

MODALIDADE: GABINETE DE CURIOSIDADES CIENTÍFICAS

A LUNETTA DE GALILEU

AUTORA: Mariene dos Santos Marques¹

ORIENTADORES: Jorge Lúcio Rodrigues das Dores², Josefa Rosimere Lira Silva¹

INSTITUIÇÕES: ¹Escola Municipal Irmã Elisa Maria, ²Programa Social de Educação, Vocação e Divulgação Científica da Bahia

E-MAILS: *mariene@email.com*, *jorgeluciorodrigues@hotmail.com*, rosimere.lira@gmail.com

ESCOLARIDADE DA AUTORA: 4º ano, Ensino Fundamental I

A astronomia é uma ciência que estuda os astros que existem no universo e tem tudo a ver com este trabalho. Galileu Galilei desenvolveu os primeiros estudos do movimento uniformemente acelerado e do movimento do pêndulo. Galileu melhorou significativamente o telescópio refrator e com ele descobriu as manchas solares, as montanhas da Lua, as fases de Vénus, quatro dos satélites de Júpiter, os anéis de Saturno, as estrelas da Via Láctea. Estas descobertas contribuíram decisivamente na defesa do heliocentrismo. A luneta é um tipo de telescópio refrator, mas antigamente a luneta era usada como brinquedo para observar as pessoas que estavam muito distantes. Quando Galileu soube disso, trocou as lentes e usou-o para observar os astros. O objetivo desse trabalho é construir uma luneta para enxergar objetos que estão a longas distancias. A luneta é importante porque foi através dela que Galileu provou que os planetas giravam em torno do Sol. Para construir a luneta precisamos de duas lentes positivas, uma ocular e outra objetiva e um papel-dupla face preto. Para montá-lo, primeiramente enrolaremos o papel, depois colocaremos a lente objetiva, e em seguida a ocular. Com esse trabalho podemos constatar que a luneta é um objeto simples e muito importante, e pode ser feita com materiais de baixo custo.

PALAVRAS-CHAVE: Astronomia, Luneta, Observação.

FINANCIAMENTO: CNPq

OBSERVAÇÃO: Desejamos concorrer a uma das vagas em Feiras afiliadas ao Encontro de Jovens Cientistas.

**[MODELO DE RESUMO – MODALIDADE: VIDA DE JOVEM CIENTISTA -
APRESENTAÇÃO ORAL]**

**MODALIDADE: VIDA DE JOVEM CIENTISTA
PALEOTIRINHAS**

AUTOR: Daniel Paulo Alves da Silva¹

ORIENTADORA: Rafaela Santos Chaves²

INSTITUIÇÕES: ¹Colégio Estadual Deputado Manoel Novaes, ²Universidade Federal da Bahia

E-MAILS: *d-p-a-s@hotmail.com, rafaschaves@gmail.com*

ESCOLARIDADE DO AUTOR: I ano do Ensino Médio

O uso de tirinhas, ilustrações e histórias em quadrinhos (HQs) é importante na divulgação científica para jovens porque são artifícios acessíveis e conhecidos das crianças e adolescentes, que acham a leitura divertida. Neste caso, pode-se aproveitar a familiaridade do público com a linguagem das HQs e tirinhas e usá-las para a divulgação do conhecimento sobre Paleontologia, que é uma ciência pouco explorada nas escolas, mas fundamental para a compreensão de muitos temas de Biologia e Geografia, por exemplo. Paleotirinhas são ilustrações em quadrinhos sobre conceitos básicos de Paleontologia. O foco das ilustrações foram temas considerados mais curiosos: fossilização, extinção, mudanças climáticas e os animais que habitaram a Terra ao longo do tempo. Os desenhos têm teor humorístico, mas comprometidos com a divulgação da informação paleontológica de forma correta, por isso contêm legendas com explicações das temáticas em questão. Para a produção das tirinhas utilizou-se papel A3, canetas tipo nanquim coloridas, lápis e borracha branca. Os desenhos de animais extintos e ambientes foram feitos de acordo com imagens e informações obtidas em pesquisa bibliográfica orientada. As Paleotirinhas têm como objetivo divulgar na escola informações sobre Paleontologia, uma ciência que não faz parte do currículo da Educação Básica, mas que serve de suporte para assuntos de outras disciplinas, como Ciências no Ensino Fundamental e Biologia e Geografia no Ensino Médio. As Paleotirinhas podem também criar momentos importantes de discussão e debates sobre os temas abordados.

