



# **SABORES DO BRASIL: A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DE ENSINO-APRENDIZAGEM SOBRE PATRIMÔNIO CULTURAL, EDUCAÇÃO PARA O TURISMO E GASTRONOMIA NACIONAL**

## **FLAVOURS OF BRAZIL: LUDICITY AS A TEACHING-LEARNING TOOL ON CULTURAL HERITAGE, EDUCATION FOR TOURISM AND NATIONAL GASTRONOMY**

Luiz Felipe Mendes de Oliveira<sup>1</sup>

### **RESUMO**

Este estudo avalia e propõe o uso do jogo como instrumento de ensino-aprendizagem e apresenta uma pesquisa aplicada ao Curso de Gestão de Turismo do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP-SP). Realizando um levantamento dos pratos típicos da gastronomia brasileira e os contextualizando no âmbito do patrimônio cultural, a pesquisa estruturada considera a gastronomia como elemento cultural e, portanto, um atrativo turístico. Valendo-se dos conceitos de educação patrimonial e da educação para o turismo, tem-se a proposição de ensino-aprendizagem sobre o patrimônio gastronômico por intermédio do recurso da ludicidade na educação, tendo-se o jogo como elemento de mediação cultural e educativa.

**Palavras-chave:** Patrimônio Cultural. Educação para o Turismo. Gastronomia Nacional. Cozinha Típica. Ludicidade.

### **ABSTRACT**

This study assesses and proposes the use of game as a teaching-learning instrument and presents an applied research to the Course of Tourism Management at Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP-SP). Carrying out a survey of Brazilian gastronomy typical dishes and contextualizing them in the context of cultural heritage, the structured research considers gastronomy as a cultural element and therefore a touristic attraction. By using concepts of heritage education and education for tourism, it is possible to have a teaching-learning proposition on gastronomic heritage through ludicity in education, as well as game as a cultural and educational mediation element.

**Keywords:** Cultural Heritage. Education for Tourism. National Gastronomy. Typical Cuisine. Ludicity.

## **1 INTRODUÇÃO**

A alimentação é um dos sustentáculos do turismo. Para Fagliari (2005, p. 8) a alimentação desempenha um importante papel nas viagens, seja como oferta técnica ou como atrativo turístico. Quando analisada do ponto de vista da atratividade, ela se posiciona no segmento do turismo cultural e gastronômico como motivadora, inclusive, de deslocamentos a

---

<sup>1</sup> Mestre em Ciências com ênfase em Desenvolvimento do Turismo, Centro Paula Souza, São Paulo, SP, Brasil. E-mail [luizfelipe@usp.br](mailto:luizfelipe@usp.br).

destinos. Compreendida como atrativo, a gastronomia se caracteriza como patrimônio cultural dos povos. Para Santos (2011, p. 103) a cozinha e as produções gastronômicas podem ser reconhecidas como elementos patrimoniais.

Em vista disso e buscando promover o reconhecimento e a difusão da comida brasileira, carregada de diversidade e peculiaridades regionais, o presente estudo apresenta uma revisão teórica sobre a percepção da gastronomia como bem patrimonial e atrativo turístico e propõe a discussão sobre a possibilidade de uso do jogo de tabuleiro como recurso de ensino-aprendizagem em cursos de turismo. O objetivo do jogo é criar uma jornada pela gastronomia brasileira que constitua uma forma inovadora de sensibilização em relação aos elementos culturais da cozinha típica do país.

Partindo-se desse objetivo é que se define a relevância de proposição desse estudo como referência temática para a relação entre turismo e gastronomia e como recurso para o estudo dos processos de gestão de atrativos nos destinos turísticos. Para Santos (2011 *apud* PECCINI, 2013, p. 214), “quanto maior a tipicidade de um território, mais benefícios turísticos aportam para as cidades.” Além disso, com a proposta, tem-se, para o ensino-aprendizagem das disciplinas de Gestão de Destinos Turísticos, Turismo e Cultura, Gastronomia e outras, um recurso lúdico aplicável à discussão sobre conceitos como atrativo, cultura material e imaterial e patrimônio, na forma de um jogo de tabuleiro. Parte-se, portanto, do entendimento do patrimônio cultural gastronômico como fonte educativa, em um processo experiencial de apropriação, identificação e (re) conhecimento que pode gerar um efeito multiplicador de atratividade, no turismo.

Valendo-se das diretrizes da educação patrimonial, propõe-se duas frentes teóricas. A primeira reconhece a imaterialidade patrimonial da gastronomia brasileira. A segunda interpreta o patrimônio gastronômico pelo processo de empoderamento e construção coletiva de conhecimentos, através de uma ferramenta lúdica. O levantamento das comidas típicas nas regiões do país, a relação com a educação patrimonial e o turismo e o projeto de elaboração da proposta lúdica organizaram-se por meio de revisão bibliográfica, proposição do desenho do jogo de tabuleiro (protótipo) e pesquisa aplicada aos docentes do curso de Gestão de Turismo do Instituto Federal de São Paulo (IFSP-SP).

## **2 PATRIMÔNIO CULTURAL**

Pensar a importância do valor cultural da alimentação é compreender o hábito de alimentar-se dentro de uma perspectiva social influenciada por interações geográficas,

históricas e antropológicas. Considera-se que comer é um ato social, conforme argumenta Santos (2011, p. 108):

Sendo a cozinha um microcosmo da sociedade e fonte inesgotável de história, é importante que algumas das suas produções sejam consideradas como patrimônio gustativo da sociedade. Por tudo que venha representar no ponto de vista da originalidade e da criatividade, que permitem destacar identidades locais e regionais, podem ser considerados bens culturais, patrimônio imaterial.

Partindo da premissa de patrimonialização de pratos simbólicos e de apreensão do universo de identificação e apropriação do alimento por determinadas culturas, levanta-se a discussão sobre as repercussões do significado de patrimônio na contemporaneidade. Algumas definições já foram propostas, com objetivos e direcionamentos explicados nos contextos em que foram apresentadas.

