



Volume 3, número 1, 2018, p. 170-185

PROJETO DE EXTENSÃO LUDOTECA DO TURISMO: A ELABORAÇÃO E APLICAÇÃO DE JOGOS LÚDICO-Pedagógicos Junto a Escola da Inclusão da UFPel

Roberta Mattos Lessa

Bacharel em Turismo
Universidade Federal de Pelotas- UFPel
roberta.lessa@hotmail.com

Leonardo Ferreira Resende

Bacharel em Turismo
Universidade Federal de Pelotas- UFPel
lfresend@gmail.com

Priscilla Teixeira da Silva

Mestra em Turismo
Universidade Federal de Pelotas- UFPel
priscilla.cet@gmail.com

Sarah Marroni Minasi

Doutoranda em Turismo e Hotelaria
Universidade do Vale do Itajaí - UNIVALI
sarahminasi@gmail.com

Recebido: 28 de junho, 2017

Aprovado: 21 de fevereiro, 2018

RESUMO

Este trabalho tem como objeto de estudo a elaboração de jogos lúdico-pedagógicos para trabalhos de sensibilização nas áreas de turismo e patrimônio junto a pessoas com deficiência. Neste contexto, o objetivo geral do presente estudo é apresentar os dois jogos desenvolvidos pelo Projeto de Extensão “Ludoteca do Turismo”, do Curso de Bacharelado em Turismo da Universidade Federal de Pelotas (UFPel), a partir da experiência de trabalho com o grupo de alunos da Escola da Inclusão da UFPel no ano de 2016. Para isso, foram realizadas pesquisa bibliográfica, pesquisa documental e pesquisa de campo, com a realização de entrevistas com alunos, pais e organizadores da Escola da Inclusão. Com base na análise realizada pode-se concluir que o “Bingo dos Patrimônios” foi o jogo que mais chamou atenção, com o uso de imagens em tamanho grande para que toda a turma, independente da idade ou da deficiência, pudesse participar, tornando a ação, de fato, lúdica e inclusiva.

Palavras-chaves: Ludoteca do Turismo. Jogos lúdico-pedagógicos. Escola da Inclusão da Universidade Federal de Pelotas.



1 INTRODUÇÃO

O Projeto de extensão e cultura “Ludoteca do Turismo” é um projeto do Curso de Bacharelado em Turismo da Universidade Federal de Pelotas (UFPel) criado no ano de 2005, com o objetivo inicial de criar jogos lúdico-pedagógicos, a partir dos temas turismo, patrimônio e cidadania para serem utilizados como material de apoio nas oficinas dos projetos de extensão e cultura “Turismo e Educação Patrimonial”, e “Turismo, Educação e Cidadania”, voltados, principalmente, a crianças, alunos do ensino fundamental da rede pública de Pelotas.

Apesar do foco principal do “Ludoteca do Turismo” ser o atendimento a crianças do ensino fundamental do município de Pelotas, o projeto já atendeu escolas de municípios próximos, como Rio Grande e São Lourenço do Sul e, também já atuou em eventos, como a Feira do Livro de Pelotas e o Dia do Patrimônio. Sempre que solicitado o Projeto atende, também, a diferentes grupos como, por exemplo, grupos de idosos, e de pessoas com deficiência.

No ano de 2016, os projetos de extensão do curso de Turismo da UFPel: “Turismo Educação e Cidadania”, “Turismo Educação Patrimonial” e “Ludoteca do Turismo”, atenderam 19 alunos da Escola da Inclusão da UFPel, ao longo de quatro encontros, divididos em dois temas: “Turismo, Viagens e Meios de Transportes” e “Pelotas”. Em cada um desses temas, foram realizadas uma oficina e um passeio nos quais os conteúdos foram trabalhados. Para auxiliar na realização das oficinas, o projeto “Ludoteca do Turismo” desenvolveu dois jogos de acordo com o perfil do grupo e o objetivo dos conteúdos a serem trabalhados.

Nesse sentido, o objetivo deste trabalho é apresentar os dois jogos desenvolvidos pelo Projeto de Extensão “Ludoteca do Turismo” a partir da experiência de trabalho com o grupo de alunos da Escola da Inclusão da UFPel. Para atender ao objetivo geral proposto por este estudo, foram realizadas pesquisa bibliográfica, pesquisa documental e pesquisa de campo, com a realização de entrevistas com alunos, pais e organizadores da Escola da Inclusão da UFPel.



