


**EDUCAÇÃO TURÍSTICA: DESENVOLVIMENTO DE UM APLICATIVO MÓVEL
PARA USO ESCOLAR**

**TOURIST EDUCATION: DEVELOPMENT OF A MOBILE APPLICATION FOR
SCHOOL USE**

**EDUCACIÓN TURÍSTICA: DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA
USO ESCOLAR**

 <https://doi.org/10.56238/arev7n8-082>

Data de submissão: 08/07/2025

Data de publicação: 08/08/2025

Gilney Christierny Barros dos Anjos

Especialista em Gestão Pública

Instituição: Universidade de Pernambuco

E-mail: gilneybarros@gmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0009-0009-9230-5162>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/149824712145347>

Cleomacio Miguel da Silva

Doutor em Tecnologias Energéticas e Nucleares

Instituição: Universidade de Pernambuco

E-mail: cleomacio@hotmail.com

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0217-1087>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4646424965040385>

RESUMO

Este artigo apresenta o desenvolvimento do protótipo de um aplicativo móvel denominado ApPETur, voltado ao apoio do processo de ensino-aprendizagem em educação turística no contexto do ensino médio. Parte-se da hipótese de que o uso de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), integradas ao planejamento pedagógico, pode ampliar o engajamento discente e favorecer a aprendizagem significativa sobre temáticas turísticas. O problema investigado refere-se à carência de recursos educacionais digitais específicos que abordem, de forma contextualizada e interativa, conteúdos relacionados à educação turística nas escolas públicas. A metodologia adotada compreendeu o desenvolvimento de um protótipo funcional utilizando a linguagem TypeScript para a plataforma Android®, estruturado com base em princípios de usabilidade, acessibilidade e alinhamento curricular. O aplicativo organiza seus conteúdos em módulos temáticos (denominados conteúdos programáticos), que tratam de temas como cultura local, patrimônio arquitetônico, meio ambiente, eventos culturais e oportunidades profissionais. Cada módulo contém textos informativos, imagens, links para vídeos externos e atividades de fixação, além de permitir a inserção de novos conteúdos por professores autorizados. Como resultado, o ApPETur oferece uma ferramenta de fácil acesso que promove a interdisciplinaridade e estimula o protagonismo docente e discente. Este trabalho contribui para o campo da educação digital ao apresentar uma solução tecnológica aplicável e replicável, com potencial impacto social e acadêmico, e abre caminho para pesquisas futuras que explorem a integração de aplicativos educacionais em diferentes áreas do conhecimento.

Palavras-chaves: Currículo Escolar. Tecnologia Educacional. Ensino Interdisciplinar. Apoio Pedagógico.

ABSTRACT

This paper presents the development of a prototype of a mobile application called ApPETur, aimed at supporting the teaching-learning process in tourism education in the context of high school. The hypothesis is that the use of Information and Communication Technologies (ICTs), integrated into pedagogical planning, can increase student engagement and promote meaningful learning about tourism topics. The problem investigated refers to the lack of specific digital educational resources that address, in a contextualized and interactive way, content related to tourism education in public schools. The methodology adopted included the development of a functional prototype using TypeScript for the Android® platform, structured based on principles of usability, accessibility and curricular alignment. The application organizes its content into thematic modules (called program content), which cover topics such as local culture, architectural heritage, the environment, cultural events, and professional opportunities. Each module contains informative texts, images, links to external videos, and learning activities, in addition to allowing authorized teachers to insert new content. As a result, ApPETur offers easily accessible tool that promotes interdisciplinarity and encourages teacher and student protagonism. This work contributes to the field of digital education by presenting an applicable and replicable technological solution, with potential social and academic impact, and paves the way for future research that explores the integration of educational applications in different areas of knowledge.

Keywords: School Curriculum. Educational Technology. Interdisciplinary Teaching. Pedagogical Support.

RESUMEN

Este artículo presenta el desarrollo de un prototipo de aplicación móvil, ApPETur, que apoya el proceso de enseñanza-aprendizaje en turismo en el contexto de la educación secundaria. La hipótesis es que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), integrado en la planificación pedagógica, puede aumentar la participación del alumnado y promover un aprendizaje significativo sobre temas turísticos. El problema investigado se refiere a la falta de recursos educativos digitales específicos que aborden, de forma contextualizada e interactiva, contenidos relacionados con la educación turística en escuelas públicas. La metodología adoptada incluyó el desarrollo de un prototipo funcional con TypeScript para la plataforma Android®, estructurado con base en los principios de usabilidad, accesibilidad y alineamiento curricular. La aplicación organiza su contenido en módulos temáticos (denominados contenido del programa), que abarcan temas como la cultura local, el patrimonio arquitectónico, el medio ambiente, eventos culturales y oportunidades profesionales. Cada módulo contiene textos informativos, imágenes, enlaces a vídeos externos y actividades de aprendizaje, además de permitir a los docentes autorizados insertar nuevo contenido. Como resultado, ApPETur ofrece una herramienta de fácil acceso que promueve la interdisciplinaria y fomenta el protagonismo de docentes y estudiantes. Este trabajo contribuye al campo de la educación digital al presentar una solución tecnológica aplicable y replicable, con potencial impacto social y académico, y sienta las bases para futuras investigaciones que exploren la integración de aplicaciones educativas en diferentes áreas del conocimiento.

Palabras clave: Currículo Escolar. Tecnología Educativa. Enseñanza Interdisciplinaria. Apoyo Pedagógico.

1 INTRODUÇÃO

O turismo é identificado como uma importante fonte de desenvolvimento social e econômico, tendo a Constituição Federal de 1988 reconhecido isto no Art. 180 o qual coloca que “a União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios devem promover e incentivar o turismo”. O estímulo a uma formação crítica e ampla sobre os temas que circundam o cotidiano dos jovens e os seus diversos contextos contribuem para que estes jovens cidadãos aprendam que o turismo não é apenas lazer, mas também uma forma de atuar ativamente na sociedade, aprendendo a cuidar dos patrimônios natural, histórico e cultural, respeitando os amplos aspectos heterogêneos dos indivíduos e povos. Assim, a educação turística vem na intenção de contribuir na ampliação das experiências de alunos e professores e na forma como eles percebem o turismo e como isso pode ser apoiado.

Cleophas (2020) coloca que as práticas pedagógicas que objetivam a aprendizagem ativa estão apoiadas na aprendizagem móvel, a qual se utiliza de dispositivos móveis (*smartphones*, por exemplo) e que busca “ampliar as pedagogias e desenvolver habilidades de pensamento crítico e criatividade”. Além disso, ao se ofertar oportunidades de desenvolvimento profissional alusivo ao uso das tecnologias na educação é criada uma forma de estimular iniciativas, por parte dos professores, de aprimoramento das atividades de ensino e de aprendizagem (Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, 2024). Também pode se considerar que o acesso às TICs deve ser visto como uma necessidade, devido a sua relevância social e como forma de reduzir o gap digital existente entre as camadas mais e menos favorecidas da sociedade.

As TICs cada vez mais assumem enorme relevância no campo educacional, por meio do desenvolvimento de soluções pedagógicas voltadas tanto para o ambiente de sala de aula como para a parte de gestão escolar. A presença da tecnologia no ambiente escolar tem provido mudanças na forma de ensinar e aprender, trazendo novas estratégias que buscam impulsionar o aprendizado

Diversos trabalhos têm sido desenvolvidos visando estudar a temática das TICs na educação. Sartori, Hung e Moreira (2016) elencaram 14 trabalhos voltados a temática. Já Souza, Pedro e Colling (2023) apontaram 9 trabalhos sobre as TICs na educação. Outros exemplos de trabalhos que podem ser citados são: Attard e Holmes (2020) que analisaram o uso de tecnologias para ensino de Matemática; Isotani e Brandão (2013) que analisaram a aplicação da geometria interativa via software e os ganhos trazidos para professores e alunos; Brasil, München, Schwanke (2020) fizeram um levantamento sobre aplicativos voltados a paleontologia; Duque *et al* (2016) desenvolveram um aplicativo móvel para turismo educacional direcionado a cidade de Garanhuns.

Sartori, Hung e Moreira (2016) apontam que vários desafios pedagógicos se apresentam ao se buscar inserir mecanismos que fogem do habitual, não estando a inserção das TICs nas escolas isenta

disso. Assim, surge a necessidade de se realizar mudanças e adaptações nas formas de ensino para que os estudantes sintam uma maior atração para o aprendizado em sala de aula. Ainda segundo os autores supracitados, tais mudanças podem ser tornar causa de medos e frustrações para alunos (que precisarão ter uma maior responsabilidade para aprenderem de forma autônoma) e professores (que terão que ter mais habilidades técnicas para atuar nesse contexto).

A inserção das TICs trouxe também o surgimento de debates sobre como o ambiente escolar deve se preparar para esse novo cenário e se reformular para acompanhar essa nova tendência da sociedade moderna. Tratando especificamente do lado docente, Perrenoud (*apud* Ataíde, Mesquita, 2014) coloca que uma das atuais competências para ensinar é saber utilizar os recursos tecnológicos, porém o mesmo autor reforça que eles não devem ser o cerne do processo de ensino. Assim, cabe ao professor perceber que a adoção das TICs deve ser tida como mais um apoio e não uma forma de substituição da ministração dos conteúdos.

