



T1231

UMA PROPOSTA PARA O ENSINO DA TOXICOLOGIA AMBIENTAL UTILIZANDO JOGOS COMPUTADORIZADOS

Jade Rodrigues Mourão (Bolsista PIBITI/CNPq), Márcio S. Zabeu, Diogo Moreira Bispo e Profa. Dra. Gisela de Aragão Umbuzeiro (Orientadora), Faculdade de Tecnologia - FT, UNICAMP

Introdução: Os conceitos que a população em geral possui sobre toxicologia estão, em boa parte, incorretos. Tanto por conta de falhas no ensino básico ou pela divulgação feita pela mídia, alguns conceitos como dose resposta e diferença entre risco e perigo não são conhecidos pelo grande público. Uma das formas para se mudar esse cenário seria através da educação. O uso de jogos construtivistas têm se destacado pela atual disponibilidade de recursos eletrônicos. **Objetivo:** Auxílio à educação através de jogos computadorizados. **Metodologia:** Foi desenvolvido o jogo Daphnia World, em que o jogador controla uma Daphnia e deve levá-la por um rio até encontrar um local seguro para a sua reprodução. Durante o trajeto, a Daphnia encontra inimigos naturais e poluição, que causam danos à Daphnia. **Resultados:** Produção de conhecimento para os integrantes, sendo exercitados conceitos sobre desenvolvimento de jogos, toxicologia, design de interfaces e trabalho em equipe. O jogo se mostrou estimulante para os usuários, um indício de que tem potencial para atender ao objetivo proposto pelo projeto. **Conclusões:** O principal destaque deste projeto é sua interdisciplinaridade entre as áreas de Ecotoxicologia e Informática. Os resultados mostram que é possível transmitir conceitos de toxicologia e meio ambiente através de mensagens simples e de um modo lúdico, utilizando a expansão tecnológica.

Jogos educacionais - Ecotoxicologia - Testes de toxicidade