

Educação para turismo e hospitalidade urbana: introduzindo conceitos por meio de jogos pedagógicos

Education for tourism and urban hospitality: introducing concepts through **pedagogic games**

LUBIANE SERAFIM * [bianeserafim@yahoo.com.br]

TERESA CATRAMBY ** [teresacatramby@gmail.com]

CARLYLE DE OLIVEIRA ** [carlyle.falcao@gmail.com]

Resumo | Este artigo discute a possibilidade da introdução de jogos pedagógicos nas escolas como forma de ensinar conceitos como turismo, hospitalidade, cidadania para crianças. A partir do referencial teórico sobre hospitalidade urbana que pressupõe a socialização hospitaleira de indivíduos nos espaços urbanos, constroem-se os argumentos do ponto de vista do turismo e da cidadania. Já a pedagogia construtivista sócio-interacionista de Lev Vygotsky fornece o suporte necessário para apresentar o lúdico como meio que promove o cooperativismo e as relações sociais entre educandos de forma motivadora e transformadora do aprendizado sobre novos conhecimentos. A estratégia metodológica foi a pesquisa-ação em que os pesquisadores aplicaram questionários avaliativos e os jogos didáticos em duas escolas do município de Nova Iguaçu - RJ. Os resultados encontrados demonstram a viabilidade da proposta por ser a mesma de fácil aplicação, baixo custo e alta eficácia. Do ponto de vista dos educandos, houve aprendizado efetivo em relação aos novos conceitos apresentados.

Palavra-chave | Educação, hospitalidade urbana, jogos pedagógicos

Abstract | This article discusses the possibility of introducing pedagogical games for children in schools as a way to teach concepts such as tourism, hospitality, citizenship. Based on the theoretical reference on urban hospitality that presupposes the hospitable socialization of individuals in urban spaces, the arguments are constructed from the point of view of tourism and citizenship. Lev Vygotsky's constructivist interactionist pedagogy provides the necessary support to present playfulness as a environment that

* **Graduanda em Turismo** pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro.

** **Doutora em Engenharia de Produção** pela COPPE – Universidade Federal do Rio de Janeiro. **Professora Adjunta** no Curso de Turismo (Bacharelado e Licenciatura) e **membro** do NEPET – Núcleo de Pesquisa e Extensão e líder do grupo TED – Turismo e Educação.

** **Doutor em Administração** pela EBAPE / FGV. **Professor Adjunto** da Faculdade de Administração e Finanças da Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ

promotes cooperativism and social relations among learners in a motivating and transforming way of learning about new knowledges. The methodological strategy was the action research in which the researchers applied evaluative questionnaires and didactic games in two schools in the city of Nova Iguaçu - RJ. The results show the viability of the proposal as it is easy to apply, low cost and high efficiency. From the point of view of the students, there was effective learning in relation to the new concepts presented.

Keywords | Education, urban hospitality, pedagogical games

1. Introdução

Embora a atividade turística seja um fenômeno em expansão na sociedade atual, a educação para o turismo ainda busca uma consolidação. As temáticas relacionadas à atividade, como é o caso da hospitalidade, fator motivacional e indicador na escolha por um destino, são exploradas, sobretudo, por aqueles que estudam o turismo na perspectiva acadêmica, como se a necessidade deste estudo fosse apenas para aqueles que planejam a atividade, a partir da sua formação na academia. Ao considerar a prática educacional como um todo, desde os primeiros anos do ensino escolar, percebe-se que há uma carência no que diz respeito aos conteúdos que abordam conhecimentos para o turismo e a hospitalidade. Visto que a atividade não se restringe à simples relação do planejador do turismo com o turista, mas também nas relações cotidianas com a população local e os visitantes, torna-se fundamental uma educação voltada para o turismo, em especial a hospitalidade urbana.

