



Vol. 10, Nº 23 (diciembre / dezembro 2017)

METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DO TURISMO: UMA PROPOSTA DE UTILIZAÇÃO DO ROLE-PLAYING GAME (RPG) PARA DISCUTIR IMPACTOS AMBIENTAIS PROVOCADOS PELA VISITAÇÃO

Itamar José Dias e Cordeiro

Departamento de Hotelaria e Turismo / Universidade Federal de Pernambuco

itamar_cordeiro@yahoo.com.br¹

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Itamar José Dias e Cordeiro (2017): "Metodologias ativas no ensino do turismo: uma proposta de utilização do Role-Playing Game (RPG) para discutir impactos ambientais provocados pela visitaç o", Revista Turydes: Turismo y Desarrollo, n. 23 (diciembre / dezembro 2017). En l nea: <http://www.eumed.net/rev/turydes/23/impactos-ambientais.html>

RESUMO

A passividade dos alunos em sala de aula ainda   uma caracter stica marcante da educa o brasileira. No modelo dominante baseado em metodologias passivas, o aluno se limita a ser um mero espectador e, conseq entemente, torna-se, na maior parte das vezes, incapaz de desenvolver seu senso cr tico. Metodologias ativas, por outro lado, focam na autoaprendizagem e procuram estimular a curiosidade do estudante para pesquisar, refletir e analisar poss veis situa es para tomada de decis o, sendo o professor, nesse caso, um facilitador. Entendendo as metodologias ativas como um recurso importante, o presente artigo se prop e a sugerir uma din mica de metodologia ativa baseada em RPG (*roleplaying game*) para sala de aula, voltada para trabalhar a tem tica dos impactos ambientais causados pela atividade tur stica. Ap s a descri o da proposta da din mica s o feitas algumas considera es sobre as reflex es que a mesma pode suscitar em sala de aula.

Palavras-chave: metodologias ativas; educa o em turismo; jogo de pap is; impactos ambientais; Fernando de Noronha.

ABSTRACT

¹ Itamar Jos  Dias e Cordeiro: Professor Adjunto do Departamento de Hotelaria e Turismo (Universidade Federal de Pernambuco). Doutor em Geografia; Mestre em Geografia; Mestre em Ordenamento do Territ rio e Planejamento Ambiental; Mestre em Desenvolvimento e Meio Ambiente; Bacharel em Turismo e Tecn logo em Gest o Ambiental (IFPE).

The passivity of students in the classroom is still a very strong feature of Brazilian education. In the dominant model based on passive methodologies, the student is limited to being a mere spectator and, consequently, becomes, in most cases, unable to develop his critical sense. Active learning methodologies, on the other hand, focus on self-learning and seek to stimulate the student's curiosity to research, reflect and analyze possible situations for decision making, in which the teacher is just a facilitator. Understanding the active methodologies as an important resource, the present article proposes an active methodology dynamics based on RPG (roleplaying game) to work on the theme of the tourism environmental impacts. After the description of the proposal of the dynamics, some considerations are made about the reflections that it can raise in the classroom.

Keywords: Active learning methodologies; tourism education; role-playing game; environmental impacts; Fernando de Noronha.

1. Introdução

Conforme destaca Diesel et al (2017, p.270), ainda é muito comum a influência do método tradicional de ensino, isto é, um modelo (centrado no docente e na transmissão de conteúdos) no qual os estudantes assumem uma postura passiva, apenas recebendo e memorizando as informações numa atitude de reprodução. De acordo com Colom (206 apud Seixas et al, 2017), essas metodologias tradicionais concebem o processo de ensino-aprendizagem como uma relação de causa-efeito, linear, preconcebido, ordenado e estabilizado em uma aula, na qual o professor ensina e os alunos aprendem. E no ensino do turismo, não é diferente. De acordo com Seixas et al (2017), o ensino do turismo ainda está, de forma geral, fortemente assente numa postura linear na qual o professor é o detentor do conhecimento e, ao aluno, cabe o papel de assimilar passivamente o que lhe é transmitido. A limitação deste tipo de abordagem é que as capacidades reflexivas do sujeito acabam por não serem estimuladas e tampouco seu senso crítico é exercitado, conforme observam Randi; Carvalho (2013). Como produto final desse método de ensino, tem-se a formação de um indivíduo que não é capaz de analisar uma realidade e se limita, quando muito, a reproduzir o que lhe transmitido.

Métodos ativos, por outro lado, tiram o aluno da inércia, na medida em que o tira da posição de mero espectador e o colocam no centro do processo de aprendizagem. Segundo explica Pereira (2012, p.06), uma metodologia ativa é aquela na qual ...

(...) todo processo de organização da aprendizagem (estratégias didáticas) cuja centralidade do processo esteja, efetivamente, no estudante. Contrariando assim a exclusividade da ação intelectual do professor e a representação do livro didático como fontes exclusivas do saber na sala de aula.

Segundo Bastos (2006, apud BERBEL, 2011), a metodologia ativa na educação visa estimular a autoaprendizagem e a curiosidade do estudante para pesquisar, refletir e analisar possíveis situações para tomada de decisão, sendo o professor, nesse caso, um facilitador desse

processo. Ou seja, a partir da perspectiva da metodologia ativa, o aluno assume o papel de protagonista de seu próprio aprendizado, cabendo ao professor criar as condições para que o aluno exercite o pensar.

O grande mérito da metodologia ativa é o estímulo da autonomia intelectual dos alunos por meio de atividades planejadas que exigem habilidades diversas como: analisar, interpretar, refletir e ponderar sobre as relações entre causa e efeito. Justamente porque exige do aluno ações e construções mentais variadas (como leitura, pesquisa, comparação, observação, imaginação, obtenção de dados, elaboração de hipótese, construção de argumentos, classificação e interpretação, crítica, busca de suposições, construção de sínteses e aplicação de fatos e princípios a novas situações e análise e tomada de decisões) (SOUZA et al, 2014), a metodologia ativa também proporciona um real engajamento em sala de aula (DIESEL et al, 2017).

Metodologia ativa é uma designação genérica para qualquer ação em sala de aula que promova uma participação mais efetiva e consciente do aluno. Sua prática se manifesta na forma de discussão de textos, estudos de caso, aula-laboratório, pequenos grupos de discussão, simulações, aprendizagem baseada em problemas ou projetos (PBL), entre outras (RANDI; CARVALHO, 2013). O presente artigo busca delinear uma proposta baseada em *role-playing game* (RPG) como método ativo para levar o aluno a refletir sobre os impactos ambientais provocados pelo turismo.

2. Roleplaying Game (RPG) como metodologia ativa de ensino-aprendizagem

O jogo de papéis, ou como é mais conhecido, o *role-playing game* (RPG), tem sua origem associada aos jogos de guerra (*war games*) que, por sua vez, derivam de jogos de estratégia como o xadrez. Conforme explica Schmit (2008), por volta de 1811, surgiu na Alemanha o jogo de guerra (*Kriegspiel*), uma espécie de xadrez de guerra utilizado no treinamento de oficiais prussianos. Em 1913, Hebert Wells, escreveu um conjunto de regras baseado nestes jogos de guerra com finalidades de entretenimento, ao qual batizou de *Little Wars* que, a partir da década de 1950 passou a ganhar popularidade entre os jovens norte-americanos.

Ainda de acordo com Schmit (2008), durante a década de 1960, Dave Wesley, um jogador curioso pelas teorias por trás dos jogos de guerra, introduziu algumas modificações na dinâmica destes jogos de modo a quebrar com a lógica típica dos jogos de guerra baseada em um vencedor único. Desta forma, introduzia-se a ideia de que o ganho de um jogador não implicaria, necessariamente, na perda de outro. Na década de 1970, Dave Arneson, um dos companheiros de jogo de Dave Wesley, e influenciado por autores de fantasia medieval como J.R.R.Tolkien (autor de “O Senhor dos Anéis” e “O Hobbit”) introduziu inovações como a ideia

de evolução da personagem (em que esta aprimorava suas habilidades quanto mais monstros derrotasse) e os labirintos (por meio dos quais as personagens se aventuravam). Nesta mesma década, Arneson se junta a Gary Gygax (outro fã de jogos de guerra e fantasia medieval) para conceberem um sistema completo com regras, personagens e ambientação denominado *Dungeons & Dragons* (D&D), um dos sistemas de RPG mais influentes. A partir de D&D, o mercado de RPG se amplia, assim como a variedade de temáticas (para além do medieval com elementos fantásticos, surgem RPGs baseados em super-heróis, vampiros, lobisomens, velho-oeste, cultura cyberpunk, viagem no tempo, entre vários outros) e a qualidade dos jogos melhora. A partir da década de 1980, outros sistemas, com novas mecânicas de jogo, surgem, de modo que o RPG chega na década de 1990 como um modo de entretenimento bastante maduro.

Conforme esclarecem Schmit (2008) e Vasques (2008), em um RPG de mesa, cada jogador, com exceção de um (o Mestre), representa um personagem da história, com características pré-estabelecidas. O Mestre assume o papel de narrador da história, descrevendo o cenário e representando todos os coadjuvantes, antagonistas e figurantes, denominados de *non-player characters* (NPC). No decurso do jogo, o mestre propõe um cenário fictício aos participantes, os quais devem imaginar e simular situações nesse ambiente, respondendo aos desafios apresentados pelo mestre. Ao mestre também cabe analisar a validade das ações realizadas pelos jogadores e julgar quais são as suas consequências no jogo (SOARES, 2013).

Hoje em dia, um RPG pode, segundo Soares (2013), ser classificado em cinco tipos:

- i. **RPG de mesa:** caracterizado pela reunião dos jogadores em torno de uma mesa (geralmente usando lápis e papel para registrar as características mais importantes do personagem em planilhas ou fichas) sob coordenação de um indivíduo (o mestre do jogo) responsável por elaborar e conduzir uma história;
- ii. **Live-action:** tem como marca a representação física de um grande número de pessoas por meio de roupas, falas e gestos em um local devidamente decorado com elementos do cenário em que o jogo se realiza. Neste tipo de RPG, predomina a encenação dos jogadores;
- iii. **Aventuras solo:** são também conhecidas como livros-jogo, que consistem em livros com vários elementos do RPG de mesa. Nestes livros, são apresentados ao jogador o cenário e a uma situação problema. Para cada situação, são oferecidos diversos caminhos e finais que o participante pode percorrer para definir o resultado da história;
- iv. **RPG eletrônico:** constitui uma adaptação do RPG de mesa para o computador, em que um único jogador controla um personagem ou um grupo de personagens em um ambiente eletronicamente simulado, fazendo escolhas e desvendando quebra-cabeças para avançar na história;

- v. **Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)**: isto é, um jogo de computador e/ou videogame online que permite a milhares de jogadores criarem personagens e interagirem em um mundo virtual dinâmico na Internet

Não obstante o tipo, Cabalero; Matta (2006) observam que há características que são comuns ao RPG, tais como: a socialização (uma vez que os jogadores conversam entre si e com o mestre, trocando ideias); a colaboração (necessária diante dos desafios impostos pelo mestre); a criatividade e a imaginação (necessárias para os personagens reagirem e resolverem os desafios das histórias); a interatividade (desenvolvida no decurso do jogo entre participantes e mestre) e a interdisciplinaridade (por residir, em cada aventura, a possibilidade de abordar temáticas oriundas de várias disciplinas tais como história, geografia, biologia, física, matemática, entre outros).

Em termos práticos, o que o RPG faz é situar o jogador em um mundo fictício e aberto (isto é, ser restrição quanto à ação que o jogador pode realizar). Isso significa que, ao mesmo tempo em que tem total liberdade para tomar a atitude que julgar adequada para solucionar um determinado obstáculo no jogo, o participante também sujeita-se às consequências de suas ações. O detalhe é que, por se tratar de uma simulação, os participantes não são passíveis de sofrerem realmente com os ônus de suas decisões. Por outro lado, tomadas de forma séria e consciente, as ações dos participantes podem leva-los a refletir sobre as mesmas e, o mais importante, verificar onde errou ou o que alternativa poderia ter adotado. Além disso, o fato de não haver ônus reais decorrentes das decisões tomadas, tira boa parte da pressão que afligiria o participante caso se tratasse de uma situação real.

