

O Projeto de popularização de conhecimentos a partir da vida e obra de Charles Darwin, do Programa Ciência na Sociedade e Ciência na Escola, tem o objetivo de divulgar conhecimentos científicos a partir da história da produção de conhecimentos e da biografia de Darwin. No desenvolvimento desse projeto existe a preocupação em favorecer o acesso a informações ausentes na maioria dos livros didáticos, ou que recebem um tratamento superficial nesses materiais. Esse trabalho está associado ao projeto de pesquisa intitulado **Análise de processos de produção de conhecimentos na interação com materiais didáticos**.

Os materiais que vêm sendo utilizados, no projeto de popularização de conhecimentos, são a *Tabela do Tempo Geológico* e o *Jogo A Viagem do Beagle*. O primeiro deles surgiu com o objetivo de facilitar o entendimento da noção de tempo geológico, a qual é fundamental para a compreensão da teoria da evolução. Essa tabela permite representar espacialmente a dimensão do tempo, convertendo milhões de anos em centímetros. Desse modo, é possível visualizar e comparar a duração de processos naturais. O segundo material, o jogo de tabuleiro *A Viagem do Beagle*, apresenta como pano de fundo o mapa-múndi e nele está o trajeto da viagem de Darwin, sendo que as questões e desafios do jogo exploram conteúdos de história da ciência, da biografia do naturalista, além de conteúdos de geografia e de biologia.

Até o momento, foram realizadas as seguintes atividades: sete oficinas para alunos de licenciatura; duas oficinas para professores de Educação de Jovens e Adultos (EJA), matriculados em um Curso de Aperfeiçoamento em Educação Social e um Curso de Especialização para privados de liberdade; uma oficina para alunos de uma turma de EJA na Escola Estadual de Ensino Médio Anne Frank; empréstimo da Tabela do Tempo Geológico para a realização de oficinas em três escolas da rede pública estadual - Escola de Ensino Fundamental Rio de Janeiro, Escola de Ensino Médio Inácio Montanha e Escola de Ensino Fundamental Luciana de Abreu; criação de uma página para divulgação das produções realizadas e de um e-mail departamental para contato dos interessados (<http://www.ufrgs.br/ensaiosdeaula> e ensaiosdeaula@ufrgs.br).

O registro dos acontecimentos e a análise dos conhecimentos construídos durante as oficinas têm possibilitado tanto o aperfeiçoamento do material didático e a readaptação das estratégias de ensino, quanto à investigação das possibilidades de exploração pedagógica de materiais de divulgação científica. Os resultados, obtidos preliminarmente, indicam que o uso da tabela e do jogo proporcionam tanto o aprendizado, quanto a sistematização de conhecimentos, como a localização temporal de episódios da evolução biológica na história do planeta; a compreensão da interdependência entre os seres vivos e a relativização do lugar dos seres humanos na história da Terra.