

RELATÓRIO DE VISITA TÉCNICA

Projeto: Visão 2030 - Promovendo a Educação Socioambiental em Escolas através da Agenda 2030

Proponente: Serviço Social da Indústria - SESI

Local: Barão de Cocais/MG e Santa Bárbara/MG

Responsável Técnico: Pedro de Castro e Thiago Souza

No dia 06 de novembro de 2025, a equipe técnica da Plataforma Semente, representada por Pedro de Castro e Thiago Souza, realizou visita técnica à Escola Municipal Alvina Campos, localizada no distrito de Cocais, no município de Barão de Cocais/MG, com o objetivo de acompanhar a execução das atividades do projeto Visão 2030 – Promovendo a Educação Socioambiental em Escolas através da Agenda 2030, executado pelo Serviço Social da Indústria - SESI. A visita teve como finalidade observar a aplicação do game educativo em realidade virtual, bem como as atividades pedagógicas introdutórias e os processos avaliativos realizados antes e após a interação dos alunos com a tecnologia.



Legenda: Alunos em interação com o game

Autoria: Pedro de Castro

Data: 06/11/2025

O projeto tem como objetivo promover a educação socioambiental de estudantes das redes escolares dos municípios de Santa Bárbara e Barão de Cocais, por meio da implementação de um game educativo em realidade virtual estruturado a partir dos princípios e diretrizes da Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas. A iniciativa utiliza recursos tecnológicos imersivos como ferramenta pedagógica para ampliar o engajamento dos alunos e qualificar os processos de aprendizagem relacionados aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), fortalecendo a compreensão dos desafios socioambientais contemporâneos e estimulando a reflexão crítica sobre a relação entre desenvolvimento, sustentabilidade e cidadania no contexto local. A equipe da Plataforma Semente foi recebida por João Paulo, professor contratado pelo proponente e responsável pela condução das atividades pedagógicas, por Eduardo, fotógrafo contratado para apoio à execução e registro das ações, e por Daniel, auxiliar de produção. As atividades tiveram início por volta das 8 horas da manhã, com a participação de duas turmas do 8º ano do ensino fundamental, totalizando 26 alunos. Em seguida, às 10 horas, ocorreu a segunda etapa da atividade, com a participação de duas turmas do 9º ano, envolvendo 30 alunos, totalizando 56 estudantes atendidos ao longo do período da manhã.



Alunos em interação com o game
 Autoria: Pedro de Castro
 Data: 06/11/2025



Equipamentos - Celulares e Óculos RV
 Autoria: Pedro de Castro
 Data: 06/11/2025

A dinâmica das atividades iniciou-se com uma explicação introdutória conduzida pelo professor Daniel, abordando o conceito dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e sua relação com o cotidiano dos alunos e com os desafios socioambientais vivenciados em nível local e global. Após essa contextualização, os estudantes responderam a um questionário inicial composto por sete questões, com o objetivo de identificar seus conhecimentos prévios acerca da Agenda 2030 e dos ODS. Na sequência, foi realizada a aplicação do game educativo, para a qual estavam disponíveis 32 óculos de realidade virtual e 32 aparelhos celulares, permitindo que os alunos participassem da experiência de forma simultânea. O game é estruturado a partir de um único personagem, que acompanha o jogador ao longo de toda a jornada, favorecendo a criação de vínculo e engajamento. A experiência tem duração aproximada de 30 minutos, sendo composta por cerca de 20 minutos de interações realizadas diretamente no celular e 10 minutos finais em ambiente de realidade virtual.

A progressão do jogo ocorre por meio de minigames e puzzles organizados em fases sequenciais, com níveis crescentes de complexidade visual e de dificuldade. Cada fase apresenta desafios inéditos, com evolução estética que transita do estilo gráfico inspirado nos jogos clássicos do Atari até o padrão 16 bits, semelhante ao do Super Nintendo. As interações exigem diferentes tipos de ações por parte dos jogadores, explorando múltiplos sensores dos dispositivos móveis, como comandos tradicionais de videogame, uso do microfone, acelerômetro e tela sensível ao toque, demandando ações como assoprar, agitar, tocar ou movimentar o celular para a resolução dos desafios. Antes da etapa final, o game incorpora uma fase em realidade aumentada, na qual os alunos utilizam o ambiente físico ao seu redor como parte integrante do desafio proposto. A experiência é concluída com o uso de óculos de realidade virtual, apresentando um cenário que reflete diretamente as decisões e o desempenho dos jogadores ao longo das fases anteriores, simbolizando a chegada ao ano de 2030 e os impactos das escolhas realizadas para a construção de um futuro mais sustentável.

Após a interação com o game, os alunos responderam a um segundo questionário, também composto por sete questões, com foco na identificação dos aprendizados adquiridos e das percepções desenvolvidas acerca da Agenda 2030 e dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Complementarmente, a equipe

técnica realizou uma breve entrevista, registrando relatos sobre a vivência da atividade, a receptividade dos alunos e a experiência de acompanhar o processo de aprendizagem em sala de aula mediado pelo uso da tecnologia.

	
<p><i>Alunos em interação com o game</i> <i>Autoria: Pedro de Castro</i> <i>Data: 06/11/2025</i></p>	<p><i>Entrevista com a equipe Multidisciplinar Semente</i> <i>Autoria: Pedro de Castro</i> <i>Data: 06/11/2025</i></p>

De modo geral, observou-se uma participação expressiva dos estudantes ao longo de todas as etapas da atividade, com alto nível de engajamento, interesse e interação tanto durante as explicações iniciais quanto durante a utilização do game e dos recursos de realidade virtual. A experiência evidenciou o potencial da tecnologia imersiva como ferramenta pedagógica capaz de ampliar o interesse dos alunos por temas socioambientais complexos, facilitar a compreensão dos conteúdos relacionados aos ODS e estimular a reflexão crítica sobre o papel dos indivíduos e das comunidades na promoção do desenvolvimento sustentável.

Como conclusão, a visita técnica permitiu constatar que a metodologia adotada pelo projeto se mostra adequada e eficaz para os objetivos propostos, articulando de forma consistente tecnologia, educação e conscientização socioambiental. A utilização do game em realidade virtual demonstrou-se uma

estratégia inovadora e potente para a sensibilização dos estudantes, contribuindo para o fortalecimento da educação socioambiental no ambiente escolar e para a formação de alunos mais informados, críticos e comprometidos com a construção de um futuro sustentável. Ao final da visita, constatamos que o projeto está em andamento e que as atividades estão sendo executadas conforme o previsto e satisfatoriamente recebidas pelos participantes.

Sem mais,

Belo Horizonte, 30 de janeiro de 2026.