



FARMEI: DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA A PARTIR DE UM PODCAST SOBRE JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS

Bezerra, Paloma R., paloma.b8890@ufob.edu.br¹
Melo, Mayara S., mayara.melo@ufob.edu.br²

^{1,2} Universidade Federal do Oeste da Bahia

Resumo: *Dentre os inúmeros desafios que os docentes encaram para proporcionar uma educação participativa, inclusiva e de qualidade, o contexto da pandemia de Covid-19 trouxe novas dificuldades já que se fez necessária a adoção de medidas de distanciamento social e o consequente afastamento das atividades presenciais. Diante disso, na tentativa de suprir a ausência física dos espaços formais de educação, a reformulação nos métodos de ensino se fez presente de modo que as novas tecnologias, mais do que nunca, ocuparam um lugar de destaque nesse processo. Considerando que o acesso a computadores e internet de qualidade por parte da população brasileira ainda é precário, os smartphones têm sido bastante utilizados para a comunicação e veiculação de informações, inclusive de notícias falsas (fake news). Nesse sentido, os podcasts, programas de áudio difundidos na internet, ao serem produzidos com responsabilidade ética e compromisso com as ciências, podem se tornar grandes aliados na veiculação de informações mais completas e de maior qualidade. Dentre as características identificadas que favorecem o uso deles para a divulgação da ciência, destacamos: o estudo prévio para construção de conteúdo, dinâmica interativa entre os criadores, não é demandada alta velocidade de conexão para acesso e pode ser ouvido em qualquer lugar, inclusive ao desempenhar outra atividade. Assim, o presente projeto tem como objetivo produzir um podcast que promova diálogos sobre conhecimentos científicos e suas relações com questões de direitos humanos, partindo de temáticas representadas nos jogos digitais e outros artefatos culturais. Entende-se que esses artefatos refletem a cultura em que estamos inseridos e, no caso dos jogos digitais, há a imersão em narrativas que estão repletas de valores que são reflexos da construção social vigente. Preconizando um ensino de ciências mais humanizado e tendo em vista a relação da extensão universitária com a comunidade, o podcast Farmei! traz em seu escopo a divulgação de materiais produzidos para o público-alvo, professores(as) de ciências, visando refletir sobre como esses artefatos culturais podem ser inseridos nas aulas além dos desafios e possibilidades de acesso a eles por parte da comunidade. O nome Farmei vem de “Farmar”, uma gíria da cultura gamer referente a ação de coletar itens para o desenvolvimento no jogo, ou seja, “farmamos” conhecimentos a partir do diálogo com pessoas e compartilhando vivências entre nós. O processo de produção dos episódios parte de estudos teóricos-metodológicos, pesquisas, planejamento, edição e divulgação dos materiais produzidos que estão correlacionados ao ensino de ciências, buscando contribuir para uma educação de qualidade, um dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU. A divulgação se dá por meio de agregadores, dentre eles o site Anchor¹, e redes sociais como o Instagram². Desde a institucionalização do projeto no PIBIEX e inserção da bolsista, foram produzidos sete episódios cujo mais recente promove um diálogo sobre como os museus são importantes para o desenvolvimento histórico-científico, quais as possibilidades que os jogos trazem de representarem esses espaços no mundo virtual e se constituírem espaços de aprendizagem. No Anchor², é possível acessar os dados de alcance do podcast, dos quais destacamos que cerca de 52% dos ouvintes são do gênero feminino. Segundo a Podpesquisa 2019-2020, que buscou identificar quais as características dos ouvintes de podcast no Brasil, o público feminino de podcast corresponde a apenas 23% do total. Assim, o podcast Farmei! tem atingido mais mulheres do que a média nacional. Além disso, nosso maior número de ouvintes está na faixa etária entre 18-22 anos e vive nos mais diferentes estados brasileiros, com uma maior densidade nos estados da Bahia, Rio de Janeiro, Paraná e Pernambuco. Quanto ao diálogo com o público-alvo, uma limitação do presente projeto é que, a partir dos agregadores, não é possível identificar mais detalhes sobre o público que está acessando os episódios, se são docentes e se estes têm contribuído para repensar suas aulas e recursos didáticos. No entanto, essa limitação não é um agravante da qualidade do conteúdo veiculado, muito menos um marcador de insucesso, mas sim um espaço a ser explorado no âmbito da extensão universitária, visando conhecer suas potencialidades e limitações para relação entre a Universidade e a comunidade.*

Palavras-chave: Podcast; Educação; Jogos; Direitos humanos; Divulgação científica.

¹ Link para acesso: <https://anchor.fm/farmeipodcast>

² Link para acesso: https://instagram.com/geeccplay?utm_medium=copy_link