Diante dos resultados obtidos, concluiu-se que dois jogos aplicados estimularam o interesse e a aprendizagem do grupo de forma divertida e criativa acerca dos temas apresentados. A experiência com os alunos da Escola da Inclusão da UFPel ajudou a expandir a área de atuação do Projeto “Ludoteca do Turismo”, possibilitando que mais pessoas tenham acesso à educação turística de forma lúdica e integrada. Por fim, a realização destas atividades também foi de extrema importância para a formação dos acadêmicos do Curso de Bacharelado em Turismo, pois, além de apresentar os caminhos para a inclusão, possibilitou a integração entre acadêmicos e comunidade.

2 Sala de aula é um lugar para o turismo? A experiência do Projeto de Extensão Ludoteca do Turismo

A partir do entendimento que o Turismo “muito mais que uma indústria de serviços, é fenômeno com base cultural, com herança histórica, meio ambiente diverso, cartografia natural, relações sociais de hospitalidade, troca de informações interculturais” (Moesch, 2000, p. 20), o Curso de Bacharelado em Turismo da UFPel busca através de ações de extensão, trabalhar conteúdos relativos a patrimônio, meio ambiente e educação turística junto, principalmente, a escolas e comunidade de Pelotas e região.

As ações são desenvolvidas com um olhar interdisciplinar, onde se busca um diálogo entre o Turismo e outras áreas do conhecimento como História, Geografia, Artes, Biologia, com o objetivo de ampliar a visão de mundo dos alunos, oferecer conhecimentos a serem agregados em sua educação básica, bem como promover uma leitura complexa da realidade, conforme orienta Fonseca Filho (2007).

Nesse contexto, o projeto de extensão e cultura “Ludoteca do Turismo” acaba por atuar enquanto um projeto de apoio na promoção dessas ações de educação para o turismo e o patrimônio, visto que o seu trabalho está concentrado no estudo, na elaboração, na realização atividades lúdico-pedagógicas, e, por fim, a catalogação e manutenção do acervo que deve ser composto, tanto por materiais impressos, bem como pela catalogação de jogos

e brincadeiras orientadas mediante a criação de objetivos e regras, brincadeiras cantadas, teatro e dinâmicas em grupo (Figura 1).

Figura 1: Atividades lúdico-pedagógicas realizadas junto a alunos da Rede Pública de Pelotas



Fonte: Acervo dos projetos de extensão do Curso de Bacharelado em Turismo da UFPel, 2016.

Ludicidade é uma palavra que tem sua origem no latim *ludus* que quer dizer jogo e, segundo Huizinga (1996), trata-se de uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida quotidiana'.

Segundo Bettelheim (1979) citado por Pflüger & Weiss (2016) a brincadeira está diretamente vinculada às atividades da criança, onde as únicas regras existentes são aquelas criadas por ela mesma, flexíveis e evidenciando um solto envolvimento da fantasia, não existindo objetivos fora da atividade em si.

Já os jogos trazem consigo o componente competitivo e exigem a utilização de seu material de um modo pré-determinado pelas regras, diminuindo a ação livre da imaginação, no sentido de que a criança não pode inventar coisas.



(...) uma das características mais importantes do jogo é a sua separação espacial em relação à vida quotidiana. É-lhe reservado, quer material ou idealmente, um espaço fechado, isolado do ambiente quotidiano, e é dentro desse espaço que o jogo se processa e que suas regras tem validade. (Huizinga, 1996, p. 23)

Ao longo de doze anos de atuação, o “Ludoteca do Turismo” produziu um acervo que conta, hoje, com vinte e cinco jogos (individuais e em grupo) catalogados, destacando-se jogos competitivos de raciocínio ou intelectuais, tais como: trilha, caça-palavras, dominó, quiz, jogo da memória, quebra-cabeça e bingo, com as temáticas patrimônio, cidadania e turismo.

