

PROPOSTA DE JOGO INTERPRETATIVO PARA OS CAMPOS GERAIS – PARANÁ

Milena Schemberger¹

Nicolý da Rocha Michalski²

Leandro Baptista³

Resumo: Este artigo apresenta a proposta do jogo “Descobrindo os Campos Gerais: A Trilha Turística”, desenvolvido com o objetivo de promover o conhecimento sobre os atrativos culturais, naturais e históricos da região dos Campos Gerais, no Paraná. O trabalho parte da ideia de que a gamificação pode ser uma abordagem eficaz para a educação ambiental e turística. A metodologia adotada foi qualitativa, com base em pesquisa bibliográfica, documental e descritiva. O jogo, voltado a públicos diversos a partir de sete anos, utiliza cartas temáticas e desafios de múltipla escolha que estimulam o raciocínio e a curiosidade. Como diferencial, o manual do jogo inclui descrições interpretativas dos atrativos, reforçando seu caráter educativo. Os resultados demonstraram que a proposta incentiva a valorização da região e tornando o aprendizado mais significativo. A originalidade do projeto está na combinação de entretenimento e conteúdo interpretativo, contribuindo para a educação patrimonial e o turismo local.

Palavras-chave: Turismo, Campos Gerais, Interpretação Ambiental; Jogo Educativo; Gamificação.

INTRODUÇÃO

Os jogos educativos têm ganhado um papel importante como ferramenta para ampliar o conhecimento e o aprendizado, especialmente quando se junta diversão e conhecimento, se tornando algo mais atrativo para diferentes públicos. No contexto do turismo, esses jogos podem ser utilizados para despertar o interesse das crianças e do público em geral pelo turismo local, desencadeando seu interesse pelos patrimônios culturais, naturais e por outros locais que desempenham algum tipo de importância para a região na qual a comunidade está inserida.

Neste artigo, será apresentada a proposta do jogo “Descobrindo os Campos Gerais: A Trilha Turística”, um jogo de cartas desenvolvido durante o segundo ano do curso de Turismo, nas aulas da disciplina de Gamificação em Turismo, com carga horária de 68 horas, da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG), em 2024. Dessa forma, seu diferencial encontra-se no manual, que inclui uma breve explicação de forma não formal sobre os atrativos turísticos apresentados nas cartas. Além de entreter, o jogo oferece a oportunidade de adquirir conhecimento de forma divertida. Desenvolvido para cativar e divertir diferentes idades, proporcionando um impacto educacional positivo.

Segundo Guimarães *et al.* (2012, p. 620) destacam: “A região do Campos Gerais, notadamente a faixa leste do Segundo Planalto próxima à Escarpa Devoniana, concentra um conjunto de exemplos singulares da geodiversidade do Estado do Paraná [...]”. A região dos Campos Gerais é conhecida por sua riqueza cultural, histórica e natural, mas, em alguns casos, moradores e visitantes não têm informações necessárias sobre os atrativos turísticos. Esse

desconhecimento pode ser atribuído tanto pela falta de recursos educativos quanto pela ausência de iniciativas que promovam esse conhecimento de forma atrativa.

O jogo “Descobrimos os Campos Gerais: A Trilha Turística” busca preencher essa lacuna ao oferecer informações relevantes sobre os atrativos da região. Dito isso, esse jogo corrobora com uma importância educacional para diferentes idades, sendo que cada carta conta com suas particularidades, contendo diferentes assuntos importantes para se entreter e aprofundar-se nos temas propostos dentro do jogo. Desta forma, apresenta uma proposta de um jogo interpretativo, voltado para o público em geral, com faixa etária a partir de sete anos de idade.

Diante deste contexto temos como problemática, propor um jogo interpretativo com o propósito de promover o conhecimento sobre alguns dos atrativos turísticos da região dos Campos Gerais.

A partir disso, o objetivo geral deste artigo é propor um jogo interpretativo com o propósito de promover o conhecimento sobre os atrativos turísticos da região dos Campos Gerais. Nesse sentido, buscamos como objetivos específicos analisar a importância da interpretação ambiental e sua aplicação no desenvolvimento de jogos educativos, desenvolver e apresentar uma proposta de jogo interpretativo que promova o conhecimento sobre os aspectos culturais, históricos e naturais da região dos Campos Gerais.

REFERENCIAL TEÓRICO

1. INTERPRETAÇÃO AMBIENTAL

A interpretação ambiental é uma forma da educação ambiental, definida como uma abordagem comunicativa que busca facilitar o entendimento do meio natural em espaços como unidades de conservação, museus e centros dedicados à divulgação da natureza (MOREIRA, 2014, p. 78).

Segundo o Tilden (1977 apud CARVALHO, 2002, p. 108), a interpretação ambiental é “uma atividade educativa, que se propõe revelar significados e inter-relações por meio do uso de objetos originais, do contato direto com o recurso e de meios ilustrativos, em vez de simplesmente comunicar informação literal”.

A Interpretação Ambiental funciona como um meio pedagógico em contextos turísticos, nos quais o contato direto com o patrimônio natural ou cultural se transforma em uma oportunidade de aprendizagem. Sua essência consiste em transformar espaços de visitação em ambientes de ensino, onde cada elemento natural ou cultural se converte em um recurso pedagógico, transmitido por profissionais qualificados, como guias e monitores. (MARQUES

DA SILVA, 2012, p. 13.) Portanto, a conexão entre o turismo e o meio ambiente vai além da simples observação da natureza. Quando bem direcionada, a experiência do visitante pode ser melhorada pela forma como ele percebe e interpreta o ambiente ao seu redor.