Diante desse cenário, o presente estudo apresenta o desenvolvimento do protótipo de um aplicativo móvel denominado ApPETur (Aplicativo para Educação Turística), concebido como uma ferramenta tecnológica de apoio didático-pedagógico no ensino de temáticas relacionadas ao turismo no contexto escolar. O aplicativo foi projetado para atender às demandas contemporâneas da educação básica, especialmente no que tange à inserção de conteúdos interdisciplinares e contextualizados, como os que envolvem cultura, patrimônio, meio ambiente e economia local, promovendo o fortalecimento da identidade territorial e da cidadania crítica entre os estudantes. Ao integrar recursos digitais ao processo de ensino-aprendizagem, o ApPETur visa contribuir não apenas para a dinamização das práticas pedagógicas, mas também para a ampliação do acesso ao conhecimento turístico por meio de abordagens interativas e alinhadas com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Nesse sentido, a iniciativa configura-se como uma contribuição significativa tanto do ponto de vista acadêmico, ao fomentar a pesquisa e a aplicação de soluções tecnológicas educacionais, quanto do ponto de vista social, ao favorecer a valorização do território e o protagonismo juvenil em comunidades escolares. Além disso, abre-se uma perspectiva promissora para o aprimoramento contínuo da ferramenta, com possibilidades futuras de expansão de funcionalidades, adaptação a outras etapas de ensino e replicação em diferentes contextos geográficos, contribuindo para o fortalecimento da educação turística no Brasil.

2 A EDUCAÇÃO TURÍSTICA E SUA PRESENÇA NA BASE CURRICULAR

Nesta seção serão abordados alguns elementos constantes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e no Currículo de Pernambuco e seus documentos relacionados (Formação Geral Básica e

Itinerários formativos), os quais reforçam a importância da educação turística e a consequente proposta de aplicativo móvel apresentada no presente trabalho.

O currículo escolar brasileiro nos níveis infantil, fundamental e médio é organizado a partir da BNCC, elaborada pelo Ministério da Educação, a qual norteia as áreas de conhecimentos e a distribuição dos conteúdos ao longo dos anos escolares. A BNCC busca desenvolver competências relacionadas a diversas temáticas, entre elas, por exemplo, o patrimônio histórico e a diversidade cultural, temas estes diretamente ligados ao campo do turismo. Assim, vê-se que mesmo não existindo dentro da BNCC uma tratativa direta sobre a educação turística ela se faz presente de forma indireta, tendo elementos justapostos nos conteúdos trabalhados em outras disciplinas e cooperando no alcance dos objetivos destas.

Visando o desenvolvimento dos estudantes, a BNCC estabeleceu que a educação básica possui dez competências gerais a serem desenvolvidas. Por competência, a BNCC (Brasil, 2018) a definiu como sendo a mobilização de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para resolver necessidades do cotidiano, do trabalho e de demais elementos para o exercício da cidadania. Dentre as competências que a BNCC estabelece, destaquem-se a terceira e quinta, as quais são transcritas a seguir:

3. Contextualizar, analisar e avaliar criticamente as relações das sociedades com a natureza e seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas à proposição de soluções que respeitem e promovam a consciência e a ética socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional, nacional e global.
(...)
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018, p. 9).

A citação dessas competências justifica-se, inicialmente, pela afinidade da Competência 3 com os pressupostos contemporâneos do turismo, considerando que essa atividade tem como fundamento principal as interações sociais e a relação com a natureza de cada indivíduo.

No Ensino Médio, os jovens devem buscar desenvolver a capacidade refletiva sobre a sua participação nos diversos campos sociais através de, por exemplo, a análise e compreensão de contextos (Brasil, 2018). Corroborando com esse entendimento, a Lei Nº 14.945/2024 (que define diretrizes para o ensino médio) colocou que as escolas de ensino médio devem promover metodologias investigativas e conexão dos alunos com a vida social da comunidade da qual faz parte.

Nesse sentido, as tecnologias são um dos principais meios que podem ser utilizados pelos jovens, uma vez que a atual geração já nasceu no contexto da sociedade digital. Isto acaba por remeter

a Competência 5, já que a BNCC compele o protagonismo social dos jovens por meio do uso das tecnologias digitais. Diante disso, é necessário saber potencializar seus benefícios e, ao mesmo tempo, analisar criticamente os impactos que as tecnologias podem causar.

Partindo para uma análise dos componentes curriculares, evidenciou-se que os conteúdos abordados na área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas apresentam maior conexão com os conteúdos abordados na área de Turismo, buscando serem desenvolvidas habilidades atreladas a assuntos como, por exemplo:

(...) o modo de vida das populações locais e o compromisso com a sustentabilidade.

(...)

o papel da indústria cultural e das culturas de massa no estímulo ao consumismo, seus impactos econômicos e socioambientais, com vistas a uma percepção crítica das necessidades criadas pelo consumo.

(...)

comparar e avaliar os impactos de diferentes modelos econômicos no uso dos recursos naturais e na promoção da sustentabilidade econômica e socioambiental do planeta (Brasil, 2018, p. 562).

Por sua vez, a área de Linguagens e suas Tecnologias também abordam temática relacionada ao turismo, como se observa a partir da competência específica 6, a qual objetiva:

Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas. (Brasil, 2018, p. 562).

Ainda dentro da área de Linguagens e suas Tecnologias, esta tem forte vínculo e se relaciona com o turismo em virtude da utilização prioritária do idioma inglês no mundo contemporâneo, especialmente nas atividades turísticas e localidades que recebem com pessoas de outras nacionalidades.

3 METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO

Antes de iniciar-se o detalhamento do desenvolvimento do aplicativo, cabe apresentar uma conceituação sobre o que é um *software* educativo, o qual pode ser definido como sendo um “sistema computacional e interativo, intencionalmente concebido para facilitar a aprendizagem de conceitos específicos” (Gomes; Padovani, 2005). Ainda pode-se afirmar que ele funciona como sendo um mediador do processo de ensino-aprendizagem, podendo ser usado de forma individualizada ou grupalmente. Posto isto, o aplicativo ApPETur tem o propósito de apoiar as atividades escolares

voltadas ao desenvolvimento do conhecimento sobre turismo, especialmente no nível médio de ensino. Com isto, esperasse cooperar para uma melhor compreensão sobre a atividade turística e suas contribuições e impactos nos mais diversos contextos (ambiental, social, econômico, etc.), resultando no desenvolvimento das localidades.

Ao se desenvolver um app destinado a dispositivos móveis deve-se ter em mente que tais dispositivos possuem limitações como, por exemplo, uma capacidade de processamento inferior quando comparado com outros dispositivos (*desktops*, por exemplo) devendo assim ter suas funcionalidades e design ajustados de forma a garantir um melhor desempenho e experiência aos usuários, permitindo boa navegabilidade e intuitividade.

A plataforma escolhida para desenvolvimento foi a Android® devido ao seu grande alcance no mercado e, também, por sua maior facilidade de implementação. Como linguagem de programação foi utilizada a TypeScript. Após definidos os objetivos do aplicativo, foram discutidos entre o autor e a equipe responsável pelo desenvolvimento, os requisitos operacionais, as funcionalidades a serem criados, em que ordem os conteúdos serão disponibilizados e atividades de fixação de conteúdo. Foram discutidos os esboços visuais (*wireframe*) da interface do aplicativo, representando a organização dos diversos elementos e a estrutura básica que terá o aplicativo.

Assim, passou-se a definir a arquitetura técnica e desenvolvimento das interfaces da experiência (UX - *User Experience*, em inglês) e do usuário (UI - *User Interface*, em inglês), bem como os recursos de *front-end* (parte visual com a qual o usuário interage), *back-end* (recursos a serem operados no servidor no qual o aplicativo ficará hospedado) e da API (*Application Programming Interface* que, em português, significa Interface de Programação de Aplicativos. Essa interface de programação é um conjunto de padrões de programação que permitem a construção de aplicativos e a sua utilização).

A Arquitetura do ApPETur é composta em duas camadas principais que se comunicam para proporcionar uma experiência fluída ao usuário: o Aplicativo Móvel (*front-end*) e a API de *back-end* (REST). Essa interação segue um modelo cliente-servidor estabelecido da seguinte forma:

- O Usuário interage diretamente com a interface do Aplicativo Móvel, que atua como a camada cliente. Este aplicativo é responsável pela apresentação das informações e pela coleta de dados, enviando requisições ao *back-end*. No *front-end*, a escolha do Expo como plataforma de desenvolvimento simplifica significativamente o processo de criação, teste e implantação do aplicativo móvel, abstraindo muitas das complexidades da configuração de ambientes nativos para Android®.

