

Pibic- CNPq- EM

Avaliação do jogo Trilha Picmel com alunos da Graduação Pic II



Autores: Gabrieli Felicetti Xavier, Sofia Helena Zanella,
Mayara Cechinatto, Karin Andrade Silveira, Julia Costamillan, Vania E. Schneider, Gisele Cemin

Introdução / Objetivo

Desenvolvimento:

- Alunos de ensino fundamental;
- "Projeto de monitoramento participativo da qualidade de água na região urbana de Caxias do Sul";
- ISAM/UCS



Objetivo geral:

- Levar educação ambiental e promover a conscientização.

Objetivo jogo:

- Chegar ao final sem dívidas;
- Responder perguntas e desenvolver tarefas;
- Receber picméis (dinheiro).

Objetivo do trabalho:

Testar o jogo, que já foi digitalmente ilustrado a partir dos programas Adobe Illustrator e Adobe Photoshop, com alunos da graduação, apontando as mudanças necessárias.

Figura 1: Trilha Picmel

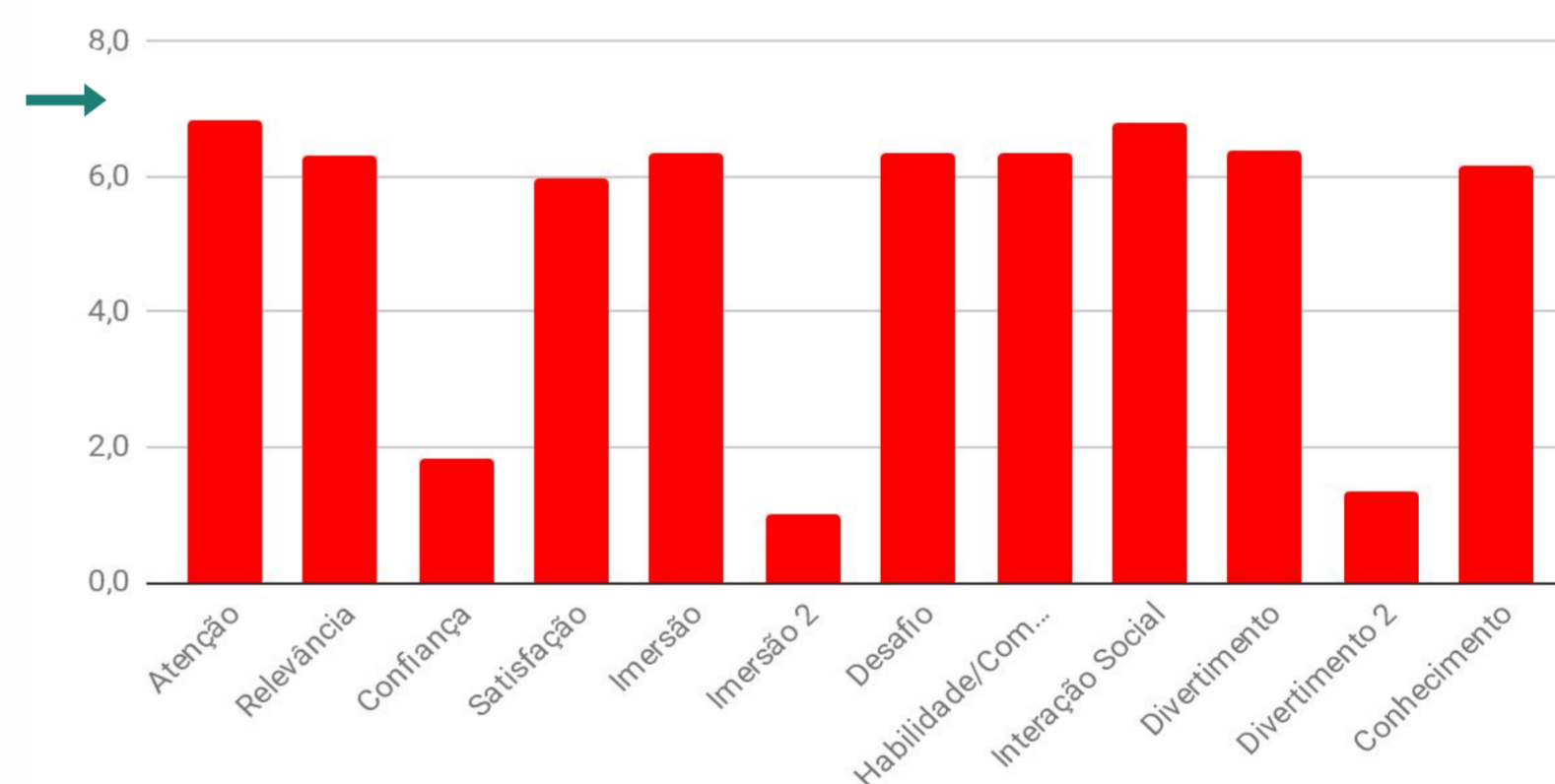


Resultados e Discussão

- Bom resultado geral para todas as categorias avaliadas no questionário;
- Nas categorias de confiança, imersão 2 e divertimento 2 são esperados resultados próximos de 1 (discordo totalmente), enquanto nos demais resultados próximos de 7 (concordo totalmente);
- A figura 4 apresenta um gráfico, no qual estão presentes os resultados obtidos no questionário;
- Por meio dos comentários foi percebido algumas alterações necessárias, sendo elas:
 1. Na trilha: símbolos de suas casas são muito parecidos;
 2. Nas perguntas: retirar as respostas das cartas para permitir maior discussão a respeito das mesmas e manter um nível de dificuldade;
 3. Envolver mais conteúdo nas explicações de determinados eventos do jogo.

Figura 4: Gráfico com os resultados das categorias avaliadas com os questionamentos.

RESULTADOS GRADUAÇÃO



Metodologia

- Testes em oficinas com funcionários do ISAM e alunos da graduação (Figura 2 e 3);
- Questionário adaptado do artigo "Proposta de um Modelo de Avaliação de Jogos Educacionais" (SAVI et al, 2010).;
- Resultados divididos em categorias como imersão, divertimento e atenção, compilados em planilhas.
- Comentários de participantes.

Figura 2 e 3: Alunos da graduação participando das oficinas de teste



Conclusões

A partir dos resultados, os quais foram satisfatórios, o objetivo de alcançar um maior número de pessoas com essa ferramenta continua, distribuindo-a em escolas de Caxias de Sul e integrando-a a uma plataforma digital, visando aumentar o número de pessoas com acesso a trilha e o alcance da educação ambiental.

Referências Bibliográficas

BRASIL. Casa civil. Lei no 9795, 27 de abril de 1999. Política Nacional da Educação Ambiental. E. Zakharova, M. Liga and D. Sergeev. "Constructing Philosophy of Environmental Education in Contemporary Russia". Procedia - Social And Behavioral Sciences, v. 214, p.1181-1185, dez. 2015. Elsevier BV.

T. Chankrajang and R. Muttarak. "Green Returns to Education: Does Schooling Contribute to Pro-Environmental Behaviours? Evidence from Thailand". Ecological Economics, v. 131, p.434-448, jan. 2017. Elsevier BV.

SAVI R. et al. Proposta de um Modelo de Avaliação de Jogos Educacionais. CINTED-UFRGS, v. 8 No 3, dezembro, 2010.

Agradecimentos/Apoio:

