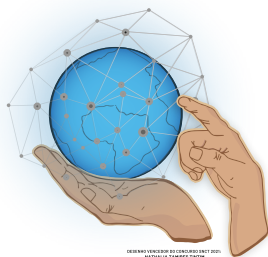


Ministério da Saúde

FIOCRUZ
Fundação Oswaldo Cruz
Brasília



18ª SEMANA NACIONAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA

A TRANSVERSALIDADE DA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÕES PARA O PLANETA

semanact.mcti.gov.br

A CIÊNCIA E O LÚDICO EM TELAS E CLIQUES

*Caderno de atividades de divulgação científica
a partir de ferramentas on-line*

APRESENTAÇÃO:

Realizada anualmente desde 2004, a **Semana Nacional de Ciência e Tecnologia** (SNCT) ocorre todo mês de outubro e tem como objetivo central fortalecer o diálogo entre ciência e sociedade.

A **Fiocruz Brasília** participa da SNCT todos os anos, com atividades de divulgação científica e popularização da ciência voltadas para diferentes públicos.

Em 2020 e 2021, devido à pandemia de Covid-19, essas atividades foram realizadas *on-line*. Apesar dos muitos desafios, essa experiência junto a estudantes e professores de escolas públicas da educação básica do Distrito Federal foi tão inspiradora que nos motivou a construir este Caderno.

Ele apresenta as atividades interativas que foram realizadas, e um pequeno passo a passo para que possam ser repetidas em outras ocasiões.

**Esperamos que seja inspirador
para vocês também!**

Assessoria de Comunicação
(Ascom)



DESAFIO MELHOR DE TRÊS

Esta atividade foi pensada com foco na promoção da saúde, abordando temas como cuidados no contexto da pandemia de Covid-19, a importância das vacinas e o enfrentamento das fake news. Mas variados outros temas podem ser discutidos a partir dela.

O Desafio consiste em três jogos desenvolvidos a partir de ferramentas gratuitas disponíveis na internet.

O ponto de partida é uma sala virtual - nas plataformas Zoom, Meet ou Teams, por exemplo - onde se reúnem todos os participantes (idealmente, de 10 a 40). Os aplicativos podem ser baixados no celular ou acessados a partir de navegadores web. Como as versões gratuitas costumam ter limite de tempo, você pode dividir o Desafio por jogo, criando uma sala de reunião para cada um deles (pode fazer as três reuniões em sequência ou uma por dia, como preferir). O Desafio dura de 1 a 2 horas, no total.



O PRIMEIRO JOGO É UM QUIZ CRIADO A PARTIR DA PLATAFORMA **KAHOOT.COM**

Após fazer um perfil pessoal gratuito, na tela de início, vá em “Criar” e, depois, “Novo Kahoot”. Adicione perguntas de múltipla escolha ou verdadeiro ou falso. Para cada pergunta incluída, é necessário informar o gabarito. Além do texto, é possível incluir imagens e definir quanto tempo os jogadores terão para responder a cada questão. Recomendamos que uma partida tenha entre 5 e 10 questões.

Após inserir as questões, clique em “Salvar” e dê um nome ao seu jogo. Ele aparecerá, na tela inicial, na seção “Meus Kahoots”, e poderá ser editado a qualquer momento.

Para jogar, clique no nome do jogo, vá em “Atribuir”, defina o período em que ele estará disponível e aperte “Criar”. Copie e guarde a URL, que deverá ser compartilhada no chat da sala virtual com os participantes do Desafio. A conta gratuita do Kahoot permite até 10 jogadores por sessão (se necessário, duplique o questionário para que todos possam jogar).

Cada jogador deverá acessar o link, informar seu nome e responder às perguntas, clicando na caixinha que contém a resposta escolhida. Ganha quem responder corretamente a mais perguntas em menos tempo - a própria plataforma, automaticamente, calcula a pontuação de cada um e define o ranking. Mais importante do que a pontuação, contudo, é a oportunidade de conversar sobre o que os participantes já sabiam e o que aprenderam, e sobre as curiosidades que o questionário possa suscitar neles.



Algumas sugestões de conteúdo para incluir no seu Kahoot você encontra a seguir.

Mas você pode trabalhar com outras questões e mesmo outros temas. As possibilidades são infinitas!

