

LUDOTECA DO TURISMO: O USO DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO TURÍSTICA E PATRIMONIAL

KETRIN CRISTINA GABRIEL¹; ÉVERTON FELIPE KAIZER²; LEOPOLDINE
RADTKE BERGMANN³; LEONARDO FERREIRA RESENDE⁴; DALILA ROSA
HALLAL⁵; DALILA MÜLLER⁶

¹Universidade Federal de Pelotas – ketrin gabriel@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – efkaizer@hotmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – leopoldineradtke@hotmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – lfresend@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – dalilahallal@gmail.com

⁶Universidade Federal de Pelotas – dalilam2011@gmail.com

1. APRESENTAÇÃO

O Projeto de Extensão e Cultura Ludoteca do Turismo, criado no ano de 2005 com o intuito de atuar na área de educação patrimonial, é responsável pela elaboração de jogos e atividades lúdicas aplicados durante oficinas que são realizadas nas escolas. Em cada oficina, se procura um jogo diferente, que esteja relacionado à temática trabalhada no dia e que esteja adequado à faixa etária dos alunos atendidos.

Os principais objetivos do Ludoteca consistem em auxiliar na compreensão e conscientização das crianças de uma forma recreativa e divertida sobre assuntos relacionados à sustentabilidade, ao patrimônio, aos bairros e à história de Pelotas, até à cidadania, sempre versando a relação destes com o turismo. Neste trabalho, serão apresentados dois jogos desenvolvidos por este projeto entre os anos de 2016 e 2017 para ações que abordem os temas supracitados.

Segundo Fonseca Filho (2007), a educação turística trata-se de “uma prática pedagógica direcionada para complementar a formação dos educandos, visando o preparo destes para um mundo multicultural e globalizado”. Este seria um meio de alcançar o objetivo da multidisciplinariedade, através de uma abordagem de conteúdos que remetam à realidade dos alunos, complementando sua formação básica e formando cidadãos críticos e engajados nas questões sociais.

2. DESENVOLVIMENTO

As práticas pedagógicas predominantes na atualidade, conforme Fortuna (2000), vêm desmerecendo a importância do jogo na aprendizagem. Isso se reflete no discurso de que “escola é lugar de aprender, não de brincar”. Esse desmerecimento decorre da ideia de que o jogo é contrário à seriedade e à verdade. Porém, ainda segundo a autora, a criança usa o mundo do faz-de-conta como um escape do mundo real, para poder suportar e compreender a realidade, e o brinquedo é um objeto que “transfere interesses, fantasias, ansiedades e sentimentos de culpa”. Por isso, brincar vai muito além de simplesmente divertir-se: é também uma maneira de entender o mundo e de relacionar-se com ele.

Nesse sentido, sendo a aprendizagem a apreensão e internalização de símbolos e ideias e a brincadeira a apreensão do real através da representação, podemos dizer que ambas são atividades análogas. Logo, a escola é lugar de aprender, mas é também lugar de brincar. Conforme Winnicott (1975), “é somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral, e somente sendo criativo pode descobrir seu eu”. Por isso,

brincando o sujeito também é capaz de formar e transformar a sua identidade pessoal, em qualquer fase da vida.

O presente trabalho consiste em descrever o processo de elaboração de dois novos jogos criados pelos bolsistas entre os anos de 2016 e 2017. Para a realização do mesmo, foi feita uma pesquisa bibliográfica e uma pesquisa documental no acervo do Projeto Ludoteca do Turismo. Com isto, se conheceu melhor o projeto, seus objetivos, além dos jogos que já fazem parte do seu inventário, criados por bolsistas de anos anteriores. A partir disso, pensou-se na elaboração de novos jogos e em todas as questões que envolvem esse processo: quais seriam suas regras, para que faixa etária estariam destinados, bem como de que maneira eles cumpririam com o propósito da educação turística, cidadã e patrimonial, que afinal é o principal intuito das atividades lúdicas desenvolvidas no projeto.

3. RESULTADOS

Conforme Kishimoto (1994), a ludicidade não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Por isso, utilizam-se os jogos do projeto Ludoteca do Turismo como um complemento às oficinas.

A partir dessa concepção e a partir da análise do inventário de atividades lúdicas do projeto, propôs-se a criação de alguns jogos novos para o ano de 2017. Dentre eles, destacam-se dois: o “Perfil do Turista”, direcionado ao público adolescente e adulto, e o “Memória Pelotas”, destinado a crianças a partir dos 10 anos de idade.

Para a elaboração do jogo “Perfil do Turista”, baseamo-nos no jogo “Perfil” da marca de jogos “Grow”. Assim, foram criadas 41 cartas com oito dicas cada uma, relacionadas a um patrimônio, meios de transporte ou lugares da cidade de Pelotas (Figura 01). A cada rodada, um jogador sorteia uma dessas cartas e, após revelar se é uma “coisa” ou “lugar”, os demais vão pedindo as dicas, um de cada vez. O objetivo do jogo é que esses jogadores adivinhem, através das dicas, qual o patrimônio, meio de transporte ou lugar correspondente à carta sorteada. Quanto menos dicas forem utilizadas, maior a pontuação/deslocamento no tabuleiro do participante que acertar. Ganha quem percorrer todo o trajeto do tabuleiro primeiro.

