

AVALIAÇÃO DE OFICINAS REALIZADAS PELOS ALUNOS DO CURSO DE TURISMO DA UFPEL ATRAVÉS DE PROJETOS DE EXTENSÃO

QUADROS, I.P.F.¹, SILVA, P.T. ², MÜLLER, D.³

¹ Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) – Pelotas – RS – Brasil

² Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) – Pelotas – RS – Brasil

³ Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) – Pelotas – RS – Brasil

RESUMO

Este trabalho tem como tema os limites e as possibilidades das ações integradas de extensão desenvolvidas pelo curso de Bacharelado em Turismo da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). Nesse sentido, o objetivo é analisar a metodologia do trabalho integrado dos projetos “Turismo, Educação e Cidadania”, “Turismo e Educação Patrimonial” e “Ludoteca do Turismo”, a partir da visão dos alunos da Rede Pública Municipal e Estadual de Pelotas, um dos públicos atendidos por esses projetos. Para a realização dessa pesquisa, foi utilizada a técnica de análise de conteúdo em questionários aplicados com alunos de terceiro e quarto ano de duas escolas públicas municipais e três escolas públicas estaduais, atendidos pelos projetos no ano de 2014. Como resultado, foi evidenciado que os projetos, de alguma maneira, estão atingindo os objetivos propostos que são conscientizar as crianças sobre as questões relacionadas aos temas turismo, patrimônio e cidadania.

Palavras-chave: Turismo; Cidadania; Projetos de extensão.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta um recorte das principais ações desenvolvidas de forma integrada pelos projetos de extensão “Turismo, Educação e Cidadania”, “Turismo e Educação Patrimonial” e “Ludoteca do Turismo”, junto a alunos de terceiro e quarto ano de escolas da rede pública municipal e estadual de Pelotas. Esses projetos são desenvolvidos pelos alunos do Curso de Bacharelado em Turismo da Universidade Federal de Pelotas.

Tais projetos atuam desde o ano de 2001 em Pelotas e região, atendendo os mais diversos públicos, como jovens, adultos, idosos e portadores de necessidades especiais, tanto de escolas públicas, como de escolas privadas e grupos organizados da sociedade civil.

Os projetos trabalham de forma integrada e se apoiam na ideia de que a vivência e o conhecimento podem levar ao afeto que levará ao respeito e a uma atuação consciente no espaço social. São realizadas três oficinas semanais com alunos, preferencialmente de terceiras séries ou quartos anos, por ser o período em que se estuda a história da cidade de Pelotas em sala de aula, através de oficinas com atividades individuais e coletivas, como passeios, desenhos, brincadeiras, debates sobre as questões sociais, ambientais, históricas e culturais da comunidade e da cidade, bem como jogos educativos elaborados pelo projeto “Ludoteca do Turismo”.

Esse projeto tem por objetivo promover a educação patrimonial através do lúdico. O lúdico tem demonstrado um importante recurso nas práticas educativas e vem ao encontro da evolução nos processos de aprendizagem. O projeto, valendo-se desse recurso, cria jogos com os temas turismo, patrimônio e cidadania, para serem utilizados nas oficinas em sala de aula. Os jogos lúdicos no turismo têm caráter representativo dos bens patrimoniais como forma de expressão da sociedade construída por distintas manifestações culturais. Ao final de cada oficina, em sala de aula, são desenvolvidos esses jogos lúdicos, elaborados pelos bolsistas.

No final da primeira oficina pede-se, como “dever de casa”, para que os alunos perguntem aos seus pais e/ou familiares sobre um patrimônio (depois de haver explicado sobre o que é patrimônio) local, monumento ou manifestação social considerado importante para eles no bairro onde residem. No segundo encontro propõe-se para eles fazerem um convite, convidando alunos de outras escolas, para conhecer o patrimônio, trazido por eles de casa e importante para eles, do bairro onde moram, que na maioria das vezes é o mesmo onde está localizada a escola. Também é no segundo encontro que conta-se sobre a história de Pelotas. E novamente, pede-se um “dever de casa”, dessa vez propõe-se que os alunos perguntem para os pais sobre brincadeiras e jogos antigos, da época dos pais e/ou avós.

No terceiro e último encontro em sala de aula são apresentadas as ideias e os conceitos do que é Turismo e no final são realizadas essas atividades e brincadeiras trazidas por eles de casa. Durante os três encontros em sala de aula, são ministrados jogos lúdicos intercalados com as atividades propostas.