Nesse sentido, Hanai e Silva Netto (2006, p. 201) destacam que “a percepção e interpretação ambientais configuram-se em elementos essenciais que devem ser utilizados pelo turismo como meio de proporcionar melhores experiências de visitação aos ambientes naturais.”

A partir da pesquisa de Silva-Medeiros e Lorencini Júnior (2020, p. 217) sobre a gamificação e a interpretação ambiental, observou-se que essa análise aumentou significativamente o engajamento dos participantes e melhorou a compreensão dos comportamentos, superando a eficácia da metodologia convencional. Tais achados sugerem que a gamificação constitui uma estratégia vantajosa para aumentar o interesse do público em programas de interpretação ambiental.

A integração de jogos aos programas educativos não apenas capta a atenção do público, mas também aumenta o aprendizado e a conexão com o meio ambiente. Ao unir ludicidade e educação, essa abordagem abre caminho para uma conscientização ambiental mais efetiva, provando que a diversão e a sustentabilidade podem ser aliadas.

A Interpretação Ambiental tem o potencial de estimular pessoas que demonstram afinidade com a natureza, despertando seu interesse e envolvimento direto. Enquanto algumas pessoas se satisfazem com simples passeios em ambientes naturais, outras buscam entender mais profundamente as áreas que observam, chegando a participar diretamente de iniciativas de preservação desses locais (SILVA-MEDEIROS E LORENCINI JÚNIOR, 2020, p. 218).

2. JOGOS LÚDICOS E GAMIFICAÇÃO

O conceito de lúdico deriva do termo latino ludus, associado a brincadeiras e atividades recreativas. A ludicidade na educação combina a aprendizagem por meio de atividades que estimulam, simultaneamente, a originalidade e o aprofundamento do conhecimento, transformando o processo educativo em uma experiência relevante (RÊGO *et al.* 2017, p. 149).

Diferente do que foi mencionado, Murr E Ferrari (2020, p. 7) afirmam que:

A gamificação, tradução do termo em inglês “*gamification*”, pode ser entendida como a utilização de elementos de jogos em contextos fora de jogos, isto é, da vida real. O uso desses elementos – narrativa, feedback, cooperação, pontuações etc. – visa a aumentar a motivação dos indivíduos com relação à atividade da vida real que estão realizando.

A gamificação e a ludificação representam dois aspectos distintos da experiência, diferenciando-se em seus propósitos e estruturas. A primeira se organiza como um sistema de conquistas, baseado em objetivos e recompensas, enquanto a segunda utiliza a imaginação

como uma expressão livre do prazer da brincadeira. O sucesso de cada abordagem depende de como o indivíduo passa entre transformar obrigações em diversão ou encontrar satisfação na superação de desafios (FERREIRA E FIGUEIREDO, 2023, p. 11).

De acordo com Murr e Ferrari (2020, p. 9), “os elementos de jogos mais usados em gamificação são pontos, níveis, rankings, desafios, missões, medalhas, conquistas, integração, loops de engajamento, personalização, feedback, regras, narrativa, entre outros.”

Para Gomes e Carvalho (2008, p. 138), os jogos representam estratégias intelectuais desenvolvidas para estruturar e transformar a maneira como os jogadores processam informações e interagem com o mundo. Mesmo quando não possuem um propósito educativo explícito, sua própria estrutura estimula naturalmente o desenvolvimento de habilidades mentais e a compreensão de conhecimentos.

Os jogos surgem como aliados na educação ambiental, aproveitando sua capacidade única de engajar os participantes por meio da jogabilidade interativa (FREITAS *et al*, 2024, p. 86). Em resumo, pode-se dizer que os jogos reinventam a educação ambiental ao transformar conhecimento em ação. Sua abordagem interativa pode os tornar motivadores ideais para formar gerações conscientes.

Nesse contexto, um exemplo de um jogo que auxiliou na promoção do turismo, foi um jogo desenvolvido em Caxias do Sul (RS) e demonstrou bons resultados na área, foi um projeto de tese de pós-graduação desenvolvido por Iraci Cristina da Silveira de Carli. Ela criou um jogo de GPS para smartphone, para jogar esse jogo é necessário o deslocamento do próprio usuário com o seu smartphone, para que o jogador tenha essa conexão nos pontos de interatividade dos quizzes (atrativos turísticos). Esse jogo foi chamado “Quis Turístico”, no qual o jogador explora alguns atrativos histórico-culturais da cidade, incentivando o turismo local. À medida que o jogador visita as áreas de destaque do jogo, ele deve responder a um quiz. Quanto mais perguntas acertar, mais pontos acumula, podendo utilizá-los posteriormente como recompensa em restaurantes da vida real. Os resultados apontaram que os participantes não apenas se engajaram com o jogo, mas também tiveram um aprendizado significativo sobre a história, a cultura e os atrativos turísticos da região (CARLI, 2021, p. 68-70).

