

JAMMILLY BRANDÃO



Aprendizagem & Diversão

Recursos didáticos
inovadores para cursos
de turismo e hotelaria



EDITORA



JAMMILLY BRANDÃO



Aprendizagem & Diversão

Recursos didáticos
inovadores para cursos
área de turismo e hotelaria



BRASÍLIA-DF, 2024

EDITORA



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE BRASÍLIA

REITORA

Veruska Ribeiro Machado

PRÓ-REITORA DE ADMINISTRAÇÃO

Cláudia Sabino Fernandes

PRÓ-REITORA DE ENSINO

Rosa Amélia Pereira da Silva

PRÓ-REITOR DE GESTÃO DE PESSOAS

José Anderson de Freitas Silva

PRÓ-REITORA DE EXTENSÃO E CULTURA

Diene Ellen Tavares Silva

COORDENAÇÃO DE PUBLICAÇÕES

Daniele dos Santos Rosa

PRÓ-REITORA DE PESQUISA E INOVAÇÃO

Simone Braz Ferreira Gontijo

PRODUÇÃO EXECUTIVA

Jefferson Sampaio de Moura

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

B817a Brandão, Jammilly Mikaela Fagundes
Aprendizagem & diversão: recursos didáticos inovadores para cursos da área de turismo e hotelaria [recurso eletrônico] / Jammilly Mikaela Fagundes Brandão. Brasília : Editora IFB, 2024.
1 arquivo texto ([48 p.] : PDF ; il. color. ; 2.4 MB.

Disponível em formato PDF.

Modo de acesso: World Wide Web.

ISBN 978-65-6074-008-2.

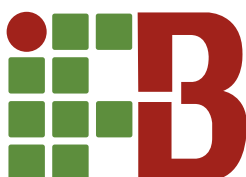
Disponível em: <http://revistaeixo.ifb.edu.br/index.php/editoraifb>

1. Turismo - estudo e ensino. 2. Hotelaria - estudo e ensino. 3. Processo de ensino-aprendizagem - brincadeiras. 4. Aprendizagem - jogos educativos. 5. Estratégias didáticas - criatividade - inovação. I. Título.

CDU: 338.48:371.38

Elaborado pela bibliotecária Lara Batista Carneiro Botelho CRB1/2434

EDITORA



REITORIA

Setor de Autarquias Sul, Quadra 2

Bloco E, Edifício Siderbrás, Asa Sul

CEP: 70070-020 Brasília-DF

Fone: +55 (61) 2103-2110

E-mail: editora@ifb.edu.br

www.ifb.edu.br

2024 Editora IFB



A exatidão das informações, as opiniões e os conceitos emitidos nos capítulos são de exclusiva responsabilidade dos autores. Todos os direitos desta edição são reservados à Editora IFB. É permitida a publicação parcial ou total desta obra, desde que citada a fonte. É proibida a venda desta publicação.

Dedicatória

Aos meus estudantes do passado,
do presente e do futuro. São vocês
a minha maior inspiração para
a prática da docência criativa. A
vocês, dedico.





"A criatividade é a
inteligência se divertindo".

Albert Einstein



Agradecimentos

Aos meus sobrinhos João Pedro (12 anos) e Lucas (7 anos) que em nossos momentos de lazer me ensinam que é possível aprender se divertindo.

Ao Instituto Federal de Brasília - IFB por fomentar o intraempreendedorismo na nossa instituição concedendo oportunidades para a inovação.

A todos que sonham e realizam comigo: família, amigos, docentes e discentes do IFB, em especial, as pessoas envolvidas nos projetos de pesquisa que deram vida aos produtos apresentados neste livro. "Sou porque somos".



Sumário

Apresentação  09

Introdução  13

O Jogo “Blá Blá TuH”  17

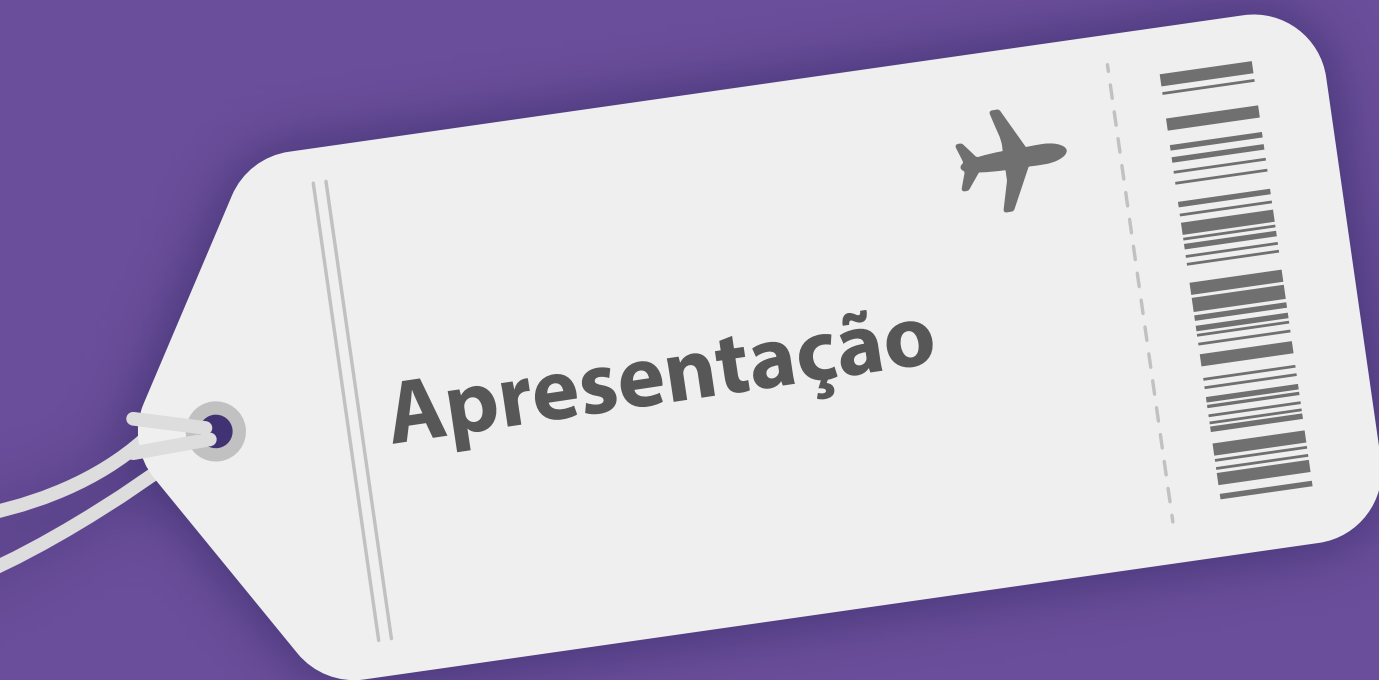
O Jogo “Xi, Sujou!”  27

A Revista “Que viagem!!!”  39

Carta de Agradecimento  45

Referências  47





Apresentação

Não importa se você é docente, estudante, apenas um curioso ou mesmo um apaixonado por conteúdos que envolvam a área de Turismo e Hotelaria. Você decidiu por algum motivo dedicar o seu precioso tempo à leitura deste livro, e eu desejo te proporcionar bons momentos de aprendizagem e diversão.

Mas antes, por favor, reflita: Há quanto tempo você não brinca? Já se imaginou aprendendo algo novo de forma lúdica, divertida?

- A.** Isso é coisa de criança.
- B.** Acho que isso nem é possível.
- C.** Só durante a infância, mas seria ótimo vivenciar essa experiência novamente, no entanto, acho que não existe nada voltado para adultos.
- D.** Eu sou apaixonado por metodologias ativas e criativas e já as utilizo.

Se você respondeu “a” ou “b”, este livro vai fazer você mudar sua percepção sobre recursos didáticos interativos.

Se respondeu “c”, tenho uma notícia maravilhosa para te dar: aqui você vai conhecer três recursos didáticos inovadores envolvendo temáticas da área de Turismo e Hotelaria, que foram desenvolvidos com o propósito de confirmar que é possível aprender de forma divertida.

