

A Versatilidade da Linguagem na Divulgação Científica: Um Estudo Comparativo de Ações Extensionistas do Projeto Bora Fazer Ciência

Laura da Silva Alves¹ e Daniel Tinôco Campos Neto¹

¹Universidade Federal do Rio de Janeiro

E-mail do autor principal: lauraalves@eq.ufrj.br

Grupo Temático: Eixo IX - Divulgação Científica

Resumo: O presente trabalho descreve as ações de extensão realizadas pelo projeto de extensão Bora Fazer Ciência, cujo objetivo geral é promover uma divulgação científica dinâmica e acessível por meio da realização de jogos educativos e experimentos práticos. As atividades foram desenvolvidas em eventos, como a Semana Nacional de Ciência e Tecnologia (SNCT), Casa da Ciência e "Conhecendo a EQ Kids". Para o público infantil (4 a 12 anos), atingindo cerca de 160 crianças, as ações focaram em experimentos de reações químicas colorimétricas, cromatografia, densidade e viscosidade, além de jogos sobre educação ambiental (como tabuleiro e quebra-cabeça), utilizando linguagem simplificada e visual. Segundo Kishimoto (2021), o jogo educativo deve equilibrar as funções lúdica e educativa, equilíbrio este aplicado nas dinâmicas realizadas, buscando garantir que conceitos complexos fossem transmitidos com ludicidade e coerência. Em contrapartida, nas ações voltadas para o público universitário, abrangendo 200 calouros em eventos como o "Conhecendo a EQ Calouros", a linguagem assumiu um caráter técnico-formativo. Foram realizados experimentos de remoção de manchas utilizando enzimas e dinâmicas sobre fluxogramas e segurança laboratorial (com jogos de escolha técnica e situações-problema). A análise baseou-se em indicadores de extensão como o Público Atendido (PAAE) e a Dialogicidade. Observou-se que a linguagem atuou como mecanismo fundamental de mediação (VYGOTSKY, 1991), adaptando-se às necessidades de cada grupo: enquanto o público infantil demandou analogias concretas e visuais, o universitário exigiu a aplicação prática de conceitos teóricos, aliada à aplicação a processos industriais. Os resultados indicam que os objetivos foram plenamente alcançados, sugerindo que a eficácia da divulgação científica se relaciona com a disseminação didática adequada ao contexto sociocultural. Conclui-se que o uso de jogos educativos funciona como uma ferramenta de emancipação, integrando o conhecimento acadêmico à sociedade de forma acessível e engajadora, promovendo a disseminação e consolidação de conceitos de maneira adaptada a cada público.

Palavras-chave: Metodologias lúdicas, Interação dialógica, Alfabetização científica