



## **O JOGO "TRILHA PICMEL" COMO FERRAMENTA DE ENSINO PARA PROMOVER A EDUCAÇÃO AMBIENTAL**

Gabrieli Felicetti Xavier (PIBIC-CNPq-Ensino Médio), Vania Elisabeth Schneider e Mayara Cechinatto, Gisele Cemin (Orientador(a))

Por estarmos inseridos em uma sociedade não sustentável, tem-se observado uma expressiva diminuição na qualidade da água superficial e consequente perda da biodiversidade aquática. Para construção de um cidadão de maior consciência ambiental, os ensinamentos perpassam pela escola. Nesse sentido, entende-se como necessário que o educador possua métodos de ensino participativos, para que o aluno desenvolva a capacidade de encarar problemas e pensar em uma maneira para resolvê-los. Dessa forma, o projeto intitulado de "Monitoramento participativo da qualidade de água na região urbana de Caxias do Sul" tem por objetivo levar educação ambiental para alunos da educação básica, abordando aspectos relacionados aos recursos hídricos, culminando na Trilha Picmel, um jogo de tabuleiro desenvolvido pelos próprios alunos. Neste trabalho está sendo apresentado uma análise completa do jogo, abordando o público alvo e os meios para adaptá-lo ao mesmo, além da inserção virtual por meio da criação de um jogo digital. Para a avaliação da trilha, utilizou-se de testes em oficinas com diferentes públicos, desde o ensino fundamental até o ensino superior, com a aplicação de questionários para avaliar e expor seus comentários acerca do jogo. Para analisar e discutir os resultados, foram utilizadas planilhas eletrônicas e cálculos estatísticos. No geral, percebeu-se que o nível de conhecimento que o aluno possui impacta na sua experiência com o jogo, já que os alunos do ensino fundamental foram os que menos se sobressairam. Ressalta-se também que, como abordado por Weck, Kim e Hassan (2005), sua utilização pode ser mais proveitosa se realizada como complemento e em paralelo a outros materiais didáticos. Para adaptar o jogo ao público alvo, o ensino fundamental, foram necessários ajustes nas ilustrações e no aumento do conteúdo abordado, adaptando também a trilha, o livro de regras e as cartas de perguntas. Ademais, para a inserção em meio digital foi escolhida uma ferramenta de desenvolvimento de jogos gratuita e acessível com o intuito de possibilitar o equilíbrio entre o engajamento cognitivo dos alunos com a atividade lúdica. Desta forma, criando um jogo com desafios, sendo assim, uma ferramenta potencialmente educativa, que aborda os mesmos conteúdos da trilha e que motiva os jogadores. Com essas alterações, busca-se aumentar a efetividade da "Trilha Picmel", para então ser utilizada como uma ferramenta educacional em escolas da região de Caxias do Sul-RS.

Palavras-chave: Educação ambiental, jogos educativos, análise e tabuleiro

Apoio: UCS, CNPq