De acordo com Calado *et al.* (2011, p. 45):

No contexto mais recente, os jogos didáticos (JDs) são considerados ferramentas importantes no processo educativo, pois possibilitam o desenvolvimento de aspectos emocionais, estimulam a imaginação, a linguagem e a capacidade de abstração e generalização. Também contribuem para o desenvolvimento de aspectos relacionais e cognitivos, uma vez que estimulam a curiosidade, a autoconfiança, a concentração e o trabalho em equipe, além de proporcionarem ao discente uma forma prazerosa e divertida de estudar e aprender.

A Educação Ambiental (EA) é atualmente compreendida como um campo interdisciplinar que reúne contribuições de diversas áreas do conhecimento, como ecologia, geografia, história, psicologia e sociologia. No entanto, em seus primeiros estágios, a EA estava mais restrita aos estudos sobre os recursos naturais (PELICIONI; PHILIPPI JR., 2005; RIBEIRO, 2012).

Para os autores Souza *et al.* (2017), os estudos sobre gamificação no turismo apontam que essa abordagem tem o potencial de aumentar a conscientização ambiental e promover o aprendizado por meio de atividades ao ar livre. Além disso, ao envolver os turistas em processos de desenvolvimento colaborativo, a gamificação pode influenciar suas experiências de viagem. Tanto os visitantes quanto os destinos turísticos se beneficiam dessa estratégia, pois, enquanto os turistas vivenciam experiências diferenciadas, os destinos conseguem atrair mais visitantes e desta forma cativar o envolvimento e a lealdade de seu público.

Segundo Ferreira *et al.* (2023), “A integração de jogos voltados para questões ambientais surge como uma estratégia promissora na educação para a sustentabilidade ambiental [...]”. Resumindo, jogos voltados para a educação ambiental são uma estratégia para sensibilizar estudantes e incentivar práticas sustentáveis. Assim, aponta-se que a gamificação pode ocasionar mudanças comportamentais a longo prazo, mas destaca a necessidade de continuar investindo em tecnologias, políticas públicas e na formação de educadores.

A gamificação voltada para a vertente do turismo utiliza elementos de jogos para tornar as experiências dos visitantes mais envolventes e interessantes. Tendo essa ideia, os turistas são incentivados a explorar os destinos de forma mais dinâmica e participativa, o que pode tornar a viagem mais memorável e atrativa para esse público (ELICHER; BASTOS, 2024).

Conforme Braga *et al.* (2023 p.1) “A gamificação pode ser entendida como aplicação de aspectos de jogos em outros ambientes, sendo uma possibilidade de desenvolver a atividade turística”.

A gamificação é descrita como uma estratégia que incorpora elementos e mecânicas de jogos em contextos que, geralmente, não são considerados jogos (SCHLEMMER, 2014). Na educação, essa abordagem utiliza características dos jogos para estimular o engajamento dos alunos, aumentar a motivação em suas atividades e favorecer a aprendizagem, além de auxiliar na resolução de problemas (KAPP, 2012).

Zichermann e Cunningham (2011) destacam que a gamificação não se limita apenas a tornar atividades mais atrativas, mas também um papel fundamental é desempenhado no engajamento dos usuários, incentivando a resolução de problemas e promovendo a colaboração por meio de um senso de compromisso.

3. ETAPAS DO DESENVOLVIMENTO DO JOGO

O jogo “Descobrindo os Campos Gerais: A Trilha Turística” foi criado com o objetivo de promover o conhecimento sobre alguns dos atrativos da região dos Campos Gerais de maneira lúdica, educacional e interativa. Desta forma, este jogo é destinado a um público variado, incluindo estudantes, turistas e moradores locais. O jogo busca despertar o interesse e a curiosidade pelo turismo regional por meio de perguntas, respostas e imagens, conteúdos que podem ser encontrados nas cartas do próprio jogo.

A ideia do jogo surgiu a partir da necessidade de desenvolver um material que fosse didático e inovador, que ajudasse a divulgar algumas curiosidades e informações sobre os Campos Gerais. Inicialmente, uma roda de conversa foi feita para decidir qual poderia ser o gênero do jogo, qual seria seu tema, sua jogabilidade, entre outras funcionalidades do jogo. A princípio, foi realizada uma pesquisa sobre os aspectos mais interessantes dos Campos Gerais e foram divididos em certos elementos, como atrativos turísticos, fauna, flora, aspectos geográficos, entre outros, visando uma seleção de maneira que representasse melhor a diversidade da região dos Campos Gerais – PR, tanto no aspecto natural quanto nos aspectos culturais e históricos.

Após a parte inicial, as etapas seguintes incluíram o desenvolvimento das regras, a estruturação das cartas e a definição do design gráfico. Durante esse processo, foi importante encontrar um equilíbrio entre diversão e aprendizado e também encontrar um balanceamento no estilo de arte digital com efeito de cartoon para não remeter a algo destinado especificamente ao público infantil, assim captando o interesse de diferentes públicos. Após essa etapa, o desenvolvimento da mecânica do jogo “Descobrindo os Campos Gerais: A Trilha Turística” foi iniciada, os jogos escolhidos para inspiração foram o UNO e o Truco, no UNO o aspecto pego de inspiração foi a jogabilidade por turnos, o formato das cartas e a dinâmica das cartas com efeitos especiais. Já no Truco, a imprevisibilidade das rodadas estimula a tomada de decisões e um raciocínio lógico durante as rodadas do jogo.

