



Tema do ano:
Sociobiodiversidade
Culturas vivas
Comunidades sustentáveis

Um aplicativo que calcula impacto ambiental de práticas agrícolas foi desenvolvido por estudantes para praticar a sustentabilidade no campo

Uma turma da 3ª série do Ensino Médio de Curvelo (MG) vivenciou as etapas da **Aprendizagem Baseada em Projetos** (ABP), o que culminou no protótipo do aplicativo Calculadora de Impacto Agro. Essa ferramenta digital ajuda os **agricultores familiares** na avaliação dos impactos ambientais, econômicos e sociais de suas atividades, calculando emissões de gases de efeito estufa, consumo de água e custos de produção.



Calculadora de Impacto Agro em uso

O aplicativo gera **relatórios** personalizados e oferece **dicas** práticas de sustentabilidade, incentivando a adoção de práticas eficientes e menos agressivas ao meio ambiente. O protótipo, testado em propriedades rurais e apresentado em feiras comunitárias, representa uma ação prática para a democratização da **tecnologia no campo**. O projeto STEAM fortaleceu a conexão entre jovens, tecnologia, agricultura sustentável e comunidade local.

Projeto STEAM: Calculadora de impacto agro - tecnologia para transformar práticas agrícolas e preservar o futuro

Questão norteadora: Como podemos utilizar tecnologia e práticas sustentáveis para reduzir os impactos ambientais, econômicos e sociais das atividades agrícolas, promovendo um futuro mais resiliente e inclusivo para a comunidade?

Áreas do conhecimento: Ciências da Natureza, Matemática, Tecnologia da Informação, Geografia, Língua Portuguesa, Sociologia, Filosofia, Economia, Educação Ambiental, Arte e Educação Física

Turma: 3ª série do Ensino Médio

Educadores: Cíntia Gasbarro de Paula

Escola: Escola Estadual Irmã Raimunda Marques

Local: Curvelo, Minas Gerais (MG)

 **CONHEÇA MAIS SOBRE O PROJETO STEAM:** <https://youtu.be/ivp9K9S8wkl>