



## CONTRIBUIÇÕES DOS ESTUDOS DO LAZER PARA A CONSECUÇÃO DOS OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS) – AGENDA 2030

Rubian Diego Andrade<sup>1</sup>  
Giselle Helena Tavares<sup>2</sup>  
Ana Paula Evaristo Guizarde Teodoro<sup>3</sup>  
Gisele Maria Schwartz<sup>4</sup>

**RESUMO:** Este artigo objetivou apontar as possíveis contribuições de estudos envolvendo as atividades do campo do lazer, para a consecução e alcance dos ODS. O estudo possui natureza qualitativa, com pesquisa do tipo revisão integrativa, realizada em periódicos nacionais e internacionais, via Google Acadêmico. Fez parte da pesquisa uma amostra intencional, composta por estudos que focalizassem algumas das atividades relacionadas aos sete conteúdos culturais do lazer e suas relações com os ODS. Os resultados convocam a comunidade acadêmica para novos olhares sobre a temática, com intuito de se oferecerem estratégias eficientes, capazes de agregar elementos à consecução dos ODS previstos na Agenda 2030 pelas práticas do âmbito do lazer.

**Palavras-chave:** Meio Ambiente; Mudança Social; Desenvolvimento Sustentável; Atividades de Lazer.

### CONTRIBUTIONS OF LEISURE STUDIES TO ACHIEVING THE SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS (SDG) – 2030 AGENDA

**ABSTRACT:** This paper aimed to identify the possible contributions of studies involving leisure activities to the achievement and attainment of the SDGs. The study is qualitative in nature, with integrative review research conducted in national and international journals via Google Scholar. The research included an intentional sample, composed of studies that focused on some of the activities related to seven cultural leisure contents and their relationships with the SDGs. The results called the academic community to take a new look at the topic, with the aim of offering efficient strategies capable of adding elements to the achievement of the SDGs foreseen in the 2030 Agenda through leisure practices.

**Keywords:** Environment; Social Change; Sustainable Development; Leisure Activities.

<sup>1</sup> Universidade Federal de Juiz de Fora - Campus Governador Valadares GEPLAVS - Grupo de Extensão e Pesquisa em Lazer, Aventura e Sustentabilidade (UFJF-GV) LEL - Laboratório de Estudos do Lazer - UFU/MG E-mail: [rubian.andrade@ufjf.br](mailto:rubian.andrade@ufjf.br)

<sup>2</sup> Universidade Federal de Uberlândia LEL - Laboratório de Estudos do Lazer - UFU/MG E-mail: [gi\\_htavares@yahoo.com.br](mailto:gi_htavares@yahoo.com.br)

<sup>3</sup> LEL - Laboratório de Estudos do Lazer - UFU/MG E-mail: [anapaulaguizarde@yahoo.com.br](mailto:anapaulaguizarde@yahoo.com.br)

<sup>4</sup> Universidade Estadual Paulista LEL - Laboratório de Estudos do Lazer - UFU/MG E-mail: [gisele.schwartz@unesp.br](mailto:gisele.schwartz@unesp.br)

## APORTES DE LOS ESTUDIOS DE OCIO A LA ALCANZACIÓN DE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS) – AGENDA 2030

**RESUMEN:** Este artículo tuvo como objetivo señalar las posibles contribuciones de los estudios involucrados en actividades en el campo del ocio, al logro y cumplimiento de los ODS. El estudio es de carácter cualitativo, con investigación de revisión integradora, realizada en revistas nacionales e internacionales, vía Google Scholar. Parte de la investigación formó parte de una muestra intencional, compuesta por estudios que se centraron en algunas de las actividades relacionadas con siete contenidos de ocio cultural y sus relaciones con los ODS. Los resultados llamaron a la comunidad académica a asumir nuevas miradas sobre el tema, con el objetivo de ofrecer estrategias eficientes, capaces de agregar elementos al logro de los ODS previstos en la Agenda 2030 a través de prácticas de ocio.

**Palabras clave:** Ambiente; Cambio Social; Desarrollo Sostenible; Actividades Recreativas.

## INTRODUÇÃO

Em função das demandas urgentes de atenção à sustentabilidade planetária, diversas iniciativas estão em curso, no sentido de minimizar os efeitos nefastos das ações humanas. As estratégias que estão sendo propostas envolvem apelos globais às urgências em ações eficientes, capazes de mitigar a pobreza, proteger o planeta das intempéries climáticas e salvaguardar o meio ambiente. Toda essa preocupação com os caminhos da humanidade, é relativamente recente. Tudo leva a crer que o lançamento do livro *The Limits to Growth*, foi um dos grandes marcos no início das discussões sobre a temática. Publicado em 1972, o texto tornou-se um grande referencial teórico para os estudos ambientais (MEADOWS *et al.*, 1972). Também em 1972, aconteceu em Estocolmo, na Suécia, a 1ª Conferência de Meio Ambiente, organizada pela Organização das Nações Unidas (ONU), em que a educação foi apontada como estratégia para resolução dos problemas ambientais. Na Eco92, realizada em 1992, no Rio de Janeiro, percebeu-se que seria necessária a adoção de uma agenda e compromissos reais em âmbitos locais, nacionais e globais. Surge, então, a Agenda 21, um plano de ação a ser posto em prática durante o século XXI. Porém, de todos os compromissos assumidos até o final do milênio, poucos foram efetivamente cumpridos, surgindo, portanto, a necessidade de se repensar, mais uma vez, sobre os limites desse crescimento. Pensando nisso, a ONU, em uma Assembleia Geral em 2015, propôs a Agenda 2030, a qual versa sobre um plano de ações que abrange o mundo todo, a ser cumprido até 2030. Tais iniciativas almejam ampliar as possibilidades de vida com qualidade no planeta, para que as diversas populações possam desfrutar a vida em paz, com dignidade e prosperidade (ONU, 2015).

Cria-se, portanto, uma proposta, com tradução livre intitulada como Transformando Nosso Mundo: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável. A ONU organizou os focos de atenção dessa Agenda 2030 em cinco dimensões, as quais englobam ações voltadas 1) às pessoas – o foco se pauta na relevância social da necessidade de uma vida digna e com equidade, respeitando-se as peculiaridades culturais; 2) ao planeta – com foco na ameaça da finitude de recursos naturais; 3) à prosperidade – com nuances à estreita relação dos hábitos e do modo de viver dos cidadãos, 4) à paz – almejando a ascensão universal à justiça social; e 5) às parcerias – cujo intuito é a formação de uma interdependência internacional. Além disto, foram estabelecidas 169 metas exequíveis, para se atingirem 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), com ações imediatas.

