



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA  
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”  
INSTITUTO DE BIOCÊNCIAS – RIO CLARO



---

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO HUMANO E TECNOLOGIAS**

---

**LUIS ANDRÉ PEREIRA DE OLIVEIRA**

**RESSONÂNCIAS DA TECNOLOGIA VIRTUAL NA RECREAÇÃO EM HOTÉIS**

A large, abstract geometric pattern in the bottom right corner of the page, consisting of overlapping light blue and white shapes that resemble a stylized globe or a network of connections.

Rio Claro  
2017

Luis André Pereira de Oliveira

**RESSONÂNCIAS DA TECNOLOGIA VIRTUAL NA RECREAÇÃO EM HOTÉIS**

Dissertação apresentada ao PPG-DEHUTE, como requisito para o nível de Mestrado, na linha de pesquisa: Tecnologias, Corpo e Cultura, no Instituto de Biociências, da Universidade Estadual Paulista - UNESP, sob orientação da Profa. Dra. Gisele Maria Schwartz

Rio Claro  
2017

600  
O48r      Oliveira, Luis André Pereira de  
            Ressonâncias da tecnologia virtual na recreação em hotéis  
            / Luis André Pereira de Oliveira. - Rio Claro, 2017  
            83 f. : il., gráfs.

            Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista,  
            Instituto de Biociências de Rio Claro  
            Orientador: Gisele Maria Schwartz

            1. Tecnologia. 2. Tecnologia - Utilização. 3. Recreação  
            hoteleira. 4. Exergames. I. Título.



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

Câmpus de Rio Claro



**CERTIFICADO DE APROVAÇÃO**

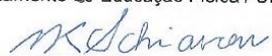
TÍTULO DA DISSERTAÇÃO: RESSONÂNCIAS DA TECNOLOGIA VIRTUAL NA RECREAÇÃO EM HOTÉIS

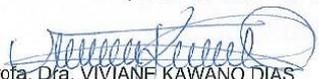
**AUTOR: LUIS ANDRÉ PEREIRA DE OLIVEIRA**

**ORIENTADORA: GISELE MARIA SCHWARTZ**

Aprovado como parte das exigências para obtenção do Título de Mestre em DESENVOLVIMENTO HUMANO E TECNOLOGIAS, área: TECNOLOGIAS NAS DINÂMICAS CORPORAIS pela Comissão Examinadora:

  
Profa. Dra. GISELE MARIA SCHWARTZ  
Departamento de Educação Física / UNESP - Instituto de Biociências de Rio Claro - SP

  
Prof. Dr. MAURO KLEBIS SCHIAVON  
Prefeitura Municipal de Rio Claro - SP / Rio Claro - SP

  
Profa. Dra. VIVIANE KAWANO DIAS  
Departamento de Educação Física / Centro Universitário de Jales - SP

Rio Claro, 30 de agosto de 2017

## **AGRADECIMENTOS**

À minha esposa Ângela e aos meus filhos Caio e Francisco, pelo amor carinho e compreensão nos momentos de ausência.

À Profa. Dra. Gisele Maria Schwartz, pela paciência, atenção e conhecimentos transmitidos a mim.

À Marília amiga e companheira de trabalho, a qual colaborou, tanto no desenvolvimento desse estudo, como nos momentos de dificuldades no trabalho.

Para os companheiros de LEL – Laboratório de Estudos do Lazer: Ana Paula, Viviane, Nara, Priscila, Elisangela, Renata, Rafael, Ivana, Denis e José Pedro, pelo respeito e paciência durante o período nesse grupo de estudos.

“Talvez não tenha conseguido fazer o melhor, mas lutei para que o melhor fosse feito. Não sou o que deveria ser, mas Graças a Deus, não sou o que era antes. ”

(Marthin Luther King)

