

## Eco-Socius: Gamificando a Economia Circular

Victória Leal Altmayer Silva<sup>1</sup>, Flávia Santos Twardowski Pinto<sup>1\*</sup>

\*Orientador(a)

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus*  
Osório. Osório, RS

O fluxo econômico mais utilizado no mundo é linear e se baseia em produzir, consumir e descartar levando a um iminente colapso social, econômico e ambiental. Tal cenário, conduz a população mundial ao estado contínuo de eco-ansiedade, especialmente entre os jovens. Como alternativa viável há a Economia Circular (EC) que é um fluxo socioeconômico baseado em práticas sustentáveis, concretizadas nas ações de recusar, repensar, reduzir, reusar, reparar e reciclar (também conhecidos por 6 R's). Contudo, apenas 8,6% do mundo realiza essas práticas e, por isso, para que a EC seja plenamente vivenciada é necessária uma radical mudança nos padrões de consumo dos cidadãos. Nesse sentido, na Etapa I desta pesquisa, através de Modelagem de Equações Estruturais, foi identificada a falta de equidade nos níveis familiaridade com os 6 R's nos jovens brasileiros entre 14 a 19 anos. Para solucionar esse problema, o objetivo da Etapa II foi gamificar a EC através de um jogo educativo abordando os 6 R's. Para tanto, desenvolveu-se a adaptação do método Modelo de Jogos Sérios baseados na Teoria da Atividade (ATMSG) seguindo as etapas: (i) identificação e descrição dos objetivos do jogo; (ii) identificação dos componentes de jogo; (iii) representação da sequência de jogo (prototipação); e (iv) descrição da implementação de jogo. Dessa forma, foi desenvolvido um jogo de tabuleiro, o Eco-Socius. Cada jogador possui a missão de reduzir sua emissão de carbono, sendo o seu conhecimento acerca do impacto de suas ações no mundo medido durante o jogo. O jogo possui 3 fases, sendo elas: a Economia Linear (EL) e suas problemáticas; a transição entre a EL e a EC; e a EC e seus R's, respectivamente. Para cada resposta correta o jogador recebe um crédito de carbono; entretanto, se a resposta for incorreta ele perde um dos créditos de carbonos já conquistados. Ao final do jogo, ganha quem acumular mais créditos de carbono. Assim, foi possível desenvolver um jogo capaz de transmitir o que é a EC de modo lúdico e adaptar-se em termos de complexidade e custos à educação básica. Portanto, essa pesquisa mostra-se promissora no desenvolvimento de instrumentos capazes de democratizar a EC aos jovens, auxiliando 5 Objetivos do Desenvolvimento Sustentável da ONU e tornando os jovens - por meio da educação - protagonistas na construção de uma sociedade sustentável.

Palavras-chaves: Economia Circular; educação; gamificação; jovens; sustentabilidade.