Esses ODS vieram em complementação a outros objetivos enunciados na mesma Assembleia, em 2000, os quais estavam voltados a atender, especificamente, as demandas de países mais pobres, sendo eles: 1. Erradicação da pobreza; 2. Fome zero e agricultura sustentável; 3. Saúde e bem-estar; 4. Educação de qualidade; 5. Igualdade de gênero; 6. Água potável e saneamento; 7. Energia limpa e acessível; 8. Trabalho decente e crescimento econômico; 9. Indústria, inovação e infraestrutura; 10. Redução das desigualdades; 11. Cidades e comunidades sustentáveis; 12. Consumo e produção responsáveis; 13. Ação contra a mudança global do clima; 14. Vida na água; 15. Vida na terra; 16. Paz, justiça e instituições eficazes e 17. Parcerias e meios de implementação. Cada país, trata de proceder a formas de implementação dos ODS, conforme suas próprias condições e os dados sobre os indicadores brasileiros em curso, já estão sendo disponibilizados, com acesso pela internet (ODS BRASIL, 2024).

Berwald, Batista e Alves (2024), analisaram o panorama atual brasileiro, a respeito dos indicadores para os ODS em curso. Para tanto, procuraram os dados divulgados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), a respeito dos indicadores já produzidos e sobre aqueles em construção, ou os que não se aplicavam à realidade brasileira. Esses autores ressaltaram que, dos 254 indicadores globais derivados dos 17 ODS, no Brasil, foram produzidos, até outubro de 2023, 121 indicadores, além de 72 que estão em construção, 51 que ainda permanecem sem dados e dez indicadores que não se aplicam à realidade brasileira. Ao tratar das cinco dimensões, os autores evidenciam que a maioria dos indicadores brasileiros estão vinculados com a dimensão social, expressando a clara preocupação em melhorar as condições acerca dessa questão.

Pautado na perspectiva da importância e da responsabilidade de divulgação de

informações dessa natureza para toda a sociedade e no valor da educação, Ramos (2024) investigou o papel das Instituições de Ensino Superior (IES) na disseminação dos ODS, por intermédio do tripé ensino-pesquisa-extensão, aliado a modelos de gestão, capazes de estimular outras organizações a contribuírem para o alcance dos ODS. O autor ainda alerta que, as informações constantes em relatórios e outros documentos, tanto obrigatórios, como voluntários, ao serem disponibilizados nos *sites* oficiais dessas IES, podem favorecer novas ações, em prol de conscientizar o cidadão sobre os ODS. As IES representam polos importantes de disseminação de conteúdos formativos e informacionais, podendo contribuir, efetivamente, para divulgar os ODS. Seu estudo aponta, portanto, para o fato de que, cabe aos gestores das IES, buscarem estratégias para que essas instituições cumpram seu papel de impactar positivamente o cidadão, em busca da efetiva consecução dos ODS.

Entretanto, não são apenas as IES que devem ter o dever e a responsabilidade pela disseminação de conteúdos e informações, uma vez que outras instituições, como a escola, a família, o mundo corporativo e os estudos acadêmicos, são igualmente importantes na construção de elos para melhoria da vida em sociedade. Ao se levar em conta que todos os setores das sociedades são responsáveis pela perspectiva de contribuir para a efetividade desses objetivos traçados, torna-se instigante investigar como o campo dos estudos relacionados ao lazer pode se envolver nessa perspectiva de atendimento e consecução dos ODS.

O lazer, como fenômeno sociocultural de grande impacto na vida, pode representar um vetor importante para a alteração qualitativa de estilos de viver. Para Schwartz *et al.* (2016), todas as iniciativas envolvendo a valorização deste fenômeno, como elemento da cultura, no sentido de fazer as pessoas, de fato, exercerem esse direito, devem ser reforçadas. Para essas autoras, o lazer pode possibilitar ricas oportunidades educativas, de comunicação e de socialização, e, conseqüentemente, favorecer a configuração de estilos de vida mais saudáveis.

No lazer, os interesses e as possibilidades de vivências foram separados pedagogicamente por Dumazedier (1978), em cinco conteúdos culturais, sendo eles, o físico-esportivo, o manual, o intelectual, o artístico e o social. Essa proposta vislumbra a compreensão dos principais aspectos relacionados ao envolvimento e aos interesses das pessoas no lazer. Ao longo dos anos, com as mudanças ligadas ao campo do turismo e à evolução tecnológica, Camargo (1986) propôs a inserção de mais um conteúdo cultural do lazer, o turístico e Schwartz (2003), a inclusão do virtual. Para fins didáticos, a identificação de um determinado conteúdo entre os sete conteúdos culturais do lazer existentes, se faz, em

relação à predominância da natureza da atividade em si. Com base nesses pressupostos, este estudo procurou apontar as possíveis contribuições de estudos envolvendo as atividades do campo do lazer, para a consecução e alcance dos ODS.

## **DECISÕES METODOLÓGICAS**

Este estudo possui uma natureza qualitativa, pelo fato de este método auxiliar a penetrar no fenômeno social e em suas nuances. Para Hammersley (2023), esta perspectiva favorece a apreensão dos diversos elementos imbricados nos significados e contextos considerados para o estudo. Foi realizada uma pesquisa exploratória, aliada a uma revisão integrativa, a qual permite adentrar na combinação de dados que podem auxiliar na identificação de lacunas, por meio de uma incursão na produção bibliográfica expressa em periódicos nacionais e internacionais (SOUZA; SILVA; CARVALHO, 2010), via plataforma Google Acadêmico, ocorrida durante o mês de março de 2024. Fez parte da pesquisa uma amostra intencional, composta por estudos que focalizassem algumas das atividades relacionadas aos sete conteúdos culturais do lazer e suas relações com os ODS da Agenda 2030 da ONU.

Como critérios de inclusão, para evitar um possível número excessivo de artigos, tendo em vista os sete conteúdos culturais do lazer e que afetasse a limitação do tamanho do presente texto, para ilustrar a temática abordada, foi estabelecida a inserção de apenas dois artigos representativos de cada um dos 07 conteúdos culturais do lazer, com acesso aberto, publicados nos anos de 2023 e 2024, em português, inglês, ou espanhol, cujos temas fossem diretamente relacionados à consecução dos ODS da Agenda 2030. Como critérios de exclusão, foram desconsiderados aqueles sem acesso gratuito, publicados em datas anteriores a 2023, e que não tivessem relação com os conteúdos culturais do lazer e os ODS.

Os dados provenientes dos estudos selecionados foram analisados de forma descritiva, por meio da utilização da técnica de análise de conteúdo multimodal, na perspectiva de Serafini e Reid (2023). A visão de multimodalidade está centrada no argumento de que a comunicação humana não funciona separadamente em seus modos semióticos, mas sim, em uma integração, na qual são realizados significados que são partes desse próprio potencial semiótico. Essa abordagem reconhece que, no mundo contemporâneo, as mensagens não são construídas apenas com base em palavras, mas por uma integração de diferentes elementos semióticos, como cor, *layout*, tipografia, ilustrações e, até mesmo, sons ou vídeos em textos

digitais, além do contexto social em que são produzidos. A análise multimodal examina como esses diferentes modos trabalham em conjunto para produzir significado, indo além da interpretação do conteúdo estritamente verbal.

