

## JOGOS DIGITAIS E EDUCAÇÃO AMBIENTAL APLICADA A RECURSOS HÍDRICOS

Projeto: Picmel Fase II

Autor: Natiele Bueno da Anuniação (Bolsista PIBIC-CNPq-Ensino Médio) – [email@ucs.br](mailto:email@ucs.br)

Colaboradores: Sofia Helena Zanella Carra Orientadora: Vania Elisabete Schneider

### INTRODUÇÃO

#### EDUCAÇÃO AMBIENTAL

além de ajudar na construção de valores e conhecimentos relacionados à qualidade de vida, ajuda a cultivar ações que visem a diminuição dos impactos do homem no meio ambiente.

- ✓ 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” = realizado pelo ISAM/UCS realizou entre os anos de 2014 e 2015 junto aos alunos da Escola Municipal de Ensino Fundamental Ítalo João Balen.
- ✓ 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.

### OBJETIVO

Na fase II do referido projeto, este tem por objetivo:

- a inserção do jogo “Trilha Picmel” em meio digital, com vistas a distribuição deste para as escolas da região para utilização como ferramenta de apoio ao ensino e educação ambiental.
- A aplicação do jogo para diferentes públicos visando avaliar a sua funcionalidade.

### METODOLOGIA

- Para o desenvolvimento do jogo em formato digital está sendo utilizado o *software* Adobe Illustrator, o qual permite a criação de ilustrações. Essas ilustrações são baseadas nos desenhos originais do jogo, criados pelos alunos participantes da primeira etapa do projeto.
- Para a fase de testes do jogo está sendo desenvolvido um formulário como instrumento de coleta de informações referentes às experiências dos usuários que utilizarão o jogo na fase de testes, sendo definido como público alvo: alunos de mestrado, professores, alunos de graduação e de ensino fundamental.

### RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados preliminares do trabalho consistem no tabuleiro em versão digital, ainda em fase de desenvolvimento (Figura 1), e na criação digital dos designs de determinadas cartas que compõem o jogo (Figura 2).

Figura 1 - Versão preliminar do tabuleiro

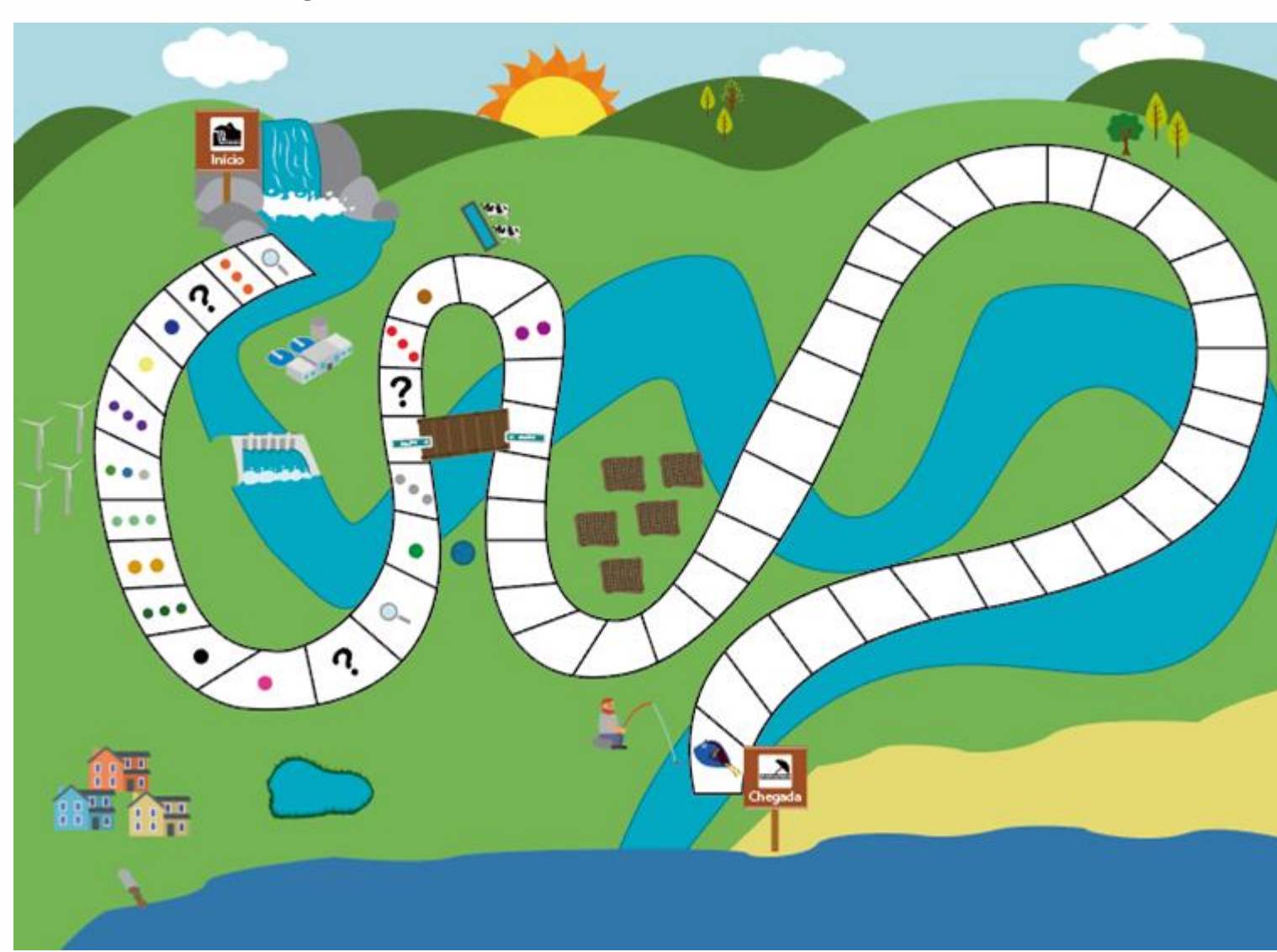


Figura 2 - Exemplos de cartas produzidas



### CONCLUSÃO

A utilização de instrumentos lúdicos como ferramentas de apoio a educação ambiental é fundamental para o engajamento dos alunos, promovendo a transformação de atitudes e a adoção de uma nova postura como cidadãos frente a temática ambiental. O jogo de tabuleiro “Trilha Picmel” apresenta-se com um exemplo de ferramenta de apoio a educação, cuja distribuição junto as escolas locais, deverá auxiliar no processo de sensibilização ambiental.

### REFERÊNCIAS

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.

### Apoio/Agradecimentos: