

Metagame Planeta Jovem

Transformando jovens em sua melhor versão

Daniel Gularte

Instituto Bojogá
Centro Universitário Unichristus
Fortaleza Ceará Brasil
danielgula@gmail.com

Mauro Oliveira

Iracema Digital
Instituto Federal do Ceará
Fortaleza Ceará Brasil
amaurooliveira@gmail.com

Sílvio Ramos

CRIATLO
Fortaleza Ceará Brasil
drsilvioramos@gmail.com

ABSTRACT

This article is an experience report that presents the theoretical foundations, methodologies and operational management of a multimedia solution used as an extension project in secondary school units in municipalities in Ceará for three months. Named, Planeta Jovem, the project used game technologies using narratives inspired by the goals of sustainable development to develop socio-emotional skills in program participants that are capable of changing their perception of the world to na individual with more relevance to their territory.

KEYWORDS

Metagame, Metaverso, Jogos de Impacto, Soft Skills

1 INTRODUÇÃO

Engajar jovens ao reconectá-los aos princípios de relacionamento social e produção econômica tem gerado grandes desafios na gestão pública. No Ceará, a inclusão social para as camadas mais vulneráveis da população tem forçado as entidades governamentais a apostarem na inovação como alternativas em construir pontes, mensurando a inclusão social desses territórios, mesmo com tantas dificuldades [4].

Assim, iniciativas são promovidas por esses agentes públicos para fomentar projetos junto à sociedade civil organizada. O Planeta Jovem é um desses projetos, sendo um produto de multimídia online com características de currículo extensionista de impacto na comunidade de jovens cearenses. Foi desenvolvido, em 2022, pelo Instituto Iracema Digital - entidade sem fins lucrativos, que busca a construção de um ecossistema mais atuante de inovação no Ceará - juntamente com o Instituto Bojogá de Inovação em Jogos e a Criatlo Soluções Criativas, em uma iniciativa de alcance social.

O objetivo do Planeta Jovem é criar uma ambiência de desenvolvimento social de seus participantes, estimulando conceitos de generosidade, colaboração e protagonismo, de forma

a construir novos indivíduos capazes de transformar seus territórios usando as inovações tecnológicas em temas aderentes à sustentabilidade. Nada mais oportuno que utilizar as narrativas dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) para atingir essa mudança.

A hipótese pensada através desse projeto foi investigar se é possível usar uma experiência multimídia que alterasse, de forma disruptiva, padrões tradicionais educacionais consumidos hoje. Acredita-se que os jogos sejam uma solução de impacto, ao cumprirem um papel fundamental na construção cultural dos indivíduos, principalmente após o período pandêmico.

A pandemia do Covid-19 trouxe uma importante transformação, denominada “novo normal”, ampliando a relação entre usuários e suas telas. Mesmo havendo, de forma necessária, uma adaptação às mídias digitais por causa do isolamento social, a exacerbada oferta de soluções online define uma disputa de telas por seus aplicativos, jogos, redes sociais e serviços de streaming. Esse fenômeno já havia sido alertado a partir do desenvolvimento dos mundos virtuais persistentes [1].

A linguagem dos games foi a plataforma de entretenimento que mais cresceu após a pandemia, consolidando-se como movimento cultural que influencia comportamentos. Não à toa, a busca de soluções gamificadas para negócios, educação, saúde e muitas outras aplicações tem se tornado constante. [3]

O Planeta Jovem, que vai para sua terceira edição, em 2024, já impactou diretamente 200 jovens e mais de 5 mil indiretamente. O projeto teve fomento da Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico (Funcap), em parceria com o programa de extensão nas unidades do Instituto Federal do Ceará (IFCE) em todo o Estado. Sua execução ficou por parte do Iracema Digital e cada edição tem a duração de três meses.