Entre as principais diferenciações dessas técnicas, pode-se perceber que a análise de conteúdo proposta por Bardin (1977), tradicionalmente, é focada na categorização sistemática de textos escritos, sendo uma abordagem mais linear, centrada no conteúdo verbal, cujo foco está nas palavras, frases, temas e suas frequências, buscando revelar padrões e temas em discursos escritos ou falados, com foco na objetividade e sistematicidade. Já na análise multimodal, Serafini e Reid (2023) ressaltam o foco na interação e significado gerado pela combinação de diferentes modos semióticos, sendo, portanto, uma abordagem mais flexível e interpretativa, considerando a complexidade dos textos multimodais atuais, combinando diferentes modos de comunicação para criar significados, em contextos sociais e culturais nos quais os textos são produzidos, influenciando o entendimento da mensagem e enfatizando a produção de significado em contextos variados, haja vista que não segue uma metodologia fixa nas palavras, como a análise de conteúdo tradicional, mas ajusta-se aos diferentes tipos de textos e propósitos, adequando-se às formas atuais de comunicação.

## **ANÁLISE E DISCUSSÃO**

Quanto às possíveis contribuições do campo do lazer para a consecução dos 17 ODS, são evidenciados alguns estudos, os quais abordam diferentes iniciativas em curso. Esses estudos guardam estreita relação e evidenciam os conteúdos culturais do lazer, podendo agregar mais qualidade ao viver e, conseqüentemente, oferecer aportes interessantes para atingir alguns dos 17 ODS. A descrição dos estudos, a relação com os ODSs, bem como, com o conteúdo cultural do lazer predominante, foi sintetizadas na Tabela 1.

**Tabela 1** – Descrição dos estudos selecionados e sua relação com o lazer e os ODSs.

Conteúdo Cultural do Lazer	Pesquisas selecionadas	Objetivo do Desenvolvimento Sustentável	Relação com o lazer
Artístico	Magliacani (2023)	ODS 11	A artística-cultural deve repensar seus modelos de produtos e serviços para uma visão mais ampliada de sustentabilidade ligada ao setor.
	Menon (2023)	ODS 12	As inovações tecnológicas relacionadas às artes plásticas devem levar em consideração o desenvolvimento sustentável.
Manual	Camargos (2023)	ODS 5 e 14	A pesca artesanal sem misoginia e voltada ao desenvolvimento de ações para o uso sustentável e a conservação de rios e oceanos.
	Narciso, Borges e Sales (2023)	ODS 8 e 10	O artesanato é uma expressão da cultura, assim o desenvolvimento sustentável deve priorizar a dimensão social de identidade.
Social	Freitas, Assad e Martins (2023)	ODS 5 e 11	O usufruto dos espaços e equipamentos de lazer devem ser inclusivos, seguros e acessíveis a todos.
	Pérez <i>et al.</i> (2023)	ODS 17	Necessidade de os gestores esportivos em promover eventos com foco nas agendas da sustentabilidade e da responsabilidade social corporativas.
Físico-Esportivo	Borges, Silva e Oliveira (2023)	ODS 3	A Educação física escolar pode ser uma ferramenta de fruição de novas práticas em prol de uma educação para e pelo lazer.
	Leão <i>et al.</i> (2023)	ODS 3, 5 e 16	A prática de atividades físicas e seus efeitos positivos à saúde quando desenvolvidas com a conexão com o ambiente natural.
Intelectual	Zammiti <i>et al.</i> (2024)	ODS 3, 4, 5, 8 e 10	Estratégias de informação podem estar relacionadas à adoção de novos estilos de vida com qualidade, desde que se leve em consideração a educação para e pelo lazer.
	Rangel-Pérez <i>et al.</i> (2023)	ODS 4	Utilização da dos jogos eletrônicos como ferramenta no processo educacional.
Virtual	Amadori (2023)	ODS 11 e 13	Potencial dos <i>games</i> no processo de ativismos ambiental.
	Patterson e Barratt (2019)	ODS 4, 9 e 13	O crescimento da indústria de <i>videogames</i> e seu grande impacto, tanto para crianças, como para adultos pode ser benéfico para o ambiente e para as pessoas.
Turístico	Go e Kang (2023)	ODS 5, 10, e 13	O turismo, inclusive no metaverso, como estratégia para ampliar a oferta de experiências pode contribuir para democratização da prática.
	Patterson e Balderas-Cejudo (2023)	ODS 3, 4 e 12	As experiências turísticas carregam consigo a oportunidade de vivências de interação social, capazes de combater a solidão e amplificar atitudes e condutas ligadas à vida ativa e saudável e à promoção do bem-estar em qualquer idade.

Ao se focalizar o conteúdo turístico, voltado à vivência de experiências em novas localidades e à assimilação de culturas diferenciadas, Patterson e Balderas-Cejudo (2023), assim como Go e Kang (2023), autores dos dois artigos selecionados para análise nesse conteúdo, evidenciam que este imprime a possibilidade de real crescimento pessoal. As estratégias inovadoras cada vez mais frequentes, propiciando condições para que todos os segmentos da população possam vivenciar as experiências turísticas, podem atingir públicos que, até então, não tinham condições, sejam financeiras, de informação, ou de acesso a esses serviços, segundo esses autores.

No caso do estudo de Patterson e Balderas-Cejudo (2023), os autores advogam que as experiências turísticas, assim como os eventos turísticos, carregam consigo a oportunidade de vivências significativas de interação social, capazes de combater a solidão e amplificar atitudes e condutas ligadas à vida ativa e saudável e à promoção do bem-estar em qualquer idade. Nesse sentido o conteúdo turístico do lazer, pode desempenhar um papel significativo na consecução dos ODS 3 - Saúde e bem-estar, amplificando condutas pró-ativas e saudáveis; ODS 4 - Educação de qualidade, quando desenvolvida a educação para e pelo lazer, e ODS 12 - Consumo e produção sustentáveis, mediante a invocação do turismo sustentável, voltados a essas orientações.

Go e Kang (2023), já evidenciam as potenciais contribuições do turismo, inclusive vivenciado e desenvolvido no *metaverso*, como estratégia para ampliar a oferta de experiências turísticas na atualidade. Esta modalidade do turismo está associada à exploração de destinos turísticos, por meio do ambiente virtual. Este tipo de vivência turística pode expandir a acessibilidade e a democratização das experiências, para aquelas pessoas com limitações físicas, ou que, por outros motivos, possuem dificuldade de se envolver com o turismo tradicional. Essa vivência turística atinge a proposta do ODS 10 - Redução das desigualdades, bem como o ODS 5 - Igualdade de gênero, haja vista que amplia a participação sem restrição nesse quesito. Esses autores também advogam que este tipo de iniciativa, de caráter alternativo no espectro do turismo, poderia apoiar a ideia do turismo menos predatório e mais sustentável, com possibilidade de difusão dos destinos para mais pessoas, o que também vai ao encontro do ODS 13 - Ação contra a mudança global do clima.

