

**AGENDA 2030 EM JOGO: PROBLEMATIZAÇÃO EM TORNO DOS 17  
OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL**

José Rafael Vilela de Silva, Mariana Mantovani de Quadros Rapacci, Osmar  
Fabiano de Souza Filho, Jeani Delgado Paschoal Moura

E-mail para contato: jose.rafael.vilela@uel.br

*Trabalho vinculado ao Projeto de Pesquisa em Ensino nº 00096/2009*

**Resumo**

Considerando o contexto de discussões a nível internacional sobre medidas que visam proporcionar maior sustentabilidade às ações humanas, a Organização das Nações Unidas (ONU) lança a Agenda 2030 na qual constam 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). A justificativa deste trabalho se pauta por apresentar essa discussão à luz da ciência geográfica por meio de atividades lúdicas e participativas. Assim, o objetivo deste trabalho é problematizar os 17 ODS, da Agenda 2030, a partir de situações-problema cotidianas de ordens sociopolíticas, culturais e ambientais tendo um jogo de tabuleiro enquanto mediador deste processo. Este jogo, planejado para o Ensino de Geografia em sala de aula, visa abordar os 17 ODS problematizando estes a partir de situações cotidianas dos participantes. O mesmo foi apresentado em uma disciplina do curso de Especialização em Ensino de Geografia (UEL) onde foram expostas suas potencialidades e pontos a serem melhorados. A partir desta apresentação este foi reformulado para atender as diferentes necessidades educacionais. Os resultados iniciais indicam a potencialidade do jogo enquanto estratégia de formação do senso crítico dos estudantes frente às realidades cotidianas, bem como da contextualização das discussões referente aos 17 ODS na escala local. Por fim, considera-se a importância de promover o Ensino de Geografia por meio outras linguagens e problematizar, por meio do jogo, a Agenda 2030, auxiliando, assim, na busca do seu cumprimento.

**Palavras-chave:** Ensino de Geografia; Jogo de tabuleiro; Agenda 2030; Sustentabilidade; Cotidiano.