

JOGO DAS ESCOLHAS: METODOLOGIA PARA DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA NAS REDES SOCIAIS

XXIX Encontro de Extensão

Raquel Oliveira Fernandez, Ilde Guedes da Silva

Com o advento da pandemia do novo coronavírus e as medidas de segurança adotadas pelo Governo do Estado, espaços de ensino informal como museus, zoológicos e galerias ficaram impossibilitados de operar. Com isso, o meio digital se mostrou um local oportuno para experimentar novas práticas pedagógicas. As redes sociais têm se mostrado um espaço propício para a divulgação científica, principalmente por seu fácil acesso e ampla adesão. A Seara da Ciência possui um perfil oficial no Instagram onde publica materiais informativos. A proposta do presente trabalho é criar jogos interativos de divulgação científica com a metodologia do “Jogo das Escolhas”, que utiliza os recursos da plataforma Instagram, e publicar no perfil do museu. O jogo se utiliza de dois recursos da plataforma: postagens no perfil, que aparecem na linha do tempo e stories, que são postagens que duram 24h mas que podem ser salvas no perfil. Ele começa pelo acesso aos stories, que é o jogo em si, e finaliza levando o jogador a uma postagem de divulgação científica que fica no “feed” da plataforma. Esse jogo pode ser aplicado para vários temas. Nele, o jogador é um personagem de uma história, que faz escolhas e ao seguir as orientações de cada “story”, será guiado por uma das possíveis linhas que a narrativa tem. Em cada uma delas, descobre-se informações diferentes sobre o tema trabalhado. Ao final, o jogo é encaminhado para uma postagem no “feed” do Instagram que explica sobre a temática abordada no jogo. Foram produzidos dois jogos, um falando sobre o fenômeno do “Mar brilhante”, que é uma floração de dinoflagelados bioluminescentes, e outro sobre animais da caatinga, para que se conheça mais da fauna local. As tecnologias apresentam uma gama de novas possibilidades para a educação e a divulgação científica, e é interessante que as instituições que trabalham com essas áreas ocupem cada vez mais esse espaço.

Palavras-chave: Educação. Internet. Interatividade.