Ao tomar como foco o turismo em contato com a natureza, Xiong *et al.* (2023) ressaltam que as emoções vivenciadas em experiências em contato com a natureza, são capazes de amplificar a adoção de condutas de consumo responsável. Para esses autores, não seria a preocupação com o meio ambiente o mais importante para deflagrar condutas ambientalmente sustentáveis, mas sim, as experiências emocionalmente positivas vivenciadas é que podem aumentar o respeito para com o ambiente e instigar o consumo sustentável, como é o caso das experiências turísticas.

Ao se focalizar a atenção no conteúdo virtual do lazer e as possíveis contribuições para os ODS, percebe-se que os elementos voltados ao uso de tecnologias têm ampliado essas perspectivas. Em função do envolvimento cada vez mais intenso com recursos tecnológicos no viver humano, sobretudo daqueles que abarcam o ambiente virtual, como as plataformas de comunicação, os *videogames* e até as *lives*, pode-se aprimorar as potencialidades dessa relação e contribuir para a solução de alguns problemas mundiais.

Patterson e Barratt (2019) prestaram contribuição, com a reflexão acerca dos benefícios dos *videogames* para o ambiente e para as pessoas. No estudo, os autores ressaltam o grande crescimento da indústria de *videogames*, o que os tornam importantes veículos de grande impacto, tanto para crianças, como para adultos. Com os devidos ajustes e centrados no enfoque sobre algumas necessidades globais, os *videogames* podem representar plataformas importantes para impactar estratégias para atingir o ODS 4 - Educação de Qualidade, o ODS 9 - Indústria, inovação e infraestrutura, o ODS 13 - Ação contra a mudança global do clima. O potencial dos *videogames* de atingir públicos diversificados, reitera a



possibilidade de eles serem direcionados a beneficiarem a passagem de informações e impulsionarem a conscientização sobre os problemas do planeta e possíveis ações assertivas.

Amadori (2023) também focalizou o potencial dos *videogames* nos processos de ativismo ambiental. Conforme esse autor, já existem redes e campanhas para a criação de ecossistemas de jogos, os quais possam incentivar o ativismo ecológico, como a *Playing for the Planet Alliance*, das Nações Unidas, bem como, as ações de empresas criadoras de *videogames* e *esports*. Dentro dessa iniciativa a *Playing for the Planet alliance*, das Nações Unidas (UNITED NATION, 2023), é organizada, anualmente, uma competição intitulada *Green Game Jam*, a qual desafia empresas de *games* a integrarem suas criações ao conhecimento e enfrentamento de problemas relacionados às mudanças climáticas. Nessa iniciativa, as empresas de *games* são desafiadas a proporem jogos que ativem o enfrentamento de problemas climáticos, ou outros relacionados ao ambiente e às ações humanas. Os incentivos podem compor, desde os cenários, até mensagens nos diálogos entre os personagens, tornando-se altamente estimulante para a adoção de condutas sustentáveis e se aproximando dos ODS 13 - Ação contra a mudança global do clima e ODS 11 - Cidades e comunidades sustentáveis.

Tendo em vista os impactos econômico e sociocultural dos recursos midiáticos, sobretudo, dos *videogames* (MATUMOTO; GONÇALVES-SEGUNDO, 2023), esses recursos representam estratégias importantes para conscientizar e deflagrar atitudes e valores de conscientização sobre o ambiente e sobre a saúde, atendendo diversas perspectivas relacionadas aos ODS. Nesse sentido, a disseminação de boas práticas, assim como, a influência positiva para a adoção de condutas sustentáveis, podem ser vivificadas nesse ambiente virtual, sobretudo por intermédio das mídias sociais e dos *videogames*. Os recursos virtuais, como as redes sociais, associados ao avanço de condições oferecidas no *metaverso*, deflagram novas oportunidades de interações imersivas. Esses ambientes são bastante difundidos na atualidade e cada vez mais acessíveis em áreas remotas, podendo atingir muitas pessoas, de diferentes partes do planeta, de modo imediato, o que Pernisa Júnior e Moreno (2023) ressaltam como importantes veículos em prol da sustentabilidade, contribuindo para os ODS.

Ao se focalizar o conteúdo intelectual do lazer, percebe-se que diferentes ferramentas podem envolver e tratar de temas que representam parte dos desafios mundiais, como a minimização das violências e a promoção da cultura da paz e justiça, rumo à sustentabilidade global. A Educação, seja ela difundida de modo presencial, por meio de recursos híbridos, ou estritamente virtuais, representa um fator crucial para impulsionar transformações na

sociedade e estimular atitudes e condutas sustentáveis.

Rangel-Pérez *et al.* (2023) buscaram compreender como os recursos digitais associados ao uso de *videogames* no contexto do lazer poderiam representar elementos indutores de conscientização e educação, por meio da aquisição de habilidades que pudessem ser aplicadas no ambiente escolar. Os autores relatam haver uma relação direta positiva a respeito do uso de *videogames* como diversão e a eficiência de apreensão de conteúdos e aumento da criticidade, quando utilizados no contexto educacional. Com base na premência de infundir ações educacionais eficazes e atrativas, capazes de ampliar o pensamento crítico dos estudantes sobre os desafios que as alterações climáticas impõem, os autores reforçam a importância da valorização dos recursos tecnológicos. Esses recursos, geralmente utilizados no âmbito do lazer, como os *videogames*, são atrativos e motivadores do interesse das crianças, podendo ser utilizados no contexto da educação formal, com sucesso.

Alguns ODS estão diretamente ligados a conteúdos educacionais e reflexivos, como no caso de estratégias de informação e incentivo para adoção de novos estilos de vida, melhorando a saúde e o bem-estar (ODS3), ou propiciar educação de qualidade (ODS4), promover equidade de gênero (ODS5), dignidade no âmbito do trabalho (ODS8), ou mesmo, a redução das desigualdades (ODS10). Entretanto, segundo Zammitti *et al.* (2024), para que esses objetivos sejam alcançados, é necessária uma ação conjunta entre os diversos setores sociais, como o econômico, político, o jurídico e o educacional, para que sejam propostos encaminhamentos que superem as tendências ineficazes até então adotadas no contexto educacional, e se apresentem novas direções, almejando ampliar as reflexões e a conscientização das pessoas sobre essas discussões globais, por intermédio de uma educação sensível e com qualidade, levando em consideração as potencialidade da educação para e pelo lazer na escola.

