

Synenergene

Kit de Atividades

Role Playing

1 · O que é?

O role playing é um jogo de representação, no qual um grupo de jogadores assume o papel de diferentes personagens, interpretadas de forma realista numa hipotética situação de conflito, neste caso associada aos potenciais problemas e benefícios da biologia sintética.

Como estratégia pedagógica, o role playing prevê a participação ativa do aluno, estimulando a construção de conhecimento por meio da reflexão e da criticidade. Ao desempenhar o papel de atores neste jogo, os alunos são convidados a estudar e compreender melhor os diferentes pontos de vista das personagens aqui representadas, alertando para uma multiplicidade de fatores que deverão ser ponderados em qualquer decisão ética e legal.

2 · Como jogar?

1. As cartas de que dispõe correspondem a diferentes personagens.
Comece por distribuí-las aleatoriamente pelos alunos.
2. Estabeleça o cenário do jogo.
Apresente a situação de conflito garantindo que todos os elementos a compreendem.
3. Determine um período de tempo suficiente para que cada aluno possa preparar e incorporar a sua personagem. Os alunos com personagens idênticas podem trabalhar em conjunto.
4. Divida os alunos por 2 ou 3 grupos de discussão.
Cada grupo reunido em torno de uma mesa deverá ser formado por 10 elementos, correspondendo às 10 personagens fictícias.
5. Tendo como base o cenário e as diferentes personagens do jogo, cada grupo deverá dar início ao debate.

Etapas do debate

A. Recolha e partilha de informação

1. Apresentação do cenário.
2. Cada aluno apresenta a sua personagem, destacando a sua visão e opinião sobre o problema em causa.
3. Cada personagem deverá indicar a sua maior preocupação e a sua proposta em relação à produção de açafrão recorrendo à biologia sintética.
4. Os alunos devem listar os problemas ou preocupações na folha de jogo disponível em cada mesa.

B. Discussão

1. O professor atua como moderador.
2. Os alunos deverão realizar um pequeno debate explorando as diferentes perspetivas de cada personagem.
3. Os vários pontos considerados relevantes para o entendimento entre todas as partes deverão ser anotados na folha de jogo (listar possíveis soluções).

C. Conclusão e apresentação dos resultados

1. É necessário que o grupo chegue a uma lista de propostas que devem ser registadas na folha de jogo.
Por exemplo: elaborar lista de compromissos para regular a utilização de açafrão produzido através da biologia sintética.
2. As propostas serão apresentadas à restante turma.

Cenário:

O açafrão é a especiaria mais cara do mundo. É chamado “ouro vermelho”, já que 1 grama deste produto chega a custar mais de 30€. São precisas cerca de 150 flores para obter 1 grama de açafrão. Esta especiaria é amplamente usada na alimentação, como tinta para tecidos, perfumes e mais recentemente na medicina.

Anualmente são produzidas cerca de 300 toneladas de açafrão, sendo o Irão responsável por 95% da produção mundial, seguido da Grécia, Itália e Espanha.

A possibilidade de criar componentes do açafrão através da biologia sintética, utilizando o processo de fermentação, permite generalizar a sua utilização, com custos mais reduzidos.

Nesta reunião das Nações Unidas, em que iremos participar, pretende-se debater os potenciais benefícios ou riscos da biologia sintética para a sociedade.

Será a biologia sintética a solução para a globalização da utilização do açafrão? Ou os problemas éticos e ambientais que podem levantar impedem o avanço desta tecnologia?