No Brasil, a legislação sobre patrimônio cultural vem dos anos de 1930, em uma proposição que teve como referência primeira o patrimônio edificado. Essa consideração do patrimônio surge no momento de criação do Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (SPHAN), primeiro órgão destinado ao cuidado do patrimônio, tendo como figura central o modernista Mário de Andrade na proposição da legislação. Segundo Oliven (2009, p. 78):

A opção feita naquela época foi realizada pela arquitetura de elite. Mário de Andrade propôs, em 1936, um projeto de lei em que também fossem incluídos, no patrimônio brasileiro, os falares, os cantos, as lendas, as magias, a medicina e a culinária indígena. Mas Getúlio Vargas e Gustavo Capanema, então Ministro da Educação e Cultura, optaram pelo patrimônio edificado, com o consequente tombamento de igrejas barrocas, casas-grandes e outras formas de *pedra e cal*.

Para a época, a inovação do projeto proposto por Mário de Andrade impunha determinadas limitações políticas e administrativas. Ficou, então, estabelecida uma definição que colocava basicamente a materialidade da produção humana em destaque. Referindo-se à organização da primitiva Secretaria do Patrimônio Histórico Nacional (SPHAN), Lemos (1981, p. 42-43) aponta que “[...] se define oficialmente o Patrimônio Histórico e Artístico Nacional como sendo o conjunto dos bens móveis e imóveis existentes no país e cuja conservação seja de interesse público.”

Essa definição estabelecida já não podia, àquela época, abarcar as demandas sociais para o conjunto plural do patrimônio brasileiro. Nessa vertente conceitual, a culinária, juntamente com outras expressões de natureza intangível, não seria atendida por ações legislativas de proteção e registro no órgão de patrimônio. Por isso em 1988, a Constituição Brasileira amplia a definição de patrimônio cultural:

Art. 216. 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 (BRASIL, 1988)

A autarquia federal do patrimônio tem a nomenclatura de Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) desde 1994. O instituto atua na preservação do patrimônio cultural brasileiro e também é responsável pela inscrição de bens na Lista do Patrimônio Mundial e Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade, administrado pela Organização das Nações Unidas (UNESCO).

As demandas por registros de bens de natureza imaterial já têm, na contemporaneidade, visibilidade expressa também em âmbito mundial. Para Santa'anna (2009, p. 51) no mundo ocidental o patrimônio esteve muito tempo associado a coisas corpóreas. Ainda para Santa'anna (2009, p. 51), a recente noção de patrimônio cultural ganhou corpo a partir dos anos de 1970, incorporando aspectos imateriais e processuais.

Na legislação brasileira, o patrimônio cultural está classificado em material e imaterial. O primeiro tem como instrumento de proteção o tombamento, o segundo, o registro. O decreto nº 3.551 de 04 de agosto de 2000 instituiu o registro de bens culturais de natureza imaterial, além de ter criado um programa destinado ao patrimônio imaterial que implementa políticas voltadas para o reconhecimento desses bens.

A culinária se insere no contexto do patrimônio imaterial dentro do *Registro dos Saberes*, estando no âmbito da gastronomia registrados o Ofício das Baianas de Acarajé (Bahia), o Ofício das Paneleiras de Goiabeiras (Espírito Santo), a Produção Tradicional e Práticas Socioculturais Associadas à Cajuína (Piauí) e o Modo Artesanal de Produção do Queijo Minas, nas regiões do Serro e das Serras da Canastra e do Salitre (Minas Gerais). Santos (2011 *apud* PECCINI, 2013, p. 214) diz que,

(...) no Brasil, é essencial o conhecimento culinário por meio dos saberes e dos sabores, das técnicas de preparo, dos modos de fazer, pois a memória gustativa é agregadora das culturas regionais, conjunto de que faz parte. Quando o turista come Acarajé, está conhecendo, interagindo e criando vínculos com os baianos e com seu jeito de ser brasileiros. A fruição do Acarajé pelo turista ajuda a preservar esse saber por meio do consumo local. Quando o turista come queijo de minas, também se liga ao jeito mineiro de ser brasileiro.

Em conformidade com os princípios de patrimonialização da gastronomia brasileira, há, no âmbito estadual, leis de proteção do Bolo de Rolo, do Bolo Souza Leão e da

sobremesa Cartola, típicos do estado de Pernambuco e, no sul do país, estão também patrimonializados os doces artesanais de Pelotas, no Rio Grande do Sul. Ambas as ações, bem como outros projetos que se desenvolvem pelo Brasil, nesse sentido, inserem-se na visibilidade cultural que a gastronomia vem consolidando nacionalmente.

A distinção entre bens materiais e imateriais e seus respectivos instrumentos de proteção ainda é um campo conflituoso. O sentido atribuído aos bens imateriais não é simples e sua proteção tampouco pacífica, no entanto, o registro de bens dessa natureza e os aspectos processuais de pratos da culinária aqui estudados, por exemplo, são maneiras de reconhecê-los culturalmente, dotando-os de sentido social e respaldando essas manifestações de natureza intangível por meio de instrumentos legais de salvaguarda e valorização. Dessa mesma forma, dá-se base para a atratividade e aproveitamento turístico da gastronomia nos destinos.

A categoria do Turismo Cultural e Gastronômico une essas duas vertentes e se vale dessa diversidade do patrimônio para promover o fortalecimento do mercado, pela segmentação. Para Fagliari (2005, p. 29) os segmentos de turismo relacionados ao motivo da viagem se baseiam nos tipos de atrativos que os compõem. Para a autora, a alimentação é um patrimônio cultural e para compreender o posicionamento da alimentação na segmentação de turismo, é preciso compreendê-la nos aspectos de recurso de uso turístico.

### **3 GASTRONOMIA, TURISMO E A DIVERSIDADE REGIONAL DA COZINHA BRASILEIRA**

Para além de oferta técnica, a alimentação, analisada do ponto de vista cultural e proposta pelas suas potencialidades patrimoniais, tem com o fenômeno turístico uma relação intrínseca, que se desenha a partir do conceito de atratividade. Para Peccini (2013, p. 216),

Entre as contribuições da gastronomia está a sua reflexão como patrimônio imaterial. Nesse sentido, a comunidade local se conhece e faz-se conhecer pelos visitantes, pois fica implícita sua memória, sua história e suas tradições culinárias. [...] No Brasil, o IPHAN registrou o ofício das baianas do Acarajé e o queijo de Minas. Desenvolver o Turismo Gastronômico é avançar nas discussões de valorização e salvaguarda do patrimônio alimentar brasileiro, valorizando a diversidade de cada região e, portanto, transformando a comida do lugar num atrativo turístico.

