

BINGO E JOGO DA MEMÓRIA “VISITA AO CAVG”: A EXPERIÊNCIA DE DOIS JOGOS LÚDICO-PEDAGÓGICOS JUNTO A ESCOLA DA INCLUSÃO DA UFPEL EM 2018

JARIZA CARDOZO NUNES¹; ROBERTA MATTOS LESSA²; PRISCILLA
TEIXEIRA DA SILVA³

¹ Universidade Federal de Pelotas – jarizacn1@hotmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – roberta.lessa@hotmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – priscilla.cet@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O “Ludoteca do Turismo” é um projeto de extensão e cultura do Curso de Bacharelado em Turismo da Universidade Federal de Pelotas (UFPel), criado no ano de 2005, e tem como objetivo estudar, elaborar e realizar atividades lúdico-pedagógicas a partir de temas relacionados ao Turismo, a Cidadania, o Patrimônio Histórico e Cultural, o Meio Ambiente e a Sustentabilidade. Tal projeto atua com conjunto com outros projetos de extensão e cultura da UFPel, principalmente, os projetos “Oficinas de Turismo e Educação para o Patrimônio” e “Educação para o Turismo”, também do curso de Bacharelado em Turismo.

Ao longo de treze anos de atuação, o “Ludoteca do Turismo” constituiu um acervo que conta, hoje, com vinte e seis jogos catalogados (individuais e em grupo), destacando-se jogos competitivos de raciocínio ou intelectuais, tais como: trilha, caça-palavras, dominó, quiz, jogo da memória, quebra-cabeça e bingo, a maior parte com um perfil mais adequado ao público infantil. Contudo, com atendimentos diversificados do projeto “Oficinas de Turismo e Educação para o Patrimônio” para a comunidade em geral, o “Ludoteca do Turismo” passou a elaborar, também, jogos lúdico-pedagógicos para serem utilizados em oficinas com adolescentes, jovens, adultos, idosos e pessoas com deficiência.

Ao longo do primeiro semestre de 2018, o projeto de extensão “Ludoteca do Turismo” estabeleceu uma parceria com o projeto “Escola da Inclusão da UFPel”, contando com estagiários e voluntários que atuaram ao longo de cinco encontros em sala de aula e dois passeios com o grupo, além da realização de jogos e brincadeiras, sobre diversos assuntos que englobaram os passeios e assuntos trabalhados em aula, tendo como principal objetivo ser acessível a todos os alunos.

A Escola da Inclusão da UFPel surgiu no ano de 2015 a partir de uma demanda da comunidade pelotense, mais especificamente da Associação de Pais e Amigos de Jovens e Adultos com Deficiência (APAJAD). Trata-se de um grupo de 25 alunos, 14 homens e 11 mulheres, em uma faixa etária variando entre 23 a 58 anos que tem diferentes deficiências, sendo elas: Síndrome de Down, Paralisia Cerebral, Deficiência Auditiva, Baixa Visão, Deficiência Intelectual, Transtorno de Déficit de Atenção, Microcefalia e Síndrome de *Stain Tayb*.

A Escola da Inclusão da UFPel buscou os projetos de extensão do curso de Bacharelado em Turismo no mês de maio, já com dois passeios pré-agendados, um ao Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSul) - Câmpus Visconde da Graça (CAVG) e outro a Embrapa. Nesse sentido, foi proposta uma metodologia de trabalho pautada em três momentos: preparação para o passeio (em sala de aula), realização do passeio, e recuperação das memórias do passeio (em sala de aula).

Nesse sentido, esse estudo tem como objetivo apresentar dois jogos lúdico-pedagógicos desenvolvidos pelo projeto de extensão “Ludoteca do Turismo”, a partir da experiência de trabalho com o grupo de alunos da Escola da Inclusão da UFPel em uma atividade realizada CAVG.

2. METODOLOGIA

Para realizar esse estudo foi feita pesquisa bibliográfica relacionada a temas como jogos, brincadeiras, acessibilidade e turismo. Bem, como análise do Diário de Estágio para resgate das memórias, tendo em vista, que as discentes responsáveis pela elaboração do presente estudo, realizaram o Estágio obrigatório no Projeto de Extensão “Ludoteca do Turismo”, especificamente, no atendimento as demandas da Escola da Inclusão da UFPel.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Assim, no dia 13 de junho foi realizada uma oficina de preparação para o passeio, mostrando fotos do Campus, o que era realizado no local e alguns cursos oferecidos.

O passeio foi realizado no dia 19 de junho de 2018, no CAVG uma bolsista do campus conduziu o grupo pelos laboratórios, biblioteca, igreja e a indústria onde são produzidos alguns alimentos que foram oferecidos para degustação, além da realização de passeios ao ar livre.

