www.eumed.net/rev/turydes/

Vol 6, Nº 15 (diciembre/dezembro 2013)

MEIOS LÚDICOS PARA FIXAÇÃO E AMPLIAÇÃO DA CULTURA DO PENSAR: A GINCANA CULTURAL DA *CLIPPAGEM* TURÍSTICA

Andréa Nakane[1]
Universidade Anhembi Morumbi – São Paulo, Brasil
amnakane@anhembi.br

RESUMO: Face às mudanças latentes da educação no século XXI, o presente artigo tem por objetivo apresentar uma reflexão a respeito das possibilidades e resultados do uso de metodologias ativas lúdicas como instrumento fomentador da cultura do pensar na esfera do ensino superior. Além de uma formalização contextual e conceitual, por meio de uma pesquisa bibliográfica sobre lazer, ludicidade e aprendizagem universitária, o trabalho foi respaldado com o estudo de caso Gincana Cultural, ação implementada na Escola de Turismo e Hospitalidade da Universidade Anhembi Morumbi, como jogo-instrumento transformador e orientador para a ampliação de conhecimentos, expandindo a sala de aula convencional e investindo no hábito da pesquisa como meio de angariar fundamentações e informações necessárias ao pensamento e senso crítico para o pleno processo de apropriação de saberes diversos na perspectiva cultural e técnica. A participação dos alunos na atividade extracurricular estudada demonstrou o vigor e a atratividade que os meios lúdicos tem e quando os mesmos são combinados com outros métodos culminam com uma maior excelência acadêmica.

Palavras-chaves: Lazer. Cultura do Pensar. Metodologias Ativas. Turismo.

ABSTRACT: Given the latent changes of education in the twenty-first century , this article aims to present a reflection on the possibilities and results of using active methods playful instrument developers as the culture of thinking in the sphere of higher education . Apart from a contextual and conceptual formalization , through a literature survey on leisure, playfulness and university learning , work was supported with case

[1] Bacharel em Comunicação Social (RP), Pós-graduada em Marketing e em Administração e Organização de Eventos. Mestre em Hospitalidade. Atualmente integra o corpo docente da Escola de Turismo e Hospitalidade da Universidade Anhembi Morumbi – São Paulo – coordenadora do Curso de Turismo da mesma instituição.

study Cultural Gymkhana , action implemented at the School of Tourism and Hospitality at the University Anhembi Morumbi , as game - processor and advisor tool for expanding knowledge , expanding the conventional classroom and investing in the habit of research as a means of raising foundations and information necessary to thought and critical thinking to the process of appropriation of knowledge in different cultural and technical perspective . The students' participation in extracurricular activities studied showed the vigor and attractiveness that has playful ways and when they are combined with other methods culminate with greater academic excellence .

Key words: Leisure. Culture of Thinking. Active methodologies. Tourism.

Introdução

Em constante transformação, o cenário da educação superior no Brasil depara-se no mundo contemporâneo com desafios de ordem prática no que diz respeito a formar cidadãos, com escopo técnico especializado, alicerçado por uma bagagem cultural que os possibilite transitar de uma sociedade da informação para uma sociedade do conhecimento.

Segundo Pozo (2004), a população mundial encontra-se oprimida em um estado de caos diante de uma gama enorme de informações que não são traduzidas e/ou conectadas com um sentido prático e real.

O ritmo alucinante do progresso tecnológico oferta a multiplicação de dados, notícias e informações, que possibilita uma dicotomia comportamental: de um lado, um verdadeiro colapso paralisante de percepções, sem um processamento coerente e articulado de tais conteúdos e por outro lado, uma ansiedade descomunal de não mais ser um mero depositário de conteúdo, mas também ser fonte compartilhada de fragmentos de conhecimentos, visando seu aprofundamento para saberes proativos - de ordem pragmática - para seu uso em prol de si ou de sua coletividade.

Desde sua gênese introdutória na nação brasileira, pelos padres jesuítas, conforme historicidade realizada por Oliveira (2004), o ensino superior atravessou inúmeras fases, destacando-se entre elas a reforma universitária em 1968, a implementação da Lei de Diretrizes Bases em 1996 e o presente momento de uma maior democratização ao ingresso no ensino superior, todas, sem exceção, apresentam como foco o desenvolvimento de cidadãos mais plenos e orientados para a excelência, não só em sua vida profissional, mas também social.

Como intermediário e não mais como protagonista no processo da educação, firma-se a figura do docente, que também integra esse turbilhão sugador e desafiante na busca de formas não mais convencionais para a fertilidade do aprendizado genuíno.

Conforme estudos de Belloni (2002) muitos docentes atuais ficam engessados com procedimentos didáticos preestabelecidos e em alguns casos demonstram um comportamento calcado na lei do menor esforço, com a imitação imediatista e reproduções genéricas, sem o empenho de buscar novos métodos.

Pozo (2004) declara-se favorável a processos de aquisição de conhecimentos inovadores, tendo, então as metodologias ativas como referencial de ferramentas

cognitivas que possam colaborar com novas formas de aprender e de assimilar informações.

Como metodologias ativas, segundo o professor Geraldo Alécio de Oliveira[2], compreende-se como os processos interativos de conhecimento, análise, estudos, pesquisas e decisões individuais ou coletivas, com a finalidade de encontrar soluções para um problema, um caso, ou construir e executar um projeto. O docente atua como um facilitador para que seu discente busque dados, conceitos e outros subsídios para que após reflexões sobre o tema possa por si só expressar uma opinião e/ou decisão no intuito de galgar um objetivo.

O docente formata plataformas de conteúdos, nas quais os próprios discentes devem ser co-autores do conteúdo, interagindo com o mestre-orientador, pois estão estimulados e não tendem mais a serem alvos passivos de informações.Nesse caso, Silva (2001) afirma que: " ... a educação pode deixar de ser um produto para tornar-se processo de troca de ações que cria conhecimento e não apenas o reproduz".

Essa nova ordem social de aprendizado se adequa ao perfil de boa parte dos estudantes da academia, que integram a tão comentada e discutida geração Y[3], que anseiam por métodos inovadores e ativos que estimulem o aprender, de forma que os mesmos tenham a percepção de serem agentes colaborativos em seu próprio processo de aprendizagem, não atuando como mero receptores de dados e informações, que muitas vezes não se transformam em conhecimentos e saberes vivenciados.

Nesse sentido, contempla-se na atualidade o resgate da prática de pesquisas e estudos fora do ambiente tradicionalmente organizado para tal (sala de aula) e independente da obrigatoriedade da atividade e sua "recompensa" por meio da atribuição de determinada nota.

O seu resultado mais latente é o próprio desenvolvimento de uma cultura de pensar, lapidando profissionais socialmente mais compromissados e sintonizados com a própria evolução humana.

Segundo Touraine (1999), a educação do futuro já está sendo representada pela educação da atualidade, no qual o saber pensar é um das estruturas mais cruciais para a construção de sujeitos ativos e que façam a diferença na sociedade.

A idealização de um ambiente onde linguagem, valores, manifestações, princípios e hábitos funcionem engrenados na transformação de uma cultura de sala de aula para uma cultura de pensar torna-se um dos mais eloquentes desafios acadêmicos do século XXI.

E esse artigo pretende apresentar uma proposta de metodologia ativa – Gincana Cultural inserida em um veículo informativo dirigido Clippagem Turística - já aplicada e com resultados apurados e analisados, no intuito de contribuir com a ampliação de novos

[2] Conceituação extraída de material didático disponibilizado em plataforma virtual como apoio a disciplina **Uso de Metodologias Ativas de Ensino Aprendizagem em Educação Superior. Acessado em 13 de setembro de 2012, SP.**

[3] Geração formada por jovens profissionais nascidos a partir da década de 80. Considerada impaciente, e menos afeita a padrões rígidos de hierarquia representando um grande desafio profissional tanto para os gestores de outras gerações como para ela mesma. Usam a internet como principal meio de conseguir informação e conhecimento.

meios de aprendizagem, que fomentem um maior desenvolvimento da cultura de pensar do corpo discente de uma instituição universitária, por intermédio de atividades centradas no universo lúdico, ampliando o espaço da sala de aula e tempo do processo de ensino superior. Outro aspecto trabalhado nessa proposta condiz com a necessidade de lapidar a bagagem cultural do corpo discente, que na era contemporânea, encontra-se empobrecida, massificada, sem profundidade e pouco valorativa de aspectos históricos econômicos, sociais, políticos, artísticos, representativos da própria evolução social.

Para reforço do tema contextualizado foi realizada uma pesquisa bibliográfica relacionada ao lazer como fonte de aprendizado, tendo em vista que a metodologia ativa em questão possui atributos de uma atividade lúdica, realizada extra-classe. Também buscou-se por intermédio dos dados brutos compilados com a participação e o rendimento dos participantes das cinco edições da Gincana Cultural levantar dados quantitativos, acrescido de uma pesquisa qualitativa com uma participante da ação, que consagrou-se em primeiro lugar em duas edições do objeto de estudo (2011.1 e 2011.2).

O Lazer, o Lúdico e o Aprendizado

O Lazer pode ser interpretado como o tempo de repouso necessário a qualidade de vida das pessoas, concentrado fora de seus horários comprometidos com responsabilidades profissionais, acadêmicas e de outras ordens sociais.

Portanto como lazer, sua conceituação compreende:

> *"...um conjunto de fatos e circunstâncias que, por sua natureza, apresentam-se como isentos das pressões e das tensões que, com certa freqüência, podem afetar as atividades humanas individuais e grupais compulsivas opcionais." (ANDRADE, pág. 21, 2001)* .

É comum que o ser humano busque o melhor nível de satisfação e prazer que lhe é possível, de forma a gerar não só uma válvula de escape do cotidiano, muitas vezes desgastante, mas uma real experimentação de atividades, que respeitem o ritmo, a necessidade e gosto particular de cada pessoa. Denotando desse pensamento, compreende-se o lazer como uma atividade livre, sem a obrigatoriedade e cobrança, seja moral ou funcional, conforme Andrade (2001)

Todo esse estudo tem como premissa aumentar a qualidade de vida, que segundo o próprio autor é o grande foco da sociedade moderna, sendo o mesmo essencial à vida humana, gerando equilíbrio, saúde e produtividade.

