



BARALHO CAPITAL - JOGO EDUCATIVO SOBRE ESCOLHAS E IMPACTO SOCIAL

OBJETIVO

O **Baralho Capital** é uma iniciativa educacional inovadora que combina gamificação e educação para promover o aprendizado dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) de maneira interativa e acessível. O principal objetivo do projeto é criar uma experiência de aprendizado envolvente para adolescentes, utilizando mecânicas de jogo que estimulem reflexões sobre sustentabilidade, cidadania e convivência social. Por meio de uma abordagem prática e lúdica, o Baralho Capital busca preencher lacunas no ensino tradicional, tornando os ODS mais compreensíveis e relevantes para jovens a partir de 14 anos. O jogo incentiva discussões sobre temas como consumo responsável, combate a desigualdades e proteção ambiental, utilizando narrativas e desafios que conectam os jogadores a cenários reais. Além disso, o projeto visa capacitar educadores e instituições de ensino a utilizarem o jogo como uma ferramenta pedagógica, ampliando o impacto do aprendizado para além da sala de aula. Com o tempo, o **Baralho Capital** pretende expandir suas funcionalidades para plataformas digitais, garantindo acessibilidade e alcance a um público ainda maior. A longo prazo, o objetivo é transformar o Baralho Capital em um recurso educacional indispensável para formar cidadãos mais conscientes e responsáveis.

METODOLOGIA APLICADA

O desenvolvimento do **Baralho Capital** seguiu uma abordagem interdisciplinar, utilizando metodologias ágeis para garantir eficiência no planejamento e execução. A equipe adotou o framework Scrum, com sprints semanais para organizar tarefas e validar as entregas. Ferramentas como Trello foram essenciais para acompanhar o progresso, enquanto o Figma foi utilizado para criar protótipos visuais das cartas e das mecânicas do jogo. A etapa inicial envolveu pesquisas e entrevistas com educadores, adolescentes e especialistas em sustentabilidade, com o objetivo de identificar as temáticas mais relevantes e adequadas para o público-alvo. A partir dessas informações, foram desenvolvidas narrativas e desafios que conectassem as dinâmicas do jogo aos ODS de forma prática e significativa. Os testes foram realizados com grupos de adolescentes em escolas e ONGs, utilizando protótipos físicos. O feedback recebido ajudou a refinar as regras, a experiência de jogo e o design visual. Além disso, a equipe planejou a futura migração do jogo para uma plataforma digital, utilizando tecnologias como Angular e Firebase para criar uma experiência interativa e acessível em dispositivos móveis. A produção física do baralho também foi cuidadosamente planejada, priorizando materiais sustentáveis e de alta durabilidade, garantindo que o jogo reflita seus próprios princípios de sustentabilidade.

RESULTADOS OBTIDOS

Os primeiros testes do **Baralho Capital** destacaram seu potencial para engajar e educar jovens sobre os ODS:

Engajamento elevado: Adolescentes relataram que o jogo tornou o aprendizado mais interativo e incentivou discussões sobre temas como desigualdades sociais e consumo consciente.

Aceitação por educadores: Professores elogiaram a eficácia pedagógica do jogo, especialmente em estimular pensamento crítico e trabalho em equipe.

Impacto mensurável: Questionários indicaram maior compreensão sobre consumo responsável e práticas sustentáveis após as sessões.

Flexibilidade do formato: A versatilidade do baralho permite sua aplicação em diferentes contextos educacionais, como aulas e workshops. Esses resultados reforçam a relevância do **Baralho Capital** como uma ferramenta poderosa para conectar jovens aos ODS e promover mudanças comportamentais positivas.

DIFICULDADES E APRENDIZADOS

O desenvolvimento do **Baralho Capital** enfrentou desafios importantes, que geraram aprendizados valiosos para a equipe. Um dos principais obstáculos foi criar mecânicas de jogo que equilibrassem diversão e aprendizado, garantindo que os temas dos ODS fossem abordados de forma didática e envolvente. Isso exigiu múltiplas rodadas de testes e refinamentos. Outro desafio foi adaptar o conteúdo para atender às diferentes faixas etárias e contextos socioculturais dos jogadores. A equipe precisou desenvolver narrativas inclusivas que fossem compreensíveis para adolescentes de diferentes realidades, ao mesmo tempo em que mantinham a relevância e o impacto dos temas tratados. A produção física do baralho também trouxe questões logísticas, como a escolha de materiais sustentáveis que fossem ao mesmo tempo acessíveis e duráveis. Além disso, a transição planejada para o ambiente digital demandou planejamento adicional para garantir que a experiência digital mantivesse a qualidade e o impacto do formato físico. Esses aprendizados reforçaram a importância da colaboração interdisciplinar e da coleta contínua de feedback dos usuários finais. O processo também destacou a necessidade de integrar sustentabilidade em todas as etapas do projeto, desde o design até a produção e distribuição.

CONTEMPLAÇÃO DOS CRITÉRIOS

O Baralho Capital está profundamente alinhado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, promovendo impacto em três pilares fundamentais: educação, consumo consciente e colaboração estratégica. **ODS 4 - Educação de Qualidade:** O jogo utiliza gamificação para abordar temas complexos de forma prática e acessível, permitindo que jovens desenvolvam habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas e trabalho em equipe. Ao proporcionar um ambiente interativo e engajador, o Baralho Capital incentiva o aprendizado ativo e reflexivo, tornando-se uma ferramenta educacional inclusiva e eficaz para abordar questões globais relevantes. **ODS 12 - Consumo e Produção Responsáveis:** As dinâmicas do jogo desafiam os participantes a refletirem sobre suas escolhas de consumo e os impactos que elas geram no meio ambiente e na sociedade. Por meio de narrativas que simulam situações reais, o Baralho Capital reforça a importância de práticas sustentáveis e o uso responsável de recursos, inspirando mudanças comportamentais duradouras nos jogadores. **ODS 17 - Parcerias e Meios de Implementação:** O projeto foi desenvolvido com base em colaborações interdisciplinares, envolvendo educadores, especialistas em sustentabilidade e designers, demonstrando o poder das parcerias na criação de soluções inovadoras. Além disso, o Baralho Capital busca expandir seu impacto por meio de cooperação com escolas, ONGs e empresas, estabelecendo redes de colaboração que amplificam o alcance do aprendizado sobre os ODS. Ao conectar os jogadores aos ODS de forma lúdica e engajadora, o Baralho Capital contribui para a formação de uma geração mais consciente e comprometida com os desafios globais. Sua capacidade de integrar educação, diversão e sustentabilidade o posiciona como uma ferramenta transformadora no campo educacional.

Nome Docente: Eliney Sabino

Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Disciplina: Startup One

Período: Noturno

Semestre/ano: 2024/2