



## 12º FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA DA UEM

### OS JOGOS ELETRÔNICOS PODEM PERDER ESPAÇO COMO OPÇÃO DE LAZER? ESTUDO DE VISITANTES ESPONTÂNEOS DO MUDI AOS DOMINGOS NO PERÍODO DE ABRIL DE 2013 E ABRIL DE 2014

Vinícius Silva Guizellini<sup>1</sup>  
Débora de Mello Gonçalves Sant' Ana<sup>2</sup>

Nos últimos 50 anos os Museus de Ciências, entre outros, passaram por diversas modificações. Esses estabelecimentos que, antes, eram um depósito empoeirado de antiguidades e frequentados apenas pela nobreza, desde então, estão mais modernos e interativos, estão abertos a todas as classes sociais e adquiriram um papel de lazer. Esse fenômeno pode ser observado no Museu Dinâmico Interdisciplinar da Universidade Estadual de Maringá. Trata-se de um ambiente bastante interativo e aberto às escolas e comunidade. Dados colhidos do mês de abril dos anos de 2013 e 2014 de visitantes espontâneos aos domingos apontaram um número de 206 pessoas. Ao analisar esse número percebe-se que há um predomínio de visitantes na faixa etária de 0 a 12 anos. Pode-se concluir que essas crianças optaram por um meio de lazer que foge do lazer mais comum, que hoje, são os jogos eletrônicos. As crianças visitaram o museu por escolha própria ou por incentivo dos pais. No segundo caso, existe um incentivo à cultura pelos pais, e isso é de extrema importância para que um país se desenvolva e passe a integrar o grupo de países de primeiro mundo. Todavia, para saber ao certo se no Brasil há um bom número de visitas espontâneas são necessárias mais pesquisas.

**Palavras-chave:** Museu. Divulgação científica. Visitação espontânea.

**Área temática:** Educação.

**Coordenador(a) do projeto:** Débora de Mello Gonçalves Sant' Ana, dmgsantana@gmail.com, Professora Adjunta da UEM. DCM/ PBF/ MUDI

#### Introdução

Em 1985, surge por meio de um projeto de extensão o Museu Dinâmico Interdisciplinar (MUDI) da Universidade Estadual de Maringá (UEM), que tem como principal objetivo integrar a universidade à educação básica e a comunidade em geral. O MUDI é um espaço que contém vários ambientes multidisciplinares, dos quais apresentam várias atividades interativas que proporcionam uma maior interação e diversão ao público (MUDI, 2014).

Os museus mudaram bastante ao longo do tempo. Eles passaram de um local dedicado a um pequeno número de pessoas para um local aberto para todas as

<sup>1</sup> Acadêmico de Ciências Biológicas da UEM, Monitor do MUDI.

<sup>2</sup> Professora Adjunta da UEM. DCM/ PBF/ MUDI, Orientadora. [dmgsantana@gmail.com](mailto:dmgsantana@gmail.com)



12º FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA DA UEM  
"A Arte, o Esporte e a Saúde na qualidade de vida"  
De 04 a 06 de junho de 2014

classes sociais e níveis intelectuais (PINTO;LOPES,1999). Esses estabelecimentos só ganham ênfase em seu papel educativo quando em 1958, no Rio de Janeiro, é realizado o "Seminário Regional da UNESCO sobre a função Educativa dos Museus", que passa a reconhecer o museu como uma extensão da escola. Porém, a sua função social surge apenas em 1972, quando a partir de um encontro ocorrido, no Chile, chamado de "Mesa Redonda de Santiago", a instituição passa a ser designada a proporcionar o desenvolvimento comunitário, tendo um papel importante na educação da comunidade (PRIMO,1999).

Devido a essas mudanças, ocorreu uma diversificação significativa dos visitantes de museus, abrangendo de crianças a idosos, pobres a ricos, entre outros. Isso é observado no MUDI, tanto pelas visitas escolares como pelas espontâneas, sendo que a visita voluntária é mais comum aos domingos e a maior porcentagem desses visitantes são famílias. Isso mostra que o MUDI se tornou um tipo de lazer para essas famílias, conforme Pinto e Lopes (1999), "os museus são um serviço para o público, constituindo um espaço de lazer [...]".

Esse papel do MUDI é importante porque estamos em uma sociedade que um tipo de lazer muito popular entre as crianças e adolescentes são os jogos eletrônicos, que ganharam hegemonia desde a década de 1980 até hoje. Essa expansão abrange videogames, computadores, e até os celulares. Assim, ao lado desse comportamento hegemônico em relação aos jogos eletrônicos, temos visto no MUDI, aos domingos, a presença de várias crianças e adolescentes acompanhados de seus familiares. Então eu lhe faço uma pergunta: os jogos eletrônicos podem perder espaço como opção de lazer?

## Metodologia

Foram levantados os dados das visitas espontâneas ao MUDI nos domingos, mediante ao livro de registro de visitantes. Os dados obtidos foram analisados e apresentados em tabelas que revelaram as variáveis da população visitante.