Werneck (2000) reforça a idéia do lazer como direito de todo o cidadão como possibilidade cultural que desafia uma nova ética social. Em seu pensamento, a autora cita os pressupostos do lazer como uma possibilidade de produção de cultura.

O lazer então é entendido como um ato humano normal e simples, comum como o ato de respirar, pois fundamenta-se nos parâmetros elementares da vida, apresentando-se com características individuais na liberdade de opção de ação e na valorização de suas necessidades ou conveniências mais profundas.

É relevante abordar que diferentemente do pensamento social, o lazer não tem uma conotação meramente como fonte pura e simplesmente de recreação. Andrade (2001) esclarece que Lazer e recreação, muitas vezes são confundidas como palavras sinônimas, porém ele esclarece que tal pensamento não procede, já que a recreação, em todas as suas variáveis formas e diversificados tipos, é um meio para que a realidade do lazer se concretize como seu próprio fim ou objetivo.

O mesmo autor, Andrade (2001) menciona um dos mais célebres pensadores do lazer, Jacques Dumazedier, que registra o lazer como o conjunto de ocupações que o indivíduo se entrega de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou para desenvolver sua informação ou formação desinteressada.

Para confirmar essa linha de pensamento, WERNECK (2000) cita o sociólogo italiano De Masi que acredita ser impossível separar estudo e trabalho de tempo livre e ócio. Sendo elos de uma mesma corrente em direção à realização humana.

A expressão lúdica tem relação com a função de brincar (ato individual revestido de liberdade) e de jogar (ação social com regulações e procedimentos). Assim como o lazer, os jogos lúdicos também são considerados como parte inerente do ser humano e conforme pensamento Szundy (2005) que afirma que os mesmos representam instrumentos educativos presentes no universo criativo do homem, desde dos primórdios da humanidade. Portanto, o emprego da atividade lúdica, defini-se a toda e qualquer tipo de atividade alegre e descontraída, desde que possibilite a expressão do agir e interagir.

Werneck (2000) acredita que a sociedade, de um modo geral, é acolhedora às atividades recreadoras representando um movimento de múltiplas oportunidades de projeção com eficientes possibilidades educativas para grupos sociais diversificados e amplos. O autor ainda define que os atos de brincar, jogar e divertir-se não são apenas palavras designativas de atos lúdicos, mas também são indicativos de atividade de natureza antropológica, indispensável ao desenvolvimento humano. Ele ainda ressalta que o monitoramento do lazer não existe para restringir ou limitar a atuação das pessoas, mas para facilitar um melhor resultado de alegria e sucesso.

Muitas das pesquisas realizadas sobre a sinergia do brincar e aprendizado são centralizadas no ambiente da educação infantil, por intermédio da pedagogia, porém na andragogia, o adulto também pode ser beneficiado com suas aplicabilidades, resultando em uma plataforma descontraída e prazerosa, diminuindo tensões e estresses do cotidiano.

Os benefícios da utilização da ludicidade na educação foram contextualizados como:

“Sendo uma atividade física e mental, que aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. (...) As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva.” CHAGURI, disponível em http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/u00004.htm , acessado em 05 de setembro de 2012.

O brincar por meio de regras, segundo Hutt (1979) *in* Moyles (2006) pode ser considerado em quatro possibilidades: Jogos de Azar, Jogos de Habilidades, Jogos Competitivos e Jogos Cooperativos. O próprio estudo de caso e questão possibilita a agregação de três modalidades acima citadas, compreendendo um mix de habilidades, competição e cooperação.

Nesse estágio há total simbiose do lazer e do lúdico com o ato de aprender, já que segundo Lowman (2004) o ato do aprendizado está relacionado: "como algo evidenciado por uma ampla gama de qualidades e comportamentos mensuráveis do estudante." O autor, ainda o associa com o estímulo intelectual e emocional como premissas cruciais para o aprendizado.

Para o pleno lazer há a necessidade de estímulos, de fatores emocionais que gerem satisfação, propiciando um estado de bem estar, que poderá ser o alicerce para o desenvolvimento de outras capacidades, como o do intelecto.

Ao integrar o aprendizado dentro e fora de aula, os discentes aumentam a chance de interligar objetivos cognitivos com os afetivos, não limitando-se ao tempo e espaço representados pela sala de aula e a grade curricular vigente.

Citando Bloom in Lowman (2004) o conhecimento inclui a capacidade de analisar e integrar fatos, além de avaliar de forma crítica todo esse repertório. Para tal ação fica evidente a importância de ampliar o tempo de estudos e de pesquisas.

Macedo (2000) expõe que, ao usar os jogos como meio de aprendizagem, os participantes devem se deparar com situações-problema para que sejam estimulados adequadamente, sendo justamente estes desafios que darão sentido ao jogo.

O profissional da educação responsável por sua formatação e condução deve ter a consciência de estabelecer metas, fundamental para dar significado às atividades.

