

O ODS BOARD GAME COMO SOLUÇÃO GLOBAL PARA O ENSINO DOS 17 OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL: UM RELATO DE PRÁTICAS NAS ESCOLAS, UNIVERSIDADES E EVENTOS PELO BRASIL

Nelson Moreira da Silva Junior

Empreendedor Socioambiental especialista em Inclusão e Sustentabilidade na empresa Superficiente Acessibilidade Libras e Braille, Designer do "ODS Board Game - O Grande Jogo de ODS", Desenvolvedor Master do Projeto DEIS (Design de Embalagens Inclusivas e Sustentáveis), autor dos Card Games em Libras e Braille, dos Livros Ilustrados em Libras e Braille para colorir e dos Tabuleiros Libras e Braille 3D – E-Mail: nelsonjuniorj001@yahoo.com

Viviane Vieira de Fátima

Graduada pela UNIUBE, Pós-Graduada em Libras, Educação Especial e Neuro psicopedagogia pela UCAM, Coordenadora e Professora do curso de Libras da empresa Superficiente, Professora de apoio em Língua Brasileira de Sinais na rede municipal e Supervisora Pedagógica da Educação Infantil e Fundamental na rede municipal de ensino. E-Mail: Viviane-icm@hotmail.com

RESUMO

Introdução: Desde a criação em setembro de 2015 dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (17 ODS) da Agenda 2030, detectamos uma falha imensa na implementação e aprendizagem dos 17 ODS para as escolas da rede pública e privada no Brasil e acreditamos existir a mesma dificuldade em todos os 193 países que aderiram ao pacto global. Com o intuito de uma educação de qualidade sobre este conhecimento no ambiente escolar necessitamos que os 17 ODS estejam presentes na grade curricular de forma transdisciplinar e em todo território nacional de forma lúdica para que a implementação seja viável e positiva, independente da infraestrutura de cada local. **Objetivo:** Conseguir disseminar rapidamente de forma lúdica, inclusiva e colaborativa, o ensino dos 17 objetivos de desenvolvimento sustentável em qualquer ambiente escolar na rede de educação básica abordando os vários conceitos de sustentabilidade presentes na agenda 2030. **Metodologia:** Utilizando o ODS Board Game de forma cooperativa, inclusiva, lúdica e temática criamos soluções para que desafios específicos sejam sanados na sala de aula de tal forma que todos possam compartilhar ideias em parceria e solucionar problemas e conflitos normalmente relacionados com as questões de sustentabilidade. Para isso configuramos o ODS Board Game para que possamos atender a necessidades específicas de qualquer participante de forma cooperativa. **Resultados:** Percebemos que a cooperação e a gamificação permitem o participante estar o tempo todo atuante e motivado para criar soluções em prol do meio ambiente, independente de qual for o desafio ou problema a ser resolvido, o participante/aluno se envolve de tal maneira que o comprometimento se torna muito forte durante o uso do ODS Board Game. Além, obviamente, do desejo de concluir o jogo, independentemente do tempo necessário. **Conclusões:** A aprendizagem sobre os 17 ODS da agenda 2030 no ambiente escolar precisa



Congresso Internacional Online dos Esportes da Mente VI Simpósio
“O Xadrez como Inclusão Escolar”

Etapa 3 - Congresso Científico dos Esportes da Mente

ser agradável, inclusiva, interativa e colaborativa para que o compartilhamento de ideias aconteça livremente e para que todos sintam o desejo e o comprometimento para que sejamos um planeta sustentável. Com isso o professor usa o ODS Board Game como uma ferramenta estratégica de cooperação e compartilhamento de ideias.

Palavras-chave: Tabuleiro; Sustentabilidade; PNRS.