

II ENCONTRO DE CIÊNCIA, LEITURA E CRIATIVIDADE



II ENCONTRO DE CIÊNCIA, LEITURA E CRIATIVIDADE - ENCILEC

A Universidade Estadual de Santa - UESC promoverá o II Encontro de Ciência, Leitura e Criatividade - ENCILEC - a ser realizado nos dias 13 a 15 de Setembro de 2018 no campus da universidade. Este é um evento destinado aos estudantes do Ensino Fundamental (6º ao 9º ano) e do Ensino Médio das escolas públicas e particulares, os quais terão oportunidade de apresentar as suas produções relacionadas às pesquisas de **Iniciação Científica Júnior; Jogos didáticos; Vídeos e Modelos didáticos**. Essas produções deverão estar relacionadas com temáticas das áreas de Biologia, Física, Química, Educação, História da Ciência, Ensino e Aprendizagem de Ciências e outras áreas afins.

As inscrições são gratuitas e ocorrerão no período de 27/07/2018 a 13/09/2018, através da plataforma Even3. Assim, deverá ser acessada a página do evento <https://www.even3.com.br/iiencilec>

➤ **INSCRIÇÃO COM SUBMISSÃO DE TRABALHO: 28/07 a 30/08.**

Antes da inscrição, a plataforma exigirá o cadastro através do facebook ou cadastro na plataforma. Para isso, na própria plataforma aparecerá o link para o cadastro. Lembre-se de preencher com o nome completo como no documento de identificação.

Contatos: encilecuesc@gmail.com

PROGRAMAÇÃO

DIA	PROGRAMAÇÃO
13 QUINTA-FEIRA MANHÃ	08:00 – Abertura 09:00 – Palestra 10:00 – 12:00 – Apresentação oral de trabalhos
13 QUINTA-FEIRA TARDE	13:30 - 15:00 – Apresentação de experimentos; 15:00 - 16:00 – Palestra
14 SEXTA-FEIRA MANHÃ	08:00 – Abertura 09:00 – Palestra 10:00 – 12:00 Apresentação oral de trabalhos

II ENCONTRO DE CIÊNCIA, LEITURA E CRIATIVIDADE



14 SEXTA-FEIRA TARDE	13:30 - 15:00 – Apresentação de experimentos; 15:00 - 16:00 – Palestra
15 SÁBADO MANHÃ	08:00 - 10:00 – Apresentação de jogos e de modelos didáticos; apresentação de vídeos. 10:00 -12:00 – Premiação e palestra de encerramento

NORMAS PARA SUBMISSÃO DE TRABALHOS NO ENCONTRO DE CIÊNCIAS, LEITURA E CRIATIVIDADE - ENCILEC

Os autores devem seguir as normas de submissão definidas pela Comissão Científica. As normas abaixo especificadas deverão ser adotadas para elaboração dos diferentes tipos de trabalho que serão aceitos para submissão:

- 1. RESUMO DA APRESENTAÇÃO ORAL DE PESQUISAS;**
- 2. RESUMO DE JOGOS DIDÁTICOS COM PÔSTER;**
- 3. RESUMO DE EXPERIMENTOS, VÍDEOS E MODELOS DIDÁTICOS.**

Qualquer forma de apresentação deve tratar de trabalhos produzidos por estudantes do Ensino Fundamental (6ºano ao 9º ano) e do Ensino Médio sob orientação do (a) professor (a). Os resumos aprovados e apresentados no evento serão publicados em anais on-line.

Os três melhores trabalhos de cada modalidade serão premiados.

II ENCONTRO DE CIÊNCIA, LEITURA E CRIATIVIDADE



O Trabalho Científico poderá ter no mínimo 2 autores (estudante e orientador) e no máximo 8 autores (orientador e estudantes).

Serão admitidos até dois trabalhos por inscrição, independente da modalidade.