A**QUANDO FOI CRIADA A PRIMEIRA VACINA DE QUE SE TEM NOTÍCIA?**

- ☐ Século 17
- ☒ **Século 18**
- ☐ Século 19
- ☐ Século 20

B**QUAL DOENÇA DEIXOU DE EXISTIR EM TODO O MUNDO GRAÇAS À VACINAÇÃO?**

- ☐ Sarampo
- ☐ Poliomielite
- ☒ **Varíola**
- ☐ Doença da vaca louca

“Em 8 de maio de 1980, a 33ª Assembleia Mundial da Saúde declarou oficialmente: ‘O mundo e todos os seus povos estão livres da varíola’. A declaração marcou o fim de uma doença que atormentou a humanidade por pelo menos 3 mil anos, matando 300 milhões de pessoas somente no século XX. A doença foi erradicada graças a um esforço global de 10 anos, liderado pela Organização Mundial da Saúde, que envolveu milhares de profissionais de saúde em todo o mundo para administrar meio bilhão de vacinas para eliminar a varíola.”

Fonte: bit.ly/erradicacao-variola

C**QUEM DEVE SE VACINAR PELO CALENDÁRIO NACIONAL DE VACINAÇÃO?**

- ☒ **Pessoas em todas as fases da vida**
- ☐ Crianças
- ☐ Idosos
- ☐ Adolescentes e adultos

D**QUAL DESSAS DOENÇAS PODE SER PREVENIDA COM VACINA?**

- ☐ Febre amarela
- ☐ Covid-19
- ☐ Câncer do colo do útero
- ☒ **Todas as respostas anteriores**

**E****A VACINA DA GRIPE PODE CAUSAR GRIPE.**

- ☐ Verdadeiro

☒ **Falso**

“Não. Por ser inativada, ou seja, sem vírus vivo, não existe possibilidade de a vacina da gripe causar gripe.”

Fonte: bit.ly/vacinaagripe

F**QUAIS DOENÇAS DEIXARAM DE EXISTIR NO BRASIL GRAÇAS À VACINAÇÃO?**

- ☐ Sarampo e poliomielite
- ☒ **Varíola e poliomielite**
- ☐ Sarampo e varíola
- ☐ Varíola e zika

No Brasil, a vacinação foi responsável pela erradicação da varíola e a eliminação da poliomielite (paralisia infantil). “O Brasil recebeu o certificado de eliminação da pólio em 1994. No entanto, até que a doença seja erradicada no mundo (como ocorreu com a varíola), existe o risco de um país ou continente ter casos importados e o vírus voltar a circular em seu território. Para evitar isso, é importante manter as taxas de cobertura vacinal altas e fazer vigilância constante, entre outras medidas.”

Fonte: bit.ly/poliomielite_

1.2

O SEGUNDO JOGO É UMA ADEDONHA CRIADA A PARTIR DA PLATAFORMA [STOPOTS.COM/PT](https://stopots.com/pt)



Você pode entrar como anônimo e, em seguida, escrever seu nome. Vá em “Criar sala”. Cada sala pode ter de 4 a 50 participantes, e de 4 a 18 rodadas, com tempo rápido, médio ou lento. Para compor o Desafio, recomendamos 4 rodadas com tempo rápido ou médio. Coloque uma senha na sala para garantir que só os jogadores do Desafio tenham acesso. Apague os temas que já aparecem e digite outros, conforme os objetivos da sua atividade (o mínimo é de 12 temas). No box, uma lista com sugestões relacionadas à ciência e à saúde.

A plataforma Stopots permite selecionar, ainda, quais letras do alfabeto poderão ou não ser sorteadas numa rodada. Dessa forma, você pode retirar letras consideradas mais ‘difíceis’, como Q ou X, ou direcionar o sorteio para algumas letras com as quais seja interessante trabalhar os conteúdos do jogo, como C de Cientista ou S de SUS (Sistema Único de Saúde).

Após definir todas as características, clique em “Criar sala” e copie o link de acesso, que deverá ser compartilhado com os participantes no chat da sala virtual. Mas atenção: diferentemente do Kahoot, que possibilita criar e salvar o ambiente do jogo, o Stopots não permite criar a sala com antecedência. Isso deverá ser feito ao vivo! E não pode demorar muito, pois a sala pode ser cancelada por inatividade. Por isso, o ideal é que o Desafio conte com, pelo menos, 2 mediadores (assim, enquanto um ainda estiver conversando sobre o resultado do Kahoot, o outro já estará preparando a sala do Stopots).

