



VII SIMPÓSIO DE BIOTECNOLOGIA

INTEGRAÇÃO ENTRE GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO

III MOSTRA ACADÊMICA



PERCEPÇÃO DA PARTICIPAÇÃO DOS EVENTOS V DESAFIO MURAL G-BIOTEC E IV ESPAÇO CIÊNCIA

MARQUES, GIULI ARGOU^{1*}; DODE, LUCIANA BICCA²

¹ Laboratório de Imunologia Aplicada; Biotecnologia – CDTec; UFPel.

² Laboratório de Biotecnologia Celular e Molecular Vegetal; Biotecnologia – CDTec; UFPel.

^{1*} E-mail do apresentador: giulizynhah@gmail.com

Área de submissão: Ensino e Extensão

RESUMO

O papel da divulgação científica vem evoluindo ao longo do tempo, acompanhando o próprio desenvolvimento da ciência e tecnologia, como as mudanças tecnológicas que ocorreram na última metade do século XX (ALBAGLI, 1996; CNPq). A formação do cientista e do tecnólogo deve estar aberta às questões éticas do desenvolvimento científico e tecnológico e também para discutir a responsabilidade ético-político-social do cientista. Além de compartilhar os avanços com o restante da sociedade, promovendo um acesso ao conhecimento científico à população geral (GERMANO, 2006; CNPq). Cientistas de diferentes níveis acadêmicos pesquisam a utilização de jogos de interpretação de personagens, do inglês role playing games (RPG), como artifício no ambiente escolar (SCHMIT, 2008). Uma possível evolução dessa abordagem é a utilização para popularização da ciência e tecnologia. Tendo isso em vista, relatamos as experiências envolvidas com a apresentação do trabalho “Role Playing Game (RPG) como ferramenta para popularização da ciência e tecnologia” para a comunidade presente no evento, além da minha própria participação no IV Espaço Ciência, que possuía o tema “Vivendo a ciência”. A atividade foi desenvolvida dia 22 de outubro de 2018, no Pelotas Parque Tecnológico. Foi uma experiência maravilhosa ver que além dos professores e principalmente as crianças, gostavam e ficavam animadas com as ideias que minha proposta de trabalho utilizando RPG trouxe para elas, inclusive sendo questionada sobre quando eu poderia iniciar a proposta com uma turma por alguns alunos do ensino fundamental. Eu sempre fui uma pessoa muito tímida e eu não imaginava que geraria um sentimento de realização tão grande ao falar com as pessoas sobre o que a minha futura profissão faz e principalmente por as pessoas quererem saber mais sobre isso e ficarem encantadas com uma forma mais interativa de aplicação. Foi uma experiência muito positiva que está contribuindo para que eu consiga superar minha inibição e me esforçar mais para que a popularização da ciência e tecnologia seja uma realidade, aproximando a biotecnologia da comunidade que nos cerca.

PALAVRAS-CHAVE: Popularização científica; Role Playing Game; Vivências.