

PERCEPÇÃO DA OCEANOGRAFIA ATRAVÉS DA UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS PELOS VISITANTES DO MUSEU DE OCEANOGRAFIA DE SERRA TALHADA - PE

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

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

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

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

¹ jacqueline@uast.ufrpe.br (Universidade Federal Rural de Pernambuco – Unidade Acadêmica de Serra Talhada, Serra Talhada, Pernambuco)

A utilização de tecnologia em ambientes educacionais vem crescendo com o passar do tempo. Escolas vêm utilizando objetos de aprendizagem, jogos educativos e ferramentas web para auxiliar na educação, no entanto, apesar de ser uma prática bastante comum em museus ao redor do mundo, esta ainda não é fato no Brasil. O Museu de Oceanografia (MO) da Universidade Federal Rural de Pernambuco, Unidade Acadêmica de Serra Talhada (UFRPE-UAST), se propõe a utilizar tecnologias para apresentação de conteúdos ligados a oceanografia de maneira a apresentar uma transformação no conceito de museus. Este trabalho teve como objetivo avaliar a percepção dos visitantes em relação aos conteúdos oceanográficos abordados no MO através do uso de jogos digitais. Os jogos além da interatividade chamam a atenção dos visitantes, independentemente da sua faixa etária, surgindo curiosidade à respeito do tema abordado no mesmo. Foram criados 5 jogos, utilizando a linguagem de programação Java, sobre os aspectos biológicos (focando a cadeia alimentar e as espécies), geológicos (quebra cabeça utilizando placas tectônicas), e também um quiz sobre todo o conteúdo visto no museu. Como resultado deste trabalho, retratamos algumas situações das percepções dos visitantes em relação aos jogos: enquanto controlava a orca um dos visitantes ficou curioso em saber o porquê da orca não respirava na água, quando descobriu que mamíferos não respiravam sob a água, indagou novamente sobre “o que era mamífero e exemplos de mamíferos marinhos”. Outro visitante, ao jogar um jogo de quebra-cabeças onde as peças que devem ser montadas são as principais placas tectônicas, indagou: “O Japão e o Haiti tem terremotos porque estão próximos de outra placa?” executando o seu conhecimento sobre os movimentos das placas tectônicas. Tendo conhecimento da dificuldade em ter acesso ao museu, sendo um dos pontos negativos de acordo com visitantes, se fez novamente necessário utilizar a tecnologia para criar um Museu Oceanográfico Virtual, para que assim pessoas que não possuem acesso ao museu tivessem oportunidade de adquirir os mesmos conhecimentos oceanográficos. O resultado da aplicação de tecnologia ao ensino de oceanografia em um museu trouxe a vantagens de poder dispor do conhecimento mesmo estando longe do mar e de maximizar o acesso a este conhecimento independentemente da localização de quem deseja adquiri-lo.

Palavras-chave: tecnologia, interatividade