

## O LÚDICO NA EDUCAÇÃO PATRIMONIAL: COMPORTAMENTO DAS CRIANÇAS DURANTE A REALIZAÇÃO DE JOGOS

**PEÇANHA, Virginia Guedes<sup>1</sup>; ANTUNES, Roberta Teixeira<sup>2</sup>; ROSA, Carmen Maria Nunes da<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>UFPEL, Bacharelado em Turismo; <sup>2</sup> UFPEL, Bacharelado em Turismo; <sup>3</sup> UFPEL, Departamento de Administração e de Turismo. carmen@ufpel.tche.br

### 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho decorre da observação do comportamento das crianças, ao executarem atividades que envolvem a aplicação de jogos lúdicos voltados à educação patrimonial.

Esses jogos são elaborados pelo projeto Ludoteca do Turismo, do Curso de Bacharelado em Turismo da Universidade Federal de Pelotas, que os utiliza em oficinas, aplicadas em turmas de 3ª série de escolas da rede municipal de Pelotas - principalmente da periferia, com o intuito de trabalhar a educação patrimonial através do lúdico. Desse modo, incentiva os alunos a aprenderem o conteúdo de forma responsável e prazerosa, pois o lúdico é um importante instrumento pedagógico, que tem o poder de melhorar a auto-estima, autonomia e aumentar os conhecimentos das crianças.

A utilização de jogos auxilia a criança durante a construção de novos conhecimentos, sendo um recurso mediador do processo de ensino aprendizagem, que acontece de uma forma atraente, alegre e dinâmica.

Por intermédio da atividade lúdica a criança assimila a cultura do ambiente em que vive, adaptando-se, aprendendo, além de comunicar-se e relacionar-se consigo mesma e com os outros, aceitando a existência desses, estabelecendo assim relações sociais e elaborando valores importantes.

Para os cognitivistas, o jogo assume diferentes significados: Wallon (1981) interpreta o jogo como uma forma de transgressão do cotidiano e de normas, Bruner (1976) atribui ao ato lúdico a possibilidade de exploração de problemas. Vygotsky (1988) interpreta brincadeira como uma situação imaginária mediatizada pela relação que a criança tem com a realidade social. Gardner (1998) entende a brincadeira como a elaboração de roteiros cognitivos manifestos em sequências simbólicas, quando tratar um objeto como se fosse outro em brincadeiras de faz-de-conta é a forma principal de metarrepresentação. Piaget (1976) busca a equilíbrio como mecanismo de adaptação da espécie em que a brincadeira gera comportamento de assimilação e acomodação (PERONDI, 2001, p. 41)

Assim, esse trabalho apresenta a análise do comportamento das crianças, diante do lúdico como facilitador do ensino, buscando identificar e reconhecer a aprendizagem da criança através deste método, apontando os benefícios dessas atividades na educação patrimonial.

## 2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

A metodologia aplicada para construção deste trabalho foi feita com base em observações do comportamento das crianças, com faixa etária entre nove e doze anos, durante a realização de oficinas de educação patrimonial em turmas 3ª séries de duas escolas municipais de Pelotas, no primeiro semestre de 2011.

A pesquisa foi construída durante seis semanas, observando o comportamento, a expressão e a reação das crianças nas salas de aula, enquanto eram aplicados os jogos Sobe e Desce Cidadão, que consiste num jogo de tabuleiro no qual existem ações cidadãos e não cidadãos, que respectivamente levam a criança a subir degraus ou escorregar, e conseqüentemente chegando mais rápido ou demorando para finalizar o jogo, e Trilha Descobrimo Pelotas, que também é um jogo de tabuleiro que permite a criança realizar um “passeio” pela cidade, sendo vencedor aquele que chegar primeiro ao último ponto turístico.

## 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Observou-se em sala de aula no momento dos dois jogos, a existência de um comportamento com muito entusiasmo, euforia, animação, empolgação, atenção, além de expectativas, demonstrando a presença do prazer e do lazer no momento do jogo, do lúdico.

Em ambos os jogos além das crianças competirem, discutirem, elas ajudaram uns aos outros, exercendo a coletividade, ocorrendo tudo de forma bem efêmera. Percebeu-se uma maior dificuldade no jogo Sobe e Desce Cidadão, onde atenção e discussão estão sempre presentes.

Os jogos foram úteis no processo de ensino das crianças, demonstrando serem interessantes e desafiadores para serem resolvidos, permitindo que se auto-avaliassem quanto ao desempenho na assimilação dos conteúdos vistos nas oficinas, e todos os jogadores puderam participar ativamente do jogo.

A importância do jogo de regras está no ato da criança aprender a lidar com delimitações do que deve e não deve fazer, assim existindo uma maior regularidade e organização, pois através do jogo de regras aprendemos a planejar, organizar, desenvolver, tomar decisões, ganhar ou perder. Segundo Almeida(2003), Piaget afirma que os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Através dos jogos aplicados, notou-se um real aprendizado nas crianças, sobre o patrimônio e sua história – eufóricas identificavam imagens referentes ao patrimônio de Pelotas e discutiam entre si sobre o assunto, e assim através desta ludicidade, as crianças passaram a possuir um maior conhecimento sobre a importância da preservação patrimonial. Macedo (2011, p. 50) considera que “... é importante compreender que vida e conhecimento não são jogos, mas que as formas de viver e conhecer são.”

## 4 CONCLUSÃO

O estudo permitiu compreender que o lúdico é significativo para a criança, pois pode contribuir na formação da personalidade. Conforme Almeida (2003) é nesta fase que a criança passa a desenvolver personalidade, ter criatividade ao exercer suas tarefas, querendo se sentir útil na sociedade. E no jogo passa a se sentir fundamental para a realização da atividade, se sentindo parte da equipe, saindo do seu egocentrismo, podendo compreender e construir seus conhecimentos, desta forma sendo capaz de exercer sua cidadania com dignidade e autonomia..

As atividades lúdicas, quando bem administradas, trazem diversos benefícios às crianças. No que diz respeito à socialização, as crianças exercem a liderança ou passividade, ou seja, desenvolvem a personalidade e o controle da mesma. Também colaboram com o exercício da competitividade, pois o vencer é motivo de orgulho e prazer, conduzindo assim ao objetivo desses jogos temáticos: incentivar a criança a perceber o valor histórico de sua cidade e auxiliar na descoberta de atrativos e patrimônios de Pelotas, através do lúdico.

Os jogos oportunizam a solidariedade, a construção de conhecimentos e o aperfeiçoamento das crianças, e nos jogos em questão ocorreram essas dinâmicas, que foram exteriorizadas através das atividades exercidas em grupo, onde todos atuavam e manifestavam suas conquistas, competiam e relacionavam as ações dos jogos com os conhecimentos sobre o patrimônio.

É por meio deles que exercitamos, simbolizamos e aperfeiçoamos nossas maneiras de interagir com as pessoas e as coisas e de proceder bem. Quando o tornar-se lúcido é mediado pelo lúdico, o amor ao conhecimento e às pessoas encontra realização e sentido. (MACEDO, 2011, p.50)

Outro fator importante das atividades lúdicas está no fato de que elas prevalecem no tempo, ficando marcadas na lembrança e vida da criança.

## 5 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola. 2003.

MACEDO, Lino de. Jogar para viver e conhecer. Edição especial. **Nova Escola**, São Paulo, n. 242, p. 50, 2011.

PERONDI, José Dario, et al. **Processo de Alfabetização e Desenvolvimento do Grafismo Infantil**. Caxias do Sul: EDUCS. 2001.