- O *back-end* (API REST) processa as requisições recebidas do aplicativo, contendo toda a lógica de negócio, autenticação e regras de acesso a dados. Sua estrutura de pastas é organizada conforme a arquitetura *Model-Service-Controller-Routes* (*src/routes*, *src/controller*, *src/service*, *src/model*), o que facilita enormemente a manutenção, escalabilidade e a compreensão do fluxo de dados e lógica interna.

Por fim, o Banco de Dados armazena de forma persistente todos os dados da aplicação, como informações de usuários, conteúdos programáticos, questionários e conteúdos relacionados. Para sustentar essa arquitetura e assegurar um desenvolvimento colaborativo e organizado, o projeto emprega Git como sistema para controle de versão. Essa ferramenta é fundamental para o rastreamento detalhado de todas as alterações no código, facilita a colaboração eficiente entre os membros da equipe através de ramificações (*branches*) e fusões (*merges*), e oferece a capacidade de reverter facilmente para versões anteriores, protegendo a integridade e impulsionando a evolução contínua do projeto.

O fluxo de funcionamento do ApPETur foi estruturado para garantir uma comunicação eficiente e segura entre as camadas do sistema, permitindo o processamento e a persistência dos dados. Tal estrutura foi baseada em 4 componentes, a saber:

1. Interação com o Aplicativo Móvel (*front-end*): O usuário inicia a interação através da interface do aplicativo móvel, que é desenvolvida utilizando *React Native* e a plataforma *Expo*. A navegação entre as diferentes telas do aplicativo é gerenciada pelo *Expo Router* e *React Navigation*, utilizando componentes como *Stack* e *Drawer* para organizar as seções principais do aplicativo, incluindo telas de *login*, cadastro, home e detalhes de pontos turísticos. A autenticação do usuário é gerenciada por um *AuthContext*, que utiliza *AsyncStorage* para armazenar o *token* de autenticação e o ID do usuário, garantindo a persistência do estado de *login* entre sessões. Além disso, contextos específicos como *PontoTuristicoContext* são utilizados para gerenciar o estado e os dados relacionados a entidades específicas.
2. Comunicação com o *back-end* (HTTP via *Axios*): Para todas as operações que exigem acesso a dados ou processamento de lógica de negócio no servidor (por exemplo, *login*, cadastro de novos conteúdos programáticos, recuperação de questionários), o aplicativo realiza chamadas HTTP. Essa comunicação é abstraída e facilitada pela biblioteca *Axios*, que simplifica a criação e o envio de requisições, bem como o tratamento das respostas da API.
3. Processamento no *back-end* (API REST): A API, desenvolvida em *Node.js* com o framework *Express*, é o componente central da lógica de negócio do sistema. A arquitetura do *back-end* é baseada no padrão *Model-Service-Controller-Routes* (M-S-C-R), uma extensão do MVC que

promove a separação de responsabilidades e a organização do código, tendo a seguinte estrutura:

- *Routes*: são o ponto de entrada para todas as requisições HTTP recebidas. As rotas são definidas para mapear URLs para funções de tratamento específicas, que direcionam a requisição para o *Controller* apropriado.
 - *Controllers*: recebem as requisições das *Routes*. São responsáveis por coordenar o fluxo da requisição, validar os dados de entrada (muitas vezes utilizando *middlewares* como *auth.ts*, *user.validator.ts*) e invocar os *Services* para executar a lógica de negócio. Após a execução, o *Controller* formata a resposta adequada a ser enviada de volta ao cliente.
 - *Services*: contêm a lógica de negócio principal da aplicação. Eles encapsulam as regras e os processos de domínio, realizando operações complexas, manipulando dados e interagindo com os *Models* para acessar o banco de dados de forma abstrata. Essa camada garante que a lógica de negócio seja reutilizável e independente das camadas de transporte ou apresentação.
 - *Models*: representam a estrutura dos dados da aplicação e fornecem a interface para interagir diretamente com o banco de dados. Utilizando um ODM (*Object Data Modeling*) como *Mongoose* (para MongoDB), os *Models* definem *schemas* e executam operações CRUD (*Create, Read, Update, Delete*), abstraindo os detalhes de baixo nível da persistência.
4. Persistência de Dados (Banco de Dados): O ApPETur utiliza o MongoDB como seu sistema de gerenciamento de banco de dados para o armazenamento e recuperação de todos os dados persistentes da aplicação. A conexão e as configurações do banco de dados são gerenciadas através de arquivos de configuração específicos, permitindo flexibilidade para ambientes de desenvolvimento e produção. Durante os testes, um *mongodb-memory-server* é utilizado para fornecer um ambiente de banco de dados temporário e isolado.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O ApPETur se caracteriza por apresentar um conjunto de arquivos de textos e imagens interconectados. A ferramenta foi desenvolvida através da criação de uma base de dados, com possibilidade de posterior expansão das informações a partir da criação e disponibilização de novos conteúdos por partes dos usuários (os professores poderão requisitar essa inserção dos materiais produzidos por ele e/ou seus alunos).

Quanto à apresentação gráfica, o ApPETur traz na interface inicial a tela de *login* e senha. Ao logar, o usuário tem acesso ao sistema e poderá fazer uso da ferramenta através do *layout* inicial (Figura 1), que apresenta as informações do usuário (e-mail e senha) para fazer *login*. No caso de primeiro

acesso, será solicitada a realização de cadastro com a inserção das informações demonstradas na Figura 2. A liberação do cadastrado fica a cargo do administrador do app, atribuindo o perfil de “professor” ou “aluno” ao usuário, tendo cada um desses perfis permissões de acordo com a conta.

Na composição visual da logo do aplicativo, a letra “t” foi representada pela letra grega “tau” (τ) e quem também faz parte do alfabeto hebraico e fenício. A intenção com essa utilização foi a de trazer alguns dos simbolismos que marcam tal letra ao longo dos séculos (e nas mais diversas tradições culturais e religiosas) destacando-se tal letra como sendo um símbolo da esperança e, também, um ponto de equilíbrio. A inserção de tal elemento simbólico buscou remeter a um elemento configuracional de estilo, sendo que o estilo é uma qualidade formal intrínseca do produto e que busca provocar uma atração visual (Gomes Filho, 2020).

Figura 1: *Layout* inicial do ApPETur

Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

Figura 2: Tela de cadastro de usuário

Cadastro
Crie uma conta para continuar

Nome

Endereço de e-mail

Senha

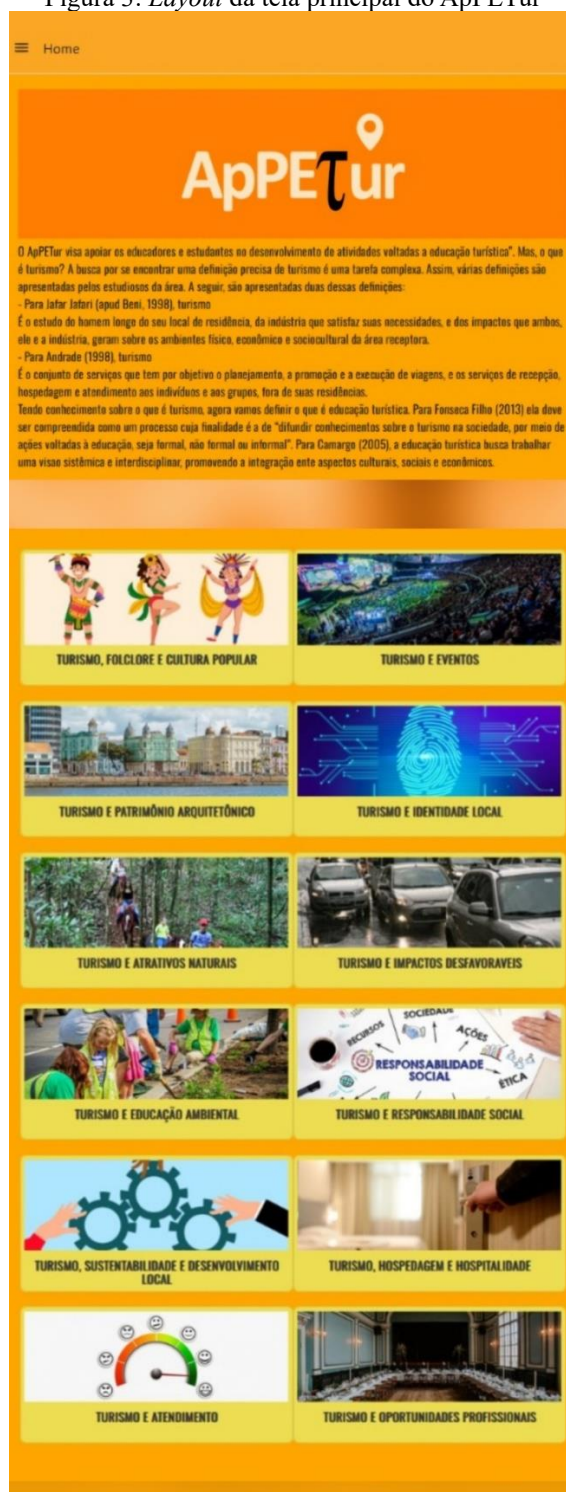
Confirme sua senha

Cadastrar

Fonte: E laborado pelos autores (2025)

Na tela principal (Figura 3) aparece uma apresentação textual do aplicativo e de conceitos sobre turismo e educação turística. Em seguida, são exibidos *cards* com os conteúdos programáticos já cadastrados. Ao clicar no *card* o usuário é levado a visualização das informações relacionadas daquele conteúdo.