No dia 27 de junho foi realizado o primeiro encontro após a visita ao CAVG no qual a ideia era trabalhar a memória afetiva dos alunos. Assim, por meio de fotografias das atividades realizadas durante o passeio, foram desenvolvidos dois jogos, um Bingo e um Jogo da Memória. Apesar da dificuldade de pensar em um jogo que atendesse a necessidade de todos, tendo em vista que os alunos tem limitações distintas de acordo com a deficiência de cada um, os dois jogos foram confeccionados em tamanho maior que o comum para que todos da turma, independente da deficiência conseguissem participar com autonomia, tornando assim, as brincadeiras inclusivas.

O Bingo foi planejado de forma que os tradicionais números sorteados fossem substituídos por imagens tiradas durante o passeio em questão, tanto fotos dos lugares que os alunos visitaram, como a igreja e a biblioteca como

fotos dos alunos realizando as atividades. Para produzir o jogo foram utilizadas 24 cartelas com seis imagens cada, conforme Figura 1, logo abaixo:



Figura1: Jogo Bingo do CAVG – Acervo do Projeto Ludoteca do Turismo, 2018

Foram feitos slides numerados com cada foto do passeio e colocados os números em pedaços de papel em um recipiente. Cada aluno sorteava um número e era mostrado a eles no slide a imagem correspondente para assim ser marcado na cartela. Vale ressaltar, que mesmo os alunos que apresentam alguma dificuldade motora, foram estimulados a participar de todos os processos da atividade, tendo em vista que o processo de retirar o papel do recipiente ou riscar as imagens sorteadas pode ser difícil para alguns. Para não estimular a competitividade o jogo só acabou quando todos completaram as cartelas.

Foi possível observar a importância de utilizar momentos de recreação como o jogo do Bingo, pois os alunos participam mais e acabam interagindo com os colegas, além disso, o jogo desenvolveu de uma forma divertida a memória do passeio, fazendo-se perceber que o momento lúdico estimulou muito mais a memória do que apenas mostrar as fotos nos slides. Segundo Kishimoto (1994) a ludicidade é indispensável para o ser humano, independentemente da idade, estimula o aprendizado e o desenvolvimento pessoal, social e cultural, os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

O segundo jogo confeccionado e aplicado foi o Jogo da Memória produzido com tema a visita ao CAVG, para isso, utilizou-se 12 fotos do dia do passeio. Essas foram impressas duplicadas em tamanho A4 em função da dificuldade motora e a baixa visão de alguns alunos, conforme Figura 2, logo abaixo:



Figura 2: Jogo da Memória CAVG – Acervo Projeto Ludoteca do Turismo, 2018

Para a realização da atividade, todos os alunos sentaram-se lado a lado. As cartas foram colocadas viradas na mesa e cada aluno tinha duas cartas na sua frente. Dois alunos de cada vez viravam uma de suas cartas e conferia se eram iguais, ou seja, a pontuação era feita em duplas. O jogo acabou quando todas as cartas tinham encontrado o seu par. Foi possível observar durante a realização do jogo a forma como os alunos trabalham em equipe, ajudando uns aos outros ou comemorando juntos. Além disso, foi perceptível a importância de jogos acessíveis, um dos alunos que apresenta baixa visão e baixa audição, e por isso enfrentava dificuldades de participar das atividades que os colegas realizavam, mostrou-se empolgado durante a realização da atividade, vivenciando todos os momentos junto aos colegas.

4. CONCLUSÕES

O presente estudo contribuiu para ampliar o acervo do Projeto de Extensão e Cultura “Ludoteca do Turismo”, incentivando a pensar cada vez mais a acessibilidade em jogos lúdico-pedagógicos, relacionados aos temas turismo, viagens, patrimônio, e espaços de lazer e sociabilidade em Pelotas por meio do uso das memórias. A experiência, também, foi importante para a formação acadêmica dos alunos participantes do projeto, pois possibilitou um olhar mais atento para a inclusão para os futuros profissionais do turismo.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KISHIMOTO, T. M.. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1994.

UFPEL CIÊNCIA - UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS. **Escola da Inclusão**. Disponível em:
<https://wp.ufpel.edu.br/ufpelciencia/2017/04/13/escola-de-inclusao-da-ufpel/>. Acesso em: 22 de agosto de 2018.

UFPEL – UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS. **Projeto Ludoteca do Turismo**. Projeto de Extensão e Cultura. Disponível em:
<https://institucional.ufpel.edu.br/projetos/id/u88>. Acesso em: 20 de agosto de 2018.