ATENÇÃO: Para produção dos experimentos: Experimentos com seres humanos, animais vertebrados, deverão atender aos Comitês de Ética Específicos.

AVALIAÇÃO DOS TRABALHOS: Os trabalhos submetidos serão avaliados pela Comissão Científica. A qualidade do texto (gramática, ortografia e digitação), bem como as opiniões e conceitos emitidos nos trabalhos são de exclusiva responsabilidade dos (as) autores (as) e serão considerados como critério de avaliação pela Comissão Científica.

ACEITE DOS TRABALHOS: **Os pareceres da Comissão Científica serão emitidos em com menção de aprovação; aceite condicionado às correções ou reprovado. Os autores serão comunicados sobre o parecer à medida que os trabalhos forem sendo submetidos e avaliados.**

APRESENTAÇÃO:

- ✓ O tempo para a apresentação oral de pesquisas; experimentos, vídeos, jogos, modelos didáticos para os avaliadores será de 10 minutos, com 5 minutos para arguição.
- ✓ A apresentação oral das pesquisas será através de slides.
- ✓ Na apresentação oral dos vídeos é necessário que os mesmos estejam em formato AVI, adicionados aos slides.
- ✓ Na apresentação oral dos experimentos, dos jogos e modelos didáticos os autores deverão estar posicionados no estande.

II ENCONTRO DE CIÊNCIA, LEITURA E CRIATIVIDADE



- ✓ É importante que os autores se posicionem ao lado do pôster para explicações a comissão avaliadora.
- ✓ Deverão ser seguidas as normas da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) para citação, estruturação de imagens, gráficos, fotos e referências. Caso haja fotos, a autoria deverá ser creditada.

1. RESUMO DA APRESENTAÇÃO ORAL DE PESQUISAS

TÍTULO: Deve ser em fonte Times New Roman tamanho 14, negrito, todo em caixa alta (para nomes científicos siga a regra padrão).

Autores: Fonte Times New Roman tamanho 12, espaçamento simples, os nomes dos autores devem ser separados por ponto e vírgula (;), os autores devem ser identificados com numeração sobrescrita.

Filiação: Letra Times New Roman tamanho 10, espaçamento simples, devem ser separados por ponto e vírgula (;), corresponder à numeração sobrescrita dos autores. Entre os itens: título, autores e filiação deve-se usar espaçamento 1,5.

RESUMO: O resumo do trabalho deverá apresentar de 200 a 400 palavras (incluindo: Introdução, objetivo, metodologia, resultados e conclusão), três palavras-chave separadas por ponto final, não repetir palavras que estejam no título. Todas as margens com 2,5 cm, espaçamento simples, texto justificado, fonte Times New Roman, tamanho 12, sem paginação. Se o trabalho teve financiamento (ex. bolsa de iniciação científica júnior), indicar no campo “Financiamento”. Se não for o caso, apagar o campo.

Todos os estudantes (autores) devem estar presentes no dia e horário indicados para a apresentação aos avaliadores.

II ENCONTRO DE CIÊNCIA, LEITURA E CRIATIVIDADE



2. NORMAS PARA PRODUÇÃO DE JOGO COM PÔSTER

1. O(s) autor(es) deve(m) produzir além do **RESUMO** do Jogo para a submissão do trabalho, elaborar o **PÔSTER** do Jogo para a apresentação do trabalho no Evento.
2. No pôster do Jogo o(s) autor(es) deve(m) considerar aspectos fundamentais como: Introdução, Objetivo(s), Metodologia, Resultados e Discussões, Conclusão e Referências (Agradecimentos e Financiamento são opcionais). Deverão ser seguidas as normas da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) para citação, estruturação de imagens, gráficos, fotos e referências. Caso haja fotos, a autoria deverá ser creditada.

ATENÇÃO: No pôster deve conter os seguintes aspectos relacionados ao jogo: Assunto abordado no Jogo; Público-alvo; Faixa-etária e nível de escolaridade; Fundamentação teórica; Tipo de jogo e elementos que o compõem; definição de regras.