## RESUMO

A recreação em hotéis apresenta-se como um diferencial no contexto do turismo. Apesar do grande atrativo oferecido pelos programas de recreação em hotéis, ainda pode ser percebida a evasão de crianças, as quais, não raro, preferem dedicar tempo ao uso de tecnologias virtuais, mesmo tendo oportunidades de participarem desses programas dentro dos hotéis. Na perspectiva de motivar maior participação nesses programas, tornou-se instigante desenvolver a proposta de inserção de atividades as quais façam uso de tecnologias virtuais no âmbito da recreação hoteleira, apresentando novos estímulos para atender às expectativas dessas crianças. Porém, nem sempre os pais compartilham os mesmos interesses que seus filhos. Portanto, esse estudo, de natureza qualitativa, teve por objetivo investigar as expectativas e aceitação dos pais de crianças entre 6 e 12 anos, a respeito da inserção de atividades que façam uso de tecnologias virtuais, em um programa de atividades recreativas realizados em hotéis situados no Circuito das Águas Paulista. O estudo aliou pesquisas bibliográfica e exploratória, utilizando questionário misto como instrumento para coleta de dados, aplicado a uma amostra intencional composta por pais de crianças participantes de programa de recreação em hotéis, no qual foram inseridos *exergames* (*videogames* ativos, com movimentos corporais) e atividades recreativas usualmente utilizadas na recreação hoteleira, como o caça ao tesouro, o qual foi remasterizado utilizando *WhatsApp*. Os dados foram analisados descritivamente, por meio da técnica de Análise de Conteúdo e as categorias de análise foram estabelecidas *a priori*. Constaram da dissertação dois artigos. Para o primeiro artigo, o objetivo foi investigar a expectativa e aceitação dos pais sobre a utilização de *exergames* (*videogames* ativos com movimento), por crianças em idade escolar, de 6 a 12 anos, em dois ambientes distintos: ambiente 1 casa, representando ambiente controlado pelos pais, e no ambiente 2 hotéis que oferecem programa de recreação. Foram estabelecidas 2 categorias *a priori*: categoria 1- *exergames* em casa (EC) e categoria 2- *exergames* no programa recreativo em hotéis (EPRH). Os dados evidenciam que a maioria dos pais aceita a utilização de *exergames* em ambos os ambientes, porém eles ressaltam a necessidade de uso com moderação em ambos os ambientes e, no hotel, deve-se atentar para a adequação das vivências às faixas etárias e para a eliminação de aspectos violentos, buscando evidenciar a colaboração e o trabalho em grupo, para que possam ter efeito positivo. Para o segundo artigo, o objetivo foi verificar a aceitação dos pais sobre a inserção de atividades populares, para as quais foram utilizadas tecnologias virtuais, no programa de recreação em hotel e hotel-fazenda. Foram estabelecidas duas categorias referentes à aceitação dos pais: Categoria 1 hotel e categoria 2 hotel-fazenda. Os resultados apontam que, na Categoria 1, 54,5% dos participantes não concordam com a utilização de atividades as quais façam uso de tecnologia virtual no hotel, enquanto 45,5% concordam com a utilização dessas atividades nesse ambiente. Na categoria 2, a rejeição à utilização de atividades as quais façam uso de tecnologia virtual em hotel-fazenda aumentou para 56,5%, enquanto 43,5% dos pais participantes aprovam a utilização dessas atividades em hotel-fazenda. As principais sugestões foram em relação a oportunizar contato com a natureza, fortalecer as relações pessoais e adequar o conteúdo à faixa etária. Pode-se concluir que as expectativas e a aceitação dos pais a respeito da inserção de atividades que façam uso de tecnologia virtual nos programas de recreação em hotéis foram positivas, entretanto, foram destacados importantes aspectos para limitar a utilização destas tecnologias, no sentido de propiciar experiências diversificadas.

**Palavra-chave:** Tecnologia. Recreação Hoteleira. *Exergames*.

## ABSTRACT

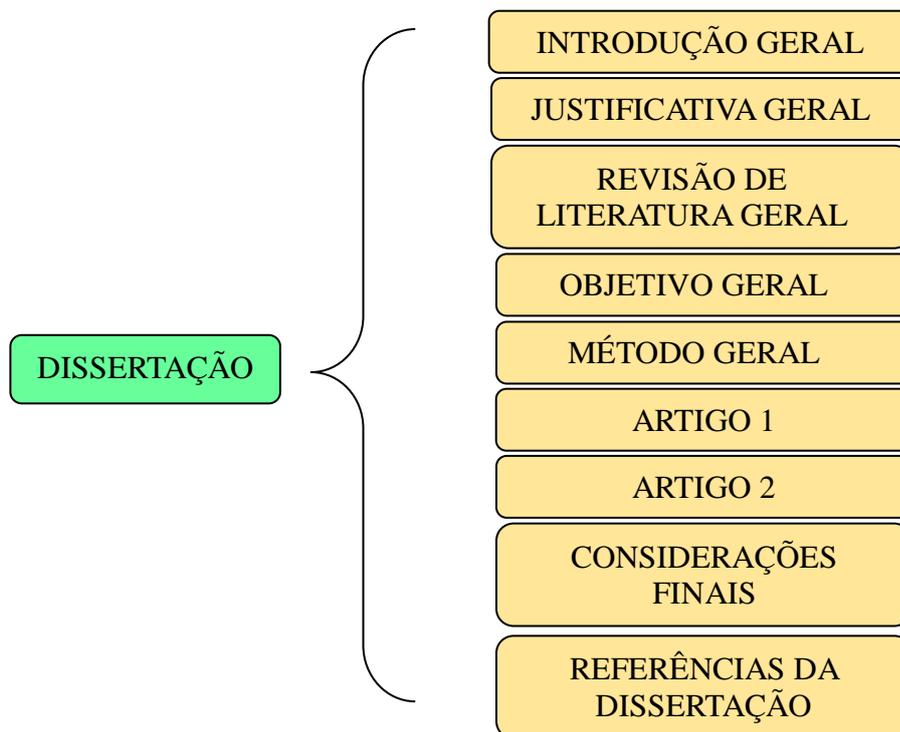
The recreation in hotels presents itself as a differential in the context of tourism. Despite the great appeal of hotel recreation programs, it is still possible to see the evasion of children who often prefer to spend time using virtual technologies, even though they have opportunities to participate in such programs within hotels. In order to motivate a greater participation in these programs it has become intriguing to develop the proposal of insertion of activities that make use of virtual technologies in the scope of hotel recreation presenting new stimuli to meet the expectations of these children. However, parents not always share the same interests as their children. Therefore, this qualitative study aimed to investigate the expectations and acceptance from parents of children between 6 and 12 years old regarding the insertion of activities that make use of virtual technologies in a program of recreational activities carried out in hotels located in the Circuito das Águas Paulista. The study allied bibliographic and exploratory research using a mixed questionnaire as instrument for data collection, applied to an intentional sample composed of parents of children participating in a hotel recreation program in which exergames (active video games, with body movements) were inserted and Recreational activities usually used in hotel recreation, such as the treasure hunt which was remastered using WhatsApp. Data were descriptively analyzed using Content Analysis technique and the categories of analysis were priori established. Two papers were included in the dissertation. For the first article, the objective was to investigate the parents' acceptance of the use of exergames (active motion video games) by school children aged 6 to 12 years old in two different environments: environment one house, representing environment controlled by Parents and in the environment two hotels that offer recreation program. Two a priori categories were established: category one exergames at home (EC) and category two exergames in the recreational hotel program (EPRH). Data show that the majority of parents accept the use of exergames in both environments but they emphasize the need for use in moderation in both environments and in the hotel, attention should be paid to the adequacy of the experiences to the age groups and to The elimination of violent aspects seeking to show collaboration and group work. So, they can have a positive effect. For the second article, the objective was to verify the parents' acceptance of the insertion of popular activities which virtual technologies were used in the hotel and farm-hotel recreation program. Two categories were established regarding the acceptance of parents: Category one hotel and category two hotel-farm. Results show that, in Category one, 54.5% of participants do not agree with the use of activities that use virtual technology in the hotel while 45.5% agree with the use of these activities in this environment. In category two, the rejection to the use of activities that use virtual technology in hotel-ranch has increased to 56.5% while 43.5% of the participating parents approve the use of these activities in hotel-ranch. The main suggestions were in relation to oppotuning contact with nature, strengthening personal relationships and adjusting content to the age group. It can be concluded that parents' expectations and acceptance regarding the insertion of activities that use virtual technology in hotel recreation programs were positive; however, important aspects were emphasized to limit the use of these technologies in order to promote diverse experiences.