Figura 3: Layout da tela principal do ApPETur



Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

Para tornar a utilização mais dinâmica e atrativa, cada componente poderá utilizar de elementos textuais e visuais (imagens de domínio público, como, por exemplo, as que serão exibidas no decorrer deste trabalho), além de links para acesso a vídeos armazenados em outras plataformas de vídeo como, por exemplo, o Youtube®. Para cada temática abordada também existe uma atividade de fixação de

conteúdo, podendo variar entre atividades com respostas de múltipla escolha, questionamentos para realização de pesquisa, etc.

Os usuários com perfil de “Administrador” ou “Professor” podem cadastrar novos conteúdos programáticos. O acesso a referida funcionalidade se dá via menu lateral (Figura 4), desde que tenha sido feito o *login*. Nessa tela é possível cadastrar título, descrição, imagens, localização, referências bibliográficas.

Figura 4 – Cadastro de conteúdo programático

The figure displays two versions of the 'Cadastro de conteúdo programático' (Programatic Content Registration) form. The left version is the initial form, featuring a title input field, a '+ Adicionar Página' button, location fields (latitude and longitude), a bibliography input field, and visibility options (Público and Privado), with a 'Cadastrar' button at the bottom. The right version shows the form after adding a page, with a 'Conteúdo da Página 1' section containing a title input field, a main image URL input field, a field for image links with a warning 'Certifique-se que as imagens estão públicas!', a description input field, and another '+ Adicionar Página' button at the bottom.

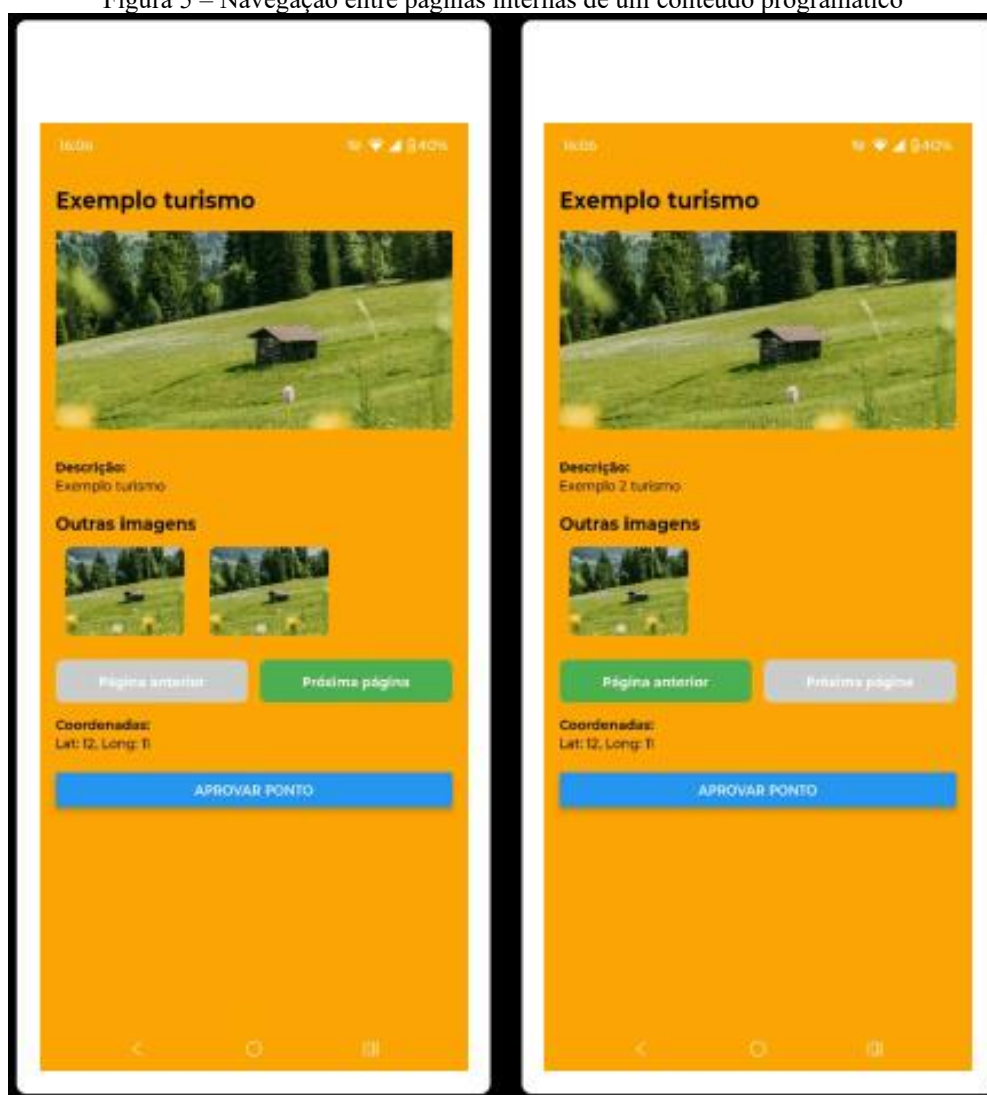
Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

O conteúdo cadastrado pode ter sua visibilidade assinalada como “privado” (sendo visível apenas para o criador) ou “público” (disponível a todos na tela principal). Usuários “professores” que selecionarem a opção pública precisam de aprovação do administrador para a publicação definitiva. O

conteúdo inserido também poderá ser editado, usando para isto o botão “Editar”, o qual permite: alterar texto, imagens, localização, adicionar ou excluir páginas, e atualizar status público/privado.

Ao clicar nos *cards* da tela principal, o usuário acessará o conteúdo completo, sendo composto por: imagem de destaque, a descrição textual, imagens adicionais, referências, localização (se houver), atividades de fixação. Dependendo do tipo de usuário, botões adicionais podem aparecer (ex: editar, adicionar atividades, etc.). Cada conteúdo pode ter várias páginas internas, ficando a navegação entre elas sendo feita pelos botões “Página anterior” e “Próxima página” (Figura 5).

Figura 5 – Navegação entre páginas internas de um conteúdo programático



Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

Professores e administradores podem criar atividades de fixação associadas ao conteúdo, ficando disponibilizadas ao final daquele. As questões poderão ser: abertas ou fechadas (escolha única ou múltipla).

Após o detalhamento dos aspectos estruturais gerais do aplicativo, o Quadro 2 descreve os conteúdos programáticos já inseridos no ApPETur, assim como o objetivo e os recursos didáticos de cada um deles.

Quadro 2 – Descrição dos conteúdos disponíveis no ApPETur

Card	Objetivos	Recursos didáticos
Turismo, folclore, cultura popular	Demonstrar a relação entre o turismo e as manifestações culturais populares.	Texto explicativo, atividades de fixação e links para vídeos com conteúdo complementar
Turismo e eventos	Apresentar o segmento de eventos como um dos tipos de turismo.	Texto explicativo, atividade de fixação e links para vídeos com conteúdo complementar
Turismo e patrimônio arquitetônico	Evidenciar o patrimônio arquitetônico como essencial na atuação do turismo.	Texto explicativo, atividade de fixação e links para vídeos com conteúdo complementar
Turismo e a identidade local	Mostrar como a formação e manutenção da identidade local pode ser utilizada como elemento turístico.	Texto explicativo, atividade de fixação e links para vídeos com conteúdo complementar
Turismo e atrativos naturais	Retratar o que são atrativos naturais e como pode ser desfrutados em atividades turísticas.	Texto explicativo, atividade de fixação e links para vídeos com conteúdo complementar
Turismo e impactos <i>desfavoráveis</i>	Apresentar alguns dos impactos desfavoráveis trazidos pelo turismo.	Texto explicativo, atividades de fixação e links para vídeos com conteúdo complementar
Turismo e educação ambiental	Exibir a educação ambiental como peça fundamental para a promoção de um turismo responsável.	Texto explicativo, atividade de fixação e links para vídeos com conteúdo complementar
Turismo e responsabilidade social	Indicar a responsabilidade social como fator diferencial para organizações turísticas.	Texto explicativo, atividade de fixação e links para vídeos com conteúdo complementar
Turismo, sustentabilidade e desenvolvimento local	Apontar o papel do turismo como agente do desenvolvimento local.	Texto explicativo, atividade de fixação e links para vídeos com conteúdo complementar
Turismo, hospedagem e hospitalidade	Expor a importância da hospedagem e hospitalidade na satisfação dos turistas.	Texto explicativo, atividade de fixação e links para vídeos com conteúdo complementar
Turismo e atendimento	Trazer a tona o diferencial que o bom atendimento traz nas atividades turísticas.	Texto explicativo, atividade de fixação e links para vídeos com conteúdo complementar
Turismo e oportunidade profissionais	Exemplificar alguns dos campos de atuação do profissional de turismo.	Texto explicativo, atividade de fixação e links para vídeos com conteúdo complementar

Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Identificados os conteúdos programáticos, serão exibidas a seguir algumas das telas que compõem cada um deles, sendo que o *card* de “Turismo, folclore e cultura popular” contemplará, a título de exemplo, a exibição de todas as telas que dele fazem parte. A visualização que será exibida é que o usuário com perfil “Estudante” terá.