Independentemente da alternativa que você escolheu, este livro vai te mostrar que existem outras formas de ensinar e aprender algo, para além das aulas com metodologias ultrapassadas, cansativas e pouco efetivas.

Mas inovações não caem do céu, não é mesmo? O desenvolvimento de recursos didáticos inovadores requer criatividade, persistência, dedicação e proatividade, ou seja, precisamos atuar como intraempreendedores para transformarmos a prática da docência (MAZON; STOCCO; ARANTES, 2022), tornando-a mais atrativa e alinhada aos perfis e estilos de aprendizagem dos nossos estudantes.

A aprendizagem em ação e por meio de estratégias e recursos didáticos inovadores aproxima a teoria da prática, a reflexão da ação, desenvolvendo o autodirecionamento, a motivação em aprender e o potencial criativo dos estudantes (KNOWLES; HOLTON; SWANSON; 2011; BRANDÃO; CAVALCANTE; TEMOTEO, 2014).

Neste livro, irei abordar três inovações, sendo elas dois jogos didáticos e uma revista de histórias em quadrinhos. Embora o público-alvo deste livro seja docentes e discentes dos Cursos Técnicos de Hospedagem, Cursos Superiores de Turismo e Hotelaria ou ainda de Cursos de Língua Inglesa aplicados à viagem, o material aqui apresentado pode ser utilizado por qualquer pessoa que tenha interesse pela área, rendendo bons minutos de diversão.



Os jogos didáticos, por meio do desafio, da competição e do lúdico, tornam o processo de aprendizagem muito mais divertido e transformador. Os participantes assimilam o conhecimento de forma leve e descontraída (BRANDÃO, 2019).

As histórias em quadrinhos, por sua vez, retratam situações do cotidiano organizacional, muitas vezes negligenciadas pela literatura acadêmica, levando os alunos a refletirem sobre como seria sua atuação profissional diante dessas eventualidades (BRANDÃO; DA SILVA, 2018).

As três inovações apresentadas no livro são resultados de projetos de pesquisa coordenados pela professora autora deste livro, com apoio de outros docentes, e participação ativa de estudantes do Curso Técnico de Hospedagem e do Curso Superior de Hotelaria e de Letras-Inglês do Instituto Federal de Brasília (IFB), *campus* Riacho Fundo.

Desejo que a leitura e o material disponibilizado sirvam de inspiração para o desenvolvimento de outros produtos criativos e inovadores por outros docentes e discentes, para que juntos sejamos protagonistas da mudança que queremos em nossas salas de aula e no processo de ensino e aprendizagem.

Ao final de cada capítulo, é possível acessar o material dos produtos apresentados no livro.

Tenha uma divertida, imersiva e ativa experiência de leitura e aprendizagem.

Com carinho e entusiasmo,

Professora Jammilly.





Introdução



Introdução

Este livro tem como objetivo apresentar três recursos didáticos inovadores que foram desenvolvidos com a finalidade de facilitar o processo de ensino e aprendizagem de conteúdos da área de Turismo e Hotelaria.

O primeiro é o jogo *Blá Blá TuH*, um jogo pedagógico que tem como objetivo levar os alunos a aprenderem, de forma divertida, os termos técnicos da área de turismo e hotelaria e a memorizarem o código fonético internacional, bastante utilizado nos meios de hospedagem e nas empresas turísticas.

O segundo é o jogo *Xi, Sujou!*, um jogo pedagógico que tem como objetivo central levar os estudantes a aprenderem, de modo divertido e significativo, alguns conhecimentos sobre o setor de governança de um meio de hospedagem, em especial, no que se refere ao carrinho de limpeza utilizado pelas camareiras para realizar a higienização das unidades habitacionais (UHs).

A terceira inovação didática apresentada neste livro é a *Revista Que viagem!*, a primeira revista de histórias em quadrinhos da área de Turismo e Hotelaria desenvolvida com fins pedagógicos, para ser utilizada como material didático e estratégia ativa de ensino. A *Que viagem!* retrata situações diversas do contexto turístico e hoteleiro, abordando várias temáticas discutidas nas diferentes disciplinas no contexto do ensino de Turismo e Hotelaria.

Sabe-se que, por muitas vezes, a falta de estrutura da instituição (como ausência de um hotel-escola, por exemplo) e o próprio sistema de ensino, a gestão do tempo de aula para o cumprimento do conteúdo da disciplina e, até mesmo, o desinteresse/desmotivação do aluno, inibem a implantação das estratégias de ensino inovadoras, levando os docentes a continuarem utilizando métodos ultrapassados que não atendem mais às exigências atuais para uma boa formação do futuro profissional de Turismo e Hotelaria (BRANDÃO; TEMOTEO, 2015).

Apesar da existência desses fatores limitadores, nós, docentes e demais atores envolvidos no processo de formação dos estudantes, precisamos refletir sobre o nosso papel na prática da docência, levando em consideração a necessidade de estratégias e recursos didáticos alinhados ao perfil e aos estilos de aprendizagem dos nossos discentes. É preciso que haja engajamento e soma de esforços para o desenvolvimento de melhorias consistentes na qualidade do ensino técnico e superior da área (BRANDÃO; TEMOTEO, 2015).

Brianezi e Araújo (2017) destacam a importância de o docente estar atento às suas metodologias de ensino buscando verificar se os discentes estão compreendendo as temáticas abordadas. Os autores, ainda, ressaltam que cada indivíduo tem sua maneira particular de aprender, e o professor precisa conhecê-la para alinhar suas metodologias para atendê-los.

Por acreditar que as estratégias de ensino em ação e os recursos didáticos criativos e inovadores potencializam a sistematização de conceitos e promo-



vem a aprendizagem, por contar com a motivação interna dos participantes e a influência de parceiros, provocada pelo lúdico e pela aprendizagem social, desenvolvemos as três inovações que apresentaremos nos próximos capítulos.

Apesar da relevância desses recursos para um processo de ensino e aprendizagem significativo, há uma carência desses materiais na área de Turismo e Hotelaria. Nesse sentido, este livro configura-se também em um convite para que outros docentes, estudantes e pesquisadores possam vir a desenvolver outros recursos inovadores para a área.

O professor tem papel determinante na formação dos cidadãos, por isso são tão necessárias as competências intraempreendedoras na prática docente (MAZON; STOCCO; ARANTES, 2022). Por meio do intraempreendedorismo, o docente pode promover ações de mudanças dentro e fora da sala de aula, por meio de ações de ensino, pesquisa e extensão.

Por meio de editais de pesquisa como o edital interno do IFB denominado de Fábrica de Ideias Inovadoras (Fabin), o IFB estimula a criatividade e a inovação para que docentes e discentes possam atuar como intraempreendedores (MAZON; STOCCO; ARANTES, 2022), ou seja, agentes de mudanças que desenvolvem e implementam inovações dentro da própria organização que atuam. Duas das inovações que serão apresentadas neste livro, o jogo *Blá Blá TuH* e o *Xi! Sujou*, são resultados de projetos de pesquisa aprovados em edições distintas deste edital.

Outro programa de grande relevância que incentiva o processo criativo e de inovação é o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (Pibiti). A sua finalidade é estimular o desenvolvimento do pensar tecnológico e da criatividade, buscando soluções práticas e aplicadas para problemas de pesquisa. A revista *Que Viagem!* é fruto do Pibiti, cujo projeto de pesquisa foi aprovado em primeiro lugar no edital nº 10 de 2020 do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) em parceria com o IFB.

Nos capítulos a seguir, apresento as inovações e também disponibilizo todo o material para que os jogos e a revista possam ser acessados e utilizados por todos que tiverem interesse em aprender mais sobre a área de Turismo e Hotelaria, de forma leve e descontraída. Animado(a)?

Boa leitura. Divirta-se!





Capítulo 1

O jogo
Blá Blá TuH



O jogo *Blá Blá TuH*

O primeiro recurso didático inovador que eu vou te apresentar é o jogo *Blá Blá TuH*, que foi desenvolvido em 2019. Essa inovação foi idealizada e coordenada por mim, professora autora deste livro, e desenvolvida por uma equipe composta por quatro estudantes do Curso Técnico de Hospedagem integrado ao Ensino Médio do IFB *campus* Riacho Fundo, Felipe Barbosa, Lucas Rafael, Cíntia Castilho e Wellington Conceição; um docente da área Técnica de Hospedagem, o professor Wallace Farias; e uma docente da área de Letras, a professora Rejane Araújo.

O jogo foi desenvolvido com recursos financeiros obtidos por meio da aprovação do projeto em um edital interno do IFB intitulado Fábrica de Ideias Inovadoras (Fabin), edição de 2018/2019.

Sei que você deve estar curioso para saber como se joga o *Blá Blá TuH*, mas antes quero te apresentar o processo de construção. Na **Figura 1**, você pode observar o logotipo do jogo, que aparece na caixa e nos demais materiais que o compõem.

FIGURA 1 – LOGOTIPO DO JOGO *BLÁ BLÁ TUH*



Fonte: *Blá Blá TuH* (2019).





Como se pode perceber, o mascote do jogo é um pombo, mas não se trata de qualquer pombo. É um pombo mensageiro. E você pode estar se perguntando: – Um pombo? Em um jogo da área de turismo e hotelaria? Qual a relação?

Bom, o pombo mensageiro surgiu a partir da ideia de utilizar um pombo-correio, já que o *Blá Blá TuH* se trata de um jogo relacionado à comunicação. Durante o processo criativo do logotipo do jogo, pensamos: e se vestíssemos o pombo com o uniforme de mensageiro de hotel?

O mensageiro é geralmente reconhecido por ser aquele profissional que carrega as bagagens dos hóspedes até a unidade habitacional (quarto do hotel). No entanto, entre as suas funções, também está a de receber e distribuir mensagens, correspondências, documentos e encomendas, inclusive é por isso que o cargo é denominado de mensageiro. Com as inovações nos meios de comunicação devido ao avanço tecnológico, as cartas e os recados pararam de circular entre as pessoas dentro do hotel, de todo modo, o cargo, ainda, é denominado de mensageiro. Nesse sentido, surgiu o nosso pombo-mensageiro, que vamos combinar: ficou uma gracinha, não foi?.

Quanto ao nome, o “Blá Blá” sugere a ideia de um diálogo, e o TuH refere-se à área de Turismo e Hotelaria. A placa turística colorida usada na logo também sinaliza a área de conhecimento trabalhada no jogo.

Agora que você já conheceu o logotipo do *Blá Blá TuH*, vou te apresentar o seu objetivo: trata-se de um jogo pedagógico que tem como objetivo levar os alunos a aprenderem, de forma divertida, os termos técnicos da área de turismo e hotelaria e o código fonético internacional, bastante utilizado nos meios de hospedagem e nas empresas turísticas.

O *Blá Blá TuH* foi inspirado no *Jogo da Forca*, no qual o jogador precisa acertar a palavra proposta tendo como dica o número de letras e o tema ligado à palavra. Na medida em que os participantes sugerem uma letra que não está presente na palavra, é desenhada uma parte do corpo do enforcado. Este jogo termina com o acerto da palavra ou com o término do desenho do enforcado, composto por cabeça, tronco, dois braços, duas pernas.

De modo semelhante ao *Jogo da Forca*, no *Blá Blá TuH*, os jogadores precisam acertar uma palavra que neste jogo se refere a um termo técnico da área de turismo e hotelaria, e, no momento de sugerir as letras que formam o termo técnico, deverá ser utilizado o código fonético internacional. Ou seja, ao invés de os jogadores falarem A, B, C etc., tentando adivinhar a palavra, eles devem falar: alfa, bravo, charlie..., isto é, o código fonético internacional referente à cada letra do alfabeto, que no jogo foi produzido simulando um cartão de embarque como pode ser observado na **Figura 2**.

FIGURA 2 – CARTÃO DE EMBARQUE DO JOGO *BLÁ BLÁ TUH*, NO QUAL É APRESENTADO O CÓDIGO FONÉTICO INTERNACIONAL (FRENTE E VERSO)



Fonte: *Blá Blá TuH* (2021).

Nesse sentido, supondo que a palavra a ser adivinhada seja WALK-IN, termo utilizado para descrever os hóspedes sem reserva, os integrantes precisam utilizar o código fonético internacional referente a essas letras para adivinhar o termo técnico: whiskey (W), alfa (A), lima (L), kilo (K), índia (I), november (N).

A ideia é que de forma divertida, ou seja, brincando, os estudantes consigam aprender os termos técnicos da área de turismo de hotelaria e o código fonético internacional ao invés de realizar a sua memorização de forma mecânica.

Há inúmeros termos técnicos utilizados na área de turismo e hotelaria, sendo a grande maioria da língua inglesa, tais como: *room service* (serviço de quarto), *welcome drink* (bebida de boas-vindas), *check-in* (procedimento realizado com a chegada do hóspede), *check-out* (procedimento realizado com a saída do hóspede), *up grade* (produto ou serviço oferecido como cortesia ao hóspede), entre outros. Entendendo que não é uma atividade prazerosa ficar lendo listas com esses termos para forçar a memorização, que inclusive logo serão esquecidos, desenvolvemos o *Blá Blá TuH*.

Para isso, foi realizado um levantamento minucioso dos termos técnicos da área, chegando a um total de 100 cartas constituídas por palavras e expressões utilizadas nos meios de hospedagem e nas empresas turísticas. Feito isso, foram confeccionadas as cartas que compõem o jogo, bem como, e a elabora-



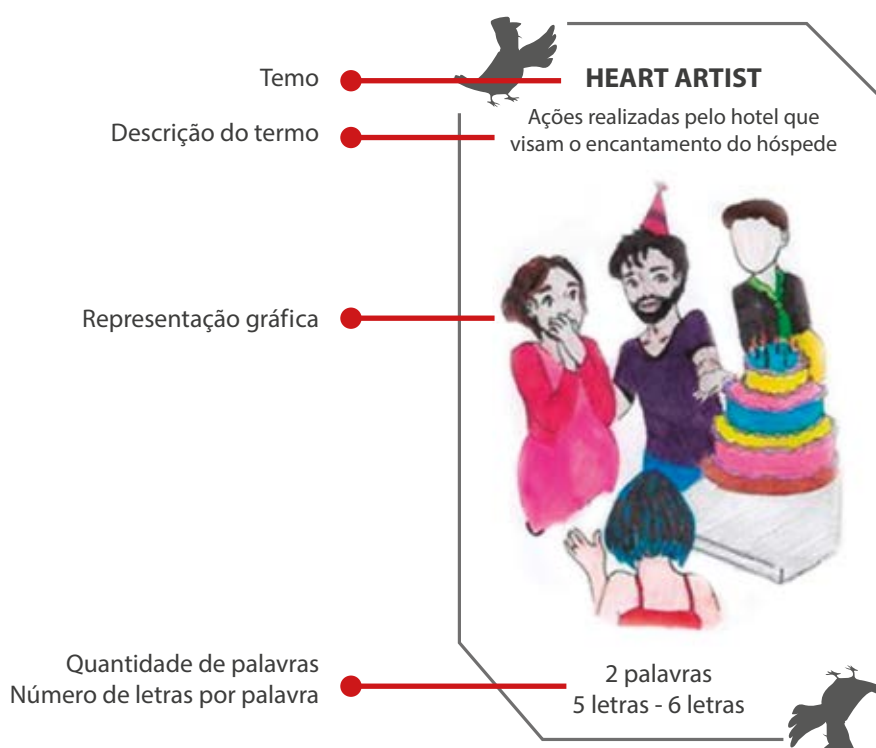


ção dos personagens, fragmentados em 6 peças, em forma de quebra-cabeça que são escolhidos pelos jogadores para irem à forca.

Após a elaboração da listagem com os termos técnicos, foram iniciadas a elaboração das ilustrações que constam das cartas junto ao seu respectivo termo técnico. Grande parte das ilustrações que constam do *Blá Blá TuH* (a própria logo, os desenhos nas cartas, os personagens a serem enforcados) foram produzidas à mão pelos próprios estudantes e depois digitalizadas. Genial, não é?

Nas cartas são apresentados os termos técnicos. Cada carta tem um termo técnico com sua respectiva ilustração e com o número de letras que compõe a palavra a ser adivinhada, como pode ser observado na **Figura 3**.

