

## A EXPERIÊNCIA DOS BOLSISTAS DE EXTENSÃO NO PROJETO LUDOTECA DO TURISMO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS - UFPel

PIERRE CHAGAS<sup>1</sup>; NATÁLIA GARCIA<sup>2</sup>; SARAH MINASI<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universidade Federal de Pelotas – pionfire@gmail.com

<sup>2</sup> Universidade Federal de Pelotas – natysgarcia@gmail.com

<sup>3</sup> Universidade Federal de Pelotas – sarahminasi@gmail.com

### 1. INTRODUÇÃO

O Projeto Ludoteca do Turismo é desenvolvido por docentes, técnicos e acadêmicos do curso de Bacharelado em Turismo, sendo que os últimos se dividem em voluntários e bolsistas de extensão. São realizadas reuniões semanais para a elaboração de jogos e atividades lúdicas com os temas turismo, patrimônio e cidadania, bem como fazer a manutenção do acervo já existente.

Comumente as ludotecas e brinquedotecas tem por característica o estabelecimento de sua localização em espaços físicos, onde os usuários podem destinar algumas horas do seu dia para realizar atividades educacionais através do material lúdico pedagógico disponibilizado. No caso do Projeto Ludoteca do Turismo, essa característica não se aplica, uma vez que os jogos são disponibilizados para empréstimo e aplicação nas escolas de Pelotas ou similares e o espaço físico do Projeto é destinado aos acadêmicos vinculados, para que possam desenvolver suas atividades de criação e elaboração de material, além de armazenar os jogos já existentes.

Para a confecção das atividades e jogos os acadêmicos realizam pesquisa bibliográfica e documental e avaliam quais modalidades de jogos infanto-juvenis podem ser adaptados às temáticas da educação patrimonial, turismo e cidadania. Diante disso, passam a criação e elaboração dos mesmos, sendo que estes são finalizados pela editora e gráfica da própria Universidade Federal de Pelotas – UFPel.

Para DALLADONA e MENDES (2004, p.110)

brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar e o jogar geram um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, comprehende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos

Sendo assim, percebemos que mesmo durante o momento de brincadeira, a criança também está aprendendo e desenvolvendo o conhecimento. O jogo tem um sistema de regras que lhes são próprias, isto é, diferentes para cada modalidade e segundo KISHIMOTO (1999) quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica. Os jogos e atividades desenvolvidos pela Ludoteca do Turismo abordam temas como cidadania, patrimônio e a história do município de Pelotas, o que evidencia esta possibilidade de brincar e aprender que os jogos e atividades lúdicas proporcionam.

Neste contexto, MORAES (1986, p.12) afirma que é necessária uma ação pedagógica que direcione os estudantes ao conceito de patrimônio e sua importância, para que estes compreendam, valorizem e preservem o que é reconhecido como seu. O conceito de educação patrimonial é ainda recente quando se trata da educação escolar, mas é um tema que pode ser amplamente

explorado, uma vez que visa a construção de respeito a culturas distintas, passadas e presentes, como elemento fundamental da formação dos indivíduos.

A educação patrimonial para GRUNBERG (2001) é um ensino centrado nos bens culturais, com metodologias que tomam estes bens para a prática pedagógica – pode ser vista como um agente positivo quando estimulada e inserida para crianças, e no caso da Ludoteca do Turismo esta relação fica mais evidente, pois estreita a relação com a atividade turística e, sendo assim, os futuros turismólogos devem promovê-la do modo que puderem. No caso do Projeto, esta educação patrimonial ocorre por intermédio das atividades e jogos lúdicos, o que faz com que as crianças aprendam de maneira mais atrativa para elas, ou seja, brincando.

Sendo assim, o objetivo deste trabalho é analisar os relatos de experiência de bolsistas e voluntários do Projeto de Extensão Ludoteca do Turismo e verificar se as suas expectativas foram atendidas durante a execução das tarefas no projeto.

## 2. METODOLOGIA

O presente trabalho pretende apresentar os relatos de bolsistas que passaram pelo Projeto de Extensão Ludoteca do Turismo. A pesquisa é de cunho qualitativo, sendo baseada no relato de experiência dos bolsistas, tendo a sua coleta de dados via e-mail com um questionário para os participantes, dentre eles bolsistas e voluntários dos anos de 2013, 2014 e 2015. O questionário era composto por 5 perguntas abertas. Foram enviados 8 questionários, sendo que destes obteve-se o retorno de 5 ex-participantes do projeto. Os participantes foram elencados como bolsista 1, bolsista 2, bolsista 3, voluntário 1 e voluntário 2, respectivamente.

Após obtidas as respostas, pudemos avaliar a visão deles sobre as principais descobertas, facilidades e dificuldades como bolsistas ou voluntários do Projeto, as motivações destes para ingressar na Ludoteca, além de recebermos as sugestões destes para a continuidade do projeto nas escolas. A análise, por fim, foi satisfatória e atendeu às expectativas propostas pela pesquisa.

