

PROGRAMAÇÃO DA SBPC Jovem

Carretas de Ciências

MISSÃO GÊNESE

Iniciado em 2017, o projeto “Missão Gênese: Uma Jornada Nanocientífica” surgiu da necessidade de aproximar o público jovem do conhecimento produzido no Hospital de Amor de Barretos. Diante disso elaborou-se um trabalho de imersão voltado aos adolescentes, de 11 a 15 anos, com objetivo de difundir a cultura e o conhecimento sobre autocuidado e prevenção do câncer.

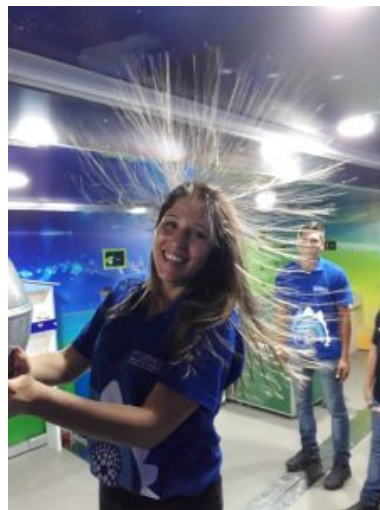
A Missão faz uso da gamificação para proporcionar uma experiência que visa abordar um tema complexo de maneira lúdica, transformando adolescentes estudantes em protagonistas de uma aventura de investigação científica. A mecânica e a linguagem adaptada à realidade dos adolescentes proporcionam um maior envolvimento dos participantes com o tema, além de uma melhor compreensão e assimilação da mensagem transmitida.

Link para um vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=TG7e9b-2e4Q>



UNIDADE MÓVEL MT CIÊNCIAS

A Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação – SECITEC desenvolveu o projeto “**Circuito Itinerante da Ciência de Mato Grosso – MT CIÊNCIAS**”, com objetivo de propiciar a popularização da ciência, tecnologia e inovação, abordando áreas do conhecimento integradas, oportunizando aprendizagem de estudantes e professores. O MT CIÊNCIAS consiste em uma carreta com baú adaptado com 30 (trinta) experimentos e equipamentos de divulgação científica, além do Planetário Digital inflável com o propósito de percorrer os 141 municípios do Estado de Mato Grosso.



MUSEU ITINERANTE PONTO UFMG

O Museu Itinerante Ponto UFMG é um museu de ciência e tecnologia interativo que circula pelo Brasil. Constituído de um caminhão com seu espaço interior adaptado em cinco ambientes apresenta uma proposta inovadora no país. O museu, além de transportar experimentos e materiais para montagem de exposições e oficinas externas, oferece atividades que utilizam aparatos artísticos tecnológicos nos ambientes internos do baú. Um dos grandes desafios do projeto é aliar a arte, ciência e educação a fim de implantar salas que ambientadas proporcionem aos visitantes experiências estéticas e científicas inéditas.

Link para o site: <http://museu.cp.ufmg.br/>

Link para um vídeo: https://www.youtube.com/watch?time_continue=4&v=7y_RGGWBStA



TRAILER DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL REBIMAR – Laboratório Móvel de Educação Científica da UFPR Litoral (LABMÓVEL)

O Programa de Recuperação da Biodiversidade Marinha (REBIMAR) é um conjunto de ações socioambientais que têm como base a utilização de Recifes Artificiais para auxiliar a recuperação da biodiversidade marinha e dos estoques pesqueiros no Litoral do Paraná. E A educação ambiental é realizada através da equipe do Laboratório Móvel de Educação Científica da UFPR Litoral por meio de palestras educacionais, produção de material didático e exposição da coleção didática de fauna Marinha do Labmóvel.



UNIDADE MÓVEL EDUCACIONAL “ESPAÇO ENERGIA”

UNIDADE MÓVEL FIEMS

Nossas Unidades Móveis possuem ambiente climatizado, wi-fi (disponível e acordo fornecimento do contratante), laboratórios práticos separados da sala teórica, material didático atualizados de acordo com os cursos realizados nas unidades fixas, sistema de exaustão adequados para necessidade de cada aplicação, iluminação e recursos elétricos desenvolvidos para atendimento das atividades a serem ministradas no local.

