



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2020: XVI SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
<b>Ano</b>	2020
<b>Local</b>	Virtual
<b>Título</b>	ABC da ciência: Jogo de stop/adedonha para ensino divertido de princípios da investigação científica
<b>Autores</b>	MARIANA RITTER RAU MARIA ROSA CHITOLINA SCHETINGER MARIA CRISTINA CAMINHA DE CASTILHOS FRANCA
<b>Orientador</b>	TATIANA SOUZA DE CAMARGO

## **ABC da Ciência: Jogo de stop/adedonha para ensino divertido de princípios da investigação científica**

Mariana Ritter Rau, Maria Rosa Chitolina e Maria Cristina Caminha de Castilhos França

A elaboração deste recurso didático baseia-se na importância do letramento científico no ensino básico. A pandemia do novo coronavírus provocou suspensão das aulas presenciais e representa um desafio para o letramento científico e o ensino de ciências. No período, foi evidente o aumento no uso de tecnologias como videochamadas para encontro entre estudantes, com fins variados, desde estudos até jogos, como o stop (ou adedonha). Este trabalho visa apresentar a estudantes os pontos principais de uma investigação científica e possibilitar seu exercício por meio da adaptação do jogo de stop por videochamada. Este jogo chama-se ABC da Ciência e baseou-se em uma atividade do Programa de Iniciação Científica Decola Beta, do Instituto Cientista Beta, cujo propósito era provocar uma reflexão prévia à escrita de um Plano de Pesquisa. O jogo foi aplicado como um *workshop* na Feira Brasileira de Jovens Cientistas (uma das primeiras feiras pré-universitárias brasileiras *on-line*). Os participantes, idealmente de 3 a 5, com ou sem experiência com pesquisa científica, devem dividir uma folha em um cabeçalho (onde escrevem um problema do mundo que gostariam de resolver ou investigar) e 8 quadrados do mesmo tamanho. Em rodadas de 1-2min, intercaladas com compartilhamento, respondem às questões: (1) Quem sofre com o problema e onde? (2) Por que é importante resolver ou investigar isso? (3) Suposições e dúvidas - o que não sei ainda; (4) Fontes de conhecimento necessárias; (5) Ideia inicial para resolver ou investigar o problema; (6) Diferenciais da ideia; (7) Passo a passo para executar; (8) Tretas: o que pode dar errado; (9) Por que eu quero fazer isso?. O jogo dura de 40 a 60 minutos. Em contraste com o jogo tradicional de stop/adedonha, não há uma pessoa vencedora. O ganho conjunto é questionar problemas observados no mundo e exercitar o pensamento científico colaborativo para criar soluções.