

OS JOGOS LÚDICOS COMO INSTRUMENTO PARA DIMINUIR A DISTÂNCIA ENTRE AS CRIANÇAS DA PERIFERIA PELOTENSE E OS PATRIMÔNIOS HISTÓRICOS DO MUNICÍPIO

GUIMARÃES, Mariana da Cruz¹; ALVES, Cíntia Curvello²
ROSA, Carmen Maria Nunes da³

¹ Curso de Bacharelado em Turismo – UFPel. E-mail: marianadacruzguimaraes@hotmail.com

² Curso de Bacharelado em Turismo – UFPel. E-mail: cintinhahalves@hotmail.com

³ Curso de Bacharelado em Turismo-orientadora – UFPel. E-mail: carmen@ufpel.tche.br

Introdução

Esse trabalho decorre dos resultados obtidos em ações de Educação Patrimonial, desenvolvidas por projetos de extensão do Curso de Bacharelado em Turismo, nas escolas públicas da rede estadual, nas quais foram utilizados o lúdico como metodologia de aprendizagem.

O material utilizado nessas ações são elaborados pelo projeto de extensão Elaboração e Manutenção da Ludoteca do Turismo, que visa criar jogos e brincadeiras possíveis de despertar nas crianças a noção de valorização patrimonial. Crianças essas, muitas vezes sequer conhecem algum patrimônio cultural da cidade. Esses jogos são um meio pelo qual elas passam por um processo de “descobrimto patrimonial”.

Os instrumentos elaborados pelo projeto são constituídos por jogos lúdico-pedagógicos, tais como: Jogo da Memória, Dominó, Trilha, Caça Palavras, Palavras Cruzadas, Sobe e Desce Cidadão entre outros – todos possuem como temas: o patrimônio, o turismo e cidadania. Ou seja, os jogos têm como objetivo apresentar os patrimônios do município de Pelotas às crianças conscientizando-as sobre a importância da preservação e conservação dos mesmos, sobre os direitos e deveres e sua relação com os patrimônios e o convívio social.

Para Horta (1999), a educação patrimonial trata basicamente de um instrumento de ‘alfabetização cultural’ que possibilita ao indivíduo fazer a leitura do mundo que o rodeia, levando-o à compreensão do universo sociocultural e da trajetória histórico-temporal em que está inserido.

Esse material agrega conhecimentos aos temas trabalhados na sala de aula, porém de forma lúdica, onde a criança aprende brincando.

Benjamin (1928, p. 70) cita que “a criança quer puxar alguma coisa e torna-se cavalo, quer brincar com areia e torna-se padeiro, quer esconder-se e torna-se ladrão ou guarda”. Portanto, com os jogos e em seu imaginário, supõe-se que a criança ao participar das ações educação patrimonial do Curso de Bacharelado em Turismo, torna-se um turista que passeia pelos pontos turísticos de Pelotas e um agente que ajuda na preservação dos mesmos.

O legado cultural constitui um atrativo turístico e que, se bem trabalhado, pode atrair um público diferenciado. (...) para os núcleos receptores, trabalhar a tradição como atrativo ajuda a recuperar a memória e a identidade locais, o que, na atualidade, constitui um imperativo para manter um equilíbrio saudável entre a

manutenção da cultura local e a incorporação dos avanços positivos da cultura local. Falta ainda salientar que, para que patrimônio e turismo possam ter uma convivência saudável, é necessário que haja planejamento, o que inclui controle permanente e replanejamento. (BARRETTO, 2003, p. 75)

Assim que nascemos já brincamos, para um bebê, “brincar de se esconder é sua primeira atividade lúdica” (ABERASTURY, 1992, p. 26),

Desta forma, o projeto Ludoteca, utiliza o lúdico como instrumento de auxílio no processo de educação patrimonial, valendo-se de que desde a pré-história o homem tem as atividades lúdicas como atividades importantes na sua rotina e no seu desenvolvimento.

Metodologia

Os jogos elaborados pelo projeto, foram utilizados em oficinas de educação patrimonial ministradas em turmas de 3ª série e 4º ano, em escolas da rede pública, pelo projeto Turismo, Educação e Cidadania.