A expressão “Comida do lugar” é comum no universo das viagens. Reproduzida, essa frase reforça, imagetivamente, pelo menos duas potenciais contribuições essenciais da alimentação para o turismo: a necessidade fisiológica de comida durante as viagens (oferta

técnica) e o significado geográfico-cultural da comida enquanto pertencente a um ambiente, uma região.

Segundo Fagliari (2005) a importância que a alimentação vem adquirindo para os turistas é um fator que justifica o uso turístico de elementos gastronômicos. A autora também explica a alimentação como oferta técnica, atrativo turístico e patrimônio cultural, os dois últimos complementares entre si.

Analisando-se os fatores culturais e de desenvolvimento social das comunidades receptoras, tem-se que o turista é fundamental na definição posicionamento dos papéis sociais descritos na relação de consumo do alimento típico dos destinos a que viaja. Para Peccini (2013, p. 208), “A escolha do turista também pode a certo momento ser influenciada pela vontade de conhecer (comer) a cultura local, e neste momento fará escolhas para entender a cultura local”.

No Brasil, historicamente, a diversidade alimentar cultivada é formada por uma simbiose, sintetizada entre as culturas primitivas com uma superposição de diferentes etnias. Para Santos (2011) as cozinhas regionais revelam vestígios de trocas culturais. Santos (2011, p. 111) afirma que as distintas “condições geográficas, climáticas, econômicas, religiosas e culturais do povo brasileiro condicionaram uma natureza de comidas múltiplas”.

O emprego do termo “típico” na culinária designa iguarias preparadas em locais representativos e determinados aspectos culturais específicos de uma localidade. A comida brasileira é multiétnica. Lody (2014, p. 30) define as expressões “da terra, da costa e do reino” como termos gastronômicos frequentes que denotam a organização da alimentação nacional em função da influência de diversas matrizes culturais, principalmente a indígena, portuguesa e africana. Fagliari (2005, p. 111) propõe uma compreensão semelhante. Para a autora, os povos que aqui se instalaram, ou os que por aqui passaram, deixaram marcas e um dos aspectos mais evidentes é a culinária miscigenada. Fernandes (2012, p. 32), buscando uma caracterização da origem da alimentação brasileira, diz que

Além da cozinha regional, marcante e característica das diversas regiões em que se convencionou dividir o Brasil, há uma alimentação básica nacional que faz parte de toda a culinária brasileira. Alguns desses alimentos, hoje habituais na nossa mesa, há muitos e muitos anos já faziam parte da gastronomia americana que recebeu marinheiros cabralinos. Os outros, trazidos de lugares mais distantes do mundo pelos colonizadores, foram aderindo aos nossos hábitos, cobrindo a nossa gastronomia como se fossem camadas arqueológicas que, se cuidadosamente raspadas, poderão um dia descobrir a nossa longínqua origem alimentar.

Fagliari (2005) expande essa compreensão elencando as correntes migratórias, a estrutura da colonização portuguesa, a instalação da corte no Rio de Janeiro e os ciclos

produtivos do país como fenômenos que influenciaram em diferentes níveis a marca de diversidade, característica do patrimônio gastronômico brasileiro.

A identificação das comidas típicas brasileiras pode ser feita por regiões geográficas homogêneas, conforme critério de regionalização comumente adotado. Para além das regiões homogêneas, a diversidade gastronômica também pode ser identificada nos estados federados e na própria expressão local das cidades e municípios. Lancelotti (2000, *apud* FAGLIARI, 2005, p. 119) afirma que “o país conseguiu um fenômeno raríssimo no planeta, ostentando grandes culinárias regionais, cada uma com suas particularidades”.

Os elementos gastronômicos propostos para abordagem no jogo de tabuleiro foram selecionados em cinco grandes instâncias representativas da culinária para o aproveitamento turístico nacional, a saber, (1) Ministério do Turismo, (2) Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan), (3) leis estaduais de proteção a aspectos culinários, (4) a seleção feita pelo estudioso Caloca Fernandes em sua viagem através do Brasil com o fim de caracterizar a gastronomia nacional e (5) a edição de 2015 do Guia Quatro Rodas Brasil. A lista derivada dos elementos destacados por estas instâncias está representada nas listas de **1 a 5**.

**Lista 1: Elementos gastronômicos a serem trabalhados no jogo de tabuleiro – Norte**

- Maniçoba;
- Pato no Tucupi;
- Tacacá.
- Ofício de Tacacazeira na Região Norte (em processo).
- Tambaqui.
- Farinha de Uarini;
- Guaraná;
- Peixes do Rio Amazonas;
- Sanduiche de tucumã;
- Pato no tucupi;
- Maniçoba;
- Tacacá.
- Açaí;
- Tacacá;
- Tucupi;
- Búfalo e Turo.

**Lista 2: Elementos gastronômicos a serem trabalhados no jogo de tabuleiro – Nordeste**

- Acarajé;
- Vatapá;
- Buchada.
- Arroz de Cuxá
- Guaraná Jesus;
- Torta de camarão;
- Creme de bacuri e cupuaçu.
- Produção tradicional e práticas socioculturais associadas à cajuína.
- Manteiga de garrafa;

- Tiquira;
- Compotas
- Carne de sol;
- Pargo e lagosta;
- Peixada cearense;
- Gíngua com tapioca.
- Bolo Souza Leão LEI Nº 13.428 (2008);
- Bolo de Rolo LEI Nº 13.436 (2008);
- Cartola LEI Nº 13.751 (2009).
- Galinha de cabidela.
- Buchada;
- Bode;
- Dobradinha;
- Chamberil;
- Galinha cabidela;
- Feijoada pernambucana;
- Sururu.
- Ofício das baianas de Acarajé;
- Vatapá;
- Buchada;
- Caruru.
- Pratos do garimpo;
- Cocada;
- Caruru.