A metodologia de trabalho do projeto “Ludoteca do Turismo”, consiste primeiramente na identificação do perfil dos grupos a serem atendidos e os objetivos a serem alcançados nas ações educativas junto a esses grupos. Com base nessas informações, primeiramente, é realizada uma busca no acervo do projeto para verificar a existência de jogos e brincadeiras que possam ser realizados. Dessa busca, podem resultar três processos: 1. A realização de um jogo ou brincadeira já existente no acervo do projeto (Caso seja possível executar um jogo ou brincadeira já existente no acervo do Ludoteca do Turismo, é verificada a necessidade ou não de uma nova tiragem junto a gráfica e editora da UFPel); 2. A adequação de algum jogo ou brincadeira existente (Se for necessária a adequação de algum jogo ou brincadeira existente no acervo, após o devido processo de mudança e obtenção do design final, o material é enviado a gráfica e editora da UFPel para impressão.); 3. A elaboração de um novo jogo ou brincadeira (Para a elaboração de um novo jogo ou brincadeira os seguintes passos serão realizados: pesquisa bibliográfica sobre ludicidade; pesquisa bibliográfica sobre jogos e brincadeiras adequados ao perfil do grupo a ser atendido; pesquisa bibliográfica sobre as temáticas a serem abordadas, segundo o objetivo do jogo ou brincadeira; Pesquisa em outras fontes, como fotos, mapas, músicas, mapas, etc., segundo o objetivo do jogo ou brincadeira; Desenvolvimento do conceito do jogo ou brincadeira; Criação do layout; Pré-teste; Correção e elaboração final; Encaminhamento da impressão junto a Editora e Gráfica da UFPel; Patente e catalogação.)

No caso de atividades lúdico-pedagógicas que não necessitem do uso de material de apoio impresso para a sua realização, o processo se dará apenas pela pesquisa; adequação da

atividade segundo o perfil do grupo e objetivo da ação educativa; Desenvolvimento do conceito, objetivos e regras; realização junto aos grupos. No caso de materiais impressos, o processo envolve a gráfica e editora da UFPel. Com o material pronto, os alunos colaboradores e bolsistas do projeto executarão os jogos e brincadeiras nas oficinas e, ao final, farão a avaliação dos mesmos. Por fim, os alunos colaboradores e bolsistas do projeto deverão realizar a manutenção do acervo (Figura 2).

Figura 2: Exemplos do acervo de jogos e brincadeiras do projeto “Ludoteca do Turismo”. Da esquerda para direita, de cima para baixo: “Descobrimos São Lourenço do Sul”, “Bingo do Turismo”. “O que é, o que é”, “Jogo da memória”.



Fonte: Acervo dos projetos de extensão do Curso de Bacharelado em Turismo da UFPel, 2016.

Segundo 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. Makarenko (1985) diz que “o jogo é tão importante na vida da criança como é o trabalho para o adulto”. Daí surge a



importância de se aplicar jogos e atividades que auxiliem no desenvolvimento de crianças e adultos.

3 ESCOLA DA INCLUSÃO DA UFPel

A Escola da Inclusão da UFPel surgiu no ano de 2015 a partir de uma demanda da comunidade pelotense, mais especificamente da Associação de Pais e Amigos de Jovens e Adultos com Deficiência (APAJAD). A Escola iniciou suas atividades em março de 2015 com 8 alunos e hoje são 27 alunos matriculados, sendo 15 homens e 12 mulheres. As idades dos alunos variam dos 24 aos 57 anos. Trata-se de um grupo de jovens com diferentes deficiências, sendo elas: Deficiência Intelectual, Síndrome de Down, Deficiência Auditiva, Baixa Visão, Transtorno do Espectro Autista, Paralisia Cerebral e Deficiência Cognitivo Comportamental.

Na década de 90, o Brasil instituiu a Política Nacional para a Integração da Pessoa Portadora de Deficiência, trazendo entre suas diretrizes a determinação de incluir a pessoa com deficiência em todas as iniciativas governamentais relacionadas à educação, saúde, trabalho, edificação pública, seguridade social, transporte, habitação, cultura, esporte e lazer (DECRETO Nº 3.298, 1999, art. 6º, inc. III). Considerando que muitas pessoas com deficiência, principalmente jovens e adultos, enfrentam dificuldades em encontrar espaços formais para desenvolver suas habilidades, dentro da universidade, o grupo em questão encontrou a oportunidade de realizar diferentes atividades como informática, aulas de culinária, fotografia, dança, por meio da atuação de estudantes e professores da UFPel.