A hipótese proposta acredita na recondução, através da linguagem do game, do senso de propósito dos participantes. Para isso, procurou-se adaptar o desenvolvimento das competências socioemocionais, ou *soft skills*, a um ganho de valor - o que não necessariamente seria um objetivo de quem fosse jogar o Metagame (uma fusão entre jogo e metaverso), mas uma consequência de suas atitudes e escolhas dentro dele, avaliados pela estrutura de ações de treinamento, desenvolvimento e educação (TD&E), a partir dos modelos clássicos de Kirkpatrick, Philips, War, Bird e Rackham. [8] [14] [17]

Todo funcionamento do *framework* do projeto é apresentado neste relato, explicando os conceitos aplicados a fim de garantir um produto divertido, de baixo custo, usando tecnologias gratuitas e de fácil aplicação em múltiplos contextos educacionais. Essa é uma experiência que inspira pessoas a inovarem a educação com os games – e se faz fundamental ser compartilhada, a fim de auxiliar em soluções de impacto a nível nacional.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A seção a seguir apresenta a fundamentação teórica para a construção da metodologia utilizada, fortemente baseada nas referências das novas mídias, *Game Studies* e Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

2.1 Signos Metavérsicos

O principal conceito que norteia o Planeta Jovem é a definição proposta por Radoff, quando define camadas de valor dentro de uma jornada no metaverso [11]. Sua origem surgiu no livro de ficção científica, *Snow Crash*, no início dos anos 90, onde mundos e redes virtuais existem mesmo antes da Internet [6]. O metaverso tem como principal premissa a troca de elementos (objetos ou sensações) entre universos, moldando novos significados para eles.

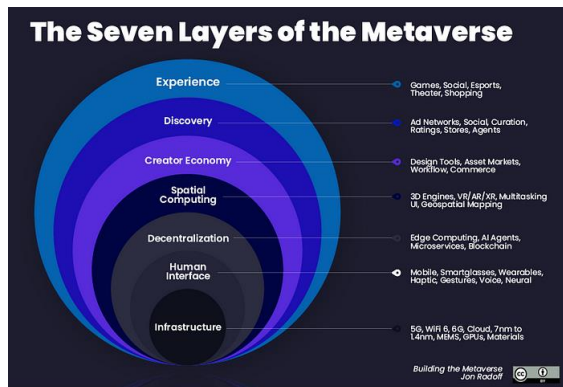


Figura 1: As sete camadas do Metaverso, segundo Radoff

O mais relevante aspecto teórico encontrado está na camada da experiência, onde se explora o conceito de desmaterialização [11]. Aqui, o princípio repousa na desconstrução das coisas de um mundo A para o mundo B.

Compreendendo a visão cognitiva da Santaella onde “[...] toda mudança no modo de se produzir imagens provoca inevitavelmente mudanças no modo como percebemos o mundo e, mais ainda, na imagem que temos do mundo. [...]” [10], o processo metavérsico adicionará possibilidades de ampliar as percepções existentes no processo de codificação das imagens.

Dessa forma, enquanto ocorre essa troca entre universos em uma realidade transitória, sobreposta ou mista, é possível adicionar novos elementos à experiência, ampliando os formantes semióticos e construindo um novo significado para as coisas [10].

2.2 Imersão em Jogos

O outro sustentáculo teórico do projeto se apropria fortemente das técnicas imersivas dos games. De acordo com a hipótese levantada neste artigo, os jogos possuem características que se diferem de qualquer outra mídia: são, ao mesmo tempo, experiências de alta imersão, com forte contato social e que fornecem jornadas efetivas com tomadas de decisão.

Enquanto imersão, os jogos criam o que se denomina “círculo Mágico”, um ambiente onde imaginação e a criatividade são postas à prova, com desafios contendo regras e normas acordadas entre os participantes em comum acordo. Nele é possível esquecer, por um tempo, o mundo real e vivenciar outras possibilidades. [5]

Notadamente Huizinga se refere ao movimento do Círculo Mágico como uma atividade de jogo. Assim, esse ambiente, que pode ser um metaverso, vai garantir efetividade na realização das tarefas propostas neste mundo lúdico, motivando seus jogadores em jornadas desenhadas por quem criou o jogo.

Crawford tem sua definição clássica do que seria um jogo eletrônico: um sistema formal fechado que representa subjetivamente uma extensão de uma realidade [2]. Essa definição também aponta para sistemas de jogos que constroem mecânicas e dinâmicas para uma experiência que amplia a percepção do que se vive hoje em um mundo real, porém mais lúdica, sem se desconectar dos signos e representações adquiridas pelos indivíduos que experimentam os jogos.