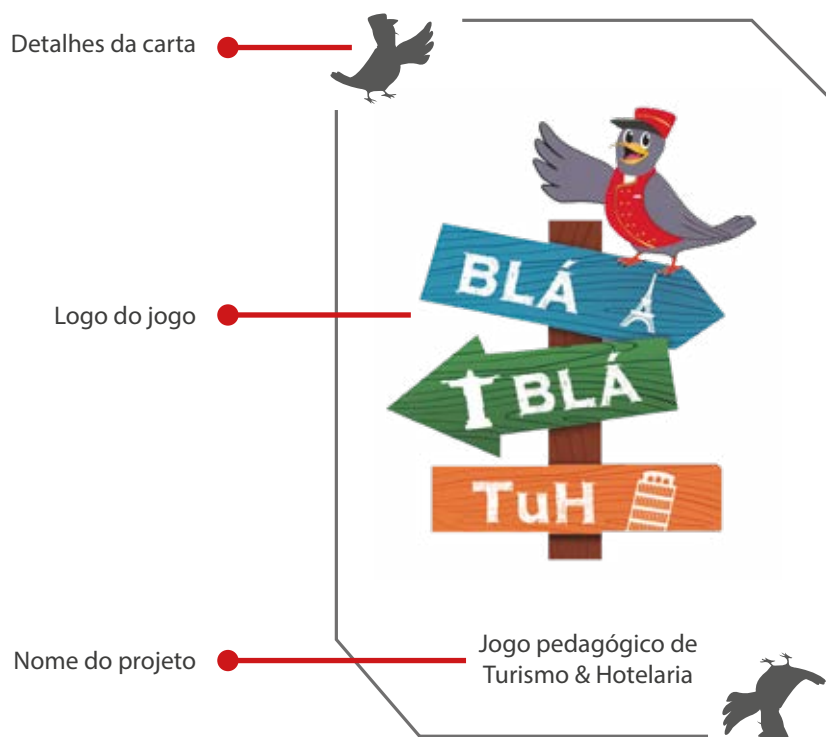
FIGURA 3 – FRENTE DA CARTA DO JOGO *BLÁ BLÁ TUH*



Fonte: *Blá Blá TuH* (2021).

Os versos das cartas são todos padronizados com a logo do jogo, conforme é apresentado na **Figura 4**.

FIGURA 4 – VERSO DA CARTA DO JOGO BLÁ BLÁ TUH



Fonte: *Blá Blá TuH* (2021).

Além das cartas que apresentam os termos técnicos e do passaporte com o código fonético internacional para consulta dos participantes ou grupo de participantes; o jogo dispõe de duas opções de personagens para que os jogadores possam escolher quem vai para a “forca”: o turista e o recepcionista, como pode ser observado na **Figura 5**.

FIGURA 5 – PERSONAGENS E FORCA DO JOGO BLÁ BLÁ TUH



Fonte: *Blá Blá TuH* (2021).





Como pode-se observar, os dois personagens são compostos pela mesma quantidade de partes (6 peças) a serem montados numa espécie de quebra-cabeça, à medida que os jogadores forem errando nos palpites, utilizando o código internacional, para compor a(s) palavra(s).

O desafio central do jogo é: **Tire o turista/recepcionista da força!**, cujo número máximo de erros nos palpites para acertar a(s) palavra(s) não pode exceder a 6 letras erradas, referente à cabeça, ao tronco, aos dois braços e às duas pernas do(a) recepcionista/turista.

O manual do jogo com todas as orientações e regras a serem respeitadas pelos participantes foi produzido em formato de passaporte, como pode ser observado na **Figura 6**.

Para a realização do jogo são necessários, no mínimo, dois participantes, os quais ficam divididos da seguinte forma: um jogador escolhe a carta com a(s) palavra(s) a ser(em) adivinhada(s) e prepara a força, e o outro jogador tenta adivinhar o termo técnico utilizando o código fonético internacional.

O docente da área de turismo, hotelaria, ou mesmo da língua inglesa, pode assumir a liderança do jogo selecionando aleatoriamente uma carta, montando a força, e dividir a turma em equipes ou times para adivinhar o termo técnico. De todo modo, os estudantes também podem jogar de forma autônoma, sem a participação de docentes.

FIGURA 6 – PASSAPORTE *BLÁ BLÁ TUH* (MANUAL DO JOGO)



Fonte: *Blá Blá TuH* (2019).

As regras do jogo consistem em:

1. O participante, responsável por desenhar a forca, retira uma carta com um termo técnico da área de turismo e hotelaria e em seguida coloca os traços a serem preenchidos pelas letras que compõem a(s) palavras(s) em uma folha de papel, lousa ou quadro de giz/pincel.

- A quantidade de traços corresponde às letras da palavra;
- Pode-se dar ou não uma pista, de acordo com o grau de dificuldade desejado.

2. Os outros jogadores, cada um na sua vez, vão dizendo as letras –utilizando o código internacional – que podem completar a palavra.

- Ao acertar a letra, o jogador tem direito a mais uma sugestão de letra.
- Quando uma letra é acertada, o jogador responsável pela forca coloca as letras no local correspondente, e quando alguém fala um código que corresponde a uma letra que não consta da palavra, escreve-se a letra de um lado e coloca-se a primeira “peça do quebra-cabeça” referente a uma parte do corpo do enforcado.

3. O primeiro a acertar a palavra vence.

O IFB *campus* Riacho Fundo dispõe de duas unidades físicas do jogo *Blá Blá TuH* (Figura 7), uma disponível na biblioteca e outra no Laboratório de Hotelaria, para acesso por todos que tenham interesse em conhecer e jogar. Neste livro irei compartilhar uma versão digital atualizada do jogo.

FIGURA 7 – VERSÃO FÍSICA DO JOGO BLÁ BLÁ TUH



Fonte: arquivo pessoal (2023).





O jogo pedagógico *Blá Blá TuH* foi apresentado em forma de artigo científico no XVI Seminário da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Turismo, em 2019, com o título *O Jogo Pedagógico Blá Blá TuH: uma inovação para o ensino e aprendizagem em turismo e hotelaria* (BRANDÃO, 2019).

O processo criativo do jogo é descrito no mencionado estudo por meio da aplicação do funil da inovação (CLARK; WHEELWRIGHT, 1993), ferramenta desenvolvida com a finalidade de auxiliar as organizações no processo de escolha de ideias inovadoras viáveis.

O funil da inovação possui etapas, que são responsáveis pela decisão da continuidade ou interrupção de um projeto, envolvendo: o processo de geração das ideias (*ideas*), a viabilidade (*feasibility*), a capacidade (*capability*) e a preparação para lançamento da inovação (*launch preparation*). No estudo, conclui-se que o *Blá Blá TuH* se configura como uma inovação que potencializa a sistematização de conceitos e promove a aprendizagem, por contar com a motivação e predisposição dos participantes diante da natureza lúdica da atividade, bem como pela influência dos parceiros na competitividade inerente ao jogo (BRANDÃO, 2019).

E agora que você já conhece o *Blá Blá TuH*, anima uma partida? Acesse o QR Code (**Figura 8**) que dá acesso a todo o material do jogo e chame os amigos para aprender os termos técnicos da área de Turismo e Hotelaria e o Código Fonético Internacional se divertindo.

FIGURA 8 – QR CODE PARA ACESSAR O JOGO *BLÁ BLÁ TUH*



Fonte: site QR Code Generator (2023).

O *Blá Blá TuH* pode ser utilizado nos diferentes níveis de ensino dos cursos de turismo e hotelaria, assim como em cursos de língua inglesa aplicados ao turismo (como os cursos de inglês para viagem) para ensinar ou revisar, de forma divertida, os termos técnicos da área e o código fonético internacional.

Apesar de o jogo *Blá Blá TuH* ter como público-alvo os docentes e os estudantes da área de Turismo e Hotelaria de nível técnico ou superior, assim como, os docentes e estudantes de língua inglesa, ele também pode ser utilizado como recurso de aprendizagem e diversão por todos que têm curiosidade e interesse pela temática abordada.

O *Blá Blá TuH* também dá para ser jogado em ambiente virtual. Durante a pandemia, tivemos uma experiência bem legal em uma aula *on-line*. Logo, a presencialidade não é pré-requisito para se divertir com o *Blá Blá TuH*. Fica a dica.





