

## 6.11 Bingo dos Patrimônios: A Experiência de um Jogo Lúdico-Pedagógico junto a Escola da Inclusão da Universidade Federal de Pelotas

**Priscilla Teixeira da Silva**

*Mestra em Turismo;  
Universidade Federal de Pelotas;  
priscilla.cet@gmail.com*

**Dalila Rosa Hallal**

*Doutora em História;  
Universidade Federal de Pelotas;  
dalilahallal@gmail.com*

**Dalila Müller**

*Doutora em História;  
Universidade Federal de Pelotas;  
dalilam2011@gmail.com*

**Roberta Mattos Lessa**

*Acadêmica do Curso de Bacharelado em Turismo;  
Universidade Federal de Pelotas;  
roberta.lessa@hotmail.com*

**Leonardo Ferreira Resende**

*Acadêmico do Curso de Bacharelado em Turismo;  
Universidade Federal de Pelotas;  
lfresend@gmail.com*

**Resumo:** Este trabalho tem como objetivo apresentar o jogo lúdico-pedagógico “Bingo dos Patrimônios”, desenvolvido pelo projeto de Extensão “Ludoteca do Turismo”, do Curso de Bacharelado em Turismo da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). Tal jogo foi elaborado para o trabalho com os alunos da Escola da Inclusão da UFPEL, na oficina temática “Pelotas” do Projeto de Extensão “Turismo, Educação e Cidadania”. Na oportunidade, foram atendidos dezessete alunos, nove homens e oito mulheres, com idades entre dezessete e cinquenta e três anos, apresentando diferentes deficiências: Deficiência Intelectual, Síndrome de Down, Deficiência Auditiva, Baixa Visão, Transtorno do Espectro Autista, Paralisia Cerebral e Deficiência Cognitivo Comportamental. Para a montagem da cartela do “Bingo dos Patrimônios” foram selecionadas vinte e duas imagens de patrimônios materiais e imateriais de Pelotas e do Rio Grande do Sul. A pesquisa para a escolha das imagens foi realizada com base nas memórias de passeios do grupo pela cidade. Para avaliar a atividade foram realizadas entrevistas com alunos, mães e organizadores da Escola da Inclusão. Com base nos depoimentos, pode-se concluir que o “Bingo dos Patrimônios” chamou a atenção dos alunos com o uso de imagens familiares ao cotidiano, projetadas em tamanho grande para que toda a turma pudesse participar.

**Palavras-chave:** Patrimônio. Inclusão. Ludoteca do Turismo. Jogos lúdico-pedagógicos.

## Introdução

A Escola da Inclusão da UFPel foi criada 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 oito 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 1990 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 (BRASIL, 1999). 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 Bacharelado em Turismo da UFPel realizaram atividades junto ao grupo da Escola da Inclusão da UFPel, atendendo 19 alunos. Foram realizados quatro encontros, divididos em dois temas “Turismo, Viagens e Meios de Transportes” e “Pelotas”. Para desenvolver estes temas, foram realizadas duas oficinas e duas visitas pedagógicas. 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.

Os jogos desenvolvidos foram o “Vamos Viajar?”, cujo objetivo era identificar os meios de transporte utilizados para viagens, de acordo com o local e a distância; e o “Bingo dos Patrimônios”, que busca o reconhecimento de patrimônios materiais e imateriais de Pelotas que fazem parte da vivência dos alunos, a partir de imagens. A realização da atividade com o jogo “Bingo dos Patrimônios” será apresentada e discutida neste trabalho.

Após a realização dos encontros, foram realizadas entrevistas com os alunos, mães e organizadores da Escola de Inclusão, com o objetivo de avaliar as atividades realizadas, principalmente em relação ao jogo “Bingo dos Patrimônios”.

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, objetivos estes buscados pela Escola de Inclusão da UFPel.

Por se tratar de um grupo tão diverso, a dificuldade de pensar jogos e atividades lúdicas que atendessem às 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. (BRASIL, 2015, s/p)

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.

### **A Experiência Do Jogo “Bingo Dos Patrimônios”**

No ano de 2016, a equipe do Projeto de Extensão Ludoteca do Turismo e dois outros projetos de extensão do curso de Bacharelado em Turismo da UFPel foi procurada pelas organizadoras da Escola da Inclusão para que desenvolvessem atividades junto aos alunos. Após a reunião com as organizadoras, realizou-se o primeiro encontro dos discentes do curso de Turismo com os membros da Escola da Inclusão da UFPel. Neste dia, os alunos estavam participando de uma oficina de gastronomia, o que possibilitou analisar diferentes aspectos como a coordenação motora de cada um, se todos conseguiam manusear os utensílios, a forma como reagiam em atividades de grupo, para que assim pudessemos 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.

O Projeto de extensão “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 de criar jogos lúdico-pedagógicos, a partir dos temas turismo, patrimônio e cidadania para serem utilizados como material de apoio nas oficinas do projeto “Oficinas de Turismo e Educação para o Patrimônio”.

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 à 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”.

A 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, mães e alunos da Escola da Inclusão.

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; Teatro Guarany; Teatro 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 1 e 2) 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.

