



ATUAÇÃO DA LUDOTECA NO ENSINO DE 1º GRAU: AVALIAÇÃO DAS CRIANÇAS

GARRÉ, Melina de Mello¹; ANJOS, Daniele dos²; GUIMARÃES, Mariana da Cruz³
Orientadora: ROSA, Carmen Maria Nunes da⁴

¹ Acadêmica do curso de Bacharelado em Turismo da UFPel. Melina-garre@hotmail.com

² Acadêmica do curso de Bacharelado em Turismo da UFPel. danianjos84@yahoo.com.br

³ Acadêmica do curso de Bacharelado em Turismo da UFPel. msn-da-mariana@hotmail.com

⁴ Técnico-administrativo de nível superior da Faculdade de Administração e de Turismo da UFPel. carmen@ufpel.tche.br

1.INTRODUÇÃO

Este trabalho tem por objetivo apresentar os resultados obtidos a partir da aplicação de jogos lúdicos pedagógicos, em oficinas de educação patrimonial, realizadas em turmas de terceira série de escolas públicas de Pelotas.

Jogos lúdicos pedagógicos com os temas patrimônio, turismo e cidadania, são elaborados pelo projeto de extensão Elaboração e Manutenção da Ludoteca do Turismo, do Curso de Bacharelado em Turismo. Outros projetos já utilizaram esses jogos em ações educacionais, com o objetivo de facilitar a compreensão, por parte das crianças, sobre o patrimônio, a importância da preservação patrimonial e sua relação com o sentimento de identidade e cidadania.

O jogo enquanto objeto é um suporte material da brincadeira, e a brincadeira segundo Kishimoto (1999) é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica, podendo-se dizer que é o lúdico em ação, e desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo.

Santos (1995, p. 4-5) diz que:

Podemos afirmar, sem dúvida, que tanto as brincadeiras de rodas cantadas, as dramatizações como os brinquedos industrializados e artesanais são, todos, imprescindíveis na vivência infantil.

O brinquedo é um objeto facilitador do ato de brincar, e no processo ensino-aprendizagem funciona como ferramenta lúdica, que envolve as crianças de uma maneira muito eficaz, proporcionando alegria, prazer, vontade de descobrir. A brincadeira é sua melhor forma de aprender, descobrir o mundo que a cerca.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Foram utilizados os jogos elaborados pelos acadêmicos participantes do projeto, entre voluntários e bolsistas, que se reúnem semanalmente para criá-los e desenvolvê-los.

Foi realizada uma pesquisa com as crianças, através do preenchimento de um questionário, após utilizarem os jogos, como forma de se avaliar a eficiência dos mesmos, no que se refere ao alcance dos objetivos do projeto.

Esta pesquisa foi realizada após atividades desenvolvidas no primeiro semestre de 2009, visto que os jogos foram aplicados em cinco turmas de terceira série (ano em que estudam a história de Pelotas) de escolas das redes estadual e municipal de Pelotas, onde acadêmicos do Curso de Bacharelado em Turismo, desenvolveram oficinas de educação patrimonial, juntamente com o projeto Turismo Educação e Cidadania.

Foram realizados três encontros em cada escola, onde o jogo foi utilizado como método de exercitar o que foi aprendido, porém de uma forma prazerosa, ou seja, brincando.

O jogo é utilizado como uma ferramenta, proporcionando à criança uma leitura do mundo que a rodeia, do seu bairro, de sua cidade, dos legados de sua família, enfim atua de forma a leva-la à compreensão do universo sociocultural e da trajetória histórico-temporal a qual estão inseridas.

Foram aplicados jogos de tabuleiro-trilha, de memória, quiz, caça-palavras, palavras cruzadas e teatro de bonecos, todos versando sobre patrimônio.

Segundo Rosamilha (1979), o jogo é um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental.

A pesquisa foi realizada, com oitenta e cinco crianças, através de três perguntas: o que você mais gostou? O que você menos gostou? Vamos lembrar sobre o que conversamos?

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na questão sobre o que mais gostou, entre as 85 crianças, 18,8% disseram que gostaram de tudo. E entre as outras 69(81,17%), 14,5% respondeu que gostou do caça-palavras, 20,3% do jogo de memória, 40,6 % do teatro de bonecos, 17,4% do jogo de tabuleiro trilha e 7,24% do quiz .

Quando perguntados sobre o que menos gostaram, 64 crianças responderam que gostaram de todas as atividades, representando 75,29%.

E 24,65% das crianças restantes, não gostaram de alguma coisa. Sendo que 1,17% delas respondeu que não gostou do tempo, por considerar "*pouco tempo*" para o desenvolvimento das atividades; 7,05% não respondeu; 3,52% não gostou das palavras cruzadas; 3,52% não gostou do quiz; 3,52% não gostou do teatro; 2,35% não gostou do caça palavras; 2,35% do trilha e 1,17% do jogo de memória.

Na pergunta vamos lembrar sobre o que foi conversado, as respostas foram computadas através dos temas abordados no projeto: 44,52% respondeu cidadania, 30,13% respondeu patrimônio, 13,69% respondeu preservação, 6,48% respondeu Pelotas, 3,42% respondeu prédios, 0,68% respondeu turismo e 0,68% nada citou.

Algumas respostas chamaram a atenção dos acadêmicos, tais como ao responderem que atividades mais gostaram: *tudo, porque tudo era tão legal*; *tudo porque tudo ensina a cuidar da nossa cidade*; *jogo da memória porque é legal a gente aprende a memória e brinca*; *tudo porque vou ensinar a quem não sabe*; *memória porque é legal as fotos.*

Através dos dados obtidos, pode-se perceber que o projeto, está cumprindo com o que se propõe, pois 75,29% das crianças ao responderem sobre o que menos gostaram, disseram que gostaram de todas as atividades.

Já quanto ao tema, percebe-se que a cidadania é o assunto mais lembrado, seguido do tema patrimônio e em terceiro lugar preservação.

Segundo Kishimoto (1994), pesquisas, relatos e experiências têm mostrado resultados que comprovam a importância dos jogos e brincadeiras e sua aplicação em diferentes contextos e etapas do desenvolvimento humano.

4. CONCLUSÕES

As respostas da primeira questão, o que mais gostaram, permite mostrar que os jogos são bem aceitos pelas crianças, uma vez que a maioria citou o nome dos jogos, e as outras crianças disseram que gostaram de todos.

Já sobre o que menos gostaram, 75,29% respondeu que gostaram de tudo.

E quanto aos temas abordados, a maioria lembrou de cidadania, patrimônio e preservação, ou seja, todos que estão inseridos nos objetivos do projeto.

As manifestações escritas nas avaliações, revelam o quanto gostaram dos jogos.

Esse panorama permite mostrar que os objetivos foram alcançados, que o jogo foi um fator muito importante para tal, ao constatar-se que as crianças identificaram o que é cidadania, e passaram a reconhecer seus bens e de sua comunidade como algo importante, como uma herança cultural, e que como tal devem ser preservados.

Essa constatação faz com que os acadêmicos sintam-se gratificados, pela transformação social obtida, que foi motivada pela educação patrimonial, através do lúdico, promovendo assim a prática da cidadania.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (org). **Jogos, Brinquedos, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez. 1994.
- ROSAMILHA, Nelson Carvalho. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca**: sucata vira brinquedo. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org);. **Brinquedoteca**- o lúdico em diferentes contextos. Porto Alegre: Vozes, 1997.