O ensino-aprendizagem trabalha visando a otimização do desempenho do docente e discente e as coordenações pedagógicas colaboram por meio da estruturação de estratégias educacionais que os apoiem de formas distintas, porém sintonizadas . A busca por metodologias ativas torna-se então um foco a ser perseguido exaustivamente por todo o corpo docente e as coordenações pedagógicas dos cursos, acompanhando tendências e sobretudo a evolução da figura humana.

Gincana Cultural da *Clippagem* Turística da Escola de Turismo e Hospitalidade da Universidade Anhembi Morumbi.

A coordenação do curso de Turismo na busca incessante por ampliar os espaços de aprendizado para além da estrutura física da Universidade Anhembi Morumbi, após alguns estudos formatou uma modalidade de apoio ao desenvolvimento da cultura do pensar que ratifica o pensamento de Gómes *apud in* Citelli, pág. 33, 2000:
"É necessário exercer explicitamente uma mediação que oriente a aprendizagem dos estudantes fora de aula, que permita recontextualizá-la, sancioná-la sob diversos critérios éticos e sociais..."

No primeiro semestre de 2009, na preparação e planejamento da participação da escola de Turismo e Hospitalidade no Exame Nacional de Desempenho Educacional – ENADE - surgiu a ideia de promover uma atividade cultural, atrativa e lúdica que colaborasse com a fixação e até mesmo resgate de conteúdos preliminares da grade do curso de Turismo e que pudesse reforçar todos os demais esforços acadêmicos projetados como suporte a essa demanda.

Esse *insight* tomou maior envergadura, após a realização de um *quiz* (perguntas rápidas) durante o ciclo de palestras promovido pela escola para celebrar o Dia Mundial do Turismo, no ano anterior (2008), no qual todos os participantes recebiam ao ingressar no espaço do evento um rol de 15 questões, que deveriam ser respondidas e ao término do acontecimento, iriam ter seu gabarito revelado e àqueles que atingissem maior pontuação seriam recompensados com presentes ofertados por diversas empresas do mercado turístico. Na totalidade todos ganharam um mimo composto por uma seleção de doces finos pela adesão na atividade, sendo essa uma forma saborosa de agradecimento pelo interesse e participação.

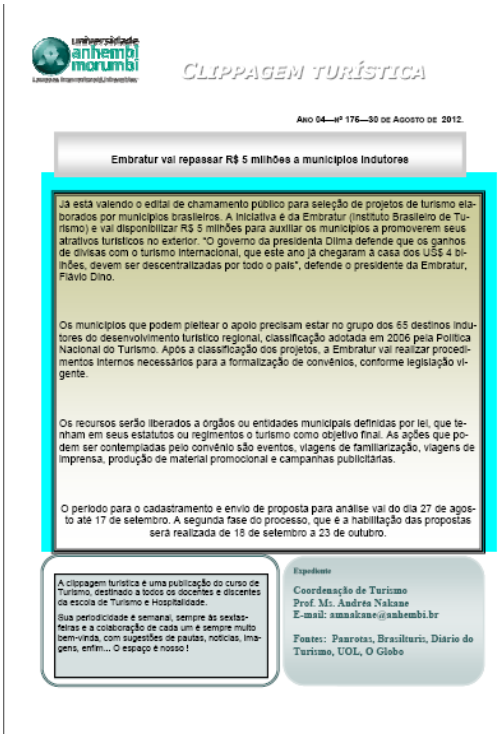
Com a nova formatação, o *quiz* foi ampliado para um conjunto de dez etapas semanais, cada uma com cerca de quatro questões de múltipla escolha e a cada duas semanas, uma questão dissertativa sobre tema de atualidade e/ou relacionado ao Turismo, era também incluída. A participação manteve-se individual nessa primeira edição. O projeto recebeu o nome de Gincana[4] Cultural, tendo em vista suas características, que foram adaptadas aos objetivos propostos e foi inserida no informativo eletrônico chamado Clippagem Turística[5]– cursos que são classificados com conteúdos comuns e compõem o grupo de avaliação de Turismo.

A logística da Gincana Cultural é de responsabilidade da coordenação do curso de Turismo e baseia-se na chamada à participação, no próprio veículo Clippagem Turística, em página exclusiva com as devidas explicações e regras de conduta para àqueles que espontaneamente quiserem aderir a atividade. Os discentes tem um prazo de duas semanas para realizar a inscrição – via e-mail – fornecendo os seguintes dados: nomes, registros acadêmicos, turma, campi e um pseudônimo para a equipe, que assim será reconhecida até o final da temporada de questões.

Figura 01 – Clippagem Turística - Capa

[4] Segundo Nakane (2000) Tipologia de evento que apresenta características de competição, cujos participantes devem realizar os cumprimentos de inúmeras tarefas elaboradas por uma equipe, que podem mesclar pedidos inusitados, perguntas que demandem pesquisa , tendo alguns com um certo grau de dificuldade. Ao término o grupo de melhor resultado é agraciado com prêmios.

[5] Informativo eletrônico que traz semanalmente a compilação dos principais fatos, notícias e novidades do setor de turismo e hospitalidade e é distribuído para os cursos de Turismo, Hotelaria e Tecnologia Superior em Eventos da Universidade Anhembi Morumbi.



