

O PROJETO DE EXTENSÃO E CULTURA “LUDOTECA DO TURISMO” E A APLICAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICO-PEDAGÓGICAS: AVALIAÇÃO DE ALUNOS DO QUARTO ANO DE UMA ESCOLA ESTADUAL EM PELOTAS, RS

**ANDRÉIA SKUPIEN BIANCHINI¹; ANGELA BARCELOS FURTADO²;
INARA DE OLIVEIRA DA LUZ³; NYGER DA SILVA LARA⁴;
PRISCILLA TEIXEIRA DA SILVA⁵**

¹ Universidade Federal de Pelotas – andreia.bianchini@hotmail.com.br

² Universidade Federal de Pelotas – angela.barcelos.furtado@hotmail.com

³ Universidade Federal de Pelotas – inara_09_pel@hotmail.com

⁴ Universidade Federal de Pelotas – nygerlara@gmail.com

⁵ Universidade Federal de Pelotas – priscilla.cet@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O ato de brincar, segundo Modesto e Rubio (2014), é um comportamento que percorre séculos e independente da cultura ou classe social dos indivíduos, sendo um meio pelo qual os seres humanos se divertem, aprendem, socializam, comunicam, trocam experiências, interagem e desafiam uns aos outros. A brincadeira também é considerada como uma atividade análoga ao aprendizado, conforme enunciado por Fortuna (2000, p. 6): “enquanto a aprendizagem é apropriação e internalização de signos e instrumentos num contexto de interação, o brincar é apropriação ativa da realidade por meio da representação”.

O projeto de extensão e cultura “Ludoteca do Turismo” é desenvolvido por meio do estudo, elaboração e aplicação de atividades lúdico-pedagógicas, atendendo a diversos públicos que variam de crianças e adolescentes até jovens, adultos, idosos e pessoas com deficiência. Seu acervo é composto por vinte e seis atividades catalogadas (entre jogos e brincadeiras), individuais e em grupo, que abordam a temática turismo e sua relação intrínseca com outras áreas como patrimônio histórico e cultural, cidadania, meio ambiente e sustentabilidade.

A utilização de atividades lúdicas possibilita a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, a assimilação de novos conhecimentos, o aperfeiçoamento da sociabilidade e da criatividade. Trabalhar com esses recursos é uma tarefa que exige um planejamento rigoroso com objetivos claros, considerando o público a quem se destina a seleção de materiais, faixa etária, habilidades, interesses, desejos, espaço físico, entre outros itens que buscam maximizar a possibilidade de desenvolvimento, aprendizagem e construção de conhecimentos. (MODESTO E RUBIO, 2014).

A atuação do “Ludoteca do Turismo” ocorre de forma articulada com outros projetos de extensão e cultura do Curso de Bacharelado em Turismo da Universidade Federal de Pelotas desde 2005, ano de sua criação. No primeiro semestre de 2018, uma parcela de suas ações foi executada durante a realização das atividades propostas pelos projetos “Oficinas de Turismo e Educação para o Patrimônio” e “Visitas Pedagógicas” na Escola Estadual de Educação Básica Osmar da Rocha Grafulha.

Na perspectiva das crianças, não se joga ou se brinca para ficar mais inteligente, para ser bem-sucedido quando adulto ou para aprender uma matéria escolar; joga-se e brinca-se porque isso é divertido, desafiador, promove disputas com os colegas, possibilita estar juntos em um contexto que faz sentido. Utilizar essas ferramentas no ambiente escolar pode fazer do lúdico um recurso pedagógico que permite a aquisição de conceitos e valores essenciais ao ensino e aprendizagem. (MACEDO, 2011).

Na instituição de ensino supracitada, duas turmas pertencentes ao 4º ano do ensino fundamental participaram de quatro encontros propostos pelos projetos integrados, estes constituídos por três oficinas e uma visita pedagógica ao Centro Histórico de Pelotas. Nas oficinas desenvolvidas em sala de aula, sete atividades lúdico-pedagógicas (jogos e brincadeiras) do “Ludoteca do Turismo” foram utilizadas como ferramentas práticas, complementares ao estudo dos temas abordados. Posto isso, o objetivo do presente resumo é analisar a aplicabilidade e recepção dos recursos utilizados a partir da experiência obtida com esse grupo de alunos.