O campo do *Game Studies* é repleto de contribuições no sentido de afirmar que quando o jogo possui sistemas de comandos e ações, sejam elas operacionais ou constitutivas - que geram relacionamentos, como conflitos e decisões, está se construindo uma efetividade de atitude que opera no jogador como uma infinita fonte de complexidade de pensamentos [16]. Por isso, os jogos são ferramentas que estimulam, por suas ações efetivas, o pensamento sistêmico, a criatividade e a inovação.

2.3 Narrativas Sustentáveis

Baseada nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, as narrativas sustentáveis seriam aquelas que incorporam os princípios e objetivos delineados pelos ODS em sua trama e argumentos. Isso significa abordar questões, tais quais erradicação da pobreza, igualdade de gênero, educação de qualidade, ação climática, entre outros; de uma maneira que promova a conscientização e a ação em prol do desenvolvimento sustentável [13].

A narrativa pode destacar histórias inspiradoras de indivíduos ou comunidades que estão trabalhando para alcançar esses objetivos, bem como desafiar as estruturas e sistemas que impedem o progresso sustentável. Em essência, uma narrativa sustentável baseada nos ODS busca informar, engajar e mobilizar o público para contribuir para um mundo mais justo, pacífico e sustentável [13].

Por fim, é importante ressaltar que dentro das narrativas propostas pelo Metagame existe um forte componente de comunicação, usando conceitos de diegese, mediação e agência, de forma a estimular que, dentro do conceito narrativo, os jogadores possam ter as melhores escolhas, resolvendo problemas. A partir

destes resultados e analisando indicadores de desempenho do aprendizado [8], foi possível identificar que competências socioemocionais foram desenvolvidas – o que torna esses jovens mais acolhedores, generosos e resolutivos.

3 METODOLOGIA

Nesta seção, são exploradas as metodologias e ações operacionais presentes no Planeta Jovem, onde serão aplicados os conceitos teóricos em um modelo de produto viável para ser usado nas mídias online.

O Planeta Jovem possui duas camadas: a vivência do mundo real e a experiência online, implementando o conceito de metaverso.



Figura 2: Design de Experiência do Planeta Jovem

Como é apresentado na Figura 2, no mundo real (chamado de Planeta Terra - e que depois ganhou o apelido de Planeta Velho pelos participantes do projeto), são debatidos os problemas enfrentados nos territórios onde os jovens vivem. Essas dores são discutidas em seus ambientes escolares, no caso, Institutos Federais, escolas públicas e demais instituições formativas, a partir de uma convocação de professores coordenadores de cada unidade.

São promovidas ações de fruição durante esse período, para que se possa construir ambientes livres e com menor pragmatismo da escola tradicional, trazendo novamente os princípios da Escola Nova de Anísio Teixeira e mudando o espaço físico do conhecimento [9].

Finalmente, os alunos com melhores desempenhos nessas atividades são chamados para participar da narrativa do Metagame. Eles se tornarão tripulantes da Nave do Futuro, embarcando em uma jornada para a exploração de um planeta recém avistado, chamado de Planeta Jovem. Esta narrativa foi feita através de um evento que contou com a participação da Governadora do Estado do Ceará, o Reitor do IFCE e demais autoridades [7].

Uma vez no mundo digital e na superfície do Planeta, os jovens devem se organizar para terraformar o novo território e repará-lo para a chegada de visitantes que se tornarão novos cidadãos do Planeta Jovem. A narrativa ainda diz que no planeta existem

países habitados por populações humanas que vivem os mesmos problemas do Planeta Velho. Para ajudar a construir esse novo planeta são delegadas atividades e seus entregáveis, como a criação de um sistema de governo, constituição, bandeira, hino, programa estratégico e outros modelos de gestão do país. Os jovens têm total liberdade para criar seu modelo ideal, e são responsáveis por suas escolhas.