Em suma, o RPG utilizado em sala de aula serve como uma ferramenta de treinamento face a possíveis dilemas ou problemas que o futuro profissional provavelmente enfrentará no desempenho de suas funções. Justamente por ser um jogo de representação, o RPG oferece elementos que permitem trabalhar competências que precisam ser dominadas por futuros profissionais. Com efeito, o RPG para fins de treinamento profissional ocorre com frequência, por exemplo, em juris simulados em faculdades de direito. Embora não seja definido com esse nome, lá estão todos os elementos de um RPG: um mestre que conduz uma história, personagens, ações a serem tomadas, reações resultantes destas ações e novas decisões a serem consideradas. Destarte, pode-se dizer que o RPG aplicado no ambiente acadêmico é uma prática de sucesso consagrada. Face tal constatação, por que não adaptá-la ao processo de formação dos futuros turismólogos?

O turismo é uma atividade econômica que, ao menos nos discursos governamentais, é frequentemente associada ao desenvolvimento econômico das localidades nos quais se desenvolve. No entanto, posturas mais críticas têm vindo a ressaltar, com cada vez mais ênfase os impactos negativos da atividade; a tal ponto que tornou-se consenso o fato de que, à

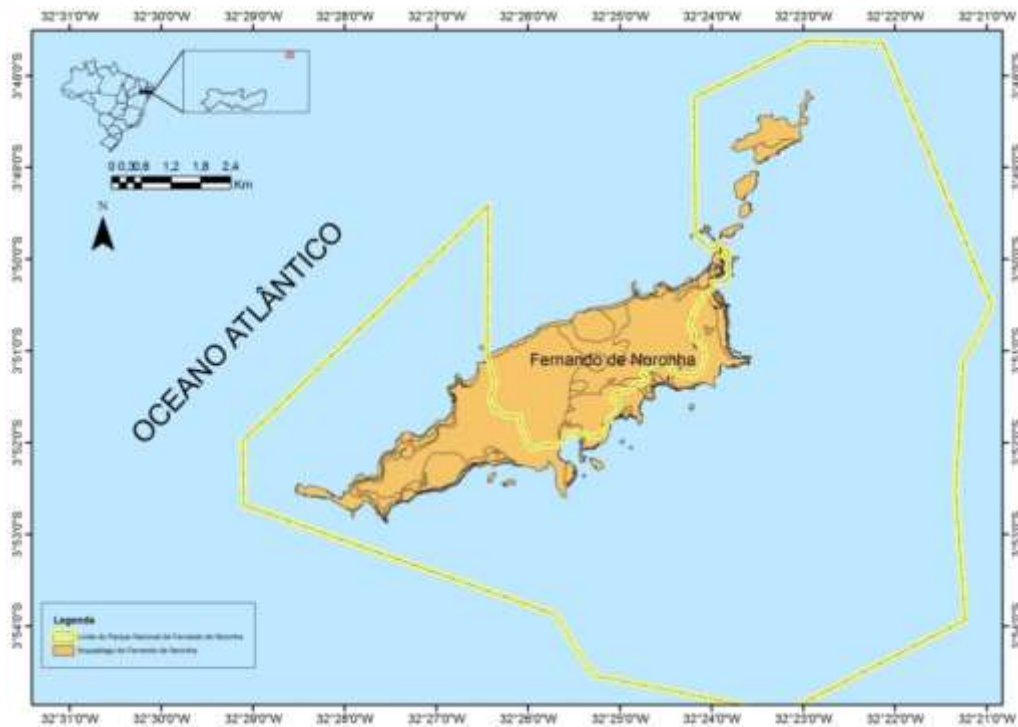
despeitos das melhorias, o turismo também é responsável por desencadear diversos efeitos negativos. Embora constitua motivo de regozijo o fato da literatura especializada discutir, com cada vez mais ênfase, os impactos negativos do turismo, é preciso ter em conta que o ponto de vista dos sujeitos por trás da perpetração desses impactos segue debilmente inexplorado. Em outras palavras: fala-se bastante em impacto negativo do turismo, porém pouco se discute o que se passa pela cabeça daqueles que perpetram e/ou permitem esses impactos.

Impactos do turismo estão imbuídos de intencionalidades. Refletir a partir do ponto de vista de quem os pratica é tão importante quanto suas consequências econômicas, sociais, culturais ou ambientais. Partindo da premissa de que, se colocado na posição de um agente causador (ou permissor) do impacto os alunos tenderiam a refletir (e compreender) de forma mais apurada as motivação que estão por trás das ações, o presente artigo apresenta uma proposta de dinâmica baseada em RPG para discutir a temática específica dos impactos ambientais causados pelo turismo. A intenção com a utilização do RPG como técnica de metodologia ativa é fazer com que os alunos pensem a partir da perspectiva de quem causa o impacto, raciocinando segundo seus interesses. Para tanto, utilizou-se como caso de estudo o destino Fernando de Noronha, um dos destinos turísticos mais emblemáticos do Brasil e um destino frequentemente associado à natureza e equilíbrio ambiental.

3. O turismo e seus impactos ambientais em Fernando de Noronha

O arquipélago de Fernando de Noronha Está situado a 545 km de Recife (PE), entre as coordenadas 3° 54'S de latitude e 32° 25'W de longitude. Segundo IBAMA (2005), o arquipélago é composto por 21 formações rochosas (entre ilhas, ilhotas e rochedos) que ocupam uma área de aproximadamente 26 km², dos quais 17 km² correspondem à ilha principal, única habitada (figura 1). O arquipélago, na verdade, constitui a parte emersa de um alinhamento de montanhas submarinas, distribuídas ao longo de uma faixa com direção Leste-Oeste, que se estende desde a Dorsal Atlântica até a plataforma continental brasileira, na altura da costa do Ceará, em direção a Fortaleza (IBAMA, 2005).

Figura 1: Arquipélago de Fernando de Noronha



Fonte: Cordeiro (2016).

