
	<p align="center">VIII Feira de Ciências e Tecnologia do Município de Senhor do Bonfim e do Território de Identidade do Piemonte Norte do Itapicuru</p> <p align="center">18 de outubro de 2024</p>	 <p align="center">INSTITUTO FEDERAL Baiano</p>
---	--	---

LABIRINTO VERDE: UM JOGO EDUCATIVO PARA CRIANÇAS SOBRE SUSTENTABILIDADE

Melissa da Cruz Silva¹ e Daiane Conceição da Cruz²

(1) Colégio Estadual de Tempo Integral de Tucano. (2) Colégio Estadual de Tempo Integral de Tucano. Tucano, BA. E-mail: professoradaianecruz@gmail.com

Categoria:	<input checked="" type="checkbox"/> Fundamental	<input type="checkbox"/> Médio/Técnico	<input type="checkbox"/> Subsequente
Forma de apresentação:	<input checked="" type="checkbox"/> Exposição	<input type="checkbox"/> Painei	<input type="checkbox"/> Maquete <input type="checkbox"/> Outro
Cidade:	Tucano- BA		

Resumo:

O projeto "Labirinto Verde" proporciona o desenvolvimento de habilidades essenciais, como o pensamento lógico e a conscientização ambiental. A criação do jogo no Scratch envolve programação, exigindo raciocínio lógico para resolver problemas, como a movimentação do personagem e a interação com itens no labirinto.

Os jogadores, com idades entre 7 e 10 anos, são incentivados a coletar itens sustentáveis e a responder perguntas sobre práticas ecológicas, o que os leva a refletir sobre sua relação com o meio ambiente. Essa experiência reforça conceitos de sustentabilidade e promove a compreensão de como ações individuais podem impactar o mundo ao redor. O jogo foi projetado para ser acessível e divertido, atraindo a atenção dos jovens jogadores enquanto os educa. O projeto oferece uma aprendizagem prática e significativa, conectando conhecimentos teóricos à realidade cotidiana, empoderando os envolvidos a se tornarem agentes de mudança em suas comunidades e a adotarem comportamentos mais responsáveis em relação ao meio ambiente.

Palavras-Chave: Tecnologia; Programação em Blocos; Sustentabilidade

Referências:

Kahn, S. (2017). **Educação para a Sustentabilidade: Uma Abordagem Prática**. Editora Senac

Resnick, M., & Rosenbaum, E. (2013). **Design para a Inovação: Explorando as Ciências da Aprendizagem**. In Design, Fazer, Jogar: Formando a Próxima Geração de Inovadores em STEM. Editora MIT Press.