
AS PLACAS TECTÔNICAS ATRAVÉS DE JOGOS DIGITAIS: ESTUDO DE CASO NO MUSEU DE OCEANOGRAFIA DA UFRPE-UAST

Paulo César Florentino Marques¹; Jacqueline Santos Silva-Cavalcanti¹; Hélder Antero Amaral Nunes¹; Mônica Maria Madureira e Lima¹

¹ pcfmarques.bsi@gmail.com (Universidade Federal Rural de Pernambuco, Serra Talhada, Pernambuco)

¹ jacqueline@uast.ufrpe.com (Universidade Federal Rural de Pernambuco, Serra Talhada, Pernambuco)

¹ helder.franja@gmail.com (Universidade Federal Rural de Pernambuco, Serra Talhada, Pernambuco)

¹ monica-madureira@hotmail.com (Universidade Federal Rural de Pernambuco, Serra Talhada, Pernambuco)

O projeto intitulado de “O sertão vai virar mar” da Universidade Federal Rural de Pernambuco através da Unidade Acadêmica de Serra Talhada, no sertão Pernambucano (UFRPE-UAST), teve como intuito montar um museu interativo de oceanografia. Com base na proposta de interatividade a temática Oceanografia foi apresentada através de jogos digitais, desenvolvidos na própria Unidade Acadêmica. Esses jogos possuem uma gama de conhecimento implícito podendo ser usado como um recurso pedagógico no ensino dos temas relacionados à Oceanografia geológica, mais especificamente, os assuntos das placas tectônicas e suas movimentações, que servem como estímulo ao raciocínio lógico além de estimular a curiosidade dos visitantes com relação aos temas abordados. Desenvolvidos em parcerias de alunos e professores dos cursos de Sistemas de Informação, Ciências Biológicas e Engenharia de Pesca, foram realizados estudos das temáticas que seriam trabalhadas nos jogos de maneira a facilitar o entendimento técnico da temática abordada. A partir de então foram desenvolvidos jogos que trabalham temas como movimentos tectônicos, bem como, conhecimento das placas tectônicas, ambos assuntos trabalhados com os visitantes. Este trabalho tem como objetivo relatar o uso das novas tecnologias na educação informal, em especial o estudo de caso dos jogos do Museu de Oceanografia da UFRPE-UAST (MO). Os jogos foram implementados em linguagem de programação JAVA, fazendo uso dessa tecnologia para a utilização em terminais “touchscreen” expostos para a visita. Além dos terminais os jogos também ficaram disponíveis na internet, através do site do museu. A teoria da Deriva Continental é mostrada no MO através de jogos digitais, onde o participante é quem movimenta as placas tectônicas, e conhece um pouco mais sobre as características das placas da litosfera. Os jogos relacionados com tal teoria mostram aos usuários uma descrição das placas encaixando-se somente em sua localização no mapa-mundi. Com isso, visitantes podem ter noções de onde podem acontecer os limites das placas, bem como as denominações de cada uma das 13 (treze) mais conhecidas placas tectônicas da litosfera terrestre. Além do quebra-cabeça utilizado para tornar mais familiar as placas tectônicas, também foi implementado um segundo jogo que permite que usuário escolha a movimentação das placas a partir do tipo de limite (transformante, convergente ou divergente) que duas placas realizam. Com o objetivo de montar a formação continental atual. Com a utilização dos jogos, ficou mais fácil para os visitantes captarem os conceitos básicos da oceanografia geológica. O Museu de Oceanografia passa a adotar uma maneira lúdica e que chama a atenção dos visitantes para o conhecimento da oceanografia, ajudando a difusão do conhecimento científico sobre esta importante ciência no sertão Pernambucano.

Palavras-chave: interatividade, jogos digitais, educação informal