No Planeta Jovem eles terão o desafio de preparar atividades para os novos cidadãos, que são outros jovens que vão povoar o planeta. Dessa forma, é estabelecida a relação de jovem ensinando outro jovem, realizando, assim, as entregas a partir das novas experiências vividas.

Finalmente, os jovens transformados retornam para o mundo real e apresentam os resultados de sua jornada, munidos de ensinamentos e mudanças que vão impactar o planeta Velho.

4 PLANEJAMENTO E EXECUÇÃO

Para se conseguir fazer a operacionalização do projeto, foi necessário construir a jornada através de etapas acompanhadas por uma equipe de professores e pesquisadores bolsistas.

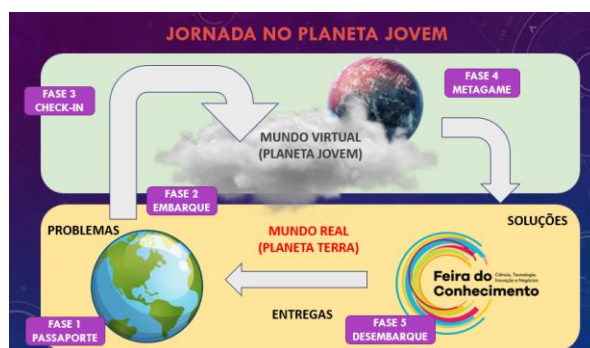


Figura 3: Roadmap de execução do Planeta Jovem

O projeto foi dividido em cinco fases, tendo três meses de duração:

1. **Passaporte:** nesta fase ocorre a definição e criação dos polos de estudantes para a inscrição e seleção dos jovens participantes (2 semanas).
2. **Embarque:** nesta fase acontecem eventos de fruição para seleção dos jovens participantes para se tornarem tripulantes (1 dia).
3. **Check-in:** nesta fase acontece um treinamento de cem jovens selecionados para habitar os países do Planeta Jovem (1 mês).
4. **Metagame:** nesta fase acontecem atividades de construção do Planeta e interações jovem com jovem (1 mês).
5. **Desembarque:** na fase final ocorre a geração dos relatórios e preparação para evento final de apresentação dos entregáveis do projeto (2 semanas).

Para organizar o fluxo de operação e controle, foi necessário criar cargos para os atores envolvidos no Metagame, com suas atribuições de trabalho definidas por bolsas de estudo:

6. **Cidadão:** único cargo sem bolsa. Compreendem todos os visitantes do Planeta Jovem que adotam um país para morar.
7. **Tripulante:** jovem bolsista selecionado para habitar e transformar o Planeta Jovem.
8. **Embaixador:** pesquisador bolsista que acompanha o desenvolvimento dos países e seus entregáveis.
9. **Diplomata:** pesquisador, professor, empresário ou qualquer outro visitante especial, convidado pelos tripulantes para contribuir na construção do seu país.
10. **Coordenador:** administrador do game e do projeto em si.

Com o escopo do projeto definido, seus atores designados e a metodologia pronta, iniciou-se a aplicação do Planeta Jovem, como projeto piloto (MVP) a ser escalado nas outras edições do projeto, adequando-se a condições específicas de contextos.

5 FERRAMENTAS E APLICAÇÃO

A seção a seguir detalha quais recursos e ferramentas foram utilizados na execução do Planeta Jovem e no atingimento do seu propósito.

5.1 Camada Narrativa do Metagame

Com a construção de uma ideia de game, onde o jogador se coloca na posição de um explorador tripulante em uma viagem para descobrir um novo planeta, foram criados países no Planeta Jovem, onde cada um tem um problema semelhante ao Planeta Velho.

Os tripulantes foram sorteados e ocuparam seus espaços em cada país, que foi acompanhado por um embaixador. Uma vez sabendo da temática envolvida no seu país, os tripulantes foram estimulados a pesquisar projetos, produtos, trabalhos, pesquisas e pessoas que pudessem dar subsídios na construção de soluções para cada problema.

