

O JOGO DE DOMINÓ COMO FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO NO MUSEU DE MINERAIS E ROCHAS: UMA ANÁLISE A LUZ DA TEORIA DA ATIVIDADE

López, D. Y.¹; Barreto Campello, S.¹; Barreto, S. B.²; Oliveira, A. E. S.³; Oliveira, P. J. A.⁴;

¹ Programa de Pós-graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco. ² Programa de Pós-graduação em Geociências da Universidade Federal de Pernambuco. ³ Assistente em administração e museólogo do Museu de Minerais e Rochas. ⁴ Graduação em Geologia da Universidade Federal de Pernambuco.

RESUMO: O Museu de Minerais e Rochas (MMR) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), atua na difusão do conhecimento científico na área das Geociências e na preservação do meio ambiente natural e cultural. Nos últimos dez anos, o museu procura quebrar esse paradigma de museu tradicional, tentando transformá-lo em um espaço dinâmico, que permita mais interações com a comunidade. Dentro de suas atividades, foi desenvolvido o jogo de dominó, adaptado ao tema “escala de Mohs”, que tem como intuito o reconhecimento da relação mineral-dureza. A presente pesquisa foi caracterizada a partir da Teoria da Atividade de Leontiev e as contradições de Mwanza, identificadas a seguir: [1] A primeira contradição do dominó como ferramenta, está relacionada com as regras do jogo, já que existe uma necessidade de acordo sobre as regras no início do jogo, embora durante seu uso possam ocorrer mudanças; [2] Outro aspecto identificado, se refere ao sistema de visitação do museu que trata da ordem da realização da atividade. Neste trabalho, foi analisado que os usuários que participaram primeiro da atividade do jogo e em seguida foram para a visitação ao museu, tiveram uma lacuna de informação sobre o tema: escala de Mohs. Este fato prejudicou o entendimento e a dinâmica de uso do artefato dominó. Os participantes não tinham clareza da relação entre os minerais e o número que representa sua dureza. De acordo com estes resultados, foi possível perceber que as ações dos usuários são próximas ao objeto da atividade, e é essa sequência que favorece aos visitantes, o entendimento da mecânica de jogo e relação entre o mineral e a escala de dureza, estabelecida pelo número. Cabe ressaltar que o dominó apresenta uma contradição como artefato, pois o jogo só faz sentido quando os participantes realizam a visitação antes de utilizar os jogos, já que não há uma regra explícita no jogo que explique aos usuários a relação. Por último, foi possível observar que este artefato gera maiores cenários de interação e brincadeira entre os usuários, da mesma forma o curto tempo de duração do jogo ajuda a aumentar o interesse de jogar novas partidas. O dominó como ferramenta, favorece a internalização do conhecimento sobre a escala de Mohs, por meio de uma atividade lúdica e divertida, pois está inserido dentro de um contexto educacional, neste caso o museu, que explica todas as informações necessárias para o entendimento e desenvolvimento do jogo.

PALAVRAS-CHAVE: JOGO DO DOMINÓ, TEORIA DA ATIVIDADE, MUSEU DE MINERAIS E ROCHAS, ESCALA DE MOHS