As cartas utilizadas no jogo foram confeccionadas em papel Opaline 240g, medindo 13,5 cm x 9 cm, o que proporciona resistência ao manuseio.

Importante lembrar que mesmo tendo essas influências, o jogo “Descobrindo os Campos Gerais: A Trilha Turística” tem uma identidade própria, pois tem o foco no contexto do turismo. Se baseando nesses tópicos, a etapa final foi desenvolver um manual de regras contendo: objetivos do jogo, conteúdo do jogo, suas características, como jogar, descrições interpretativas dos atrativos do jogo, entre outros aspectos.

O processo de desenvolvimento contou com a escolha de elementos que representassem a cultura, a história e o meio ambiente local, proporcionando entretenimento ao mesmo tempo em que se encontram aprendendo sobre a região.

A ideia do jogo é ser utilizado como uma proposta didática e turística, sendo capaz de promover o conhecimento sobre os Campos Gerais. Tendo em vista que o jogo pode ser jogado em diferentes locais, desde escolas até locais de incentivo ao turismo. Assim, é importante reforçar o impacto positivo que a gamificação pode proporcionar, sendo uma estratégia para melhorar e estimular o aprendizado e a valorização pelo patrimônio da região.

METODOLOGIA

O estudo se define como uma pesquisa exploratória que, segundo Raupp (2003, p. 76), a pesquisa exploratória é descrita como um estudo que aprofunda questões pouco abordadas, com o objetivo de aumentar a compreensão sobre determinado assunto. Esse tipo de pesquisa busca esclarecer a temática ou levantar pontos que possam guiar conhecimentos futuros. Dessa forma, pesquisar um tema envolve identificar aspectos novos e procurar informações ainda não exploradas, servindo como base para estudos posteriores, como as pesquisas descritivas.

Segundo Prodanov e Freitas (2013, p. 70):

Nas pesquisas descritivas, os fatos são observados, registrados, analisados, classificados e interpretados, sem que o pesquisador interfira sobre eles, ou seja, os fenômenos do mundo físico e humano são estudados, mas não são manipulados pelo pesquisador.

As técnicas metodológicas empregadas foram a pesquisa bibliográfica e a pesquisa documental. Com base nessas abordagens, Severino (2014, n. p.) argumenta que a pesquisa bibliográfica envolve a análise de fontes já existentes, como livros, artigos e teses, que documentam estudos passados. Ela recorre a informações e teorias previamente exploradas por outros autores, com o intuito de usar essas fontes para desenvolver novas discussões. Dessa maneira, o pesquisador pode construir seu estudo com base nas interpretações e análises feitas em trabalhos anteriores.

Severino (2014, n. p.) destaca que a pesquisa documental utiliza uma variedade de fontes, como jornais, fotos, filmes e documentos legais, que ainda não passaram por análise, servindo como base para a pesquisa do autor.

De acordo com Prodanov e Freitas (2013, p. 70):

Pesquisa Qualitativa: considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Esta não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. Tal pesquisa é descritiva. Os

pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem.

A metodologia da pesquisa inclui as etapas de definição dos objetivos, embasamento teórico, apresentação da proposta, análise qualitativa e análise dos resultados.

Durante a fase de coleta de dados para o desenvolvimento do jogo “Descobrimos os Campos Gerais: A Trilha Turística”, contou com um desenvolvimento bem amplo em vertentes diversificadas de informações para sua produção, as informações foram coletadas em fontes confiáveis como em artigos científicos, livros, sites oficiais dos temas abordados e em outros locais de pesquisa. A maior parte destes conteúdos foram coletados para o desenvolvimento das perguntas e das alternativas do jogo, tanto corretas quanto das alternativas incorretas, importante lembrar que mesmo para fazer alternativas incorretas, elas precisam parecer convincente e coerentes para os jogadores; abordando outro ponto importante que este jogo contém, errando também é outra forma de estar aprendendo.

Considerando que o jogo contou com rodadas de teste com alguns alunos de diferentes séries do curso de Turismo da Universidade de Ponta Grossa (UEPG), esses playtests foram necessários para avaliar a jogabilidade e coletar feedbacks para caso necessário, passar por alterações futuras.

A análise dos dados do jogo foi realizada por meio de uma técnica de análise qualitativa. As partidas jogadas foram acompanhadas para identificar o desempenho dos jogadores, envolvendo o comportamento, reações e dificuldades encontradas ao longo do jogo. Ademais, feedbacks espontâneos durante as partidas foram coletados, conferindo a clareza das regras do jogo para seus jogadores, a dinâmica, a jogabilidade e as possíveis melhorias. Essas informações foram registradas por meio de anotações, permitindo alguns ajustes na mecânica e nos elementos do jogo.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A obtenção dos dados para o desenvolvimento do jogo interpretativo foi realizada por meio de uma pesquisa descritiva, permitindo uma análise detalhada dos elementos culturais, históricos e naturais da região dos Campos Gerais. Essa pesquisa possibilitou registrar e organizar informações sobre o processo do desenvolvimento do jogo e sobre os atrativos turísticos, identificando características fundamentais que poderiam ser incorporadas ao jogo.

A partir dessa análise, foram selecionados conteúdos e fundamentos da jogabilidade que melhor representassem a região, garantindo que a experiência lúdica promovesse o conhecimento de forma interpretativa aos jogadores.