Capítulo 2
**O jogo Xi,
Sujou!**



O jogo *Xi, Sujou!*

A experiência com o *Blá Blá TuH* foi tão positiva que, em 2022, resolvi criar outro recurso didático. Dessa vez, a inovação foi um jogo voltado para a área de governança de hotel, que recebeu o nome *Xi! Sujou*.

Esse jogo foi desenvolvido com recursos financeiros obtidos por meio da aprovação do projeto na Fabin, edital interno do IFB, edição de 2022/2023.

Essa inovação foi idealizada e coordenada por mim e desenvolvida por uma equipe composta por três estudantes, sendo duas do Curso Superior de Tecnologia em Hotelaria, Julia Yasmin Lima e Ana Carolina Teles, e uma do Curso Superior de Letras-Inglês, Maria Cecília Guedes, e por uma docente da área de Letras, a professora Rejane Araújo, todas vinculadas ao IFB *campus* Riacho Fundo.

Assim como o *Blá Blá TuH*, foram disponibilizadas duas unidades físicas do jogo *Xi! Sujou*, disponíveis para empréstimo na biblioteca e no Laboratório de Hotelaria. Neste livro, irei disponibilizar a versão digital do jogo, cujo acesso se dará via QR Code. Mas antes quero te apresentar o processo de criação do jogo *Xi! Sujou* e irei começar a partir de seu logotipo (**Figura 9**), desenvolvida por uma amiga publicitária, Brenda Martins, que também é uma excelente ilustradora, e conseguiu captar muito bem a ideia do jogo e transmitir por meio da ilustração.

FIGURA 9 – LOGOTIPO DO JOGO *XI! SUJOU*



Fonte: Jogo *Xi! Sujou* (2023).





O mascote do *Xi! Sujou* é o Baldinho, também chamado carinhosamente por nós, equipe de criação, de Dinho. Bem, aqui eu acho que já deu para pegar que a ideia de usar um balde e um esfregão na logo sinaliza que o jogo está associado à limpeza, uma das atividades centrais desempenhada pelo setor de governança de um meio de hospedagem.

O nome *Xi! Sujou* foi escolhido pelo fato de que, no cotidiano hoteleiro, surgem diversas situações inesperadas que comprometem o planejamento organizacional e o desempenho dos setores. Neste jogo, apresentamos algumas das adversidades inerentes ao setor de governança.

O *Xi! Sujou* é um jogo pedagógico que tem como objetivo central levar os estudantes a aprenderem, de forma divertida e significativa, alguns conhecimentos sobre o setor de governança de um meio de hospedagem, em especial, no que se refere ao carrinho de limpeza utilizado pelas camareiras para realizar a higienização das UHs.

O *Xi, Sujou!* foi inspirado no jogo *Pizzaria Maluca*, fabricado pela Grow. Na *Pizzaria Maluca*, o objetivo é completar as fatias de pizza com seus respectivos ingredientes. O referido jogo é composto de um tabuleiro circular com 35 casas, onde os jogadores movimentam o peão definindo assim que ingrediente deve colocar em sua fatia de pizza, o peão é movimentado de acordo com o valor retirado no dado. As fatias são representadas por 6 minitabuleiros de vários sabores (vegetariana, calabresa, marguerita, portuguesa, toscana e romana). Cada fatia possui 5 ingredientes diferentes que devem ser preenchidos. O jogo contém, ainda, 30 peças cartonadas divididas entre 10 ingredientes (ovo, presunto, queijo, milho, ervilha, cebola, tomate, azeitona, brócolis, calabresa). Além disso, há as fichas de sorte ou azar, que podem dar ou retirar ingredientes, alterando assim o decorrer do jogo.

O *Xi, Sujou!*, por sua vez, é composto por um tabuleiro retangular com casas, onde os jogadores movimentarão o “peão” do(a) arrumador/camareira, após o lançamento do dado, que irá definir o comando a ser obedecido pelos participantes. A **Figura 10** apresenta o tabuleiro do *Xi! Sujou!*

FIGURA 10 – TABULEIRO DO JOGO XI! SUJOU



Fonte: Jogo Xi! Sujou (2023).

A missão a ser cumprida no *Xi! Sujou* é completar o carrinho de limpeza com os diferentes itens das 6 categorias, apresentadas no **Quadro 1**: produtos de limpeza, ferramentas de trabalho, roupas de cama e banho, produtos de minibar, *amenities* e outros produtos de consumo dos clientes.

QUADRO 1 – CATEGORIAS E ITENS DO CARRINHO DE LIMPEZA DO SETOR DE GOVERNANÇA

CATEGORIAS	ITENS
Produtos de limpeza	Produto multiuso para limpeza de pó de superfícies variadas e de vidros; lustra-móveis; produto para tirar mancha de ferrugem e marca d'água do vaso sanitário; produto para higienização do banheiro; odorizador; álcool; limpador de metais.
Ferramentas de trabalho	Esponja para limpeza pesada; esponja para vaso sanitário; esponja para a pia; esponja para copos; escova para limpar peças do banheiro e ralos; escova para vaso sanitário; escova de dentes, para limpar frestas e ranhuras em aparelhos; luvas grossas; aspirador de pó e acessórios; esfregão; rodo; baldes; panos de limpeza; pás de lixo; sacos de lixo.





CATEGORIAS	ITENS
Roupas de cama e de banho	Lençóis e fronhas; protetores de colchão; toalhas de rosto, de banho e de mão; pisos de banheiro e roupões; edredons e colchas.
Produtos de minibar	Água mineral, sucos, achocolatados, cerveja, refrigerantes, bebidas alcoólicas em miniatura, chocolates, guloseimas e artigos diversos.
Amenities	Sabonete, shampoo, condicionador, touca de banho, sacos plásticos para roupa, etc.
Outros produtos de consumo dos clientes	Papel higiênico; lenços de papel; copos; guardanapos ou base para copo; papéis de carta e envelopes; canetas; blocos; impressos diversos; diretório de serviços; cardápio de <i>room service</i> ; placas de “não perturbe” e “favor arrumar”.

Fonte: elaborado a partir de Castelli (2016), Davies (2006), Ismail (2004), Martin (2004) e Vieira (2003).

Na versão física do jogo, os carrinhos de limpeza são representados por 6 mini-carrinhos de MDF. Na versão digital, os carrinhos não são disponibilizados, no entanto, eles podem ser improvisados com qualquer objeto que você tenha disponível: uma caixa de papelão, um pote de plástico. Seja criativo! Também é possível jogar sem eles, entregando as fichas das categorias dos materiais nas mãos dos participantes, ou seja, os carrinhos não são pré-requisitos para a diversão.

Podem participar até 6 jogadores por rodada, número de peões (camareiras e arrumadores) e carrinhos de limpeza que o jogo físico dispõe. Na **Figura 11** é possível visualizar que há 6 opções de cores para os jogadores escolherem: vermelho, amarelo, verde, rosa e azul.

FIGURA 11 – FOTO DOS CARRINHOS DE LIMPEZA DISPONÍVEIS NA VERSÃO FÍSICA DO XI! SUJOU



Fonte: arquivo pessoal (2023).

Cada carrinho deverá ser preenchido por 6 itens diferentes, 1 de cada categoria. Logo, o jogo contém 36 peças: 6 de cada categoria (**Figura 12**): produtos de limpeza, ferramentas de trabalho, roupas de cama e banho, produtos de minibar, *amenities* e outros produtos de consumo dos clientes.

FIGURA 12 – PEÇAS DAS CATEGORIAS DE MATERIAIS TRANSPORTADOS NOS CARRINHOS DE LIMPEZA



Fonte: Jogo Xi! Sujou (2023).





O jogo também contém 30 cartas de sorte denominadas de “Uau! Arrasou” (**Figura 13**) e 30 cartas de azar, denominadas de “Xi! Sujou” (**Figura 14**), com comandos que podem ser favoráveis ou desfavoráveis aos participantes.

FIGURA 13 – FRENTE E VERSO DE UMA CARTA “UAU! ARRASOU”



Fonte: Jogo Xi! Sujou (2022).

