



CONEPE 2017

IV CONGRESSO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO



Conhecimento, escolhas
e transformação

INSTITUTO
FEDERAL
Fluminense
Campus
Campos Guarus

ISSN 2525-975X

DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA POR MEIO DE JOGO DE TABULEIRO HUMANO

**ELISANDRA GONÇALVES CARVALHO, LARA AZEREDO BRAZ, WANDER GOMES NEY, LÍLIA DO
ESPÍRITO SANTO AZEVEDO e MARIANA RANGEL MARINS**

A utilização de recursos lúdicos tem se mostrado com grande potencial para divulgação da ciência, pois permite envolver o participante numa postura ativa enquanto dialoga o conhecimento com ações práticas. Nesse contexto, o presente trabalho apresenta uma proposta de divulgação científica a ser realizada na Semana do Saber Fazer Saber, que é um evento de extensão do Instituto Federal Fluminense campus Campos-centro. Essa atividade, desenvolvida pelo grupo PET (Programa de Educação Tutorial) Ciências da Natureza, consiste na aplicação de um jogo de tabuleiro denominado “Start na Ciência: você é a peça que faltava no jogo”. Este aborda conceitos das Ciências Naturais presentes em nosso cotidiano a fim de promover a divulgação científica de forma lúdica e despertar a curiosidade dos participantes para compreensão da natureza. Trata-se de um tabuleiro de tamanho expandido, no qual os próprios jogadores são as peças. Nele, são distribuídas 40 casas em cores diferentes representando perguntas envolvendo Química, Física, Biologia, Astronomia e desafios que são propostos ao participante. Esses desafios estarão baseados na solução de problemas experimentais relacionados à ciência no cotidiano. São utilizadas cores em tons mais fortes para corresponder às perguntas com maior nível de dificuldade e, assim, maior pontuação. O vencedor não é necessariamente o participante que conseguir chegar até o final do tabuleiro, mas aquele que responder o maior número de perguntas difíceis e solucionar os desafios propostos, acumulando assim uma maior quantidade de pontos. O participante que responde erroneamente a determinada pergunta ou desafio é automaticamente desclassificado do jogo. Os pontos são transmitidos em uma televisão para que o público possa acompanhar, e a pontuação alcançada por cada jogador será arquivada em um computador, pois ao final do dia a pessoa que alcançar a maior pontuação será comunicada e receberá como prêmio um mini tabuleiro, que possuirá as mesmas regras e propostas do tabuleiro humano. Espera-se atrair a atenção de pessoas das mais variadas faixas etárias que estarão visitando a instituição na semana do evento, para que estas possam assistir, participar e, acima de tudo, se interessar pela compreensão do mundo natural em que vivemos.

Palavras-chave: Evento de Extensão. Jogo. Divulgação Científica.