**Lista 3: Elementos gastronômicos a serem trabalhados no jogo de tabuleiro – Centro-Oeste**

- Arroz/ Galinhada com pequi;
- Empadão goiano;
- Caldo de piranha;
- Empadão goiano;
- Arroz de pequi;
- Arroz-de-puta-rica
- Matula;
- Peixe na telha;
- Arroz-de-puta-rica;
- Arroz com suã;
- Leitão à pururuca
- Sopa paraguaia;
- Chipas;
- Linguíça de maracaju;
- Sobá;
- Peixes do pantanal

**Lista 4: Elementos gastronômicos a serem trabalhados no jogo de tabuleiro – Sudeste**

- Moqueca capixaba;
- Feijoada;
- Pão de queijo;
- Ofício das paneleiras de Goiabeiras;
- Moqueca capixaba;
- Torta capixaba;
- Modo artesanal de fazer o queijo Serro da canastra e Salitre;
- Queijo caseiro;



- Ora-pro-nóbis;
- Tutu de feijão;
- Feijão tropeiro;
- Galinha com quiabo e angu;
- Frango ao molho pardo e ora-pro-nóbis;
- Feijoada carioca;
- Filé Oswaldo Aranha;
- Sopa Leão Veloso;
- Filé Oswaldo Aranha;
- Virado à paulista – patrimônio imaterial. Decreto 57.439, de 2011.
- Cuscuz Paulista
- Afogado;
- Pizza;
- Azul-Marinho

#### **Lista 5: Elementos gastronômicos a serem trabalhados no jogo de tabuleiro – Sul**

- Churrasco;
- Sopa;
- Capelletti;
- Chimarrão;
- Barreado;
- Modo de saber fazer do Queijo Artesanal Serrano - SC e RS (em processo);
- Produção de doces tradicionais pelotenses – RS.
- Caldo de camarões;
- Tainha na telha;
- Marreco recheado;
- Doces de Pelotas - Lei N° 201 (2003).

## **4 EDUCAÇÃO PATRIMONIAL, LUDICIDADE E TURISMO: O JOGO COMO FERRAMENTA DE MEDIAÇÃO CULTURAL E EDUCATIVA**

Um dos desmembramentos das ações referentes ao patrimônio cultural é a educação patrimonial. A educação patrimonial é utilizada por espaços museológicos como estratégia de apropriação e discussão dos seus edifícios e acervos, por exemplo. O turismo tem na educação patrimonial um campo de possibilidades, posto que ela parte do discurso interpretativo dos patrimônios, pensados em uma lógica constante de mediação cultural, ou seja, por meio da interação dos sujeitos com o patrimônio apresentado.

O IPHAN (2014, p. 19) define:

A Educação Patrimonial constitui-se de todos os processos educativos formais e não formais que têm como foco o Patrimônio Cultural, apropriado socialmente como recurso para a compreensão sócio-histórica das referências culturais em todas as suas manifestações, a fim de colaborar para seu reconhecimento, sua valorização e

preservação. Considera ainda que os processos educativos devem primar pela construção coletiva e democrática do conhecimento, por meio do diálogo permanente entre os agentes culturais e sociais e pela participação efetiva das comunidades detentoras e produtoras das referências culturais, onde convivem diversas noções de Patrimônio.

A educação patrimonial é um processo educativo contínuo e sistemático, centrado no patrimônio cultural. Segundo Horta, Grunberg e Monteiro (2006, p. 6), “a metodologia específica da Educação Patrimonial pode ser aplicada a qualquer evidência material ou manifestação da cultura, seja um objeto ou conjunto de bens.”

O turismo e a educação patrimonial podem complementar-se. Alguns princípios da educação patrimonial podem ser aproveitados de várias formas pelo turismo, seja no universo das viagens ou na educação para o turismo.

Valendo-se dos princípios da educação patrimonial, entre eles a educação para valorização do patrimônio e a educação multidisciplinar, tem-se a possibilidade de utilização da gastronomia como forma de empoderamento cultural, associando-a ao valor de expressão da diversidade cultural brasileira. Ampliando tais percepções, entrelaça-se a significação cultural da alimentação com as possibilidades dadas pelo jogo enquanto ferramenta lúdica de comunicação e vetor de diálogo educativo, não somente por sua importância social, mas também por conta dos aspectos de diversão e socialização.

As propostas de práticas para a aplicação da metodologia da educação patrimonial incluem diferentes métodos de mediação. O jogo e outras ferramentas lúdicas de comunicação interpretativa são alguns desses métodos. Vale ressaltar que a educação patrimonial não se encerra em si. Seus processos e sua constante dinâmica permanecem no cenário de construção e ressignificação conceitual. Além de apresentada como uma metodologia, neste trabalho a educação patrimonial é vista como uma ferramenta de indução reflexiva sobre o patrimônio.

Dentre os princípios apresentados por Lanius (2014, *online*), destaca-se que a educação para o turismo segue fundamentos similares ou complementares à educação patrimonial, entre os quais: a) Turismo como via de inclusão e valorização do patrimônio histórico-cultural; b) Projeto de educação que promova a curiosidade; c) Educação formal como campo de atuação da formação turístico-educativa; d) Caráter socializante, de trocas culturais no processo de ensino; e) Educação inspirada na vivência cotidiana, levando em conta os contextos e condições dos alunos; f) Desenvolvimento do sentimento de identidade e pertencimento; g) Formação de consciência turística prática que influencie positivamente a personalidade e a cidadania do indivíduo.

Nos estudos sobre jogos se destacam, pela profundidade na análise de características fundamentais dos jogos e suas representações na sociedade, as observações de Johan Huizinga e Roger Caillois. O primeiro, na obra *Homo Ludens*, além de apresentar uma definição sobre o jogo, atém-se ao espírito e ao sentido do jogo no domínio da cultura. Em *Os Jogos e os Homens*, R. Caillois, por sua vez, indica uma definição e realiza uma classificação em rubricas (conjuntos) sobre os domínios dos jogos em função do papel que desempenham, a saber, “competição, sorte, simulacro e vertigem.” (CAILLOIS, 1990, p. 32).

O autor traz a definição de Huizinga (1951, p. 57-58 *apud* CALLOIS 1990, p. 24):

O jogo é uma acção ou uma atividade voluntária, realizada dentro de determinados limites fixados de tempo e de lugar, de acordo com uma regra livremente aceite, mas completamente imperiosa, provida de um fim em si mesma, acompanhada por um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser algo diferente da vida corrente.

Algumas das características apresentadas para a compreensão do domínio dos jogos destacam-se. Para Caillois (1990, p. 9), em análise sobre a variedade e múltiplos tipos de jogos, “Apesar dessa quase infida diversidade [...] a palavra jogo evoca por igual as ideias de facilidade, risco ou habilidade. Acima de tudo, contribui infalivelmente para uma atmosfera de descontração e diversão. Acalma e diverte.” Caillois (1990, p. 27-28), também traz que “o jogo consiste na necessidade de encontrar, de inventar imediatamente uma resposta *que é livre dentro dos limites das regras*. Essa liberdade de acção do jogador, essa margem concedida à acção, é essencial ao jogo e explica, em parte, o prazer que ele suscita.”