A carreta didática para cursos voltados à manutenção de máquinas agrícolas é dotada de laboratório didático com linha de ar comprimido, bancada para demonstrações didáticas, painéis para acomodação de ferramentas e espaço extra com avanço lateral. A sala de aula teórica é composta de cadeiras de alunos e professor, móveis planejados, TV de 42”.

CARRETA DO SENAC

Nos espaços da carreta do Senac serão oferecidas 11 oficinas entre os dias 22 e 25 . Serão realizadas 2 oficinas de 3 horas por dia: das 10 horas as 13 horas e das 13 horas as 16 horas. Dia 26/07 será uma única oficina das 10 horas as 13 horas. No dia 27 não haverá oficina

Confira a programação

Workshop para desenvolvimento de aplicativos – SBPC 2019

Workshop – Construindo seu primeiro aplicativo Carga Horária: 3 horas

Objetivo: compreender o processo de criação, as vantagens e aplicabilidades de aplicativos no século XXI, por meio do desenvolvimento de aplicativo simples.

- Arquitetura e modelos de desenvolvimento
- Aplicativos nativos
- Compartilhamento de código com Xamarin
- Gerenciamento de pacotes do projeto
- Vantagens do C#
- Compartilhando de código com Xamarin Forms
- Controles de apresentação
- Futuro da plataforma
- Construção de aplicativo simples



PONTO DE COMANDO MÓVEL DO PREVFOGO-IBAMA

O Posto de Comando Móvel do Prevfogo-Ibama foi instalado em veículo adaptado tipo caminhão leve com vistas ao combate a incêndios florestais, podendo também servir como base de apoio de pesquisa, uma vez que sua carroceria permite o transporte de equipamentos, tanto no compartimento inferior como no teto do baú. Foram feitas adequações específicas para seu uso tanto em ambiente florestal quanto em cidades. Conta com um gerador de 19 kVA com autonomia de 12 horas (a plena carga), com o qual podem ser postas em funcionamento as 10 estações de trabalho existentes. Os equipamentos para suporte aos trabalhos de pesquisa incluem 5 notebooks, 1 televisor, 1 aparelho de DVD, impressora e sistema de videoconferência, além de dois ramais telefônicos analógicos. Como as áreas de estudo podem ser em locais ermos, sem sinal de celular ou internet, o Posto de Comando encontra-se equipado com antena para comunicação via rádio e internet wireless. Ainda levando em consideração a realização de trabalhos em locais sem infraestrutura, distantes de outros pontos de apoio como vilas ou aldeias, o veículo encontra-se equipado com refrigerador tipo frigobar e micro-ondas, bem como cortinas antitérmicas no para-brisas e nas janelas laterais da cabine e condicionador de ar, visando maior conforto para os ocupantes. Também foi instalado um sistema de iluminação externo com refletores à prova de tempo, para auxílio em operações noturnas.

SBPC Jovem - Integra UFMS

Criado em 2017, o Integra UFMS é o maior evento de Ciência, Tecnologia, Inovação e Empreendedorismo do estado de Mato Grosso do Sul. O objetivo é reunir em um só local o resultado das atividades ligadas aos programas institucionais: Iniciação Científica, Iniciação à Docência, Educação Tutorial, Extensão Universitária, Mais Cultura, Esportes, Ensino de Graduação, Ligas Acadêmicas, Residência Pedagógica, Pós-Graduação Stricto Sensu, Empresas juniores e da Feira de Tecnologias, Engenharias e Ciências de Mato Grosso do Sul (FETECMS). Este ano teremos também a participação de alunos do IFMS. Os trabalhos são apresentados pelos acadêmicos da UFMS no formato de pôsteres.

O pôsteres serão expostos no Ginásio Moreninho, todos os dias, sempre das 16h às 18h.