**Keywords:** Technology. Hotel recreation. *Exergames*.

## SUMÁRIO

1.	ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO .....	9
2.	INTRODUÇÃO .....	10
3.	REVISÃO DE LITERATURA .....	13
4.	OBJETIVO .....	19
5.	MÉTODO GERAL DA DISSERTAÇÃO .....	20
6.	ARTIGO 1.....	23
7.	ARTIGO 2.....	52
8.	CONSIDERAÇÕES FINAIS DA DISSERTAÇÃO .....	69
9.	REFERÊNCIAS GERAIS DA DISSERTAÇÃO .....	72
	ANEXO A .....	75
	APÊNDICE A.....	79
	APÊNDICE B.....	80
	APÊNDICE C.....	81

## 1 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO



Esta dissertação contextualiza o cenário das temáticas referentes à utilização de *exergames* no contexto da recreação hoteleira. Para tanto, o estudo apresenta a introdução geral da dissertação, seguida pela justificativa geral, pela revisão de literatura geral, pelo objetivo geral e pelo método geral. Posteriormente são apresentados os artigos 1 e 2. Logo após, encontram-se as considerações finais, as limitações do estudo, as sugestões e as referências da dissertação.

## 2 INTRODUÇÃO

A evolução dos recursos tecnológicos tem afetado diretamente todos os setores da vida social. Quando o foco recai nas tecnologias, muitas variáveis entram em cena, uma vez que, na dinâmica social, inúmeros elementos fazem parte deste universo tecnológico, alterando usos e costumes.

No contexto da Educação, pode ser notado o aumento da oferta de cursos à distância. Com metodologias específicas, estes têm oferecido uma gama variada de possibilidades de crescimento pessoal e acadêmico, sobretudo, oportunizando conhecimento a diversas camadas sociais, sendo possível, apenas, a partir do advento da criação e popularização dos computadores e da rede *Internet*.

Permeando a área da saúde, muitos tipos de exames ganharam mais fidedignidade, com o auxílio de equipamentos de alta tecnologia, capazes de produzir imagens mais acuradas e precisas. Estes equipamentos auxiliam sensivelmente em diagnósticos e em procedimentos, os quais eram impensados sem esta evolução.

No âmbito do trabalho, a agilidade de comunicação entre os setores e a otimização do tempo para o desempenho de tarefas, têm comprovado a importância dada aos recursos que também envolvem a *Internet*. Ainda neste âmbito, os processos de recrutamento e seleção de trabalhadores ganharam aliados importantes, com a criação das redes sociais, as quais, na atualidade, são utilizadas para estas finalidades, inclusive.

No contexto do lazer, foco deste estudo, também já se faz notar o impacto da tecnologia, gerando, por exemplo, melhores condições de transporte para as vivências de atividades turísticas, além de perspectivas de aquisição de viagens pela *Internet*. Também se nota evolução nas imagens com resoluções de alta precisão nos cinemas e jogos eletrônicos, além daqueles que são interativos no ambiente virtual.

Apesar de já ser patente a importância desta evolução das tecnologias, algumas especificidades correspondentes ao setor do lazer parecem ainda ser resistentes a mudanças e à utilização de recursos tecnológicos. Este pode ser o caso da recreação em hotéis, na qual, por tradição, os programas têm oferecido atividades lúdicas, expressivas e de outros tipos, tradicionais neste ambiente, apenas utilizando materiais usualmente utilizados na recreação como materiais esportivos (bolas, arcos, cones e etc.), materiais de papelaria (cartolina, canetão, tesoura e etc.) e materiais para uso em atividades de

*fitness* (colchonete, elásticos, equipamento de som e etc.). Porém, a demanda por novidades e a afinidade atual de jovens e crianças com os celulares, tablets, jogos eletrônicos e ambiente virtual, pode provocar mudanças neste setor, impelindo a novos desafios para atender os desejos dos hóspedes de encontrarem diversão durante a permanência nos hotéis.

