

---

## UTILIZAÇÃO DO JOGO “TRILHA DE GALÁPAGOS” COMO FERRAMENTA DE ENSINO NO MUSEU DE OCEANOGRAFIA – UFRPE/UAST

Heidy S. D. Vasco<sup>1</sup>; Renilson P. Morato<sup>2</sup>; Laíze A. N. Pereira<sup>3</sup>; Jacqueline S. Silva-Cavalcanti<sup>4</sup>

<sup>1</sup> heidy-stefany@hotmail.com (Graduando em Ciências Biológicas pela Universidade Federal Rural de Pernambuco/Unidade Acadêmica de Serra Talhada, Serra Talhada, Pernambuco)

<sup>2</sup> renilsonpessoa@gmail.com (Graduando em Ciências Biológicas pela Universidade Federal Rural de Pernambuco/Unidade Acadêmica de Serra Talhada, Serra Talhada, Pernambuco)

<sup>3</sup> laizealanne@gmail.com (Graduando em Ciências Biológicas pela Universidade Federal Rural de Pernambuco/Unidade Acadêmica de Serra Talhada, Serra Talhada, Pernambuco)

<sup>4</sup> jacqueline.silva@pq.cnpq.br (Professora Adjunta da Universidade Federal Rural de Pernambuco/Unidade Acadêmica de Serra Talhada, Serra Talhada, Pernambuco; Curador do Museu de Oceanografia da UFRPE/UAST)

O arquipélago de Galápagos ficou famoso a partir do ano de 1835, por conta do jovem naturalista Charles Darwin, que a bordo do navio HMS Beagle chegou ao arquipélago e ficou encantado com as espécies de aves marinhas que encontrou por lá. Devido ao arquipélago de Galápagos apresentar tantas curiosidades e particularidades para a oceanografia biótica, e a importância histórica de Charles Darwin, foi elaborado um jogo utilizado no desenvolvimento das atividades do Museu de Oceanografia – UFRPE/UAST, denominado “trilha para Galápagos”, com o objetivo de informar e demonstrar, de uma maneira dinâmica, sua importância, proporcionando conhecimento aliado à diversão. Este trabalho avalia a eficiência pedagógica da trilha em relação a abordagem da Oceanografia Biótica. O jogo foi confeccionado em lona na cor azul de 3 x 2 metros (largura x altura), com dezesseis retângulos com 60 cm<sup>2</sup>, com cinco perguntas escritas e quatro perguntas surpresas. O jogo funciona da seguinte forma: são necessários no mínimo dois jogadores e no máximo quatro; cada um joga o dado e anda a quantidade de “casas” que o dado mostrar; ao cair em uma casa que possua pergunta o jogador deve respondê-la, caso não acerte ele voltará para casa em que estava; ganha quem conseguir chegar primeiro ao final da trilha. Como resultado, foi observado que cerca de 80% das pessoas, na faixa etária de 7 a 18 anos, não conhecia Charles Darwin e nem o arquipélago. Já as pessoas com mais de 18 anos já haviam ouvido falar de Darwin, porém não sabiam sua história nem seus feitos. Todavia, os resultados foram surpreendentes, onde 90% dos jogadores obtiveram maior conhecimento sobre o assunto, além de se interessarem pelo tema, se mostraram com pretensão de pesquisar e conhecer melhor a história do arquipélago.

Palavras-chave: interatividade; Ilha de galápagos; museu de ciências.