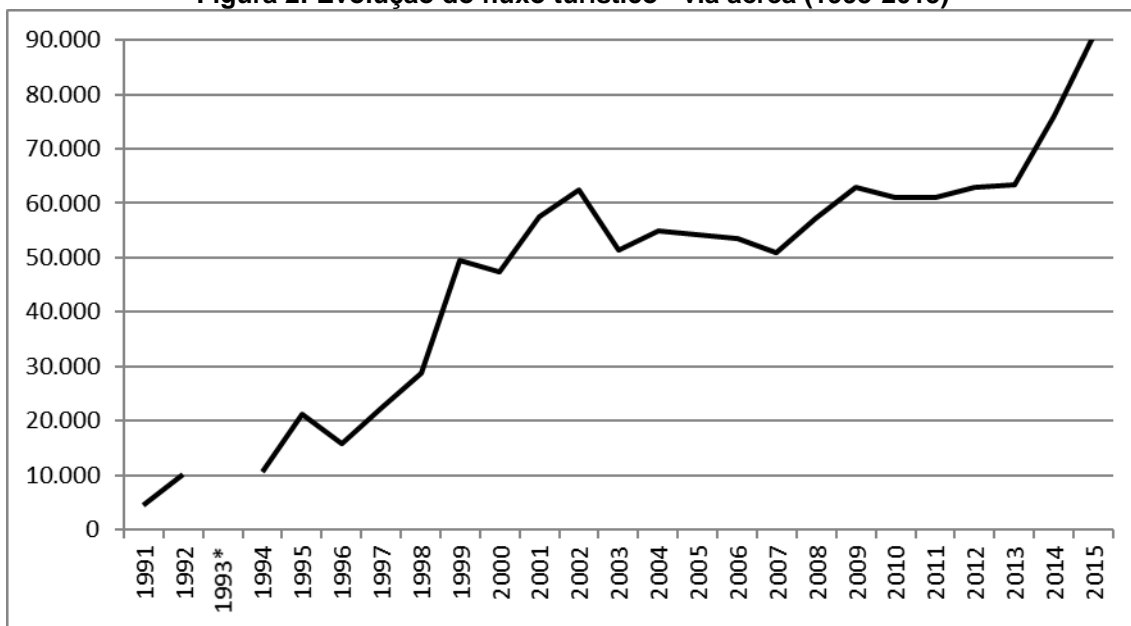
O clima do arquipélago é o tropical (temperatura média 25,4 °C), com duas estações bem definidas: uma chuvosa, com os maiores índices de precipitação entre os meses de março e maio, e outra seca, com os menores índices entre outubro e dezembro. A vegetação é constituída por espécies típicas da Caatinga, sendo as principais espécies arbóreas a Gameleira (*Ficusnoronhae*), o Mulungu (*Erythrinaauranthiaca*) e a Burra Leiteira (*Sapiumscleratum*). É no arquipélago também que se encontra a única ocorrência de mangue insular do Atlântico Sul, ocupando uma área de 1.500 m² (LINS E SILVA, 2013).

Diz-se que o arquipélago foi descoberto nos primórdios do séc. XVI pela II Expedição Exploradora (1503-1504) comandada pelo português Gonçalo Coelho cujo financiador foi um nobre português de ascendência inglesa, chamado Fernão de Loronha. Esse fidalgo recebeu então o arquipélago a título de Capitania Hereditária, em 16 de janeiro de 1505, tornando-se assim, o primeiro donatário em terras do Brasil (ROCHA LIMA, 2000). Após cinco séculos de ocupação e depois de ter funcionado como Colônia Correcional, presídio comum, presídio político e base militar norte-americana durante a II Guerra e a Guerra Fria (LINS E SILVA, 2013), Fernando de Noronha chega ao século XX (por força do Art. 15, Título X, Ato das Disposições Constitucionais Transitórias da Constituição Federal em 05 de outubro de 1988) como um território pertencente ao Governo de Pernambuco.

Sem dispor das verbas necessárias para administrar seu novo território e sem qualquer atividade econômica capaz de assegurar a autonomia do arquipélago, o governo do Estado chegou à conclusão de que a melhor alternativa era “Tornar o turismo a principal atividade econômica do arquipélago de Fernando de Noronha, respeitando e preservando o patrimônio natural” (MRS ESTUDOS AMBIENTAIS, 2000, p.11). O Governo de Pernambuco encontrou, portanto, no turismo e, sobretudo, na cobrança pelo acesso ao arquipélago, a solução para dar conta de seu novo território (CLETO, 2013).

Desde que se abriu para o turismo, Fernando de Noronha vem apresentando uma tendência para o aumento no quantitativo de visitantes (figura 2) e, por conseguinte, do número de meios de hospedagem. Entre 1965 e 1988 só havia 07 pousadas na ilha; a partir da reanexação (1988), ocasião em que a ilha se abre para o turismo e até 1995, surgem mais 27 novas pousadas; entre 1996 e 2010, mais 38 novas pousadas são constituídas. Atualmente Fernando de Noronha abriga pouco mais de 130 meios de hospedagem, entre pousadas regulares (autorizadas pelo governo local) e irregulares, totalizando quase 2.000 leitos.

Figura 2: Evolução do fluxo turístico - via aérea (1995-2015)



*Informação inexistente

Fonte: CORDEIRO (2016)

Juntamente com os ganhos financeiros decorrentes do aumento do número de visitantes, a abertura da ilha ao turismo também implicou em um conjunto de consequências negativas. A mais evidente delas foi a pressão sobre o ecossistema local. Ao considerar os efeitos do turismo sobre o meio natural, IBAMA (2005) elenca como principais efeitos negativos resultantes da presença de visitantes: a diminuição da diversidade e densidade de organismos em função do pisoteamento pelas pessoas que visitam os costões rochosos para mergulhar,

observar e fotografar; a retirada de organismos (dos costões rochosos) para venda em outros estados ou com o intuito de levar uma lembrança da ilha; e a biopirataria de espécies de invertebrados (algumas espécies de moluscos de Fernando de Noronha já foram encontradas à venda em sites de conquiologia na internet).

