



XXV ENCONTRO DE JOVENS PESQUISADORES  
VII MOSTRA ACADÊMICA DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIA

De 17 a 19 de outubro de 2017  
Campus-Sede da UCS • Caxias do Sul



## **“TRILHA PICMEL”: INSERÇÃO DE UM JOGO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL NO MEIO DIGITAL.**

Felipe Silvestro da Silva (PIBIC-CNPq-Ensino Médio), Eduardo Bandeira; Sofia Helena Zanella Carra, Gisele Cemin (Orientadora(a))

Nos anos de 2014 e 2015 o Projeto “Programa de monitoramento participativo da qualidade de água na região urbana de Caxias do Sul (RS): o uso de macroinvertebrados bentônicos como bioindicadores – proposta de iniciação científica no ensino fundamental” foi realizado na Escola Municipal de Ensino Fundamental Italo João Balen através do Instituto de Saneamento Ambiental da UCS. Este projeto teve por objetivo realizar o monitoramento de qualidade da água de córregos próximos a escolas públicas da região urbana de Caxias do Sul com vistas a sensibilização ambiental. Um dos produtos finais deste projeto foi a construção de um jogo de tabuleiro, contemplando a temática do projeto, pelos alunos participantes. Entre os anos de 2016 e 2017 dois alunos, que atualmente estão cursando o ensino médio, vem trabalhando em atividades de iniciação científica, cujo objetivo é a digitalização do tabuleiro, criado em meio físico, para utilização nas escolas como uma ferramenta de educação ambiental. O jogo foi digitalizado através da utilização do Programa Adobe Illustrator, visto que este permite estruturar a trilha e a paisagem que compõe o tabuleiro do jogo, de modo virtual, criando condições de jogo mais atrativas. A partir da finalização do jogo em meio digital, o mesmo será aplicado a diferentes públicos alvo, como: acadêmicos da UCS, professores e alunos das escolas locais com vistas a sua validação, garantindo que este possa ser divulgado para utilização externa nas escolas locais e da região. Caso haja a necessidade de ajustes, estes serão realizados, tornando o jogo mais qualificado. Espera-se que esta ferramenta de educação ambiental possa ser explorada e utilizada por vários alunos, promovendo a disseminação do conhecimento na área e formando cidadãos mais conscientes.

Palavras-chave: educação ambiental, sensibilização, jogo digital

Apoio: UCS, CNPq