FETECMS

A FETECMS 2019 (Feira de Tecnologias, Engenharias e Ciências de Mato Grosso do Sul) é uma ação coordenada pelo Grupo Arandú de Tecnologia e Ensino de Ciências da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Contando com os recursos concedidos pelo MCTI/CNPq/Fundec /UFMS/INTEGRA UFMS, vem estimulando a criação de trabalhos científicos e permitindo a aproximação de escolas públicas e privadas, do ensino fundamental, médio e técnico da Universidade, e consequentemente promovendo o desenvolvimento científico em Mato Grosso do Sul. Visite www.fetecms.com.br



Tendas de Exposição de Atividades Científicas

UFMS

- **Herbário (Campo Grande e Corumbá) e Coleção Zoológica:** Coleções biológicas são acervos ordenados de material biológico preservado e o principal testemunho da biodiversidade. Plantas e animais depositados em coleções são imprescindíveis para estudos em todas as áreas da biodiversidade, porque possibilitam a análise integrada de características morfológicas, anatômicas e moleculares dos exemplares preservados.



- **Museu de Anatomia:** O Museu de anatomia da UFMS foi implantado em 2009. Sua idealização foi inspirada no distinto trabalho produzido pelo técnico Valfrido Rodrigues Santos, cujo nome foi sugerido para o referido Museu. Parte da produção desse servidor pode ser apreciado hoje, no Museu de Anatomia da UFMS físico, virtual e nessa pequena mostra ilustrativa, de peças de Sistema Nervoso.



- **Leishmanianão:** “LeishFeira” – Feira de ciências com apresentação de lâmina com amastigotas de Leishmania em microscópio, Lutzomyia em lupa, ciclo da doença em pôster, indicado para qualquer faixa etária; Jogos e brincadeiras: Tabuleiro e “tapetão”: jogos de tabuleiro sobre conhecimentos em leishmaniose (o “tapetão” trata-se de um tapete em PVC sobre o qual as pessoas vão andando as caselas conforme acertam as respostas). Jogo da memória, quebra-cabeça e jogos em papel (pintura e ligue-os-pontos). Caça-palavras e palavras cruzadas.
- **Grupos PET:**
 - **PET Sistemas:** Credenciamento Automatizado por QR Code – Sistema de credenciamento de eventos e atividades dentro da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, usando tecnologia de QR code e Banco de Dados NoSQL e servidor Single

- Thread; Arduíno: IoT: Automatizando o modo manual – Demonstrar de maneira intuitiva, diversas formas de utilização de um dispositivo Arduíno.
- **PET História Conexões de Saberes:** Uma aula de história com videogames: Assassin's Creed e a Revolução Francesa – O presente trabalho interativo se constituiu em uma aula de história da Revolução Francesa, com o uso do videogame como veículo de problematização do tema. Para além da visualização de cenários do passado – como as fases da Revolução – a aula propõe debater com os alunos sobre várias questões pertinentes à relação passado/presente, postas pelas implicações políticas que o jogo apresentou.
 - **PET Geografia:** Jogo educativo para compreensão da especulação imobiliária – O jogo “Banco Imobiliário e espaço Urbano” objetiva trabalhar o conceito de especulação imobiliária e produção do espaço a partir do município de Três Lagoas-MS, oferecendo uma aproximação entre teoria e realidade cotidiana. A atividade permite ainda discutir ações que podem coibir a especulação a exemplo do Plano Diretor Municipal.
 - **PET Conexões Matemática CPTL e PET Matemática CPTL: GEOGAMI –** Ensino de Geometria: Construção de sólidos geométricos com técnicas de origami; Estudo do Teorema de Pitágoras com o auxílio de quebra-cabeças – A atividade propõe um trabalho divertido que utiliza peças de madeira coloridas para estudar o Teorema de Pitágoras, através da montagem de quebra-cabeças; Jogos para raciocínio lógico – A atividade apresentará um conjunto de jogos de madeira, cada um dos quais representa um desafio diferente e o participante precisará usar raciocínio lógico para buscar estratégias de solução; Jogos para o ensino de números e operações – A atividade apresentará um conjunto de jogos de tabuleiro com propostas diversas e graus de dificuldade diferentes para resolução de problemas numéricos e cálculo mental.
 - **PET Química:** Show da Química e Master Chef Science – Mostra de experimentos de química contextualizados em uma peça de teatro (show) e no ambiente de uma cozinha (master).
 - **PET Farmácia:** Da matéria-prima ao medicamento: operações farmacêuticas aplicadas na manipulação de medicamentos – A Farmacotécnica é a ciência da manipulação de insumos farmacêuticos visando a obtenção de medicamentos. Para obtenção do medicamento magistral é necessária a compreensão das propriedades físico-químicas dos insumos farmacêuticos juntamente com a aplicação de operações farmacêuticas adequadas para a transformação dos insumos em formas farmacêuticas definidas. Exploração de técnicas essenciais empregadas na manipulação de medicamentos como: géis, cremes, cápsulas e comprimidos.
 - **Liga Acadêmica Multidisciplinar em Saúde do Adolescente (LAMSA):** Túnel das Sensações – O Túnel das Sensações é uma ferramenta utilizada pela LAMSA, para sensibilização ao uso do preservativo e enfrentamento das Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST). Configura-se como um corredor coberto, com 4 etapas, garantindo privacidade aos participantes e possibilitando o espaço lúdico para o diálogo sigiloso e dinâmico.