Cada jogador deverá acessar o link, entrar como anônimo, informar seu nome e digitar a senha. Quando todos já tiverem ingressado na sala, clique em “Iniciar” para o sorteio automático de uma letra. Aparecerá para cada participante (inclusive para você) uma tela com campos em branco para cada tema, que deverão ser preenchidos com palavras iniciadas pela letra sorteada.

- 1 Hábito saudável
- 2 Alimento saudável
- 3 Ambiente saudável
- 4 Saúde é...
- 5 Trabalhador(a) da saúde
- 6 Parte do corpo humano
- 7 Ciência é...
- 8 Tem na escola
- 9 Lugar
- 10 Animal
- 11 Fake news é...
- 12 Combate fake news

VEJAMOS ALGUNS EXEMPLOS:



Quando alguém consegue preencher todos os campos, ou quando o tempo do jogo se esgota, o que acontecer primeiro, a rodada termina e é hora da apuração. De forma anônima, todas as respostas aparecem na tela e as que estiverem erradas podem ser assinaladas. Ganha quem preencher mais campos de forma correta e criativa - o próprio Stopots calcula a pontuação e, no final, exibe o ranking. Porém, mais do que classificar as respostas como certas ou erradas, este momento tem como objetivo dialogar sobre as ideias expressas e introduzir o debate sobre alguns assuntos. O que significa equidade? A ciência só traz benefícios? E se alguém preenchesse “broa” como alimento saudável porque é uma tradição familiar? Há muito o que trocar e conversar nessa hora!

1.3

O TERCEIRO JOGO É UMA ESPÉCIE DE PASSA OU REPASSA. ELE NÃO REQUER UMA PLATAFORMA ESPECÍFICA, APENAS A SALA VIRTUAL E SUA FUNCIONALIDADE DE LEVANTAR A MÃO VIRTUALMENTE

Um mediador lê um enunciado e, no final, pergunta: Fato ou Fake? O participante que for mais rápido a clicar primeiro no ícone de levantar a mão tem a chance de responder. Se acertar, ganha um ponto.

A seguir, alguns enunciados que podem ser usados. São apenas exemplos, porque muitas outras questões e temáticas podem ser trabalhadas nesta atividade.

A

ALGUMAS VACINAS GERAM PROTEÇÃO PARA A VIDA TODA, OUTRAS VACINAS NECESSITAM DE DOSES PERIÓDICAS DE REFORÇO.

☐ Fake

B

VACINAS PODEM CAUSAR AUTISMO E OUTROS PROBLEMAS DO SISTEMA NERVOSO.

☐ Fato

C

APÓS TOMAR ALGUMAS VACINAS, EFEITOS COLATERAIS LEVES, COMO FEBRE BAIXA OU DORES MUSCULARES, SÃO NORMAIS E NÃO SÃO MOTIVO DE ALARME.

☐ Fake

“Efeitos colaterais leves a moderados, como febre baixa ou dores musculares, são normais e não são motivo de alarme: são sinais de que o sistema imunológico do corpo está respondendo à vacina, especificamente ao antígeno (substância que desencadeia uma resposta imunológica), e está se preparando para combater o vírus. Esses efeitos colaterais geralmente desaparecem por conta própria depois de alguns dias.”

Fonte: bit.ly/feito-vacina



D

SE EU TOMAR A VACINA CONTRA A COVID-19 E NÃO TIVER REAÇÃO ALGUMA, É SINAL DE QUE A VACINA NÃO “PEGOU” E NÃO ESTOU PROTEGIDO.

☐ Fato

“Não experimentar efeitos colaterais não significa que a vacina seja ineficaz. Significa que todos respondem de forma diferente.”

Fonte: bit.ly/efeito-vacina

F

O BRASIL PERDEU O CERTIFICADO DE ELIMINAÇÃO DO SARAMPO.

**Fato**☐ Fake

De acordo com o pesquisador Sérgio Nishioka, da Fiocruz Brasília, o “Brasil chegou a receber da Organização Pan-Americana da Saúde (Opas), em 2016, o certificado de eliminação do sarampo do continente americano. Isso foi um grande feito, comparado ao da eliminação da poliomielite, mas teve curta duração, pois o sarampo foi reintroduzido no Brasil e em outros países da região procedente de outros continentes. O sarampo é uma doença de alta transmissibilidade, e exige, para ser eliminado, uma cobertura vacinal acima de 95%, um excelente sistema de vigilância para detecção precoce de casos importados da doença, e uma resposta rápida para rastreamento de pessoas que tiveram contato com os doentes e vacinação dessas pessoas. Não se conseguiu atingir essas exigências, o sarampo foi reintroduzido no país e voltou a ser transmitido na população, o que provocou a perda do certificado de eliminação”.