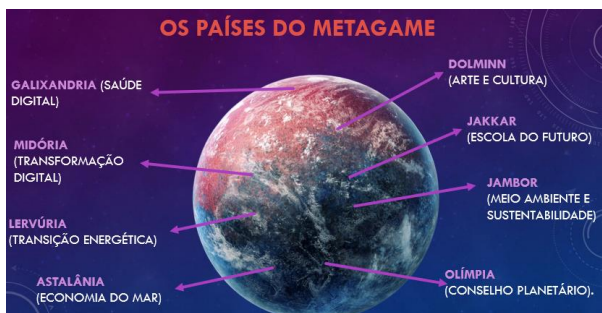


Figura 4: Temáticas sustentáveis para os países do Planeta Jovem

A partir dos conceitos elaborados pelos objetivos do desenvolvimento sustentável, as seguintes narrativas foram desenvolvidas para cada país, alinhadas com as ODS a partir de desafios:

1. **Galixandria:** É o país mais antigo do Planeta Jovem e o mais isolado. Essa região de prevalência tropical sofre com

- doenças sazonais e a Saúde Digital pode diminuir riscos para a população e melhorar se bem-estar.
2. **Midória:** Capital do Planeta Jovem e o país mais desenvolvido economicamente, que possui problemas estruturantes sérios. A população mais rica habita os topos dos edifícios, enquanto a população mais pobre enfrenta a exclusão cidadã. A Transformação Digital pode superar esses problemas e erradicar a pobreza.
3. **Lervúria:** É o país responsável por quase toda a produção industrial e manufatura. Ferrovias e portos dessa clássica cidade encontram escassez de recursos, e ouviram dizer que a Transição Energética poderia trazer novamente prosperidade para o lugar, com energia limpa e renovável.
4. **Astalânia:** País insular e com sua população de maioria de pescadores. Considerado um país pouco desenvolvido, ainda não enxergou que a Economia do Mar pode trazer um futuro maravilhoso para seus moradores, em uma agricultura sustentável e diminuindo a fome no Planeta.
5. **Dolminn:** País com diversos rios e chapadas, onde habitam diversas tribos que usam sua Arte e Cultura como forma de identidade, mas podem inspirar pessoas a pensarem sobre a união dos povos, sua igualdade de gênero e a economia criativa.
6. **Jakkar:** Este país, rodeado por montanhas e vales, abriga tribos selvagens que vivem em constante conflito. Acredita-se que uma Escola do Futuro de qualidade trará educação para se atingir a paz e a felicidade, com menos desigualdade.
7. **Jambor:** É um país vizinho a Jakkar e de grandes florestas e riquezas naturais, como cachoeiras e grutas. A invasão dessas terras está deixando devastação. Pautas como Meio Ambiente e Sustentabilidade são urgentes por aqui, evitando problemas climáticos.
8. **Olimpia:** A ilha mitológica onde vivem as vozes dos antigos mestres e ocorre os encontros dos países no Conselho Planetário.

5.2 Ferramentas Multimídia Utilizadas

Como o projeto não previu orçamento para a construção de uma plataforma própria, foram utilizadas soluções e *softwares* livres na aplicação do Planeta Jovem. A principal ferramenta é uma plataforma colaborativa chamada Discord, que dispõe de uma versão na *web* e para celulares de forma gratuita. Foi criado um servidor próprio do Planeta Jovem nesta plataforma, para que todos os tripulantes pudessem construir seu ambiente lúdico, ativando o Círculo Mágico e imaginando o seu país, através da interação com essa plataforma.

Dentro do servidor, a mecânica do Metagame usada foi semelhante a um *Role Playing Game* (RPG): o usuário, como jogador, viveu um papel fictício escolhido por ele, personalizável e único. A partir da narrativa divulgada no Metagame, os jogadores tiveram total liberdade para imaginar o mundo da forma que quisessem. As imagens geradas por Inteligência Artificial usadas por eles, ou ilustrações, designs e dados de conteúdos pesquisados montavam uma espécie de portfólio de cada país, podendo ser exibido e visto por outros participantes do servidor.

Para construir o Planeta Jovem, os tripulantes usaram qualquer insumo ou recurso disponível por eles de forma online. Foram disponibilizados espaços com computadores pelo IFCE e

escolas afiliadas ao projeto, para que eles pudessem realizar as tarefas diárias.