UEMS:

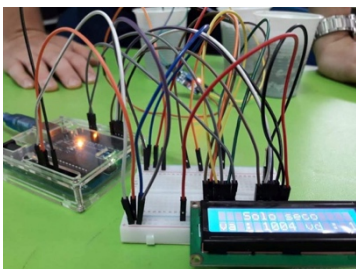
- *Planetário:* O Planetário projeta o céu em telas semi-esféricas e permite a visualização de planetas e estrelas. “Através de jogos de luzes, é possível reproduzir o céu de qualquer ponto sobre a superfície da Terra e em qualquer época do passado e do futuro”, os planetários são importantes meios de divulgação científica: “Eles aproximam o cidadão do mundo das ciências e tecnologias, despertando a curiosidade”. O planetário possui cinco metros de diâmetro e 4,5 metros de altura e pode receber até 30 pessoas.



- **Mostra de Astronomia:** A mostra de Astronomia utilizará aparatos manipuláveis para abordar os principais temas de Astronomia básica e suas consequências observáveis nos lugares, principalmente na região de Mato Grosso do Sul. Assim, será possível conversar e entender sobre: os movimentos da Terra, as estações do ano e o clima, as fases da Lua, a esfera celeste e a identificação de estrelas e constelações no Céu, as constelações Guarani Kaiwoá. A mostra se destina ao público em geral.



- **Mostra de Robótica:** A mostra utilizará aparatos eletrônicos, mecânicos e elétricos para demonstrar os usos da Robótica para o ensino das ciências em geral e também a possibilidade da sua aplicação no dia a dia. Serão utilizados conjuntos de LEGO MINDSTORMS EDUCATION e o Arduino, o que permitirá conversar e compreender as implicações do hardware e software livre para o desenvolvimento de Ciência e Tecnologia cidadãs e a construção de uma filosofia do comum. Na mostra o público terá contato com: dispositivo para monitorar a umidade do solo, carro-robô que desvia de obstáculos, carro-robô seguidor de linha, construção de placas de circuito eletrônico, dispositivo que identifica diferentes cores, dispositivo de controle de lâmpadas por celular, entre outros. A mostra se destina ao público em geral.