CLIPPAGEM TURÍSTICA

Ano 04—nº 176—30 de Agosto de 2012.

Embratur vai repassar R$ 5 milhões a municípios indutores

Já está valendo o edital de chamamento público para seleção de projetos de turismo elaborados por municípios brasileiros. A iniciativa é da Embratur (Instituto Brasileiro de Turismo) e vai disponibilizar R$ 5 milhões para auxiliar os municípios a promoverem seus atrativos turísticos no exterior. "O governo da presidenta Dilma defende que os ganhos de divisas com o turismo internacional, que este ano já chegaram à casa dos US$ 4 bilhões, devem ser descentralizadas por todo o país", defende o presidente da Embratur, Flávio Dino.

Os municípios que podem pleitear o apoio precisam estar no grupo dos 65 destinos indutores do desenvolvimento turístico regional, classificação adotada em 2006 pela Política Nacional do Turismo. Após a classificação dos projetos, a Embratur vai realizar procedimentos internos necessários para a formalização de convênios, conforme legislação vigente.

Os recursos serão liberados a órgãos ou entidades municipais definidas por lei, que tenham em seus estatutos ou regimentos o turismo como objetivo final. As ações que podem ser contempladas pelo convênio são eventos, viagens de familiarização, viagens de imprensa, produção de material promocional e campanhas publicitárias.

O período para o cadastramento e envio de proposta para análise vai do dia 27 de agosto até 17 de setembro. A segunda fase do processo, que é a habilitação das propostas será realizada de 18 de setembro a 23 de outubro.

A clippagem turística é uma publicação do curso de Turismo, destinado a todos os docentes e discentes da escola de Turismo e Hospitalidade.

Sua periodicidade é semanal, sempre às sextas-feiras e a colaboração de cada um é sempre muito bem-vinda, com sugestões de pautas, notícias, imagens, enfim... O espaço é nosso !

Expediente

Coordenação de Turismo
Prof. Ms. Andrea Nakane
E-mail: anmakane@anhembi.br

Fontes: Panrotas, Brasilturis, Diário do Turismo, UOL, O Globo

Fonte: Coordenação Curso de Turismo UAM, agosto de 2012.

Semanalmente na própria clippagem turística os discentes inscritos e todos os demais receptores do veículo de comunicação, deparam-se com as questões e em um prazo de 72 horas devem imprimir e entregar as questões com suas devidas respostas ou textos dissertativos conforme a modalidade dos testes na coordenação do curso de Turismo ou no Centro de Treinamento em Hotelaria e Gastronomia.

Figura 02 – Referência Página Gincana Cultural

Gincana Cultural—**INSCRIÇÕES PRORROGADAS !!!!**

" Copa do Mundo e Jogos Olímpicos—Uma Maratona de Conhecimentos"

De 06 de setembro a 09 de novembro de 2012, os discentes dos cursos de Turismo, Hotelaria e Tecnologia Superior de Eventos terão uma oportunidade bastante enriquecedora de ampliar sua bagagem cultural, desvendando e conhecendo um pouco mais dos dois maiores eventos esportivos do mundo e que terão suas próximas edições realizadas em solo nacional.

Como participar?

Os discentes são convidados a participar em duplas e a cada edição da clippagem turística, sempre às sextas-feiras, um grupo de questões serão apresentadas e os participantes terão 72 horas (até a segunda-feira, período noturno para responder às questões, imprimi-las e entregá-las no CTHG (Vila Olímpia) e na coordenação de curso (Centro). No ato da entrega, será efetivado um protocolo da mesma.

Na edição posterior da clippagem turística será apresentado o gabarito com comentários das questões. Assim todos os participantes podem acompanhar seus desempenhos, mas os demais discentes também poderão testar seu aprendizado.

Os três primeiros colocados com pontuação mais elevada concorrerão a diversos prêmios a serem entregues na semana antecedendo a prova N2.

PRAZO FINAL PARA INSCRIÇÕES ATÉ 05/09/2012 —as inscrições das duplas acontecerão somente por e-mail: jopmartins@anhembi.br. No e-mail deverá constar nome completo, seu respectivo registro acadêmico, turma e campi, assim como um pseudônimo, nome fantasia que deverá ser escolhido livremente pelos participantes.

Dúvidas poderão ser esclarecidas pelo mesmo e-mail.

A participação na Gincana Cultural irá equivaler a 20 créditos de Atividades Complementares, caso a dupla complete toda a rodada. Para quem for laureado com a primeira colocação essa validação somará 30 créditos.

Participem!

Entre no espírito esportivo, no qual toda a competição, orientada de forma saudável e prazerosa, só resulta em talentos campeões!

Andréa Nakane

Fonte: Coordenação Curso de Turismo UAM, arquivo agosto de 2012.

Na entrega, os discentes recebem um protocolo oficializando o ato, mantendo assim maior transparência do processo.

Na semana seguinte, a rotina prossegue, incluindo também na Clippagem Turística o gabarito das questões, assim as equipes participantes podem acompanhar seus desempenhos e até mesmo os não participantes podem certificar-se de seus conhecimentos com uma checagem direta.