“Descobrindo os Campos Gerais: A Trilha Turística” é um jogo de cartas com regras simples e um baralho diversificado. Sua importância educacional e acadêmica está no estímulo ao conhecimento sobre a cultura, a história, os recursos naturais e a biodiversidade da região, incentivando também o interesse pelo turismo local.

Conforme destaca Calado *et al.* (2011), usar jogos como recurso educativo traz dois benefícios importantes: trabalha tanto a parte emocional quanto o desenvolvimento intelectual dos participantes, ao mesmo tempo que transforma a aprendizagem numa experiência mais agradável e interessante. Nesse sentido, o jogo se mostrou uma estratégia para aumentar o interesse dos participantes pelo turismo local e pelos atrativos da região dos Campos Gerais.

Esse trecho mostra uma intenção educativa conectada à valorização do território. A proposta está alinhada com os princípios da educação ambiental e patrimonial, que buscam não apenas transmitir conhecimentos, mas formar pessoas conscientes do valor dos lugares onde habitam ou visitam.

Além de interativo, o jogo foi desenvolvido para diversos perfis de jogadores: desde crianças em fase de alfabetização, turistas, moradores locais e até mesmo profissionais e estudantes da área turística. Seu objetivo principal é promover o conhecimento sobre os Campos Gerais de forma lúdica, despertando o interesse pela região através de uma experiência divertida e educativa.

Como afirmam Rêgo *et al.* (2017), as brincadeiras e os jogos são recursos eficazes para estimular a criatividade e tornar o processo de aprendizado mais direto e acessível. Ao incorporar elementos do universo dos jogos em contextos reais, como sugerem Murr e Ferrari (2020), a atividade se torna mais interessante e eficiente, alcançando bons resultados tanto com o público infantil quanto com adultos.

Com isso, o uso da ludicidade como ferramenta pedagógica aponta para uma abordagem que valoriza a participação ativa dos participantes no processo de construção do conhecimento, o que se alinha a teorias educacionais que defendem o jogo como meio de conexão entre o conteúdo e a realidade do jogador que está aprendendo.

Como ferramenta de aprendizagem, o jogo apresenta cartas com atrativos turísticos, contendo informações breves e perguntas de múltipla escolha, sendo com apenas uma alternativa correta, garantindo que todos os participantes aprendam conteúdos relevantes enquanto se divertem.

Figura 1 – Carta de atrativo Figura 2 – Carta de pergunta Figura 3 – Carta de cor que

20 cartas azuis

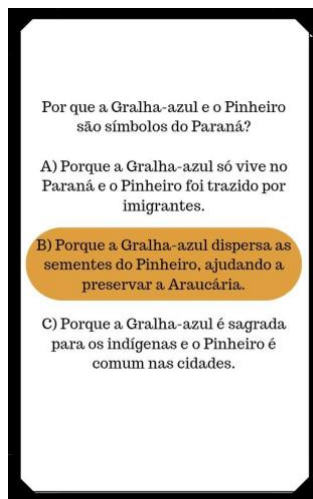
O jogador irá responder
apenas 3 perguntas

turístico.



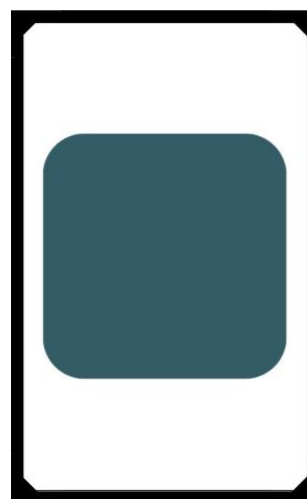
Fonte: Os autores.

com alternativas.



Fonte: Os autores.

define a quantidade de perguntas.



Fonte: Os autores.

Essa perspectiva está de acordo com Gomes e Carvalho (2008), que reconhecem os jogos como recursos capazes de influenciar de maneira significativa a forma como os participantes processam informações e desenvolvem conhecimentos.

A estrutura do jogo, com cartas de múltipla escolha, segue um modelo de ensino direto e objetivo, facilitando a assimilação de conteúdos por meio de informações claras e respostas fechadas. Essa abordagem favorece a memorização de dados-chave sobre os atrativos dos Campos Gerais e torna o jogo acessível a diversos públicos. O formato lúdico também promove repetição e reforço do conteúdo, contribuindo para o fortalecimento da memória e da compreensão.

Com duração média de 30 a 40 minutos, as partidas não apenas divertem, mas também ampliam o conhecimento sobre a região, promovendo a valorização de seus atrativos e o turismo no Paraná. Assim, os jogadores aprendem de forma interativa enquanto reconhecem a importância local.

Tilden (1977 apud CARVALHO, 2002) já afirmava que a interpretação ambiental não pode se limitar a passar informações básicas, mas precisa ajudar as pessoas a descobrirem os significados por trás dos fatos e criarem um vínculo emocional e mental entre os indivíduos e o meio ambiente. Tal princípio foi observado no jogo ao permitir que os participantes reconhecessem a importância dos Campos Gerais.

Portanto, a duração do jogo reflete uma preocupação com a otimização do tempo de aprendizagem em contextos lúdicos, garantindo a participação dos jogadores sem causar cansaço. Esse tempo é apropriado tanto para uso escolar quanto em espaços turísticos ou culturais. Ao propor a ampliação do conhecimento sobre a região por meio de uma experiência

interativa, o jogo ultrapassa o entretenimento e assume uma função educativa, ao tratar de aspectos regionais.