Concluindo suas reflexões, o autor sintetiza uma definição de jogo como atividade em seis pontos: livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e imaginária. Para Caillois (1990, p. 30) “Estas várias qualidades são puramente formais. Elas não ajuízam o conteúdo do jogo.” O que há nessas características, seja na definição de Huizinga ou nos elementos formais ampliados na concepção de Caillois, são elementos que tangenciam a utilização dos jogos no contexto da educação, em consonância com os princípios da educação patrimonial.

Em ambos os estudos, os elementos formais relevantes estão na consideração do caráter livre e voluntário dos jogos, razão pela qual a eles se atribui parte da natureza divertida e atraente. Caillois (1990, p. 15) coloca ainda que “o panorama da fecundidade cultural dos jogos não deixa de ser impressionante. A sua contribuição ao nível do indivíduo não é menor.”

Caillois (1990, p. 193) aponta o valor educativo do jogo ao fomentar aptidões. O jogo acompanha a vida humana, facilita a apreensão processual da realidade, ampliando a percepção e criando cadeias de significados com potenciais valores educativos, em decorrência de sua dinamicidade, improvisação e liberdade de expressão. Diferentemente da escola e dos modelos de ensino tradicionais, o cruzamento do lúdico com o pedagógico tem sido relevante nas perspectivas contemporâneas de educação.

A ideia de educação mediada, se caracteriza pela construção coletiva de saberes. O conceito de mediação foi desenvolvido por Vygotsky em *Pensamento e Linguagem* (1998). Caracterizando a visão sócio-interacionista da educação, Vygotsky (1998 *apud* IPHAN 2014, p. 22) defende que “[...] é por meio dos elementos (instrumentos e signos) e do processo de mediação que ocorre o desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores (PPS), ou Cognição.”

O autor refere-se a isso considerando que a ação do homem gera efeitos que alteram o mundo e produzem efeitos sobre o próprio homem. Assim surgem as bases do binômio ensino-aprendizagem, dentro do qual os processos educativos são considerados a partir da interação do educador com os educandos e o ensino acontece, constantemente, a partir das interações com o meio e não pela unilateral transmissão de informações pelo professor. Vygotsky (1998 *apud* IPHAN 2014, p. 22) diz que

Os diferentes contextos culturais em que as pessoas vivem são, também, contextos educativos que formam e moldam os jeitos de ser e estar no mundo. Essa transmissão cultural é importante, porque tudo é aprendido por meio dos pares que convivem nesses contextos. Dessa maneira, não somente práticas sociais e artefatos são apropriados, mas também os problemas e as situações para os quais eles foram criados. Assim, a mediação pode ser entendida como um processo de desenvolvimento e de aprendizagem humana, como incorporação da cultura, como domínio de modos culturais de agir e pensar, de se relacionar com outros e consigo mesmo.

Para Horta, Grunberg e Monteiro (2006, p. 8), “o processo educativo, em qualquer área de ensino-aprendizagem, tem como objetivo levar os alunos a utilizarem suas capacidades intelectuais para a aquisição de conceitos e habilidades, assim como para uso desses conceitos e habilidades na prática [...]”

Santos (2010, p. 90) ao refletir sobre a escola e os métodos inovadores de ensino-aprendizagem, defende que a escola precisa gerir reformas e promover inovação no ensino, “impedindo a acomodação de professores, alunos e demais pessoas envolvidas no processo de ensino-aprendizagem. ” Para o autor Santos (2010, p. 90), “isso implica necessariamente romper com os paradigmas tradicionais vigentes. ”

Ainda segundo Santos (2010, p. 91), “inovação é uma nova reorganização dos saberes que não despreza a base formal inicial de conhecimentos, mas sobrepõe e intercala informações para a geração de novas respostas, com redefinição de metodologias, questionamentos e necessidades”. Nessa linha teórica, o autor sugere que a utilização de novas ferramentas, com benefícios inovadores, quando incorporadas à educação, promovem o prazer no aprendizado (SANTOS, 2010).

Essa noção leva à compreensão de uma educação e de uma forma de desenvolvimento humano que extrapolam os espaços e tempos formais de ensino. Gariglio (1995, p. 29), discutindo o modelo institucional da escola e do ensino, vai além, enxergando movimentos de resistência dentro da instituição escolar e evidenciando o lúdico como um desses movimentos. O autor define o “lúdico como um dos espaços de vivência desejada e construtora de cultura [...]” (GARIGLIO, 1995, p. 29).

Gariglio (1995, p. 32) conclui suas reflexões idealizando um ambiente escolar que

[...] promova encontros interpessoais, uma escola construtora de cultura, uma escola que não reduza a educação ao ensino, uma escola que seja espaço fértil para o surgimento do ser humano total, livre, crítico e criativo, onde a vivência lúdica possa se construir numa possibilidade real de manifestação desta utopia.

Para além dos benefícios pedagógicos de atividades lúdicas no contexto educativo, a dimensão técnica do jogo, levada também à ótica do patrimônio e ao entendimento de pertencimento que os mesmos promovem, foi abordada por Paraizo (2015, p.113) ao estudar jogos digitais de representação do patrimônio cultural. Para ele,

