

G. Ciências Humanas - 7. Educação - 12. Ensino de Ciências**CIÊNCIA NA CABEÇA - MG: DIVULGANDO A CIÊNCIA MINEIRA DE FORMA LÚDICA E INTERATIVA**Lucas Rodrigues Alves ¹Virgínia Torres Schall ¹

(1. Laboratório de Educação em Saúde, Centro de Pesquisas René Rachou / FIOCRUZ)

INTRODUÇÃO:

A democratização do saber científico é uma necessidade na sociedade atual, uma vez que a ciência está presente no cotidiano das pessoas, seja através da tecnologia, no trabalho e em casa, nos meios de transporte, na prevenção e tratamento da saúde, assim como na participação em decisões políticas e éticas. O reconhecimento dessa necessidade tem sido demonstrado pelo crescente movimento de criação de espaços e práticas destinados à apresentação da ciência ao público, através de ambientes museológicos ou materiais educativos e visitas a instituições de pesquisa a universidades. Essas práticas estimulam uma maior compreensão dos processos técnico-científicos, motivam vocações científicas, incentivam o interesse pela conservação do patrimônio histórico e possibilitam a construção de conhecimento fundamental para a formação de um cidadão crítico e participante. Em 2001 a FIOCRUZ desenvolveu o jogo "Trilhas do Rio", com o objetivo de divulgar as instituições que produzem e incentivam a ciência no Estado do Rio de Janeiro, através de baralhos e mapas do Estado e da cidade do Rio de Janeiro. A partir disso, surgiu a necessidade de se criar um material lúdico voltado para a popularização da ciência em Minas Gerais, compreendida em sua expressão multidisciplinar.

METODOLOGIA:

A partir da ideia do "Trilhas do Rio", incluiu-se no jogo intitulado "Ciência na Cabeça - MG", além de cartas sobre instituições promotoras da ciência em Minas Gerais, baralhos com informações sobre cientistas mineiros que se destacaram na produção científica ou cientistas não-mineiros promotores da ciência em Minas. Foram criados, ainda, outros dois grupos de baralho: Áreas do Conhecimento e Cartas-Problema. Selecionou-se previamente cada categoria, contabilizando 300 instituições, 250 cientistas, 300 áreas do conhecimento e 200 cartas-problema. Elaborou-se, então, um critério para seleção das categorias: a) Instituições: Importância na divulgação e promoção da ciência, relevância nas pesquisas produzidas; b) Cientistas: Descobertas, inovações, divulgação da ciência, criação de novos espaços de divulgação e pesquisa científica; c) Áreas do Conhecimento: presença na Tabela de Áreas do CNPq. Priorizou-se áreas propriamente ditas (como Física e Direito), logo em seguida sub-áreas com grande relevância (como Anatomia e Ética) e, finalmente, especialidades ligadas a várias áreas do conhecimento, promovendo a interdisciplinaridade; d) Cartas-Problema: Questões sobre conhecimentos gerais e problemas relativos à produção científica. Foram realizados alguns testes preliminares com o público alvo (jovens a partir de 15 anos), para descobrir uma melhor dinâmica e adaptação da linguagem ao público. Estão em andamento avaliações sistemáticas através de metodologia qualitativa para avaliar a percepção de ciência, cientista e vocação profissional evocados pelo jogo.

RESULTADOS:

Ao final da seleção, chegou-se ao total de 100 instituições, 50 cientistas, 150 áreas do conhecimento e 100 cartas-problema. Testes preliminares favoreceram a adequação da linguagem das cartas e melhoria na dinâmica do jogo. Mudou-se o nome das categorias para "Onde se Faz" (Instituições), "Quem Faz" (Cientistas) e "O Que se Faz" (Áreas), conferindo maior motivação e interesse ao jogador. O jogo foi elaborado com os seguintes componentes: 01 tabuleiro, dividido em cinco etapas (Iniciação Científica Júnior, Iniciação Científica, Mestrado, Doutorado e Pós-Doutorado) com informações impressas sobre cada etapa do processo de formação científica, 01 dado, 01 tiora para ser colocada na cabeça do jogador, 300 cartas-imagem (cartas com ilustrações relativas às categorias, sendo 100 "Onde se Faz", 50 "Quem Faz" e 150 "O Que se Faz") a serem colocadas nas tioras, 300 cartas-dica (cartas com dicas relativas às categorias, na mesma proporção de cartas-imagem) a serem lidas pelos outros jogadores, 20 peões para representação dos jogadores e 100 cartas-problema, a serem retiradas toda vez que o jogador chegar a determinado ponto do jogo.

CONCLUSÕES:

A produção do jogo "Ciência na Cabeça - MG" atende aos objetivos propostos de promover a divulgação da ciência de uma forma lúdica e interessante, uma vez que traz linguagem e recursos gráficos voltadas para seu público-alvo, bem como uma dinâmica atrativa para jovens e

adolescentes. As avaliações sistemáticas, em andamento, buscam verificar a influência do jogo na percepção de ciência de seus usuários. Além disso, novas perspectivas surgem para avaliações posteriores desse material, como 1) sua influência para o processo de Orientação Profissional dos jovens, uma vez que este possui informações relevantes sobre a realidade ocupacional; 2) influência no desenvolvimento do pensamento científico e postura crítica de seus usuários; 3) contribuição para o aprendizado dos jogadores, por abordar problemas relativos às diversas áreas do conhecimento; e 4) ampliação do conhecimento sobre o processo de formação científica, possibilitado pelas informações existentes no tabuleiro. A realização desse projeto traz ainda subsídios para o desenvolvimento de materiais semelhantes em outros estados do país, motivando posteriormente a elaboração de um material que contemple a produção científica em âmbito nacional.

Instituição de fomento: CNPq

Trabalho de Iniciação Científica

Palavras-chave: Divulgação Científica; Ensino de Ciências; Orientação Profissional.

Anais da 58ª Reunião Anual da SBPC - Florianópolis, SC - Julho/2006