

Portanto o direito de brincar das crianças é prioridade, sendo dever do Estado, da família e da sociedade. E o ato de brincar não se limita à sensibilidade, mas também ao desenvolvimento do pensamento e de todas as funções mentais.

A criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esse artifício, coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados e não inimigos. (ROSAMILHA, 1979, p. 77)

Com base nestes estudos, desenvolveu-se um material didático que serve de apoio às atividades de outro projeto do Curso de Turismo da Universidade Federal de Pelotas chamado Turismo, Educação e Cidadania que utiliza esse material lúdico-pedagógico para facilitar a compreensão das crianças acerca de assuntos referentes ao patrimônio cultural e natural, e suas conseqüências para o turismo, para a qualidade de vida, para o sentimento de identidade e cidadania.

A prática e experiências desenvolvidas em diferentes contextos e locais do país vieram as respostas procuradas, e demonstrar resultados surpreendentes: o primeiro deles pode ser visto como uma nova visão do Patrimônio consagradas, como fonte primária do conhecimento e aprendizado, a ser utilizado e explorada na educação de crianças e adultos, inserida nos currículos e disciplinas do sistema formal de ensino, ou ainda como instrumento de motivação, individual e coletiva, para a prática da cidadania, o resgate da auto-estima dos grupos culturais, e o estabelecimento de um diálogo enriquecedor entre as gerações. (Horta, 1999, p.05)

O brinquedo é um suporte material, que facilita o 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.

METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

Os extensionistas do projeto reúnem-se semanalmente para criar e desenvolver jogos e brinquedos, que facilitem a compreensão dos alunos e ajudem a alcançar os objetivos da educação patrimonial. Ferramentas como a Internet e pesquisas bibliográficas são utilizados para criar o material que deve estar de acordo com a faixa etária e com o nível educacional das crianças.

Entre os materiais desenvolvidos pela Ludoteca pode-se destacar: jogo da memória, trilha, caça-palavras, palavras-chave, desenhos para colorir, palavras cruzadas, quebra-cabeças entre outros. Para Mendes e Dalladona (2004, p.110) “brincar é sinônimo de aprender”, pois, a criança, enquanto brinca desenvolve seus conhecimentos, “pois o brincar e o jogar geram um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade.”

Vale ressaltar, que o conteúdo de todos os jogos referem-se a história de Pelotas e seus patrimônios. Segundo Moraes (1986,p.12) é necessário uma ação pedagógica que direcione os estudantes ao conceito de Patrimônio e sua importância. É reconhecendo a identidade cultural, que se passa a valorizar e preservar aquilo que reconhece como seu.

Além dos jogos citados, o projeto desenvolveu fantoches, que são utilizados em uma peça teatral que aborda a educação Patrimonial e a cidadania. Almeida (1995), diz que é importante que os educadores repensem o conteúdo e a sua prática pedagógica, substituindo a rigidez e a passividade pela vida, pela alegria, pelo entusiasmo de aprender, pela maneira de ver, pensar, compreender e reconstruir o conhecimento. Para este autor

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. (p. 41)

RESULTADOS E DISCUSSÃO

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

Brincando o sujeito aumenta sua independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza sua cultura popular, desenvolve habilidades motoras, exercita sua imaginação, sua criatividade, socializa-se, interage, reequilibra-se, recicla suas emoções, sua necessidade de conhecer e reinventar e, assim, constrói seus conhecimentos. (Mendes,Dalladona, 2004, p. 108)

Nota-se o alcance dos objetivos da Ludoteca através das informações obtidas num questionário de avaliação de resultados, direcionado aos alunos e professores das escolas onde o projeto Turismo, Educação e Cidadania atuou . Na avaliação as crianças elogiam os jogos e atividades, as quais participam com entusiasmo, e manifestam interesse em conhecer o patrimônio descrito nas atividades. Os extensionistas do projeto também podem avaliar a adequação do material, através de uma análise da compreensão obtida pelos alunos sobre o tema proposto. Marcellino frisa que “a consideração da relação entre a manifestação do componente lúdico da cultura, no lazer, e a educação, transcende a aquisição de informações, vai além dos conteúdos culturais” (1990, p. 45).

CONCLUSÕES

Percebe-se que os materiais desenvolvidos pela Ludoteca têm grande importância para auxiliar no desenvolvimento infantil. Esses jogos e brinquedos estimulam as crianças a buscarem o conhecimento através de brincadeiras, ou seja, elas aprendem brincando, e na área em questão, identificam o patrimônio da cidade,

sua história e a importância de sua preservação. Além disso, os jogos e brincadeiras possibilitam a socialização entre os colegas de aula.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

DALLADONA, Sandra Regina, Mendes, Sueli Maria Schmitt. O Lúdico na educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar Revista Divulgação Técnica Científica do ICEG, 2004

HORTA, Maria de Lourdes Parreira, Evelina Grunberg, Adriane Queiroz Monteiro. Guia Básico de Educação Patrimonial. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Museu Imperial, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos, brinquedos, Brincadeira e a educação. (org); São Paulo: Cortez, 1994.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. Pedagogia da Animação. Campinas: Papirus, 1990.

ROSAMILHA, Nelson. Psicologia do jogo e aprendizagem infantil. São Paulo: Pioneira, 1979.

MORAES, Allana Peçanha de. Educação Patrimonial nas escolas: aprendendo a resgatar o Patrimônio Cultural. Universidade Estadual do Norte Fluminense Dacy Ribeiro (UENF). <http://www.cereja.org.br/>

SANTOS, Santa Marli Pires dos Santos. Brinquedoteca: Sucata vira Brinquedo. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.