No ano de 2016, os projetos de extensão do curso de Turismo da UFPel atenderam 19 alunos da Escola da Inclusão da UFPel, em que foram realizados quatro encontros, divididos em dois temas “Turismo, viagens e Meios de Transportes” e “Pelotas”. Em cada um desses temas, foram realizadas uma oficina e um passeio nos quais os conteúdos foram trabalhados. Para auxiliar na realização das oficinas, o projeto “Ludoteca do Turismo”



desenvolveu dois jogos de acordo com o perfil do grupo e o objetivo dos conteúdos a serem trabalhados.

Por se tratar de um grupo tão diverso, a dificuldade de pensar jogos e atividades lúdicas que atendessem as necessidades de todos foi grande, levando em consideração que alguns possuíam limitações motoras, outros apresentavam dificuldade na fala, audição e visão e até mesmo dificuldade de socialização com os colegas. Por este motivo, foi preciso pensar atividades que fossem possíveis de serem realizadas com todos os alunos, de forma acessível, ou seja, que eles conseguissem executar as atividades com o máximo de autonomia possível e principalmente, que todos conseguissem realizar as mesmas tarefas, independente da deficiência apresentada, tendo sempre em vista o art.27 da Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência:

a educação constitui direito da pessoa com deficiência, assegurados sistema educacional inclusivo em todos os níveis e aprendizado ao longo de toda a vida, de forma a alcançar o máximo desenvolvimento possível de seus talentos e habilidades físicas, sensoriais, intelectuais e sociais, segundo suas características, interesses e necessidades de aprendizagem. (Lei nº 13.146, 2015)

Além do curso de Bacharelado em Turismo, outros cursos da UFPel já realizaram ou ainda realizam atividades junto a Escola da Inclusão, dentre eles: Curso de Educação Física, Curso de Dança – Licenciatura, Curso de Veterinária, Curso de Cinema e Audiovisual – Bacharelado, Curso de Terapia Ocupacional e o Curso de Nutrição. Essa experiência entre os acadêmicos e os alunos da Escola da Inclusão proporcionam grandes trocas de conhecimentos, além de preparar os futuros profissionais dessas diferentes áreas para a inclusão.

4 METODOLOGIA

Para atender ao objetivo geral proposto por este estudo, foram realizadas pesquisa bibliográfica, pesquisa documental e pesquisa de campo, com a realização de entrevistas com alunos, pais e organizadores da Escola da Inclusão.



A pesquisa bibliográfica ou de fontes secundárias, segundo Marconi & Lakatos (2008), abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema em estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais: rádio, gravações em fita magnética e audiovisuais (filmes e televisão). Para esse artigo, foram pesquisadas bibliografias que versassem sobre os temas jogos, brinquedos e brincadeiras, Turismo e Acessibilidade.

Já pesquisa documental, segundo Dencker (2007) se caracteriza por utilizar material que ainda não recebeu tratamento analítico ou que pode ser reelaborado. Para esse trabalho foram utilizados enquanto fonte documental o relatório das atividades do projeto “Ludoteca do Turismo” do ano de 2016, o Decreto Nº 3.298 (1999) que dispõe sobre a Política Nacional para a Integração da Pessoa Portadora de Deficiência, bem como o Estatuto da Pessoa com Deficiência (2015).

A terceira e última etapa da pesquisa consistiu em uma pesquisa de campo com a realização de entrevistas junto a alunos, pais e organizadores da Escola da Inclusão da UFPel, com o objetivo de avaliar as atividades realizadas pelos três projetos de extensão “Ludoteca do Turismo”, Turismo Educação e Cidadania” e “Turismo e Educação Patrimonial” ao longo dos quatro encontros. Para esse artigo, foram analisadas apenas as perguntas relacionadas a atuação do projeto “Ludoteca do Turismo” quanto a elaboração e realização das atividades lúdico-pedagógicas junto ao grupo.