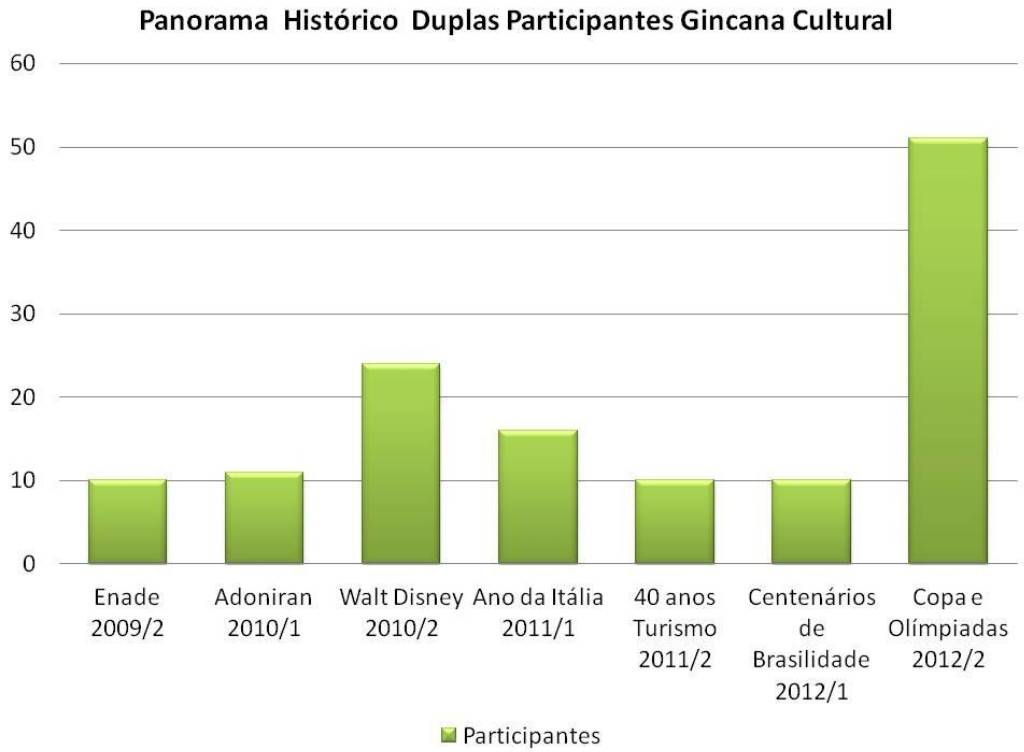
Após a décima rodada, há o cálculo final da pontuação e o ranking é divulgado na própria Clippagem Turística e na semana seguinte os laureados recebem suas premiações e todos os participantes recebem um certificado, válido para atividades complementares.

Os prêmios que fazem parte da ação são oferecidos por hotéis, agências de viagens, companhias aéreas, restaurantes, editoras de livros, casas de espetáculo, entre outros organismos que compõem a cadeia turística e servem como uma forma de agradecimento e estímulo ao empenho e comprometimento até a etapa final.

Os temas que já foram desenvolvidos até então foram: a história de Walt Disney e do seu império empresarial, o Centenário de Adoniran Barbosa e sua Representatividade de São Paulo, o Ano da Itália no Brasil, os 40 anos do curso de Turismo e os Centenários de Luiz Gonzaga, Jorge Amado e Nelson Rodrigues. Para 2012.2, o tema escolhido foi Copa do Mundo e Jogos Olímpicos – Uma Maratona de Conhecimentos.

No formato atual, a participação é em dupla, que podem ser mistas, ou seja, com componentes de outra turmas, turnos, campus e até mesmo cursos da Escola de Turismo e Hospitalidade. Há premiação para os seis primeiros mais bem pontuados e a atividade computa horas para as atividades complementares.

Figura 03 – Histórico Duplas Participantes Gincana Cultural



Fonte: da própria autora com dados fornecidos pela Coordenação do Curso de Turismo da Universidade Anhembi Morumbi.

Inicialmente o projeto recebeu a inscrição de dez duplas, e após cinco edições consecutivas, o número de participações atingiu seu maior patamar com 51 duplas inscritas, atingindo um crescimento superior a 500%.

Os temas tornaram-se mais abrangentes e temáticos, não mais focados apenas em conteúdos teóricos e técnicos, mantendo a atratividade dos interessados e em alguns momentos superando a média de 10 duplas participantes. Outro dado que comprova o

êxito da atividade é a taxa de retorno, ou seja, cerca de 55% dos discentes que participam de uma edição anterior, retornam em outra posterior.

Em entrevista concedida em 07 de setembro de 2012 por uma das discentes – Jéssica Sarti Feitosa, atualmente matriculada na TUR NA8- campus Centro - que começou a participar da Gincana Cultural, quando ainda estava no 3º período, não interrompendo esse hábito desde então, pode-se avaliar que essa metodologia alcança seus objetivos quando a mesma percebe e exclama que: "... a participação na atividade estimula o interesse em aprender mais sobre o tema vigente, incentivando leituras e pesquisas".