IFMS: O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul (IFMS) está presente na SBPC Jovem apresentando parte da infraestrutura disponível para os estudantes, bem como algumas ações e trabalhos de pesquisa desenvolvidos. Dentre os equipamentos disponíveis no IFMS, há a impressora 3D, a fresadora CNC, materiais para a prática de robótica e vários protótipos construídos pelos nossos estudantes, os quais demonstrarão os seus respectivos funcionamentos. Em relação às ações institucionais, apresentamos

aquelas que fomentam o empreendedorismo e a inovação no IFMS, como a TecnoIF (incubadora de empresas do IFMS), o IFMaker (espaço de inovação e prototipação do IFMS) e o Núcleo de Inovação Tecnológica (NIT), responsável pela proteção intelectual das pesquisas desenvolvidas no IFMS. No tocante à pesquisa, estão presentes alguns dos projetos desenvolvidos no âmbito dos dez campi do IFMS, como a confecção de placas de identificação em Braille em impressoras 3D, a produção de insetos para alimentação humana e animal e a realidade virtual aplicada em jogos usando óculos 3D.



UFMG: Experimento das diversas áreas do conhecimento articuladas, dentre elas química, física, matemática, biologia, letras, história, geografia e artes, na busca de elementos que expliquem os fenômenos do cotidiano de forma inter e multidisciplinar a partir de temas e questões atuais, tais como aquecimento global, sustentabilidade, ecologia, poluição, genética, energia.

EMBRAPA: A exposição das tecnologias e atividades da Embrapa Gado de Corte estará organizada em três áreas temáticas

- **Sistemas de produção:** Solos do Brasil; Realidade aumentada ILPF; Vasos de plantas forrageiras; Gibis sobre água, gases de efeito estufa; e Carne Carbono Neutro
- **Pecuária de precisão:** Identificação eletrônica de bovinos; Softwares e Aplicativos da Embrapa; e Maquete Boas Práticas Agropecuárias
- **Controle sanitário:** Criação de formigas; Moscas dos estábulos; Biocarrapaticidograma; Insetos de pastagens

UNIDERP:

A Uniderp participará da SBPC Jovem apresentando parte de sua estrutura de ensino e com exposições temáticas de suas ações de pesquisa e extensão. Dentre essas exposições vinculadas a cursos de graduação e pós-graduação *stricto sensu*, destacam-se a Exposição de Dinâmicas Pedagógicas em Medicina, Projeto Cão Pastor, Projeto Cão Terapeuta, Centro Tecnológico de Ovinocultura, Sistemas Integrados de Cultivo, Projeto Peixes de Bonito, Cultura e Artesanato Indígena, Projeto de Laboratório de Realidade Virtual e Exposição de Robótica.

CTO – Projeto Ovino Pantaneiro: Trata-se de uma raça Sul-mato-grossense, desenvolvida pioneiramente pela Uniderp e parceiros, desde 2005.



Curso de Agronomia

Sistema de produção de hortaliças baseado em cultivo hidropônico e plantio direto. Dinâmica com teste de germinação de culturas anuais e florestais.



Mestrado em Produção Agroindustrial

Sistemas integrados de produção, com apresentação uma maquete sobre integração lavoura pecuária e floresta – ILPF.



Mestrado e Doutorado em Meio Ambiente e Desenvolvimento Regional

Projeto Peixes de Bonito, com exposição de ações de uso e conservação da biodiversidade e sua interface com o Ecoturismo. Estudo de sementes e produção de mudas de espécies nativas, assunto a ser apresentado no minicurso, sob responsabilidade da instituição. Projeto sobre cerâmica indígena que registra a história de etnias Kadiwéu, Kinikinau e Terena.



Medicina Veterinária e Mestrado e Doutorado em Meio Ambiente e Desenvolvimento Regional

O Projeto de Extensão Cão Terapeuta trabalha com a temática de Intervenções Assistidas por Animais em uma proposta interdisciplinar, atuando com os cães e outras espécies para promoção da saúde física, mental e social.

Engenharia da Computação, Engenharia Elétrica, Engenharia Ambiental, Tecnologia de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Ciência da Computação e Tecnologia de Redes de Computadores.

Projeto Mini-Estação de tratamento de água que permite a remoção dos principais poluentes presentes nas águas residuárias, retornando-as ao corpo d'água sem alteração de sua qualidade; Mini-estação de tratamento de esgoto; Projeto Lego; Projeto de Irrigação automatizada.