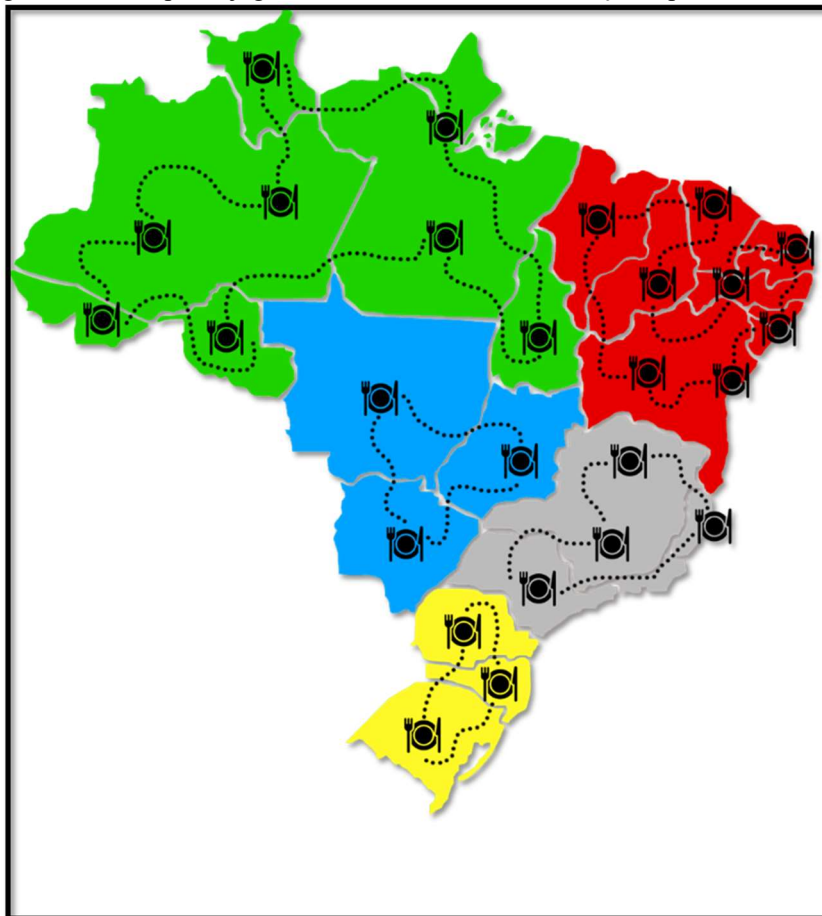
Os jogos falam a uma série de competências, e induzem a determinados comportamentos por meio de regras, que determinam quais ações são ou não aceitáveis em determinados momentos. De modo análogo, o envolvimento com o objeto patrimonial passa por saber como se comportar, inclusive emocionalmente, diante dele. Portanto, ao lidar com a representação do patrimônio – e não somente da história –, para além da compreensão intelectual, é preciso induzir comportamentos e respostas emocionais para gerar a sensação de pertencimento.

## **5 PESQUISA INVESTIGATIVA SOBRE A POSSIBILIDADE DE USO DO JOGO COMO FERRAMENTA DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

Com o objetivo de investigar sobre a percepção dos docentes em relação a ludicidade e jogos como ferramentas educativas e a possibilidade de uso do jogo proposto, realizou-se a pesquisa no dia 02 de junho de 2016 com os docentes da área de turismo e hospitalidade do IFSP. De caráter investigativo, os dados estão concentrados no corpo de docentes do curso de

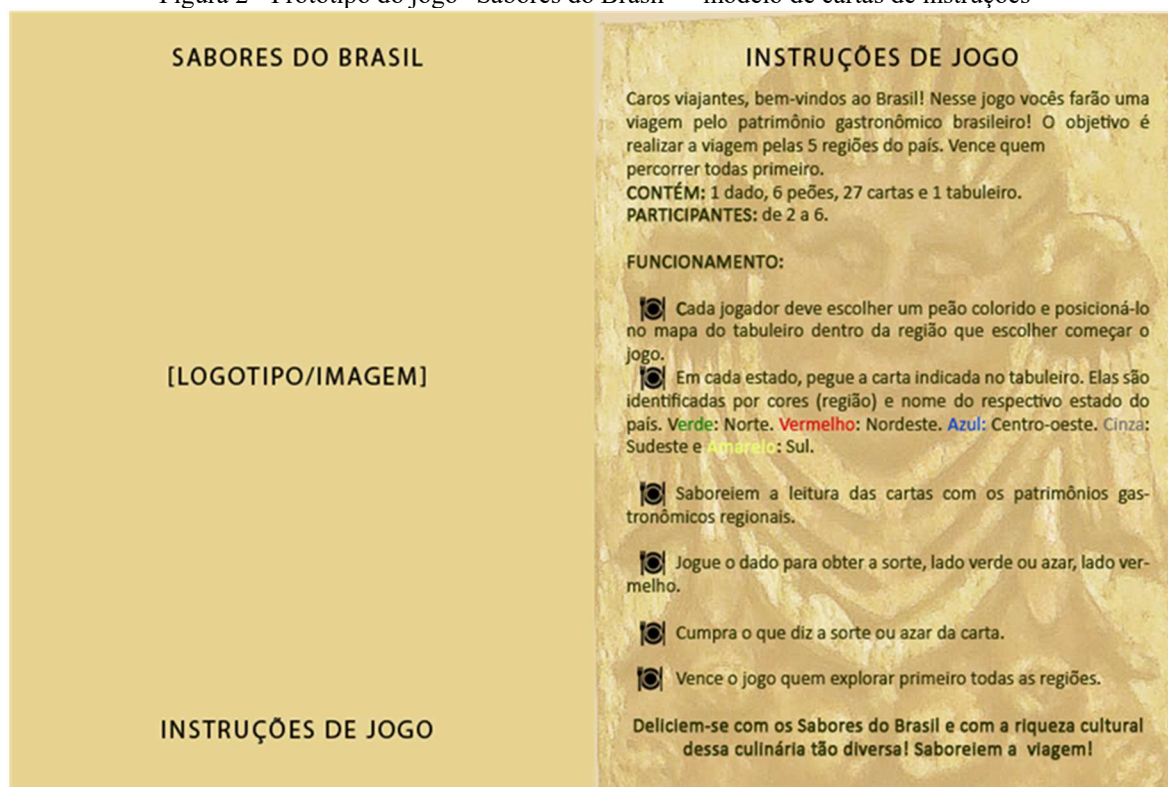
Tecnologia em Gestão de Turismo, portanto, sem prospecção mercadológica do produto. Do total de docentes, nove responderam à pesquisa, quatro não puderam por compromissos com aula ou particulares, dois estão licenciados para doutoramento e a professora orientadora foi omitida. Com uma média de 15 minutos, primeiro os professores responderam a algumas perguntas abertas, analisaram individualmente o protótipo do jogo (**Figuras 1, 2 e 3**) e, por fim, responderam sobre a percepção que tiveram do mesmo.

Figura 1 - Protótipo do jogo “Sabores do Brasil” - idealização espacial do tabuleiro



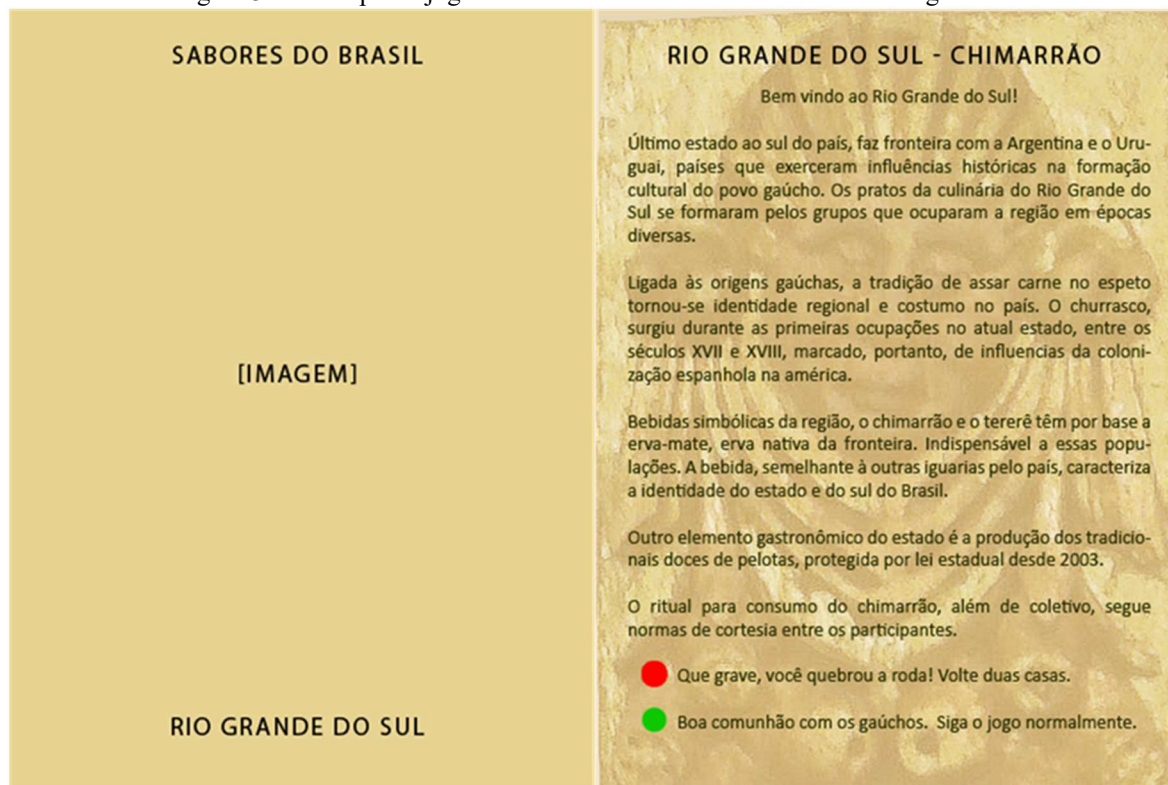
Fonte: elaborado pelo autor, 2019

Figura 2 - Protótipo do jogo “Sabores do Brasil” – modelo de cartas de instruções



Fonte: elaborado pelo autor, 2019

Figura 3 - Protótipo do jogo “Sabores do Brasil” – modelo de carta Região Sul



Fonte: elaborado pelo autor, 2019

Os dados da pesquisa demonstraram que há, entre os docentes, inclinação positiva quanto a considerações da ludicidade e jogos como ferramentas de ensino-aprendizagem. Nesse mesmo sentido, constatou-se que, mesmo separados por grupos direta e indiretamente qualificados, segundo critérios de formação e experiência em áreas afins ao projeto, todos os respondentes reconheceram e apontaram pontos levantados nesse estudo, dentre os quais, interação, motivação, engajamento de conteúdo e desenvolvimento de competências e habilidades que os jogos proporcionam.

A principal diferença notada entre os dois grupos foi quanto à dissertação sobre a percepção do jogo a partir do protótipo. O primeiro grupo (diretamente qualificado) com os respondentes mais à vontade para justificar as respostas e apontar sugestões. Analisando o protótipo, apontaram a contribuição aos alunos em relação à apresentação de conteúdos e no sentido de socialização e desenvolvimento humano, fizeram sugestões em relação à construção do jogo e para o uso de outras tecnologias e adaptação do tabuleiro, indicaram sua aplicação em diferentes disciplinas, mencionaram a atualidade e inovação do tema e destacaram a relevância do aprendizado sobre os patrimônios para o empoderamento social dos bens culturais.

O segundo grupo foi mais objetivo nas respostas, mas igualmente fez menções e sugestões positivas quanto ao jogo. Há menções ao jogo como atrativo e estimulante, interessante para a disciplina de alimentos e bebidas e se fez sugestão de formato semelhante de jogo para apresentação de conteúdos de outras disciplinas. Comentaram ainda o jogo como útil e inovador e criticaram o formato e modelo do jogo. Observou-se também que poucos exploraram o elemento “gastronomia” nas respostas, ainda que houvesse sugestões quanto à maneira de apresentação do conteúdo.

Usando-se o software *Wordle*, obteve-se uma nuvem de palavras (**Figura 4**) que concentrou as palavras mais expressivas e repetidas nas respostas. A palavra “Sim” destaca-se pelas inclinações positivas quanto às perguntas feitas. As palavras “Jogos” e “Jogo” refletem a repetição que os respondentes fizeram da palavra na segunda pergunta, principalmente ao justificarem os jogos como ferramentas de ensino-aprendizagem ou na terceira, ao pontuarem os jogos e atividades que realizam em algumas disciplinas. Uma palavra importante que apareceu nos questionários foi “Alunos”, ainda que não estava presente explicitamente em nenhuma pergunta, mas os docentes a reiteraram evidenciando que no processo de ensino-aprendizagem o aluno segue sendo o principal favorecido.





No desenvolvimento do projeto, levantou-se discussões sobre a necessidade de ampliação da reflexão sobre as orientações da educação patrimonial que, atualmente, concentra-se em guias e cadernos diretivos que, por vezes, diminuem as potencialidades sociais dos princípios patrimoniais e limitam suas abordagens educativas, principalmente ao patrimônio imaterial. A utilização dos marcos patrimoniais pelos órgãos legais revela uma necessidade de atualização do tema, considerando a dinamicidade histórico-social do patrimônio.

A princípio, o jogo foi inserido nos aspectos conceituais da educação para o lazer. Lapidando a proposta, verificou-se que a especificidade da proposição educativa se enquadrava nos elementos de educação para o turismo. Nesse novo direcionamento, a amplitude da proposta permitiu visualizar o jogo como ferramenta para a mediação de temáticas distintas do turismo, por exemplo, atrativos culturais regionais, parques e unidades de conservação, segmentos de turismo, distribuição de modais de transporte, entre outras. Referente à educação para o turismo na escola básica, mesmo não sendo o foco desse estudo, durante a revisão bibliográfica percebeu-se um campo profícuo para o estudo de ferramentas lúdicas no ensino de turismo enquanto componente curricular da escola regular.

Ainda pensando no jogo e em propostas semelhantes, sugere-se a reflexão sobre a importância dos jogos para faixas etárias e níveis de ensino técnico e superior, tendo em vista que a maioria dos estudos do gênero se destinam à educação infantil e ao uso do jogo no desenvolvimento da criança. Sugere-se também o aprofundamento das características formais do jogo, revisando seus atributos intrínsecos. Parece procedente que o prosseguimento desse estudo investigue as características particulares do tabuleiro como tipologia e espaço próprio para o jogo. Além da compreensão sobre a tipologia dos jogos de tabuleiro, o desmembramento desse projeto e a execução do jogo exigem também estudos mais aprofundados sobre a gastronomia brasileira.

Em relação à aplicação do protótipo com os docentes, registrou-se sugestões e apontamentos em relação ao uso de tecnologias e aos aspectos técnicos do jogo, além da inclinação positiva e da reiteração dos benefícios da ludicidade e dos jogos como ferramentas de ensino-aprendizagem. Os respondentes também destacaram a possibilidade de adaptação do jogo para distintas disciplinas e temáticas do turismo. Outro dado que surgiu na pesquisa refere-se à infraestrutura e tecnologia. Os respondentes alegaram que a indisponibilidade de recursos tecnológicos dificulta a realização de atividades lúdicas em aula.

Em suma, concluímos que a gastronomia, apresentada por meio de um jogo de tabuleiro educativo, pode promover não somente uma nova forma de aprendizagem, mas a reflexão sobre o binômio ensino-aprendizagem, sobre os processos patrimoniais, sobre a educação para o turismo, sobre o aproveitamento turístico da gastronomia e, principalmente, sobre o empoderamento social dos bens culturais, ponto motivador desse conjunto de discussões aqui apresentadas.

## REFERÊNCIAS

BRAGA, Gustavo Henrique. **Brasil: um prato cheio para o turismo**. Brasília, DF: Mtur, 2015. Disponível em <http://www.turismo.gov.br/ultimas-noticias/974-brasil--um-prato-cheio-para-o-turismo.html>. Acessado em 20 mar. 2016.

BRASIL. [Constituição (1988) ]. **Constituição da República Federativa do Brasil: Artigo 216**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

FAGLIARI, Gabriela Scuta. **Turismo e alimentação: análises introdutórias**. São Paulo: Roca, 2005.

FERNANDES, Caloca. **Viagem gastronômica através do Brasil**. 10. ed. São Paulo: Senac: Editora Estúdio Sonia Robatto, 2012.

GARIGLIO, José Ângelo. A ludicidade no “jogo” de relações trabalho/escola. Movimento, Ano 2, N. 3, 1995. Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/Movimento/article/viewFile/2196/919>. Acessado em 12 abr 2016.

HORTA M. L. P.; GRUNBERG, E.; MONTEIRO, A. Q. **Guia básico de educação patrimonial**. 3 ed. Brasília, DF: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Museu Imperial, 2006.

IPHAN. **Educação Patrimonial: histórico, conceito e processos**. 2014. Disponível em: [http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Educacao\\_Patrimonial.pdf](http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Educacao_Patrimonial.pdf). Acessado em 12 abr 2016.

LANIUS, Juliano. **Projeto educação para o turismo**. Disponível em <http://www.portaleducacao.com.br/turismo-e-hotelaria/artigos/projeto-educacao-para-o-turismo/56421#ixzz461sHEuk7>. Acessado em 12 abr 2016.

LEMOS, Carlos A. C. **O que é patrimônio histórico?** São Paulo: Brasiliense, 1981.

LODY, Raul. **A virtude da gula: pensando a cozinha brasileira**. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2014.

OLIVEN, Ruben George. Patrimônio Intangível: considerações iniciais. *In*: ABREU, R. CHAGAS, M. (org.). **Memória e patrimônio: ensaios contemporâneos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2009.

PARAIZO, Rodrigo Cury. Jogos patrimoniais: representação digital do espaço. *In*: PINHEIRO, R. S. (org.). **Cadernos do Patrimônio Cultural: educação patrimonial**. v. 1, P. 103 – 120. Fortaleza: Secultfor: Iphan, 2015.

PECCINI, Rosana. A gastronomia e o turismo. **Revista Rosa dos Ventos**, v.5, n.2, p. 206-217, abr/jun, 2013.

PERNAMBUCO. **Lei nº 13.428 de 16 de abril de 2008**. Considera o Bolo Souza Leão Patrimônio Cultural e Imaterial do Estado de Pernambuco. Palácio do Campo das Princesas, 16 de abril de 2008.

PERNAMBUCO. **Lei nº 13.436, de 24 de abril de 2008**. Considera o Bolo de Rolo Patrimônio Cultural e Imaterial do Estado de Pernambuco. Palácio do Campo das Princesas, 24 de abril de 2008.

PERNAMBUCO. **Lei nº 13.751, de 24 de abril de 2009**. Considera a sobremesa Cartola Patrimônio Cultural Imaterial do Estado de Pernambuco. Palácio do Campo das Princesas, 24 de abril de 2009.

RIO GRANDE DO SUL. **Lei nº 11.919, de 06 de junho de 2003**. Declara integrante do patrimônio cultural do Estado os doces artesanais de Pelotas. Palácio Piratini, 06 de junho de 2003.

SANT'ANNA, Marcia. A face imaterial do Patrimônio Cultural: Os novos instrumentos de Reconhecimento e Valorização. *In*: ABREU, R. CHAGAS, M. (org.). **Memória e patrimônio: ensaios contemporâneos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2009.

SANTOS, C. R. A. dos. A comida como lugar de história: as dimensões do gosto. **História: Questões & Debates**, Curitiba, n. 54, p. 103-124, jan./jun. 2011.

SANTOS, Jurandir dos. **Educação profissional & práticas de avaliação**. São Paulo: Ed. Senac, 2010.

Aprovado em 23/dez/2019