

A IMPORTÂNCIA DA IMAGEM: ASPECTOS DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO PATRIMONIAL ATRAVÉS DO LÚDICO

PEÇANHA, Virginia Guedes¹; ROSA, Carmen Maria Nunes da²

¹UFPEL/Curso de Bacharelado em Turismo; ²UFPEL, Departamento de Administração e de Turismo. carmen@ufpel.edu.br.

1 INTRODUÇÃO

O Projeto Ludoteca do Turismo, do Curso de Bacharelado em Turismo da Universidade Federal de Pelotas, elabora jogos que são utilizados em oficinas que abrangem entre outros temas, a educação, a cidadania, o patrimônio e o turismo através do lúdico. As oficinas são realizadas durante três encontros e são desenvolvidas em turmas do 4ª ano de escolas da rede municipal e estadual do município de Pelotas.

Este trabalho decorre da análise sobre uma questão que tenta descobrir o que é percebido pelas crianças, sobre a história de Pelotas através dos jogos lúdicos, que são aplicados nas oficinas.

O objetivo geral desta pesquisa foi avaliar informações subjetivas a respeito da importância do lúdico e da imagem como meios facilitadores da aprendizagem na educação patrimonial.

A imagem é particular, pois é exclusiva de cada um e na maioria das vezes impõe a significação de uma só vez. A imagem como o lúdico é dinâmica.

O lúdico colabora tanto na motivação como na percepção da criança, pois através dele são proporcionados momentos únicos na vida do indivíduo e relações entre o mundo real e o imaginário, além de ser uma maneira significativa e particularizada de aprendizagem.

De acordo com Kishimoto (1994) a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e 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. A autora acrescenta que o jogo, vincula-se ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo.

Segundo Makarenko, (1985), “o jogo é tão importante na vida da criança como é o trabalho para o adulto”.

Os jogos lúdicos ampliam o conhecimento das crianças, facilitam a aprendizagem, pois possibilitam o desenvolvimento de capacidades como a comparação e o relacionamento, oportunizando, dessa forma, vivências, limites e contribuindo assim para a construção de atitudes culturais, sociais, criando e melhorando o respeito, responsabilidade e o altruísmo nas crianças dentro e fora da escola.

O jogo é construtivo porque pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade. É uma ação carregada de simbolismo, que dá sentido à própria ação, reforça a motivação e possibilita a criação de novas ações (MALUF, 2003, p. 83).

2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

A metodologia aplicada para construção deste trabalho foi feita baseada em uma das quatro questões subjetivas presentes na avaliação qualitativa elaborada para as crianças responderem na última visita realizada pelos projetos na escola. As questões aplicadas são as seguintes, Você gostou das oficinas realizadas pelo curso de turismo? Por quê? Qual dos três encontros você mais gostou? Por quê? Com qual jogo você aprendeu mais sobre a história de Pelotas? Por quê? Você lembra sobre o que conversamos nos três encontros?

Assim analisa-se e considera-se o que de fato as crianças aprendem nos três dias de oficina. Dessa forma, obtendo sua opinião e averiguando o nível de conhecimento das mesmas.

A questão chave na qual se fundamentou esse trabalho “Com qual jogo você aprendeu mais sobre a história de Pelotas? Por quê?” foi respondida por 112 crianças com faixa etária entre oito e doze anos, durante a realização de oficinas de educação patrimonial em seis turmas de 4º ano. O estudo ocorreu no primeiro semestre de 2012, no período de 12 semanas, totalizando quatro escolas, sendo estas municipais e estaduais do município de Pelotas.

A partir dessa questão buscou-se identificar com qual jogo as crianças mais aprendem sobre Pelotas. Os jogos utilizados que referem-se ao município, são o trilha, memória, super turista, dominó, quiz, palavras cruzadas e caça palavras, ressaltando que esses três últimos jogos são os únicos que não possuem imagens.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Pode-se observar que das 112 crianças que responderam a questão norteadora da pesquisa, três escolheram o jogo palavras cruzadas, quatro o caça palavras, sete o dominó, nove o super turista, dezessete optaram pelo quiz, vinte e seis o trilha Descobrimos Pelotas e quarenta e seis escolheram o jogo da memória Patrimônio de Pelotas, como o jogo que mais as ensinaram sobre a história de Pelotas. As justificativas predominantes para a escolha do jogo da memória foram a existência de figuras de Pelotas, dos seus prédios antigos e pelo referido jogo conter além da imagem o nome do local que a mesma se refere.

Percebe-se assim que o aspecto que transforma o jogo da memória como o escolhido entre tantos outros jogos, está ligado intimamente com a imagem. Dessa maneira é incontestável afirmar que os jogos que contêm figuras são em sua maioria os mais atrativos aos olhos das crianças, pois o segundo jogo escolhido por elas também possui imagens e os dois últimos jogos são os que não contêm imagens.

O jogo da memória desenvolve o raciocínio lógico, a concentração, a memorização, a observação e, sobretudo a atenção. Este jogo quando elaborado com imagens enriquece ainda mais o aprendizado e envolvimento das crianças que o jogam.

A imagem raramente desempenha uma única função. De acordo com Kotler (1994), “uma imagem é uma opinião pessoal que varia de indivíduo para indivíduo”.

As imagens são vínculos incríveis entre o imaginário e a realidade, pois criam uma representação do mundo, esta é influenciada gradativamente no processo de percepção interna e externa do ser humano e têm a capacidade de situar o mesmo no contexto em que vive.

Importante observar que as imagens presentes no jogo da memória, elaborado pelo Ludoteca do Turismo são de patrimônios culturais, materiais e naturais do município de Pelotas. Essas imagens fazem com que as crianças sejam remetidas ao passado, criem diferentes projeções para o futuro e principalmente têm o poder de desenvolver melhor o senso de pertencimento das crianças ao município e o desejo de preservá-lo.

4 CONCLUSÃO

A aprendizagem e a ludicidade não devem ser consideradas ações com distintos objetivos, porque tanto o jogo como a brincadeira são por si só uma circunstância de aprendizagem, pois de maneira intensa colaboram com o desenvolvimento das potencialidades da criança.

O lúdico manifesta sem sombra de dúvida que é um aliado e um facilitador importante para uma melhora na educação, oportunizando uma aprendizagem significativa que ocorre de forma natural.

Para Maluf (2003), o jogo carrega em si um significado muito abrangente. Ele tem uma carga psicológica, porque revela a personalidade do jogador. E também uma carga antropológica, porque faz parte da criação cultural de um povo.

Acredita-se então que é extremamente importante perceber o quão unido em suas ações estão os jogos e as imagens, ambos possibilitam a criação de imaginários, a construção e modificação de percepções, a noção de espaço e principalmente a socialização que decorre das experiências adquiridas.

Conclui-se o estudo afirmando que jogos e imagens quando trabalhados juntos são essenciais e necessários para a vida do indivíduo, demonstrando que é possível aprender brincando.

O estudo terá continuidade no segundo semestre de 2012, para tentar obter uma intensidade nos dados qualitativos e quantitativos.

5 REFERÊNCIAS

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

KOTLER, P. ET AL. **Marketing Público**. São Paulo: Makron Books, 1994.

MAKARENKO, A. S. **Poema pedagógico**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

MALUF, M. Â. C. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.