E

EMBORA A POLIOMIELEITE TENHA SIDO ELIMINADA DO BRASIL, É PRECISO CONTINUAR VACINANDO AS CRIANÇAS.

**Fato**☐ Fake

O vencedor do Desafio é aquele participante que, somados os três jogos, obteve os melhores resultados. A participação pode ser estimulada com a oferta de uma pequena premiação. No entanto, mais do que pontos ou prêmios, o que esta atividade busca é o diálogo. Por isso, é primordial que os mediadores aproveitem todas as oportunidades para comentar as respostas e valorizar as questões e conhecimentos trazidos pelo público.

2

IMAGEM & AÇÃO DA AGENDA 2030

Na direção do desenvolvimento sustentável, existe um plano de ação que, até 2030, orienta os trabalhos da Organização das Nações Unidas (ONU) e de seus 193 Estados-membros (entre eles o Brasil): estamos falando da Agenda 2030, um documento discutido na Assembleia Geral da ONU e aprovado em uma cúpula internacional realizada em setembro de 2015. A Agenda 2030 inclui 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, os chamados ODS, que são interconectados e abordam os principais desafios do Brasil e do mundo.

Para fazer avançar essa agenda, é preciso conhecer os ODS e como eles se relacionam com a vida de todos e de cada um de nós.

O jogo Imagem & Ação da Agenda 2030 fala dos 17 ODS de uma forma interativa e convida à reflexão sobre o desenvolvimento sustentável.

FUNCIONA ASSIM:

O mediador exibe um vídeo para o grupo; nesse vídeo, um artista (Abder Paz) apresenta um ODS fazendo mímica. Os participantes têm que adivinhar qual o ODS em questão. Quando alguém acerta, é hora de conversar um pouco sobre aquele Objetivo, a realidade local em relação ao tema e o que pode ser feito para contribuir para o desenvolvimento sustentável. A atividade se repete com a exibição dos vídeos sobre os outros ODS.

**CONFIRA O CONTEÚDO
DO JOGO A SEGUIR:**

ODS
01



ERRADICAÇÃO DA POBREZA

Acabar com a pobreza em todas as suas formas, em todos os lugares



bit.ly/ods-01

ODS
02



FOME ZERO E AGRICULTURA SUSTENTÁVEL

Acabar com a fome, alcançar a segurança alimentar e melhoria da nutrição e promover a agricultura sustentável



bit.ly/ods-02

ODS
03



SAÚDE E BEM-ESTAR

Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todas e todos, em todas as idades



bit.ly/ods-03

**ODS
04**



EDUCAÇÃO DE QUALIDADE

Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todas e todos



bit.ly/ods-04

**ODS
05**



IGUALDADE DE GÊNERO

Alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas



bit.ly/ods-05

**ODS
06**



ÁGUA POTÁVEL E SANEAMENTO

Assegurar a disponibilidade e gestão sustentável da água e saneamento para todas e todos



bit.ly/ods-06

**ODS
07**



ENERGIA LIMPA E ACESSÍVEL

Assegurar o acesso confiável, sustentável, moderno e a preço acessível à energia para todas e todos



bit.ly/ods-07

**ODS
08**



TRABALHO DECENTE E CRESCIMENTO ECONÔMICO

Promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todas e todos



bit.ly/ods-08

**ODS
09**



INDÚSTRIA, INOVAÇÃO E INFRAESTRUTURA

Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação



bit.ly/ods-09

**ODS
10**



REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES

Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles



bit.ly/ods-10

**ODS
11**



CIDADES E COMUNIDADES SUSTENTÁVEIS

Tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis



bit.ly/ods-11

**ODS
12**



CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS

Assegurar padrões de produção e de consumo sustentáveis



bit.ly/ods-12

**ODS
13**



AÇÃO CONTRA A MUDANÇA GLOBAL DO CLIMA

Tomar medidas urgentes para combater a mudança climática e seus impactos



bit.ly/ods-13

**ODS
14**



VIDA NA ÁGUA

Conservação e uso sustentável dos oceanos, dos mares e dos recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável



bit.ly/ods-14

**ODS
15**



VIDA TERRESTRE

Proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação, deter e reverter a degradação da terra e deter a perda de biodiversidade



bit.ly/ods-15

**ODS
16**



PAZ, JUSTIÇA E INSTITUIÇÕES EFICAZES

Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis



bit.ly/ods-16

**ODS
17**



PARCERIAS E MEIOS DE IMPLEMENTAÇÃO

Fortalecer os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável



bit.ly/ods-17

Você pode realizar esta atividade com o grupo reunido presencialmente ou em uma sala virtual. Você pode jogar em grupos pequenos ou grandes, de 10 a 40 participantes, em média. A partida pode incluir todos os ODS ou apenas alguns, dependendo da intenção e do tempo disponível.

ALGUMAS REFLEXÕES QUE PODEM SER ESTIMULADAS A PARTIR DESTA ATIVIDADE

- 1 Como você pode ajudar a construir resiliência na sua comunidade?
- 2 De onde vêm os alimentos que você consome na sua casa?
- 3 O que é saúde?
- 4 Como você valoriza a sua escola?
- 5 Que mulheres na ciência você conhece?
- 6 Como você cuida da água na sua comunidade?
- 7 Quais as fontes de energia que você utiliza no seu dia a dia?
- 8 Como você se imagina, no futuro, no mundo do trabalho?
- 9 O que é inovação e por que ela é tão importante?
- 10 Como você percebe os impactos das desigualdades sociais?
- 11 Como tornar a sua comunidade mais sustentável?
- 12 Como se pratica o consumo consciente?
- 13 Como você percebe os efeitos das mudanças climáticas?
- 14 Como utilizar os recursos marinhos de forma sustentável?
- 15 De que forma a biodiversidade pode contribuir para a redução das desigualdades sociais?
- 16 Como se cultiva uma cultura de paz?
- 17 Quem são os seus parceiros?



OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL



**PARA SABER
MAIS:**

bit.ly/ods--onu
bit.ly/relatorioluz-2021
bit.ly/agenda--2030

NARRATIVAS DO COMER

Esta oficina é um jeito diferente de conversar sobre saúde, hábitos alimentares e segurança alimentar e nutricional. Ela pode ser realizada com o grupo reunido presencialmente ou em uma sala virtual.

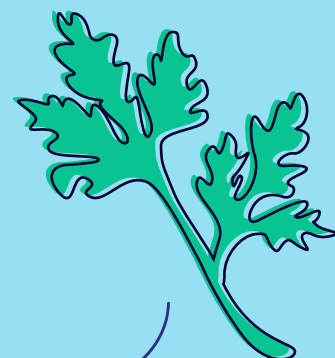
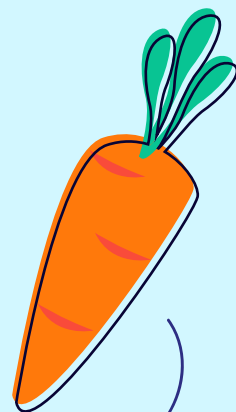
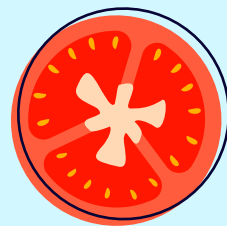
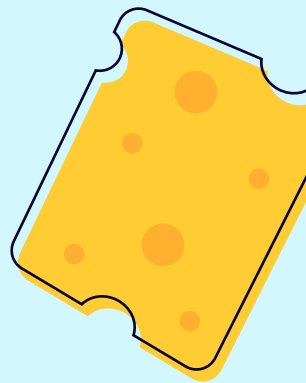
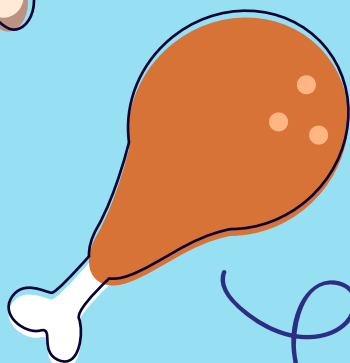
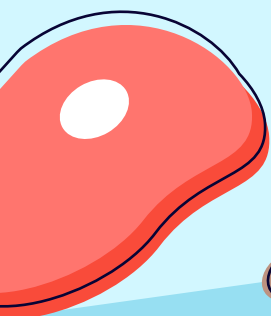
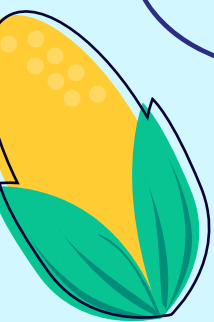
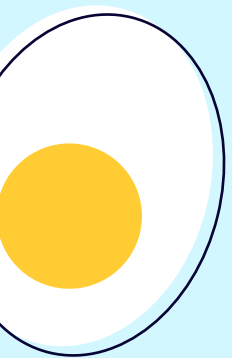
O primeiro passo é mostrar uma variedade de alimentos aos participantes (frutas, guloseimas, legumes, fast food, arroz e feijão, caldos, massas, verduras, sucos, refrigerantes etc.). Inclua na apresentação pratos regionais e da época. Em seguida, peça a alguns participantes que escolham um alimento de que gostem muito e falem da relação que têm com ele, não só por conta do paladar, mas também dos afetos – afinal, a comida tem esse poder de despertar memórias afetivas! Depois, repita a dinâmica, só que agora a partir de alimentos de que os participantes não gostam, e peça para que expressem seus motivos.

