XVI Seminário da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Turismo
18 a 20 de setembro de 2019 – Curitiba/PR

O Jogo Pedagógico Blá Blá TuH: uma inovação para o ensino-aprendizagem em turismo e hotelaria

Jammilly Mikaela Fagundes Brandão[1]

Resumo
O jogo Blá Blá TuH é uma inovação desenvolvida com a finalidade de tornar o processo de ensino-aprendizagem dos termos técnicos da área de turismo e hotelaria mais divertido e significativo. O processo criativo do jogo é descrito nesse 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 ideais 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 ideais (*ideas*), a viabilidade (*feasibility*), a capacidade (*capability*) e a preparação para lançamento da inovação (*launch preparation*). Nesse sentido, este estudo tem como objetivo apresentar o processo de criação do jogo Blá Blá TuH considerando as etapas que compreendem o funil da inovação, caracterizando-se como uma pesquisa-ação (Ribeiro & Ragel, 2014), de abordagem qualitativa e natureza aplicada. O jogo foi idealizado pela autora do artigo, docente da área de Hotelaria do Instituto Federal de Brasília - IFB, e está sendo construído por alunos do curso técnico de hospedagem da mesma instituição, com recursos financeiros obtidos por meio da aprovação do projeto em um edital interno do IFB, intitulado como Fábrica de Ideias Inovadoras. O jogo será lançado em agosto de 2019, no ConectaIF, evento de abrangência nacional, realizado anualmente pelo IFB. Inspirado no "Jogo da Forca", no Blá Blá TuH os participantes precisam acertar uma palavra que, neste jogo, refere-se a um termo técnico da área de turismo e hotelaria, e no momento de sugerir as letras que formam o termo técnico devem utilizar o códico fonético internacional. Ao todo são mais de 100 termos técnicos abordados no jogo e 4 opções de personagens que podem ser escolhidos para ir à forca: o mascote do jogo: o pombo messageiro (um pássaro vestido com uniforme de mensageiro), uma recepcionista, um mensageiro e um turista. O desafio central do jogo é tirar o personagem escolhido da forca, cujo número máximo de erros nos palpites para acertar a(s) palavra(s) não pode exceder a 5 letras, pois os personagens são compostos por seis partes (sendo essas referentes à cabeça, ao tronco, aos dois braços e às duas pernas), no qual o sexto erro sem o acerto da palavra, configura o fim do jogo sem sucesso. Cabe ressaltar que o Blá Blá TuH pode ser utilizado nos diferentes níveis de ensino (técnico, tecnológico, bacharelado) dos cursos de turismo e hotelaria, assim como, em cursos de língua inglesa aplicados ao turismo (como os cursos de inglês para viagem), tendo em vista que grande parte das palavras são de origem inglesa, para ensinar ou revisar, de forma divertida, os termos técnicos da áreaPor fim, 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.

Palavras-chave: Inovação; Jogo Pedagógico; Termos técnicos; Formação em Turismo e Hotelaria.

[1] Doutoranda em Administração (PPGA/UFPB), Mestre em Administração, (PPGA/UFPB), Especialista em Turismo e Desenvolvimento Local (DTH/UFPB), Bacharel em Administração e em Hotelaria (UFPB). Professora da área de Hotelaria, no Instituto Federal de Brasília - IFB. http://lattes.cnpq.br/6253114974936219. E-mail: jammillybrandao@gmail.com