora para o ensino da Agenda 2030 e dos ODSs. A natureza lúdica e interativa dos jogos permite que os alunos aprendam de forma prazerosa

¹ PEB I na Rede Municipal de Ensino de São José do Rio Preto – SP, srsantos@educacao.riopreto.sp.gov.br



e significativa, desenvolvendo habilidades essenciais como o trabalho em equipe, a comunicação, o raciocínio lógico e a criatividade (MORAN, 2021).

O presente trabalho apresenta um estudo de caso sobre a aplicação do jogo "Viva os Objetivos!" em uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental (EF) de uma escola da rede municipal ensino de São José do Rio Preto, São Paulo (SP).

O jogo visa sensibilizar crianças e adolescentes para a importância da Agenda 2030 e dos ODSs, promovendo a reflexão sobre temas como consumo consciente, igualdade social, erradicação da pobreza e proteção do meio ambiente (SÃO JOSÉ DO RIO PRETO, 2023).

Objetiva-se analisar as contribuições do jogo para o ensino da Agenda 2030 e dos ODSs no contexto escolar, investigando como ele promove a aprendizagem dos ODS, o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e a participação ativa dos alunos na busca por soluções para os desafios da sustentabilidade.

A presente pesquisa, de caráter qualitativo, utilizou como instrumentos de coleta de dados a observação direta dos participantes e a análise documental.

Necessário tomar nota sobre a Agenda 2030, um plano de ação global para as pessoas, o planeta e a prosperidade, que busca fortalecer a paz universal com mais liberdade.

Esse documento, assinado por 193 países membros da ONU, incluindo o Brasil, em 2015, define 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) e 169 metas a serem alcançadas até 2030.

Da mesma forma, pertinente grifar que os ODSs abordam: desafios globais urgentes, como a erradicação da pobreza, a fome zero, a saúde e o bem-estar; a educação de qualidade; a igualdade de gênero; a água potável e o saneamento básico; a energia limpa e acessível; o trabalho decente e o crescimento econômico, a indústria, inovação e infraestrutura; a redução das desigualdades; cidades e comunidades sustentáveis, consumo e produção responsáveis; ação contra a mudança global do clima, vida na água, vida terrestre; paz, justiça e instituições eficazes e parcerias e meios de implementação.

A incorporação da Agenda 2030 e dos ODS no currículo escolar é fundamental para a formação de cidadãos conscientes e engajados na construção de um futuro sustentável.

A escola pública, como espaço intrínseco de socialização e de aprendizagem, tem a potencialidade de promover compreensão dos ODSs, estimular o pensamento crítico e participação ativa dos alunos na busca por soluções para os desafios globais.



No estudo do documento "*Uma Análise do Andamento da Implementação dos ODS no Currículo de Alunos em Bairro da Periferia do Rio de Janeiro*", os responsáveis tratam do papel da educação no cumprimento da Agenda 2030 como fundamental e urgente, mas ainda carente de ações mais eficazes e abrangentes (Meireles, Mello e Pereira - 2024).

Outros autores defendem o papel da educação como sendo a chave para mudanças, a fim de promover a prosperidade. Em suas diversas obras, o patrono da educação brasileira Paulo Freire, por exemplo, defende a importância da educação como ferramenta de libertação e transformação social.

A ideia de que a escola deve ser um espaço de formação de cidadãos críticos e participativos, capazes de transformar a realidade e construir um futuro mais sustentável, vem sendo discutida na Obra Freireana.

O estudo realizado por Meireles, Mello e Pereira, 2024, revela que a implementação dos ODS no currículo escolar ainda é superficial e descontextualizada da realidade dos alunos. Os professores demonstram conhecimento sobre a importância da Agenda 2030, mas sentem falta de diretrizes mais claras e de apoio para desenvolver práticas pedagógicas eficazes.