Quanto ao conteúdo físico-esportivo, estes estão diretamente relacionados com as vivências de atividades físicas e esportivas no âmbito do lazer. Essas vivências podem contribuir para a consecução do ODS 3 - Saúde e bem-estar, mas, também, podem difundir estratégias para se atingir o ODS 5 - Igualdade de gênero, assim como, o ODS 16 - Paz, justiça e instituições eficazes. São inúmeras as possibilidades de formas e vivências com as atividades e exercícios físicos praticados no espectro do lazer, para se atingirem esses objetivos. Entre eles, o estudo de Leão *et al.* (2023) reitera os efeitos positivos para a saúde, da prática de atividades físicas desenvolvidas por meio da efetiva conexão com o ambiente natural, a qual vai ocorrer, para além do simples ato do contato com a natureza, mas, sendo

pautada em sentidos e significados sustentáveis atribuídos nessas vivências.

Leão *et al.* (2023) desenvolveram um modelo próprio, com sistemas adaptativos complexos, ao qual denominaram Um Tempo com e-Natureza (*e-Nature*), abarcando uma abordagem integrada, sobre o bem-estar humano, mas, também, acerca da conservação da natureza, apoiado em quatro tipos de vivências, voltadas às experiências: emocional-estética, integração multissensorial, de conhecimento e de envolvimento. Essa interação dinâmica de elementos interconectados, é capaz de promover a reflexão e a compreensão acerca das condutas, por meio dos aspectos afetivos, cognitivos e motores, além de estimular o valor da interdependência e da importância da conexão positiva na relação ser humano-natureza, visando à melhoria da saúde e o respeito ao ambiente natural.

Preocupados em identificar as potencialidades das atividades físicas e desportivas no que tange ao aspecto da sustentabilidade, considerando as prioridades da Agenda 2030, Annesi, Battaglia e Frey (2023) realizaram uma revisão não-sistemática bastante atualizada. O estudo envolveu os artigos que ofereciam pistas das contribuições dessas atividades, no processo de transição para um mundo sustentável. Os autores reiteram que as atividades físicas e desportivas do contexto do lazer podem desempenhar um papel importante e estratégico nesses desafios globais, haja vista a possibilidade de aceitação dessas práticas como elementos associados ao bem-estar e à saúde, assim como, a identificação positiva que as pessoas demonstram com essas vivências, durante o tempo livre. Entretanto, os autores observaram uma lacuna de estudos que mencionassem os ODS, na literatura esportiva. Os autores ainda alertam sobre a premência do desenvolvimento de novas investigações, as quais relacionem as atividades físicas e esportivas e o lazer, com os ODS.

Tomando como foco a perspectiva da saúde, em linha com os pressupostos da Educação Física no Brasil, Borges, Silva e Oliveira (2023) analisaram as formas como o tema da saúde é abordado nas competências e habilidades da área de Educação Física, no documento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), buscando fazer as relações com o ODS 3 - Saúde e bem-estar. Os autores constataram que o tema é pouco explorado na BNCC, sobretudo, nas unidades curriculares e nas competências dessa área de Educação Física para os anos iniciais, diferentemente dos outros dois documentos, em que a saúde mereceu uma visão amplificada, buscando-se um alinhamento nas políticas de cuidado em saúde e em sintonia com os desígnios da Agenda 2030 e dos ODS. Esse estudo também representa um alerta, para que a Educação Física escolar, associada à educação para e pelo lazer, por intermédio das atividades físicas e esportivas, possam contribuir para o desenvolvimento

humano e as ações de sustentabilidade do planeta.

Ao se focalizar o conteúdo social do lazer, as atividades que permitem amplificar as interações e agregar valor às disposições conjuntas, são as mais representativas desse conteúdo. É nesse sentido que orbita o ODS 17 - Parcerias e meios de implementação. Todo tipo de parceria pode gerar bons frutos, o que é almejado para todos os setores da vida humana, incluindo o campo da gestão do lazer. As federações esportivas congregam muitas pessoas e são responsáveis por integrá-las aos fatores que regem esse mundo esportivo. Guevara-Pérez *et al.* (2023) focalizaram as percepções de gestores esportivos, a respeito das práticas de responsabilidade social corporativas mais adequadas para a implementação dos ODS. Os autores perceberam pouco envolvimento dos gestores com a consecução dos ODS. Além disto, eles consideram que os quadros das organizações esportivas devem desenvolver agendas sustentáveis e com responsabilidade social, sugerindo que a disponibilidade financeira das federações deve estar voltada, inclusive, para esses objetivos.

Nos resultados do estudo, houve o destaque para as ações sociais e econômicas, em detrimento daquelas voltadas à preservação ambiental, assim como, houve pouca relação entre as percepções dos gestores sobre responsabilidade social corporativa e os ODS. Assim, este é mais um alerta para o campo da gestão do lazer, no sentido de amplificar as condições de engajamento nas perspectivas do paradigma da sustentabilidade.

Outra esfera social que permite grande concentração de pessoas, diz respeito às possibilidades de usufruto de espaços e equipamentos destinados às vivências no lazer, nos municípios. Os espaços urbanos devem propiciar equipamentos, capazes de oferecer, aos cidadãos, de todas as condições sociais e gêneros, a possibilidade de usarem a prerrogativa do direito ao lazer, conforme previsto na Constituição Federal (BRASIL, 1988).

Ao pensarem sobre esses espaços urbanos para as experiências no lazer, e fazendo a relação com o ODS 11 - Cidades e comunidades sustentáveis e a perspectiva de gênero estabelecida no ODS 5 - Igualdade de gênero, Freitas, Assad e Martins (2023) desenvolveram um estudo, a respeito da relevância da participação feminina na renovação de espaços urbanos. Para os autores, a concentração urbana é complexa, mas precisa oferecer possibilidades de usufruto de equipamentos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis, para que a inclusão social se processe, atingindo todos os tipos de cidadãos. Nesse estudo, os autores apregoam que os instrumentos internacionais que traçam as metas e as ações para cidades sustentáveis tratam alguns grupos como os principais a serem protegidos, incluindo as mulheres, atribuindo-lhes uma visão de vulnerabilidade e necessitando proteção. Entretanto,

os autores são incisivos ao afirmarem que as mulheres sempre demonstraram grande capacidade de resolução de problemas em face de crises e transformações nas sociedades. Considerando que os signatários da Agenda 2030 estão comprometidos com o empoderamento da mulher e o alcance da equidade de gênero, os autores reiteram a importância da presença feminina, desde o planejamento participativo dos municípios, o qual atribui aos cidadãos o direito a manifestações acerca das estratégias a serem viabilizadas, considerando a equidade do papel feminino nesse contexto decisório de revitalização dos espaços urbanos e na recuperação de equipamentos de lazer degradados.