- Card: Turismo, folclore e cultura popular

O card é composto por um texto explicativo sobre o assunto (Figuras 7 e 8).

Figura 7 – Conteúdo sobre Turismo, folclore e cultura popular

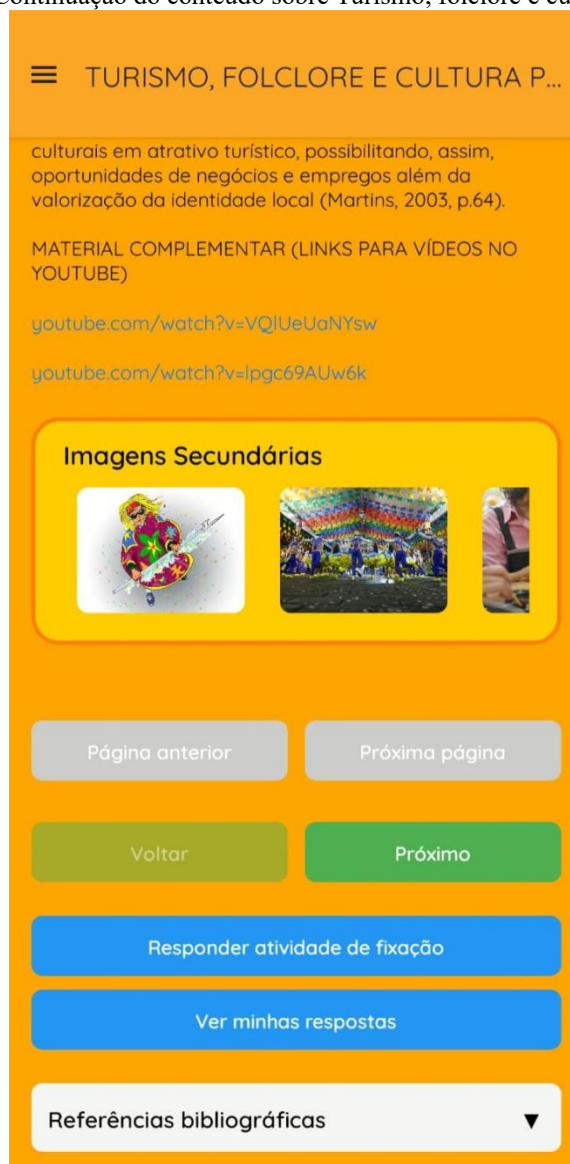


Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

Além do conteúdo principal, há disponibilização de materiais complementares (Figura 8) como, por exemplo, *links* para acesso a vídeos sobre a temática. Também a disponibilização de outras imagens sobre o assunto, botões para navegação entre os conteúdos, atividades de fixação, conforme Figura 10 (as quais são exibidas ao se clicar no item “Responder atividade de fixação”) e referências

bibliográficas, sendo que estas ficam ocultas e só são exibidas (Figura 9) ao se clicar no campo das referências.

Figura 8 – Continuação do conteúdo sobre Turismo, folclore e cultura popular



Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

Figura 9 – Exibição das referências bibliográficas

Referências bibliográficas
▲

MARTINS, C. (Org). Turismo, Cultura e Identidade. 4. ed. Rio de Janeiro: Record, 2003.

SANTOS, M. H. M. B. dos; SANTOS, R. I. C. dos. A importância das políticas públicas para o desenvolvimento do turismo cultural em Florianópolis e Porto Alegre. 2006. (Apresentação de Trabalho/Congresso). IV SeninTUR - IV Seminário de Pesquisa em Turismo do Mercosul, Caxias do Sul/RS. Disponível em: <https://www.anptur.org.br/anais/anais/files/3/29.pdf>

SILVA, G. C.; BRAMBATTI, L. E. Relação entre Folclore e Turismo - Presença de manifestações da cultura popular em festas religiosas da Paraíba. 2023. (Apresentação de Trabalho/Congresso). Fórum Internacional de Turismo do Igarassu, Foz do Iguaçu/PR. Disponível em: <https://www.sisapeventos.com.br/staff/app/files/submissions/44/2846-11157-55.pdf>

Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

Figura 10 – Atividade de fixação sobre Turismo, folclore e cultura popular

Questionário 1 de 1

TURISMO, FOLCLORE E CULTURA POPULAR

Q1: No seu município, qual atividade cultural você julga que poderia ser desenvolvido como atrativo turístico?. Justifique o motivo da escolha, as possíveis forma de fazê-lo e que dificuldades se apresentam para que isso ocorra.

Q2: Quando criança, João desejava participar de um grupo de maracatu da sua cidade, pois ficava encantado com as vestimentas usadas do grupo. Qual das imagens retrata melhor a vestimenta típica dos integrantes desse grupo folclórico:





SUBMITER RESPOSTAS


Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

Como a estrutura dos *cards* segue o padrão descrito no presente, os próximos exibirão apenas alguns dos componentes que os compõem como, por exemplo: conteúdos explicativos, conteúdos complementares e atividades de fixação.

-Card: Turismo e patrimônio arquitetônico

Figura 12 – Conteúdo sobre Turismo e patrimônio arquitetônico

TURISMO E PATRIMÔNIO ARQUITETÔNICO



- Cidades turísticas do mundo todo buscam realizar a restauração e preservação dos bens imóveis que tragam referências a história da localidade (ou região e país) para que se tornem um atrativo turístico ou cultural da cidade. Museus, centros culturais e restaurantes são apenas alguns exemplos que esses bens podem se tornar. Esses espaços preservados representam um símbolo da sua identidade e história.

- A Constituição Federal de 1988 diz, no art. 216, que:

Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

- I - as formas de expressão;
- II - os modos de criar, fazer e viver;
- III - as criações científicas, artísticas e tecnológicas;
- IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;
- V - os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico.

- O patrimônio arquitetônico são bens que servem de referência para os habitantes de determinado local e exercem grande importância na vida cotidiana da sociedade, proporcionando um sentimento de identidade e de pertencimento. Estão associados a memória coletiva podendo serem protegidos por leis e/ou pela própria conscientização da população sobre sua importância e significação (Oliveira; Mussi; Engeroff, 2020).

- A preservação possui um papel fundamental para as novas gerações entendam um pouco da história dos antepassados, contribuindo assim para o presente e para o futuro. A preservação ajuda a manter viva a memória de um lugar e/ou de um povo e ajudando a planejar o seu futuro (Oliveira; Mussi; Engeroff, 2020).

- A arquitetura pode contribuir para criação de referenciais identitários reforçando as características de diferenciação de áreas culturais. Este legado cultural, materializado nas obras arquitetônicas, exerce um considerável grau de atração nos destinos turísticos e responde pela presença de visitantes (Feiber; Bahl, 2011).

- Devem ser criados mecanismos para proteger, fiscalizar e educar sobre o patrimônio arquitetônico. Em muitas cidades, questões como preservar e transformar gera conflito, já visto que a alteração do cenário urbano é frequentemente discutida e o conceito de patrimônio entra em debate (Oliveira; Mussi; Engeroff, 2020).

- Nas palavras de Assis (apud Feiber; Bahl, 2011) a conservação dos patrimônios associada ao turismo está inserida no modelo atual de conservação integrada no qual a gestão dos bens culturais se dá por meio de pactos entre o poder público, a iniciativa privada e a comunidade local.

Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

Figura 13 – Atividade de fixação sobre Turismo e patrimônio arquitetônico

Questionário 1 de 1

TURISMO E PATRIMÔNIO ARQUITETÔNICO

Q1: Realize o mapeamento de referências arquitetônicas da sua localidade, elaborando assim um roteiro de visita para quem esteja desejando conhecer a cidade. Identifique a localização e apresente os motivos que fazem com que as edificações sejam diferenciadas em relação a outras existentes. Pode se comentar sobre praças, museus, casario, etc., e se utilizar de gravações curtas de áudio e imagens fotográficas.

SUBMITER RESPOSTAS

ANTERIOR


PRÓXIMO

EDITAR QUESTIONÁRIO

Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

-Card: Turismo e identidade local.

Figura 14 – Conteúdo sobre Turismo e identidade local



- A identidade local é construída a partir das memórias das pessoas que vivenciaram os acontecimentos de um lugar. Os museus são lugares de memória que resguardam muitos dos elementos que contam essas memórias e formam a identidade dos municípios.

- Há também o que se denomina de memória coletiva, que consiste naquela gerada pelos fatos e aspectos julgados relevantes, que serão guardados como memória oficial de uma sociedade (Simson, 2003). A memória coletiva auxilia na construção da identidade local e também da cidadania. Ela permite compreender como um grupo se constitui e como formou sua identidade.