FIGURA 14 – FRENTE E VERSO DE UMA CARTA “XI! SUJOU”



Fonte: Jogo Xi! Sujou (2022).

Na versão física do jogo, a caixa, os carrinhos e as fichas referentes às categorias de materiais transportados nos carrinhos de limpeza são de MDF. Já as cartas Xi! Sujou e Uau! Arrasou, o tabuleiro e os peões foram produzidos com papel-cartão e papel adesivo. O jogo dispõe ainda de dois dados de plástico (Figura 15).

FIGURA 15 – VERSÃO FÍSICA DO JOGO *XI! SUJOU*



Fonte: arquivo Pessoal (2023).

Na versão digital, todo o material do jogo, exceto os carrinhos de limpeza, está disponível em PDF para impressão e confecção do jogo em papel.

O manual do jogo apresenta as informações relacionadas ao número de participantes, aos componentes e às regras do jogo *Xi! Sujou*, conforme será apresentado a seguir.





MANUAL DO JOGO XI! SUJOU

OBJETIVO E PÚBLICO ALVO:

O jogo *Xi, sujou!* tem como público-alvo profissionais e estudantes de Turismo e Hospitalidade. De forma didática, procura promover o conhecimento sobre o setor de Governança.

PARTICIPANTES: de 3 a 6 participantes

COMPONENTES:

- 1 tabuleiro.
- 6 peões (camareira e arrumador).
- 6 carrinhos de limpeza (disponível apenas na versão física do jogo).
- 2 dados.
- 30 fichas *Xi, sujou!*
- 30 fichas *Uau, arrasou!*
- 6 fichas da categoria *amenities*.
- 6 fichas da categoria ferramentas de trabalho.
- 6 fichas da categoria produtos de consumo.
- 6 fichas da categoria PDVs – pontos de vendas.
- 6 fichas da categoria produtos de limpeza.
- 6 fichas da categoria roupas de cama e banho.

VEJA COMO É FÁCIL JOGAR:



IMPORTANTE

Há dois dados no jogo, porém com um número grande de participantes. Para se ter uma partida rápida e com maior didática, é aconselhável jogar somente com 1 dado.

No quadro indicado HOTEL no tabuleiro, cada jogador colocará o seu peão. Aqui é onde se inicia o jogo. Por meio da sorte nos dados, quem obtiver o maior número começa a partida. Em caso de empate, deverá ser jogado até que se tenha um jogador com o número maior.

Ao ser decidida a ordem de jogada dos participantes, o dado deverá ser lançado novamente para iniciar a partida. Os peões irão caminhar nas casas do tabuleiro conforme o número tirado no lance do dado.

QUANDO TERMINA O JOGO:

1. O jogo termina quando um dos participantes se tornar vencedor.
2. Se no meio do jogo todos os participantes quiserem parar, o jogo termina.
3. O vencedor é o participante que terminar a rodada com 1 item de cada categoria em seu carrinho.



IMPORTANTE

Quando o jogador voltar à casa HOTEL, deverá lançar o dado novamente.

ATENÇÃO AOS QUADROS DO TABULEIRO E ÀS REGRAS DO JOGO.



IMPORTANTE

Quando o/a arrumador/camareira cair na mesa do tabuleiro referente a um determinado item, ele só vai recebê-lo se estiver precisando deste em seu carrinho de limpeza; caso contrário, nada acontece.

1. Perde tudo: toda vez que o participante cair na casa denominado “perde tudo”, o colaborador deverá esvaziar o seu carrinho de limpeza.
2. Dia de folga: aqui nada acontece. Aproveite a folga!
3. *Xi, sujou!*: casa que indica os contratemplos do cotidiano de uma organização hoteleira. Ao parar nela, tire uma ficha e obedeça ao seu comando. Depois de tirá-la, devolva colocando ao final das outras.
4. Uau, arrasou!: Parabéns! Ao parar nestas casas, o jogador deve tirar uma ficha e seguir as instruções. Depois de tirá-la, devolvê-la colocando abaixo das demais.

TERMOS TÉCNICOS:

1. **Amenities**: termo técnico para cortesias de higiene pessoal. Exemplo: shampoo, sabonete, condicionador, touca de banho, sacos plásticos para roupa, pente.



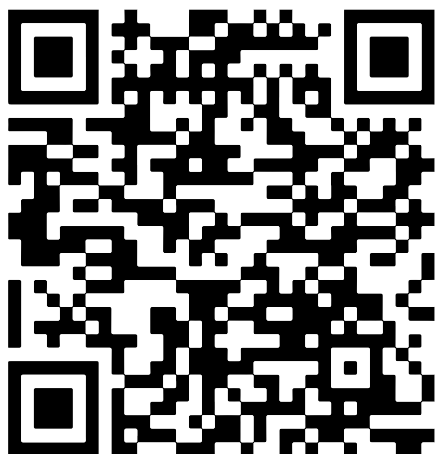


- 2. Ferramentas de trabalho:** esponjas, escova para vaso sanitário, luvas grossas, aspirador de pó e acessórios, rodo, esfregão, baldes, panos de limpeza, pás de lixo, sacos de lixo.
- 3. Produtos de consumo:** papel higiênico, guardanapos ou base para copo, papéis de carta e envelopes, canetas, blocos, impressos diversos, diretório de serviços, cardápio de *room service*, placas de “não perturbe” e “favor arrumar”.
- 4. PDV (ponto de venda na UH):** água mineral, sucos, achocolatados, cerveja, refrigerantes, bebidas alcoólicas em miniatura, chocolates, guloseimas e artigos diversos.
- 5. Produtos de limpeza:** produto multiuso, para limpeza de pó de superfícies variadas e de vidros, lustra-móveis, produto para tirar mancha de ferrugem e marca d’água do vaso sanitário, produto para higienização do banheiro, odorizador, álcool, limpador de metais.
- 6. Enxoval (roupa de cama e banho):** lençóis e fronhas, protetores de colchão, toalhas de rosto, de banho e de mão, pisos de banheiro e roupões, edredons e colchas.
- 7. Rouparia:** referente ao local físico no qual se guardam as roupas de um empreendimento hoteleiro, como o enxoval, que deverão ser mantidas sob a guarda da governança e mostrar o que está em estoque ou em uso, até que necessitem serem utilizadas novamente. Nas fichas, o termo é utilizado para a escolha de qualquer item que esteja precisando em seu carrinho.
- 8. UH (unidade habitacional):** quarto do meio de hospedagem.

PORTANTO SIGA AS REGRAS E BOM JOGO!

Agora que o jogo e suas regras foram apresentados, você já pode começar a jogar. Na **Figura 16**, você tem acesso ao QR Code que disponibiliza todo o material do jogo *Xi! Sujou*. É só baixar o material, imprimir e reproduzir o jogo com os amigos. A diversão está garantida.

FIGURA 16 – QR CODE PARA ACESSAR O JOGO *XI! SUJOU*



Fonte: site QR Code Generator (2023).

O jogo *Xi, Sujou!* pode ser utilizado nos diferentes níveis de ensino dos cursos de Hotelaria, assim como, em cursos técnicos de hospedagem e de formação inicial continuada de Camareira, para ensinar ou revisar, de forma divertida, conteúdos da área de governança. No entanto, o jogo também poderá ser útil para os profissionais dos meios de hospedagem e demais interessados pelo conhecimento da área, rendendo bons minutos de diversão.





Capítulo 3

A Revista

"Que viagem!!"



A Revista “Que viagem!!”

Você provavelmente já viu e leu uma revista de histórias em quadrinhos (HQs) e deve estar se perguntando: - Cadê a inovação? - Há muito tempo existe esse gênero textual.

Então, realmente não fui eu que criei as revistas de histórias em quadrinhos. Mas a primeira revista de HQs abordando temáticas críticas e reflexivas referentes ao cotidiano hoteleiro sim.

Na verdade, a inovação foi idealizada e coordenada por mim e desenvolvida por Marcus Silveira, na época estudante da primeira turma do Curso Superior de Tecnologia Hotelaria do IFB *campus* Riacho Fundo, agora Tecnólogo em Hotelaria e empreendedor da área.

A revista *Que Viagem!* foi desenvolvida com recursos financeiros obtidos por meio da aprovação do projeto no edital do Pibiti de 2020/2021 e é a primeira revista de HQs da área de Turismo e Hotelaria.