A discente em questão foi vencedora em duas edições, e a mesma confirmou que em sua primeira vitória, ela ficou ainda mais empolgada, pois "... curtiu muito os prêmios que foram entregues." Ela também destacou o fato de todos os participantes independente de sua posição no *ranking* serem contemplados com um mimo, transparecendo um gesto de apoio e de "carinho" para com todos os participantes.

A discente destacou que os temas sempre são atuais, antenados com datas comemorativas e em muitas ocasiões antecipam-se a um calendário festivo em homenagem a uma pessoa física, jurídica ou nação. Em sua opinião o tema que mais lhe atraiu a atenção foram os 40 anos do curso de Turismo, pois teve "... oportunidade de conhecer mais seu próprio curso e decorrências de seu pioneirismo".

Metodologias Ativas e a Conexão com a Gincana Cultural

A busca por conhecimentos induz a um comportamento de investigação, na coleta de informações e dados que possam fornecer subsídios para o raciocínio do pensar, na assertivamente da escolha de respostas às indagações realizadas e na própria formatação de uma bagagem cultural e conceitual sobre os temas propostos, traduzindo-se como conhecimento adquirido e fortalecendo juízos que o favoreceram como cidadão e profissional do mercado atualizado e com repertório amplo.

Na figura abaixo organizada por LIPMAN (1995), percebe-se que esse fluxo gera habilidades cognitivas – compreendidas atualmente como cruciais frente as necessidade de agir e interagir com o mundo moderno.

Figura 04– O processo de desenvolvimento de Habilidades Cognitivas

Habilidades Cognitivas
Investigação: é uma prática autocorretiva com o objetivo de descobrir ou inventar maneiras de lidar com aquilo que é problemático. Os produtos da investigação são os julgamentos.
Raciocínio: é o processo de ordenar e coordenar aquilo que foi descoberto pela investigação. Implica descobrir maneiras válidas de ampliar e organizar o que foi descoberto ou inventado enquanto é mantido como verdade.
Formação de Conceitos - implica na organização de informações relacionais, sua análise e esclarecimento para facilitar a utilização na compreensão e compreensão e no julgamento
Tradução – implica na transmissão de significados de uma língua ou esquema simbólico, ou modalidade de sentido para outra, mantendo-os intactos. O raciocínio preserva a verdade e a tradução o significado

Fonte: LIPMAN (1995)

Essa sequência lógica auxilia na compreensão que o esforço educativo dos profissionais da área devem focar no sentido de desenvolver as habilidades cognitivas, não se restringindo a mera oferta de dados e informações, mas sim ao hábito do pensar e co-relacionar desses conteúdos, muitas vezes isolados, mas que ao serem conectados e aferidos produzem conhecimentos.

Lipman (1995) ainda conclui que o raciocínio é passaporte para a descoberta de conteúdos adicionais ou afins, tendo o conhecimento baseado, então, na experiência do mundo, sendo por meio do raciocínio a amplitude desse conhecimento, hoje em dia, vinculado a um dos maiores bens imateriais da humanidade.

O *feedback* da atividade é ofertado rapidamente, com teor de total privacidade, por intermédio de gabarito divulgado posteriormente ao prazo final para envio das respostas, possibilitando um acompanhamento da performance de cada dupla, sem que ninguém fora do comitê organizador da atividade, tenha acesso a esse desempenho, permitindo discrição e ausência de pressões de outros colegas. Esse caráter de confidencialidade dos participantes também é um atributo vantajoso e somente ao final são revelados os nomes verdadeiros, já que até então todos são representados por nomes fantasias.

Sendo o homem um ser cultural e que promove transformações em seu mundo, por meio do pensar, do sentir e do agir, pressupõem-se que o mesmo deva por meio da educação ser orientado para intensos e contínuos estudos, não se limitando a espaços físicos constituídos como provedores de conhecimentos. A obsessão pela curiosidade torna-se um ato saudável e rico no desenvolvimento do ser humano, já que impulsiona uma teia de maior pluralidade investigativa e questionadora. Para Piaget (1976), o indivíduo que pensa cientificamente, permite o amadurecimento das estruturas cognitivas estimuladas.

Pinto in Belloni (2002) cita Carraher (1983) na afirmação que uma postura reflexiva, inclui sendo crítico e de plausibilidade. Referente ao primeiro senso, pilar da cultura do pensar, relaciona-se a necessidade de atiçar um amadurecimento intelectual capaz de fornecer uma vital formalização ao raciocínio sobre a própria prática, definindo o perfil de um pensador crítico, incluindo as seguintes características:

1- Atitude de constante curiosidade intelectual e questionamento;
2- Habilidade de pensar logicamente;
3- Habilidade de perceber a estrutura de argumentos em linguagem natural;
4- Perspicácia;
5- Consciência Pragmática, reconhecimento e apreciação dos usos práticos da linguagem com meio de realizar objetivos e influir sobre os outros;
6- Distinção entre questões de fato, de valor e questões conceituais;

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente de forma intuitiva e empírica e posteriormente mensurada, concluiu-se que a Gincana Cultural como método lúdico de apoio a formação de cidadãos e profissionais críticos vem galgando espaço na comunidade da escola de turismo e hospitalidade, incitando especificidades como: organização, mecanismos de pesquisas, leituras, debates, troca de informações e cumprimento de prazos. Há também comprovações da própria ampliação do tempo dedicado a busca de informações em fontes primárias e

secundárias. A divisão de tarefas, o trabalhar em equipe, senso de responsabilidade, disciplina e comprometimento são também outras habilidades que são estimuladas por intermédio desse projeto.