Moran (2021), destaca a importância de integrar temas como sustentabilidade, cidadania global e tecnologias digitais na educação, argumentando que a escola deve preparar os alunos para enfrentar os desafios e aproveitar as oportunidades do mundo contemporâneo.

O pesquisador acima citado defende a importância da Agenda 2030 e dos ODSs como referenciais para a construção de um futuro mais justo, equitativo e sustentável, ressaltando o papel da escola na formação de cidadãos conscientes e engajados.

METODOLOGIA

Para este trabalho, a metodologia utilizada foi o estudo de caso instrumental descrita por Stake (1995 apud ANDRÉ, 2005, p. 19). O objetivo geral é investigar como o lúdico auxilia ao processo da apropriação de conhecimentos sobre os Direitos Humanos no universo infantil.

Também, foram refletidas tendo como cenário ideal à luz da transição de consciência intransitiva para transitiva, e que também permita ao ser histórico,



respeitando o seu tempo biológico e social, avançar de um olhar ingênuo para uma visão crítica da realidade que o permeia (Freire, 1959).

A coleta de dados contou com quatro aplicações do jogo, entre os meses de junho e agosto de 2024, em uma sala de aula do 4º ano do Ensino Fundamental, na Escola Municipal Dr. Ruy Nazareth, tendo o presente autor como titular desta turma. O grupo é composto por 25 crianças, com faixa etária de 9 a 10 anos.

Foram realizadas entrevistas individuais e coletivas durante as partidas, conduzidas pelo docente com os estudantes, e análise de documentos legais, como o manual do jogo.

A mecânica do jogo remete ao Ludo (jogo com registro histórico na Ásia), tendo um tabuleiro de corrida para jogadores, com 63 casas. Cada jogador põe o seu peão na casa da partida. Os jogadores lançam o dado e movem os peões de acordo com o número de casas indicadas no dado.

Se o jogador parar numa casa com escada, ele avança para o topo da casa imediatamente. Quando o jogador parar no escorregador de água, terá de deslizar até a casa onde ele termina.

Quando o jogador cai numa casa correspondente a um ODS (1-17), deve tirar uma carta correspondente ao número do objetivo. Esta carta deve ser lida por outro jogador. Cada resposta correta permite jogar novamente.

O primeiro jogador que a alcançar a casa “2030” é o vencedor. No entanto, terão de acertar este espaço numa só jogada. Caso o dado indique um número superior, o jogador terá de voltar o número de casas a mais.

Foram realizadas quatro disputas para este relato de experiência, com aproximadamente uma hora de duração. As crianças foram divididas em quatro grupos, devendo ocorrer a rotação dos participantes nos momentos dos lances de dados. As respostas deveriam ser combinadas entre os integrantes, por meio do diálogo, não havendo um único porta-voz.

O professor titular inferiu um modificador no manual original do “Viva os Objetivos”, disponível e impresso dentro da caixa do jogo: o grupo que almeja o direito de lançar o dado precisaria responder corretamente um card/carta de múltiplas alternativas da disputa sobre um ODS.

Além disso, foi combinado que aconteceriam breves interrupções nos entre os lances para debates sobre dúvidas, questionamentos, afirmações e negações sobre o tema



que estiver em evidência no momento. Neste caso, a pergunta deveria ser compartilhada para a escuta ativa, registro e comentários dos participantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do jogo "Viva os Objetivos!" na turma do 5º ano se mostrou uma experiência positiva e enriquecedora, tanto para os alunos quanto para o professor. Os alunos demonstraram grande interesse e entusiasmo durante as atividades, participando ativamente das discussões e dos desafios propostos pelo jogo. A faixa etária dos alunos foi assertiva, assim como esperado, portanto, foi importante seguir a orientação indicativa do jogo.

O jogo "Viva os Objetivos!" se mostra uma ferramenta pedagógica eficaz para o ensino da Agenda 2030 e dos ODS, pois: promove a aprendizagem significativa: a partir de uma experiência lúdica e interativa, os alunos se envolvem ativamente na construção do conhecimento, estabelecendo conexões entre os conteúdos abordados e suas vivências cotidianas.