- A identidade de um povo é o resultado da identidade individual e coletiva estabelecidas pelos membros de uma mesma comunidade. Ao refletir a identidade local a memória local age reforçando a autoestima e auxiliando na manutenção da coesão dos grupos que compõe uma sociedade.

- A afirmação da identidade é “imprescindível ao fortalecimento da comunidade em seu ambiente,

Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

Figura 15 – Atividade de fixação sobre Turismo e identidade local

Questionário 1 de 1

TURISMO E IDENTIDADE LOCAL

Q1: Barretto (2003) coloca que trabalhar a tradição como atrativo turístico também ajuda a recuperar a memória e identidade locais. Neste sentido, o fortalecimento da identidade local, atrelada a atividade turística, também pode contribuir para redução do êxodo migratório de sua população?

SUBMITER RESPOSTAS

Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

-Card: Turismo e atrativos naturais

Figura 16 – Conteúdo sobre Turismo e atrativos naturais

 TURISMO E ATRATIVOS NATURAIS



- Atrativos turísticos naturais são locais que se caracterizam por suas paisagens, biodiversidade, formações geológicas e corpos d'água. Alguns exemplos são: rios, cachoeiras, florestas, praias, montanhas, cavernas, trilhas, etc. Ou seja, tudo que compõe o meio ambiente pode ser considerado um atrativo natural.
- Os atrativos naturais estimulam a realização do chamado ecoturismo o qual visa não agredir o meio ambiente, incentivando sua conservação e utilizando-o de forma sustentável
- Os atrativos naturais também podem ser direcionados a prática esportiva (canoagem, escalada, entre muitos outros).
- Usufruir dos atrativos naturais não é um problema, desde que não cause desgaste ao meio natural, tal como o acúmulo de lixo.

MATERIAL COMPLEMENTAR (LINKS PARA VÍDEOS NO YOUTUBE)

<https://www.youtube.com/watch?v=HtTtbHikXqI>

<https://www.youtube.com/watch?v=qh8CnY0gK4Y>

Imagens Secundárias



Página anterior

Próxima página

Voltar

Próximo

Responder atividade de fixação

Ver minhas respostas


Referências bibliográficas


▼

Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

-Card: Turismo e impactos desfavoráveis

Figura 17 – Conteúdo sobre Turismo e impactos desfavoráveis

 TURISMO E IMPACTOS DESFAVORAVEIS



- O turismo tem impacto sobre tudo e todos os que estão em contato com ele (Theobald, 2002, p.81). O crescimento desordenado do turismo pode aumentar os impactos negativos por ele gerados.

- Para a OMT (2003), os impactos danosos mais evidentes são: perda ou prejuízo ao meio ambiente, como a poluição do ar e da água; congestionamentos de veículos e de pedestres; lixo deixado pelos turistas; desequilíbrio ecológico e perturbação da vida selvagem; danos aos sítios arqueológicos e riscos ambientais, como erosão; deficiência na engenharia das instalações turísticas. Além destes, pode-se também citar:

- especulação imobiliária;
- deterioração do patrimônio histórico devido ao acesso em massa de turistas;
- mudanças em comportamentos e costumes oriundos da interação com turistas resultando numa possível perda da autenticidade da identidade local.


- Os danos da exploração turística irresponsável podem ser considerados reversíveis (quando detectados no seu início) ou irreversíveis (quando detectados tardiamente). Portanto, é fundamental que todos os envolvidos (tanto os visitantes quanto as pessoas que estejam atuando na atividade turística) entendam a dimensão dos problemas e busquem alternativas de preservação a fim de praticar um turismo mais consciente.

MATERIAL COMPLEMENTAR (LINKS PARA VÍDEOS NO YOUTUBE)

<https://www.youtube.com/watch?v=LGfw-lzhC8k>

<https://www.youtube.com/watch?v=M-5IV4YU8Sw>

Imagens Secundárias



Página anterior

Próxima página

Voltar

Próximo

Responder atividade de fixação

Ver minhas respostas

Referências bibliográficas

▼

Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

-Card: Turismo e educação ambiental.

Figura 18 – Conteúdo sobre Turismo e educação ambiental

TURISMO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL



- O crescimento econômico, o bem-estar da comunidade e as questões ambientais (uma vez que turismo está profundamente ligado ao meio ambiente) constituem em desafios enfrentados pelo setor turístico. Neste sentido, a educação ambiental pode contribuir de forma fundamental ao fomentar a formação de uma consciência da responsabilidade que cada um possui na preservação ambiental, minimizando os impactos trazidos pela atividade turística.

- Ruschmann (1997) destaca que a educação ambiental voltada ao turismo precisa ser desenvolvida por meio de programas que convidem o turista a participar da proteção do meio ambiente não apenas enquanto turista, mas também no seu cotidiano. A Educação Ambiental como, teoria e prática, produz um paradigma de turismo responsável com o meio ambiente e preocupado com as atuais e futuras gerações (Silva: Lima, 2022).

- A educação ambiental é capaz de proporcionar conhecimentos e promover a tomada de consciência de todos os envolvidos com a atividade turística, possibilitando que empresários, funcionários, hóspedes e comunidade reflitam sobre suas atitudes e as consequências para o meio ambiente, motivando-os a adotarem práticas mais sustentáveis e tomarem decisões conscientes (Santos: Bernardes, 2019). Assim, não basta somente desenvolver o turismo, é preciso também colocar em prática todo um conjunto de medidas e um planejamento adequado para se obter um turismo sustentável.

MATERIAL COMPLEMENTAR (LINKS PARA VÍDEOS NO YOUTUBE)

<https://www.youtube.com/watch?v=YMWX6rBIKAk>

<https://www.youtube.com/watch?v=r08PczlXhNM>

Imagens Secundárias



Página anterior

Próxima página

Voltar

Próximo

Responder atividade de fixação

Ver minhas respostas

Referências bibliográficas ▼

Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

- Card: Turismo e responsabilidade social

Figura 19 – Conteúdo sobre Turismo e responsabilidade social



O diagrama de mão desenhado sobre o tema "RESPONSABILIDADE SOCIAL" centraliza o termo em letras azuis. Sete setas apontam para o centro a partir de palavras-chave: "SOCIEDADE" (topo), "RECURSOS" (topo-esquerda), "METAS" (esquerda), "CIDADANIA" (inferior-esquerda), "ÉTICA" (inferior-direita), "AÇÕES" (topo-direita) e "COMUNIDADE" (inferior). Cada palavra é acompanhada por um ícone: uma lâmpada para "SOCIEDADE", uma moeda para "RECURSOS", um alvo para "METAS", uma planta para "CIDADANIA", uma mão segurando uma seta para "ÉTICA", uma barra de gráfico para "AÇÕES" e um grupo de pessoas para "COMUNIDADE".

TURISMO E RESPONSABILIDADE SOCIAL

- A responsabilidade social (RS) é o conjunto de ações práticas que visa o comprometimento das organizações turísticas com a comunidade local e o meio ambiente.

- A RS no turismo pode se tornar um diferencial competitivo e contribuir para o desenvolvimento sustentável.

- Sendo o turismo multidisciplinar, ele engloba várias formas possíveis de RS. Algumas práticas incluem:

- Apoiar a economia local
- Gerar inclusão social
- Respeitar as culturas e tradições locais
- Buscar garantir que os destinos, atrações e serviços sejam acessíveis a todos
- Ações de reflorestamento

MATERIAL COMPLEMENTAR (LINKS PARA VÍDEOS NO YOUTUBE)

https://www.youtube.com/watch?v=p_3NqPjBemw

<https://www.youtube.com/watch?v=6GEN1GkdtXM>

Imagens Secundárias

Página anterior Próxima página

Voltar Próximo

Responder atividade de fixação

Ver minhas respostas


Referências bibliográficas ▼

Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

-Card: Turismo, sustentabilidade e desenvolvimento local

Figura 20 – Conteúdo sobre Turismo, sustentabilidade e desenvolvimento local

☰ TURISMO, SUSTENTABILIDADE E DESENVOLVIMENTO...



