

LUDOTECA DO TURISMO: UMA ANÁLISE DO MATERIAL LÚDICO PEDAGÓGICO DESENVOLVIDO PARA EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

ROBERTA MATTOS LESSA¹; LEONARDO FERREIRA RESENDE²; DANIEL
LUCENA MUNHOSO³; PRISCILLA TEIXEIRA DA SILVA⁴; SARAH MARRONI
MINASI⁵

¹Universidade Federal de Pelotas – roberta.lessa@hotmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – lfresend@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – danielmunhoso@yahoo.com.br

⁴Universidade Federal de Pelotas – priscilla.cet@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – sarahminasi@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O Projeto de Extensão Ludoteca do Turismo foi criado em 2005, para atuar na área de educação patrimonial. As atividades do projeto são voltadas para a elaboração de jogos e atividades lúdicas para serem utilizados em outros projetos que envolvam ações educacionais desenvolvidas pelos acadêmicos do Curso de Bacharelado em Turismo, da Universidade Federal de Pelotas – UFPel. Para isso, o projeto atua em conjunto com mais dois projetos de extensão vinculados ao Curso de Bacharelado em Turismo da UFPel, o “Turismo e Educação Patrimonial o “Turismo, Educação e Cidadania”, desenvolvendo material didático que serve de apoio às atividades realizadas nas oficinas propostas. Esse material lúdico pedagógico é utilizado com o propósito de auxiliar na compreensão das crianças acerca de assuntos referentes ao patrimônio cultural e natural, e suas consequências para o turismo, para o sentimento de identidade e cidadania.

Portanto, o objetivo estabelecido pelo projeto é de elaborar material lúdico pedagógico relacionado à área de Turismo, desenvolvimento de oficinas pedagógicas, empréstimos de material lúdico para ser utilizado em ações educacionais.

Esse material desenvolvido pela Ludoteca do Turismo é composto por jogos lúdico-pedagógicos, tais como: Jogo da Memória, Dominó, Trilha, Caça Palavras, Palavras Cruzadas, Sobe e Desce Cidadão entre outros – todos possuem como temas: o patrimônio, o turismo e a cidadania. Ou seja, os jogos têm como finalidade apresentar os patrimônios do município de Pelotas aos participantes das oficinas e sensibilizá-los quanto à importância da preservação e conservação dos mesmos, sobre os direitos e deveres e sua relação com os patrimônios e o convívio social.

Nesse contexto, a Ludoteca utiliza o lúdico como instrumento de auxílio no processo de educação patrimonial. Logo, envolve adotar estratégias de auxílio pedagógico que possibilite oferecer e oportunizar momentos lúdicos, mas também desenvolver o aprendizado. (ALMEIDA,1995). Negrine (2001) destacam que a ludicidade como ciência fundamenta-se em quatro eixos, ou seja, o eixo do sociológico, do psicológico, do pedagógico e do epistemológico. O eixo pedagógico porque se serve da fundamentação teórica e das experiências educativas provenientes da prática educativa.

Desde a sua criação e implementação, a Ludoteca do Turismo atua, principalmente, nas escolas públicas de ensino fundamental do município de Pelotas e região sul, como por exemplo nos municípios de Rio Grande e São Lourenço. Também já foram desenvolvidas atividades em eventos como a Feira do Livro de Pelotas e o Dia do Patrimônio.

2. METODOLOGIA

Para o presente trabalho, foi realizada a análise do inventário de jogos existentes no acervo do Projeto Ludoteca do Turismo, primeiramente examinamos quais os jogos presentes no acervo e se os mesmos estavam em boas condições de uso. Depois foi preciso unir as informações que conseguimos através dessa pesquisa no acervo com as informações presentes em arquivos, que continham fotos e regras dos jogos do Ludoteca, criadas por bolsistas de anos anteriores.

Através destas informações, foi possível separar os jogos de acordo com faixa etária, município de atuação, número de participantes e outras regras específicas de cada jogo. Esta pesquisa foi realizada no ano de 2016.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O Projeto Ludoteca do Turismo conta com um amplo acervo de jogos, separados por municípios em que o projeto foi executado, como Pelotas, Rio Grande e São Lourenço do Sul. São no total quinze jogos pedagógicos utilizados na cidade de Pelotas, sendo eles: “Caça-palavras”, que são divididos por temas como bairros, patrimônio, meio ambiente e Pelotas Colonial, o “200 anos de Pelotas”, “Descobrimo Pelotas”, “Dominó”, “Ludo do Turista”, “Memória”, “O que é O que é”, “Caça ao patrimônio”, “Jogo gigante Pelotas”, “Palavras cruzadas”, “Quiz”, “Sobe e desce cidadão”, “Stop”, “Super turista” e “Jogo de quebra cabeça”.

