

**OCEANARIUM: MUSEU VIRTUAL PARA DEMOCRATIZAÇÃO DA CULTURA
OCEÂNICA POR MEIO DA REALIDADE VIRTUAL
ODS 13/14**

Ana Paula Vieira Gonçalves (SESI 162 - Lorena)
Laís Maya Santos (SESI 162 - Lorena)
Luís Felipe Sampaio Ferraz (SESI 162 - Lorena)
Felipe Cardoso Vilar Carneiro (SESI 162 - Lorena)
Marcia da Silva Santos Barbosa (Professora Orientadora – SESI 162 - Lorena)
Marlise Maurenre Machado (Professora Coorientadora – SESI 162 - Lorena)

Por mais que a tecnologia tenha trazido consigo a facilidade no desenvolvimento de projetos e comunicação, ainda temos uma certa dificuldade em relação ao acesso à cultura, e principalmente aos museus. Torna-se mais rara a promoção desses conhecimentos, quando se trata da cultura oceânica. Nesse contexto, o grupo uniu a tecnologia ao tema Oceanografia para criar um museu virtual, o *Oceanarium*, disponível para dispositivos populares, como celulares e computadores, mas, principalmente, para óculos de realidade virtual. O objetivo geral desse projeto é utilizar a tecnologia da visita virtual para democratizar o acesso à cultura oceânica. Os objetivos específicos são disponibilizar visitas de forma fácil e gratuita por meio do celular e outros dispositivos e ser um recurso para uso didático, sendo usado em escolas. Para tanto, o grupo utilizou a tecnologia do Óculos *Meta Quest 3* com o intuito de alertar sobre os problemas atuais ligados às mudanças climáticas, que impactam diretamente os oceanos e as comunidades costeiras. Esses efeitos ameaçam não só a biodiversidade, mas também a sobrevivência de comunidades humanas que dependem do mar para sua alimentação, economia e cultura. O Museu é dividido em setores, sendo que cada um deles tem temas diferentes sobre oceanografia, como oceanógrafos importantes, descobertas marítimas, espécies de animais marinhos e curiosidades. Em meio à visita, é também citada a importância do oceano e as maneiras de protegê-lo. Em suma, a meta é, daqui a alguns anos, abordar outros temas, fazendo com que as pessoas façam uma visita pelo próprio celular, ou por óculos de realidade virtual, caso não tenham acesso a esses lugares. Dessa forma, acredita-se que o projeto irá auxiliar na propagação do saber científico, incentivando o despertar da curiosidade e a responsabilidade ecológica, possibilitando que a cultura e o conhecimento cheguem a um número crescente de indivíduos, superando barreiras geográficas.

Palavras-chave: Cultura oceânica; Museu virtual; Educação.