PALAVRAS-CHAVE: Ilustração, Tirinhas, Paleontologia.

Financiamento: CNPq

[MODELO DE RESUMO – MODALIDADE: CIÊNCIA LÚDICA - APRESENTAÇÃO DE JOGO/JOGO ELETRÔNICO]

MODALIDADE: CIÊNCIA LÚDICA

DESCOBRINDO FÓSSEIS

AUTORAS: Ana Victória Silva Bastos de Oliveira¹, Júlia Bianca de Oliveira²

ORIENTADORAS: Rafaela Santos Chaves³, Josefa Rosimere Lira da Silva⁴

INSTITUIÇÕES: ¹Colégio Estadual de Aplicação Anísio Teixeira, ²Escola Municipal Dois de Julho, ³Universidade Federal da Bahia, ⁴Secretaria Municipal de Educação de Salvador

E-MAILS: *anavictoriaoliveira.2@gmail.com, jbo.juliaoliveira@gmail.com, rafaschaves@gmail.com, rosimere.lira@gmail.com*

ESCOLARIDADE DAS AUTORAS: II ano do Ensino Médio

A Paleontologia é a ciência que se dedica ao estudo dos fósseis, que são restos ou vestígios de organismos com mais 11.700 anos. Os fósseis podem ser preservados em rochas, gelo ou até dentro de outros fósseis. O paleontólogo é o profissional que estuda os fósseis e assim obtém informações sobre o passado da Terra. “Descobrimdo Fósseis” é um jogo de tabuleiro destinado a estudantes do Ensino Fundamental cujo objetivo é apresentar informações sobre fósseis e sua importância para revelar a história do planeta. Neste jogo, os participantes (no máximo 2) serão paleontólogos e deverão descobrir qual é o fóssil que “descobriram” (corresponde à réplica que será entregue no início do jogo a cada jogador pelo mediador). Este jogo é composto por 1 tabuleiro (dividido em 2 partes, cada parte com 20 casas, sendo 10 casas de pergunta, 5 de dicas e 5 de sorte/revés), 1 dado, 2 réplicas em gesso de fósseis (que são os pinos dos jogadores), 35 cartas de pergunta, 10 cartas de dica (5 dicas para cada réplica de fóssil) e 10 cartas de sorte/revés. O jogador que inicia o jogo é aquele que tirar o maior número do dado e deve partir do espaço denominado “Escavação”. Os jogadores devem lançar o dado e andar o número de casas correspondente; se cair numa casa de pergunta, deve responder corretamente à pergunta feita pelo mediador para permanecer na casa até a próxima rodada; caso erre, ele volta o número de casas que andou. Se o jogador cair numa carta de sorte/revés, deve pegar uma carta aleatoriamente do baralho correspondente e seguir as instruções. Se o jogador cair numa casa de dica, deve pegar aleatoriamente uma carta do baralho de dicas e, reunindo as dicas, deve tentar descobrir o tipo de fóssil e que organismo o originou. Ele pode arriscar um palpite quando chegar na casa “Museu”. Vence o jogador que descobrir a identidade do seu fóssil primeiro.

PALAVRAS-CHAVE: Paleontologia; Fósseis; Jogo de Tabuleiro.

FINANCIAMENTO: CNPq

OBSERVAÇÃO: Desejamos concorrer a uma das vagas em Feiras afiliadas ao Encontro de Jovens Cientistas.