Sendo assim, surgem algumas inquietações passíveis de reflexão neste estudo:

- será que estas mudanças seriam confortáveis e aceitas pelos pais, ou estes preferem atividades recreativas como: caça ao tesouro, pegador, alguns tipos de atividades esportivas, ou atividades vivenciadas junto à natureza como: arvorismo ou tirolesa entre outras?
- como seriam as expectativas de pais, em relação à participação de seus filhos em atividades as quais fazem uso de tecnologia virtual na recreação hoteleira e em casa?
- a idade dos pais teria alguma relevância sobre a utilização de tecnologia virtual na recreação hoteleira e em casa?
- a localização do hotel (urbano ou rural) teria influência na escolha de inserção de atividades as quais fazem uso de tecnologia virtual, referente a *tabletes*, *smartphones*, aplicativos, como o *WhatsApp*, nos programas de atividades recreativas de hotéis?
- seria, um programa de atividades recreativas que faz uso de tecnologias virtuais, um fator determinante para a escolha de um hotel?
- qual seria o nível de aceitação dos pais em relação à participação de seus filhos em atividades as quais façam uso de tecnologia virtual na recreação hoteleira?

Na perspectiva de contribuir para a compreensão sobre a inclusão de elementos do interesse virtual do lazer em programas de atividades recreativas, é que esse estudo é proposto. A pesquisa se justifica pelo fato de haver uma escassez de abordagens aliando tecnologias ao contexto da recreação hoteleira. A recreação tende a ter uma característica de atividades que contemplam diferentes estímulos, porém, raramente, tem sido associada à utilização de recursos tecnológicos, como os videogames, o que pode representar um problema, se esses recursos não forem devidamente apropriados e aceitos por todos os envolvidos, para esta finalidade.

Também se torna importante analisar a opinião dos pais de crianças entre 6 e 12 anos que se hospedam em hotéis nos Circuito das Águas Paulista, a respeito da aceitação ou não de um programa de atividades recreativas, o qual utiliza tecnologias

virtuais em seu desenvolvimento. Esta perspectiva se justifica pelo fato de que os pais, geralmente, esperam que seus filhos possam participar, sobretudo, de atividades físicas, quando frequentam as propostas de recreação em hotéis, portanto, podem ser contrários à inserção das mesmas neste setor, diferindo, inclusive, do interesse crescente de seus filhos pelas tecnologias.

Outra justificativa para o desenvolvimento do estudo é buscar respostas para os questionamentos sobre se essas atividades envolvendo o uso de tecnologias virtuais nos programas de recreação em hotéis (urbanos) ou hotéis-fazenda correspondem às expectativas dos pais e denotam a aceitação dessas atividades. A localização do hotel poderia ser um fator influente no nível de aceitação dos pais sobre a definição do programa a ser desenvolvido. Além disto, tanto a idade, quanto o gênero dos pais, poderiam desencadear expectativas diferentes sobre esses temas, justificando-se a atenção para compreender estas posturas.

Com base nos resultados advindos deste estudo, será possível subsidiar novas estratégias de ação aplicáveis nos hotéis, pelas equipes de recreação, as quais poderiam melhorar e otimizar o atendimento, implantando programas de atividades adequados para fidelizar a clientela, ou mesmo, atrair novos clientes, contribuindo para a adoção de novas estratégias de gestão neste setor.

### 3 REVISÃO DE LITERATURA

As tecnologias virtuais, sobretudo a *Internet*, interferem diretamente na vida de todos e toda tecnologia tem suas falhas e está repleta de riscos. Elas podem trazer conforto e facilidade, porém, por outro lado, podem contribuir para aumentar exclusões e, até mesmo, tensões e perseguições (FERREIRA; CHRISPINO; BOCK, 2017). De acordo com Meyer (2014), a *Internet* surgiu durante a Guerra Fria e foi criada com objetivos estritamente militares. O objetivo inicial da *Internet* seria interligar as bases militares dos Estados Unidos, caso os inimigos destruíssem os meios convencionais de telecomunicações, desta forma, as comunicações norte americanas seriam mantidas.

No Brasil, em 2014, mais da metade dos domicílios particulares permanentes passaram a ter acesso à *Internet*, saindo de 48%, em 2013, para 54,9%, em 2014, o equivalente a 36,8 milhões de domicílios, segundo pesquisa do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2014). Esta potencialização da acessibilidade vem mudando o comportamento de todos, tanto para melhor, quanto para pior.

Ao se tomar como foco a criança, não é diferente. Nos últimos anos, observa-se o crescimento acentuado de crianças que utilizam as tecnologias virtuais, tais como tabletes, *smartphones* e *videogames*, entre eles os *exergames*, para se divertirem com amigos e familiares, ou mesmo, sozinhas (SCHIAVON, 2014). A utilização das redes sociais, as quais proporcionam integração com grupos e comunidades, *e-commerce*, por intermédio de *websites* ou comunidades de compra, venda ou troca, alteram os antigos costumes, comportamentos e hábitos.

