



XXVI ENCONTRO DE JOVENS PESQUISADORES  
VIII MOSTRA ACADÊMICA DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIA

16 A 18 DE OUTUBRO DE 2018

Cidade Universitária - Caxias do Sul



## **JOGOS DIGITAIS E EDUCAÇÃO AMBIENTAL APLICADA A RECURSOS HÍDRICOS**

Natiele Bueno da Anunciação (PIBIC-CNPq-Ensino Médio), Sofia Helena Zanella Carra, Vania Elisabete Schneider (Orientador(a))

Entre os anos de 2014 e 2015 foi realizado 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”, junto aos alunos da Escola Municipal de Ensino Fundamental Italo João Balen. Sob coordenação do Instituto de Saneamento Ambiental da UCS, um dos produtos do referido projeto foi a elaboração de um jogo de tabuleiro intitulado “Trilha Picmel”. Este foi elaborado pelos alunos participantes do projeto e aborda a temática dos recursos hídricos. Com vistas a possibilitar a distribuição do jogo “Trilha Picmel” para as escolas da região, visando a utilização desta como ferramenta de apoio ao ensino e educação ambiental iniciou-se, em 2017, a inserção do jogo “Trilha Picmel” em meio digital. Para tanto, está sendo utilizado o programa Adobe Illustrator. A partir da finalização do jogo, em meio digital, observou-se a necessidade de testá-lo com diferentes públicos visando avaliar o seu desempenho bem com as necessidades de melhorias. Ao tempo em que está sendo modelado no formato digital, a versão em meio físico está sendo preparada para ser testada tendo sido definidos como público alvo: alunos de mestrado, professores, alunos de graduação e de ensino fundamental. Para auxiliar na realização dos testes e visando avaliar o jogo, está sendo elaborado um formulário onde os participantes poderão relatar a sua experiência bem como sugerir melhorias e adaptações. As considerações apontadas serão avaliadas e aquelas consideradas pertinentes serão implementadas. A partir da implementação das melhorias, a inserção do jogo, em meio digital, terá continuidade para então ser novamente testada nesta modalidade.

Palavras-chave: recursos hídricos, educação ambiental, jogo educativo

Apoio: UCS, ISAM/CNPq