Não obstante, esse ensino deve utilizar-se de métodos e recursos que envolvam os alunos e os motivem em direção à aprendizagem. Como já comprovado por autores renomados da pedagogia, a criança aprende brincando. Por isso, os jogos pedagógicos e, conseqüentemente, o lúdico podem contribuir para a assimilação dos conteúdos e, portanto, propiciar uma significativa aprendizagem. Desse modo, o objetivo deste artigo é mostrar como a didática dos jogos pode contri-

buir para ensinar crianças sobre conceitos como turismo, hospitalidade urbana e cidadania.

2. Contextualização teórica

Entender o significado de hospitalidade é o primeiro passo na direção do entendimento de seu universo interpretativo ou estético, o qual permite alternativas distintas e, sobretudo, contraditórias. Camargo (2015, p.44), descreve sobre “os interstícios da hospitalidade” e a define como “uma virtude que se espera quando nos defrontamos com o estranho (e todo estranho é também um estrangeiro), alguém que ainda não é, mas deve ser reconhecido como o outro.” Para o autor, a eminente acepção perpassa o questionamento se esse encontro estreitou ou esgarçou o vínculo social proposto preliminarmente.

Segundo Gotman (2008), a hospitalidade “deve ser entendida no seu sentido mais amplo de qualificar as relações sociais entre uma comunidade estabelecida e os ‘estrangeiros’ (ao lugar) que virão visitá-la ou simplesmente descansar” (Gotman, 2008, p. 115).

A relação interpessoal é, inevitavelmente, objeto da hospitalidade no exercício do resgate dos vínculos sociais, socializando os indivíduos e abstendo-se de um ambiente hostil. “É uma questão ao mesmo tempo, atual e muito antiga [...] que nos remete à proximidade entre hospitalidade

e hostilidade, virtude associada à ideia de casa, de grandeza, supondo que podemos receber sem constrangimentos” (Gotman, 1997, p.6, tradução livre).

2.1 Hospitalidade urbana

Hospitalidade é signo de civilização e humanidade; a hospitalidade é uma ligação social e implica os valores de solidariedade e sociabilidade (Grinover, 2014, p. 4). Para Marcel Mauss (1933), a hospitalidade está intimamente ligada ao social, por isso o autor a descreve como fenômeno que se dá totalmente na sociedade. Além disso, Mauss (2007) considera que a prática da hospitalidade é resultado de um dom, sobretudo, mediante os desafios e interesses sociais. No mundo contemporâneo, o conceito do termo perdeu parte de sua originalidade, adquirindo novos significados e motivações equivocadas. A obtenção do capital supera a intenção de fazer o bem e conservar os valores, por isso Grinover (2014, p. 4) critica que hoje assiste-se a uma “instrumentalização da hospitalidade pelo dinheiro”.

Grinover (2014) analisa aspectos referentes ao espaço urbano, os quais fornecem implicações no exercício da hospitalidade urbana. Visando compreender as estruturas socioespaciais, a urbanização dispersa é a primeira característica mencionada, a qual pode ser considerada a partir de duas proporções. A primeira delas é a metropolitana, quando há uma disseminação para determinados núcleos, deixando assim espaços vazios em outras áreas. Milton Santos (2000) definiu a ocorrência como “macrometropolização”. A segunda proporção localiza-se no tecido urbano, “entendendo-se como tecido urbano o modo e a forma pela qual se definem as relações entre espaços públicos e espaços privados, entre espaços de uso privado e de uso coletivo, sejam estes de propriedade pública ou privada” (Reis Filho, 2006, cit in, Grinover, 2014, p. 10).