Você é PATRIMÔNIO. Diga que você é uma COISA.

1. Posso ser material e/ou imaterial.
2. Posso ser histórico-cultural, natural, coletivo ou individual.
3. Existem muitos na cidade de Pelotas.
4. Conto um pouco da história de diversos locais.
5. Avance 1 casa.
6. É tudo que tem valor para alguém.
7. Prédios históricos são um tipo de...
8. Os doces pelotenses são um tipo de...

Figuras 01: Exemplo de carta criada para o jogo “Perfil do Turista” – Acervo Ludoteca do Turismo, 2017.

Já o jogo Memória Pelotas (Figura 02) trata-se de um baralho de 32 cartas com imagens importantes e representativas da cidade. É similar a um jogo da memória comum, mas a diferença é que os pares se formam pela combinação de imagens antigas da paisagem de Pelotas com as suas equivalentes atuais. O objetivo desse jogo é estimular a memória do participante e neste caso fixar os lugares representativos do patrimônio arquitetônico, cultural e natural de Pelotas, verificando as modificações da paisagem desses ao longo do tempo.

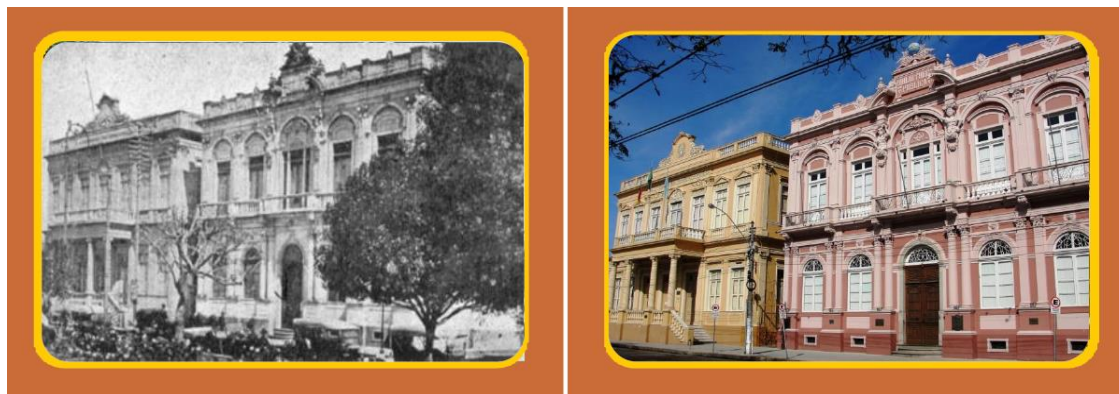


Figura 02: Par do jogo “Memória Pelotas” – Acervo Ludoteca do Turismo, 2017.

Dessa forma, com ambos os jogos os conteúdos abordados durante as oficinas são revisados de uma maneira divertida e prazerosa. Também é perceptível o caráter multidisciplinar dessas atividades, ao abrangerem aspectos históricos, naturais, culturais e que fazem parte do dia a dia dos jogadores. Nas discussões e reflexões resultantes das oficinas e brincadeiras, se busca mostrar a relação dos aspectos citados com o turismo em si – tanto na possibilidade da sua prática diária através do estranhamento e re-olhar das coisas, como na necessidade da sua realização de maneira responsável.

Nesse sentido, o projeto busca sempre renovação, para que sempre tenham disponíveis jogos atualizados e em condições de uso, e para que se siga com a atuação nas escolas públicas do município de Pelotas, a fim de mostrar a importância do turismo, da preservação do patrimônio e incentivar a prática da cidadania.

4. AVALIAÇÃO

Como resultado das análises e discussões, é possível concluir que os jogos lúdico-pedagógicos desenvolvidos pelo projeto de extensão e cultura Ludoteca do Turismo são de grande valia na educação das crianças como um todo, contribuindo para o desenvolvimento intelectual, psicológico e subjetivo dos alunos das escolas públicas de Pelotas, ampliando o repertório destes nos temas turismo, cidadania e patrimônio.

Para os alunos do curso de Bacharelado em Turismo da UFPel, o projeto possibilita uma reconexão com a infância, ao desenvolver os jogos e aplicá-los junto às crianças. Também favorece o aprendizado referente aos temas supracitados, pois na produção e na realização dos jogos, entra-se em contato com todo o conhecimento que posteriormente se transmite.

Por fim, acredita-se que seja necessário continuar com as ações do projeto e seguir criando jogos novos, sempre buscando a manutenção e a renovação do

acervo, visto que aprender brincando não é apenas possível, mas também é prazeroso e proveitoso.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FONSECA FILHO, A.S. Educação e Turismo: Reflexões para Elaboração de uma Educação Turística. **Revista Brasileira de Pesquisa em Turismo**, v. 1, n.1, p. 5-33, set. 2007.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque**: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000. Cadernos de Educação Básica, 6, p. 147-164.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1994.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.