



AVALIAÇÃO DO JOGO TRILHA PICMEL COM ALUNOS DE ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO

Karin Andrade Silveira (PIBIC-CNPq-Ensino Médio), Sofia Helena Zanella, Mayara Cechinatto, Gabrieli Xavier e Julia Costamillan, Vânia Elisabete Schneider (Orientador(a))

A preservação do meio ambiente é essencial para a boa qualidade e manutenção da vida. Por esse motivo, é necessário que se criem ações que visem mitigar os impactos negativos sobre os recursos naturais. Com esse propósito, são promovidas articulações de ações educativas. Assim, surgiu a “Trilha Picmel”, um jogo de tabuleiro com a temática dos recursos hídricos, criado por alunos de ensino fundamental envolvidos no projeto “Programa de monitoramento participativo da qualidade de água na região urbana de Caxias do Sul”, realizado pelo Instituto de Saneamento Ambiental da Universidade de Caxias do Sul. O jogo passou por processos de desenho digital, impressão, plastificação e aplicação de testes. O objetivo deste trabalho é relatar os resultados obtidos nos testes realizados com alunos do ensino fundamental e médio. Para os testes foi utilizado um questionário, modificado a partir do proposto por SAVI et al. (2010) no trabalho intitulado “Proposta de um Modelo de Avaliação de Jogos Educacionais”. Este é respondido em uma escala de 1 a 7, na qual 1 representa discordo totalmente e 7 concordo totalmente, suas perguntas são divididas em categorias e ele também permite que os jogadores deixem comentários a respeito das suas experiências durante o jogo. Foram realizadas quatro oficinas, uma na escola Maria Araci com alunos do 6º ano e três com o ensino médio, sendo dois com alunos do Centro Tecnológico de Caxias do Sul e um com participantes do projeto “Encorajando Meninas”, realizado na Universidade de Caxias do Sul. O ensino fundamental encontrou algumas adversidades durante a aplicação do jogo, tais como: a sua dificuldade, tiveram vontade de parar de jogar e avaliaram o jogo como parado, problemas que também apareceram na opinião dos estudantes do ensino médio, mas em menor quantidade. Apesar disso, o jogo teve, no geral, um resultado positivo, em ambos os casos. Os resultados dos questionários foram tabulados em uma planilha, na qual foram realizados cálculos de média de respostas para cada pergunta. Na decorrência, foram desenvolvidos gráficos para melhor avaliação. Atenção durante o jogo e interação social enquanto jogam foram as categorias do questionário que tiveram o melhor índice. Nos comentários foram expostas sugestões para melhoria da trilha, como: alterar o nível de dificuldade das perguntas, criar uma urna para colocá-las, melhorias na legenda, mudança de algumas regras e utilização de material mais resistente.

Palavras-chave: Educação Ambiental, Jogo Educativo, Jogo de tabuleiro

Apoio: UCS, ISAM/CNPq