ISSN: 2358-8829

ESCOLAS CONECTADAS: GUARDIÕES AMBIENTAIS EM MISSÕES ECOLÓGICAS - ECOGAME

Vívian Alessandra Vieira de Carvalho Sousa [1]
Regivan Givanildo Ferreira Guimarães [2]
Anna Laura Barros da Silva [3]
Maria Fernanda Santos Ferreira [4]
Nycolas Benício da Silva Marques [5]

RESUMO

O projeto ECOGAME consiste em uma proposta de educação ambiental gamificada voltada ao protagonismo estudantil, integrando tecnologia, aprendizagem baseada em projetos e ações sustentáveis no contexto escolar e comunitário. A iniciativa surgiu da necessidade de promover maior engajamento dos estudantes em práticas ambientais concretas, utilizando elementos da gamificação, como missões, níveis, recompensas, rankings e desafios colaborativos, para estimular a participação ativa e o desenvolvimento da consciência socioambiental. O projeto fundamenta-se em referenciais teóricos da aprendizagem significativa, da cultura digital, das metodologias ativas e da educação ambiental crítica, compreendendo o estudante como sujeito transformador da realidade em que vive. Metodologicamente, as ações são organizadas por meio de missões ambientais realizadas dentro e fora da escola, envolvendo coleta seletiva, reutilização de materiais, campanhas de conscientização e intervenções sustentáveis na comunidade. As atividades são registradas em aplicativo educacional, permitindo acompanhamento, compartilhamento de evidências e geração de relatórios de impacto. A proposta também fortalece o trabalho colaborativo, a cidadania e o vínculo entre escola e comunidade, promovendo experiências práticas e contextualizadas. Os resultados esperados apontam para o aumento do engajamento estudantil, melhoria da aprendizagem significativa, desenvolvimento de competências socioemocionais e fortalecimento da consciência ambiental. Além disso, espera-se ampliar a participação comunitária, incentivar atitudes sustentáveis permanentes e consolidar a escola como espaço de inovação, transformação social e formação cidadã alinhada aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU.

Palavras-chave: educação ambiental, gamificação, protagonismo estudantil, metodologias ativas, sustentabilidade.

[1] Mestrando em Educação Básica da – UFMA viviansousabio@gmail.com;
[2] Graduado pelo Curso de Engenharia de Softwere da UNINTER, regivanferreira007@gmail.com;
[3] Graduanda do Curso de Biologia do IFMA , barroslaura726@gmail.com;
[4] Graduanda do Curso de Farmácia da da UNIPLAN, fefemariasantos010623@gmail.com;
[5] Graduando da Universidade Estadual do Maranhão - UEMA, nicolasbenicio@gmail.com;