[MODELO DE RESUMO – MODALIDADE: JOVENS REPÓRTERES CIENTÍFICOS - EXIBIÇÃO E APRESENTAÇÃO ORAL DE VÍDEO]

MODALIDADE: JOVENS REPÓRTERES CIENTÍFICOS

A FESTA DA ÍNDIA NO QUILOMBO DO REMANSO, LENÇÓIS

AUTORES: Ana Cláudia Souza da Silva¹, Gabriel de Jesus Souza¹, Tatiane Souza Santos¹

ORIENTADORAS: Marco Aurélio Cerqueira Menezes², Nestor Barbosa de Oliveira Junior², Ananda Evelin Genonádio da Silva Menezes²

INSTITUIÇÕES: ¹Escola Municipal Therezinha Guerra de Athayde Macêdo, Quilombo de Remanso, Lençóis, BA; ²Programa Social de Educação, Vocaçãõ e Divulgação Científica na Bahia, Instituto de Biologia, Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA

E-MAILS: *marcomenezes@gmail.com*, *nestor_barbosa12@hotmail.com*, anadagenonadio@gmail.com

ESCOLARIDADE DOS AUTORES: 8º ano, Ensino Fundamental II

Cada vez mais a cultura popular vem se perdendo em meio a tantas novidades do mundo moderno, a atenção de muitos jovens se volta para tecnologias, enquanto a cultura regional vai se diluindo e sendo esquecida, conseqüentemente, importando manifestações das quais vendem como pop ou erudita. No distrito de Remanso, comunidade remanescente de quilombo em Lençóis-BA que se localiza dentro do parque nacional da chapada diamantina, a “Festa da Índia”, organizada pelo grupo de Marujos, é uma das manifestações culturais que marcam o calendário da cidade. O vídeo retrata a história de Seu Manezinho, que trouxe a marujada para a comunidade e idealizou a “Festa da Índia”. Ao longo do tempo, a tradicional festa popular vem lutando para sobreviver, o manifesto que foi passado hereditariamente pela oralidade de contos e pouco registro escrito vêm resistindo há tempos, logo a criação de um conteúdo audiovisual marca uma nova perspectiva, construída pelos jovens da comunidade para reafirmarem e assim documentar toda expressão da comunidade neste evento. Falar sobre a Marujada e a festa da Índia, além de representar a identidade cultural de um povo, resulta na valorização da história quilombola de Remanso, proporcionando um fortalecimento da comunidade, proporcionando entretenimento e a interação do povo.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura, Popular, Marujada, Quilombo.

FINANCIAMENTO: Pró-Reitoria de Extensão, Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA.

**[MODELO DE RESUMO – MODALIDADE: JOVENS PODCASTERS CIENTÍFICOS -
APRESENTAÇÃO DE PODCASTS]**

MODALIDADE: JOVENS PODCASTERS CIENTÍFICOS

DIÁLOGOS ENTRE OS PODCASTS E A CIÊNCIA

AUTORAS(ES): Nome e Sobrenome (Completo)¹

ORIENTADORAS(ES): Nome e Sobrenome (Completo)¹

INSTITUIÇÕES: ¹Nome Completo da Instituição

E-MAILS: *e-mails das(os) autores, e-mails das(os) orientadoras(es)*

ESCOLARIDADE DOS AUTORES: 4º ano, Ensino Fundamental I

A ciência e suas diferentes formas de divulgação para públicos externos ao ambiente acadêmico, como as Universidades e Institutos Federais, vem se adaptando cada vez mais às novas mídias, como os podcasts. A popularização desta tecnologia digital, principalmente para inserção em práticas de ensino, em diferentes etapas educacionais é algo cada vez maior. Frente a esse contexto, este estudo tem como objetivo compreender de que forma os Podcasts podem contribuir para a divulgação científica em espaços escolares. Para esse estudo foram realizadas entrevistas com professores, funcionários e estudantes da escola Nome X (SIGLA) de forma a entender as opiniões e experiências de cada grupo sobre os podcasts. É importante apontar que todos os entrevistados assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), respeitando assim os critérios éticos da pesquisa. Foram realizadas 25 entrevistas que foram organizadas em tabelas e gráficos para a interpretação das informações produzidas. Diante dessas informações foi possível perceber a importância que os diferentes entrevistados oferecem não só aos podcasts, mas para os demais espaços de diálogo que possam apresentar diferentes saberes das ciências.

PALAVRAS-CHAVE: Podcast, Divulgação Científica, Popularização das Ciências, Tecnologias Digitais.

FINANCIAMENTO: (Se não houver, apagar este campo)