

043

UMA MODELAGEM DE ATIVIDADE DE RESOLUÇÃO DE PROBLEMA AMPLIANDO O SOFTWARE CARBÓPOLIS. Flávia O. M. da Silva, Marcelo L. Eichler, José Cláudio Del Pino (Área de Educação Química, Instituto de Química, UFRGS).

Ampliando a cidade *locus* Carbópolis, já modelada e implementada na forma de software em parceria com o Instituto de informática, trabalha-se em uma expansão do projeto dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem, onde se desenvolvem outras atividades da base teórico metodológica do projeto, utilizando-se estratégias de resolução de problema. O conteúdo temático desta atividade foi baseado em um problema de impacto ambiental causado pela aplicação inadequada de agrotóxicos em uma lavoura de soja, que levou a eutrofização do rio próximo à baía dos pescadores da região. O usuário deve propor uma solução ao problema apresentado. Para possibilitar esta solução o usuário pode identificar a causa da morte dos peixes, a fonte poluente do rio, coletar amostras de água e de sedimento, realizar biópsias em peixes, entrevistar os moradores da região, fazer anotações em um bloco de notas, realizar uma atividade de simulação em um tanque com peixes e consultar uma biblioteca com rotinas hipertextuais, que fundamentam, e complementam os conteúdos abordados. Na modelagem da atividade prevê-se como solução do problema a proposição de um outro método para combater as pragas da lavoura. A solução proposta pelo usuário pode ser verificada, através das mesmas análises que foram feitas anteriormente. A conclusão do programa é feita através de relatórios na qual o usuário reporta a identificação da causa do problema, da fonte poluidora e da alternativa utilizada. (CNPQ).