A MULHER CIENTISTA: MÍDIA, DISCURSOS E OPRESSÃO ATRAVÉS DOS PAPÉIS DE GÊNERO

AUTOR: VITOR CORREA BOMFIM

CO-AUTOR/ORIENTADOR: FRANCISCO DE ASSIS NASCIMENTO JUNIOR

Resumo: Neste trabalho apresentamos o relatório referente as atividades desenvolvidas no projeto de Iniciação Científica “A Mulher Cientista: Mídia, Discursos e Opressão Através dos Papéis de Gênero”, descrevendo as atividades realizadas. Nossa proposta foi o de incentivar e promover um debate acerca do tema da representação da mulher cientista e as relações de opressão através de gênero presentes na mídia de massa voltada ao público jovem, a chamada “cultura pop”. Como metodologia, adotamos a prática do jogo de RPG de mesa como ferramenta, dada sua proximidade com os jogos teatrais, o que facilitou a aproximação dos educandos nas atividades de ensino e de aprendizagem para o tema. Essa prática exigiu um extenso estudo e pesquisa bibliográfica para reforço do arcabouço teórico, incluindo debates com orientador e grupo de pesquisa. A produção da aventura para uso no jogo de RPG demandou 6 meses de trabalho, dadas as interfaces culturais envolvidas em sua aplicação. As intervenções no espaço escolar, onde ocorreu a aplicação prática das oficinas, ocupou 3 meses do plano de trabalho, sendo que a apuração e análise dos dados obtidos no decorrer das oficinas demandou também um trimestre. Como resultado, é possível validar a realização desse tipo de ação investigativa em pesquisas focadas em educação, uma vez que permite problematizar e analisar as diferentes concepções dos alunos e alunas acerca das representações midiáticas, estimulando sua leitura crítica do mundo ao realizar uma abordagem dialógica e interdisciplinar, onde o estímulo à produção textual interage com a imaginação de estudantes em cenários que não estão acostumados a lidar e se expressar

Palavras-chave: RPG, Ensino de Ciências, Educação.