Sendo assim, as questões eram: 1) Qual a sua motivação para ingressar no projeto?; 2) Quais as principais descobertas durante o projeto?; 3) Quais as principais facilidades e dificuldades encontradas na execução das atividades?; 4) Suas expectativas foram atingidas através da vivência no projeto?; 5) Quais seriam as suas recomendações sobre o projeto?.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Entre os motivos alegados pelos voluntários e bolsistas para ingressar no Projeto, está o interesse em aprender formas lúdicas de ensino, ter experiências práticas ligadas ao conteúdo aprendido no decorrer do curso de Bacharelado em Turismo, ter uma vivência prática na área do Turismo, adquirir novos aprendizados e ver como se dava o funcionamento dos projetos de extensão.

Quanto às descobertas, elas foram divididas em boas e ruins: boas porque os participantes relatam que não esperavam que as crianças absorvessem tão bem o que lhes foi passado, principalmente quando são utilizados jogos com imagens. Quanto as descobertas ruins, os participantes não esperavam encontrar tamanho descaso do sistema público de educação. O bolsista 1 ressalta que,

os jogos ilustrativos e atividades lúdicas auxiliavam o aluno a compreender o conteúdo teórico, deixavam o estudo mais divertido,

despertando o interesse dos alunos. Pude perceber que os projetos colaboraram na formação da cidadania dos participantes com aprendizados importantes, principalmente no que se refere a identidade cultural regional. (BOLSISTA 1, 2016).

Entre as facilidades citadas pelos voluntários e bolsistas, todos mencionaram a boa recepção que os jogos e atividades lúdicas tiveram por parte dos alunos, destacando a participação e interesse dos mesmos. A voluntária 1 destacou que “as crianças adoravam a parte dos jogos, e aprendiam com isso. Gostavam de descobrir coisas novas a partir das brincadeiras”.

Quanto às dificuldades, os acadêmicos envolvidos relatam que a principal barreira era o grande número de alunos que chegam às séries avançadas sem saber ler ou escrever. A voluntária 2 relata que “as dificuldades davam-se pelo fato de muitas crianças ainda não saberem ler ou escrever, o que demandava esforço dos bolsistas e voluntários em buscar alternativas para que esses alunos participassem das atividades propostas”. Já a bolsista 2 abordou que “a diferença de idade encontrada em algumas turmas, em que alguns ‘mais velhos’ ” não tinham tanto interesse nas atividades lúdicas como o restante da turma. A indisciplina de alguns alunos, a falta de colaboração por parte de alguns professores e a grande diferença etária entre alunos da mesma série, também foram apontadas como dificuldades pelos bolsistas e voluntários.

Todos os respondentes do questionário expuseram que suas expectativas foram atendidas e que aprenderam muito participando do Projeto Ludoteca do Turismo. E, que ao ensinar os jogos e atividades para as crianças, eles mesmos acabaram amadurecendo e aprendendo de maneira recíproca com as crianças.

Quanto às recomendações feitas pelos participantes, eles insistem para que a Ludoteca do Turismo continue atuando em conjunto com projetos Turismo, Educação e Cidadania e Turismo e Educação Patrimonial, e conforme o relato da bolsita 3, “o projeto tem muito potencial para desenvolver nos alunos o sentimento de pertencer, de fato, a uma história e a cidade de Pelotas como um todo”. Sendo assim, os projetos além de ensinar às crianças sobre a história da cidade de Pelotas estabelecendo relações de patrimônio e cidadania, faz com que os alunos do curso de Bacharelado em Turismo aprendam e se integrem à comunidade em que estão inseridos.

#### 4. CONCLUSÕES

Após a análise das respostas obtidas com os questionários, notou-se o alto grau de satisfação dos graduandos que participaram do projeto Ludoteca do Turismo. Os respondentes destacam a importância do projeto tanto para o curso de Bacharelado em Turismo quanto para as escolas que participam, enfatizando o conhecimento adquirido por ambas as partes com as atividades realizadas.

Sendo assim, perceptível afirmar em como os projetos de extensão agregam conhecimento e vivência aos acadêmicos, fazendo com que estes saiam da dinâmica de sala de aula e interajam com a comunidade que rodeia seu ambiente de estudo. Esta interação é enriquecedora tanto para os graduandos quanto para os alunos das escolas participantes, que acabam aprendendo mais sobre o patrimônio cultural de sua cidade e multiplicando o conhecimento, repassando-o para diversos grupos sociais.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DALLABONA, S. e MENDES, S. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar.** ICEG, 2004. Online. Disponível em: <http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev04-16.pdf>. Acesso em: 25/07/2016.

GRUNBERG, E. **Educação Patrimonial:** utilização dos bens culturais como recursos educacionais. Acessado em 25 jul. 2016. Online. Disponível em: <[www.pearl.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo4/estudos\\_sociais/educacao\\_patrimonial.pdf](http://www.pearl.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo4/estudos_sociais/educacao_patrimonial.pdf)>.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos, brinquedos, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1999.

MORAES, A. P. de. **Educação Patrimonial nas escolas: aprendendo a resgatar o Patrimônio Cultural.** Universidade Estadual do Norte Fluminense Dacy Ribeiro(UENF). Online. Disponível em:<http://www.cereja.org.br/>