



## **224 - DESAFIO CONSCIÊNCIA: O USO DAS REDES SOCIAIS PARA DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA E COMBATE ÀS *FAKE NEWS***

### **Autores:**

#### **Isabella Tieni de Barros**

Graduanda em Biomedicina do Instituto de Saúde de Nova Friburgo - Universidade Federal Fluminense, Nova Friburgo – RJ, Brasil.

#### **Ana Clara Silva Mansur**

Graduanda em Biomedicina do Instituto de Saúde de Nova Friburgo - Universidade Federal Fluminense, Nova Friburgo – RJ, Brasil.

#### **Matheus Lopes Santiago**

Graduanda em Biomedicina do Instituto de Saúde de Nova Friburgo - Universidade Federal Fluminense, Nova Friburgo – RJ, Brasil.

#### **Nathália Winttr Carielo**

Graduanda em Biomedicina do Instituto de Saúde de Nova Friburgo - Universidade Federal Fluminense, Nova Friburgo – RJ, Brasil.

#### **Adriana Pittella Sudré**

Professora do Departamento de Microbiologia e Parasitologia do Instituto Biomédico - Universidade Federal Fluminense, Brasil.

#### **Thereza Cristina Lonzetti Bargut**

Professora do Departamento de Ciências Básicas do Instituto de Saúde de Nova Friburgo - Universidade Federal Fluminense, Nova Friburgo – RJ, Brasil.

**Categoria:** Relato de Experiência.

[isabellatieni@id.uff.br](mailto:isabellatieni@id.uff.br)

**Palavras chave:** Comunicação e divulgação científica; Jogos experimentais; Rede social

O objetivo do trabalho é relatar as experiências do II Desafio ConsCiência com o tema *Fake news* e divulgação científica. O desafio estruturou-se de forma remota, baseado no desenvolvimento de *games* interativos e oferecimento de *lives* com o tema proposto. A programação se iniciou em 04 de outubro e se encerrará em 03 de novembro, contando



com um *game* e uma *live* semanais, totalizando 4 semanas. Para a participação, não foi necessária a inscrição, apenas a realização das tarefas propostas. Até o momento, foram realizadas 3 *lives* através do Instagram, sempre às quartas, com os temas “*Fake news*”, “Como divulgar ciências para as crianças” e “Divulgando ciência nas redes sociais”, respectivamente; a quarta *live* versará sobre o tema “Como desenvolver cientistas”. Também já foram realizados 3 *games*: o primeiro em formato de quiz, constituído de frases para o aluno buscar a veracidade da informação contida nelas; o segundo em formato de enigma, cuja resposta é um endereço eletrônico para um site de divulgação científica para crianças; e o terceiro em formato de caça palavra, com projetos de divulgação de ciências nas redes sociais. O *game* 4, que ainda não foi realizado, está organizado com a simulação de experimentos que podem ser realizados em casa para que os participantes indiquem o que aconteceu e a provável explicação. Em conclusão, o Desafio pode estimular o desenvolvimento de buscas seguras, raciocínio lógico e pensamento crítico, checando a veracidade das informações que surgem, além de realizar divulgação científica por meio das redes sociais.