

# **Recicle+**

## **Um respiro pro meio ambiente**

**Pedro Machado da Silva<sup>1</sup>, Guilherme Dias Villanova<sup>1</sup>, Nathalia minossi Oliveira**

<sup>1</sup>Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial, SENAC  
São Leopoldo, RS

**Abstract.** *This article describes software about sustainable activities through the conquest and exchange of points to generate encouragement to realize charitable activities towards the environment.*

**Keywords:** *Sustainable activities, environment, points exchange, conquest*

**Resumo.** *Este artigo descreve um software de atividades sustentáveis através da conquista e troca de pontos para assim gerar um incentivo para a realização de ações beneficentes para com o meio ambiente.*

**Palavras-chaves:** *Atividades sustentáveis, Meio ambiente, troca de pontos, conquista*

### **1. Introdução**

A preservação e reconstituição do meio ambiente tem sido um tema que tem se difundido entre os setores da sociedade, que têm se mobilizado para aumentar a conscientização e apoio aos movimentos de sustentabilidade.

Todavia, a proliferação desta ideia tem sido muito pouco estimulada para as grandes massas. Portanto, este projeto tem como ideia melhorar a conexão entre usuário e um ato sustentável, que mude a ideia de como a sociedade enxerga o ato da preservação.

Em vista disso, este artigo visa mostrar como a implementação de um estímulo pode ser a abertura necessária para a sensibilização dos cuidados que se deve tomar ao praticar atos atrezeos, ao invés de auxiliar aqueles que verdadeiramente empenham-se na reconstituição da natureza.

### **2. Referencial teórico**

#### **2.1. Gamificação, uma estratégia contemporânea**

O processo de gamificação ou aplicação de elementos de jogos na realidade visa conceder ao usuário um objetivo (Silva, 2022), portanto, o uso deste método pode ser um grande benefício e trazer resultados satisfatórios, como visto em estudos sobre a gamificação (Zichermann & Cunningham, 2011). Portanto, a implementação de um sistema de atividade e recompensa pode render ao usuário um aumento do seu engajamento.

Em estudos sobre como a influência dos jogos pode influenciar no comportamento através de recompensas (Fuchter et al., 2016), pode-se utilizar deste conceito como um método de melhora de desempenho ou aumento de incentivo a atividades específicas.

O Recicle+ tem como principal abordagem o uso de métodos de gamificação no seu sistema para a melhor aproximação do usuário com uma atividade, assim podendo criar um ambiente que motive o usuário a praticar tarefas que tenham influência na preservação e reconstituição do meio ambiente.

## 2.2. Sustentabilidade e conscientização

Uma das principais problemáticas da incursão dos hábitos sustentáveis na sociedade é transformar a conscientização em ação, porque muitas das vezes a diferenciação entre aqueles que realizam atos a favor da sustentabilidade por autorrealização são em sua grande parte minoria da sociedade, portanto inserir novos praticantes mediante motivação externa poderia acarretar um aumento de indivíduos que auxiliam a melhora da preservação( Deci & Ryan, 2000).

## 3. Metodologia

A interação entre a sociedade e atos sustentáveis tem sido constantemente diminuída, pois a sociedade tem se tornado uma busca por algo. Portanto, o Recicle+ visa dar um incentivo para a população ter uma motivação para praticar atos sustentáveis e consequentemente criar um vínculo com isso.

Nosso objetivo é fazer com que a população se conscientize de como hábitos sustentáveis melhorem a qualidade de vida ao mesmo tempo que é recompensadora, pois, ao mesmo tempo que o usuário pratica hábitos sustentáveis ele ira ter um propósito para estes atos, assim o motivando a continuar a realizar tais ações.

A construção do projeto do Recicle+ iniciou-se com um brainstorm de ideias, das quais foi julgado que um site que oferece tarefas para o usuário receber pontos e os troque por recompensas teria um grande impacto na sociedade. Então, foi criado um banco de dados com as classes necessárias para o funcionamento do site, um sistema de registro com CRUD em TypeScript para o auxílio ao banco de dados.

Para a construção do recicle+, foi utilizado um banco de dados para o registro dos usuários, registro das ações de cada usuário, registro da coleta de materiais, registro de empresas, parcerias com o nosso serviço. A estruturação do código foi feita em TypeScript com orientação a objeto, para a organização dos criadores do projeto foram utilizados ferramentas de métodos ágeis como o Trello o usando como kanban e a divisão de atividades para cada integrante assim podendo deixar a construção do projeto mais eficiente.

## 4. Referencias

[Deci and Ryan 2000] [Zichermann and Cunningham 2011] [Abrahamse and Steg 2013] [Fuchter et al. 2016] [Silva 2022]

### Referências

- Abrahamse, W. and Steg, L. (2013). Social influence approaches to encourage resource conservation: A meta-analysis. *Global Environmental Change*, 23(6):1773–1785.
- Deci, E. L. and Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4):227–268.
- Fuchter, S. K., Pham, T., Perecin, A., Ramos, L. E., Fuchter, A. K., and Schlichting, M. S. (2016). O uso do game como ferramenta de educação e sensibilização sobre a reciclagem de lixo. *Revista Educação e Cultura Contemporânea*, 13(31):56–82.

Silva, I. A. (2022). Uma proposta de gamificação para educação ambiental com foco em reciclagem. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Engenharia de Produção) - Instituto Politécnico, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Macaé.

Zichermann, G. and Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design*. O'Reilly Media, Inc.