

TECNOLOGIA, SUSTENTABILIDADE E EDUCAÇÃO: APLICANDO GAMIFICAÇÃO PARA O DESCARTE DE E-LIXO

Angélica Felix Medeiros¹
 Ester Medeiros de Moura²

RESUMO

A crescente produção de resíduos eletrônicos e a carência de políticas públicas efetivas para seu descarte adequado evidenciam a necessidade de estratégias educativas que promovam o consumo consciente e a sustentabilidade. Este trabalho apresenta uma proposta de aplicação educacional para uma plataforma gamificada voltada ao descarte de lixo eletrônico, inicialmente desenvolvida no âmbito do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas do Centro Universitário UNIFIP. A plataforma conecta doadores e interessados em reutilizar ou reciclar equipamentos eletrônicos, incorporando elementos de gamificação — como desafios, rankings e recompensas — para incentivar o engajamento da comunidade. Inspirado em autores como Tondello e Nacke (2018) e Fedechen et al. (2022), o projeto adota uma abordagem teórico-metodológica que une conceitos de gamificação e educação ambiental crítica. A proposta educacional prevê a utilização da plataforma em escolas e universidades, por meio de projetos interdisciplinares e atividades práticas que incentivem o descarte consciente, o empreendedorismo sustentável e o desenvolvimento de competências tecnológicas e socioambientais. Como resultado, espera-se a formação de uma comunidade escolar mais consciente e ativa em relação à sustentabilidade, além da contribuição para a redução do impacto ambiental causado pelo descarte inadequado de resíduos eletrônicos.

Palavras-chave: Educação Ambiental, Gamificação, Lixo Eletrônico, Sustentabilidade.

¹Professor orientador: Mestre, Centro Universitário de Patos - UNIFIP, angelicamedeiros@fiponline.edu.br

²Estudante do Curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas do Centro Universitário de Patos - UNIFIP, estermoura@ads.fiponline.edu.br