# BINGO

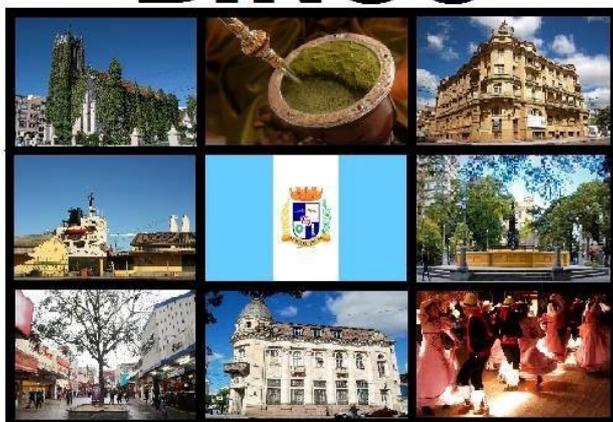


Figura 1: Exemplar das cartelas utilizadas no Bingo dos Patrimônios  
Fonte: Acervo dos projetos de extensão do Curso de Bacharelado em Turismo da UFPel, 2016.

# BINGO



Figura 2: Exemplar das 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 adaptações 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.

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 desenvolvimento 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 as atividades desenvolvidas pelos projetos de extensão do Curso de Bacharelado em Turismo junto ao grupo da Escola da Inclusão, o conteúdo trabalhado, a metodologia utilizada e os principais resultados alcançados, tanto em sala de aula como no cotidiano dos alunos da Escola da Inclusão.

Dessa forma, a entrevista foi realizada separadamente, com cada grupo envolvido: grupo de alunos, grupo de mães e grupo de organizadores da Escola. Dessa forma, foram elaborados três roteiros diferentes.

O roteiro da entrevista realizada com os alunos era composto por três perguntas, com o objetivo de verificar a opinião dos alunos sobre as atividades realizadas pelos projetos de extensão do Curso de Bacharelado em Turismo, quais assuntos trabalhados em sala de aula eles mais gostaram, o jogo favorito, a visita pedagógica que mais gostaram e sempre tentado colher deles a justificativa, o “porquê” dessa preferência.

Para o roteiro da entrevista com as mães, foram abordadas questões relativas aos impactos das atividades realizadas no cotidiano dos alunos. Os alunos da Escola da Inclusão sempre estavam acompanhados de algum familiar, em especial as mães. Durante a realização das oficinas, as mães esperavam do lado de fora da sala e estavam sempre presentes nas visitas pedagógicas.

Por fim, a entrevista realizada com os organizadores da Escola do Inclusão tinha por objetivo verificar a pertinência do conteúdo trabalhado, avaliar a metodologia utilizada, a adequação dos jogos, e a interação entre os alunos da Escola da Inclusão e grupo de alunos e bolsistas dos projetos de extensão do Curso de Bacharelado em Turismo.

Para este trabalho foi utilizada somente a avaliação do grupo em relação à utilização dos jogos. Analisando especificamente a avaliação que os alunos fizeram dos jogos, verificou-se que, dos dois jogos desenvolvidos, o “Bingo dos Patrimônios” foi citado como o que mais gostaram.

Este jogo possuía várias imagens em tamanho grande de patrimônios materiais e imateriais que eram familiares aos alunos, possibilitando assim o reconhecimento pelos mesmos. O jogo também foi pensado para possibilitar que o aluno pudesse jogar de forma autônoma. Esses fatores podem ter contribuído para que “O Bingo dos Patrimônios” fosse destacado pelos alunos.

É importante apresentar também a avaliação que os organizadores do grupo da Escola da Inclusão fizeram em relação à utilização dos jogos durante o desenvolvimento das atividades relacionadas ao turismo e patrimônio:

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 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)

Na fala da entrevistada, percebe-se que o lúdico e, especificamente o Bingo, foi importante para a aprendizagem dos alunos, independente da deficiência, pois aliou a teoria (conteúdo) com a prática, ou seja, com o desenvolvimento do jogo.

Percebe-se que quando os jogos são aplicados com foco na aprendizagem, além de se tornarem um recurso didático muito rico, também possibilita uma vivência significativa, durante a realização do jogo, o aluno passa a ser um elemento ativo do seu processo de aprendizagem, vivenciando a construção do seu saber e deixando de ser um ouvinte passivo.

### **Considerações Finais**

O “Bingo dos Patrimônios” foi o jogo que mais chamou atenção dos alunos da Escola da Inclusão da UFPel, com o uso de imagens em tamanho grande para que toda a turma, independentemente da idade ou da deficiência, pudesse participar de forma autônoma, tornando a ação, de fato, lúdica e inclusiva. O jogo estimulou o interesse e a aprendizagem do grupo de forma divertida e criativa acerca dos patrimônios materiais e imateriais de Pelotas.

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.

### **Referências**

BRASIL. **Decreto nº 3.298, de 20 de dezembro de 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. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto/D3298.htm#art60](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/D3298.htm#art60). Acesso em 17 ago. 2017.

BRASIL. **Lei nº 13.146, de 06 de julho de 2015**. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Brasília, 2015. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2015/lei/13146.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/13146.htm). Acesso em 17 ago. 2017.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. **O Lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. In: Revista de Divulgação Técnico-Científica do ICPG, Santa Catarina, v. 1, n. 4, 107-112, 2004.

KISHIMOTO, T. M.. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1994.