Ainda segundo IBAMA (2005) o turismo em Fernando de Noronha tem sido responsável pela danificação da biota marinha incrustante (corais) devido à grande quantidade de mergulhadores inexperientes; a introdução de espécies exóticas e a alteração no comportamento dos golfinhos decorrente do molestamento ocasionado pelas embarcações de turismo. Ademais, devido à exiguidade de território e à pouca disponibilidade de recursos naturais, não é incomum os ambientes insulares padecerem de problemas resultantes da geração de resíduos sólidos e saneamento ou de crises de abastecimento de água e fornecimento de energia.

Com efeito, a problemática hídrica é, certamente, um dos principais assuntos quando se trata do desenvolvimento do turismo em Fernando de Noronha. Isto porque como não há, no arquipélago, nascentes nem cursos d'água perenes, a água doce resulta de escoamentos superficiais ocasionados por eventos pluviométricos relevantes no período chuvoso (BELTRÃO, 2013). Desta forma, o suprimento de água se dá, basicamente, por meio de poços, de açudes, de uma placa de captação de água pluvial e de um dessalinizador. Essa estrutura consegue atender satisfatoriamente à demanda local durante os períodos de baixa estação, porém fica comprometida nos períodos de maior fluxo turístico (dezembro e janeiro), resultando assim em crises de abastecimento (KÖRÖSSY, 2007).

Energia elétrica é outro ponto de estrangulamento. Assim como acontece com a água, os períodos de maior demanda de energia elétrica são os momentos de intenso fluxo turístico quando ocorre um aumento no consumo de energia nos quartos das pousadas através da utilização de TV, ar-condicionado e frigobar. O aumento na demanda por energia também é resultado da pressão que um maior número de visitantes impõe sobre o sistema de dessalinização que, para atender ao aumento da demanda por água, é obrigado a trabalhar mais e, portanto, a consumir mais energia elétrica.

No que toca aos resíduos sólidos, há em Fernando de Noronha uma Usina de Compostagem e Tratamento de Resíduos Sólidos. Sendo uma forma de tratamento relativamente simples, a compostagem aeróbia é indicada em casos nos quais o volume de lixo gerado não é elevado, situação que era a de Fernando de Noronha quando da criação da Usina em 1989. Na década de 1990, no entanto, o volume de lixo produzido na ilha começou a aumentar devido, principalmente, ao aumento do número de visitantes e ao surgimento de novas pousadas. Esse aumento acabou por comprometer a capacidade da Usina de Compostagem a tal ponto que os resíduos começaram a acumular a céu aberto. O acúmulo de tanto lixo tem como

consequência a produção e vazamento do chorume dos sacos de lixo que, por sua vez, se infiltram no solo e podem vir a contaminar as praias próximas. Além disso, sem o tratamento devido, esses resíduos atraem animais como urubus, ratos e baratas.

O aumento na quantidade de visitantes tem rebatimentos, também, no sistema de coleta e tratamento de esgoto que, sobretudo na alta estação, tende a colapsar. Como resultado, há vazamento de esgoto, causando mau cheiro e contaminação das praias adjacentes.

Embora sumária, essa breve caracterização da situação de Fernando de Noronha oferece elementos suficientes para despoletar uma dinâmica de RPG voltada para refletir e discutir sobre os impactos ambientais associados ao desenvolvimento do turismo no arquipélago. O que se apresenta, a seguir, é uma sugestão de como conduzir uma dinâmica baseada na situação específica de Fernando de Noronha.

4. Proposta de dinâmica

A presente proposta foi concebida para ser realizada em 05 momentos: i) contextualização (10 minutos); ii) *brainstorming* (30 minutos); iii) exposição dos argumentos (35 minutos), iv) réplica (21 minutos) e; v) reflexão (20 minutos). Evidentemente o tempo pode variar em função do tempo de aula, do tamanho da turma, da profundidade dos argumentos elaborados e/ou da capacidade de (contra)argumentação dos alunos.

4.1 Momento 1: Problematização (10 minutos)

A primeira providência é problematizar a situação de Fernando de Noronha. No contexto da sala de aula, problematizar significa fazer uma contextualização sobre a realidade como forma do aluno melhor compreender o caso a ser trabalhado (DIESEL et al, 2017). O que se recomenda é que o docente assuma esse papel e, em torno de 10 minutos, explique brevemente à turma a situação de Fernando de Noronha enquanto destino turístico e comente sumariamente sobre os impactos ambientais que a atividade vem provocando no destino.

Neste sentido, a caracterização anteriormente descrita pode servir como ponto de partida para familiarizar o próprio docente com a realidade de Fernando de Noronha e, a mesma descrição, também pode ser oferecida aos alunos como suporte. Evidentemente, é aconselhável que o docente recorra a outras fontes (incluindo impressões pessoais sobre o destino, se for o caso), para enriquecer a descrição do caso de estudo. O essencial é que esse primeiro momento sirva para o aluno desenvolver uma impressão inicial de como o turismo vem impactando, sobretudo negativamente, o destino.

4.2 Momento 02: brainstorming (30 minutos)

Uma vez realizada a explanação sobre Fernando de Noronha, sugere-se dividir a turma em sete grupos e atribuir a cada um deles papéis (*roles*) específicos a serem desempenhados:

- i. **Comunidade local A:** este grupo deve se comportar como se fizesse parte da comunidade local. Sua atribuição é pensar especificamente, em como a quantidade cada vez maior de turistas na ilha vem impactando sua **qualidade de vida**. O docente deve dirigir-se em particular a este grupo e solicitar do mesmo que reflita e elabore argumentos sobre como a presença cada vez mais massiva de visitantes tem provocado incômodos como barulho, poluição visual, conflitos, aumento do custo de vida, escassez de produtos no supermercado, degradação do patrimônio histórico, superlotação da praia, entre outros problemas;
- ii. **Comunidade local B:** este grupo também deve assumir o papel de membros da comunidade local. No entanto, o cerne de suas preocupações é a geração de lixo. Este grupo deve pensar em como a quantidade exagerada de turistas está na origem da sobrecarga que é imposta à unidade de tratamento de resíduos sólidos da ilha. Em particular, o docente deve demandar ao grupo que elabore argumentos que vinculem aumento de visitantes e geração de resíduos sólidos e os efeitos negativos que isso provoca;
- iii. **Comunidade local C:** também no papel de membros da comunidade insular, este grupo deve se concentrar especificamente em como o excesso de turistas vem alterando a qualidade da água. Neste sentido, em privado, o docente deve solicitar ao grupo que se comporte tal como ilhéus que, devido à quantidade elevada de visitantes, acabam sofrendo com poluição da água, sobrecarga do sistema sanitário e racionamento ou mesmo escassez de água, especialmente em épocas de alta estação. Se colocar na condição de ilhéu implica em imaginar como o turismo interfere (nesse caso, negativamente), em seu dia a dia;
- iv. **Comunidade local D:** embora faça igualmente parte da comunidade local, a este grupo deve ser atribuída a tarefa específica de apoiar o turismo. Esse grupo representa aquela parcela da comunidade que, mesmo cônica de todos os impactos negativos que o turismo provoca, considera que, dada as circunstâncias (isto é, o fato de Fernando de Noronha ser uma ilha), não há outra atividade capaz de gerar postos de trabalho. O docente deve solicitar, em particular, a este grupo que elabore argumentos para apoiar a ideia de que, apesar das queixas, o turismo seria um “mal necessário”;
- v. **ONG Ambientalista:** este grupo deve pensar e se comportar tal como uma ONG cujo propósito é a proteção da natureza. Os membros deste grupo devem imaginar em como o excesso de turistas vem prejudicando o equilíbrio do ecossistema insular. Assim, em particular, o docente deve solicitar ao grupo que elabore argumentos que

sustentem como o turismo tem sido responsável por impactos negativos sobre a fauna e flora da ilha, sobre como a atividade vem comprometendo o equilíbrio a partir do momento em que introduz espécies exóticas e gera mudanças no comportamento dos animais. O grupo pode, por exemplo, discorrer sobre os efeitos que os navios de cruzeiro que chegam à ilha têm sobre o comportamento dos golfinhos;

- vi. **Empresa de cruzeiros:** este grupo deve se comportar como representantes de uma empresa que realizar cruzeiros para a ilha. Em assim sendo, seus membros devem pensar nos efeitos benéficos que as atividades de cruzeiros têm para a economia. Em particular, o docente deve alertar os membros desse grupo para o fato de que há certos membros da “comunidade local” e de uma “ONG ambientalista” que estão insatisfeitos com a atuação dos cruzeiros na ilha. Assim, este grupo deve ser orientado a elaborar argumentos para se antecipar a prováveis críticas;
- vii. **Poder público:** por fim, há o grupo que encarna o poder público. Este grupo representa a autoridade máxima do destino, a entidade responsável por impedir que interesses particulares se sobreponham ao bem comum. Colocado sob esta perspectiva, o grupo deve ser avisado que sobre ele recairá a decisão final acerca do rumo que o destino tomará. Ademais, os membros devem estar cientes de que a decisão não será tarefa fácil, dado que a situação em tela impõe um dilema: de um lado, a comunidade local está insatisfeita com o excesso de visitantes e há uma ONG que talvez (a depender dos argumentos do grupo responsável por interpretá-la) vá pressionar para um “turismo zero” na ilha; enquanto que, do outro lado, é preciso ter em conta que, sendo a única atividade econômica da ilha, a redução do turismo poderia incorrer em uma crise de receita. Face esta possibilidade, os cruzeiros soariam como uma opção bem interessante, pois, além da quantidade grande de visitantes, há o pagamento de taxas para a autorização do funcionamento dos mesmos na ilha. Enfim, esse grupo deve ser alertado para o fato de que haverá uma discussão entre as diversas partes interessadas e que eles deverão assumir um posicionamento claro sobre os rumos do turismo na ilha ao final da discussão.

Conforme deve ter ficado claro, a missão de cada grupo é, essencialmente, a de emular os anseios e interesses dos grupos que representam. Para esta fase, recomenda-se que seja dado aos grupos um tempo de 30 minutos. No decurso desse tempo, compete ao docente se dirigir a cada um dos grupos de modo a estimular a reflexão e assegurar que os mesmos não se desvirtuem dos posicionamentos que lhes foram atribuídos. Além disso, é natural que surjam dúvidas dos grupos sobre que argumentos elaborar. A recomendação é que o docente realmente atue como um facilitador, questionando e estimulando os mesmos a desenvolverem seus próprios argumentos.

Se as reflexões não fluírem a contento, alguns recursos podem ser empregados. Um deles é distribuir textos que tratem especificamente dos impactos ambientais causados pelo turismo. Outro recurso é estimular os alunos a utilizarem seus dispositivos móveis (computadores portáteis, tablets e celulares) para realizarem pesquisas na internet em busca de histórias, dados e fatos passíveis de conceber e/ou suportar seus argumentos.

4.3 Momento 03: exposição dos argumentos (35 minutos)

Expirado o momento de elaboração dos argumentos, cabe ao docente iniciar e conduzir o debate entre os grupos. Para tanto, recomenda-se que se comece rememorando o objetivo da atividade, resgatando-se o fato de Fernando de Noronha ser um destino turístico que vive basicamente do turismo e que, nesse contexto, os navios de cruzeiro teriam uma função importante uma vez que trazem, constantemente, levadas de turistas. Cria-se, desta forma, a situação propícia para se passar a palavra ao Grupo 6 para que o mesmo exponha, em não mais que 5 minutos, seus argumentos sobre os benefícios da atividade de cruzeiro para o turismo na ilha.

Finalizado o tempo, sugere-se que a palavra seja passada para o grupo da “ONG” que terá, igualmente, 5 minutos para expor seus argumentos. Finalizado esse tempo, passa-se à palavra ao grupo que representa “comunidade local”. Cada grupo que a representa, dispõe também de 5 minutos para expor seus argumentos sobre as consequências do turismo.

A esta altura é provável que os ânimos estejam aflorados, com os grupos querendo refutar os argumentos daqueles que lhes são contrários. Caso isso aconteça, é importante, para o bom andamento da dinâmica, que o docente vete este tipo de interferência de modo que o grupo que está com a palavra tenha condições de desenvolver adequadamente seu raciocínio.

