Anais do XXVII Encontro de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2025

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

RESUMO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB
HISTÓRIA DO TURISMO EM CARTAS: JOGOS PEDAGÓGICOS E MEMÓRIA DO TURISMO

Fabiane Nagabe
Fabiane Nagabe (Orientadora).

Programa de Monitoria
CCTA - Centro de Comunicação, Turismo e Artes - Campus I - João Pessoa

RESUMO: História do turismo em cartas: jogos pedagógicos e memória do turismo Fabiane Nagabe (orientadora) O projeto de monitoria, "Aprendizagem Criativa (AC), associada ao Ensino de Baseado em Projetos (EBP) de Gameficação", atuante junto a disciplina de "Introdução ao Estudo de Turismo", teve como objetivo contribuir para o aprimoramento do processo de ensino-aprendizagem, oferecendo apoio pedagógico aos discentes ingressantes do primeiro período do curso de Turismo. As atividades dividiram-se em duas fases: 1) fortalecer a compreensão das atividades práticas do turismo e da hospitalidade por meio de aula de campo e diálogo com operadores do turismo atuantes no mercado local; e, 2) fixação de memórias das viagens e do turismo, a partir da obra "Turismo no Percurso do Tempo" (REJOWSKI, 2002) com a produção de jogos de memórias históricas. As aulas de campo foram realizadas em importantes atrativos turísticos da cidade de João Pessoa, como o Aquário do Seixas e o Espaço Oceano, com profissionais da JP Dive, Catamarã Capitão Nemo e PNP Turismo, que possibilitaram aos estudantes observar na prática conceitos discutidos (hospitalidade, lazer e uso turístico dos recursos naturais e culturais). Na abordagem da história das viagens e do turismo, a turma foi convocada a criação de jogos educativos, utilizados como ferramenta de revisão e fixação de conteúdo, favorecendo o aprendizado de forma lúdica e participativa. Como resultados materiais, fora produzido um jogo de memórias lastreadas na obra mencionada, com acréscimo de imagens do fato histórico tratado. Cada grupo produziu em torno de 10 a 15 cartas, referente a um capítulo do livro. Cada carta possui, de um lado um texto informativo em formato de citação direta do fato histórico, e no verso uma imagem relativa ao fato, acompanhado de referência bibliográfica e data do acontecimento. Pode ser jogado em dois ou mais jogadores, para tanto, as cartas são distribuídas entre eles, que deverão um por vez, alocar as cartas de modo a formar uma linha do tempo. Ganha quem organizar as cartas na ordem correta de acontecimento. Como resultado do projeto de monitoria, observou-se um maior engajamento dos estudantes no estudo da história das viagens e do turismo, uma melhora na interação em sala e uma compreensão mais integrada dos conteúdos. As atividades práticas e lúdicas mostraram-se eficazes para tornar o aprendizado mais significativo e prazeroso, estimulando o interesse dos discentes pela área de Turismo e fortalecendo a integração entre teoria, prática e vivência profissional, reafirmando a importância da extensão e da monitoria para o fortalecimento do ensino de Turismo na UFPB. Referencia: REJOWSKI, Mirian (org). Turismo no percurso do tempo. São Paulo: Aleph, 2002.