2. METODOLOGIA

Para avaliar o trabalho desenvolvido junto aos alunos de 4º ano da EEEB Osmar da Rocha Grafulha, as crianças das turmas atendidas responderam a um questionário no último dia de oficina que buscava coletar as suas opiniões sobre as atividades realizadas ao longo dos quatro encontros.

Tal questionário se caracteriza como instrumento de avaliação dos três projetos de extensão e cultura (“Oficinas de Turismo e Educação para o Patrimônio”, “Visitas Pedagógicas” e “Ludoteca do Turismo”), sendo composto por quatro questões, três abertas e uma fechada: 1) Você gostou das atividades realizadas pelos alunos do curso de Turismo? Por quê?; 2) Qual atividade você mais gostou? Sobre o que você aprendeu com ela?; 3) Qual brincadeira você mais gostou?; 4) Fale sobre a visita ao Centro histórico, o que você mais gostou?.

Para este estudo, apenas a segunda e a terceira pergunta foram consideradas por estarem mais relacionadas ao “Ludoteca do Turismo”.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os alunos pertencentes às duas turmas de 4º ano do ensino fundamental da EEEB Osmar da Rocha Grafulha foram muito participativos e realizaram todas as atividades propostas. Ao todo, trinta e duas crianças, com faixa etária entre 9 e 12 anos de idade, responderam ao questionário.

Na primeira questão analisada, foi feita a seguinte indagação: “Qual atividade você mais gostou? Sobre o que você aprendeu com ela?”. Por ser uma pergunta aberta, as respostas foram bem diversificadas, sendo que quatorze alunos citaram brincadeiras e/ou jogos específicos como sua atividade favorita. Além disso, outras sete crianças comentaram que gostaram de todas as atividades, o que inclui as brincadeiras e os jogos trabalhados. Ao associar esses dados, é possível afirmar que mais da metade dos alunos avaliaram positivamente a utilização dos materiais pertencentes ao acervo do “Ludoteca do Turismo”.

De acordo com Macedo (2011), o que surpreende no jogar “é seu resultado ou certas reações dos jogadores”, e nas brincadeiras “é sua própria composição ou realização”. Algumas respostas obtidas expressam claramente essas afirmações: “*Jogo da Memória, eu agora consigo memorizar tudo.*” (aluno A, 10 anos); “*Trilha Descobrimos Pelotas, descobri vários lugares em Pelotas.*” (aluno B, 10 anos).

Modesto e Rubio (2014, p. 4) enfatizam que “os jogos e as brincadeiras fornecem à criança a possibilidade de ser um sujeito ativo, construtor do seu próprio conhecimento, tornando-o autônomo progressivamente diante dos estímulos de seu ambiente”. Algumas respostas coletadas evidenciam esse argumento: “*Eu gostei do Caça-Palavras e aprendi que devemos cuidar do meio*

ambiente e não juntar poluição.” (aluno C, 10 anos); *“O Quiz, aprendi várias coisas sobre o patrimônio histórico de Pelotas.”* (aluno D, 10 anos).

A segunda questão analisada por este trabalho refere especificamente ao projeto de extensão e cultura “Ludoteca do Turismo”, visto que trata-se de uma pergunta fechada que indaga qual brincadeira e/ou jogo o aluno mais gostou de realizar, fornecendo as sete atividades lúdico-pedagógicas desenvolvidas como alternativas para assinalar. As crianças poderiam marcar mais de uma opção como resposta, sendo que seus votos estão contabilizados na tabela a seguir:

Tabela 01 - Lista de classificação dos jogos e brincadeiras aplicados junto às turmas de 4º ano da EEEB Osmar da Rocha Grafulha em 2018

JOGOS / BRINCADEIRAS		VOTOS
1º.	Jogo da Memória Pelotas	24
2º.	Caça Palavras	14
3º.	Trilha Descobrimdo Pelotas	13
4º.	Vamos Viajar?	12
5º.	O que é? O que é?	11
	Quiz	11
6º.	Quebra-Cabeça	10

Fonte: Elaboração dos autores, 2018.

