



JOGO EDUCACIONAL: MISSÃO VERDE - PROTÓTIPO DE UMA ESCOLA SUSTENTÁVEL

MARIANA DE SOUZA GOMES; MAYSA PORTO FARIAS; RAPHAEL OLIVEIRA RODRIGUES; JAYANE NORMANDIA ALBUQUERQUE; ADRIANA SANTOS OLIVEIRA

Introdução: O consumo consciente de energia pode ser efetivamente promovido em atividades escolares usando jogos. Essas ferramentas interativas ensinam práticas sustentáveis de forma lúdica, engajando os alunos na gestão eficiente de recursos e incentivando soluções criativas para desafios ambientais. **Objetivo:** O objetivo principal dessa proposta foi construir produtos educacionais digitais que explorassem práticas ecológicas e a resolução de desafios ambientais, enquanto promoviam a conscientização sobre consumo responsável de energia e alternativas de energias renováveis. A proposta envolveu a criação de um jogo educativo, na plataforma Roblox, infográficos, apresentação em slides e gravação de vídeos permitindo que os alunos interagissem com a comunidade escolar e aplicassem os conceitos aprendidos de forma prática e inovadora. **Relato de Experiência:** A atividade começou com a introdução ao tema das energias renováveis, abordado em quatro aulas. Os alunos criaram infográficos usando o Canva, uma ferramenta que facilitou a visualização e comunicação de informações sobre práticas sustentáveis. A seguir, os alunos usaram o Prezi para montar apresentações dinâmicas sobre seus infográficos. Durante essa fase, houve a necessidade de monitoria entre os alunos para apoiar aqueles com dificuldades. Descobriu-se que um aluno, possuía habilidades em programação de jogos. Em linguagem lua, e desenvolvemos o jogo “Missão Verde: a Escola Sustentável” no Roblox Studio. Este jogo permitiu que os alunos criassem uma escola virtual incorporando práticas de sustentabilidade, como energia solar, eólica, biomassa/biodigestor/compostagem, utilização do biogás, captação de água de chuva, e coleta seletiva, além da inclusão de espaços adequados para alunos com deficiência. Dada a dificuldade com a internet, esse foi o maior desafio para a execução da atividade o ambiente escolar. **Conclusão:** A atividade foi bem-sucedida em integrar a educação sobre consumo responsável de energia com o desenvolvimento de habilidades digitais. O uso do Canva, Prezi, e Roblox Studio facilitou a criação de materiais educativos e a aplicação prática dos conceitos aprendidos. Além disso, o projeto estimulou a colaboração entre alunos e promoveu a conscientização sobre práticas ecológicas de maneira interativa e envolvente. Ao utilizar ferramentas tecnológicas e metodologias inovadoras, os alunos não só aprenderam sobre sustentabilidade, mas também adquiriram habilidades valiosas para o futuro.

Palavras-chave: **ENSINO-APRENDIZAGEM; CIÊNCIAS; GEOGRAFIA; ENERGIAS RENOVÁVEIS; ESCOLA SUSTENTÁVEL**