

Título do Projeto

Geísa Morais Gabriel
UFERSA

Pau dos Ferros, Brasil
geisa.gabriel@alunos.ufersa.edu.br

Leonardo Inácio Guilherme Dantas
UFERSA

Pau dos Ferros, Brasil
leonardo.dantas69361@alunos.ufersa.edu.br

Tiago Amaro Nunes
UFERSA

Pau dos Ferros, Brasil
tiago.nunes@alunos.ufersa.edu.br

Resumo—O resumo deve responder os seguintes pontos:

- Qual o contexto?
- Qual o problema?
- Qual a relevância?
- Qual a sua contribuição?
- Quais as conclusões (os achados)?

Index Terms—key1, key, ..., keyn

I. INTRODUÇÃO

Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) consistem em uma ação global com o intuito de erradicar a pobreza, preservar o meio ambiente e o clima e garantir que as pessoas possam usufruir de paz e de prosperidade em todos os lugares [3]. Proporcionar o conhecimento a respeito dos ODS desde a infância é de sublime importância para a promoção de práticas sustentáveis e conscientização ambiental, ajudando a formar cidadãos conscientes e a superar os principais desafios de desenvolvimento enfrentados por pessoas no Brasil e no mundo [4].

De tal modo, a gamificação tem se mostrado eficaz na educação, incentivando engajamento e colaboração, sobretudo em temas socioambientais. Esse conceito refere-se à aplicação de elementos característicos dos jogos em ambientes que tradicionalmente não são lúdicos, com o objetivo de engajar e motivar o educando [1]. A utilização dos jogos na educação propicia ao aluno compreender regras a serem utilizadas no processo de aquisição do conhecimento e assimilar conteúdos que até então pareciam totalmente abstratos [2].

II. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A. *Desenvolvimento de sistemas*

B. *Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável*

C. *Gamificação da aprendizagem dos ODS*

III. ABORDAGEM

A. *Estudo, planejamento e análise*

B. *Desevolvimento*

C. *Implementação manutenção e teste*

IV. CONSIDERAÇÕES FINAIS E TRABALHOS FUTUROS

O presente trabalho procurou demonstrar a importância do conhecimento acerca dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável relacionando a aprendizagem por meio de jogos digitais, reflexo da gamificação. O planejamento e estratégias utilizadas para o desenvolvimento do sistema atuaram em

conformidade com a metodologia apoiada sobre o processo de construção de softwares.

Para posteriores trabalhos, sugere-se a implantação dos requisitos futuros elencados na documentação do sistema, como a adição de efeitos sonoros ao mover peças ou vencer uma partida, opção de pausa para suspender o tempo para a resolução de jogo e contabilização da quantidade de dias consecutivos que o usuário jogou. Espera-se ainda realizar a implementação funcional do jogo em um contexto real, para que demais pessoas possam usufruir do sistema criado.

REFERÊNCIAS

- [1] JÚNIOR, L. A., MELO, C. R., FERREIRA, D., VIEIRA, C. D. O., AND DUARTE, A. D. Explorando a gamificação como ferramenta de suporte pedagógico no processo de ensino e aprendizagem à luz dos objetivos do desenvolvimento sustentável (ods). In *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)* (2025), SBC, pp. 1246–1254.
- [2] MORAIS, J. G., MAIA, F., AND CALDERON, I. Jogando pela inclusão: Gamificação como ferramenta para ensinar os ods a crianças autistas. In *Simpósio Brasileiro de Sistemas de Informação (SBSI)* (2025), SBC, pp. 386–392.
- [3] NO BRASIL, N. U. Sobre o nosso trabalho para alcançar os objetivos de desenvolvimento sustentável no brasil, 2025.
- [4] PORTINHO, J. R., ET AL. Aplicação de jogos como ferramentas de ensino para o ods 12: uma sequência didática com foco na educação para sustentabilidade nos anos iniciais.