



## **CORRENTEZA SUSTENTÁVEL – DO IGARAPÉ AO OCEANO**

**Juliana Viana Barbosa de Souza – SEMED Manaus – [juliana.viana@semed.manaus.am.gov.br](mailto:juliana.viana@semed.manaus.am.gov.br)<sup>1</sup>**

**Bruno Correa de Sousa – Escola Municipal Vicente Mendonça Junior – Ensino Fundamental II<sup>2</sup>**

**Maria Eduarda Oliveira Maciel – Escola Municipal Vicente Mendonça Junior – Ensino Fundamental II<sup>3</sup>**

**Maikel Sullivan Avelar Torres – Escola Municipal Vicente Mendonça Junior – Ensino Fundamental II<sup>4</sup>**

**Victor Hugo de Aquino Alencar – Escola Municipal Vicente Mendonça Junior – Ensino Fundamental II<sup>5</sup>**

**Eixo 01- Inovação e Educação: Processos educativos inovadores.**

### **Introdução**

Os igarapés amazônicos constituem ecossistemas essenciais para a biodiversidade e para a sobrevivência das comunidades locais. No entanto, enfrentam graves problemas de poluição decorrentes do descarte inadequado de resíduos sólidos e químicos, que comprometem a qualidade da água e o equilíbrio ambiental (Silva; Pereira; Melo, 2023). Estudos indicam que cerca de 80% do lixo presente nos oceanos têm origem terrestre, sendo predominantemente plásticos e metais (Santos, 2022). Essa problemática evidencia que impactos locais reverberam em escala global. Diante disso, a educação ambiental deve promover o consumo consciente e atitudes sustentáveis desde a infância (Oliveira; Souza, 2024). O projeto “Correnteza Sustentável – Do Igarapé ao Oceano” utilizou a tecnologia digital como recurso pedagógico para sensibilizar estudantes do Ensino Fundamental II. Por meio da plataforma MakeCode Arcade, foi desenvolvido o jogo “Guardiões das Águas”, interativo em formato de labirinto, no qual os participantes percorrem igarapés, coletam resíduos e respondem a quizzes relacionados à sustentabilidade (Moraes; Lima, 2024). A proposta está alinhada à Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2023) e aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU), especialmente o ODS 14, que trata da vida na água (ONU, 2025).

### **Objetivo**

Desenvolver um jogo educativo digital que simule o percurso dos resíduos dos igarapés amazônicos até o Oceano Atlântico, promovendo reflexão crítica sobre hábitos de consumo e incentivando atitudes sustentáveis no cotidiano escolar e familiar.

## Método

O projeto foi desenvolvido na Escola Municipal Vicente Mendonça Junior com abordagem interdisciplinar envolvendo Ciências, Geografia, Tecnologia e Educação Ambiental. Os estudantes participaram de etapas de pesquisa sobre poluição hídrica e consumo sustentável, planejamento da narrativa do jogo, programação no MakeCode Arcade e realização de testes. O produto final consistiu em um labirinto interativo com quizzes e desafios sobre sustentabilidade. A aplicação do jogo “Guardiões das Águas” em sala de aula favoreceu o engajamento dos estudantes e a construção coletiva de conhecimentos.

## Impacto na Escola e na Comunidade

A experiência contribuiu para ampliar a consciência ecológica dos estudantes, estimulando mudanças de atitudes como a redução do uso de plásticos e o debate sobre meio ambiente no espaço familiar. Além disso, fortaleceu competências socioemocionais, como trabalho em equipe, pensamento crítico e criatividade. O impacto positivo foi reconhecido na comunidade escolar, culminando na conquista do primeiro lugar na Feira de Ciências – Etapa Escola.

## Conclusão

O projeto demonstrou que a tecnologia pode ser uma poderosa aliada da educação ambiental, promovendo aprendizagens significativas e despertando nos alunos a responsabilidade com o meio ambiente. Integrando conteúdos curriculares e os ODS da ONU, a proposta mostrou-se eficiente para formar estudantes mais conscientes e engajados na transformação social.

## Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 24 jun. 2025.

MORAES, T.; LIMA, F. Gamificação e sustentabilidade: estratégias digitais no ensino de Ciências. *Revista Educação & Tecnologia*, v. 29, n. 2, p. 55-67, 2024.

OLIVEIRA, J.; SOUZA, M. Conexões hídricas: dos igarapés ao mar. *Cadernos Amazônicos de Educação Ambiental*, v. 12, n. 1, p. 22-35, 2024.



**XXIII  
SEINPE**  
FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU). Agenda 2030 e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Brasília: Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento – PNUD, 2022. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acesso em: 24 jun. 2025.

SANTOS, L. M. Origem terrestre dos resíduos marinhos: desafios e soluções. *Revista Brasileira de Oceanografia*, v. 70, n. 4, p. 89-102, 2022.

SILVA, A.; PEREIRA, R.; MELO, D. Impactos ambientais nos igarapés amazônicos e sua conexão com os oceanos. *Revista Ciência e Sustentabilidade*, v. 18, n. 3, p. 101-114, 2023.