UNIGRAN: Experimentos de química, física e matemática, voltados para as sensações, tais como tato e olfato. Exposições interativas sobre Astronomia.

UCDB:

1. Insetos vivos
2. Insetos mortos fixados (caixas entomológicas)



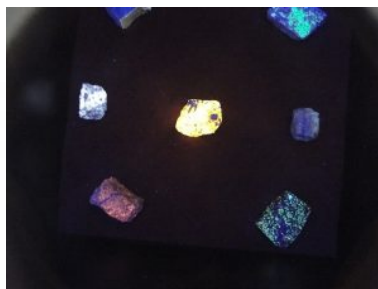
3. Hidroponia e desenvolvimento radicular



4. Engenharia mecânica – projetos Baja SAE, Kart Cross e Fórmulas.



5. Museu Dom Bosco – Rochas, minerais e fósseis (Geociências); pontas de flecha de pedra lascada, machados de pedra polida e cerâmicas (Arqueologia) e artefatos de diferentes povos indígenas (Etnologia).



6. Biotério (serpentes e anfíbios)

FIEMS/SESI/SENAI: Prepare-se para muita diversão e envolvimento com as tecnologias. Venha conhecer a plataforma Robogarden, teremos demonstrações e interações com o público através de missões codificadas que enfocam assuntos de STEAM. Duas pistas da OBR para demonstrações das provas com equipes das Escolas do SESI e atividades que acontecem nas competições práticas com robôs. Teremos também alta velocidade com o desafio que coloca estudantes à frente de escuderias da Fórmula 1, marketing, design e trabalho em equipe para cruzar a linha de chegada. Vamos colocar a mão na massa com a construção de robôs Genius e Roboter, atividades para crianças a partir de 7 anos de idade. A criança desde cedo tendo contato com a robótica e desenvolvimento da linguagem de programação.

FUNDAÇÃO OSWALDO CRUZ: O Espaço da Fiocruz na SBPC Jovem estará realizando com atividades lúdicas e interativas destinadas a estudantes dos ensinos fundamental, médio e técnico. Entre essas ações destacamos: Olimpíadas de saúde e meio ambiente com um quizz sobre os ODS, a Fiocruz Mato Grosso do Sul apresentará uma linha de passatempos e jogos em saúde para com jogos de tabuleiro, tabuleiro humano, jogos de dardos, enigmas, caça-palavras, charadas e ligue-os-pontos, voltados para os temas relacionados a :zoonoses, vetores, Tríplice Epidemia, os números da saúde, atitudes preventivas, informações sobre doenças. Outras unidades da Fiocruz estarão presentes no evento. Diariamente serão divulgadas as atividades do stand, incluindo bate-papo com pesquisadores e a apresentação de vídeos da **VideoSaúde Distribuidora** da Fiocruz.

AEB – Agência Espacial Brasileira: Atividades interativas, Desafio Espacial, Mini missão espacial, Mini arena Marte, Ilha de fotos interativas, oficina demonstrativa da Estação meteorológica, Mock up da roupa do astronauta para sessão de fotos pelos próprios participantes, distribuição de Cartilha Colorindo e Aprendendo com o Cosminho e dobraduras de artefatos espaciais do Programa Espacial. participantes, distribuição de Cartilha Colorindo e Aprendendo com o Cosminho e dobraduras de artefatos espaciais do Programa Espacial.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE FÍSICA: Experimentos de química, física e matemática, voltados para as sensações, tais como tato e olfato. Exposições interativas sobre Astronomia.

INSTITUTO ARARA AZUL: Sua missão é promover a conservação da biodiversidade, buscando a utilização racional dos recursos naturais e melhoria na qualidade de vida. Informações sobre a biologia e importância da conservação da arara-azul no estado de Mato Grosso do Sul. Vídeo sobre [Observação de Araras na Natureza](#).