O quarto encontro com a turma da escola é realizado no Centro Histórico de Pelotas através de uma visita pedagógica, atividade que integra o projeto “Turismo e Educação Patrimonial”, quando conta-se um pouco da história das edificações e monumentos localizados ao redor da Praça Coronel Pedro Osório.

“As ações partem do princípio de que o cidadão é o elemento principal, ou seja, é o morador de cada cidade ou bairro que sabe, melhor do que ninguém, o que ela tem e pode oferecer ao turista, de forma organizada.” (Müller, Hallal e Rosso, 2013, p. 2). As atividades desenvolvidas visam estimular a comunidade, especialmente os alunos, para que reconheça, no seu bairro e na sua cidade, o patrimônio cultural e ambiental e para que desperte para a importância da conservação e manutenção desse patrimônio, tendo como resultado, a participação cidadã da comunidade.

Estes projetos também têm como objetivo inserir o acadêmico do curso turismo na comunidade onde está instalada a universidade, propiciando o crescimento pessoal e profissional do mesmo.

Nesse contexto, o objetivo deste trabalho é analisar o aprendizado dos alunos da Rede Pública Municipal e Estadual de Pelotas com relação às atividades desenvolvidas de forma integrada pelos projetos “Turismo, Educação e Cidadania”, “Turismo e Educação Patrimonial” e “Ludoteca do Turismo”.

2 METODOLOGIA (MATERIAIS E MÉTODOS)

Para atingir o objetivo proposto, foi utilizada a técnica de análise de conteúdo em questionários aplicados com alunos de terceiro e quarto ano das escolas da rede pública municipal e estadual atendidas pelos projetos no ano de 2014, partindo do pressuposto que nem todas as crianças compareceram a última oficina na qual foi

aplicado o questionário, 178 crianças, de um total de 193, responderam ao questionário, conforme Tabela 1:

Tabela 1 – Escolas participantes separadas por redes, número de alunos e turmas;

Escola	Rede Municipal ou Estadual	Número de Alunos	Turmas
1	ESTADUAL	21	1 TURMA
2	ESTADUAL	25	2 TURMAS
3	MUNICIPAL	47	3 TURMAS
4	ESTADUAL	22	2 TURMAS
5	MUNICIPAL	63	2 TURMAS

Fonte: Elaboração Própria

No questionário entregue as crianças, como identificação pergunta-se o nome da escola e a idade, além de mais quatro questões abertas e semiabertas, tais como: 1. Você gostou das atividades realizadas pelos alunos de turismo? Por quê?, 2. Do que você mais gostou entre os jogos e as atividades durante as oficinas? Por quê?, 3. Com qual jogo você aprendeu mais sobre a história de Pelotas e Por quê?, 4. Durante as três oficinas, sobre o que você aprendeu?

Para esta pesquisa, somente foram analisadas as questões dois e quatro, que se referem às atividades que o aluno mais gostou que foram desenvolvidas durante os encontros e o que o aluno aprendeu durante as oficinas.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para que a Universidade se apresente mais próxima da sociedade na qual está inserida, é preciso superar a separação entre a teoria e a prática. A função social da instituição e da extensão, ao lado do ensino e da pesquisa, contribui para o encurtamento da distância entre a Universidade e a sociedade.

A extensão se torna “o elemento catalisador e propulsor dessa empatia, e mais, especificamente, a leitura cultural que essa instituição, pode e deve fazer, da sua identidade e do seu povo” (UFPB/PRAC, 1994: 2 apud MELO NETO s/d). Portanto, os projetos de extensão têm como principal meta ir ao encontro da comunidade, oferecendo-a acesso ao conhecimento produzido na Universidade e atuando na conscientização do exercício da cidadania.

Leva-se em conta as discussões de Gastal e Moesch (2007), ao relacionar a ideia do cidadão apropriar-se do local onde mora, no seu tempo de lazer, trazem o conceito de turista cidadão, que se apropria das circunstâncias espaciais e temporais de sua cidade estabelecendo com ela uma relação de pertencimento e identificação. Também considera-se que o conhecimento crítico e a apropriação consciente por parte das comunidades e indivíduos do seu “patrimônio” são fatores indispensáveis no processo de preservação sustentável desses bens, assim como no fortalecimento dos sentimentos de identidade e cidadania (HORTA apud MÜLLER, HALLAL e ROSSO, 2013). É nessa perspectiva que as ações integradas dos projetos de extensão citados anteriormente se baseiam.

Levando em consideração esse embasamento teórico foram analisadas as respostas dos questionários aplicados com as crianças no último encontro em sala de aula.

