

STEM GEEK 4th: DESVENDANDO A CIÊNCIA

João Lucas Oliveira da Costa¹, Flávia Santos Twardowski Pinto², Claudius Jardel Soares³

¹Autor(a)/Apresentador(a), ²Coautor(a), ³Orientador(a)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Osório. Osório, RS

A iniciação científica na Educação Básica se apresenta na contemporaneidade como um complemento educacional e é considerada uma atividade de extrema importância para a formação de jovens pesquisadores. Sendo, portanto, uma das mais ricas experiências que um estudante pode vivenciar. Dessa forma, considera-se esse projeto desenvolvido no IFRS Campus Osório como um meio propulsor para instigar os estudantes das escolas do Litoral Norte Gaúcho do Ensino Médio e dos anos finais do Fundamental a desenvolverem habilidades científicas após perceberem como os mesmos ocorrem. O estudante deve protagonizar a sua aprendizagem e a pesquisa científica desempenha o papel de construir esse aluno autônomo, com condições de analisar e tabular dados coletados através de experimentos e de ser capaz de conceber conexões entre o saber científico e o senso comum. Portanto, o objetivo geral desse projeto é propiciar aos estudantes o contato com atividades práticas, em suas próprias residências, envolvendo diferentes áreas do conhecimento como ciência, tecnologia, engenharia e matemática (STEM). Além disso, objetiva-se desenvolver o senso crítico através da vivência de simples atividades do seu cotidiano e introduzir os conteúdos teóricos de forma a induzir que os estudantes desenvolvam seus próprios questionamentos. A metodologia utilizada neste projeto é realizada através de encontros semanais teórico-práticos. Os encontros são virtuais e realizados através da plataforma Google Meet, às terças-feiras à tarde, tendo duração de uma hora. No primeiro momento de cada encontro é realizada a apresentação dos conceitos teóricos acerca da atividade daquele dia. Após, o desenvolvimento do experimento é apresentado aos estudantes que o realizam na sequência. Ao final, há uma discussão acerca dos resultados obtidos através de perguntas interativas em uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos, Kahoot. Como resultados parciais, os alunos vêm se mostrando engajados nos encontros e interagindo bastante com as propostas apresentadas de experimentos. Conclui-se que o STEM Geek 4th vem sendo uma metodologia norteadora para que os alunos aprendam conceitos de forma prática e teórica estabelecendo uma troca de saberes e construção de conhecimentos científicos.

Palavras-chave: Educação. STEM. Iniciação Científica.

Trabalho executado no Edital PROEX/IFRS Nº 65/2019 – Fluxo Contínuo do IFRS.