18º CONEX - Encontro Conversando sobre Extensão na UEPG

3º EAEX - Encontro Anual de Extensão Universitária

Resumo Expandido Modalidade A: "Apresentação de programas, projetos, ações, atividades e pesquisas advindas da extensão universitária"

ÁREA TEMÁTICA: (marque uma das opções)

( ) COMUNICAÇÃO

( ) CULTURA

( ) DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA

( ) EDUCAÇÃO

( ) MEIO AMBIENTE

( ) SAÚDE

(X) TECNOLOGIA E PRODUÇÃO

( ) TRABALHO

TECNOLOGIA, GAMEFICAÇÃO E TURISMO: PROPOSTA EXTENSIONISTA

Leandro Baptista (lbaptista@uepg.br)[1]

Natali Calderari (natali_calderari@hotmail.com)[2]

Diego Geovan dos Reis (diego.gdosreis@gmail.com)[3]

Resumo: A influência das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) no modo de vida da população é inegável, tendo exercido muito impacto sobre o turismo ao longo das últimas décadas, uma vez que a informação é um dos aspectos mais importantes a se considerar no setor do turismo, dada sua intangibilidade. Para a atividade, dentre as inúmeras possibilidades de aproximação com esta realidade, atualmente destacam-se a *gameficação* de espaços, realidade virtual (VR) e jogos eletrônicos. Como as TDICs produzem interesse e curiosidade das pessoas, o objetivo deste trabalho é propor a inclusão do Projeto Turismo Virtual ao Laboratório Pedagógico de Projetos de Pesquisa e Extensão, visando refletir e estruturar estratégias metodológicas para a utilização e o desenvolvimento de Óculos VR para fins turísticos, promovendo experiências, divulgando destinos e pensando em novas possibilidades para atuação do turismólogo. Com o projeto, a disseminação do conhecimento sobre patrimônios culturais e naturais deverá ser mais acessível à sociedade. Este trabalho propõe a adoção de um projeto extensionista voltado ao envolvimento lúdico de estudantes do ensino fundamental e médio com a tecnologia, através de encontros programados e integrados ao aprendizado dos estudantes.

[1] Professor participante e orientador do Projeto; Universidade Estadual de Ponta Grossa; Bacharelado em Turismo (lbaptista@uepg.br).

[2]Discente do curso de Bacharelado em Turismo; Universidade Estadual de Ponta Grossa (natali_calderari@hotmail.com).

[3] Discente do Programa de Pós Graduação em Geografia; Universidade Estadual de Ponta Grossa; Doutorado em Geografia (diego.gdosreis@gmail.com).

Palavras-chave: Tecnologia. Óculos VR. Turismo.

NOME DO PROGRAMA

NETUR - A qualificação do turismo para o desenvolvimento turístico dos Campos Gerais do Paraná 11ª Edição

PÚBLICO-ALVO

Alunos das escolas da rede pública municipal e estadual, acadêmicos e servidores da UEPG.

MUNICÍPIO ATINGIDO

Ponta Grossa (PR)

LOCAIS DE EXECUÇÃO

NETUR – Núcleo de Estudos Turísticos

JUSTIFICATIVA

O Projeto Turismo Virtual tem o intuito de aproximar alunos de escolas públicas, acadêmicos e servidores da UEPG e destinos consolidados, emergentes e até inacessíveis por meio da tecnologia de imersão virtual em diferentes espaços e locais. A Realidade Virtual é frequentemente apontada como um dos desenvolvimentos tecnológicos recentes mais importantes para o turismo (TUSSYADIAH; WANG; JIA, 2017), pois permite que o usuário seja simbolicamente transportado para um ambiente tridimensional interativo, sem a necessidade de deslocamento e de forma imersiva, através de dispositivos que reconhecem movimentos e reagem a eles.

Exemplos comuns do uso da Realidade Virtual vinculada ao turismo são sobrevoos virtuais em centros históricos, imersão em atrativos naturais, mergulhos em meio a corais, passeios de barco e até em caminhadas espaciais. No ano de 2019, em Ponta Grossa, uma

iniciativa similar disponibilizou a imersão por meio de Óculos VR a observação aérea de três pontos da cidade, causando boa receptividade em seu *stand*, durante a programação da Feira Paraná.

Desta forma, esse trabalho busca contribuir para a ampliação do acesso aos recursos tecnológicos, incentivar futuras pesquisas acadêmicas quali-quantitativas e também retomar o interesse pelo turismo no cenário pós pandemia.

OBJETIVOS

O presente trabalho tem como objetivo propor a inclusão do Projeto Turismo Virtual ao Laboratório Pedagógico de Projetos de Pesquisa e Extensão, dada sua relevância técnica, científica, educativa e turística.

METODOLOGIA

Este resumo caracteriza-se enquanto um estudo hipotético-dedutivo, de natureza descritiva, com abordagem teórica qualitativa (MARCONI; LAKATOS, 2003) baseado na incorporação ao Laboratório Pedagógico de Projetos de Pesquisa e Extensão de estrutura extensionista para aproximar virtualmente destinos e visitantes.

RESULTADOS

O apelo que os Óculos VR possibilitam no campo do turismo é evidente, o que certamente levará à adoção deste dispositivo pelo mercado. Ao democratizar o uso e o desenvolvimento da tecnologia, cria-se o potencial de alterar radicalmente o modo que consumimos e vendemos atrações turísticas em todo o mundo.