As atividades foram desenvolvidas no primeiro semestre de 2010, em sete escolas estaduais: Lélia Olmos, Ondina Cunha, Joaquim Ferreira de Melo, Visconde de Souza Soares, Marechal Rondon, Sagrado Coração de Jesus e Zilda Morrone.

Foram utilizados nove jogos envolvendo os temas turismo, patrimônio e cidadania: Sobe desce Cidadão, Ludo do Turista, Trilha Descobrimo Pelotas, Jogo Gigante (todos de tabuleiro, sendo o este uma versão ampliada de jogo de tabuleiro jogada no chão), Quiz (perguntas e resposta), Palavras cruzadas, Caça Palavras, Jogo da Memória e Dominó. Alguns foram jogados individualmente, outros em duplas e um envolveu toda a turma. Esses jogos levam a criança ao raciocínio lógico e ao exercício da memória, e são elaborados de acordo com cada faixa etária.

Após executarem todos os jogos, as crianças responderam um questionário com perguntas abertas e duplas, adequadas à sua idade, sobre os projetos.

Neste estudo duas questões foram analisadas: “O que mais gostou?” e “O que menos gostou?”.

Resultados

Nas sete escolas visitadas, cento e quarenta crianças responderam o questionário.

Na pergunta “O que mais gostou?”, 46 crianças responderam que gostaram dos jogos.

E 97 crianças citaram o nome de um ou mais jogos que gostaram, destacando-se o Sobe e Desce Cidadão citado por 22, seguido do Dominó – 19; Jogo da Memória – 15 ; Trilha Descobrimo Pelotas – 13; Quiz – dez. Outros 18 receberam igual ou abaixo de 7 citações, e houveram 18 respostas não suficientemente claras.

Já na questão “O que menos gostou?”, 60 crianças responderam que gostaram de tudo.

E 62 citaram algum jogo que gostou menos, entre os quais estão: Trilha Descobrimdo Pelotas, citado por 11 crianças; Memória e Dominó por 12; Caça Palavras por 7; Sobe e Desce cidadão por 6, Stop por 4. Outros quatro jogos receberam igual ou abaixo de quatro citações, e houveram 25 respostas não suficientemente claras.

Com base nesses dados é possível constatar que a metodologia pelo lúdico teve bons resultados, comprovando seu valor no desenvolvimento e aprendizado das crianças, já que 71% das crianças ao responderem as perguntas sobre o que mais gostaram, disseram que gostaram dos jogos e 66% citaram algum jogo. E ao responderem sobre o que menos gostaram, 42% disseram que gostaram de tudo e 44% citou algum jogo.

Como a maioria, ou seja, 71% gostou dos jogos, fica claro que gostou dos temas abordados, e conseqüentemente assimilou os conteúdos propostos nos mesmos. Isso pode ser constatado na análise do jogo Sobe desce Cidadão, o qual obteve o maior número de citações e vem a comprovar que o dinamismo e, até complexidade, dos jogos, atraem bem mais às crianças do que atividades mais estáticas, como por exemplo, palavras-cruzadas.

Conclusão

Diante dos resultados obtidos, é possível concluir que além de ser um eficaz método de ensino e desenvolvimento, não só para crianças, mas para seres humanos de todas as idades, o lúdico vem sendo uma ótima ferramenta para a atividade turística, principalmente no que se refere ao auto conhecimento de uma comunidade.

Por meio dos jogos aproximamos as crianças da periferia (na maior parte) com o centro histórico, a praia e a zona rural, isto é, em uma realidade onde essas crianças são pequenos turistas na própria cidade, o lúdico é um instrumento que as levam ao conhecimento sobre seus próprios patrimônios.

E finalmente podemos afirmar com base na avaliação das crianças acerca dos jogos, que estamos atingindo nossos objetivos de aproximá-las da comunidade, dos seus patrimônios e de conscientizá-las sobre questões relacionadas à: preservação, convívio social, direitos e deveres, entre outros.

Referências Bibliográficas

ABERASTURY, Arminda. *A criança e seus jogos*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

BARRETTO, Margarita. *Turismo e Legado Cultural*. Campinas: Papyrus, 2003.

BENJAMIN, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus, 1984.

HORTA, Maria de Lourdes P.; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz. *Guia Básico de Educação Patrimonial*. Brasília: IPHAN: Museu Imperial, 1999.