Como consequência, a concentração dos serviços e melhores acessos obrigam uma transformação da vida cotidiana, seja no âmbito regional ou urbano. Grinover (2014) complementa:

Daí o uso da expressão “difusão urbana”, que tende a colocar em destaque aspectos importantes do processo, ou seja, os modos de vida urbana que se difundem sobre o território anteriormente caracterizado pelos modos de vida rurais, cuja população se inclina a migrar para os centros urbanos, conforme vem ocorrendo nas últimas décadas. O que está em pauta e o que diferencia o processo de urbanização nas áreas metropolitanas, no último quartel do século 20 e na primeira década do 21, são suas características de dispersão e de difusão. Se forem consideradas as discontinuidades das partes edificadas no território e, entre essas, os extensos trechos não edificados, o termo “dispersão” será mais adequado. Se for levada em conta a difusão em todo esse território dos modos de vida metropolitanos, será mais adequado o termo “difusão”. (Grinover, 2014, p. 12)

Segundo ainda o referido autor, a organização mais clássica do espaço urbano, onde existia o afastamento dos ambientes públicos e privados, em uma sociedade moderna, está assumindo novas formas. Atualmente, na sociedade contemporânea, as relações socioespaciais entre os atores têm se apropriado de rumos distintos, por ser “um lugar onde se acumulam milhares de figuras sociais e milhares de tribos metropolitanas; é uma cidade multiétnica e polivalente, um cruzamento de numerosos dialetos” (Secchi, 2001, p. 41). Desta forma, a homogeneidade do passado não consegue mais se manter como antes, pois a atual heterogeneidade está alcançando o seu lugar.

Do mesmo modo que o processo de urbanização interfere na realidade geográfica, política, econômica e social do território, a industrialização também o faz. Esses processos geram impactos significativos nos estudos da hospitalidade urbana. O que torna essa questão atual é o discurso sobre o sentido metafórico e o sentido próprio da hospitalidade, bem como a necessidade de circunscrever seus campos semânticos e práticos, na medida em que se dão certas representações da hospitalidade contemporânea, em nome das quais toma forma a ideia de seu declínio (Gotman, 2004, cit in Grinover, 2014). Apesar da diminuição das práticas da hospitalidade infundada, sem que esta seja um direito assegurado por leis institucionais – a propósito, Direito Internacional, o qual propõe aos Estados e a seus representantes devida segurança de seus nativos quando realizarem viagens ao exterior, reduzindo, assim, a primordialidade da hospitalidade –, a hospitalidade urbana pode ainda ser praticada, como defende Grinover (2014, p. 17). Segundo o autor, invoca-se a hospitalidade urbana a partir da utilização de conceitos como ambiente urbano, favorecendo a qualidade de vida nesse espaço através de uma “política de hospitalidade”.

Visando a real compreensão da hospitalidade urbana, faz-se necessária a desconstrução de paradigmas constituídos desde os tempos passados. Tais paradigmas são subjetivos e surgem das práticas de acolhimento, modo de viver junto, humanidade, compartilhamento e afetividade, fundamentados por valores morais e regras sociais. Por isso, Baptista (2007) justifica que a hospitalidade é um acontecimento ético por excelência. No trecho a seguir, Grinover explica:

Na cidade antiga, a realidade da hospitalidade era um acolhimento sob condições. Hoje, o panorama mundial, marcado por marginalização, exclusão e nomadismo generalizado, leva a “reinventar” a hospitalidade em sua complexidade, pensá-la de maneira

ampliada, transversal, trabalhada caso a caso. O homem da cidade anterior à Revolução Industrial vivia intensamente pautado por relações de sociabilidade e solidariedade intensas, isto é, de hospitalidade que se configurava como “clássica”, situação completamente diferente da vivenciada com a crescente implantação do processo de urbanização. (Grinover, 2014, p. 19)

O mesmo autor destaca que a hospitalidade urbana carece de estudos mais profundos, levando em consideração a sua complexidade e interdisciplinaridade. A premissa consiste no fato de não ser uma escolha individual, ao contrário do que muitos pensam, mas resultado do coletivo, da urbanidade por meio de aspectos como o transporte, a acessibilidade e a migração, por exemplo.

A hospitalidade na cidade busca maneiras práticas que assegurem a estada do visitante, do “outro”, seja ele um estrangeiro, um grupo ou familiares, tendo em vista as diferenças culturais, principalmente. “Hospitalidade para a cidade é ter consciência, descobrir e valorizar suas próprias riquezas; é uma descoberta de si e de um novo olhar sobre seus próprios recursos; a cidade é o lugar onde se pratica a hospitalidade, onde se dá o encontro com o ‘outro’, na posição de anfitrião que recebe para mostrar sua cultura, sua história” (Montandon, 2004, p. 18).