Guedes (2015) salienta que a tecnologia tem substituído ou modificado várias rotinas e hábitos que as pessoas possuíam, como as formas de brincar, o modo de trabalhar, de se comunicar, entre outros aspectos. Para a autora, crianças e jovens estão cada vez mais presos à tecnologia, a qual proporciona inúmeros benefícios para a população, mas também, tem seu lado negativo, no que diz respeito a um possível prejuízo com relação à diminuição da atividade física, com impacto na saúde, já que, para ela, a população está se tornando sedentária, em decorrência de uma possível dependência da tecnologia. Para uma conduta simples, como, por exemplo, ir a uma loja fazer compra, atualmente, não é necessário que o indivíduo se desloque até o

estabelecimento, bastando baixar um aplicativo e a transação pode ser feita no próprio local.

Por outro lado, outros estudos, como o de Lima (2017), afirmam que o uso de recursos tecnológicos na Educação Infantil pode trazer uma grande contribuição ao processo ensino-aprendizagem, tornando as aulas mais construtivas e interessantes. Dessa forma, as crianças demonstram maior interesse pelo aprender (LIMA, 2017). Nesse mesmo sentido, Guerra (2012, p. 02) afirma que: “As crianças de hoje em dia são melhores escritores que as da geração passada, usando estruturas frasais bem mais complexas, um vocabulário mais amplo e uma utilização mais precisa de letras maiúsculas pontuação e ortografia”.

Ainda com reflexo na vertente educacional, outros autores contribuem com reflexões importantes, como, por exemplo, Ramos (2015), o qual salienta que, no que se trata de comunicação, estão acontecendo alterações nos modos de produção, circulação e leitura dos textos, pois, a forma física impressa divide espaço com a digital. A escrita realizada no espaço virtual recebe configurações eletrônicas, possibilitando novas experimentações literárias, sendo que isto acontece, inclusive, em textos direcionados à infância.

Para além da aquisição de bens, educação e serviços, as tecnologias virtuais podem ser utilizadas como uma das opções para os indivíduos ocuparem seu tempo disponível de forma prazerosa, sobretudo, com atividades do contexto do lazer, como, por exemplo: assistir a filmes, escutar músicas, jogar *videogames*. Para Gonçalves e Vilarta (2004) o acesso ao lazer é um componente fundamental da qualidade de vida de uma população, além de ser um direito constitucional, descrito no rol dos direitos fundamentais, especificamente nos arts. 6º, 7º, inciso IV, 217, § 3º e 227 caput, todos da Constituição da República de 1988 (BRASIL, 1988).

O fenômeno social do lazer recebeu inúmeras definições, como a de Dumazedier (1973, p. 34), para o qual o lazer pode ser definido como: “[...] ocupações em que o indivíduo poderia se entregar de livre vontade a seu tempo livre, após a realização de suas obrigações profissionais, familiares e sociais [...]”. Outro autor que também contribuiu para a compreensão do termo lazer foi Reiquixa (1980). A definição proposta por Renato Reiquixa ressalta o lazer abrangendo ocupações não obrigatórias, realizadas por livre escolha do indivíduo e, ainda, que estas ocupações propiciam desenvolvimento

peçoal e social, além de recuperação psicossomática. Esta concepção se assemelha à de Dumazedier (1973).

Entretanto, esse conceito evoluiu ao longo dos tempos, com o olhar de Marcellino, (1995, p. 16) quando este apontou que o lazer é “[...] a cultura vivenciada no tempo disponível, não em contraposição, mas em estreita ligação com o trabalho e com as demais esferas de obrigação da vida social [...]”. Para esse autor, os componentes importantes desta concepção ressaltam a livre adesão e o prazer nas escolhas, propiciando desenvolvimento nos níveis pessoal e social, bem como, divertimento e descanso. Ainda para o autor, [...] o lazer representa um componente da cultura, possuindo um caráter desinteressado, cujas atividades são vivenciadas no tempo disponível, seja de modo prático ou contemplativo [...] (MARCELLINO, 2002).

Entre as décadas de 1970 e 1980, Dumazedier (1980), no sentido de apontar a amplitude dos interesses de vivências no lazer, da sociedade da época de seu estudo, definiu pedagogicamente esses interesses em 5 conteúdos culturais, os quais são aceitos até os dias de hoje, tendo sido complementados por outros autores Camargo (1998) Schwartz (2003), conforme alterações desses interesses. Dumazedier apresentou essa classificação das vivências referentes ao contexto do lazer, de acordo com o princípio cultural de cada atividade e as denominou de interesses culturais do lazer, tendo sido classificados em: 1. Interesses físico-esportivos; 2. Manuais; 3. Intelectuais; 4. Artísticos e 5. Sociais.

Entretanto, a partir da grande evolução do nicho do turismo no contexto do lazer, Camargo (1998) inseriu as reflexões acerca do interesse turístico e Schwartz (2003), acompanhando as alterações sociais e o advento da evolução tecnológica, sugeriu a inserção do conteúdo virtual do lazer. A crescente utilização de novas tecnologias pela população acabou fundamentando a sugestão desse novo interesse cultural no lazer, o interesse virtual, proposto por Schwartz (2003), somado aos outros já existentes.

A definição desses conteúdos culturais do lazer teve ressonâncias em diversos setores deste fenômeno, desencadeando mudanças de paradigmas envolvendo algumas atividades tradicionalmente definidas, como a recreação. A recreação pode ser entendida como “[...] um conjunto de atividades com caráter lúdico, que busca promover entretenimento e divertimento [...]”, conforme Castro (2007, p. 07).