Alguns jogos são recomendados para faixas etárias específicas, por necessitarem de maior concentração das crianças, como os jogos “200 anos de Pelotas” e “Sobe e desde cidadão”, que são jogos de tabuleiro, o primeiro referindo-se ao aniversário da cidade e o segundo ilustrando atitudes cidadãs e não-cidadãs, buscando demonstrar para as crianças que suas atitudes geram conseqüências positivas e negativas. A partir de certa fase, conforme aponta RAPPAPORT (1981, p.51) a criança adquire “capacidade de criticar os sistemas sociais e propor novos códigos de conduta: discute valores morais de seus pais e constrói os seus próprios (adquirindo, portanto, autonomia)”. “O Super turista”, que é um jogo de baralho, onde as cartas possuem informações sobre os casarões de Pelotas, e o “Palavras cruzadas” são também indicados para uma faixa etária determinada.

Os quatro jogos citados acima são recomendados para crianças a partir dos sete e oito anos de idade, por se tratarem de jogos que exigem leitura e, também, porque nessa fase as crianças conseguem respeitar e entender de forma mais clara as regras presentes nos jogos.



Figura 1: Jogo “Descobrimdo Pelotas”- Acervo Ludoteca do Turismo, 2015

Os jogos “Descobrimdo Pelotas”, “Dominó”, “Jogo da memória”, “Quiz”, “Stop”, “Caça ao patrimônio”, “O que é o que é” e o “Ludo do Turista” precisam ser jogados em grupos, fazendo com que as crianças percebam aspectos importantes como a coletividade e o cooperativismo e conseqüentemente proporcionando a interação entre elas.

O “Descobrimdo Pelotas” é um jogo de tabuleiro, onde existem 45 “casas”, algumas são ilustradas com imagens dos prédios históricos da cidade e outras possuem mensagens de atitudes certas e erradas referentes à preservação. O “Dominó”, “Jogo da memória”, “O que é o que é” e o “Caça ao patrimônio” utilizam muitas imagens dos bens culturais e naturais de Pelotas, o uso de figuras é de grande importância no processo de aprendizagem das crianças, pois elas conseguem visualizar o que está sendo mencionado e assim relacionar com a realidade.

O “Quiz” possui perguntas sobre cidadania, patrimônio e turismo, para tornar o momento mais divertido para as crianças, é feito um “Show do quiz” onde a turma é dividida em dois grupos, o time que acertar mais perguntas é o vencedor. O jogo “Stop” segue os mesmos padrões do habitual¹, só que esse com temas ligados ao patrimônio, as crianças precisam pensar em brincadeiras, objetos, prédios históricos entre outros, ao final da atividade é explicado a relação de cada resposta com o patrimônio, tanto natural e cultural como material e imaterial. O “Jogo gigante Pelotas”, de “Quebra cabeça” e o “Ludo do Turista” também buscam através de imagens e da interação entre os alunos despertar esse interesse pela preservação dos bens da cidade e principalmente exaltar esse sentimento de pertencimento nas crianças.



Figura 2: Jogo “Pelotas 200 anos”- Acervo Ludoteca do Turismo, 2015

Foram três jogos utilizados em Rio Grande, sendo eles: “Caça-palavras”, “Palavras cruzadas” e “Jogo da memória”. Em São Lourenço do Sul foi utilizado o “Descobrimdo São Lourenço do Sul”, “Palavras cruzadas” e “Quiz”. Todos funcionam

¹O jogo “Stop” é uma brincadeira que consiste em formar grupos, onde cada integrante deve possuir uma folha de papel, os jogadores citam diferentes categorias, como nomes, países, cores etc. Depois um dos jogadores cita as letras do alfabeto em silêncio e outra pessoa diz “stop”, quando isso acontecer o jogador anuncia a letra que parou e todos devem preencher a lista de acordo com a letra citada.

do mesmo jeito que os jogos utilizados em Pelotas, só que com informações das respectivas cidades. O Projeto Ludoteca do Turismo atende também a grupos de adultos e idosos, em são utilizados os mesmos jogos.

4. CONCLUSÕES

Diante dos resultados obtidos, é possível concluir que temos um consistente acervo de jogos que estimulam a aprendizagem sobre patrimônio, cidadania e turismo de uma forma criativa e divertida, principalmente para as crianças e que conseguimos expandir nossa área de atuação para além do município de Pelotas. Esse levantamento também serve para ajudar no controle de nossos jogos, fazendo com que nosso acervo seja sempre inovado, com a criação de novos jogos e com a manutenção destes, para que sempre estejam atualizados e em condições de uso.

É importante continuar a atuação do Projeto nas escolas públicas do município de Pelotas, para assim mostrar a importância do turismo, da preservação do patrimônio e incentivar a cidadania.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P. N. de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

MORAES, A.S. **Análise estrutural e funcional da brincadeira de crianças em idade pré-escolar** [dissertação]. Florianópolis (SC): Universidade Federal de Santa Catarina; 2001.

NEGRINE, A. **Ludicidade como ciência**. In: SANTOS, Santa Marli (Org.). *Ludicidade como ciência*. Petrópolis: Vozes, 2001.

RAPPAPORT, C.R. **Modelo piagetiano**. In : RAPPAPORT; FIORI; DAVIS. *Teorias do Desenvolvimento: conceitos fundamentais- Vol. 1*. EPU, ? : 1981. p. 51-75

SILVA, M. **Jogos educativos**. São Paulo: Campinas, Papirus, 2004.