O objetivo do jogo “Descobrimos os Campos Gerais: A Trilha Turística” é explorar os principais atrativos turísticos da região dos Campos Gerais, acumulando o máximo de pontos possível ao acertar todas as perguntas em sua vez. Vence o jogador que, ao final do jogo, tiver acumulado a maior pontuação por meio das cartas de atrativos turísticos, recebidas após acertar as perguntas.

Além de apresentar uma jogabilidade única, o jogo também se diferencia pelo conteúdo exposto no manual, especificamente no tópico “Descrições Interpretativas”. Esse tópico reúne explicações em linguagem não formal sobre os 20 atrativos turísticos dos Campos Gerais, no Paraná, presentes no jogo. As descrições incluem informações sobre localização, história, curiosidades e outros detalhes relevantes para a interpretação ambiental, permitindo um aprendizado que vai além das cartas de perguntas utilizadas durante a partida.

Assim como expressa Marques da Silva (2012) ao defender que ambientes naturais e culturais, quando são bem conduzidos, se tornam espaços de aprendizado assertivos. Na mesma perspectiva, Silva-Medeiros e Lorencini Júnior (2020) corroboram essa visão ao expor que a combinação entre elementos lúdicos e ações interpretativas intensifica tanto a compreensão de conhecimentos quanto o comprometimento dos participantes.

Para compreender a proposta do jogo, é importante conhecer, ainda que de forma breve, como se dá sua jogabilidade: O jogador à direita do distribuidor começa, ele escolhe uma carta de cor da sua mão e faz uma pergunta ao jogador à sua direita, baseada nessa carta, se o jogador responder corretamente, ganha uma carta de atrativo turístico, se errar, não ganha nada, e o jogo continua com o próximo jogador repetindo o processo.

As cartas usadas são descartadas. Se um jogador ficar sem cartas, pode comprar do monte central. Caso a última carta jogada seja um coringa, o jogador perde o benefício e quem está à sua direita recebe uma carta de atrativo turístico.

O jogo termina quando todos ficarem sem cartas. Vence quem somar mais pontos nas cartas de atrativos turísticos.

A partir disso, o tópico “Descrições Interpretativas” do manual funciona como método de ensino complementar ao jogo, ao apresentar informações que não estão nas cartas. Com linguagem acessível, facilita a compreensão por públicos diversos, como estudantes, turistas e moradores. Essa abordagem aumenta o potencial educativo do jogo ao promover a conexão do jogador com os atrativos turísticos por meio de curiosidades e fatos históricos, por exemplo. Além disso, contribui para a interpretação ambiental, ajudando a criar uma conexão com os

atrativos. A separação entre conteúdo lúdico (cartas) e interpretativo (manual) revela uma intenção didática, permitindo que o aprendizado continue mesmo após a partida.

Figura 4 – Trecho do manual com descrição interpretativa do Lavandário Het Dorp.



Fonte: Os autores.

“Descobrimos os Campos Gerais: A Trilha Turística” tem como propósito fazer os jogadores se sentirem mais próximos, motivados e interessados pelos Campos Gerais. Assim foram incorporados alguns elementos que refletem melhor a identidade da região.

Alguns dos exemplos de atrativos que pode-se encontrar nas cartas do jogo: Parque de Natureza Buraco do Padre localizado em Ponta Grossa, Lavandário Het Dorp localizado em Carambeí e Santuário Nossa Senhora das Brotas localizado em Piraí do Sul. Também é importante lembrar das cartas com perguntas e respostas, que contêm elementos como curiosidades sobre os Campos Gerais. Algumas das perguntas que se pode encontrar nas cartas, voltada para áreas naturais, “Quantos metros pode atingir uma Araucária?”, entre as alternativas está, “Podem atingir até 50, 65 ou 80 metros”, a araucária sendo um símbolo do Paraná não poderia ficar de fora dessa proposta de jogo. Outra representação para visualizar essa ideia das perguntas do jogo seria a pergunta, “A Pedra do Índio de Palmeira está dentro de um:”, entre as alternativas está, “Uma Área de Proteção Ambiental (APA), Um Parque Estadual ou Um Parque Nacional”.

Entretanto, as alternativas não se limitam apenas às áreas naturais, também possuem perguntas voltadas para outras áreas do turismo. Partindo dessa premissa, esse jogo apresenta na prática aspectos do turismo de forma divertida de descobrir novas informações pois, expõem fatos reais da área do turismo, cabe ressaltar que o jogo foi pensado para ser simples e fácil de entender, mesmo para quem não conhece muito sobre os assuntos.

Acredita-se que ao fornecer essas informações aos jogadores, eles terão um ponto de vista mais positivo e diferente sobre a região, compreendendo o potencial turístico que essa região pode proporcionar, assim possuindo uma visão mais ampla deste território, podendo ser até uma forma de desencadear um interesse em conhecer os Campos Gerais ou alguma região específica do Paraná presente no jogo.

A dinâmica apresentada mostra o potencial que este jogo tem como uma ferramenta educativa e interpretativa, em particular voltada para a valorização da região.

