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
LAZER E ENTRETENIMENTO, EM HOTELARIA COM ENSINO BASEADO EM PROJETOS DE GAMIFICAÇÃO (EBPG)

Ingrid Julia Bernardino dos Santos;
Rafael Bruno da Silva Paulino;
Fabiane Nagabe;
Fabiane Nagabe (Orientadora).

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

RESUMO: O projeto implementou práticas inovadoras no processo de ensino-aprendizagem da disciplina "Lazer e Entretenimento" do Bacharelado em Hotelaria da UFPB. A iniciativa empregou a metodologia ativa de Ensino Baseado em Projetos de Gamificação (EBPG) para tornar o aprendizado mais dinâmico e participativo, aproximando a teoria da prática profissional. O objetivo central foi promover o protagonismo discente por meio da criação colaborativa de jogos pedagógicos, estimulando a criatividade e o engajamento. Utilizamos a metodologia ativa Ensino Baseado em Projetos de Gameficação (EBPG) estimulando criatividade, imaginação e colaboração dos alunos por meio de projetos, em parcerias com pesquisadores, empresas e instituições que atuam no mercado de lazer e entretenimento ou que realizam ações de conservação marinha no território do curso. A metodologia buscou trazer elementos e estratégias dos jogos para contextos de interesse profissional, acadêmico pedagógico, estimulando o engajamento, a colaboração e a resolução criativa de problemas. Nesse sentido, os alunos foram desafiados a aplicar os conteúdos da disciplina: i) Atividades e/ou serviços de lazer e entretenimento, que ocorram na Área de Proteção Ambiental (APA) Naufrágio Queimado; ii) Conservação ambiental; iii) Conservação de Corais. A tarefa é a criação de jogos educativos e interativos, conectando teoria e prática de forma lúdica e reflexiva. Para vivenciarem experiências concretas e transformá-las em conteúdo lúdico houveram aulas de campo em: i) Luderia Grão Mestre, parceira da disciplina desde 2022, os alunos foram apresentados a múltiplas mecânicas de jogos; ii) Aquário Paraíba; iii) Espaço Oceano; iv) JP Dive; v) Piscinas naturais do Seixas; e, vi) praia do Bessa, com especialistas em conservação marinha prof. Dr. Braulio Santos; Dra. Karina Massei e, doutorando Henrique Bezerra. Como resultado tangível, foram criados e aprimorados 06 (seis) jogos ao longo dos períodos de 2024.2 e 2025.1, como "João Pessoa à Vista!", "Super APA do Queimado", "Recife das Coralinas", "APA da Cora", "Detetive: Mistérios nas Praias de João Pessoa" e "Explore To Protect". Os jogos foram apresentados na Semana Oceânica da UFPB e no curso Embaixadores do Oceano, promovido pela PMJP para os guias de turismo locais. O destaque ficou por conta do jogo "Recife das Coralinas", que conquistou o primeiro lugar no evento Orgulho Nerd da Semana Nacional de Ciência e Tecnologia 2025, exemplificando a fusão bem-sucedida entre estratégia, colaboração e educação ambiental. O projeto obteve resultados positivos no campo pedagógico e na formação acadêmica. Observou-se uma melhora no envolvimento e motivação dos alunos, um fortalecimento da interação entre monitores e professores e uma maior integração entre ensino, pesquisa e extensão. As metodologias aplicadas, como o uso de jogos e experiências de

campo, foram eficazes para desenvolver a criatividade, o pensamento crítico e a colaboração entre os estudantes, consolidando uma cultura de inovação nas práticas de ensino. Especificamente para a formação do profissional hoteleiro, a experiência mostrou-se relevante ao ampliar a capacidade de criar e adaptar atividades lúdicas. A imersão em temas ambientais e o exercício da criatividade estimularam competências como pensamento estratégico, sensibilidade sociocultural e inovação em serviços, incentivando a incorporação da educação ambiental e valorização do território nas atividades de lazer para hóspedes.