Até o momento, os Óculos VR configuram-se como a ferramenta que chega mais perto de causar a sensação de que se está em outro lugar. Exemplos comuns são passeios pela Torre Eiffel (share.oculus.com/app/tower-eiffel), onde é possível observar detalhes, como ao olhar para cima ver os arcos de metal da Torre logo acima. Podemos ainda visitar o espaço sideral, que é impossível para quase a totalidade dos humanos, ao utilizar o Titans of Space (share.oculus.com/app/titans-of-space), onde é possível ter a noção da beleza e da vastidão do

espaço. Estes dois exemplos são complementados por inúmeros outros, em todos os continentes do globo.

De forma a facilitar a experiência dos participantes e adquirir conhecimento sobre o uso da ferramenta, na primeira fase deste projeto serão realizadas pesquisas para definir uma lista com todos os pontos de interesse adaptados aos Óculos VR, relacionados a elementos patrimoniais, culturais, naturais, educativos, entre outros, presentes em destinos turísticos, que serão incluídos nos roteiros digitais. A segunda fase compreenderá o planejamento e desenvolvimento dos encontros junto a estudantes do ensino fundamental e médio da rede pública de ensino, a qual será estruturada em três etapas: (a) análise e seleção do acervo digital considerados pertinentes e que contribuam positivamente para a criação de experiência turística; (b) definição da estrutura tecnológica necessária para o desenvolvimento dos encontros; e (c) implementação dos encontros.

Serão previstos dois encontros semanais, agendados no período vespertino. O acompanhamento dos participantes será realizado por acadêmicos do curso de Bacharelado em Turismo (UEPG), que irão monitorar os encontros e intermediar o uso dos Óculos VR. O planejamento dos encontros permitirá a concepção de uma metodologia que permita a integração das atividades com os Óculos VR e o contexto de aprendizado e demais temas e elementos pedagógicos que fazem parte do conteúdo de diferentes disciplinas ofertadas aos estudantes. Como atividade de extensão, os encontros permitirão o desenvolvimento de habilidades dos discentes de graduação ao mesmo tempo em que aproximarão a universidade dos estudantes do ensino fundamental e médio. Por sua vez, os espaços de realização dos encontros se tornarão um espaço de aprendizagem interdisciplinar e não-formal. Além disso, prevê-se a aplicação de questionários de pesquisa de satisfação afim de verificar se esta proposta atende às necessidades e expectativas dos participantes, sendo que ao final de cada encontro será realizada uma pesquisa de opinião, visando compreender a experiência de uso da tecnologia, interação, dificuldades e facilidades que estes recursos geraram, para apoiar a produção científica. Assim, os encontros permitirão também articular e integrar as pesquisas vinculadas à experiência junto ao Núcleo de Estudos Turísticos, com resultados que contribuam para o avanço do conhecimento sobre a temática.

A divulgação de resultados se dará de duas maneiras. Em um primeiro momento, de maneira informal por meio da comunicação dos estudantes com suas respectivas famílias. Além disso, os meios de comunicação da UEPG serão utilizados para divulgação das atividades em meio à comunidade universitária. Por fim, a publicação de resumos e artigos a partir dos dados gerados com as pesquisas primárias, complementadas com fontes secundárias. Após a coleta das informações os dados serão organizados, tabulados e estruturados para a construção de textos científicos, posteriormente apresentados em eventos e/ou publicados em revistas indexadas.

Destacamos ainda que o espaço do NETUR, concomitantemente aos encontros, oferecerá informações sobre destinos, eventos, notícias, relatórios de pesquisas, material de divulgação e demais serviços de orientação turística demandados pelos participantes, agregando situações nas quais os acadêmicos podem demonstrar seus conhecimentos e perceber as dúvidas comuns da população em geral sobre o turismo.

Assim, o interesse acadêmico em aproximar os conhecimentos técnicos adquiridos pelo ensino serão replicados na forma de extensão, que por sua vez, permitirá avanços no campo da pesquisa, percorrendo desta forma a tríade entre ensino, pesquisa e extensão. O projeto pode ainda contribuir para a ampliação da percepção sobre patrimônios culturais e naturais e alavancar o desejo de viajar nos participantes, divulgando diferentes locais do globo (e até fora dele). Por fim, auxiliará também na adequação de projetos pedagógicos a partir da curricularização da extensão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A tecnologia faz parte do cotidiano das pessoas, que possuem sempre à mão *smartphones*. No entanto, muitas não utilizam estes recursos em sua totalidade e até mesmo desconhecem a existência de recursos específicos, como os Óculos VR.

Considerando que o turismo é uma atividade multidisciplinar e que se apropria de forma positiva de avanços tecnológicos, percebe-se a forma de "fazer turismo" também deve abranger novos formatos, vindo ao encontro da motivação principal para a proposição deste projeto.

Ainda que diversos desafios serão encontrados, a familiaridade com o uso de recursos *mobiles* dos acadêmicos tende a minimizar os problemas.

Entende-se que o Projeto Turismo Virtual poderá incentivar visitas presenciais aos atrativos da cidade e despertar o interesse em viajar para outros destinos. Além dos aspectos relacionados ao lazer, ao trazermos alunos do ensino fundamental e médio para o ambiente universitário, podemos motivar o interesse dos mesmos a voltarem para a UEPG como futuros acadêmicos.

APOIO

EPIC GameStudies – Estudos, Pesquisas, Investigação e Conhecimento em GameStudies.

REFERÊNCIAS

DAVIS, B. A; BRYLA, K; BENTON, P. A. **Oculus Rift in action**. Manning, Shelter Island, 2015.

MARCONI, M. A; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

TUSSYADIAH, I. P; WANG, D; JIA, C. Virtual reality and attitudes toward tourism destinations. In: SCHEGG, R; STANGL, B. (Eds.). **Information and Communication Technologies in Tourism**, 2017. p. 229-239.