Terminadas as falas de todos os grupos que representam a comunidade local, a palavra deve ser passada ao grupo que faz o papel do poder público. Neste momento, os membros desse grupo devem expor seu ponto de vista sobre a situação do turismo na ilha e abordar questões que tenham sido levantadas pelos grupos. No entanto, este ainda não é o momento de se cobrar do “poder público” um posicionamento quanto aos rumos do turismo na ilha. Finalizadas as exposições dos 7 grupos, terão se passado 35 minutos.

4.4 Momento 04: réplica (21 minutos)

Uma vez expostos os argumentos de cada grupo, inicia-se outro momento dedicado a complementações e contra argumentações. Neste momento, cada grupo tem direito a 03 minutos para, cada um a seu turno, complementar um argumento anteriormente apresentado, introduzir um novo argumento ou mesmo responder ou rebater questões que porventura tenham sido levantadas por outros grupos. Novamente, o docente precisa ser atuante no

sentido de deixar que os grupos desenvolvam seus argumentos e objeções sem que sejam interrompidos. Sugere-se que seja seguida a mesma ordem da rodada anterior. Sendo o “poder público” o último grupo a expor seus argumentos. Aqui sim é o momento de se cobrar um posicionamento do grupo quanto ao futuro do turismo na ilha. Ao final da sua fala, o poder público deve expressar se seguir permitindo a massificação do turismo na ilha, ou se vai acatar as demandas populares (comunidade local e ilhéus) e restringir a entrada de visitantes.

4.5 Momento 05: reflexão e discussão teórica (20 minutos)

O ciclo se fecha com uma necessária reflexão em torno de tudo o que se discutiu. Antes da discussão propriamente dita, sugere-se resgatar o fato de que a dinâmica teve um propósito lúdico e que tudo não passou, ao fim e ao cabo, de uma grande simulação de situações que os alunos, enquanto futuros turismólogos, talvez venham a se deparar no desempenho de suas funções.

Em seguida, deve ter lugar um necessário debate sobre os argumentos e contra-argumentos que foram levantados ao longo da dinâmica. Aqui se abre uma miríade de possibilidades de discussão consoante os argumentos que foram evocados. Não há, portanto, uma lista de checagem do que abordar. Cabe ao docente ter a sensibilidade de ir concatenando os argumentos que foram apresentados e, na medida do seu conhecimento, ir relacionando-os com o conteúdo da disciplina.

5. Considerações Finais

No âmbito da sala de aula, o RPG visa transformar o professor em um contador de uma história cujas personagens (alunos) devem representar os papéis que lhes foram atribuídos e a partir de um conjunto de informações que lhes foram transmitidas (RANDI; CARVALHO, 2013). Conforme já enfatizado, o grande diferencial desse método é que o aluno, colocado no lugar da personagem, tende a pensar e refletir segundo seus pressupostos e interesses.

Além disso, atividades de sala de aula baseadas em metodologias ativas favorecem a interação entre os alunos. Como bem lembram Diesel et al (2017), a aula expositiva, na qual os alunos sentam-se em carteiras individuais e são proibidos de trocar ideias com colegas, dá lugar, nas aulas baseadas em metodologias ativas, a momentos de discussão e trocas. Esse movimento de interação constante com os colegas de sala e com o professor, aliás, faz com que o aluno eventualmente reveja algumas ideias que tinha como certa. Desta forma, o espaço outrora coercitivo e inibidor do intercâmbio de ideias transforma-se em um espaço do diálogo construtivo proporcionado pelas discussões nas quais cada um dos grupos defendem seus pontos de vista. Além disso, pensar a partir de pontos de vista que não são os seus, se vendo impellido a defender abordagens das quais, na vida real, eventualmente discorde, faz com que

o aluno amplie seus horizontes para a temática em questão ao mesmo tempo em que exercita sua oratória e retórica.

Uma vez que o participante é obrigado a se comportar segundo o papel que lhe é atribuído, verifica-se que o RPG é uma excelente oportunidade do aluno experimentar (em um ambiente controlado e isento de consequências) as angústias e necessidades de um profissional. Diante do exposto, entende-se que o uso do RPG em sala de aula é útil porque obriga o aluno a assumir uma posição, a emitir uma opinião acerca da situação, a se posicionar contra ou a favor e, por conseguinte, a pensar e pesquisar dados que venham a suportar suas afirmações (DIESEL et al, 2017). Sendo assim, diversas competências são trabalhadas. Isso é importante porque tira o aluno da inércia e exercita a capacidade de construção de argumentos sólidos.

Outro aspecto importante é que os argumentos levantados costumam dar origem a conceitos importantes que devem ser trabalhados no âmbito da disciplina. No caso da dinâmica aqui proposta, cujo enfoque foi o impacto ambiental causado pelo turismo, abre-se margem para um tema como a questão da **capacidade de carga**. Em se tratando de uma ilha, é praticamente certo que os argumentos levantados pelos grupos da comunidade local e da ONG remetam à necessidade da atividade turística estabelecer e respeitar o limite máximo de pessoas que a ilha pode absorver. Está aqui uma excelente oportunidade para se discutir o conceito de capacidade de carga, as técnicas existentes para a sua definição, bem como sobre as estratégias que podem ser utilizadas para operacionalizar o limite máximo estipulado.

Uma segunda discussão que pode ser feita decorre das razões pelas quais a capacidade de carga da ilha tende a ser extrapolada: **os navios de cruzeiros**. Neste momento é interessante refletir sobre os impactos não só ambientais, como também sociais que estas embarcações provocam. Recorde-se, por exemplo, que grande parte dos cruzeiros funcionam no formato *all inclusive*, o que significa que a quase totalidade de seus passageiros dormem e se alimentam no navio. Ou seja, é quase certo que não haverá despesas com alimentação e hospedagem no destino. Na prática, isso significa que o destino arcará com todos os impactos decorrentes de uma chegada maciça de visitantes que pouco contribuirá para movimentar a economia local. A esta altura é fundamental esclarecer que, particularmente no caso de Fernando de Noronha, navios de cruzeiros não são mais permitidos, justamente por conta dos impactos supracitados. Por isso mesmo, recomenda-se que o docente esclareça que o ator “empresa de navios de cruzeiro” foi colocado na dinâmica apenas como uma forma de dar um tom mais “dramático” à mesma.

Outra discussão que merece ser empreendida é àquela relacionada ao fato de que é muito difícil haver unanimidade em torno do planejamento de destinos. Neste sentido, convém invocar o fato de que, ao longo da simulação, parte da comunidade estava contrária ao turismo, enquanto alguns de seus membros eram a favor, mesmo estando cientes dos efeitos negativos

desse desenvolvimento. Isto traz a reboque a discussão sobre a necessidade de haver um agente que seja capaz de conciliar o interesse da população local, da iniciativa privada e de agentes como ONG's que atuam no destino. Em outras palavras, faz-se necessário refletir sobre o papel do poder público e o impacto de suas decisões sobre a gestão do destino. A depender da forma como o poder público opte por gerir o destino, este será mais, ou menos, viável em longo prazo. Tal discussão torna inevitável uma outra: a sustentabilidade de destinos turísticos.

A partir da estrutura de dinâmica sugerida, é praticamente certo que o clímax da aula tenda a ser uma discussão que envolva a necessidade de se pensar um modelo de desenvolvimento que utilize o espaço segundo uma perspectiva de longo prazo. Em outras palavras: que se pense o turismo de forma sustentável. Este é o momento propício, portanto, para discutir o conceito de desenvolvimento sustentável, resgatar como e em que contexto o mesmo surge, como e porque se associa com o turismo para dar origem ao conceito de "turismo sustentável" e, evidentemente, refletir sobre os instrumentos que podem ser utilizados para viabilizar esse turismo sustentável.

Essa última reflexão revela, portanto, o que torna essa metodologia ativa baseada em RPG tão especial: a teorização deixa de ser o ponto de partida e passa a ser o ponto de chegada (DIESEL et al, 2017). Para o aluno isto é fundamental porque ao invés do conhecimento ser simplesmente depositado, ele é efetivamente (re)descoberto. As questões que são levantadas tornam-se o ponto de partida para a busca de material na literatura. Por conseguinte, a revisão bibliográfica torna-se mais seletiva, interessante e ávida, tornando o próprio processo de aprendizagem, em si mesmo, mais efetivo.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, M. V.; REJOWSKI, M.; LEAL, S. (2012). Uso de casos para ensino em turismo: Estratégia de ensino-aprendizagem para a formação superior no Brasil. Revista brasileira de pesquisa em turismo, v. 6, p. 109-126.

BELTRÃO, R. (2013). Cruzeiros marítimos no arquipélago de Fernando de Noronha - PE: aspectos e impactos ambientais. Dissertação (Mestrado Profissional em Tecnologia Ambiental), Associação Instituto de Tecnologia de Pernambuco.

BERBEL, N. (2011). As metodologias ativas e a promoção da autonomia dos estudantes. Semina: Ciências Sociais e Humanas, 32(1), pp.25-40.

CABALERO, S.; MATTA, A. (2006). O jogo RPG visto como uma comunidade de aprendizagem. In: II Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação – construindo novas trilhas, Salvador.

CLETO, A. W. (2013). De cemitério de ideias a embrião de sementes: uma experiência sobre a mobilização social em Fernando de Noronha. Dissertação (Mestrado Profissional em Turismo). Universidade de Brasília.

CORDEIRO, I. (2016). O turismo no processo de (re)produção de espaços insulares pela acumulação por despossessão - Fernando de Noronha (Pernambuco). Tese (Doutorado em Geografia) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife.

DIESEL, A.; BALDEZ, A.; MARTINS, S. (2017). Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. Revista THEMA, 14(1), pp.268-288.

IBAMA – INSTITUTO BRASILEIRO DO MEIO AMBIENTE E DOS RECURSOS NATURAIS RENOVÁVEIS. (2005). Plano de Manejo – Fase 1 da Área de Proteção Ambiental APA Fernando de Noronha, Atol das Rocas e São Pedro e São Paulo. Resumo executivo. Brasília: IBAMA.

KÖRÖSSY, N. (2007). Turismo e recursos hídricos no arquipélago de Fernando de Noronha (Pernambuco/Brasil): Reflexões sobre a sustentabilidade da atividade turística a partir da análise do consumo de água pelos meios de hospedagem. Dissertação (Mestrado em Gestão e Políticas Ambientais) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife.

LINS E SILVA, M. B. (2013). Fernando de Noronha: cinco de séculos de história. Recife: Ed. Universitária da UFPE.

MRS ESTUDOS AMBIENTAIS. (2000). Plano de Gestão do Arquipélago de Fernando de Noronha Ecoturismo e Desenvolvimento Sustentável – FASE 1 (Capacidade de Suporte). Brasília: MRS ESTUDOS AMBIENTAIS.

PEREIRA, R. (2012). Método ativo: técnicas de problematização da realidade aplicada à educação básica e ao ensino superior. In: VI Colóquio internacional. Educação e contemporaneidade. São Cristóvão.

RANDI, M.; CARVALHO, H. (2013). Aprendizagem através de Role-Playing Games: uma abordagem para a educação ativa. Revista Brasileira de Educação Médica, 31(1), pp.80-88.

ROCHA LIMA, J. (2000). Nas águas do Arquipélago de Fernando de Noronha. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Universidade Pontifícia Católica de São Paulo, São Paulo.

SCHMIT, W. (2008). RPG e educação: alguns apontamentos teóricos. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina.

SEIXAS, E.; ARAÚJO, M.; BRITO, M.; FONSECA, G. (2017). Dificuldades e desafios na aplicação de metodologias ativas no ensino de turismo: Um estudo em Instituição de Ensino. Revista Turismo e Ação, 19(3).

SOARES, A. (2013). Role playing game (RPG): elaboração e avaliação de estratégia pedagógica para formação crítica e autônoma do enfermeiro. Dissertação (Mestrado em Saúde e Enfermagem) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

SOUZA, C.; IGLESIAS, A.; PAZIN-FILHO, A. (2014). Estratégias inovadoras para métodos de ensino tradicionais - aspectos gerais. Medicina, 4(3), pp.284-292.

VASQUES, R. C. (2008). As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Universidade Estadual Paulista, São Paulo.