12º FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA DA UEM  
"A Arte, o Esporte e a Saúde na qualidade de vida"  
De 04 a 06 de junho de 2014

## Discussão de Resultados

**Tabela 1** – Número de visitantes espontâneos ao MUDI durante os domingos do período de abril de 2013.

Classe	Idade	Quantidade	%
I	0-12 anos	22	25,58
II	13-19 anos	16	18,60
III	20-30 anos	14	16,28
IV	31-45 anos	24	27,91
V	>45 anos	10	11,63
<b>TOTAL</b>		86	100

**Tabela 2** - Número de visitantes espontâneos ao MUDI durante os domingos do período de abril de 2014.

Classe	Idade	Quantidade	%
I	0-12 anos	43	35,83
II	13-19 anos	11	9,17
III	20-30 anos	21	17,5
IV	31-45 anos	36	30
V	>45 anos	9	7,5
<b>TOTAL</b>		120	100

**Tabela 3** - Número total de visitantes espontâneos ao MUDI durante os domingos do período de abril de 2013 e abril de 2014.

Classe	Idade	Quantidade	%
I	0-12 anos	65	31,55
II	13-19 anos	27	13,11
III	20-30 anos	35	16,99
IV	31-45 anos	60	29,13
V	>45 anos	19	9,22
<b>TOTAL</b>		206	100

O MUDI recebeu um total de 206 visitantes espontâneos no período de abril de 2013 e 2014. Dentre eles, 86 são visitantes do período de abril de 2013 e 120 são visitantes do período de abril de 2014. Os dados mostram um aumento de 39,53% no número de visitantes de 2013 para 2014. A partir desses e dos demais dados



12º FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA DA UEM  
"A Arte, o Esporte e a Saúde na qualidade de vida"  
De 04 a 06 de junho de 2014

analisados na lista de presença pude notar uma variável referente ao sexo dos visitantes, cuja apresenta uma porcentagem de 53,40% do sexo feminino e 46,60% do sexo masculino. Outra variável notada foi a cidade em que eles moram, apresentando uma porcentagem de 81,07% para os que moram em Maringá, 14,08% para os que moram em outras cidades do Paraná e 4,85% para os que moram em outros estados. Os dados mostram uma variedade grande entre os visitantes, apresentando pessoas com idades entre 2 e 87 anos.

Analisando a **Tabela 3** podemos perceber um predomínio da classe I (0-12 anos) e IV (31-45 anos), que somados representam aproximadamente 60,68%. Nessas classes estão presentes as crianças e adultos, cujos podemos concluir como sendo uma família. A justificativa para esse acontecimento é explicada pelo fato de que nos últimos anos os museus adquiriram um caráter interativo e de lazer. Percebe-se que essas crianças trocaram os meios de lazer mais comuns atualmente, cujos jogos eletrônicos são o principal, por um meio de lazer que vem crescendo, o museu. Não queremos passar uma imagem ruim desses jogos, e sim enfatizar a opção feita pelas próprias crianças, ou seus pais, que indica algo importante: a busca por cultura e conhecimento.

## Conclusões

Pode-se concluir que o público visitante do MUDI aos domingos é, sobretudo familiar e buscam o museu como opção de lazer. Um fato que não pode ser esquecido é o aumento de aproximadamente 40% do número de visitantes no período de um ano. Após a análise das diversas variáveis irei lhe responder a questão levantada inicialmente: os jogos eletrônicos podem perder espaço como opção de lazer? A resposta é sim, o estudo realizado mostrou que isso é uma realidade e que os museus podem ganhar mais espaço futuramente. Contudo, os jogos eletrônicos ainda continuam com a sua hegemonia, o número apresentado pela pesquisa é um número muito pequeno se comparado a nível nacional. Entretanto, sabemos que as mudanças começam com pequenas atitudes, e desse modo fica a esperança de que a cada dia mais pessoas procurem a cultura e educação que os museus proporcionam, assim formando um país melhor.

## Referências

PRIMO, Judite Santos. Pensar contemporaneamente a museologia. **Cadernos de Sociomuseologia**, n. 16, 1999. Disponível em: <<http://recil.grupolusofona.pt/bitstream/handle/10437/3780/Pensar%20contemporaneamente.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 16 de maio de 2014.

MOREIRA, Ildeu de Castro. A inclusão social e a popularização da ciência e tecnologia no Brasil. **Inclusão Social**, v. 1, n. 2, 2006. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/inclusao/index.php/inclusao/article/view/29/50>>. Acesso em: 16 de maio de 2014.



MUDI. **Sobre o MUDI**. Disponível em: <<http://mudi.uem.br/index.php/sobre-o-mudi-sp-2101375831/historico>>. Acesso em: 16 de maio de 2014.

BRAGANÇA, Fernando G. Que ganhamos hoje em leva. **Comunicar Ciência**, Lisboa, v. 3, set/out. 1999.

PINTO, José M. S. ; LOPES, Sandra A. Importância dos Museus no Ensino Básico e Secundário. **Comunicar Ciência**, Lisboa, v. 3, set/out. 1999.

FREITAS, Mario. Os museus e o ensino das ciências. **Comunicar Ciência**, Lisboa, v. 3, set/out. 1999.