Levando em consideração que “Descobrindo os Campos Gerais: A Trilha Turística”, não tem uma destinação de público restrito, mas sim é destinado para que públicos de idades diferentes possam jogá-lo. O jogo possui em sua estrutura, elementos como cartas temáticas, desafios que favorecem o raciocínio e também o estímulo voltado para as curiosidades referente aos Campos Gerais. A partir disso, pode-se observar os benefícios que esse jogo pode trazer, tanto para as pessoas quanto para a região em questão que pode receber mais visitantes.

Portanto, essa proposta demonstra a capacidade de explorar o conhecimento sobre os Campos Gerais. Afinal, ele promove a compreensão do turismo em áreas diferentes, permitindo etapas de modificação e demonstra o seu valor educacional, se mostrando como um método de aprendizagem e entretenimento voltado tanto para a educação quanto para a valorização do turismo regional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo propôs e analisou a criação do jogo “Descobrindo os Campos Gerais: A Trilha Turística”, com o objetivo de promover o conhecimento sobre os atrativos da região dos Campos Gerais, no Paraná. Desenvolvido com base em pesquisa bibliográfica e descritiva, se destacando como uma ferramenta educativa e lúdica para diferentes públicos.

Nesta pesquisa, foi possível atingir os objetivos. Sendo o primeiro objetivo específico que comprovou a importância da interpretação ambiental e sua aplicação no desenvolvimento de jogos educativos apresentado na seção do referencial, que destacou como a interpretação ambiental, ao ser integrada a jogos, potencializa o engajamento e a aprendizagem dos participantes (SILVA-MEDEIROS E LORENCINI JÚNIOR, 2020). O segundo objetivo foi alcançado visto que o jogo “Descobrindo os Campos Gerais: A Trilha Turística” foi detalhadamente estruturado com cartas e um manual que trazem informações educativas sobre 20 atrativos da região. O conteúdo do jogo aborda aspectos geográficos, culturais, históricos e ambientais, se tornando um recurso lúdico e informativo.

A análise do desenvolvimento e aplicação do jogo interpretativo, revelou que a gamificação pode ser um recurso eficaz para promover o conhecimento sobre os atrativos turísticos dos Campos Gerais. O jogo estimulou o aprendizado de forma lúdica, valorizando aspectos culturais, históricos e naturais da região. Além disso, reforçou a importância da interpretação ambiental como estratégia educativa, fortalecendo a conexão do jogador com o território local. Os resultados indicam que jogos educativos podem contribuir para o turismo local e para a formação de uma consciência patrimonial e ambiental, especialmente quando pensados para públicos diversos.

A proposta do jogo surgiu como atividade da disciplina de Gamificação em Turismo, ofertada no 2º ano do curso de Turismo da Universidade Estadual de Ponta Grossa (2024). No entanto, o tempo limitado para o desenvolvimento implicou na dificuldade de realizar aprimoramentos e executar o jogo de forma mais planejada. Ainda assim, a análise da estrutura permitiu identificar oportunidades de melhoria, como a redução do tamanho das cartas para facilitar o manuseio, a inclusão de numeração para indicar a quantidade de perguntas por cor, e a consideração de elementos de acessibilidade, como a leitura em braille. Tais ajustes podem tornar o jogo mais funcional, inclusivo e alinhado à sua proposta educativa.

O jogo apresenta potencial para ser continuamente aprimorado. Entre as sugestões estão: a inclusão de mais atrativos turísticos e cidades dos Campos Gerais nas cartas, o aumento da variedade de perguntas, a criação de diferentes formas de jogabilidade e a incorporação de elementos de acessibilidade. Essas melhorias podem tornar o jogo mais dinâmico, inclusivo e ainda mais eficaz em seu papel educativo.

REFERÊNCIAS

BRAGA, Solano de Souza et al. Aplicação da gamificação no turismo para estimular vivências com o patrimônio natural e cultural de Ouro Preto, Minas Gerais. *Revista Brasileira dos Observatórios de Turismo*, v. 2, n. 2, n.p, jul./dez. 2023. Acesso em: 31 mar. 2025.

CALADO, N. V. et al. Jogo didático como sugestão metodológica para o ensino de briófitas no Ensino Médio. Ver. *ARETÉ – Manaus*, v. 4, n. 6, p. 92-101, jan.-jul. 2011. Acesso em: 31 mar.2025.

CARLI, I. C. D. A. S. de. Turismo e gamificação: um método para o desenvolvimento de softwares voltados ao turismo. 2021. Dissertação (Mestrado em Turismo) — Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul, 2021. Acesso em: 31 mar. 2025.

ELICHER, M. J.; BASTOS, R. M. Gamificação e videogame induced tourism: diferenciando a utilização de conceitos na atividade turística. Rosa dos Ventos – Turismo e Hospitalidade, v. 16, n. 4, p. 1013-1031, 2024. Acesso em: 31 mar. 2025.

FERREIRA, A. S.; FIGUEIREDO, L. F. G. de. Ludificação e Gamificação: divergências e convergências sob a perspectiva de gestão de design sistêmica e de educação. Projética, Londrina, v. 4, n. 1, 2023.

FERREIRA, W. J.; TARGA, M. S.; RICHETTO, K. C. S.; SPEDO, G. R. C. **Gamificação e educação ambiental: desafios e perspectivas para a sensibilização e mudança de atitudes rumo a um futuro sustentável.** *Caminhos de Geografia*, Uberlândia, v. 25, n. 100, p. 291–306, 2023. Acesso em: 30 mar. 2025.