Em relação ao conteúdo artístico do lazer, cuja ênfase recai nas diversas formas de expressão das artes, alguns estudos têm prestado sua colaboração, no sentido de auxiliarem na reflexão desse potencial artístico nas relações com os ODS. Este é o caso do artigo de Magliacani (2023), salientando que o enfrentamento dos desafios voltados à sustentabilidade tem representado uma mola propulsora, no sentido de encorajar os diversos setores sociais a alterarem os percursos, incluindo o campo da gestão pública, no encaminhamento de novas ações sobre arte e patrimônio cultural, no cumprimento dos objetivos traçados na Agenda 2030. Nesse sentido, a pesquisadora procurou focalizar os processos organizacionais adotados por gestores de instituições públicas, sobre as práticas de sustentabilidade envolvendo o patrimônio artístico-cultural. Essa proposta evidencia o ODS 11 - Cidades e comunidades sustentáveis e, com base em uma pesquisa-ação, foi elaborada uma investigação a respeito da construção de conhecimento presente no Projeto Rede Pavia 2014-2017, na Itália, o qual envolve profissionais e pesquisadores da área cultural. Devido ao inestimável patrimônio artístico-cultural presente na região da Lombardia, novas tomadas de decisão foram implementadas, no que tange à gestão pública, para ações de conservação, difusão e valorização desse patrimônio. A autora evidencia, portanto, novos modelos e *insights* de ações, os quais foram efetivamente desencadeados, a partir da Agenda 2030, na tentativa de ampliar a sustentabilidade ligada a esse setor.

Com o foco nas artes plásticas populares e no design, Menon (2023) discorre sobre o modo como a era atual, referente ao *big data*, faz crescer os ambientes tecnológicos e o desenvolvimento da inteligência artificial, modelação 3D e outras, afetando, inclusive, os campos do *design* e da arte, os quais evoluíram de bidimensional para tridimensional. Entretanto, o autor instiga a pensar que as inovações tecnológicas devem superar a perspectiva apenas de atendimento às demandas do mercado, mas sim, levar em consideração o desenvolvimento sustentável, oferecendo melhores condições de vida, conforme

evidenciado no ODS 12 - Consumo e produção responsáveis. Menon (2023) comenta que a era da economia digital propiciou o resgate de muitos elementos artísticos antigos e tradicionais de diversas culturas, os quais foram inseridos e difundidos, sobretudo, nos campos do cinema, da televisão e nas artes plásticas, promovendo e estimulando o conhecimento sobre patrimônio cultural. Foi evidenciado, nesse artigo, a preocupação com a integração da nova modelagem da arte popular, na perspectiva de atingir o desenvolvimento sustentável, o que provoca a superação do modo tradicional de se lidar com o *design*. Esta constatação evidencia novas dinâmicas dimensionais para a arte e perspectivas inovadoras para a fruição artística no âmbito do lazer, buscando atingir o contexto do desenvolvimento sustentável.

A predominância de interesse sobre atividades voltadas às diversas formas de manipulação, delinea o conteúdo cultural manual do lazer. Nessa perspectiva, Narciso, Borges e Sales (2023) procuraram refletir sobre os elementos que fazem parte da construção da identidade cultural do artesanato, neste caso, com o foco na renda de bilro, de uma comunidade do Recôncavo Bahiano, para o desenvolvimento sustentável, envolvendo o saber-fazer. Para os autores, o ser humano procura satisfação de suas necessidades, criando estruturas, na tessitura social, para reafirmar suas práticas cotidianas. Nesse sentido, salientam o artesanato como forma de atender a algumas dessas necessidades, mas, concomitantemente, de expressar parte de sua própria cultura, como natureza identitária. A preservação da identidade está centrada na representação de que o desenvolvimento sustentável deve priorizar a dimensão social, haja vista que grande parte dos problemas socioambientais advém de conflitos na esfera social.

Os objetos artesanais têm seus propósitos, inicialmente, voltados à expressão da cultura. Entretanto, os autores alegam que a identidade também é um processo dinâmico, na medida em que representa, inclusive, o papel que o sujeito que cria desempenha em sua própria realidade. Assim, esta busca individual pela satisfação desse tipo de necessidade humana, seja ela envolvendo os contextos orgânicos, espirituais ou psíquicos, também pode desencadear associações entre pessoas com as mesmas necessidades, criando-se a si próprios como seres sociais, induzindo-os a um esforço concentrado e interdependente. É nessa conjunção que o contexto social se evidencia, ganhando relevância, em busca do desenvolvimento sustentável, no sentido da criação de estruturas sociais assertivas, pautadas em ações individuais e coletivas. Para esses autores, a caracterização da dimensão social da sustentabilidade está, justamente, baseada nas características de atendimento às carências, no

reconhecimento da atividade artesanal e na dependência recíproca, para serem vistos como seres sociais. A construção da identidade cultural do artesanato está relacionada às tensões existentes, decorrentes das fragilidades sociais dos artesãos, sendo premente as ações articuladas dos vários atores que envolvem a cadeia produtiva do artesanato, incluindo as pessoas que consomem e usufruem estas práticas do contexto do lazer, rumo ao desenvolvimento sustentável.

Outra atividade envolvendo o conteúdo manual do lazer, pode ser a pesca esportiva. Camargos (2023) procurou focalizar a atenção na forma como se poderia associar a pesca artesanal ao contexto da Agenda 2030, na perspectiva do desenvolvimento sustentável, buscando o atendimento ao ODS 5 - Igualdade de gênero e ao ODS 14 - Vida na água. A autora chama a atenção para a importância das práticas de manejo no que tange à pesca artesanal e para ações que busquem a implementação do reconhecimento da equidade de gênero, uma vez que esta atividade, por tradição, ainda é caracterizada como uma prática predominantemente masculina. Esta atividade de pesca possui, tanto um caráter comercial, voltado à possibilidade de geração de renda, como de uma vivência familiar do contexto do lazer. Porém, pode ser afetada por alguns fatores, como a diminuição dos estoques pesqueiros, bem como, o impacto sem controle do número de pescadores ligados às indústrias de pescados. A autora não percebeu avanços no setor, pautados na Agenda 2030, sobretudo, no que tange à presença feminina na pesca, relacionando o ODS 5, além de notar a fragilidade e o despreparo na questão da sustentabilidade envolvendo o setor de mercado da pesca, o que é um aspecto almejado na perspectiva do ODS 14.

Yamaguchi *et al.* (2023) realizaram uma análise bibliométrica inédita, sobre as revisões de literatura acerca dos ODS, com o intuito de avaliarem a evolução e a consolidação das pesquisas científicas sobre a temática. Os autores notaram um aumento crescente na produção de pesquisas envolvendo os ODS, desde 2015 até 2022, o que aponta para um processo de consolidação e de reconhecimento da relevância da temática no meio acadêmico, apresentando diversidade de abordagens e de áreas de interesse. A maioria dos documentos analisados recebeu a categorização dos aspectos gerais referentes à sustentabilidade. A utilização de tecnologias, elementos associados ao ODS 9 - Indústria, inovação e infraestrutura, bem como, os fatores relacionados ao crescimento econômico, associado ao ODS 8 - trabalho decente e crescimento econômico, foram denotados como áreas-chave nas investigações. O estudo também revela as principais lacunas de investigação, as quais estão centradas na redução das desigualdades (ODS 10 - Redução das desigualdades), na igualdade

de gênero (ODS 5 - Igualdade de gênero), sobre a vida marinha (ODS 14 - Vida na água, assim como, nos aspectos voltados para a justiça e paz (ODS 16 - Paz, justiça e instituições eficazes). Com base nesses resultados, os autores consideram que esta área de pesquisa ainda não está consolidada, uma vez que não contempla todos os ODS.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo buscou investigar as contribuições de produções acadêmicas associadas aos conteúdos culturais do lazer, para a consecução dos ODS, previstos na Agenda 2030 da ONU. Pode-se perceber um avanço na elaboração de dados vinculando o lazer e os indicadores de ODS, promulgados na Agenda 2030. No entanto, é importante destacar a relevância de as políticas públicas estarem alinhadas com as metas dos ODS. É necessário um movimento maior de sensibilização e de engajamento de todos os setores da sociedade civil. Sem o envolvimento do governo, das empresas, da sociedade civil, das organizações não governamentais, das Universidades (seja no ensino, na pesquisa ou na extensão), perder-se-á uma grande oportunidade de educação e transformação social, e, nesse processo, o usufruto do lazer, como um direito, pode ser uma ferramenta de contribuição no fortalecimento das políticas públicas.

Foram encontrados artigos que traçaram relação do lazer com as ODS 3. Saúde e bem-estar; 4. Educação de qualidade; 5. Igualdade de gênero 8. Trabalho decente e crescimento econômico; 9. Indústria, inovação e infraestrutura; 10. Redução das desigualdades; 11. Cidades e comunidades sustentáveis; 12. Consumo e produção responsáveis; 13. Ação contra a mudança global do clima; 14. Vida na água; 16. Paz, justiça e instituições eficazes e 17. Parcerias e meios de implementação. Não foram identificados artigos que abordassem a relação com o lazer nos objetivos: 1. Erradicação da pobreza; 2. Fome zero e agricultura sustentável; 6. Água potável e saneamento; 7. Energia limpa e acessível; 15. Vida na terra.

Os resultados apontam para a importância do contexto do lazer para a efetivação da Agenda 2030 e dos ODS, considerando o lazer como uma dimensão essencial da vida do ser humano. Ao se focalizar a contribuição dos estudos na área do lazer evidenciados no presente estudo, pode-se corroborar essa constatação de Yamaguchi *et al.* (2023), destacando um aumento na produção científica envolvendo o tema nos últimos anos. Porém, foram identificadas algumas lacunas e demandas a serem ainda pesquisadas, especialmente no que tange à redução das desigualdades, na igualdade de gênero, sobre a vida marinha e os aspectos



voltados para a justiça e paz. Este estudo destaca a importância de um olhar atento da literatura para as ODS que envolvem a erradicação da pobreza, fome zero e agricultura sustentável. Importante ressaltar que todos os apontamentos realizados neste estudo direcionam para possíveis impactos positivos das experiências no lazer, realizadas de maneira consciente, crítica e criativa. Destaca-se a importância de ações de educação para e pelo lazer, para que as ressonâncias positivas relacionadas aos diferentes conteúdos culturais sejam observadas. Entretanto, ainda é possível evidenciar, muitas práticas que envolvem o lazer, as quais estão distantes do conceito de sustentabilidade, seja ela ambiental, econômica ou social. Sugerem-se novos estudos acerca dos fatores negativos relacionados às vivências no lazer, que ainda não vão ao encontro dos ODS, como por exemplo, a degradação ambiental nas atividades turísticas, as situações de violências e assédios nas atividades sociais, a desigualdade social, a qual impede o acesso de todos e todas às atividades artísticas, intelectuais, físico-esportivas, entre outras possibilidades.

## REFERÊNCIAS

- AMADORI, Gaia. Gaming for Ecological Activism: A Multidimensional Model for Networks Articulated Through Video Games. **Games and Culture**, Thousand Oaks, v. 0, n. 0, 2023. Disponível em: < <https://doi.org/10.1177/155541202311701>>. Acesso em: 09 mar. 2024.
- ANNESI, Nora; BATTAGLIA, Massimo; FREY, Marco. Sustainability in sport-related studies: a non-systematic review to increase the sports contribution to the 2030 agenda. **Physical Culture and Sport. Studies and Research**, Varsóvia, v. 98, n. 1, p. 81-98, 2023.
- BARDIN, Laurence. **L'analyse de contenu** [Content analysis]. Paris: PUF, 1977.
- BERWALD, Diego; BATISTA, Roberto Ramos Garcia; ALVES, Alcione Aparecida de Almeida. Panorama brasileiro atual dos indicadores para os objetivos de desenvolvimento sustentável-ODS. **Epitaya E-books**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 58, p. 171-206, 2024.
- BORGES, Eduardo Oliveira; SILVA, Marcelo Andrade; OLIVEIRA, Rogério Cruz de. Base Nacional Comum Curricular e a Agenda 2030: perspectivas para a saúde na Educação Física. **Revista de Educação PUC-Campinas**, Campinas, v. 28, n. 1, p. e238563, 2023.
- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 18 mar. 2024.
- CAMARGO, Luiz Octávio de Lima. **O que é lazer**. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- CAMARGOS, Ana Carolina Pires. **Pesca artesanal no contexto da Agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável: o caso do Complexo Estuarino Lagunar Cananéia-Iguape (SP - Brasil)**. 2023. 157 f. Dissertação (Mestrado em Análise Ambiental Integrada) - Instituto de Ciências Ambientais, Químicas e Farmacêuticas, Universidade Federal de São Paulo, Diadema, 2023.
- DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, p. 39, 1978.

FREITAS, Vladimir Passos; ASSAD, Sandra Mara Flugel; MARTINS, Luiza Deretti. Participação feminina na renovação de espaços urbanos no Brasil: uma análise do ODS 11 da Agenda 2030 sob a perspectiva de gênero. **Revista de Direito da Cidade**, Rio de Janeiro, v. 15, n. 4, p. 2324-2344, 2023.

GO, Hanyoung; KANG, Myunghwa. Metaverse tourism for sustainable tourism development: Tourism agenda 2030. **Tourism Review**, Poole, v. 78, n. 2, p. 381-394, 2023.

HAMMERSLEY, Martyn. Are there assessment criteria for qualitative findings? A challenge facing mixed methods research. In: **Proceedings...** Forum Qualitative Sozialforschung, Berlin, v. 24, n. 1, art. 1, p. 1-16, 2023.

LEÃO, Eliseth Ribeiro; HINGST-ZAHER, Erika.; SAVIETO, Roberta Maria; PATRÍCIO, Karina Pavão; OLIVEIRA, Leticia Bernardes de; CATISSI, Giulia; LIMA, Luciano Moreira; BORBA, Gustavo Benvenuti; BOMFIM, Sabrina Bortolossi; ABREU, Floriana Bertini de. A time with e-Natureza (e-Nature): a model of nature-based health interventions as a complex adaptive system. **Frontiers in Psychology**, Lausanne, v. 14, n. 1, p. 1226197, 2023.

MAGLIACANI, Michela. How the sustainable development goals challenge public management. Action research on the cultural heritage of an Italian smart city. **Journal of Management and Governance**, Cagliari, v. 27, n. 3, p. 987-1015, 2023.

MATUMOTO, André de Oliveira; GONÇALVES-SEGUNDO, Paulo Roberto. Análise visual de jogos bidimensionais: uma abordagem por meio da semiótica social. **Texto Livre**, Belo Horizonte, v. 15, n. 1, p. e39398, 2023.

MEADOWS, Donella H.; MEADOWS, Dennis L.; RANDERS, Jørgen; BEHRENS, Willian W. **The Limits to Growth e of nature**. New York: Universe Books, 1972.

MENON, Satish. Research on folk plastic arts in interior decoration design based on big data under the environment of sustainable development. **The journal of contemporary issues in business and government**, [S. l.], v. 29, n. 1, p. 77-87, 2023.

NARCISO, Vaneza Pereira; BORGES, Andréa Jaqueira da Silva; SALES, Marcos Paulo. A construção da identidade cultural no artesanato para o desenvolvimento sustentável do saber-fazer. **Sustentabilidade: Diálogos Interdisciplinares**, Campinas, v. 4, p. 1-12, 2023.

ODS BRASIL. **Indicadores Brasileiros para os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável**. 2024. Disponível em: <<https://odsbrasil.gov.br/>>. Acesso em 09 mar. 2024.

ONU - Organização das Nações Unidas. **Transformando o nosso mundo: a agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável. Resolução A/RES/70/1 [internet]**. Nova Iorque: UM, 2015. Disponível em: <<https://brasil.un.org/sites/default/files/2020-09/agenda2030-pt-br.pdf>>. Acesso em 2 mar. 2024.

PATTERSON, Trista; BARRATT, Sam. **Playing for the Planet: How Video Games can Deliver for People and the Environment**. UN Environment/GRID-Arendal: Arendal, Norway, 2019. Disponível em: <[https://gridarendal-website-live.s3.amazonaws.com/production/documents/:s\\_document/506/original/gamingpub2019.pdf?1569241220](https://gridarendal-website-live.s3.amazonaws.com/production/documents/:s_document/506/original/gamingpub2019.pdf?1569241220)> Acesso em: 02 mar. 2024.

PATTERSON, Ian; BALDERAS-CEJUDO, Adela. Tourism towards healthy lives and well-being for older adults and senior citizens: Tourism agenda 2030. **Tourism Review**, Poole, v. 78, n. 2, p. 427-442, 2023.

GUEVARA-PÉREZ, Juan Carlos; RODRÍGUEZ, Martha Cecilia Sandino, BARRIOS, Summar Alfredo Gómez; CAMACHO, R. Urdaneta. The 2030 Agenda and corporate social responsibility practices in Colombian sports federations. **RETOS - Neuvas Tendencias en Educacion Fisica, Deporte y Recreacion**, San Javier Murcia, v. 48, n. 1, p. 450-460, 2023.

PERNISA JÚNIOR, Carlos; MORENO, Marcelo Pereira. Metaverso: Possibilidades para um ambiente imersivo. **ALCEU**, [S. l.], v. 23, n. 49, p. 68-84, 2023.

- RAMOS, Moraci Medeiros. **Evidenciação das contribuições para o cumprimento dos objetivos de desenvolvimento sustentável:** panorama das instituições de ensino superior brasileiras. 2024. 249f. Dissertação (Mestrado em Ciências Contábeis) – Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Ciências Contábeis, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, 2024.
- RANGEL-PÉREZ, Celia; BOTEY, Maria; CARRERO, Oliver; ALARD, Julio. Impact of video games on the strategic use of digital tools for education in primary. **Online Journal of Communication and Media Technologies**, Montenegro, v. 13, n. 1, p. e202305, 2023.
- SCHWARTZ, Gisele Maria. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **Licere**, Belo Horizonte, v. 2, n. 6, p.23-31, 2003.
- SCHWARTZ, Gisele Maria; TEODORO, Ana Paula Evaristo Guizarde; RODRIGUES, Nara Heloisa Rodrigues; DIAS, Viviane Kawano. **Educando para o lazer**, Curitiba: CRV, 2016.
- SERAFINI, Frank; REID, Sthefanie. Multimodal content analysis: expanding analytical approaches to content analysis. **Visual Communication**, New Castle, v. 22, n. 4, p. 623-649, 2023.
- SOUZA, Marcela Tavares de; SILVA, Michelly Dias da; CARVALHO, Rachel de. Revisão integrativa: o que é e como fazer. **Einstein (São Paulo)**, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 102-106, 2010.
- UNITED NATIONS. **Playing for the planet Alliance. Green Game Jams**. 2023. Disponível em: <<https://www.playing4theplanet.org/green-game-jam-2023>>. Acesso em 7 mar. 2024.
- XIONG, Wei; HUANG, Meijiao; LEUNG, Xi Yu; ZHANG, Yuanhui; CAI, Xiaomei.
- How environmental emotions link to responsible consumption behavior: tourism agenda 2030. **Tourism Review**, Poole, v. 78, n. 2, p. 517-530, 2023.
- YAMAGUCHI, Natália Ueda; BERNARDINO, Eduarda Gameleira; FERREIRA, Maria Eliana Camargo; LIMA, Bruna Pietroski de; PASCOTINI, Mauro Renato; YAMAGUCHI, Mirian Ueda. Sustainable development goals: a bibliometric analysis of literature reviews. **Environmental Science and Pollution Research**, Bordeaux, v. 30, n. 3, p. 5502-5515, 2023.
- ZAMMITTI, Andrea; MORENO-MORILLA, Celia; ROMERO-RODRÍGUEZ, Soledad; MAGNANO, Paola; MARCIONETTI, Jenny; PAROLA, Ana. Health and well-being, quality education, gender equality, decent work and inequalities: the contribution of psychology in achieving the objectives of the Agenda 2030. **Frontiers in Psychology**, Lausanne, v. 15, p. 1353102, 2024.