2.2 Educação para o turismo

O turismo é um fenômeno relativamente novo, pelo fato de ter surgido em meados do século passado e a, como afirma Beni (1998) a sua complexidade dificulta expressá-lo corretamente. Assim sendo, há uma necessidade de compreender o turismo a partir de diversas áreas do conhecimento, por englobar os mais variados estudos. Conforme Fonseca (2007), a atividade turística não deve

ser compreendida somente no âmbito econômico, como ocorreu durante a sua evolução histórica, uma vez que tais conceitos e explicações são limitados e não expressam a totalidade desse fenômeno. Contudo, a perspectiva cultural favorece o mais profundo entendimento sobre o turismo.

Os estudos sobre a hospitalidade, por exemplo, são enriquecedores e contribuintes no exercício da atividade turística, uma vez que a prática social baseada na cultura elucida o turismo (Moesch, 2000). Fonseca (2007, p.3) acrescenta que

Se esta discussão ainda não chegou a um acordo comum no meio acadêmico, mais complexa ela fica se pensarmos no ensino do turismo na escola básica, já que as publicações atuais contemplam em especial o ensino técnico e superior. A ideia de se estruturar um mapa de relevância é bastante apropriada para que possamos delimitar e estabelecer quais conteúdos devem ser abordados no ensino fundamental e médio. Para tanto, devemos levar em consideração que os conteúdos devem ser construídos a partir da realidade dos educandos e projetados para atender as carências na formação dos mesmos e assim trabalhar os conhecimentos da área com o intuito de que haja uma compreensão da atividade e que esta esteja relacionada com as demais disciplinas, explorando o caráter multidisciplinar do turismo.

Evidentemente, a educação turística não se resume apenas à instrução e capacitação de especialistas do turismo. Para, além disso, é uma educação que pretende preparar cidadãos ativos e críticos, capazes de participar das questões cotidianas e sociais pertencentes ao mundo real.

2.3 A aprendizagem: o indivíduo, o outro e o meio

Ao propor uma educação para o turismo, faz-se necessário refletir sobre algumas concepções teóricas que orientam e favorecem o processo da aprendizagem. No ensino básico, principalmente, todo método é acompanhado de um princípio que o norteia. "Toda prática educativa traz em si uma teoria do conhecimento. Esta é uma afirmação incontestável e mais incontestável ainda quando referida à prática educativa escolar", consoante Darsie cit in Neves e Damiani (2006, p.2).

Na corrente pedagógica construtivista sócio-interacionista de Lev Vygotsky, as relações sociais têm papel preponderante no processo educacional. O autor salienta que não se pode aceitar uma visão única e universal de desenvolvimento humano, já que este varia de acordo com o ambiente social em que o indivíduo nasceu, considerando que a construção do conhecimento não provém do aspecto individual para o social, mas do social para o individual. Para ele, a concepção de que o homem é um ser social contribui, consideravelmente, para a formação da própria visão de mundo, a partir das relações interpessoais e compartilhamento de vivências. Assim, o mesmo autor afirma que a criança tem uma aprendizagem mais efetiva quando desafiada por tarefas com caráter divergente e que se relacionem com a sua realidade.

Por isso, o professor deve ser o mediador, propiciando aos alunos a possibilidade de aumentarem as suas competências e conhecimento, partindo daquilo que eles já sabem, levando-os a interagir com outros alunos em processos de aprendizagem cooperativa. Assim, Vygotsky enfatiza a relação entre as pessoas e o contexto cultural em que vivem e são educadas. Segundo ele, os indivíduos utilizam materiais que remetem a cultura onde estão inseridos e entre esses materiais destaca-se a linguagem, a qual intervém entre o sujeito e o ambiente social. A internalização dessas competências e materiais leva à aquisição de habilidades de

pensamento mais ampliadas, constituindo a essência do processo de desenvolvimento cognitivo.