FREITAS, V. da S.; ALVES, A. C. C.; VIEIRA, M. A. Uso de jogos educativos para promover a conscientização ambiental em Biologia. *Revista Uniaraguaia*, v. 19, n. 1, p. 86-100, jan./abr. 2024. Acesso em: 30 mar. 2025.

GOMES, T. de S. L.; CARVALHO, A. A. A. Jogos Como Ferramenta Educativa: de que forma os jogos online podem trazer importantes contribuições para a aprendizagem. In: Conferência ZON | Digital Games 2008, 2008, Porto. Actas da Conferência ZON | Digital Games 2008. Braga: Universidade do Minho, 2008. P. 133-140. Acesso em: 30 mar. 2025.

GUIMARÃES, G. B.; MELO, M. S. de; PIEKARZ, G. F.; MOREIRA, J. C.; LICCARDO, A.; MOCHIUTTI, N. F. Geoparque dos Campos Gerais (PR) – proposta. Ponta Grossa: UEPG, [20--]. 30 p.

HANAI, F. Y. ; SILVA NETTO, J. P. Instalações ecoturísticas em espaços naturais de visitação: meios para propiciar a percepção e a interpretação ambientais. OLAM: CIÊNCIA & TECNOLOGIA (RIO CLARO. CD-ROM) , v. 6, p. 200-223, 2006. Acesso em: 30 mar. 2025.

KAPP, K. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer, 2012.

MARQUES DA SILVA, D.; LORENCINI JÚNIOR, A. A Caracterização e Avaliação da Interpretação Ambiental pelo Conteúdo das Mensagens; 2012; Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática) – Universidade Estadual de Londrina, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico.

MOREIRA, J. C. Geoturismo e interpretação ambiental [online]. 1st ed. Ver. And enl. Ponta Grossa: Editora UEPG, 2014, 157 p. ISBN 978-85-7798-213-4. Available from SciELO Books <http://books.scielo.org>. Acesso em: 30 mar. 2025.

MURR, C. E.; FERRARI, G. Entendendo e aplicando a gamificação [recurso eletrônico]: o que é, para que serve, potencialidades e desafios. Florianópolis: UFSC: UAB, 2020.

PELICIONI, M. C. F.; PHILIPPI JR., A. Bases políticas, conceituais, filosóficas e ideológicas da Educação Ambiental. In: PHILIPPI JR., A.; PELICIONI, M. C. F. (ed.). Educação Ambiental e Sustentabilidade. Barueri, SP: Manole, 2005. 878 p.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. Ed. Novo Hamburgo: Fevale, 2013.

RAUPP, F. M.; BEUREN, I. M.; LONGARAY, A. A.; SOUSA, M. A. B.; COLAUTO, R. D.; PORTON, R. A. B. Como elaborar trabalhos monográficos em contabilidade: teoria e prática. 1. Ed. São Paulo: Atlas, 2003. V. 1. 192p.

RÊGO, J. R. S.; CRUZ JUNIOR, F. M.; ARAÚJO, M. G. S. Uso de jogos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Química. Estação Científica (UNIFAP), Macapá, v. 7, n. 2, p. 149-157, maio/ago. 2017. Acesso em: 30 mar. 2025.

SCHLEMMER, E. Gamificação em espaços híbridos de convivência híbridos: design e cognição em discussão. Revista da FAEEBA, v. 23, n. 42, p. 73-89, jul.-dez. 2014.

SEVERINO, A. J. Metodologia do trabalho científico. 23 ed. São Paulo: Cortez, 2014.

SILVA-MEDEIROS, D. M.; LORENCINI JÚNIOR, A. GAMIFICAÇÃO E INTERPRETAÇÃO AMBIENTAL: UMA EXPERIÊNCIA EM TRILHA ECOLÓGICA.

Revista Contexto & Educação, [S. l.], v. 35, n. 112, p. 217–238, 2020. DOI: 10.21527/2179-1309.2020.112.217-238. Acesso em: 30 mar. 2025.

SOUZA, V. da S. et al. O potencial da gamificação para aumentar a competitividade dos destinos turísticos: revisão de literatura baseada na Scopus. Revista Turismo em Análise, São Paulo, v. 28, n. 1, p. 91–111, jan./abr. 2017. DOI: <10.11606/issn.1984-4867.v28i1p91-111>. Acesso em: 31 mar. 2025.

TILDEN, apud CARVALHO, F. N.; WACHTEL, G.; SANTO, I. P. E.; DINIZ, M. G.; CARVALHO, P. G. S.; CARMO, V. A. & MOURA, V. Manual de Introdução à Interpretação Ambiental. Belo Horizonte: SEGRAF, 2002. Projeto Doces Matas, 108 p.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps. O’Reilly Media, 2011. Acesso em: 31 mar.2025.

APÊNDICE A – BARALHO DE CARTAS

Link:

https://www.canva.com/design/DAGmTm7sEtM/Fee2H7S9yZu3oFEOJF781w/edit?ui=eyJp7IIQiOnsiQSI6IIBCWTZaRkpuU2YwN0pEZm4ifX19&utm_content=DAGmTm7sEtM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

APÊNDICE B – MANUAL DO JOGO

Link: https://www.canva.com/design/DAGmTowrGKY/8yxafFvUCDc-BEw0qyccmw/edit?utm_content=DAGmTowrGKY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton