Título:	**MIVA PREVINE: GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA DE ORIENTAÇÃO E PREPARAÇÃO FRENTE AOS DESASTRES CLIMÁTICOS**		
Autores:	João Vitor Kaspary da Silveira Yhevelin Serrano Guerrin Mireila Behling Andréia Rosane de Moura Valim		
Área	[ ] Humanas [ ] Sociais Aplicadas [ ] Biológicas e da Saúde [X] Exatas, da Terra e Engenharias	Dimensão:	[ ] Ensino1 [ ] Pesquisa [ ] Extensão [X] Inovação

Resumo:
Introdução: Os eventos climáticos extremos ocorridos no Rio Grande do Sul (RS) em 2024 evidenciaram a necessidade de reunir, preservar e disponibilizar registros sobre os impactos dos desastres e as experiências vivenciadas pelas populações atingidas. Diante desses desafios e necessidades, surge o MIVA - Memorial das Inundações dos Vales, uma plataforma desenvolvida para preservar a memória, promover a conscientização e a reflexão sobre o recente desastre ambiental ocorrido no RS, caracterizando-se como uma das entregas do INOVA RS na Região dos Vales. Durante o desenvolvimento da aba "Prevenção" da Plataforma, identificou-se a metodologia da gamificação como um ferramenta para o desenvolvimento do pensamento crítico e a construção de uma cultura de prevenção e preparação diante dos riscos de desastres. A gamificação motiva o público jovem a se aproximar do assunto e oferece um espaço seguro de preparação, cujo alcance se estende ao grupo familiar. **Objetivo:** Apresentar o processo de desenvolvimento de um jogo de perguntas, baseado em estratégias de gamificação, como recurso educativo para sensibilização, orientação e preparação de estudantes diante de eventos climáticos severos. **Metodologia:** O trabalho encontra-se em fase exploratória, com estudo em andamento sobre quais mecânicas e formatos são mais coerentes com a proposta. Considerando a fase inicial de desenvolvimento, optou-se por iniciar pela construção do conteúdo, adotando a definição das perguntas como exercício de ideação. Formular questões exige detalhar situações concretas, decisões possíveis e suas consequências, o que faz emergir perspectivas distintas sobre o tema e serve de ponto de partida para imaginar formatos, seja inovando na mecânica, seja reconhecendo qual modelo melhor se ajusta ao conteúdo. Nessa primeira etapa foram produzidas 50 questões, classificadas por eixo temático e nível de dificuldade e organizadas em três módulos correspondentes às fases do ciclo de gestão de risco: preparação, que trata das medidas anteriores ao evento, resposta, que aborda a orientação durante a ocorrência, e recuperação, que contempla a resiliência e as ações posteriores ao desastre, indicando o que fazer, como fazer e quem acionar. As etapas seguintes prevêem a definição do formato e das mecânicas do jogo, a partir das percepções levantadas nessa construção, e a prototipação para aplicação piloto em escolas da região. **Principais resultados:** Como resultado do processo de desenvolvimento, foi estruturado um banco inicial de 30 questões de múltipla escolha, distribuídas entre os eixos de alerta, preparação e

atuação durante a ocorrência de eventos climáticos. A elaboração das questões possibilitou transformar conteúdos relacionados à prevenção e segurança em situações práticas de tomada de decisão, adequadas ao contexto educativo. O processo também evidenciou a necessidade de materiais didáticos regionalizados que abordem a preparação para desastres de forma acessível e interativa. **Conclusão:** Portanto, o desenvolvimento do quiz evidencia o potencial da gamificação como estratégia educativa para aproximar os estudantes da temática da prevenção e da preparação para eventos climáticos extremos, favorecendo uma abordagem que ultrapassa o medo e enfatiza o conhecimento e a tomada de decisão. A integração do recurso ao MIVA amplia a função do memorial, articulando a preservação da memória, educação e preparação para o risco. A validação com estudantes, prevista nas próximas etapas, permitirá avaliar a adequação e o potencial educativo da ferramenta.

Link do Vídeo:
https://drive.google.com/file/d/1ZcGe3iPSsZB0CveTyelUhdHk39l1i-iU/view?usp=sharing