Na questão dois, onde lhes foi perguntado sobre quais atividades mais gostaram durante as oficinas, 91% das crianças, a grande maioria, falaram que gostaram dos jogos e citaram principalmente os lúdicos focados na educação patrimonial. Os principais jogos citados foram “Sobe e desce cidadão”, “Conhecendo Pelotas”, o jogo da memória, o *Quiz* sobre a história de Pelotas e o caça-palavras do meio ambiente. Outra atividade que os alunos gostaram e que citaram foi a atividade relacionada com as brincadeiras antigas, que eles perguntaram para os seus familiares em casa e trouxeram para o último encontro em sala de aula.

Figura 1: Crianças jogando o jogo elaborado pelos alunos do Curso de Turismo “Sobe e desce cidadão”.



Fonte: Acervo dos projetos de extensão

Os demais alunos, ou seja, 9%, citaram sobre as conversas e todas as outras atividades realizadas, como construção do conceito de patrimônio, conversa sobre a história de Pelotas e convite criado por eles com o tema “venha conhecer o patrimônio do meu bairro”.

Pôde-se perceber que a utilização dos jogos lúdicos foi bem aceita no ponto de vista das crianças. Observou-se maior envolvimento e interesse dos alunos durante as atividades de jogos e sua ajuda em uma melhor fixação dos conteúdos abordados.

Na questão onde se questionou as crianças sobre o que eles aprenderam durante as três oficinas, 37% responderam que aprenderam sobre a história de Pelotas, citaram a história do Arroio Pelotas, como a cidade surgiu e a origem do nome e o charque. O tema Pelotas e sua história são abordados na segunda oficina nas escolas, quando lhes é contado como o município surgiu, sobre as charqueadas e o que é o charque, a história de origem do nome da cidade e o que é uma Pelota. Essas informações são complementadas por eles durante a oficina por estarem aprendendo também sobre esse tema com a professora.

32% dos alunos responderam que aprenderam mais sobre Turismo, citando, principalmente, alguns pontos turísticos de Pelotas. O fato de terem respondido Turismo pode estar relacionado ao fato de que o tema turismo é apresentado na última oficina em sala de aula, oficina na qual os questionários são aplicados, então

o tema foi visto recentemente e é fácil de lembrar sobre ele. Já 26% das crianças falaram do tema Patrimônio, relataram que aprenderam sobre prédios históricos, que devemos preservá-los e os tipos de patrimônio – material e imaterial. O restante, os outros 5% responderam que aprenderam um pouco de tudo, aparecendo temas como os direitos e deveres, não colocar lixo no chão, respeitar os outros colegas, respeitar a professora, respeitar os mais velhos, cuidar da natureza e etc.

4 CONCLUSÃO

Assim, através da análise das respostas, foi possível constatar um resultado positivo na atuação dos projetos, tendo em vista que as crianças citaram os temas abordados em sala de aula. Estas atividades possibilitam aos alunos uma relação mais direta com seu bairro, com a sua cidade, com seu cotidiano, o que reforça e valoriza a integração da comunidade.

Pode-se concluir-se que a educação patrimonial promovida através do lúdico, envolvendo discussões, jogos e brincadeiras, amplia as relações sociais através de uma educação eficaz para sensibilizar a sociedade, tendo a escola como início para a construção da cidadania.

E finalmente podemos afirmar com base na avaliação das crianças que a concepção do projeto se apoia na ideia de que só a vivência e o conhecimento podem levar ao afeto que normalmente levará ao respeito e a uma atuação consciente no espaço social.

5 REFERÊNCIAS

GASTAL, S.; MOESCH, M. *Turismo, políticas públicas e cidadania*. São Paulo: Aleph, 2007.

Melo Neto, José Francisco de. *EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA: bases ontológicas*. s/d. Acessado em 23. Set. 2015. Disponível em <[http://www.prac.ufpb.br/copac/extelar/producao_academica/livros/pa I 2002 extens ao dialogos populares.pdf](http://www.prac.ufpb.br/copac/extelar/producao_academica/livros/pa%20I%202002_extens_ao_dialogos_populares.pdf)>

MÜLLER, D.; HALLAL, D.; ROSSO, F., C.. “Atuação do curso de turismo nas escolas da Rede Pública municipal de Pelotas: Reflexões sobre turismo, educação patrimonial e cidadania”. In: **31º SEURS – Seminário de Extensão Universitária da Região Sul**. 2013, Florianópolis, SC. *Anais...* Florianópolis: UFSC, 2013. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/117266>.>