INSTITUTO DE CONSERVAÇÃO DE ANIMAIS SILVESTRES (ICAS): O ICAS tem como principal objetivo a conservação de duas espécies icônicas da nossa fauna, o tatu-canastra e o tamanduá-bandeira, através dos Projetos Tatu-Canastra e Bandeiras e Rodovias que ocorrem em diversas regiões do Mato Grosso do Sul. Além disso, o ICAS em parceria com a Fubá- Educação Ambiental e Criatividade, vem desenvolvendo ações de educação ambiental e comunicação para aproximar os projetos de pesquisa com os mais diferentes públicos. Pensando nisso, o ICAS está preparando um espaço bem interativo com os dados levantados nos projetos, bem como um pouco do dia a dia de campo dos nossos pesquisadores. Para mostrar a importância das parcerias para a conservação, teremos um espaço reservado para as professoras e estudantes da Secretaria Municipal de Educação de Campo Grande (SEMED) levarem os materiais criados por eles com a temática do “Tatu Canastra na Escola” e um outro espaço reservado para o Polícia Militar Ambiental de Campo Grande (PMA) apresentar através do “Projeto Florestinhas” o teatro de fantoche sobre a fauna regional e expor o tatu-canastra e o tamanduá-bandeira taxidermizados.





ABCMC – CIRCO DA CIÊNCIA: Associação Brasileira de Centros e Museus de Ciência – ABMC – Espaço expositivo interativo de Museus.



Assista a um vídeo sobre o Circo da Ciência: [vídeo](#).

TENDA DA ESTATÍSTICA: Atividades oferecidas para alunos e professores da escola básica (fundamental e médio) e demais interessados, durante toda a semana da SBPC JOVEM com o objetivo de divulgar a estatística de uma maneira não teórica e com atividades simples... do tipo “mão na massa” que favorece a abordagem didática posterior em sala de aula e no desenvolvimento da própria profissão. Os monitores que colaborarão nas atividades serão alunos da licenciatura em matemática da UFMS. São várias atividades que denominamos de Estações (de 1 a 6), instaladas em mesas, com os materiais a serem trabalhados. Segue uma breve descrição das Estações:

ESTAÇÃO 1 – medição do palmo da mão direita (para ver regularidade, dispersão, comportamento da característica medida etc);

ESTAÇÃO 2 – problema de Monty Hall (escolha das portas – probabilidade : desafia a intuição);

ESTAÇÃO 3 – pesquisa eleitoral (com bolinhas e pás com orifícios – amostras de tamanho 50 x amostra de tamanho 10, mostrando a importância do tamanho da amostra na variabilidade dos resultados)- noção empírica de margem de erro;

ESTAÇÃO 4 – caminho aleatório – jogo com dados em 4 etapas para escolha de um alvo – regularidade depois de muitas jogadas;

ESTAÇÃO 5 – uso de cartas de baralho para introduzir as ideias das medidas de posição e de variabilidade – média, mediana, moda e amplitude.

ESTAÇÃO 6 –Tábua de Galton que favorece a discussão da Distribuição Normal. Discussão de padrões de desenvolvimento de alturas de crianças e jovens.



GUPO MINERVA UFMS

O Grupo Minerva UFMS existe desde 2013 e desenvolve um papel fundamental na carreira científica de muitos jovens estudantes do ensino básico de Campo Grande. Coordenada pelo professor Ivo Leite e supervisionado pelo Grupo Arandú de Tecnologias e Ensino de Ciências, a equipe de adolescentes na faixa etária de 12 a 18 anos, realiza eventos e programações em todas as áreas da ciência a fim de propagar a iniciação científica no seu meio de convívio.

Nesse viés, o grupo de jovens já realizou quatro exposições durante a Semana Nacional de Ciência e Tecnologia de Campo Grande, entre outras atividades (como viagens para eventos científicos, incluindo quatro Reuniões da SBPC), obtendo grandiosos êxitos no que tange a divulgação científica. No intuito de alcançar mais atenção de todas as partes do país, o grupo apresentará toda sua história, conquistas e memórias na tenda da SBPC Jovem, demonstrando toda sua juventude, protagonismo e brilhantismo na pesquisa por meio de maquetes, jogos e atividades já realizadas, outrora, em eventos grandiosos como a Reunião Anual da SBPC.