Após essa conversa, em que vários aspectos do campo da alimentação e nutrição podem ser abordados – inclusive, o acesso aos alimentos –, inicia-se a segunda etapa da oficina. Ela começa com um prato vazio, onde os participantes são convidados a colocar alimentos que considerem não saudáveis.

Se a atividade for on-line, uma tela com a imagem de um prato vazio é compartilhada pelo mediador e este vai incluindo figuras dos alimentos lembrados (numa versão simplificada, o mediador pode somente digitar os nomes dos alimentos, usando cores correspondentes). Se a atividade for presencial, pode-se trabalhar com objetos concretos ou com desenhos, usando papel e canetinhas coloridas.

Por fim, o mediador convida os participantes a substituírem no prato os alimentos não saudáveis por opções saudáveis, enquanto se estabelece uma conversa sobre nutrientes, disponibilidade e preparo dos alimentos. Com pratos bem coloridos, apetitosos e saudáveis, encerra-se a oficina, que tem duração de cerca de 1 hora, com participação de até 30 pessoas.

Esta atividade foi desenvolvida pelas pesquisadoras Érica Ell e Juliana Ubarana, do Programa de Alimentação, Nutrição e Cultura (Palin), em parceria com a Ascom da Fiocruz Brasília.

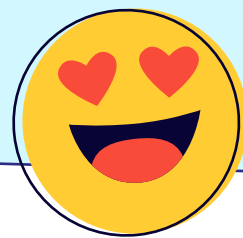


Medo, tristeza, ansiedade: a pandemia de Covid-19 afetou a nossa saúde mental. Expressar o que sentimos é uma forma de lidar com situações difíceis. Entre tantas possibilidades, a poesia é uma forma de expressão dos sentimentos. E ela pode ser praticada no coletivo. Como?

Junte um grupo (até 20 pessoas), escolham um tema que mexe com as emoções de vocês, façam algumas leituras prévias sobre esse tema e marquem um dia para conversar e trocar saberes e vivências. Nessa conversa, que pode ser presencial ou virtual, exercitem a escuta uns dos outros. O que cada um compartilha com o grupo pode virar um verso.

Coloquem esses versos na tela (ou no papel). Leiam e releiam em voz alta. Experimentem usar novas palavras, mudar a ordem dos versos, e incluir outros versos com o que ainda falta dizer. Pronto: vai surgindo, assim, uma poesia livre coletiva! Duvida?

Então confere só o resultado da oficina Um dia, um verso que realizamos na SNCT 2021, com alunos e professores de escolas públicas do DF, e moderação do escritor Paulo Souza (@paulohcsouza). A atividade teve duração de cerca de 1 hora.



DE VÁRIOS CORAÇÕES

Não somos iguais, somos diferentes
Mas, mesmo assim, devemos ter respeito entre a gente
Com amorosidade e empatia
Nos vemos como gente, como gente verdadeira
Gente de toda forma, cor e crenças, todos um só