Os estudantes criaram artes da geografia de cada país, banners promocionais e documentos diversos em programas digitais escolhidos por eles, como Canva, Blender, Minecraft, ferramentas de inteligência artificial generativa e até um aplicativo em realidade aumentada para vender o turismo do seu país.

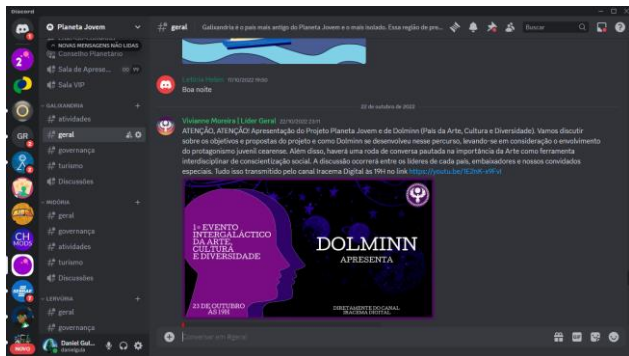


Figura 5: Publicação de atividades jovem com jovem através do Discord

A vantagem do Discord é que a ferramenta pode ser usada gratuitamente em qualquer dispositivo com Internet e consegue receber arquivos multimídia, como hipertexto, vídeos e áudios - inclusive gravando as atividades das reuniões. Dentre as atividades, que aconteceram de forma planejada semanalmente, eram propostos desafios para os países, como, por exemplo, estabelecer relações comerciais entre um país vizinho, erradicar uma doença global, trabalhar o adoecimento mental que gerou a abstenção de outros membros do Planeta, dentre outros assuntos, que foram trabalhados em uma narrativa dentro do jogo.

O Discord também possui interatividade, como salas de conversa, palco para eventos virtuais e um sistema de divisão de cargos por usuários capazes de organizar as informações das contribuições dos tripulantes de forma categorizada por país. Destaca-se, ainda, a utilização de recursos de linguagem da Internet, como figuras, emojis, ícones e outros recursos de redes sociais.



Figura 6: Ambiente Web com os entregáveis do Metagame

Ao final da jornada do Metagame, todos os entregáveis foram compilados em um *website* [15]. Lá, foram colocados depoimentos, *downloads* de arquivos PDF e demais artefatos para que pudessem ser acessados por todos pela Internet.

Também foram feitas ações usando outra plataforma gratuita chamada Mozilla Hubs. Neste espaço, era possível criar ambientes 3D imersivos, usados em eventos online importantes com visitantes do Planeta Velho.

Todas as sextas-feiras aconteceram os encontros na Ilha de Olímpia pelo Discord. Era o momento em que todos se encontravam com seus personagens (inclusive embaixadores e coordenadores do projeto), onde só poderiam se comunicar pelos seus avatares. Os tripulantes, no papel de presidentes, primeiros-ministros ou cientistas de seus respectivos países, compartilhavam suas atividades semanais.

As atividades de jovens ensinando jovens também foram planejadas e operadas pelo Discord na última etapa do projeto. Na fase final do Metagame, o servidor foi aberto para o público em geral e os jovens dos países criaram eventos presenciais e virtuais como oficinas, cursos, debates e palestras, divulgados no canal de cada país dentro do Discord. Nesses eventos, os jovens ensinavam ferramentas digitais e matérias escolares, além de discutir sobre pautas sustentáveis. Houve até um show musical.

Através da ferramenta, que permite organizar cargos, limitar acessos e gerenciar conteúdos em diversos formatos multimídia, foi possível gerenciar a programação de atividades de forma prática e fácil. Os cidadãos de cada país usavam uma representação (que chamamos de *pin*) para indicar qual país eles tinham escolhido. Os países mais povoados ganharam vantagens no Metagame. Essa saudável disputa pela atenção e qualidade das ações engajou, na primeira edição do game, 3 mil pessoas online.

6 AVALIAÇÃO DO MODELO E IMPACTOS GERADOS

A seção a seguir vai comentar os principais impactos a partir da percepção avaliada pelos pesquisadores e professores bolsistas a respeito da performance do Metagame e seus objetivos, através de indicadores de TD&E.

