

16ª SEMANA NACIONAL DE MUSEUS
MUSEUS HIPERCONECTADOS

OFICINA 1: “EXPLORADORES DA NATUREZA”

Coordenador: Rodson de Abreu Marques

Objetivos

- 1) Mostrar aos visitantes os trabalhos que são desenvolvidos no campo e a atuação dos cientistas na natureza.
- 2) Desenvolver o senso prático, a partir de técnicas de orientação cartográfica (Leste, Oeste, Norte e Sul), utilizando mapas, bússolas e GPS.

OFICINA 2: “GEOCIÊNCIAS INCLUSIVA”

Coordenador: Rodson de Abreu Marques

Objetivos

O trabalho propõe a implementação de técnicas de educação inclusiva para cegos e pessoas de baixa visão utilizando exemplos nas áreas de geociências.

OFICINA 3: “MAQUETE GEOLÓGICA DO CAPARAÓ - ES”

Coordenador: Rodson de Abreu Marques

Objetivos

- 1) Mostrar aos visitantes os trabalhos que são desenvolvidos dentro das instalações da UFES.
- 2) Mostrar como a utilização de imagens de satélite, características de campo (relação das unidades geológicas e medição de estruturas), são importantes no estudo e na confecção de perfis geológico-estruturais, descrição de amostras macroscópicas.
- 3) Despertar o interesse pelas ciências, em especial pelas geociências, a partir de modelos didáticos.
- 4) Mostrar a perspectiva de um terreno, visto do alto, a partir de um Drone.

OFICINA 4: “SIMULAÇÃO DE UM HOLOGRAMA”

Coordenador: Juliana Rosa

Objetivos

Holograma é uma imagem tridimensional obtida a partir da projeção da luz sobre objetos bidimensionais. Na oficina vamos fazer um “holograma” caseiro que de fato é um efeito de espelhos, que reflete quatro imagens do vídeo em questão gerando uma imagem flutuante, resultando em uma simulação de holograma.

OFICINA 5: “MUSEUS VIRTUAIS”

Coordenador: Carolina Demétrio Ferreira

Objetivos

Tem-se como objetivo estimular o uso de ferramentas tecnológicas para a difusão da ciência. Assim, por meio de visitas online à Museus, pretende-se mostrar ao público uma outra maneira de se ter acesso ao conhecimento e cultura.

OFICINA 6: “MONTAGEM DE ÓCULOS 3D”

Coordenador: Rodrigo Giesta

Objetivos

O objetivo da oficina é ensinar os participantes a montarem seus próprios óculos 3D feitos de cartolina do tipo vermelho e azul (i.e., red cyan) para visualização de estéreo-anáglifos (imagens ou vídeos).

OFICINA 7: “JOGOS DE PARASITOLOGIA”

Coordenador: Isabella Vilhena Freire Martins

Objetivos

- 1) Explanar sobre conceitos de parasitologia e principais espécies de importância e de maior frequência. Expor alguns espécimes e modelos biológicos em biscuit sobre alguns parasitos. Montar “quebra-cabeça” de imagens com espécimes de parasitos de acordo com perguntas a serem abordadas.
- 2) Dinamizar por meio de jogos virtuais em lousa digital sobre o “Combate aos focos do mosquito transmissor da Dengue” e “O consultório de diagnóstico de doenças”.

OFICINA 8: “OS INVERTEBRADOS NO MUNDO VIRTUAL”

Coordenador: Adriane Cristina Araújo Braga

Objetivos

- 1) Apresentar para o público, por meio de filmes e jogos, a biologia e a ecologia dos invertebrados.
- 2) Despertar o interesse dos visitantes em conhecer o comportamento e curiosidades desses animais, por meio de jogos virtuais e os confeccionados pelos monitores;