

## **Gamificação aplicada à disciplina de Planejamento e Organização de Eventos**

**Adriana Melo Santos<sup>1</sup>**  
**Gilmara Barros da Silva<sup>2</sup>**  
**Joana D' arck Rita Kássia de Lara Barbosa Guedes<sup>3</sup>**  
**Sérgio Marques Júnior<sup>4</sup>**

### **Resumo**

O presente artigo discute sobre o uso da estratégia de gamificação no ensino aprendizagem de eventos, sobre isso Kapp (2012) afirma que sua aplicação direta indica estratégias para um educador poder pensar em ambientes de aprendizagem mais interativos, atrativos e significantes. Empregar as mecânicas de games torna-se uma tendência promissora que pode ser considerada como readaptação da cultura lúdica às técnicas condicionantes das tecnologias digitais. Nesse sentido, tem-se como objetivo do estudo avaliar a percepção das discentes do curso Técnico Subsequente em Hospedagem do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia- IFBA, quanto a aplicação da estratégia gamificada na disciplina de Planejamento e Organização de Eventos. A utilização da gamificação no ensino aprendizagem em eventos está presente na fundamentação teórica deste estudo, onde autores como Gee (2007), Deterding *et al.* (2011), Hamari e Huotari (2011), Zichermann e Cunningham (2011) e Werbach e Hunter (2012), Medina (2013) e outros, são discutidos e suas obras propiciam a compreensão da temática proposta. Tendo em vista, alcançar o objetivo desse estudo, em um primeiro momento, se utilizou da narrativa do filme “O Diabo Veste Prada” para fundamentar os

---

<sup>1</sup> Doutoranda em Turismo (PPGTUR/UFRN). Mestre em Desenvolvimento Regional e Meio Ambiente (PRODEMA/UESC). Especialista em Gestão e docência em Ead (UFSC), em Educação a distância (UNEB). Bacharel em Turismo (FVC). Docente do Curso Técnico de Nível Médio em Guia de Turismo do Instituto Federal da Bahia (IFBA). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5362402733373994>. E-mail: [dricamelo13@gmail.com](mailto:dricamelo13@gmail.com).

<sup>2</sup> Doutoranda em Turismo (PPGTUR/UFRN). Mestre em Turismo (PPGTUR/UFRN). Especialista em Educação Ambiental e Geografia do Semiárido (IFRN). Bacharel em Turismo (UFRN) e em Administração (UNOPAR). Guia de Turismo (IFRN). Docente do Curso Técnico de Nível Médio em Guia de Turismo da Escola Estadual José Bezerra Cavalcanti (EEJBC). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6012084872629399>. E-mail: [gilmarabarross@gmail.com](mailto:gilmarabarross@gmail.com).

<sup>3</sup> Mestranda em Turismo (PPGTUR/UFRN). Bacharel em Turismo (UNEMAT) Lattes: <http://lattes.cnpq.br/987325221761545>. E-mail: [kassiaguedes@gmail.com](mailto:kassiaguedes@gmail.com).

<sup>4</sup> Doutor em Agronomia (UNESP). Mestre em Agronomia (USP). Graduação em Engenharia Agrônoma (ESALQ-USP). Docente permanente do Programa de Pós-graduação em Turismo (UFRN). Lattes: <http://lattes.cnpr.br/3095760811566254>. E-mail: [sergio@ct.ufrn.br](mailto:sergio@ct.ufrn.br).

desafios, relacionado aos conceitos, a classificação e as especificidades dos eventos. Em seguida, através de um grupo focal, foi realizada uma investigação qualitativa, com aplicação de um questionário disponibilizado através do *Google formulários*, apresentando 11 questões abertas sobre as impressões das discentes quanto a eficiência e eficácia da gamificação proposta no ensino e na construção dos conhecimentos de eventos. Os principais resultados, demonstram que os discentes obtiveram êxito ao estabelecer conexões entre a gamificação do filme com os conteúdos de eventos, atuação profissional na área e com o desenvolvimento de competências e habilidades voltadas ao relacionamento interpessoal, com o portfólio de técnicas operacionais do setor e de estratégias de inovação, oportunizando um diferencial competitivo frente ao mercado de trabalho. Assim, conclui-se que a estratégia gamificada em análise propiciou maior engajamento, conexão e motivação das discentes, aproximando-as do objeto de estudo, o segmento de eventos.

**Palavras-chave:** Gamificação; Turismo; Eventos; Curso Técnico em Hospedagem; O Diabo Veste Prada.