



## **AVALIAÇÃO DO JOGO TRILHA PICMEL COM ALUNOS DA GRADUAÇÃO**

Gabrieli Felicetti Xavier (PIBIC-CNPq-Ensino Médio), Sofia Helena Zanella, Julia Costamilan, Karin Silveira e Mayara Cechinatto, Gisele Cemin (Orientador(a))

A Trilha Picmel é um jogo de tabuleiro que faz parte do projeto intitulado “Monitoramento participativo da qualidade de água na região urbana de Caxias do Sul”, o qual tem como objetivo levar a educação ambiental para alunos da educação básica, visando a conscientização ambiental dos sujeitos. A partir disso, foi iniciado um processo para estruturar, potencializar e patentear um jogo de tabuleiro, que foi ilustrado digitalmente e testado. As ilustrações foram feitas utilizando os softwares “Adobe Illustrator” e “Adobe Photoshop”. Os testes ocorreram em oficinas que levaram os funcionários do Instituto de Saneamento Ambiental da Universidade de Caxias do Sul (UCS) e os alunos de graduação da UCS a jogar a trilha. Utilizando a metodologia proposta por SAVI et al. (2010), foi adaptado um questionário para ser aplicado na avaliação do jogo. Este é respondido em uma escala de 1 a 7, onde 1 representa discordo totalmente e 7 concordo totalmente. Para a análise, ele foi dividido em categorias, como segue: atenção, divertimento e imersão, que facilitam na avaliação e apontamento de possíveis mudanças. Para a compilação dos resultados foram utilizadas planilhas com cálculos de médias para cada uma das respostas e das categorias e, além disso, foram criados gráficos com todas as médias finais, facilitando a visualização. Os sujeitos atribuíram um ótimo resultado geral para todas as categorias avaliadas no questionário. Além disso, os participantes fizeram comentários, o que permitiu perceber algumas necessidades de alteração, tais como: na trilha, uma vez que os símbolos de suas diferentes casas são muito parecidos e podem causar confusão, nas perguntas, como retirar as respostas das cartas para permitir maior discussão a respeito das mesmas, mantendo apenas um nível de dificuldade e envolver mais conteúdo nas explicações de determinados eventos do jogo. Esse jogo de tabuleiro constituiu uma ferramenta valiosa para a prática da educação ambiental em escolas, podendo inclusive ser estendido para alunos do ensino médio. Além disso, a integração do jogo em uma plataforma digital pode vir a aumentar o alcance do jogo.

Palavras-chave: Educação ambiental, Jogo educativo, Jogo de tabuleiro

Apoio: UCS, ISAM/CNPq