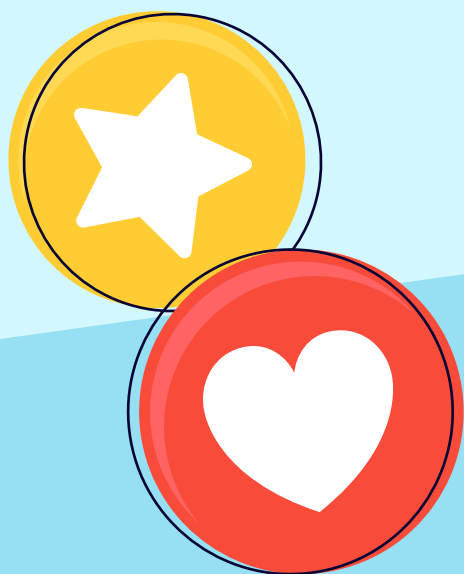
Diante de tantas lutas o amor aqueceu meu coração
E acalenta minha alma!
Ah! Como é bom amar e se sentir amada! Cuidada!
Devemos sempre nos preocupar com os próximos

Mesmo a distância eu continuo te sentindo aqui
E está ao meu lado, no meu coração
Sinto que meu mundo não deva ser só comigo
Mas com todos nós, sentir a compaixão pelo próximo
Onde temos a garantia de amar
Sem vergonha e sem preocupação de ser julgado

Acreditando em mim mesmo
Nas minhas limitações e nas minhas capacidades
Com o amor que sinto serei capaz de superar tudo
E com a sua amorosidade somada à minha
Traremos mais cor e sentimentos verdadeiros
Para o mundo que tanto precisa

E hoje percebo que tudo o que me é dado e que dou
O amor que recebo e distribuo
É materializado na vacina que me entrego
A proteção que dou a mim é derramada em você

Suelen Lima, Yasmim Celli, Eloá Silva,
Deborah Oliveira, Poliana Rufino,
Fernanda Marques, Glauci Marins, Fernando Pinto,
Nara Vieira, Marcus Vinicius e Paulo Souza



5

SHOW DA CHI

A personagem Chi, nome que vem de Chikungunya, faz parte de uma peça teatral chamada É o fim da picada, desenvolvida pelo Museu da Vida da Fiocruz, no Rio de Janeiro. De uma forma descontraída, o espetáculo de divulgação científica traz conhecimentos e incentiva o debate sobre as arboviroses.

Como um desdobramento da peça, a Chi, que era uma atriz de carne, osso, figurino e maquiagem, virou uma boneca de pano. E saiu do palco para entrar nas telas. Surgia, no YouTube, o Show da Chi, série de pequenos vídeos produzidos a partir de perguntas sobre arboviroses feitas por crianças.

Só que a Chi gosta de inovar: depois dos vídeos gravados, ela quis se aventurar no ao vivo. Na SNCT 2021, a boneca de pano (que ganhou vida com as mãos e a voz da atriz Kailani Guimarães) fez uma live com a pesquisadora Noely Moura, do Núcleo de Epidemiologia e Vigilância em Saúde (NEVS) da Fiocruz Brasília. Em outubro de 2021, as duas conversaram sobre a Covid-19, e responderam a perguntas do público infantil.

De lá para cá, no entanto, muita coisa já mudou. Então, que tal se atualizar sobre a Covid-19 ou sobre as arboviroses? Você pode enviar a sua pergunta para ascombrasilia@fiocruz.br, que a gente encaminha pra Chi e ela responde pra você!



**PLAYLIST DO
SHOW DA CHI:**



bit.ly/show-da-chi

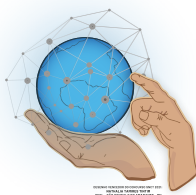
**LIVE DA CHI
NA SNCT 2021:**



bit.ly/showdachi



Ministério da Saúde
FIOCRUZ
Fundação Oswaldo Cruz
Brasília



18ª SEMANA
NACIONAL DE
**CIÊNCIA E
TECNOLOGIA**

A TRANSVERSALIDADE DA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÕES PARA O PLANETA
semanact.mcti.gov.br

A CIÊNCIA E O LÚDICO EM TELAS E CLIQUES

*Caderno de atividades de divulgação científica
a partir de ferramentas on-line*



Expediente:

Concepção, pesquisa, produção e edição: Fernanda Marques, Fernando Pinto, Fabiana Mascarenhas, Carlos Sarina, Nathália Gameiro e Janayna Maia

Consultoria científica: Sérgio Nishioka, Wagner Martins, Érica Ell, Juliana Ubarana, Noely Moura e Nara Vieira

Consultoria artística: Abder Paz, Paulo Souza e Kailani Guimarães

Projeto gráfico e diagramação: Gabriel Rezende

Crédito de vetores: adaptados de freepik.com