

74^a REUNIÃO ANUAL DA SBPC

SBPC
Jovem

UnB 24 a 30 de julho de 2022

PROGRAMAÇÃO SBPC JOVEM - TENDA

Campus Darcy Ribeiro
Centro Comunitário da Universidade de Brasília

ACERTO CRÍTICO: RPG NA ESCOLA

AGÊNCIA ESPACIAL BRASILEIRA

COTIDIANO CIENTISTA: PRÁTICAS DE EXPERIMENTAÇÃO EM CIÊNCIA
BÁSICA

DESAFIOS MATEMÁTICOS - PETMAT

EXPERIMENTAÇÃO REMOTA E A EXPERIMENTOTECA DA FÍSICA DA UNB

FIOCRUZ - FUNDAÇÃO OSWALDO CRUZ

GAMIFICAÇÃO DAS LICENCIATURAS

IFB - INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA

ILHA DA CIÊNCIA

INTRODUÇÃO À LEITURA DAS TERRITORIALIDADES NO OPENSTREETMAP

LABORATÓRIO DE ENSINO DE MATEMÁTICA (LEMAT/UNB) – JOGOS E
DESAFIOS PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES

MENINAS.COMP NA SBPC

MUSEU DE ASTRONOMIA-MCTI-RJ

MUSEU PARANAENSE EMÍLIO GOELDI-MCTI-PA

OFICINA VIVENCIANDO A BIOLOGIA E A QUÍMICA

PROGRAMA CIÊNCIA MÓVEL E CARAVANA NOTÁVEIS CIENTISTAS
PERNAMBUCANOS

PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA SAÚDE: EDUCAÇÃO, SAÚDE E
TECNOLOGIA, VINCULADA AO CEDPIS

PROGRAMAR COMPUTADORES É LEGAL! DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA
COMPUTAÇÃO - UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

PROJETO DE PESQUISA E EXTENSÃO “MENINAS E MULHERES NO INSTITUTO
DE CIÊNCIA EXATAS (IE)

REVISTA COM CENSO JOVEM - RCCJ

TENDA - O MUNDO DA ESTATÍSTICA

UDF - UNIVERSIDADE DO DISTRITO FEDERAL

UFMS - UNIVERSIDADE FEDERAL DO MATO GROSSO DO SUL

VACINAÇÃO DA COVID 19 NO BRASIL: REFLEXÃO SOBRE AS
DESIGUALDADES SOCIAIS, UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA-FACULDADE DE
CEILÂNDIA

74^a REUNIÃO ANUAL DA SBPC

SBPC Jovem

UnB 24 a 30 de julho de 2022

PROGRAMAÇÃO SBPC JOVEM - TENDA

Campus Darcy Ribeiro
Centro Comunitário da Universidade de Brasília

• ACERTO CRÍTICO: RPG NA ESCOLA

Venha jogar RPG com os/as estudantes do CED Stella dos Cherubins e conhecer o projeto de gamificação do ensino via RPG que está em curso na escola. Participantes irão construir suas personagens, definindo atributos que demarcam as características de cada um. O tema gerador para a ambientação das histórias será a temática do evento (Ciência, Independência e Soberania Nacional).

• AGÊNCIA ESPACIAL BRASILEIRA

A Agência Espacial Brasileira, por meio do Programa AEB Escola fará atividades interativas, como o "Quiz Espacial", projeções de vídeos astronômicos, no planetário inflável, oficinas de carrinho foguete, de foguete de garrafa pet, do Programa Globe e de montagem de dobraduras, Espaço Marte, Espaço Fotográfico Roupa do Astronauta, mesas interativas de Jogo da Memória e Quebra-cabeça. Os participantes poderão levar para casa dobraduras de artefatos espaciais para montagem de maquetes de papel. O objetivo das atividades é despertar vocações e interesse do público pelo setor espacial.

• COTIDIANO CIENTISTA: PRÁTICAS DE EXPERIMENTAÇÃO EM CIÊNCIA BÁSICA

A exposição "Cotidiano cientista" do PETi-Biotecnologia conta com experimentos práticos em conceitos básicos em ciência, de forma lúdica, criativa e interativa. As experimentações dão luz e vivacidade ao cotidiano cientista, na busca contínua de aproximação entre a universidade e a sociedade, em especial os mais jovens. Exposição imperdível para o pequenos e grandes amantes da ciência!

• DESAFIOS MATEMÁTICOS - PETMAT

Serão oferecidas atividades como: a oficina de estruturas lógicas com redstone (Minecraft), a montagem do cubo mágico, problemas do cotidiano que podem ser resolvidos pela teoria dos grafos, e mágicas matemáticas. As atividades serão executadas pelos integrantes do PET (Programa de Educação Tutorial) em Matemática da UnB e coordenadas pela tutora do programa.