Desenvolvida com fins pedagógicos, para ser utilizada como material didático e estratégia de ensino ativa, a *Que viagem!* retrata situações diversas do contexto turístico e hoteleiro, abordando várias temáticas discutidas nas diferentes disciplinas no contexto do ensino de Turismo e Hotelaria. Na **Figura 17** é apresentada a capa e a contracapa da *Que viagem!*

FIGURA 17 – CAPA E CONTRACAPA DA REVISTA QUE VIAGEM!



Fonte: revista *Que Viagem!* (2022).





A ideia de elaboração da revista *Que viagem!* surgiu da percepção de que as tirinhas de HQs, no contexto da formação técnica ou superior de Turismo e Hotelaria, podem ser uma forma de expressar a realidade da atuação do profissional, orientada para a produção e difusão de conhecimentos (BRANDÃO; DA SILVA, 2018).

A partir de uma teoria de base, que fundamente a sequência de imagens e narrativas dos personagens envolvidos, a *Que viagem!* busca estimular a reflexividade e imaginação dos alunos enquanto eles aprendem.

Assim, entende-se que a utilização da *Que viagem!* no processo de ensino e aprendizagem pode contribuir para difundir o conhecimento de determinada área do conhecimento (tais como hospedagem, governança, *marketing* turístico e hoteleiro, gestão da qualidade em meio de hospedagem, gestão de pessoas na hotelaria, entre outras disciplinas da área), de modo que o aluno possa refletir e aprender sobre teorias, princípios ou métodos ligados a uma área de atuação profissional a partir da situação retratada na história em quadrinhos.

No entanto, apesar da relevância das HQs como recurso pedagógico para um processo de aprendizagem significativo, há uma carência de histórias em quadrinhos abordando temas relacionados à área de turismo e hotelaria para vir a ser utilizada em sala de aula como material didático. Como já mencionado, a *Que viagem!* é a primeira revista de histórias em quadrinhos da área de Turismo e Hotelaria, que visa, assim, minimizar essa lacuna e possibilitar estratégias inovadoras nesse contexto de ensino.

Assim como os jogos *Blá Blá TuH* e *Xi! Sujou*, há duas unidades da revista *Que viagem!* disponíveis para leitura na biblioteca e no Laboratório de Hotelaria, do IFB *campus* Riacho Fundo. Neste livro, disponibilizo a versão digital em formato PDF da *Que viagem!*, cujo acesso se dará via QR Code.

A versão física da dessa revista foi impressa nas dimensões de 15x20cm, com impressão colorida, como acabamento dobra e 2 grampos. O papel utilizado foi o couchê fosco com gramatura entre 120g e 170g, para proporcionar mais resistência e qualidade ao produto. A diagramação (forma e tamanho dos quadrinhos) foi definida com base no roteiro (*storyboard*), que definiu o número de quadros e os seus tamanhos, respeitando as margens e sangrias apropriadas para garantir que a revista não sofresse cortes em seu conteúdo.

A *Que viagem!* tem um total de 72 páginas, sendo constituída por uma apresentação, 11 histórias em quadrinhos que abordam diferentes temáticas inerentes ao cotidiano hoteleiro, um dicionário, e as notas de ensino que são compostas por objetivos de aprendizagem, sugestões de literatura e questões reflexivas (**Figura 18**).

FIGURA 18 – NOTAS DE ENSINO DE UMA DAS HQS DA *QUE VIAGEM!*



Fonte: Revista *Que Viagem!* (2022).

Os *cases* de turismo e hotelaria que inspiraram a elaboração das HQs que compuseram a revista são reais, ou seja, verídicos, e grande parte deles foram retirados da tese de doutorado intitulada *Gestão Hoteleira como Prática: experiências sensoriais, estéticas e emocionais no cotidiano organizacional hoteleiro* (BRANDÃO, 2019).

Tanto as histórias em quadrinhos que são apresentadas na *Que Viagem!*, quanto os diálogos e as ilustrações foram elaboradas pelo estudante bolsista do projeto de pesquisa, Marcus Silveira, sob a orientação da professora autora deste livro.

Para a produção visual, buscou-se avaliar os *softwares* de produção de quadrinhos *on-line* gratuitos, porém, eles se mostraram com limitações para a proposta do projeto e para a qualidade esperada. Por exemplo: não havia cenários que se parecessem com ambientes de hotéis, o posicionamento e enquadramento dos personagens não podia ser modificado, entre outros. Então, foi realizada uma seleção entre os *softwares* pagos, entre os quais optamos pelo “PIXTON for Education”, já que este se mostrou mais adaptável para o contexto hoteleiro, contendo planos de fundo com *lobbies* de entrada, recepção, suítes, restaurantes, estacionamentos, entre outros.

Ao longo da produção das HQs, foram realizados alguns contatos com a equipe de desenvolvedores do *software* utilizando para a construção da *Que viagem!*, que em prontidão ofereceu suporte para o projeto e providenciou mais objetos, uniformes e planos de fundo para imergir os personagens no contexto de meios de hospedagem.

Após a construção das HQs, foram elaboradas as notas de ensino, para orientar os docentes sobre como utilizar a revista como um recurso didático, nas





quais são apresentados os objetivos de aprendizagem, as questões para a discussão das HQs e sugestões de bibliografias a serem utilizadas nas análises e reflexões das HQs.

Conforme o desenvolvimento do produto, houve a necessidade de utilizar em conjunto o *software* de *design* Canva, que cumpriu seu papel na finalização de alguns cenários e também na editoração básica da revista. A relação complementar destes dois programas deu origem a um material facilmente legível, esteticamente agradável e colorido, resultando em um material didático pedagógico criativo e inovador.

Na **Figura 19** é possível acessar a revista na íntegra. Recomendo fortemente a sua leitura. Eu sou suspeita, mas você vai ver que o material ficou muito bonito, atrativo e didático.

FIGURA 19 – QR CODE QUE DÁ ACESSO À *QUE VIAGEM!*



Fonte: site QR Code Generator (2023).

A *Que viagem!* pode ser utilizada nos níveis técnico e superior dos cursos de Turismo e Hotelaria, para abordar temáticas e ensinar/revisar, de forma criativa e inovadora, conteúdos diversos da área técnica e profissional.

Entretanto, é pertinente destacar que, embora a revista seja direcionada em especial aos docentes e estudantes da área de turismo e hotelaria de nível técnico ou superior, poderá ser utilizada também pelos docentes das disciplinas propedêuticas de cursos técnicos integrados visando à interdisciplinaridade com a área técnica de Turismo e Hotelaria. Além disso, pode vir a ser material de interesse de leitores simpatizantes do gênero literário – histórias em quadrinhos, ainda que não possuam relação direta com a temática abordada.

A revista foi utilizada como recurso didático no Curso Técnico de Hospedagem e no Curso Superior de hotelaria, do Instituto Federal de Brasília – *Campus Riacho Fundo*, como objeto de estudo do Trabalho de Conclusão de Curso do estudante Marcus Silveira. Visando verificar sua eficácia enquanto recurso didático inovador, a pesquisa-ação teve como objetivo analisar a percepção

de estudantes e professores do curso técnico de hospedagem e do curso superior de hotelaria do supracitado *campus* a respeito da utilização da *Que viagem!* no processo de ensino e aprendizagem (SILVEIRA, 2022).

Foi também utilizada em aulas das disciplinas de Ética e Postura Profissional, e Administração de Meios de Hospedagem, do Curso Técnico de Hospedagem, e Gestão e Operação de Reservas e Recepção, e Ética e Relações Interpessoais, do Curso Superior de Hotelaria. Na sequência, foram realizadas entrevistas com os docentes das referidas disciplinas, e aplicados questionários com os estudantes que participaram das aulas com a utilização da revista de histórias em quadrinhos. Com base nas constatações do estudo, pôde-se observar aspectos facilitadores e limitadores do processo de ensino e aprendizagem da revista, e comprovar que a *Que viagem!* atinge os seus propósitos como material didático inovador, que integra conteúdo didático, dinamicidade, aprendizagem e diversão (SILVEIRA, 2022).