6 RESULTADOS

No ano de 2016, o Projeto de Extensão Ludoteca do Turismo e dois outros projetos de extensão do curso de Bacharelado em Turismo da UFPel foram procurados pelas organizadoras da Escola da Inclusão da UFPel. Após a reunião com as organizadoras, realizou-se o primeiro encontro dos alunos do curso de Turismo com os membros da Escola da Inclusão da UFPel, os alunos estavam participando de uma oficina de gastronomia, o que possibilitou analisar diferentes aspectos como a coordenação motora de cada um, se todos



conseguiram manusear os utensílios, a forma como reagiam a atividades em grupo, para que assim pudéssemos pensar nos jogos a serem utilizados com eles.

Com base na identificação do perfil do grupo da Escola da Inclusão e no estabelecimento dos objetivos a serem alcançados nas ações educativas, posteriormente, foi realizada uma busca no acervo da Ludoteca do Turismo para verificar a existência de jogos e brincadeiras que pudessem ser realizados. Dessa busca, resultaram dois processos: 1. A adequação de algum jogo ou brincadeira existente; e 2. A elaboração de um novo jogo ou brincadeira.

Tendo em vista a importância dos jogos para o desenvolvimento humano, no sentido de contribuir para o aumento da independência dos sujeitos, estimular a sua sensibilidade visual e auditiva, valorizar a aspectos culturais da comunidade no qual ele está inserido, desenvolver habilidades motoras, exercitar sua imaginação, criatividade, bem como a socialização e integração (Dallabona & Mendes, 2004), a equipe do Projeto “Ludoteca do Turismo”, procurou tanto no processo de elaboração, quanto no processo de adaptação dos jogos lúdico-pedagógicos, trabalhar com o que havia de mais familiar ao cotidiano dos alunos da Escola da Inclusão. Foram pesquisados diários de viagens do grupo, locais que já haviam visitado, as lembranças desses lugares, o meio de transporte utilizado, memórias relativas a alimentação e lugares que frequentam nos momentos de lazer em Pelotas. Desse processo, foi elaborado o jogo “Vamos Viajar?” e foi adaptado o “Bingo dos Patrimônios”.

O jogo “Vamos Viajar?” foi utilizado na oficina temática “Turismo, Viagens e Meios de Transporte”. Os objetivos da oficina eram: apresentar os principais aspectos relacionados a viagens e turismo a partir da experiência de alunos da Escola da Inclusão e promover a discussão sobre acessibilidade e Turismo Adaptado junto aos organizadores, pais e alunos.

Na oficina, após uma breve exposição teórica sobre o assunto, os alunos deveriam relatar qual o melhor meio de transporte para deslocar-se entre diversos locais da cidade, estado, país ou do mundo, tendo como ponto de partida a cidade de Pelotas. Mostrou-se vídeos de simulações de viagens de trem, avião e carro para estimular o conhecimento acerca de

meios de transporte, além de ser um momento divertido e descontraído para os participantes, que demonstraram grande entusiasmo (Figura 3).

Figura 3: Oficina “Turismo, Viagens e Meios de Transportes” realizada em 15 de agosto de 2016.



Fonte: Acervo dos projetos de extensão do Curso de Bacharelado em Turismo da UFPel, 2016.

Jogo 1 – Vamos Viajar: Para a realização do jogo “Vamos Viajar” (Figura 4) utilizou-se um mapa mundi projetado no quadro por meio de equipamento de data show, onde foram mostrados diferentes locais no mapa (slide) e, ao lado algumas placas com figuras de meios de transporte, como avião, carro, ônibus e motocicletas (imagens impressas). Onde eles deveriam dizer quais o meios de transporte mais adequados para chegar até o local apontado no mapa, sempre partindo da cidade de Pelotas (Figura 5). Neste momento, os alunos retomaram memórias de viagens realizadas e demonstraram interesse na temática. Vale ressaltar que na oficina em questão, foi mostrado vídeos e imagens de pessoas com deficiência realizando viagens, com o objetivo de incentivar e apresentar novas possibilidades aos alunos.

Figura 4: Aplicação do Jogo “Vamos Viajar” em 15 de agosto de 2016.



Fonte: Acervo dos projetos de extensão do Curso de Bacharelado em Turismo da UFPel, 2016.