Sendo assim, o entendimento é mediado pelo social, pois a cultura molda o psicológico, isto é, determina a maneira de pensar. A linguagem representa a cultura, uma vez que é um símbolo criado pelo homem em seu intercâmbio social. De acordo com Vygotsky, o raciocínio não se manifesta somente em palavras, todavia a linguagem que um sujeito emite é o principal fator que norteia a percepção do universo.

Ao considerar a vivência infantil, é impossível não relacioná-la à ludicidade. Na verdade, todo indivíduo, independente da idade, se sente bem ao participar de uma brincadeira, um jogo, enfim, um momento de distração. Em se tratando do processo de aprendizagem vale destacar que existem diversas maneiras de fazê-lo e o lúdico é, sem dúvida, uma das ferramentas mais significativas e eficientes, já que permite o desenvolvimento global e uma real visão de mundo.

[...] A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo. [...] (Almeida, 1995)

No contexto educacional, os jogos retêm um caráter socializador, ao mesmo tempo em que permitem aos alunos o lazer e o trabalho. Quando um indivíduo se depara com um jogo, ele enxerga primeiramente a diversão, o prazer e o entusiasmo que este proporciona. No entanto, o cumprimento das suas regras e a assimilação dos conteúdos explorados nele são as principais aquisições. Sobre isso, Caillois (1990, p. 94) destaca que “desde o primeiro instante, cada um de nós se convence de que o jogo não passa de uma fantasia agradável e de uma distração, quaisquer que sejam o cuidado que nele se ponha, as faculdades que nele se mobi-

lizem, o rigor que ele exija”. O mesmo autor ainda complementa:

Todo jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido. Estas convenções são simultaneamente arbitrárias, imperativas e inapeláveis. Não podem ser violadas sob nenhum pretexto, pois, se assim for, o jogo acaba imediatamente e é destruído por esse fato. Porque a única coisa que faz impor a regra é a vontade de jogar, ou seja, a vontade de respeitar (p. 11).

As atividades lúdicas têm a capacidade de favorecer o desenvolvimento integral do indivíduo, pois explora os aspectos cognitivo, afetivo e psicomotor. Isto significa dizer que além de desenvolver a aprendizagem de um conteúdo proposto, os jogos contribuem para as relações interpessoais bem como a utilização do corpo. Eles

[...] quando remetidos a situações de ensino-aprendizagem, permitem a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (sociais), o jogo contempla várias formas de representações da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (Kishimoto, 1994, p. 36).

Muitos acreditam que o lúdico (as brincadeiras, os brinquedos e os jogos) se constitui apenas como passatempo no cotidiano de uma criança. Mas, Vygotsky (1991) afirma que pelo brincar o desenvolvimento infantil está sendo estimulado. Por mais que um jogo, no primeiro momento, pareça simbólico, a aproximação com a realidade é uma conquista que se dá com o decorrer das fases da

vida.

Neste trabalho, sustenta-se a inserção de temas relacionados ao turismo e à hospitalidade urbana nas escolas utilizando-se por meio da didática dos jogos.

3. Metodologia

A proposta consiste na aplicação de jogos pedagógicos para alunos dos 4º e 5º anos do ensino fundamental de uma escola pública e uma particular do município de Nova Iguaçu - RJ, com o objetivo de verificar os resultados, no que se refere à aprendizagem dos alunos sobre temas ligados ao turismo e à hospitalidade.

Tendo em vista a eficácia do jogo, artifício que coloca o ensino mais ao nível da criança (Rosa-milha, 1979) e, portanto, do lúdico, foi possível constatar como os jogos pedagógicos favorecem a educação para o turismo.