Uma outra opção a ser adotada como estratégia de ensino em ação envolvendo histórias em quadrinhos é sugerir aos estudantes que produzam suas próprias HQs. No artigo *Dejando Volar la Imaginación: El uso de la historieta como estrategia de enseñanza en hotelería* (BRANDÃO; DA SILVA, 2018) apresentam o processo de construção de histórias em quadrinhos como estratégia de ensino no Curso de Hotelaria da Universidade Federal da Paraíba.

Com uma boa dose de criatividade, podemos inovar o processo de ensino e aprendizagem. Há um mundo de possibilidades. Sejamos criativos.





**Carta de
Agradecimento**



Querido(a) leitor(a),

Foi uma alegria poder compartilhar com você as três inovações didáticas apresentadas neste livro. Espero que eu tenha atendido às suas expectativas na leitura e com os materiais disponibilizados.

A utilização de estratégias de ensino em ação e de recursos didáticos inovadores tendem a tornar mais forte a relação entre teoria e prática, reflexão e ação, desenvolvendo autodirecionamento e motivação nos estudantes, de tal forma que possibilite um aprendizado transformador.

As inovações apresentadas mostraram-se relevantes no contexto educacional diante do seu potencial em tornar o processo de aprendizagem mais significativo e divertido, desde o processo criativo, para quem está envolvido na criação e no desenvolvimento, até o seu produto final, para quem vai ter acesso à inovação criada.

O jogo *Blá Blá TuH*, o jogo *Xi! Sujou* e a revista *Que Viagem!* foram idealizados e produzidos em âmbito acadêmico, por meio de projetos de pesquisa, com a atuação de professores e estudantes, o que demonstra que nós podemos assumir o protagonismo na mudança que queremos ver nas nossas salas de aula.

A criatividade e o intraempreendedorismo podem ser a solução para diversos problemas e desafios que precisamos enfrentar na prática da docência. As inovações aqui apresentadas são exemplos de que é possível empreender e inovar dentro da própria instituição de ensino em que atuamos.

Deixo, então, um convite para reflexão: quais são as competências intraempreendedoras que você vem desenvolvendo na prática da docência? Como você pode aproveitar os talentos e recursos da sua própria instituição de ensino para encontrar oportunidades e desenvolver soluções inovadoras (novos produtos, serviços ou processos) para sua área de atuação?

Juntos podemos transformar a prática da docência despertando o autodirecionamento, a motivação em aprender e a criatividade em nossos estudantes.

Se você não é docente, releia os dois últimos parágrafos ajustando ao contexto organizacional que você está inserido. Independentemente da sua área de atuação, certamente, você pode ser um agente de transformação por meio da criatividade e inovação. Pense com carinho e movimente-se. Encerro desejando sucesso em suas produções criativas e, principalmente, que você se divirta ao longo do processo.





Referências



Referências

BRANDÃO, Jammilly Mikaela Fagundes. O Jogo Pedagógico Blá Blá TuH: uma inovação para o ensino e aprendizagem em turismo e hotelaria. **Anais do XVI Seminário da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Turismo**, 2019.

BRANDÃO, Jammilly Mikaela Fagundes. A gestão hoteleira como prática: experiências sensoriais, estéticas e emocionais no cotidiano organizacional hoteleiro. **Tese de Doutorado**. UFPB. 2019.

BRANDÃO, Jammilly Mikaela Fagundes; DA SILVA, Anielson Barbosa. Dejando volar la imaginación: El uso de la historieta como estrategia de enseñanza en hotelería. **Estudios y Perspectivas en Turismo**, v. 27, n. 2, p. 233-255, 2018.

BRANDÃO, Jammilly Mikaela Fagundes; TEMOTEO, Joelma Abrantes Guedes. Como eu aprendo? um estudo sobre os estilos de aprendizagem de discentes do curso de bacharelado em hotelaria da UFPB. **Anais do XII Seminário da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Turismo**, 2015.

BRANDÃO, Jammilly Mikaela Fagundes; CAVALCANTE, Erica Dayane Chaves; TEMOTEO, Joelma Abrantes Guedes. O processo de aprendizagem de alunos de turismo e hotelaria sob a perspectiva andragógica. **Revista Brasileira de Pesquisa em Turismo**, v. 8, n. 3, p. 531-551, 2014.

BRIANEZI, A. B. L.; ARAUJO, K. A. B. **Competência intraempreendedora como vantagem competitiva**: estudo empírico analítico com docentes no estado de São Paulo. *Acta Negócios*, v. 1, n. 1, pp. 73-98, 2017.

CASTELLI, G. **Gestão Hoteleira**. São Paulo: Saraiva, 2016.

CLARK, K. B.; WHEELWRIGHT, S. C. *Managing new product and process development: text and cases*. New York: The Free Press, 1993.

DAVIES, C.A. **Manual de Hospedagem**: simplificando ações na hotelaria. Caxias do Sul: Educs, 2006.

ISMAIL, A. **Hospedagem**: Front-Office e Governança. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2004.



KNOWLES, M. S; HOLTON, E. F.; SWANSON, R. A.. **The adult learner**: The definitive classic in adult education and human resource development - 7th edition. London: Elsevier. 2011.

MARTIN, Robert J. **Governança**: administração e operação de hotéis. São Paulo: Roca, 2004.

MAZON, Carla Emanuele; STOCCO, Daiane Dias; ARANTES, Elaine. As Competências Intraempreendedoras na Docência em Instituições Públicas de Ensino. *In* **Administração contemporânea** [livro eletrônico] / Dalvane Lemos; Luiz Fernando Lara; Rosemary Ap. Martins Roberto (Org.). Ponta Grossa: ZH4, 2022. p. 21-48.

SILVEIRA, Marcus Vinícius Minoda Yabiko. "Que Viagem!": Análise da Utilização de um Recurso Didático Inovador em Cursos da Área de Hotelaria, do Instituto Federal De Brasília – IFB. **Trabalho de Conclusão de Curso**. IFB. 2022.

VIEIRA, E.V. **Camareira de Hotel**. Canoas: Ulbra, 2003.



Dados biográficos da autora

Esse livro foi escrito por uma professora que acredita que a aprendizagem pode acontecer de forma leve e divertida. Prazer, eu sou Jammilly Brandão, professora e pesquisadora apaixonada por metodologias ativas, uma entusiasta no desenvolvimento de recursos didáticos inovadores e defensora da aprendizagem em ação e com diversão. Estudo o perfil e os estilos de aprendizagem dos estudantes que passam pela minha sala de aula, com o objetivo de produzir recursos e estratégias de ensino inovadoras e criativas, de modo que a aprendizagem se torne significativa e transformadora. Fiz mestrado e doutorado em Administração, sou especialista em Turismo e Desenvolvimento Local, e bacharel em Hotelaria e em Administração pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Atuo há 6 anos como docente e pesquisadora da área de Hotelaria, no Instituto Federal de Brasília (IFB), e sou a idealizadora do jogo *Xi! Sujou*, do jogo *Blá Blá TuH* e da revista *Que viagem!*, inovações apresentadas e disponibilizadas neste livro.

✉ jammilly.brandao@ifb.edu.br



A aprendizagem pode acontecer de forma leve e divertida e eu posso provar. No livro *Aprendizagem e Diversão: recursos didáticos inovadores para cursos de Turismo e Hotelaria*, eu apresento e disponibilizo os materiais de três inovações desenvolvidas com o objetivo de tornar possível a aprendizagem de conteúdos da área por meio da ação e diversão. As três inovações apresentadas no livro são resultados de projetos de pesquisa idealizados e coordenados pela professora autora deste livro, desenvolvidos com apoio de outros docentes e com a participação ativa de estudantes do Curso Técnico de Hospedagem e do Curso Superior de Hotelaria e de Letras-inglês do IFB – Instituto Federal de Brasília, *campus Riacho Fundo*. Além da motivação para compartilhar outras possibilidades de ensinar e aprender, este livro foi escrito para fomentar reflexões sobre a importância do intraempreendedorismo na prática docente, enfatizando que todos que constituem a comunidade acadêmica podem ser agentes de transformação na educação por meio da criatividade e da inovação.



INSTITUTO FEDERAL
Brasília

MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO



ISBN 978-65-6074-008-2