Pelos indicadores do modelo CIRO [17], quanto à contexto e entrada, as tecnologias de jogos ajudaram a engajar participantes para o projeto, mesmo sendo em municípios distantes (Guaramiranga, Juazeiro do Norte, Horizonte, Maracanaú, Fortaleza, Limoeiro, Jaguaribe e Sobral).

As alternativas escolhidas dentro da narrativa de games também alinharam propósitos das ODS, a partir de desafios propostos dentro da ação lúdica do jogo com muita aderência, como visto na construção de cada país e seus problemas de sustentabilidade, no sentido de ampliar as possibilidades de uso para outros problemas das ODS, gerando um bom índice de reação e aprendizagem, definidos por Kirkpatrick e Philips [8] [14].

Nos indicadores de aplicação e comportamento, que avaliam o entendimento dos objetivos e dos conteúdos desenvolvidos em seu propósito [8], o Metagame acelerou o entendimento e interesse dos participantes em resolver problemas e estabelecer conexões

com a realidade em que vivem, graças aos conceitos aplicados de imersão através da narrativa metavérsica.

Nos indicadores de resultado [8][17], impacto e ROI [14], foi necessário realizar análise de indicadores com as seguintes métricas:

1. **Produtividade:** relação entre a entrega e a meta estabelecida
2. **Satisfação:** confiança e consequência positiva da atividade
3. **Propósito:** entender o valor da atividade e seu impacto
4. **Turnover:** taxa de desistência nas atividades propostas
5. **Taxa de conclusão:** percentual de atividades completadas
6. **Net Promoter Score (NPS):** recomendação de usuários nas atividades desenvolvidas pelos jovens
7. **Proficiência Técnica:** qualificação em ferramentas
8. **Proficiência comunicacional:** capacidade de se comunicar com outros jovens

Para realizar esta avaliação, foram feitas seções de escuta dentro das atividades de saúde mental e de desenvolvimento socioemocional durante a fase de Check-in. Durante o Metagame, os embaixadores avaliaram os indicadores de desempenho. No processo de geração dos relatórios finais na fase de Desembarque, foram feitas novas escutas e aplicação de questionários para avaliar a melhoria dos jovens tripulantes dentro da experiência.

A análise dos dados coletados sugere que o Planeta Jovem oportunizou a mudança de perspectiva para muitos jovens. Os depoimentos obtidos mostram que os estudantes bolsistas encararam com responsabilidade pautas sustentáveis, gerando para eles ganho pessoal. Muitos jovens retornaram a seus lares disseminando seus aprendizados e buscando mais oportunidades de crescimento profissional.



Figura 7: Reportagem indicando bolsista do Planeta Jovem como representante da cidade de Fortaleza em evento internacional [12].

Um exemplo é o caso da ex-tripulante Bianca dos Santos, de 23 anos. É graduanda em Engenharia Ambiental e Sanitária do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) e foi tripulante e embaixadora em duas edições do jogo. Ela representará a cidade de Fortaleza-Ce na Cúpula Anual dos Shapers, realizada na sede do Fórum Econômico Mundial, em Genebra, na Suíça [12].

Essa representatividade, que empodera jovens periféricos dos territórios cearenses, advém da construção coletiva e senso de

propósito, de companheirismo e gratidão pelas experiências vividas no programa. Os indicadores de comunicação mostraram o aumento do acolhimento dos próprios bolsistas entre si nas tarefas passadas, cujos resultados indicam para o projeto a construção de uma energia positiva que propagou na plataforma durante os encontros de trabalho e atividades de jovens com jovens.

7 CONCLUSÃO

O Planeta Jovem é um projeto que utiliza tecnologias multimídia, em um design de Metagame, para transformar jovens durante três meses em indivíduos com mais protagonismo, visão de futuro, perspectiva e esperança no seu autodesenvolvimento, como ferramenta de evolução dentro da sua própria realidade.

