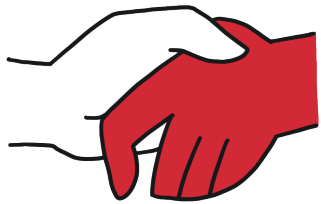


# PAPÉIS DOS COMUNICADORES QUE ATINGEM AUDIÊNCIAS MENOS TRABALHADAS

À medida que estabelecem ligações com o(s) seu(s) público(s), os comunicadores de ciência podem assumir diferentes papéis consoante as práticas de trabalho das pessoas envolvidas.



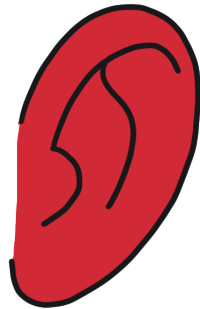
Cria ligações entre os vários atores

Estabelece ligações para aceder ao grupo-alvo

Liga-se ao público para fornecer informação ou para iniciar um diálogo

Salienta a importância de construir uma relação com o público

**o Mediador**

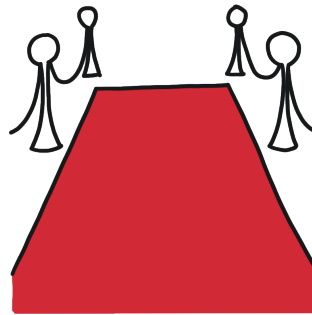


Tenta compreender melhor as audiências através da escuta ativa e da empatia

Integra o que aprendeu sobre o seu público nas suas actividades de comunicação

Evita fazer suposições sobre o público em termos de necessidades, inteligência e conhecimento

**o Ouvinte**

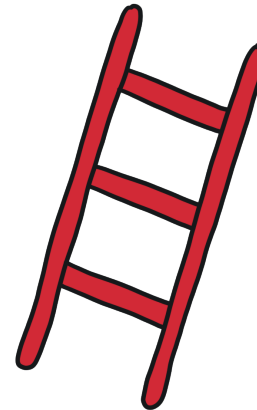


Rompe barreiras físicas, sociais e culturais que de outra forma impediriam outros de aceder a recursos, espaços, conhecimentos e oportunidades

Procura formar painéis que reflitam a diversidade de género e etnia

Trabalha com membros do grupo-alvo ou faz parcerias com organizações que já atingem essa audiência

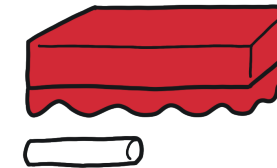
**o Incluídor**



Permite que audiências menos trabalhadas participem no debate público sobre a ciência:

- Fornece informações, recursos ou espaços ao grupo-alvo
- Muda a dinâmica de poder entre os cientistas e o público

**o Facilitador**

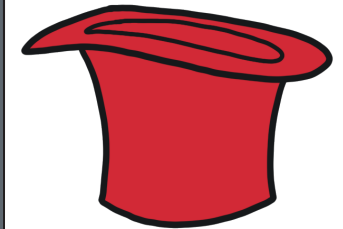


Dá ao público os instrumentos para compreender o método científico e o processo de investigação

Interessa-se em melhorar as capacidades de pensamento crítico do público para que possa distinguir entre fontes de informação fiáveis e não fiáveis

Apoia o público na compreensão dos processos de investigação e da incerteza científica

**o Educador**



Utiliza jogos, arte, performances, actividades práticas e histórias para entreter o público

Através do entretenimento, comunica sobre temas científicos sem o fazer explicitamente

Pode utilizar os canais digitais de forma criativa

Tem como objetivo transmitir conceitos ou iniciar um diálogo

**o Animador**