Foi observado que ele estimula o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, o trabalho em equipe, a comunicação, a colaboração, a empatia e o respeito mútuo, habilidades essenciais para a formação de cidadãos conscientes e engajados.

O jogo permitiu que os alunos relacionassem os conteúdos da Agenda 2030 e dos ODS com outras áreas do conhecimento, como Ciências, Geografia, História e Língua Portuguesa, favorecendo a interdisciplinaridade o desenvolvimento do pensamento crítico e da capacidade de resolução de problemas, pois os desafios propostos pelo jogo exigem dos alunos a análise de situações complexas, a tomada de decisões e a busca por soluções criativas e inovadoras. Além de abordar os ODS de forma integrada e interdisciplinar.

Por fim o jogo permite que os alunos compreendam a interdependência entre os ODS e a necessidade de ações conjuntas para a construção de um futuro sustentável.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados deste estudo de caso indicam que o jogo "Viva os Objetivos!" se mostrou uma ferramenta lúdica e eficaz para o ensino da Agenda 2030 e dos ODS no contexto escolar. O jogo contribuiu para o desenvolvimento da consciência crítica, da



cidadania global e de habilidades socioemocionais entre os estudantes, além de ter favorecido a aprendizagem interdisciplinar.

A experiência da Escola Municipal Dr. Ruy Nazareth na aplicação do jogo "Viva os Objetivos!" demonstra que a utilização de ferramentas lúdicas pode ser uma estratégia promissora para a incorporação da Agenda 2030 e dos ODS no currículo escolar.

No entanto, é fundamental que o professor esteja preparado para mediar as atividades, promovendo a reflexão crítica e a participação ativa dos alunos na construção de um futuro sustentável.



AGRADECIMENTOS

O jogo começou numa sala de aula e, quando menos se esperava, estava sendo jogado entre crianças, da mesma rede e, porém, de localidades únicas.

O presente manuscrito tem as digitais de pessoas humanas que sonharam antes de mim um mundo melhor, para crianças, sempre.

Àqueles que ouviram falar sobre uma tal de disciplina de Direitos Humanos, no Ibilce, da Unesp, em Rio Preto...

REFERÊNCIAS

ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. **Estudo de caso em pesquisa e avaliação educacional**. Brasília: Liberlivros, 2005.

BRASIL. Decreto Nº 99.710, de 21 de novembro de 1990. **Promulga a Convenção sobre os Direitos da Criança**.

CUNHA, Beatriz Carvalho de Araujo. **Educação para democracia: propostas para um país em crise. 2023**. 275 f. Dissertação (Mestrado em Direito) - Faculdade de Direito, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: <https://www.bdt.d.uerj.br:8443/handle/1/22611>

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.

_____, Paulo. **Educação e Atualidade Brasileira**. 1959. Tese de Concurso para a Cadeira de História e Educação - Escola de Belas Artes de Pernambuco, Recife.

_____, Paulo. **Educação e mudança**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

_____, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

_____, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1968.

MEIRELES, Fernanda Fernandes de; MELLO, José André Villas Boas; PEREIRA, Marcelo Oliveira. **Uma Análise do Andamento da Implementação dos ODS no Currículo de Alunos em Bairro da Periferia do Rio de Janeiro**. Lisboa, v 12, n.2, p.78-94, out. 2024.

MORAN, José. (Org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2021. p. 11-36.



UNESCO PORTUGAL. **Viva os Objetivos:** o jogo infantil para um planeta mais sustentável. Disponível em: <https://unescoportugal.mne.gov.pt/pt/noticias/viva-os-objetivos-o-jogo-infantil-para-um-para-um-planeta-mais-sustentavel>. Acesso em: 24 out. 2024.