Podemos notar que mais da metade dos alunos, 76,8%, votaram no Jogo da Memória Pelotas como a brincadeira e/ou jogo que mais gostaram. Constituído por um baralho de 32 cartas, esse jogo difere-se do jogo da memória comum por seus pares serem formados pela combinação de uma imagem antiga com uma imagem atual de algum ponto da paisagem pelotense, conforme exemplificado na figura abaixo:



Figura 01: Par do Jogo da Memória Pelotas: Mercado Público.

Fonte: Acervo do projeto de extensão e cultura “Ludoteca do Turismo”, 2017.

O Jogo da Memória Pelotas foi utilizado durante o último encontro com os alunos, no mesmo dia em que o questionário foi aplicado, sendo possível que essa dinâmica tenha sido um dos fatores que motivou sua escolha pela maioria das crianças. Entretanto, é importante destacar que no encontro anterior a essa oficina ocorreu uma visita pedagógica ao Centro Histórico do município, fato que

também pode ter contribuído positivamente para a preferência deste jogo em relação às outras atividades, uma vez que os alunos passearam e observaram presencialmente muitas das figuras encontradas nas cartas do baralho.

As demais opções conquistaram uma quantidade similar de votos entre si: em 2º, o Caça Palavras sobre meio ambiente e poluição; em 3º, a Trilha Descobrimos Pelotas, que apresenta locais turísticos da cidade; em 4º, a brincadeira Vamos Viajar?, que trabalha com a questão dos meios de transporte; empatados em 5º lugar estão a brincadeira O que é? O que é? - que exemplifica a tipologia dos patrimônios (se individual ou coletivo, se material ou imaterial, se natural ou histórico-cultural) - e o jogo Quiz - que possui perguntas relacionadas a todos os conteúdos abordados nas oficinas (turismo, patrimônio, cidadania); e, em 6º, os Quebra-Cabeças do acervo: “Aeroporto de Pelotas”, “Arroio do Quilombo”, “Fenadoce”, “Ponte dos Dois Arcos”, “Rodoviária de Pelotas” e “Santuário de Guadalupe”.

A verdadeira contribuição que o lúdico fornece para a educação, segundo Fortuna (2000), é ensiná-la a rimar aprender com prazer. A partir dos resultados encontrados, é possível inferir que as brincadeiras e os jogos utilizados ofereceram um bom divertimento aos alunos, visto que todos foram escolhidos pelas crianças, ao menos uma vez, como atividades que gostaram de realizar.

Além disso, é importante destacar que tanto os alunos da escola quanto os acadêmicos do projeto, ao interagirem de forma lúdica, criaram um grande vínculo de afeição e companheirismo entre si. Essa realidade foi possível graças ao ato de brincar, que conforme Modesto e Rubio destacam (2014), enriquece a dinâmica das relações sociais que acontecem em sala de aula, fortalecendo o relacionamento entre os indivíduos.

4. CONCLUSÕES

Com base no presente estudo, pode-se concluir que as atividades lúdico-pedagógicas (jogos e brincadeiras) realizadas com os alunos do 4º ano do ensino fundamental da EEEB Osmar da Rocha Grafulha, pertencentes ao acervo do projeto de extensão e cultura “Ludoteca do Turismo”, obtiveram uma excelente aplicabilidade e aceitação por parte de seu público infantil.

Isso evidencia que o trabalho extensionista desenvolvido no âmbito deste projeto é bem planejado e executado, proporcionando muitos benefícios à comunidade, que pode aprimorar seu processo de aprendizagem através da ludicidade. Para mais, essas atividades também transformam positivamente os acadêmicos envolvidos, uma vez que a extensão universitária, do mesmo modo que o ensino e a pesquisa, é fundamental para a formação integral - profissional e cidadã - de todos os indivíduos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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.

MACEDO, L. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre: ArtMed, 2011. ISBN 9788536310060.

MODESTO, M. C.; RUBIO, J. A. S. A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, São Roque, v. 5, n. 1, 2014.