CAIS CONSCIÊNCIA

Classificação: Ação Continuada Data do CONSEPE: 18/02/2008

Área Temática: Tecnologia e Produção

Resumo: O Cais Consciência é um Projeto de difusão e popularização da Ciência que foi apresentado ao CNPq, em atendimento ao Edital MCT/CNPq nº 42/2007, na linha temática que compreende a implantação de espaços destinados a popularização de C&T e que compreende a elaboração, produção e aquisição de materiais destinados a divulgação científica e tecnológica. Este Projeto visa à implantação de um espaço fixo permanente destinado a reunir ações de popularização e difusão da Ciência e Tecnologia, assim como produzir a inserção social do cidadão, pela alfabetização em ciência. Também a educação informal e não formal, nas áreas de biologia, física, química e matemática são incentivadas com montagens de exposições permanentes e temáticas, fixas e itinerantes com experimentos interativos. As ações promovem o acesso dos cidadãos ao conhecimento científico, enquanto parte do patrimônio cultural da humanidade, através da Implantação do Cais Consciência, um Centro (museu) de Ciências e Tecnologia, espaço destinado à popularização e difusão da ciência, reunindo, atualizando, mantendo e ampliando as experiências e experimentos já utilizados com sucesso nas exposições itinerantes pelo interior do Estado da Bahia através da versão baiana da Ciência Móvel, o Caminhão Com Ciência, que terá no Cais seu ponto de apoio. Espera-se com esta iniciativa aumentar o interesse pelo conhecimento sobre Ciência e Tecnologia.

Objetivo: Criar e manter um Museu de Ciências na região de atuação da UESC, em Ilhéus. Além disso:

- 1. Viabilizar a redução da desigualdade social;
- 2. Contribuir para o processo de inserção social dos cidadãos que vivem nas comunidades da região através da alfabetização em ciência e da desmistificação do conhecimento científico;
- 3. Divulgar conhecimentos de Matemática, Física, Química e Biologia para o público das escolas de Ensino Fundamental e Médio da região de atuação da UESC, bem como para o público em geral, contribuindo para integrar a Escola à comunidade e o conhecimento científico à cultura;
- 4. Dar instrumentos intelectuais a estes indivíduos para que possam entrar em contato com o seu cotidiano com uma postura inquisitiva (científica), através da realização de experimentos que problematizam e respondem a indagações corriqueiras;
- 5. Criar oportunidades para os alunos das escolas da região realizar experimentos e observações através da concepção de experimentos com equipamentos de baixo custo que podem ser reinventados ou planejados por eles mesmos;
- 6. Incentivar a prática experimental nas atividades escolares, motivando os profissionais da educação a planejar e realizar experimentos com seus alunos;
- 7. Difundir saberes, metodologia e técnicas que possibilitem a melhoria das condições de saúde e socioeconômica das comunidades;
- 8. Proporcionar a valorização da flora e fauna local, através do conhecimento da sua diversidade, potencial e riqueza;
- 9. Incentivar a valorização e manifestação da cultura local e regional;

- 10. Promover a inclusão digital e preparação para o conhecimento e o acompanhamento das novas tecnologias;
- 11. Proporcionar a integração do conhecimento, do lazer, da cultura e do convívio social;
- 12. Possibilita alfabetização informática do público em geral;
- 13. Criar um espaço turístico cultural alternativo em Ilhéus;
- 14. Abrir espaço para a pesquisa científica na área de divulgação científica e para elaboração de projetos de desenvolvimento de novos experimentos a serem expostos no Cais;
- 15. Promover cursos de capacitação para professores de ciências e matemática, visando à elaboração de material didático e utilização da exposição como complemento às possibilidades de trabalho em sala de aula;
- 16. Criar um polo de desenvolvimento de novas tecnologias em ensino de ciências.

Coordenação: Cleyde Corrêa Roncaratti

Jurema Lindote Botelho Peixoto George Kouzo Shinomiya Neurivaldo José de Guzzi Filho Valério Andrade Melo Viviane Briccia do Nascimento Zeneide Kouzo Shinomiya