A recreação ocorre nos momentos destinados ao lazer e tem como característica a diversão e o prazer. O momento de realização de uma atividade recreativa ocorre, geralmente, após ou nos intervalos das obrigações profissionais, familiares e sociais e a adesão às atividades recreativas ocorre também de maneira espontânea e despretensiosa.

Existem inúmeras formas de se vivenciar a recreação no contexto do lazer, uma delas tem chamado a atenção, pela demanda e pela alta evolução do nicho de mercado ao qual está associada, referente ao turismo. Desta associação configurou-se a recreação em hotéis.

A recreação hoteleira, segundo Loughlin (1971), surge de forma simplificada, em meados da década de 1960. Esta tinha o propósito de atender satisfatoriamente as principais vontades e desejos dos hóspedes, de encontrarem diversão, durante a permanência nos hotéis, no tempo destinado ao lazer.

A recreação hoteleira se tornou indispensável na atualidade e, no Brasil, sobretudo nos hotéis localizados em municípios produtores de água mineral, como Serra Negra e Águas de Lindoia, no Estado de São Paulo (PINA; RIBEIRO, 2007), ganhou bastante ênfase. Essas cidades recebem muitos turistas, os quais se hospedam nos diversos hotéis lá existentes.

O circuito das Águas Paulista conta com aproximadamente 22.000 leitos. Segundo dados do Consórcio de Cidades do Circuito das Águas Paulista (2015), esses hotéis atendem hóspedes que procuram recreação, participam de encontros e eventos religiosos, esportivos e corporativos. São encontradas, no Circuito das Águas Paulista, várias opções de hotéis que oferecem este serviço de recreação. Por sua relevância, este circuito é, justamente, o polo a ser investigado neste estudo.

Um programa de atividades recreativas representa um conjunto de vivências de caráter lúdico, as quais têm a pretensão de promover o entretenimento e o divertimento. Marcellino e Capi (2009) ressaltaram que a característica multidisciplinar em programas de atividades recreativas, pode ser responsável pela dinamização dos variados espaços destinados a essas vivências, como por exemplo: salão de jogo, quadra, brinquedoteca, entre outros. Contudo, além do espaço, os programas devem se preocupar em respeitar as características das faixas etárias, particularidades e limitações.

Levando em consideração os espaços, Queiroga e Brasileiro (2011) afirmam que as unidades de hospedagens devem estar compostas por instalações e equipamentos

destinados a receber a programação e clientes variados, focados nos diferentes interesses socioculturais. Sendo desta forma, os equipamentos de lazer e os programas de atividades intimamente relacionados ao sucesso da recreação hoteleira.

Entretanto, neste âmbito da recreação em hotéis, a compreensão acerca da apropriação de outro espaço, o ambiente virtual, da *Internet* e de outros recursos tecnológicos dentro das propostas de atividades, ainda não foi suficientemente levado em consideração na literatura especializada. Não se tem claro, ainda, como se processa a utilização dessas tecnologias virtuais, na elaboração de programas de recreação. Estas atividades, em princípio, podem causar estranhamento nesse contexto, uma vez que, tradicionalmente, a recreação está diretamente associada à vivência de jogos e brincadeiras de modo presencial e com utilização de alguns materiais tradicionalmente utilizados na recreação, conforme anteriormente explicitado.

Contudo, novas formas de atividades que, agora, fazem uso da *Internet* e do ambiente virtual em suas propostas, podem ser inseridas na recreação hoteleira. Entre essas possibilidades, encontram-se os *Exergames*, eles abrangem diversos tipos de jogos, os quais representam uma associação de estímulos provenientes de tecnologias virtuais (videogames) aliados a movimentos, alavancando as perspectivas de vivências de atividades físicas, de forma lúdica, podendo impactar de diferentes maneiras, tanto nos aspectos psicológicos (HUANG et al., 2017), como nos físicos (SHEEHAN; KATZ, 2010), cognitivos (STANMORE et al., 2017) e nos sociais (MARKER; STAIANO, 2015).

Existem diversas maneiras de se implantarem as tecnologias virtuais em um programa de atividades recreativas, como por exemplo, utilizando os *exergames*. Os *exergames* são games que utilizam a movimentação corporal para a concretização do jogo conforme aponta (SALGADO, 2016, p. 01) e deriva da união dos termos *exercise* e *games* (exercício e jogos), sendo, também, conhecidos como *videogames* ativos, os quais utilizam estímulos visuais e movimento do corpo, para que se processe o jogo. Com base nessa característica, estes jogos podem ser utilizados promover a modernização dos estímulos para movimentos, auxiliando a estabelecer mais facilmente o diálogo com as novas gerações.

Uma das maneiras de relacionar as tecnologias virtuais com os programas de recreação em hotéis, seria a utilização dos *Webgames* com o corpo (SCHWARTZ et al.,

2012a; SCHWARTZ et al., 2012b; SCHWARTZ et al., 2013; Schwartz; Tavares, 2015.). Os *Webgames* com o corpo podem ser definidos como “[...] a utilização de estímulos provenientes dos jogos eletrônicos *online*, devidamente transpostos para serem vivenciados com o corpo, de modo presencial, fomentando o espírito lúdico.” (SCHWARTZ et al., 2013, p. 09). Essa proposta se apoia no contrário à natureza dos *exergames*, uma vez que, nos *webgames* com o corpo, os estímulos partem do universo virtual, porém, a atividade em si não prescinde desses recursos no momento da prática. Portanto, a inspiração parte do virtual, entretanto a prática se realiza apenas com o corpo e alguns materiais de uso constante no contexto recreativo.

