LUDICIDADE NO APRENDIZADO DO TURISMO

Autor(res)

Claudio Braga Da Silva
Marta Regina Da Silva Melo

Categoria do Trabalho

Trabalho Acadêmico

Instituição

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL

Introdução

A ludicidade desempenha uma função-chave no aprendizado do turismo e atua como uma ferramenta influente para tornar o processo educativo mais dinâmico, engajador e eficaz. Assim, quando as situações lúdicas são criadas com a intenção de estimular determinados aprendizados, sua dimensão educativa se efetiva (Kishimoto, 1996). Ações lúdicas podem transformar a experiência educativa em um processo mais envolvente, memorável e significativo, preparando os futuros profissionais para os desafios e oportunidades do setor. Nesse contexto, a iniciativa foi idealizada para atender à demanda do Programa de Extensão UEMS na Comunidade, da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS), que visa levar diversos serviços e atividades gratuitas às comunidades do estado. Em Campo Grande, existem vários monumentos históricos e culturais reconhecidos como atrativos turísticos. No entanto, esses espaços nem sempre são conhecidos pelos moradores. Em razão disso, propôs-se o uso de atividades lúdicas para favorecer o ensino sobre a história desses locais. Vale ressaltar que, quando os moradores de uma cidade conhecem seus próprios pontos turísticos, eles fortalecem o sentimento de pertencimento e contribuem para a preservação da história e da cultura. Desse modo, a ludicidade é importante, afinal, propaga o conhecimento turístico e ajuda no desenvolvimento sustentável do turismo (Berton; Ustárroz; Costa, 2016). Portanto, utilizar a ludicidade no aprendizado do turismo permite não apenas transmitir informações e conhecimento, mas também favorecer o desenvolvimento cognitivo, motor e social, entre outras habilidades humanas.

Objetivo

Analisar como os jogos podem favorecer a aprendizagem sobre os monumentos e atrativos turísticos de Campo Grande, Mato Grosso do Sul.

Material e Métodos

Para a condução do estudo, adotou-se a pesquisa-ação. Para Thiollent (2011), a pesquisa-ação é um tipo de pesquisa social que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo. Os procedimentos metodológicos incluíram jogos e atividades fotográficas, que tiveram como ponto de partida a escolha de quatro monumentos e um atrativo da cidade de Campo Grande: a Praça das Araras, a Praça Central, o monumento da Locomotiva e o Bioparque Pantanal. Além disso, utilizou-se um painel temático

do Bioparque Pantanal, com a finalidade de permitir fotos com os participantes e criar uma ambientação do atrativo turístico. Também foram utilizados fantoches de uma onça-pintada e de uma arara-azul para reforçar o aprendizado sobre a fauna regional. As ações ocorreram no mês de maio nos eventos da 25ª Edição do Programa UEMS na Comunidade e no evento Dia do Brincar, e foram direcionadas às distintas faixas etárias. Nesse contexto, a ludicidade se apresentou como uma ferramenta metodológica aplicada diretamente no processo de aprendizagem do turismo.

Resultados e Discussão

A análise sobre como os jogos favorecem a construção do aprendizado sobre monumentos e atrativos turísticos revelou que a ludicidade é uma ferramenta fundamental no processo de aprendizagem do turismo. Enquanto o quebra-cabeça era montado, um acadêmico monitor orientava os participantes sobre a história, a localização e outras informações dos monumentos. De modo geral, o jogo refere-se a uma ação lúdica, e o ato de jogar com regras preestabelecidas incentiva a vivência das mais diversas situações (Kishimoto, 1997). Assim, o turismo representa uma boa oportunidade ao integrar o lazer, cultura e ludicidade (Debenetti, 2025). No entanto, o processo participativo no desafio de montar os quebra-cabeças revelou que a grande maioria do público participante não sabia os nomes dos monumentos e nunca tinham visitados esses espaços turísticos. Destaca-se que apesar da falta de conhecimento sobre os espaços turísticos de Campo Grande, as informações disponibilizadas sobre os monumentos e atrativos da cidade, provocaram a curiosidade dos participantes para conhecer pessoalmente os locais. Ainda como parte do processo, o registro fotográfico favoreceu motivações diversas, enquanto o uso de fantoches revelou que, mesmo durante a brincadeira, os participantes reconheciam os animais como espécies carismáticas. Portanto, ao integrar atividades lúdicas no ensino do turismo, desenvolve-se não apenas o conhecimento técnico e as competências dos futuros profissionais, mas, sobretudo, incentiva os moradores locais o sentido de pertencimento, à medida que conhecem os monumentos e atrativos de sua própria cidade.

Conclusão

Conclui-se que a aplicação de atividades lúdicas como jogos, fotografia e fantoches favorece a aprendizagem sobre os monumentos e atrativos turísticos de Campo Grande e, ao mesmo tempo, desperta nas pessoas a importância da conservação da fauna regional. O aprendizado por meio da ludicidade estimulou diversas competências nos participantes, como a observação, o raciocínio, a criatividade e o desenvolvimento cognitivo, destacando-se, sobretudo, a experiência de conhecer um espaço turístico. Por fim, o aprendizado lúdico gera conhecimento e fortalece o sentimento de pertencimento no cidadão.

Referências

BERTON, M.; USTÁRROZ, C. P.; COSTA, B. F. Ludicidade e Turismo: um jogo para apresentar roteiros de turismo gastronômico na cidade de Pelotas. Applied Tourism, v. 1, n. 3, p. 1-10, 2016.
DEBENETTI, V. E. S. Turismo e Ludicidade: uma parceria bem-sucedida. Caxias do Sul: Universidade de Caxias do Sul, 2025.
KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.
THIOLLENT, M. Metodologia da Pesquisa-Ação. 18a ed., São Paulo, SP: Cortez, 2011.