- Nos últimos anos, o conceito de turismo sustentável ganhou o centro das atenções no mundo do turismo e estimulou inúmeras discussões. O turismo pode ser um fator de desenvolvimento local sustentável, desde que seja praticado de forma a minimizar os impactos negativos no meio ambiente, na cultura local e nas comunidades.
- O desenvolvimento da atividade turística é capaz de fortalecer as potencialidades culturais e naturais, através de práticas do turismo sustentável, porém, trata-se de uma atividade conflitante, necessitando, portanto, de adequado planejamento para que possa trazer transformações positivas significativas.
- O turismo sustentável tem como objetivo atender às necessidades dos turistas e das comunidades receptoras. Para isso, é preciso adotar práticas que equilibrem os aspectos ambiental, econômico e social (principalmente no que tange a equidade social e cultura local)
- Segundo a Carta de Turismo Sustentável de Lanzarote apud Dias (2008)
O desenvolvimento sustentável é um processo orientado que contempla uma gestão global dos recursos com o objetivo de assegurar sua durabilidade, permitindo conservar nosso capital natural e cultural, incluindo as áreas protegidas. Sendo o turismo um poderoso instrumento de desenvolvimento, pode e deve participar ativamente na estratégia de desenvolvimento sustentável. Uma boa gestão do turismo exige garantir a sustentabilidade dos recursos dos quais depende (Carta de Turismo Sustentável de Lanzarote, 1995 apud Dias, 2008, p.74)

O Conselho Global de Turismo Sustentável (GSTC) apresenta o seguinte conceito:
O turismo sustentável tem plenamente em conta os seus impactos econômicos, sociais e ambientais atuais e futuros, respondendo às necessidades dos visitantes, da indústria, do ambiente e das comunidades anfitriãs. O turismo sustentável deve otimizar a utilização dos recursos ambientais que constituem um elemento-chave no desenvolvimento do turismo, mantendo processos ecológicos essenciais e ajudando a conservar o patrimônio natural e a biodiversidade; respeitar a autenticidade sociocultural das comunidades de acolhimento, conservar o seu patrimônio cultural construído e vivo e os seus valores tradicionais e contribuir para a compreensão e a tolerância interculturais; assegurar operações econômicas viáveis e de longo prazo, proporcionando benefícios socioeconômicos a todas as partes interessadas que sejam distribuídos de forma justa, incluindo emprego estável e oportunidades de obtenção de rendimentos e serviços sociais para as comunidades anfitriãs, e contribuindo para a redução da pobreza. (TRADUÇÃO MINHA)

- A sustentabilidade constitui uma estratégia para o desenvolvimento equilibrado em médio e longo prazo dos destinos e regiões turísticas. Isto implica num processo de transformação social, econômico, cultural e político das pessoas visando a melhoria de vida da comunidade local. Segundo Left (2010, p.157), "o turismo deve incorporar-se a processos integrais de desenvolvimento sustentável dos povos baseados na preservação de suas riquezas naturais e de suas tradições culturais".

Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

-Card: Turismo, hospedagem e hospitalidade

Figura 21 – Conteúdo sobre Turismo, hospedagem e hospitalidade



Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

-Card: Turismo e atendimento

Figura 22 – Conteúdo sobre Turismo e atendimento

The card is titled "TURISMO E ATENDIMENTO" and features a semi-circular gauge with a needle pointing to the right, surrounded by eight smiley face icons. Below the gauge is a list of bullet points in Portuguese discussing customer service in tourism. Further down, there are two YouTube links under the heading "MATERIAL COMPLEMENTAR (LINKS PARA VÍDEOS NO YOUTUBE)". A section titled "Imagens Secundárias" contains two small images: one of a hand holding a sign that says "EXPERIÊNCIA DO CLIENTE" and another of a person in a suit. At the bottom, there are five buttons: "Página anterior", "Próxima página", "Voltar", "Próximo", "Responder atividade de fixação", and "Ver minhas respostas". A dropdown menu labeled "Referências bibliográficas" is also present.

TURISMO E ATENDIMENTO



- Todo turista deseja ser atendido por um profissional que demonstre boa vontade e disposição, respeitando suas particularidades e atendendo suas necessidades. O carisma deve ser expresso do começo ao fim do atendimento.
- Um bom atendimento é um grande diferencial, especialmente em setores que apresentem grande competitividade entre os empreendimentos. Um mau atendimento ou comportamento inadequado de quem o atende pode resultar no insucesso de um ato de venda.
- Deve sempre se buscar surpreender o turista, por meio de um atendimento surpreendente deixando-o surpreso. Sempre será um diferencial a oferta do melhor serviço ou melhor produto e que resulte na melhor experiência.
- Diferenciais de um atendimento profissional de qualidade:
 - capacidade criativa para conciliar situações, necessidades e exigências do turista. Ex.: Quando um turista pede uma indicação de um restaurante, se deve buscar analisar qual o perfil do ambiente desejado para não ocorrer uma indicação inadequada.
 - saber os locais que merecem ser visitados, a história da cidade e preços praticados, dentre outros pontos, são informações importantes que podem ser repassadas para o turista que não conhece a localidade e que fará com o profissional se destaque aos prestar tal auxílio.
 - tanto a aparência física quanto a própria vestimenta terão uma relevante importância na percepção do turista sobre determinados empreendimentos e profissionais que lá atuam.

MATERIAL COMPLEMENTAR (LINKS PARA VÍDEOS NO YOUTUBE)

<https://www.youtube.com/watch?v=HhhAE1Mlc&t=100s>

<https://www.youtube.com/watch?v=Vaythib8SV0&t=37s>

Imagens Secundárias



Página anterior Próxima página

Voltar Próximo

Responder atividade de fixação


Ver minhas respostas

Referências bibliográficas ▼

Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

-Card: Turismo e oportunidade profissionais

Figura 23 – Conteúdo sobre Turismo e oportunidades profissionais



TURISMO E OPORTUNIDADES PROFISSIONAIS

- A atividade turística cria oportunidades de emprego em hotéis, restaurantes, lojas, agências de viagens, empresas de entretenimento, empresas de transporte e demais estabelecimentos turísticos.
- Três tipos de empregos são gerados pelo turismo (Silva, 2004):
 - o emprego direto, que resulta dos gastos do visitante nas plantas turísticas;
 - o emprego indireto que deriva desses gastos iniciais, sendo criado no setor de abastecimento turístico;
 - o emprego induzido, que é o efeito restante do multiplicador de empregos, já que, com os gastos dos residentes em estabelecimentos não ligados ao setor, também serão criadas novas oportunidades de emprego.
- Boa parte dos empregos gerados exige pouca qualificação profissional, fato que possibilita a absorção de mão de obra local em regiões com baixa escolaridade e capacitação (Silva, 2004). Porém, cada vez se intensifica a necessidade de buscar melhorar a qualificação para poder oferecer uma melhor experiência.
- Quais são as principais áreas de atuação em turismo?

Agências de viagens
Atua no planejamento e venda de pacotes turísticos, reserva de passagens e acomodações para os turistas, contato com fornecedores de produtos e serviços necessários, desenvolvimento de roteiros turísticos, promoção de destinos turísticos.

Hotalaria
Atua no atendimento ao cliente e recepção, fornecimento de informações sobre serviços, gestão de reservas, check-ins e checkouts dos hóspedes, coordenação de eventos e atividades realizadas no hotel, entre outras atividades.

Guia turístico
Atua em promover os pontos turísticos e culturais locais e regionais, contando histórias a eles relacionados.

Eventos e entretenimento
Concepção e planejamento de eventos, coordenação logística, contratação de profissionais para atuação no evento, avaliação dos resultados, etc.

Ecoturismo e turismo de aventura
Concepção de itinerários, a seleção de destinos e a identificação de atividades que respeitem a flora e fauna locais, orientação dos participantes da atividade promovendo a consciência ambiental e incentivando práticas sustentáveis.

Cruzeiros marítimos
Recepcionar passageiros, planejar e coordenar atividades a bordo, garantir a segurança e bem-estar dos turistas.

Transporte turístico
Organização de traslados entre aeroportos e hotéis/destinos, planejamento de itinerários para excursões, negociação com fornecedores de transporte para oferecer as melhores opções de acordo com o orçamento estipulado.

Alimentos e bebidas (Gastronomia)
A área de alimentação também se relaciona com o Turismo e pode ser o foco de atuação de muitos profissionais. Busca proporcionar experiências culinárias diferenciadas através de roteiros gastronômicos e gestão de eventos na área de alimentos e bebidas (workshops e festivais gastronômicos, etc.)

Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

5 CONCLUSÃO

Diante dos resultados apresentados, reafirma-se a relevância estratégica das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) na área do turismo, sobretudo no que se refere à democratização do acesso ao conhecimento turístico e à qualificação técnica e cidadã dos diversos atores envolvidos na cadeia produtiva do setor. A integração de recursos digitais à educação turística potencializa a melhoria na prestação dos serviços turísticos e amplia as possibilidades de desenvolvimento socioeconômico das localidades receptoras, contribuindo para a sustentabilidade e a valorização dos territórios. Nesse contexto, a disponibilização de ferramentas tecnológicas voltadas especificamente à formação em turismo configura-se não apenas como uma alternativa inovadora, mas como uma exigência contemporânea diante das transformações nas dinâmicas de ensino e aprendizagem. Contudo, observa-se que o desenvolvimento de softwares educativos voltados à temática turística ainda permanece incipiente, revelando um campo pouco explorado e carente de investimentos, tanto em termos de infraestrutura tecnológica quanto de produção de conteúdos pedagógicos especializados. Tal lacuna compromete a emergência de um ecossistema digital mais robusto e adaptado às especificidades da educação turística, o que reforça a urgência de iniciativas que combinem inovação tecnológica, base teórico-metodológica sólida e compromisso com o desenvolvimento local e sustentável.