Formato do pôster: Dimensões do Pôster: 90x120cm, formato retrato e uso de fonte grande o suficiente para ser lida a 1 metro de distância do estande.

3. NORMAS PARA O PÔSTER DO EXPERIMENTO/VÍDEO/MODELOS DIDÁTICOS

No pôster o(s) autor(es) deve(m) considerar aspectos fundamentais como: Introdução, Objetivo(s), Metodologia, Resultados e Discussões, Conclusão e Referências (Agradecimentos e Financiamento são opcionais). Deverão ser seguidas as normas da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) para citação, estruturação de imagens, gráficos, fotos e referências. Caso haja fotos, a autoria deverá ser creditada.

Formato do pôster: Dimensões do Pôster: 90x120cm, formato retrato e uso de fonte grande.

II ENCONTRO DE CIÊNCIA, LEITURA E CRIATIVIDADE



MODELO PARA O RESUMO (PARA AS TRÊS FORMAS DE APRESENTAÇÃO)

TÍTULO: SUBTÍTULO (TIMES NEW ROMAN 14 NEGRITO)

Autor¹, Autor², Autor³, [...] Orientador⁶. (Times New Roman 12)

Escola Estadual de Salobrinho, e-mail: ¹xxxxxx@xxxxx.com.br, ²xxxxxxxxxxx@xxxxx.com.br,
³xxxxxxxxxxx@xxxxxxxxx.com.br, [...]. (Times New Roman 10).

RESUMO (Times new roman 12, negrito e centralizado, espaço simples)

Texto (máximo 400 palavras - justificado). Indicar brevemente o recurso didático produzido. Deve ser informativo apresentando o(s) objetivo(s) do recurso e o tema. No caso de vídeos, especificar a duração. No caso de jogos didáticos, apresentar de forma resumida as instruções do jogo. Descrever a aplicação do recurso, indicando os pontos positivos e negativos observados durante a aplicação. Apresentar as considerações finais, sem citação bibliográfica ou abreviação não definida. Texto (máximo 400 palavras - justificado). Indicar brevemente o recurso didático produzido. Deve ser informativo apresentando o(s) objetivo(s) do recurso e o tema. No caso de vídeos, especificar a duração. No caso de jogos didáticos, apresentar de forma resumida as instruções do jogo. Descrever a aplicação do recurso, indicando os pontos positivos e negativos observados durante a aplicação. Apresentar as considerações finais, sem citação bibliográfica ou abreviação não definida. Texto (máximo 400 palavras - justificado). Indicar brevemente o recurso didático produzido. Deve ser informativo apresentando o(s) objetivo(s) do recurso e o tema. No caso de vídeos, especificar a duração. No caso de jogos didáticos, apresentar de forma resumida as instruções do jogo. Descrever a aplicação do recurso, indicando os pontos positivos e negativos observados durante a aplicação. Apresentar as considerações finais, sem citação bibliográfica ou abreviação não definida. Texto (máximo 400 palavras - justificado). Indicar brevemente o recurso didático produzido. Deve ser informativo apresentando o(s) objetivo(s) do recurso e o tema. No caso de vídeos, especificar a duração. No caso de jogos didáticos, apresentar de forma resumida as instruções do jogo. Descrever a aplicação do recurso, indicando os pontos positivos e negativos observados durante a aplicação. Apresentar as considerações finais, sem citação bibliográfica ou abreviação não definida. Texto (máximo 400 palavras -

II ENCONTRO DE CIÊNCIA, LEITURA E CRIATIVIDADE



justificado). No caso de jogos didáticos, apresentar de forma resumida as instruções do jogo. Descrever a aplicação do recurso, indicando os pontos.

Palavras chave: Jogos Didáticos. Ensino. Aprendizagem.