• EXPERIMENTAÇÃO REMOTA E A EXPERIMENTOTECA DA FÍSICA DA UNB

Discutimos e apresentamos a rede mundial de pêndulos (World Pendulum Alliance) como exemplo de experimentação remota para o Ensino e destacamos a Experimentoteca do IF como espaço lúdico para o aprendizado da ciência. Além do acesso à rede remota de pêndulos, trazemos experimentos interativos para demonstrar a física em ação.

• FIOCROZ - FUNDAÇÃO OSWALDO CRUZ

A Fiocruz estará entre os expositores da SBPC Jovem, ocupando um espaço de quase 100 metros quadrados, onde os visitantes poderão participar de diversas atividades interativas de divulgação científica e conhecer melhor as diferentes atividades da Fundação, como a produção de vacinas e as coleções biológicas.

• GAMIFICAÇÃO DAS LICENCIATURAS

Venha jogar RPG com estudantes da UnB e conhecer o projeto de gamificação dos cursos de licenciatura via RPG. A sequência de atividades a serem desenvolvidas são: 1) apresentação da sinopse da narrativa a ser

jogada pelo grupo; 2) criação de personagens e suas características principais; 3) realização da sessão de RPG; 4) conversa sobre aspectos da narrativa com o contexto do ensino e novo ensino médio.

• IFB - INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA

O Instituto Federal de Brasília (IFB) preparou 20 oficinas para a SBPC Jovem e estudantes e servidores da instituição estarão engajados no evento. Alunos dos dez campi vão conhecer os espaços da exposição e muitos atuarão como monitores. Já os servidores vão apresentar oficinas interativas e projetos de pesquisa e inovação em temas variados. Incluirá desde a produção de álcool em gel e líquido pela própria comunidade até o tingimento de tecidos com materiais do Cerrado; também um pouco de gastronomia, moda e tecnologia. Receitas com mandioca, desfiles de moda e oficina de mobiliário que ensinará a aplicar resina epóxi para fazer as peças ilustram um pouco dessa diversidade preparada para o público do evento.

• ILHA DA CIÊNCIA

...em breve

• INTRODUÇÃO À LEITURA DAS TERRITORIALIDADES NO OPENSTREETMAP

O objetivo da exposição INTRODUÇÃO À LEITURA DAS TERRITORIALIDADES NO OPENSTREETMAP é difundir a utilização de dados da base de dados georreferenciada OpenStreetMap, construída de forma colaborativa por pessoas do mundo inteiro, para que os estudantes possam refletir sobre a representação dos territórios onde vivem, nessa base de dados. A reflexão é baseada nas respostas às três seguintes questões:

Q1: O que o OpenStreetMap diz sobre a quadra, o bairro ou a comunidade onde você vive?

Q2: O que existe no mundo real onde você vive, mas está ausente do mapa, e que você gostaria de inserir?

Q3: O que está faltando no seu território real, e que você gostaria de ter por lá?

• LABORATÓRIO DE ENSINO DE MATEMÁTICA (LEMAT/UNB) – JOGOS E DESAFIOS PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Os jogos e os desafios matemáticos podem ser instrumentos relevantes, não somente da cultura infantil, mas permeando as diversas fases do desenvolvimento humano, utilizados como forma de promoção, facilitação e validação da aprendizagem matemática.

• MENINAS.COMP NA SBPC

O Projeto Meninas.comp objetiva divulgar e incentivar a atuação das meninas na área de Computação. A ideia é mostrar de maneira prática que computação é coisa de menina sim!!! Para isso, serão apresentados alguns projetos desenvolvidos pelas meninas dos ensinos médio e fundamental.

• MUSEU DE ASTRONOMIA-MCTI-RJ

...em breve

• MUSEU PARANAENSE EMÍLIO GOELDI-MCTI-PA

...em breve

74^a REUNIÃO ANUAL DA SBPC

SBPC Jovem

UnB 24 a 30 de julho de 2022

PROGRAMAÇÃO SBPC JOVEM - TENDA

Campus Darcy Ribeiro
Centro Comunitário da Universidade de Brasília

• OFICINA VIVENCIANDO A BIOLOGIA E A QUÍMICA

Nesta oficina são realizadas diversas atividades que permitem o despertar da curiosidade científica e questionamentos sobre a biologia e a química do dia-a-dia. Questões sobre a natureza de fenômenos que despertam a curiosidade serão respondidas de maneira divertida com experimentos baratos, que usam material acessível. Essas atividades são divididas em 3 espaços: 1) Espaço do meio ambiente; 2) Espaço da química e 3) Espaço da célula. Venha se divertir com a gente!

• PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA SAÚDE: EDUCAÇÃO, SAÚDE E TECNOLOGIA, VINCULADA AO CEDPIS

Projeto 1: Demonstração de métodos desenvolvidos, avaliação da qualidade físico-química e microbiológica, e efetividade, mostrando a integração conhecimento de forma indisciplinar e transdisciplinar, com intuito de abordagem das diferenças tecnologia aplicada à farmácia, através das vantagens, aplicações e inovações presentes em produtos farmacêuticos.

Projeto 2: Difusão científica dos trabalhos de pesquisas vinculados ao Programa de Extensão Centro de Educação, Desenvolvimento e Inovação de Produtos para a Saúde- CEDIPS, com obtenção de produtos inovadores para aplicação como medicamentos, cosméticos, saneantes e produtos agrícolas.

• PROGRAMA CIÊNCIA MÓVEL E CARAVANA NOTÁVEIS CIENTISTAS PERNAMBUCANOS

O Programa Ciência Móvel, está diretamente relacionado com a prática experimental de: Química, Física, Matemática e Robótica. A Caravana Notáveis Cientistas de Pernambuco é formada por 44 totens de mesa em caricaturas de cientistas ilustres, que será demonstrada ao público como forma de divulgação, desta importante iniciativa interativa, através de jogos de perguntas e respostas relacionadas às suas biografias.

• PROGRAMAR COMPUTADORES É LEGAL! DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO - UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

Mostrar aos alunos do ensino fundamental e médio que programar computadores não é difícil e é uma capacidade cada vez mais fundamental para o profissional do futuro. E que os cursos superiores da área de computação estão abertos para todos, não exigindo nenhum conhecimento anterior de programação.

• PROJETO DE PESQUISA E EXTENSÃO “MENINAS E MULHERES NO INSTITUTO DE CIÊNCIA EXATAS (IE): CIÊNCIA E TECNOLOGIA EM PROL DA REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES DE GÊNERO NO DISTRITO FEDERAL E ENTORNO” – M²ICE

Buscamos propiciar um espaço de experimentação pedagógica aos visitantes, de modo a inspirar resgates de saberes e inovações; promover a interação com conceitos/situações/fenômenos matemáticos,

computacionais, estatísticos, entre outros de áreas correlatas, de modo a fomentar e discutir, que estas áreas são acessíveis a todos, independente de seu gênero ou classe social.

• REVISTA COM CENSO JOVEM - RCCJ

A participação da Revista Com Censo Jovem (RCCJ) na SBPC tem duas finalidades: tornar pública a iniciativa estimulando novos autores e leitores, assim como realizar o lançamento do periódico com debates e ações interativas: No Stand da RCCJ haverá: Espaço Foto#Jovem, onde os visitantes poderão interagir fazendo fotos; Expostextos, com exposição de trechos dos textos publicados; Projeção vídeos; Exposição de capas Revista Com Censo; Atendimento ao público. Em paralelo, haverá no palco, debates com autores e lançamento da RCCJ.

• TENDA - O MUNDO DA ESTATÍSTICA

O nome "O Mundo da Estatística" faz parte de uma campanha mundial para a divulgação e fortalecimento da área, dando continuidade ao bem sucedido ano de eventos em 2013 – Ano Internacional da Estatística. A tenda da estatística contará com atividades que poderão envolver pessoas, de qualquer idade, para uma viagem ao mundo da aleatoriedade e da amostragem.

• UDF - UNIVERSIDADE DO DISTRITO FEDERAL

O Centro Universitário UDF propõe a apresentação de 5 exposições interativas: Biodiversidade invisível: o objetivo da atividade é mostrar a diversidade de vida contida em uma amostra de água; Cuidado e saúde: uso e descarte racional de medicamentos; Vivência em primeiros socorros: serão realizadas simulações realísticas com os participantes; Tecnologias alternativas de impacto social: desenvolvimento de tecnologias inovadoras e de impacto social; Desenvolvimento de novas alternativas para geração de energia sustentável: Projeto de pesquisa que foca na conversão de vibração em energia elétrica.

• UFMS - UNIVERSIDADE FEDERAL DO MATO GROSSO DO SUL

Neste estande estarão expostos programas e projetos da UFMS como: Programa Institucional Rota Rupestre (BIOECONOMIA), O Museu de Arqueologia, OS GRUPOS YVY ARANDÚ, Minerva, FETECMS e PIBIC Júnior. Também teremos apresentação do LabeCrie UFMS. Popularizando o conhecimento científico produzido na universidade além dos cursos e formas de ingresso na instituição.

• VACINAÇÃO DA COVID 19 NO BRASIL: REFLEXÃO SOBRE AS DESIGUALDADES SOCIAIS. UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA-FACULDADE DE CEILÂNDIA

Em um cenário de pandemia de Covid-19, em um país em que a desigualdade social se faz presente, esse trabalho trata da discussão sobre as diferenças no processo de vacinação da Covid-19 no Brasil. imperdível para o pequenos e grandes amantes da ciência!