Figura 5: Imagem dos meios de transporte utilizados no jogo "Vamos Viajar?".



Fonte: Acervo dos projetos de extensão do Curso de Bacharelado em Turismo da UFPel, 2016.

A segunda oficina temática teve como tema “Pelotas” e teve como objetivos trabalhar a história de Pelotas e a identificação dos patrimônios culturais e naturais da cidade, bem como promover uma discussão sobre acessibilidade a espaços de lazer e turismo em Pelotas junto aos organizadores, pais e alunos da Escola da Inclusão. Neste momento, os acadêmicos do curso de turismo tiveram a oportunidade de identificar diferentes aspectos em relação a acessibilidade na cidade de Pelotas, percebeu-se que a cidade deixa a desejar no quesito acessibilidade, a oportunidade de poder analisar e identificar este tipo de questão é, também, de extrema importância para a formação de futuros profissionais da área do turismo, pois é preciso estar preparado para atender a todo o tipo de turista.

Jogo 2 – Bingo dos Patrimônios: Já existia no acervo do “Ludoteca do Turismo” um jogo similar chamado “Bingo do Turismo”. Entretanto, foi preciso fazer algumas adaptações no jogo, para atender as necessidades do grupo e torná-lo mais dinâmico. No lugar de números utilizou-se 22 imagens de lugares de memória do município de Pelotas, símbolos como as bandeiras do Rio Grande do Sul e de Pelotas, e comidas e bebidas típicas do Rio Grande do Sul identificadas com base no depoimento dos alunos e fotografias de passeios já realizados pelo grupo. Ou seja, imagens de patrimônios materiais e imateriais que faziam parte da vivência dos alunos, os quais eles seriam capazes de reconhecer .

As imagens utilizadas foram: Museu Municipal Parque da Baronesa; Estádio do Grêmio Atlético Farroupilha; Anglo; Aeroporto de Pelotas; Estádio Bento Freitas; Monumento “A Pelota”; Prefeitura; Theatro Guarany; Theatro Sete de Abril; Estádio Esporte Clube Pelotas; Rodoviária; Catedral do Redentor; Doces de Pelotas; Biblioteca Pública; Formiguinha; Churrasco; Chimarrão; Praia do Laranjal; Grande Hotel; Catedral São Francisco de Paula; Chafariz; Bandeira do Estado do Rio Grande do Sul; Bandeira de Pelotas; Porto de Pelotas; Antigo Banco do Brasil; Dança Tradicionalista; Mercado Público; Torre do Relógio; Calçadão.

Deste modo, foram impressas diversas cartelas (Figura 6) com essas diferentes figuras e cada imagem tinha um número, após sorteio, a imagem era exposta no projetor e os alunos deveriam riscar a figura de sua cartela.

Figura 6: Exemplos de cartelas utilizadas no Bingo dos Patrimônios



Fonte: Acervo dos projetos de extensão do Curso de Bacharelado em Turismo da UFPel, 2016.



O jogo original presente no acervo “Bingo do Turismo” apresentava peças pequenas, o que dificultaria o andamento da atividade, impossibilitando que todos os participantes conseguissem jogar sem ajuda. Por isso, as modificações foram realizadas. Foram impressas cartelas em folhas de papel, para que facilitasse o processo de marcação das imagens, já que alguns alunos apresentam dificuldades motoras e o nosso objetivo era apresentar jogos e atividades em que todos tivessem autonomia para participar. A metodologia utilizada para tornar o Bingo dos Patrimônios um jogo inclusivo, pode ser utilizado como recurso pedagógico para outros trabalhos com pessoas com deficiências, tanto dentro da academia, quanto em escolas.

Vale ressaltar, que não pretendíamos estimular a competitividade entre os alunos, dessa forma no final da atividade não houve ganhadores e perdedores, buscou-se mostrar que todos foram importantes para o desenrolar da atividade. Na última oficina, após o término do bingo, foi entregue para cada um dos alunos, certificados e cartões de participação, para mostrar a importância de cada um deles para o desenrolar da atividade.

Após a realização das oficinas, foi realizada uma entrevista para avaliar a atuação dos três projetos de extensão junto ao grupo da Escola da Inclusão. A entrevista foi realizada separadamente, com cada grupo: grupo de alunos, grupo de pais e grupo de organizadores da Escola.