A forma de condução desse processo, até pode ser considerada inovadora, mas tem sua maior referência como tendo sido resgatada, já que o recurso de promoção de jogos competitivos, nesse caso específico uma Gincana Cultural, ou não foram plenamente vivenciados pela geração em questão ou ainda juntamente com as dinâmicas, mapas mentais e outros métodos ativos, ainda são ofertados em proporções significativamente inferiores aos métodos de maior tradição e convencionalmente mais praticados pelo corpo docente universitário.

A formação de duplas é outro componente que agrega maior participação e estímulo, sendo que um elemento, naturalmente exerce sua voz de liderança e motivação perante aos demais, porém a composição potencializa a cooperação em patamar superior ao da competição entre seus integrantes.

A oferta de premiações tematizadas na maioria das edições com a proposta do conteúdo não pode ser considerada um atrativo do projeto, já que somente ao final de cada edição, os participantes recebem as informações sobre os presentes e mimos que terão acesso caso tenham obtido pontuações de grande expressividade. Geralmente até a sétima colocação há prêmios distintos. Para todos os demais – independente da colocação - sempre algum mimo, uma pequena recordação é ofertada como agradecimento e estímulo a uma próxima participação.

Já a possibilidade de convalidar a participação como Atividades Complementares é percebida como um atributo de atração por parte dos discentes, podendo pontuar até 20 horas em sua tabela individual.[6]

Portanto conclui-se que o uso de uma metodologia ativa deve e pode ser incentivado para todos os docentes, independente de sua área de conhecimento e até mesmo a coordenação de curso pode formatar meios que não só inspirem seu grupo de professores, mas também seu corpo de discentes, demonstrando que o espaço físico de uma sala de aula pode e deve ser ampliado sempre que possível.

Dessa maneira percebe-se convictamente que os participantes da Gincana Cultural agregam essas condicionantes ao seu perfil acadêmico, que enraizado à sua personalidade, promove valores e perspectivas que transformam sua cultura, já que esse é um dos principais pressupostos da educação, colaborando com a formação de um grupo muito mais crítico e reflexivo que permita o desenvolvimento integral não só de sua essência, porém da própria sociedade que integra.

[6] A cada semestre, excluindo-se os de primeiro semestre, no qual não há a obrigatoriedade da entrega, as Atividades Complementares demandam o cumprimento de 40 horas, totalizando ao término de seu bacharelado horas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, José Vicente de. **Lazer – princípios, tipos e formas na vida e no trabalho**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

BELLONI, Maria Luiza (org.). **A Formação na Sociedade do Espetáculo**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

CHAGURI, Jonathas de Paula. **O Uso de Atividades Lúdicas no Processo de Ensino/Aprendizagem de Espanhol Como Língua Estrangeira Para Aprendizes Brasileiros. Disponível on line em: http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/u00004.htm.** Acesso em 05 de setembro de 2012.

CITELLI, Adilson. Outras **Linguagens na escola:** Publicidade, cinema e TV, rádio, jogos e informática**.** São Paulo: Cortez, 2000.

LIPMAN, Matthew. **O Pensar na Educação**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1995.

LOWMAN, Joseph. **Dominando as técnicas de ensino**. Tradução Harue Ohara Avritscher. São Paulo: Atlas, 2004.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicolli; PASSOS, Norimar Chirte. **Aprender com Jogos e Situações-Problema.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

NAKANE, Andrea Miranda. **Técnicas de Organização de Eventos.** Cadernos Técnicos de Turismo. Rio de Janeiro: IBPI, 2000.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de janeiro: Forense Universitária, 1976.

POZO, Juan Ignacio. **Aquisição de Conhecimento: quando a carne se faz verbo.** Tradução Antonio Feltrin. Porto Alegre: Artmed, 2004.

OLIVEIRA, Marcos Marques de Oliveira. **As Origens da Educação no Brasil da Hegemonia Católica às Primeiras Tentativas de Organização do Ensino**. Ensaio. Educ., Rio de Janeiro, v.12, n.45, p. 945-958, out./dez. 2004.

SZUNDY, P. T. C. **A Construção do Conhecimento do Jogo e Sobre o Jogo:** ensino e aprendizagem de LE e formação reflexiva. 2005. Tese (Doutorado em Lingüística Aplicada e Estudos da Linguagem) – Laboratório de Estudos da Linguagem. PUC, São Paulo.

TOURAINE, Alain. **Poderemos viver juntos?** Iguais e Diferentes. Vozes: Petrópolis, 1999.

WERNECK, Christianne. **Lazer, Trabalho e Educação –** Relações Históricas, questões contemporâneas. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2000.