O método utilizado foi a pesquisa-ação. Essa metodologia propõe a solução de problemas ou a transformação de uma dada realidade, por meio de diversas formas de ação coletiva. Não há um simples levantamento de dados, mas principalmente, a participação de todos os envolvidos com a proposta, os quais analisam a problemática, definem as ações e executam. A pesquisa-ação conta com a participação dos envolvidos, além de estabelecer propostas planejadas de intervenção (Thiollent, 1988).

A primeira etapa da pesquisa foi a aplicação de um questionário aos discentes das escolas para diagnosticar o nível de entendimento deles em relação a questões sobre hospitalidade, patrimônio e convívio social. Foram respondentes 26 alunos na Escola Municipal Monteiro Lobato e 24 alunos do Instituto Iguaçuano de Ensino. Este questionário visava a diagnosticar o entendimento inicial dos alunos em relação aos temas investigados. Em seguida, por meio do recurso visual “álbum seriado”,

houve uma contação de história com o objetivo de explorar conceitos inerentes ao jogo a ser aplicado, como hospitalidade e patrimônio. Os alunos foram estimulados a participar e a interagir de maneira livre e espontânea a todo o momento.

A segunda etapa foi a aplicação do jogo que foi desenvolvido com o objetivo de trabalhar o turismo em pequenas comunidades que já recebem, ou pretendem começar a desenvolver a atividade turística de modo sustentável. Tendo como inspiração o Turismo e seus impactos, o jogo explora, a partir de situações divertidas durante um percurso de tabuleiro, estes os aspectos do turismo, onde o jogador se vê desafiado a tomar decisões sofrendo consequências conforme suas escolhas. Foram escolhidas, entre os alunos, quatro crianças jogadoras para assumirem o papel de turistas na cidade fictícia “Impactus”. Parte-se da premissa de que o turismo deve respeitar a realidade local, e ancorar-se no desenvolvimento situado, considerando que ele deve ser trabalhado de forma a se adaptar aos costumes e cultura locais. Os demais alunos acompanharam atentamente às jogadas dos colegas, torcendo e emitindo opiniões.

A terceira etapa foi a aplicação do segundo questionário aos alunos quando foram encorajados a responder tudo o que haviam aprendido durante a aplicação do jogo. Em seguida, houve um feedback deles para que expressassem suas respostas e justificassem as opções erradas e corretas. Ressalta-se que o primeiro e o segundo questionários eram diferentes, mas versavam sobre os conceitos envolvendo a hospitalidade urbana.

A pesquisa foi realizada no dia 28 de agosto de 2016 na Escola Municipal Monteiro Lobato em Nova Iguaçu - RJ (26 alunos) e no dia 21 de outubro, do mesmo ano, na escola particular Instituto Iguaçuano de Ensino (24 alunos). As três etapas da pesquisa foram realizadas de forma sequenciais e consecutivas ocupando um tempo de duas horas/aula, ou seja, 90 minutos. Foi concedido o acesso aos alunos da 4ª série da rede pública, e da 5ª série da rede particular pelas administrações

das respectivas escolas.

4. Resultados

No primeiro questionário constavam perguntas cujo objetivo era saber dos alunos noções básicas de hospitalidade e convívio social. A primeira pergunta buscava saber se os alunos sabiam o que significava *tour*. Dos alunos da escola particular, 62% responderam saber o significado contra 8% daqueles da escola pública. O sentido da palavra *tour* é revelador quanto às diferenças sociais entre os dois grupos de alunos. Enquanto os da escola privada conseguem relacionar *tour* à turismo ou viagens, mostrando seu acesso a produtos turísticos de consumo, os da escola pública manifestam grande desconhecimento do termo e provavelmente o pouco acesso a esse mercado.

A segunda pergunta solicitava a apontar a palavra que mais se aproximava da ideia de hospitalidade. Esta foi uma questão aberta para captarmos a percepção, sem indução, dos alunos sobre o conceito. Na escola pública 77% dos alunos responderam Hospital e 23% não souberam responder. Já na escola particular, 42% responderam “hospital” e 50% fizeram referência a “hotel”, “hospedar”, “saúde”, “hospitaleiro”, e 81% referiram-se a “sujo” e “emergência”. A etimologia da palavra tem forte influência em sua compreensão e seu sentido não sendo na verdade o seu significado. Desse modo, o significado social de hospitalidade parece ausente nos dois grupos de alunos, mostrando distanciamento deles de valores como alteridade, humanidade, civildade.

Questionados sobre a mudança de hábitos (modo de falar, comer, vestir, se divertir) quando recebem turistas na cidade os alunos da escola pública, 58%, e 75% da escola particular disseram que os hábitos locais não devem ser mudados para receber turistas. Nesta questão verificamos a necessidade de se trabalhar o conceito de hospitali-

dade e nele inculcida a questão do pertencimento e autoestima como forma de valoração da localidade. Também notamos o aspecto de submissão daqueles que se encontram em níveis socioeconômicos mais baixos em relação a visitantes que possivelmente teriam maiores respaldos financeiros.

A pergunta seguinte deste primeiro questionário abordava os impactos negativos da presença de turistas quando estes sujam, picham e depreciam a cidade. Todos os alunos da escola particular (100%) e 73% dos alunos da escola pública consideraram ruim esta atitude. Aqui fica clara a compreensão de maus hábitos sociais e a necessidade de se trabalhar em sala de aula a questão da cidadania e com esta a questão de direitos e deveres, de respeito ao patrimônio público.

Na última pergunta, 50% dos alunos da escola pública disseram que gostam mais de visitar o *shopping* e levariam alguém da família e/ou amigos, sendo seguidos por 54% da particular nesta mesma opinião. É bastante intrigante verificar que eles consideram um *shopping*, um local privado para o lazer, como ambiente representativo da sua cidade. O desconhecimento e pouca valoração para o patrimônio histórico-cultural do lugar estão subjacentes a escolha de um local dedicado ao consumo. Entendemos que a socialização nos locais públicos, na percepção dos alunos, fica muito reduzida ao consumismo.

Terminada a primeira etapa, utilizamos o álbum seriado para elucidar a utilização do jogo. Finalizado o jogo e tendo obtido o *feedback* dos alunos, partimos para aplicação do segundo questionário a fim de que fosse avaliado o aprendizado.

No segundo questionário, quando perguntados sobre o que melhor define hospitalidade, 66% dos alunos da escola pública responderam que é receber bem pessoas em casa e nos espaços públicos (ruas, cidades, em qualquer lugar) e 34% disseram que é quando lhes recebe em outro lugar. Na escola particular todos os alunos (100%) responderam que é receber bem. Verificamos uma mudança significativa na percepção dos alunos quanto

ao conceito de hospitalidade. Eles já puderam demonstrar novos conhecimentos de receber bem o “outro” após terem compartilhado o seu conhecimento com os colegas e os pesquisadores durante as discussões coletivas realizadas em torno do jogo. Nesse ponto, o lúdico cumpriu o seu papel socializador e propiciou aos alunos uma rápida aprendizagem sobre novos conceitos, como preconizado na pedagogia construtivista sócio-interacionista.

Quando questionados novamente sobre a mudança de hábitos no recebimento de turistas, 71% dos alunos da escola pública afirmaram que deveriam mudar os hábitos nativos, mas 94% dos alunos da particular entenderam que não devem mudar seus hábitos para receberem turistas demonstrando que entenderam a questão do empoderamento. Esta ambiguidade, entre o aumento do nível dos que preferem a mudança de hábitos em relação ao primeiro questionário na escola pública pode ser explicado pelo momento conturbado pelo qual passava a escola na época da pesquisa, quando uma greve na rede pública de ensino está prestes a ser deflagrada e os alunos encontravam-se muito dispersos no retorno do intervalo.

Sobre o que significa fazer um *tour* 92% dos alunos da escola pública responderam que é dar uma volta para conhecer um lugar e 94% da escola particular responderam o mesmo.

Como já haviam adquirido alguns conhecimentos sobre hospitalidade e cidadania, perguntamos sobre a valorização e preservação do patrimônio. Os alunos da escola pública (96%) e da particular (100%) responderam que estariam contribuindo para isso cuidando, limpando, não jogando lixo e alertando as pessoas para não quebrem ou destruam os locais a fim de deixar o ambiente mais agradável. A educação para cidadania aparece com clareza no entendimento sobre a preservação do patrimônio público e do fortalecimento identitário com a cidade onde se vive.

Sobre o lugar que levariam uma pessoa para conhecer em Nova Iguaçu, as opções se tornaram mais variadas tendo os alunos de ambas esco-

las apontaram: Igreja, Parque, Sítio, restaurante (para conhecer a culinária local) e mais uma vez o *shopping*. Entendemos que o maior conhecimento do patrimônio local estimula sua visitação e pode promover o sentimento de pertencimento ao lugar contribuindo para a sustentabilidade da cidade. Assim, foi positivo o surgimento de atrativos locais em detrimento ao *shopping*.

Mediante a observação direta e interação com os alunos nos dias das atividades foi possível constatar que, de maneira geral, o principal objetivo foi alcançado: analisar o caráter significativo do jogo pedagógico na aprendizagem. Sem dúvida, o jogo foi e é uma ferramenta de grande contribuição na absorção dos conteúdos explorados em sala, pois além do seu caráter lúdico atrair a atenção e dedicação dos estudantes, este tende a se aproximar da realidade da vida social humana (através da semelhança das experiências).

Nas duas escolas estudadas, verificamos que o jogo contribuiu significativamente para o ensino, já que quase todos os estudantes mostraram mudanças positivas em suas respostas quanto à cidadania, à hospitalidade e ao patrimônio público.

5. Conclusão

Esta pesquisa demonstrou a possibilidade de utilização dos jogos como ferramenta pedagógica para ensinar crianças sobre conceitos do turismo, hospitalidade e cidadania. Os resultados apresentados mostram que a socialização do conhecimento em torno de atividades lúdicas estimula o cooperativismo, a socialização entre os educandos e contribui de forma positiva para um aprendizado mais dinâmico e motivador.

O turismo pode se beneficiar com essa forma de ensinar, de baixo custo, de fácil aplicação e alta efetividade. A educação para o turismo, desde a infância, tenderá a formar futuros cidadãos mais conscientes de seus direitos e deveres em relação

aos seus espaços urbanos e assim criar cidades mais hospitaleiras para residentes e visitantes.

Referências

- Caillois, R. (1990). *The Necessity of the Mind an Analytic Study of the Mechanisms of Overdetermination in Automatic and Lyrical Thinking and of the Development of Affective Themes in the Individual Consciousness*.
- Grinover, L. (2014). *A cidade à procura da hospitalidade*. São Paulo: ALEPH.
- Gotman, A. & Assier-Andrieu, A. G. L. (2004). *Villes et hospitalité: les municipalités et leurs étrangers*. Les Editions de la MSH.
- Gotman, A. (1997). La question de l'hospitalité aujourd'hui. *Communications*, 65(1), 5-19.
- Gotman, A. (2008). O turismo e a encenação da hospitalidade. *Cultura e consumo: estilo de vida na contemporaneidade*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 115-134.
- Kishimoto, T. M. (1994). O jogo e a educação infantil. *Perspectiva*, 12(22), 105-128.
- Lima Camargo, L. O. (2015). Os interstícios da hospitalidade. *Revista Hospitalidade*, 42-69.
- Mauss, M. (2007). *Essai sur le Don: forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*. Paris: PUF.
- Mauss, M. (1933). La sociologie en France depuis 1914. extracts from *'La Science française*, 36-48.
- Moesch, M. (2000). O fazer-saber turístico: possibilidades e limites de superação. *Turismo*, 9, 11-28.
- Montandon, A. (2004). *Hospitalités: hier, aujourd'hui, ailleurs*. Presses Univ Blaise Pascal.
- Secchi, B. (2001). *A cidade do século vinte*. São Paulo: Perspectiva