No que se refere a atuação do Projeto “Ludoteca do Turismo”, foi perguntado ao grupo de alunos, qual jogo mais haviam gostado e a resposta foi “Bingo” (informação verbal, 2016). Junto aos organizadores do grupo da Escola da Inclusão, também foi perguntada a percepção deles sobre utilização dos jogos em sala de aula nas oficinas de Turismo:

Eu acho, o que me chamou muita atenção no grupo de vocês, por ser do Turismo, né, vocês deram conteúdo pra eles e depois, através do conteúdo, fizeram uma coisa lúdica, que foi o bingo, né. E eu acho que isso chamou muita atenção. O que eles visualizaram no data show, que foi o que foi o que vocês fizeram, teve a prática ali, deles olharem, acho que foi bem legal. (Representante dos Organizadores da Escola da Inclusão da UFPel, comunicação pessoal, 04 de outubro de 2016)



Nesse sentido, pode-se concluir que o “Bingo dos Patrimônios” foi o jogo que mais chamou atenção, com o uso de imagens em tamanho grande para que toda a turma, independentemente da idade ou da deficiência, pudesse participar, tornando a ação, de fato, lúdica e inclusiva.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos resultados obtidos, concluiu-se que os jogos estimularam o interesse e a aprendizagem do grupo de forma divertida e criativa acerca dos temas apresentados. A experiência com os alunos da Escola da Inclusão da UFPel ajudou a expandir a área de atuação do Projeto “Ludoteca do Turismo”, tendo em vista que o público alvo do projeto são as crianças do ensino fundamental da cidade de Pelotas, além de possibilitar que mais pessoas tenham acesso à educação turística de forma lúdica e integrada.

A realização destas atividades também são de extrema importância para a formação dos acadêmicos do Curso de Turismo, pois além de apresentar os caminhos para a inclusão, possibilita a integração entre acadêmicos e comunidade. Além, de apresentar novas metodologias de construção de jogos e atividades, que podem ser utilizadas com pessoas com deficiência, podendo servir de exemplo para a realização de novas atividades dentro da academia.

REFERÊNCIAS

- Dallabona, S. R., & Mendes, S. M. S. (2004). O Lúdico na Educação Infantil: Jogar, Brincar, uma forma de Educar. *Revista de divulgação técnico-científica do ICPG*, 1 (4), 107-112.
- Decreto Nº 3.298, De 20 De Dezembro De 1999. (1999). Regulamenta a Lei no 7.853, de 24 de outubro de 1989, dispõe sobre a Política Nacional para a Integração da Pessoa Portadora de Deficiência, consolida as normas de proteção, e dá outras providências. Brasília. 1999. Recuperado em 17 agosto, 2017, de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/D3298.htm#art60



Volume 3, número 1, 2018, p. 170-185

- Dencker, A. F. M. (2007). *Pesquisa em Turismo: planejamento, métodos e técnicas*. (9ª. Ed). São Paulo: Editora Futura.
- Fonseca Filho, A. S. (2007). Educação e Turismo: Reflexões para Elaboração de uma Educação Turística. *Revista Brasileira de Pesquisa em Turismo*, 1 (1), 5-33.
- Huizinga, J. (1996). *Homo Ludens*. (4ª. Ed) São Paulo: Perspectiva.
- Kishimoto, T. M. (1994). *O Jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning.
- LEI Nº 13.146, DE 6 DE JULHO DE 2015. (2015). Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Brasília. 2015. Recuperado em 17 agosto, 2017, de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm
- Marconi, M. A., & Lakatos, E. M. (2008). *Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados*. (7ª. Ed). São Paulo: Editora Atlas.
- Makarenko, A. S. (1985). *Poema pedagógico*. São Paulo: Brasiliense.
- Moesch, M. M. (2000). *A Produção do Saber Turístico*. São Paulo: Contexto.
- Pflüger, A., & Weiss, J. (2016). Aspectos Teóricos Sobre o Brincar e o Jogar. In I. DUARTE (Org.). *O Brincar e o Jogar: Compreendendo Significados* (pp. 19 - 27). Porto Alegre: Artes e Ofícios.