Ecoturismo e a relatividade da evolução do inconsciente: uma luta de classes em São Raimundo Nonato (PI). **Revista Brasileira de Ecoturismo**, São Paulo, v XX, n.Y, ago-out 202X, pp. xxx-yyy.

Trilhando os ODS: proposta lúdica de sensibilização para a Agenda 2030

Tracing the SDGs: a playful proposal to raise awareness of the 2030 Agenda

RESUMO: A implementação de práticas sustentáveis e o fortalecimento da consciência ambiental têm ocupado um papel de destaque nas abordagens educacionais e sociais. No entanto, esses temas nem sempre são explorados de forma atrativa. Nesse sentido, os jogos educativos, por seu caráter lúdico e interativo, representam uma alternativa eficaz para facilitar o entendimento de abordagens ligadas à sustentabilidade, como os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Considerando esse desafio, o presente estudo teve como foco a criação de um jogo de tabuleiro voltado à divulgação dos ODS, com o intuito de incentivar atitudes conscientes por meio de uma proposta acessível, reflexiva e divertida. Com esse propósito, o objetivo geral foi desenvolver um jogo que estimule a compreensão dos ODS de forma lúdica. Para isso, buscou-se, especificamente, compreender os princípios e metas dos ODS, relacionando-os à educação ambiental e ao turismo; elaborar uma mecânica baseada em ações positivas e negativas que influenciassem o avanço no tabuleiro e, consequentemente, o alcance das ODS; e por fim, promover o conhecimento sobre os ODS de maneira acessível. Para alcançar esses objetivos, a pesquisa utilizou abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, fundamentada em fontes bibliográficas e documentos oficiais, como a Agenda 2030. Como resultado, foi desenvolvido o jogo “ODSafio”, no qual os participantes lançam dados e avançam ou recuam casas conforme atitudes que contribuíam ou não para o cumprimento dos ODS; além disso, algumas casas trazem situações inspiradas em contextos reais que incentivam a reflexão sobre práticas sustentáveis no cotidiano. Tais situações envolvem decisões que afetam o meio ambiente, valores éticos e o bem-estar social, por exemplo, permitindo aos jogadores vivenciarem, de forma simples, os desafios e consequências que a vida pode apresentar, relacionando-os com a sustentabilidade. Desse modo, o jogo buscou proporcionar uma vivência simples e engajadora dos desafios relacionados à sustentabilidade, promovendo, de maneira acessível, o aprendizado e a sensibilização sobre os ODS. A iniciativa

sugeriu o potencial dos jogos como recurso pedagógico para integrar sustentabilidade, educação ambiental e turismo em contextos de aprendizagem.

PALAVRAS CHAVE: Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS); Jogos educativos; Educação ambiental; Sustentabilidade.