Outra possibilidade são as atividades recreativas remasterizadas, como, por exemplo, os caças ao tesouro, os quais recebem nova roupagem sendo atualizados, ou seja, copiado da atividade original, e atualizado com o propósito de tornar mais atrativa a versão anterior. Ao se inserirem alguns elementos provenientes das tecnologias virtuais, tais como, o aplicativo *WhatsApp*, estes podem incrementar a dinâmica das pistas, tornando a atividade bastante atrativa (TEODORO; SCHWARTZ, 2017, p. 311-318). Outros recursos, como tablets com vários tipos de jogos, podem servir aos mesmos propósitos.

Todavia, estas estratégias ainda são passíveis de aceitação por todos os envolvidos, como os pais, por não terem tradição de inserção no contexto direto da recreação hoteleira, tornando-se um campo ainda a ser investigado, também motivando o interesse das reflexões neste estudo. Levando-se em consideração esta lacuna, este estudo busca contribuir para ampliar as reflexões na área.

#### **4 OBJETIVO**

Investigar as expectativas e aceitação dos pais de crianças entre 6 e 12 anos, a respeito da inserção de atividades que façam uso de tecnologias virtuais, em um programa de atividades recreativas realizadas em hotéis situados no Circuito das Águas Paulista.

## 5 MÉTODO GERAL DA DISSERTAÇÃO

O presente estudo possui natureza qualitativa, pois entende, assim como Richardson (2007), que a metodologia qualitativa permite ampliar os processos dinâmicos, para a compreensão de elementos pertencentes aos processos sociais, sendo assim, esta metodologia se torna adequada para esse estudo. O estudo alia pesquisa bibliográfica e pesquisa exploratória.

A primeira fase corresponde à revisão bibliográfica geral da dissertação, a respeito da temática abordada. Para a revisão bibliográfica foram utilizadas as bases de dados *Web of Science*, Scielo e o Parthenon, assim como o Portal de Periódicos CAPES. Os termos de busca utilizados foram: tecnologia, hotel, recreação e recreação hoteleira, nos idiomas inglês e português, procurados no item “assunto”. Os critérios de inclusão foram referentes a TCC, teses, dissertações, livros e artigos na íntegra, disponíveis para *download* gratuito.

A segunda fase correspondeu a uma pesquisa exploratória a qual ocorreu por meio da aplicação de dois questionários mistos. O primeiro questionário, referente ao questionário 1 (APÊNDICE A), teve como objetivo investigar as expectativas dos pais acerca do uso de tecnologias virtuais em geral, em um programa de recreação em hotéis. Esse questionário também continha a caracterização da amostra e foi aplicado antes de uma vivência realizada pelos membros das equipes de recreação dos hotéis selecionados, sem a intervenção do pesquisador.

O segundo questionário (APÊNDICE B) teve como objetivo investigar a aceitação dos pais a respeito da inserção de tecnologias virtuais (*exergames* e atividades recreativas remasterizadas) nos programas de recreação oferecidos em hotéis, constando de seis questões. Esse questionário foi aplicado aos participantes, pais de crianças ente 6 e 12 anos, as quais estavam participando da atividade após uma vivência realizada pelos membros das equipes de recreação dos hotéis selecionados, sem a intervenção do pesquisador.

Fizeram parte da amostra intencional participante do estudo 34 adultos, sendo 24 hóspedes de três diferentes hotéis-fazenda e 10 hóspedes de um hotel (urbano), de ambos os gêneros, com média de idade de 42 anos, pais das crianças que participaram de um programa de recreação nos hotéis selecionados.

Para a análise dos dados utilizou-se a técnica de Análise de Conteúdo sugerida por Laurence Bardin (2011). Esse processo é utilizado para estabelecer uma descrição sistemática e objetiva acerca do conteúdo das respostas advindas dos questionários, buscando sua compreensão mais densa. Como prevê essa técnica, foram criadas categorias de análise a *priori*, as quais estão descritas a seguir, quando da apresentação dos artigos organizados nessa dissertação.

A coleta de dados ocorreu em quatro hotéis situados no Circuito das Águas Paulista, dois classificados como hotel e outros dois como hotel-fazenda, pelo Ministério do Turismo (BRASIL, 2011). Conforme este órgão, os hotéis se dividem em sete categorias: hotel, resort, hotel-fazenda, cama & café, hotel histórico, pousada e flat/apart-hotel, sendo que há, ainda, a utilização da simbologia de estrelas, para estabelecer categorias específicas para cada tipo: hotel (1 a 5 estrelas), hotel-fazenda (1 a 5 estrelas), cama & café (1 a 4 estrelas), resort (4 a 5 estrelas), hotel histórico (3 a 5 estrelas), pousada (1 a 5 estrelas), flat/apart-hotel (3 a 5 estrelas).

O estudo focalizou a atenção apenas em duas classificações referentes a hotel e hotel-fazenda. Segundo a Nova Classificação de Meios de Hospedagem proposta pelo Ministério do Turismo (BRASIL, 2011, p. 02) hotel-fazenda é definido como “Localizado em ambiente rural, dotado de exploração agropecuária, que ofereça entretenimento e vivência do campo.”. Já hotel é definido como “Estabelecimento com serviço de recepção, alojamento temporário, com ou sem alimentação, ofertados em unidades individuais e de uso exclusivo dos hóspedes, mediante cobrança de diária.”