Em face do contexto apresentado, o objetivo central deste trabalho consistiu no desenvolvimento de um protótipo de aplicativo móvel voltado para a área educacional. O ApPETur é um aplicativo móvel concebido com o propósito de difundir a educação turística e oferecer suporte pedagógico a educadores e estudantes do ensino médio no desenvolvimento de atividades relacionadas a essa temática. Sua estrutura foi orientada pela intenção de integrar o componente tecnológico digital às práticas escolares, não como substituição, mas como complemento qualificado aos instrumentos didáticos tradicionais. Os conteúdos programáticos incorporados ao aplicativo foram elaborados de forma a contemplar as múltiplas dimensões que compõem a atividade turística, econômica, social e ambiental, permitindo aos usuários uma abordagem formativa ampla e crítica sobre os fenômenos do turismo em contextos locais e globais.

Considerando a natureza interdisciplinar e dinâmica do turismo, o ApPETur foi desenvolvido com arquitetura flexível e atualizável, permitindo a inserção de novos conteúdos em versões futuras, a fim de acompanhar as transformações sociais, culturais e territoriais que impactam permanentemente essa área do conhecimento. A proposta, portanto, não se pretende estanque ou conclusiva, mas aberta à constante reelaboração, em consonância com os princípios da inovação pedagógica e da educação permanente. Dessa forma, o aplicativo não apenas cumpre a função de recurso didático, mas se

apresenta como uma ferramenta estratégica para o fortalecimento da educação turística crítica, contextualizada e tecnologicamente mediada.

A incorporação das TICs ao processo educacional visa ampliar o repertório de recursos disponíveis a professores e estudantes, respondendo às exigências de uma sociedade marcada pela rápida circulação de saberes e pela multiplicidade de canais de aprendizagem. Os modelos tradicionais de ensino, alicerçados em práticas expositivas e estáticas, mostram-se insuficientes para atender às demandas da Era Digital, na qual se valoriza a personalização dos percursos formativos e a interatividade contínua.

Em face das limitadas iniciativas de ensino turístico mediado por aplicativos móveis, o presente estudo evidencia as potencialidades da aprendizagem móvel (*m-learning*) ao demonstrar como o ApPETur pode fomentar práticas investigativas, o trabalho colaborativo e o protagonismo discente. A mobilidade e onipresença dos dispositivos móveis permitem a extensão do ambiente de aprendizagem para além da sala de aula, favorecendo a construção de conhecimento *in loco* e a apropriação crítica do território.

Por fim, ao oferecer uma plataforma flexível e atualizável, o ApPETur contribui para a inovação pedagógica em educação turística, sinalizando novas direções para o uso das TICs no ensino médio. A adoção de aplicativos móveis educacionais, respaldada pelo presente protótipo, revela-se não apenas como uma oportunidade de diversificar métodos de ensino, mas também como um compromisso com a formação de sujeitos tecnologicamente competentes, colaborativos e protagonistas de sua própria trajetória formativa.

Salienta-se que os resultados obtidos por meio do desenvolvimento do protótipo ApPETur apresentam contribuições relevantes tanto para a sociedade quanto para o meio acadêmico. No âmbito social, a oferta de um recurso móvel especializado em educação turística potencializa o acesso de estudantes do ensino médio às competências necessárias para compreender e valorizar o patrimônio cultural e natural de suas comunidades, fortalecendo o senso de pertencimento e promovendo práticas cidadãs alinhadas ao desenvolvimento sustentável. Além disso, ao fomentar o protagonismo juvenil por meio de atividades colaborativas e de pesquisa de campo, o aplicativo estimula a formação de atores críticos e engajados, capazes de contribuir para a inovação local e a diversificação de vocações profissionais no setor turístico.

Como limitação deste estudo, destaca-se que o protótipo do ApPETur ainda não foi submetido a testes de campo em instituições de ensino médio, o que impede a validação empírica de sua usabilidade, eficácia pedagógica e aderência às práticas didáticas cotidianas. Reconhece-se que essa lacuna funcional constitui, ao mesmo tempo, um direcionamento estratégico para investigações

futuras, as quais deverão envolver a realização de pilotos em parceria com gestores escolares, coordenadores pedagógicos e docentes da área de turismo, de modo a coletar dados qualitativos e quantitativos sobre a experiência dos usuários e identificar oportunidades de aprimoramento contínuo.

Para trabalhos futuros recomenda-se fortemente a implementação de um estudo de caso múltiplo, aplicando protocolos de avaliação formativa e de usabilidade para aferir aspectos como facilidade de navegação, relevância dos conteúdos, adequação das atividades de fixação e impacto sobre as competências dos estudantes. A partir do feedback obtido, será possível realizar ajustes iterativos na arquitetura de informação, nos fluxos de interação e nos recursos multimodais, garantindo que o ApPETur evolua de protótipo a produto educacional robusto e alinhado às necessidades do ambiente escolar.

REFERÊNCIAS

- ATAÍDE, J. F.; MESQUITA, N. A. da S. O Arborecer das TIC na Educação: da raiz aos ramos mais recentes. *Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia*, v. 7, n. 1, 2014. DOI: 10.3895/S1982-873X2014000100005. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rbect/article/view/1537>. Acesso em: 27 mai. 2025.
- ATTARD, C.; HOLMES, K. “*It gives you that sense of hope*”: *Na exploration of technology use to mediate student engagement with mathematics*. *Heliyon*, v. 6, n. 1, 2020. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405844019366046>. Acesso em: 20 abr. 2025.
- BRASIL. Ministério do Turismo. Plano Nacional do Turismo 2013/2010: o turismo fazendo muito mais pelo Brasil. Brasília: MTur, 2013.
- BRASIL, G. D.; MÜNCHEN, S. V; SCHWANKE, C. Tecnologias digitais para o ensino de paleontologia: análise de dispositivos móveis. *EDUCA – Revista Multidisciplinar em Educação*, v. 7, n. 17, p. 1561–1584, 2020. DOI: 10.26568/2359-2087.2020.4590. Disponível em: <https://periodicos.unir.br/index.php/EDUCA/article/view/4590>. Acesso em: 20 abr. 2025.
- CLEOPHAS, M. das G. Integração entre a gamificação e a abordagem STEAM no ensino de química. *Revista de Educação da Universidade Federal do Vale do São Francisco*, v. 10, n. 23, p. 78–109, 2020. Disponível em: <https://periodicos.univasf.edu.br/index.php/revasf/article/view/1087>. Acesso em: 20 abr. 2025.
- DUQUE, M. *et al.* Garanhuns *Treasure Race*: Turismo Educativo Gamificado em Garanhuns-PE. Simpósio SBGames, 15, 2016, São Paulo. **Anais eletrônicos** [...]. São Paulo: Sociedade Brasileira de Computação, 2016. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157864.pdf>. Acesso em 27 mai. 2025.
- GOMES, A. S.; PADOVANI, S. (2005) Usabilidade no ciclo de desenvolvimento de software educativo. In: SBIE Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Juiz de Fora (MG). Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/228971486_Usabilidade_no_ciclo_de_desenvolvimento_de_software_educativo. Acesso em: 20 abr. 2025.
- GOMES FILHO, J. **Design do Objeto**. 2. ed. São Paulo: Escrituras, 2020.
- ISOTANI, S.; BRANDÃO, L. de O. O papel do professor e do aluno frente ao uso de um software de geometria interativa: iGeom. *Bolema: Boletim de Educação Matemática*, v. 27, n. 45, p. 165-192, 2013. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/bolema/a/W3BYPbYhfegHfTPbCjCCvMv/?lang=pt>. Acesso em: 20 abr. 2025.
- NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR. Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras: TIC Educação 2023. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2024. Disponível em: <https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nas-escolas-brasileiras-tic-educacao-2023/>. Acesso em: 27 mai. 2025.

SARTORI, A. S.; HUNG, E. S.; MOREIRA, P. S. Uso das TICs Como Ferramentas de Ensino e Aprendizagem: Notas Para uma Prática Pedagógica Educomunicativa - Caso Florianópolis 2013/2014. Contexto & Educação, v. 31, n. 98, jan./abr. 2016. Disponível em: <https://www.revistas.unijui.edu.br/index.php/contextoeducacao/article/view/5620/5069&cd=9&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br>. Acesso em: 20 abr. 2025.

SERRES, Michel. **Polegarzinha**. 2. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2015.

SILVA, E. G. M.; MORAES, D. A. F. O uso pedagógico das TDIC no processo de ensino e aprendizagem: caminhos, limites e possibilidades. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do Professor. Cadernos PDE, v. 1, 2014. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uel_ped_artigo_edina_guardevi_marques_silva.pdf. Acesso em: 27 mai. 2025.

SOUZA, M. do S.; PEDRO, N. S. G.; COLLING, J. O uso das TIC no ensino remoto: uma revisão de literatura. Revista Espaço do Currículo, v. 16, n. 2, p. 1–23, 2023. DOI: 10.15687/rec.v16i2.64491. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/rec/article/view/64491>. Acesso em: 20 abr. 2025.

THEODORO, V. E. G.; GOMES, A. S. Percepção de professores acerca do uso de TICS no ensino remoto emergencial. Educação em Foco, v. 25, n. 45, 2022. DOI <https://doi.org/10.36704/eef.v25i45.5503>. Disponível em: <https://revista.uemg.br/index.php/educacaoemfoco/article/view/5503>. Acesso em: 20 abr. 2025.