

HEALTH MUSEUM - MUSEU FÍSICO VIRTUAL DE INTERAÇÃO COM O PÚBLICO

May Jacob Coelho¹, Antonio Pancrácio¹

¹Harmonia Escola Bilingue – Campo Grande - MS

mayjcoelho@gmail.com, antonio.souza@ufms.br

Resumo

Pensando nas tecnologias de educação, com foco no acervo do Museu de Anatomia, sediado nas dependências da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul, pelo conteúdo oferecido, identificou-se a possibilidade de criar um museu digital, que tem como proposta trazer informação e que este possa ser acessado a qualquer momento em qualquer lugar, incentivando a comunidade a visitação. Com esta abordagem foram utilizadas metodologias de validação, como uma Oficina de Ideação, que ficou entendido como viável a construção de um mínimo produto viável ou MVP, e um quiz com os registros fotográficos das peças. Após esta oficina, foi utilizada a metodologia lean inception que indicou quais funcionalidades o MVP deveria apresentar até a evolução deste site e Quiz, que foram desenvolvidos no ambiente Drive com a ferramenta Google Sites, que podem ser acessados no endereço: <https://sites.google.com/view/helthmuseumufms>

Palavras-chave: Educação, Tecnologia, Acervo, Acesso.

Introdução

A pesquisa envolve o desenvolvimento de um site e tem como objetivo aperfeiçoar a interação dos visitantes com as peças expostas no momento de visitação ou futuramente com pesquisas. A ideia surgiu a partir de visitas realizadas com estudantes e professores da UFMS - Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, onde constatou-se a falta de interação com os itens exposto no Museu de Anatomia do local, uma vez que a visita possui tempo insuficiente para que se tenha um amplo conhecimento de todas as peças expostas. Por essa razão, foram questionadas possibilidades de como fazer para aumentar o rendimento durante as visitas. A partir do problema levantado relacionado à falta de tempo durante as visitas, foi proposto o projeto de criação de uma plataforma virtual, desenvolvida no Google Sites como um protótipo inicial, que pode possibilitar aos visitantes informações sobre a peça que estão observando e sobre os principais sistemas do corpo humano, além de curiosidades e possíveis doenças. Assim, os visitantes podem adquirir conhecimento prévio sobre as peças a disposição, tendo como foco a anatomia clínica.

Metodologia

Primeiramente foi decidido área de atuação: em saúde combinada com acesso e tecnologia, conforme conversas e entrevistas com o Professor orientador, que disponibilizou

literatura e fontes de pesquisa; além de visitas técnicas ao museu, quando foram feitos alguns registros fotográficos iniciais.

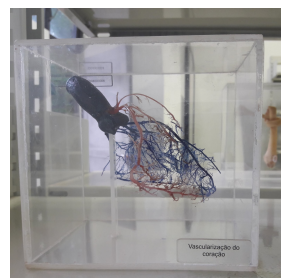


Figura 1. Vascularização do coração.

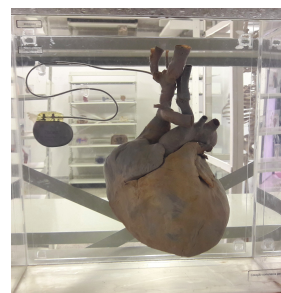


Figura 2. Coração com marca passo.

Foi usada a metodologia Lean Inception de ideação, que traz templates pré definidos para definição do MVP - mínimo produto viável, que chegou a prototipação do site na plataforma Drive, do Google.



Figura 3. Oficina de Lean Inception.



Apoio:

Figura 4. Oficina de Ideação.

Resultados e Discussão

Após identificação do mínimo produto viável - MVP, passou-se para a etapa de entendimento sobre a utilização dos site e por essa razão, foi realizada uma reunião onde o tema abordado foi a inovação e como a tecnologia poderia contribuir na educação. Como resultados deste estudo de ferramentas para desenvolvimento do site, optou-se por utilizar a metodologia Lean Inception que otimiza o conhecimento, investimento e tempo dos desenvolvedores da ideia, conversando prontamente com o público.

Depois de ter pesquisado sobre os itens expostos no museu e em livros de anatomia humana, usados nas aulas da UFMS, reunimos as informações em um site do ambiente Drive Health Museum UFMS e que pode ser visualizado no endereço eletrônico

<https://sites.google.com/view/helthmuseumufms>

Pode ser acessado de maneira mobile para fins de pesquisa ou por curiosidade das peças expostas.

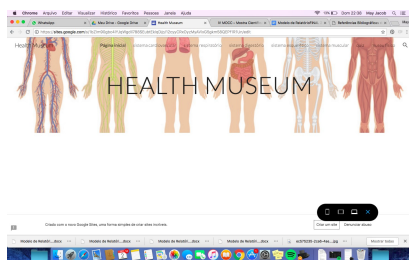


Figura 5. Site MVP versão 1.0.

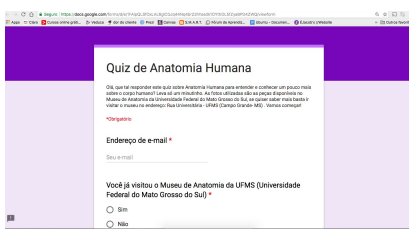


Figura 6. Quiz MVP versão 1.0.

Considerações Finais

Espera-se que as informações do Museu de Anatomia da UFMS disponibilizadas em plataformas mobile e online, ao público, alunos e possíveis visitantes possam possibilitar

pesquisas, bem como, interação com a curadoria do museu e também provocar conhecimento acerca das peças disponibilizadas, antes mesmo de ir ao espaço físico do museu. Portanto, a tecnologia integrada à ações dos responsáveis pelo Museu pode disponibilizar, disseminar e divulgar de maneira abundante e colaborativa

Agradecimentos

Agradecimentos especiais ao Professor Antonio Pancrácio pelo tempo e atenção dispensada, equipe do Living Lab - Sebrae MS e Rede Explores Game.

Referências

RIZZO, Donald C. Fundamentos de Anatomia e Fisiologia. São Paulo: Cengage, 2012.

SCOTT, Ann Senisi; FONG, Elizabeth. Estruturas e Funções do Corpo. São Paulo: Cengage, 2012.

SARDINHA – Vanessa – Principais sistemas do corpo humano – 2017 – <https://biologianet.uol.com.br/anatomia-fisiologia-animal/principais-sistemas-corpo-humano.htm> – acesso em: 28/06/2018.

HEALTH MUSEUM - PHYSICAL VIRTUAL MUSEUM OF INTERACTION WITH THE PUBLIC

Abstract: *Thinking about the education technologies, with focus on the collection of the Museum of Anatomy, based at the Federal University of Mato Grosso do Sul, the content offered, identified the possibility of creating a digital museum, whose proposal to bring information and that it can be accessed anytime anywhere, encouraging the community to visitation. With this approach, validation methodologies were used as a workshop of Ideation, which was understood as a feasible the construction of a minimum viable product or MVP, and a quiz with the photographic records of the pieces. After this workshop, was used to lean inception which indicated which features the MVP should be submitted before the evolution of this site and Quiz, which were developed in the environment Drive the tool Google Sites, which can be accessed at: <https://sites.google.com/view/helthmuseumufms>*

Keywords: *public, education, technology, collection, access.*

Apoio:

Realização:

