RESUMO XIII CONECOTUR

PG EM FOCO: MEMÓRIA TURÍSTICA

RESUMO: O projeto "PG em Foco: Memória Turística" consiste em um jogo da memória educativo desenvolvido por acadêmicas do curso de Bacharelado em Turismo da Universidade Estadual de Ponta Grossa, com propósito educativo e motivacional, visando ampliar o conhecimento sobre os atrativos turísticos de Ponta Grossa através de uma experiência lúdica e interativa. Inspirado no "Jogo da Memória: Parque Nacional dos Campos Gerais", o jogo é composto por 44 cartas (22 pares), cada carta apresenta a imagem e o nome dos monumentos e atrativos turísticos da cidade, como o Parque Estadual de Vila Velha, Buraco do Padre, Catedral Sant'Ana, Estação Saudade, Cine Teatro Ópera, entre outros pontos importantes da cidade. O material inclui também um manual com regras e informações sobre cada local representado nas cartas e um dado para determinar a ordem dos jogadores. O processo de criação envolveu diversas etapas, desde a concepção da ideia, pesquisa e seleção dos 22 atrativos turísticos mais relevantes, design da logo e das cartas, até a confecção física do produto com caixa e peças de madeira personalizadas com adesivos. As regras são simples: os jogadores, em turnos determinados pelo dado, viram duas cartas buscando formar pares, ao encontrar um par correspondente, o jogador retira essas cartas do jogo e ganha mais um turno, podendo consultar o manual para conhecer informações sobre o atrativo, o jogo termina quando todos os pares forem encontrados, sendo vencedor quem coletar mais pares. O jogo incentiva habilidades como memória, concentração e reconhecimento de padrões, além de promover a interação social e a troca de conhecimentos sobre o patrimônio cultural da cidade. Seu público-alvo inclui tanto moradores de Ponta Grossa quanto turistas interessados em conhecer mais sobre os atrativos da cidade de forma divertida. O projeto foi apresentado na disciplina de Gamificação em Turismo e representa uma ferramenta educacional inovadora e eficaz que não apenas entretém, mas também desperta o interesse em visitar e conhecer mais sobre a história e importância de cada atrativo para o turismo local, contribuindo para a valorização do patrimônio cultural e natural da cidade. Conclui-se que o projeto demonstra o potencial da gamificação como ferramenta inovadora para a educação turística e patrimonial, promovendo o engajamento e a aprendizagem significativa, reforçando positivamente a identidade local e o sentimento de pertencimento.

Palavras-chave: Turismo; Jogo da Memória; Ponta Grossa; Patrimônio Cultural; Educação Lúdica.