O projeto, hoje, é um programa permanente do Iracema Digital - e que busca, todos os anos, atingir diferentes territórios e ambientes formativos de jovens de escolas públicas. Através da articulação junto ao setor de TICs do Ceará, o Planeta Jovem tem conquistado mais espaço e escalabilidade.

A proposta desenvolvida se mostrou extremamente eficaz e com um custo-benefício capaz de aplicar a solução em diversos contextos inóspitos às tecnologias digitais, apropriando-se da Gamecultura como um vetor de engajamento e resolução de problemas. O planejamento de desenvolvimento socioemocional despertou o modo criativo do Metagame, dando uma camada humana às interações online.

As escolhas no uso das plataformas multimídia web gratuitas não foram um problema e oportunizaram escalabilidade e inclusão em diversos contextos no projeto de extensão, tendo em vista a grande gama de aplicações online gratuitas e o poder da ferramenta Discord como recurso multimidiático.

O uso da Internet como cadeia de publicação online permitiu que as narrativas das ODS pudessem ser mais facilmente pesquisadas e transformadas em ideias e projetos replicáveis, com colaboração de dados e atualização em tempo real, dando mais clareza ao contexto de game do produto, sua adequação na relação social da temática com os jogadores e a perfeita aplicação das teorias de semiose e comunicação no aprendizado proposto.

Em suma, acreditar que os jovens podem se desenvolver em sua melhor versão, através das tecnologias multimídia, a partir de problemas de universos e metaversos lúdicos, espelhados no mundo real, podem sinalizar que o futuro das escolas brasileiras pode ter um novo rumo: o da inovação disruptiva.

REFERÊNCIAS

- [1] CASTRONOVA, Edward. *Synthetic Worlds*. Chicago: The University of Chicago Press, 2005.
- [2] CRAWFORD, Chris. *The Art of Computer Game Design*. Osborne/McGraw-Hill, Berkeley, Calif., 1984.
- [3] FILHO, Márcio, ZAMBOM, Pedro. Setor de games no Brasil movimenta R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada, Carta Capital. <https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-adequada/>
- [4] HOLANDA, Marcos Costa. *Inclusão Social no Ceará: Um sistema de Acompanhamento e Avaliação*. Fortaleza: IPECE, 2023.
- [5] HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2019

- [6] JOHNSON, Steven. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Tradução: Maria Luísa X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.
- [7] INSTITUTO IRACEMA DIGITAL. Planeta Jovem - Dia 20/08/2022 - Abertura Oficial. YouTube, 20 de agosto de 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EolePUFjFok>
- [8] KIRKPATRICK, D. L. Evaluation of training. In R. L. Craig & L. R. Bittel (Eds.), Training and Development Handbook (pp. 87-112). New York: McGraw Hil, 1976.
- [9] KOWALTOWSKI, Doris K.. Arquitetura escolar. O projeto do ambiente de ensino. São Paulo, Oficina de Textos, 2011
- [10] NÖTH, Winfried; SANTAELLA, Lúcia. Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia. São Paulo: Iluminuras, 1998.
https://www.ipece.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/45/2015/02/TD_10.pdf
- [11] RADOFF, Jon. The Metaverse Value-Chain. Medium, [S. l.], p. 1, 7 abr. 2021. Disponível em: <https://medium.com/building-the-metaverse/the-metaverse-value-chain-afcf9e09e3a7>. Acesso em: 6 dez. 2022
- [12] O POVO. Jovem de Fortaleza Participará de evento internacional da Suíça sobre impacto social. 2024. Disponível em <https://www.opovo.com.br/noticias/fortaleza/2024/07/06/jovem-de-fortaleza-participara-de-evento-internacional-na-suica-sobre-impacto-social.html>
- [13] ONU Brasil. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável no Brasil. Online. <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>
- [14] PHILIPS, J. Return of investment in training and performance improvement programs. Houston: Gulf, 1997.
- [15] PLANETA JOVEM. Planeta Jovem, 2022. Página inicial. Disponível em <https://iracemadigital.com.br/planetajovem/>
- [16] SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blucher, 2012
- [17] WARR, P. B., BIRD, M. W., & RACKHAM, N. Evaluating of management training. Londres: Gower Press, 1970.