Esses dois tipos de hotéis foram selecionados (hotel e hotel-fazenda), por conveniência, por utilizarem programa de atividades recreativas que contemplam todos os sete interesses culturais do lazer. A investigação se concentrou em atividades que se enquadravam no interesse virtual do lazer, apresentando relação com recursos tecnológicos virtuais.

Com base na aprovação do projeto de pesquisa pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Estadual Paulista - UNESP Campus de Rio Claro sob o número de protocolo CAAE: 60131816.2.0005465 e da autorização da administração dos hotéis em foco, foi estabelecido o contato e feito o convite para participação dos pais na coleta de dados do estudo. Nesse momento, o pesquisador explicou os objetivos do estudo e esclareceu as dúvidas dos pais (hóspedes) participantes da amostra. A partir

da anuência dos mesmos, eles assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (APÊNDICE C) e foram comunicados sobre a possibilidade de desistência da participação na pesquisa a qualquer momento, bem como, sobre o sigilo em relação à identificação, seguindo-se todos os procedimentos éticos para pesquisas com seres humanos.

Em seguida, foi apresentado o primeiro instrumento para a coleta de dados com os pais, referente ao questionário 1 (APÊNDICE A) contendo questões mistas, o qual foi aplicado antes do desenvolvimento de uma atividade envolvendo *exergames* e de outra atividade referente a um caça ao tesouro remasterizado, com a utilização de tecnologia virtual relativa ao aplicativo *WhatsApp* (TEODORO; SCHUARTZ, 2017. P. 311-318). Ambas as vivências desenvolvidas faziam parte de um programa de atividades recreativas, oferecidas pelas equipes de recreação dos hotéis, as quais ocorreram sem a interferência do pesquisador e todos os equipamentos utilizados nessas atividades foram cedidos pelas próprias equipes de recreação dos hotéis.

Logo após o término das atividades, foi aplicado o segundo instrumento para a coleta de dados, relativo ao questionário 2 (APÊNDICE B). Este questionário continha seis questões mistas.

Os resultados provenientes da aplicação dos dois instrumentos da pesquisa exploratória foram organizados em dois artigos. O artigo 1 foi intitulado “*Exergames* em casa e na recreação hoteleira: perspectiva de pais”, e o artigo 2 Atividades recreativas remasterizadas com uso de tecnologias virtuais: aceitação em hotéis e hotéis-fazenda. Esses artigos estão devidamente descritos, em separado, a seguir.

## 6 ARTIGO 1

Este artigo será submetido à Revista **Licere** - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudo do Lazer UFMG. Sendo assim, foram respeitadas as características, tanto de espaçamento e configuração, quanto de normatização bibliográfica desse periódico.

### **EXERGAMES EM CASA E NA RECREAÇÃO HOTELEIRA: PERSPECTIVA DE PAIS**

#### RESUMO:

Esse estudo investigou a aceitação dos pais sobre a utilização de *exergames* (*videogames* ativos), por crianças em idade escolar, de 6 a 12 anos, em dois ambientes distintos: ambiente 1 casa, representando ambiente controlado pelos pais, e no ambiente 2 hotéis que oferecem programa de recreação. O estudo, de natureza qualitativa, aliou pesquisas bibliográfica e exploratória, desenvolvida por meio de dois questionários apresentados aos pais de crianças participantes de programas de atividades recreativas, em hotéis do Circuito das Águas Paulista. Os instrumentos foram aplicados, sendo que o questionário 1 foi aplicado antes e o questionário 2 após a participação das crianças em atividades recreativas, nas quais foram utilizados elementos tecnológicos virtuais referentes a *exergames*. Fizeram parte da amostra intencional 34 adultos, pais das crianças envolvidas, sendo 23 hóspedes de três diferentes hotéis-fazenda e 11 hóspedes de um hotel urbano, de ambos os gêneros, com média de idade de 42 anos. Os dados foram analisados descritivamente, por meio de Análise de Conteúdo Temático, com duas categorias de análise: 1- *exergames* em casa, 2- *exergames* no programa recreativo em hotéis e 4 subcategorias. Os resultados apontam que, na categoria 1, 11,8% dos participantes não concordam com a utilização de *exergames* em casa, porém, metade desses possui *exergames* em casa, enquanto 88,2% concordam com a utilização de *exergames* em casa. Algumas restrições de uso foram apontadas, em relação ao tempo de utilização ou a determinados tipos ou classificação de *games* para a faixa etária. Entre as vantagens de uso, foram relatadas possibilidades de confraternização em família e oportunidade para desenvolvimento físico e intelectual. Na categoria 2, a rejeição de uso no hotel aumenta para 26,5%. No entanto, 73,5% aprovam a utilização de *exergames* no programa de atividade recreativa em hotel, porém algumas ressalvas foram apontadas, como a utilização por tempo limitado, somente em dias chuvosos, ou como atividade preliminar, mas não como atividade principal. Com base nos resultados, sugere-se a utilização de *exergames* em programas de atividades recreativas nos hotéis, porém, com moderação, atentando-se para a adequação das vivências às faixas etárias e para a eliminação de aspectos violentos, buscando evidenciar a colaboração e o trabalho em grupo, para que possa ter efeito positivo.

**Palavras-chave:** *Exergames*. Recreação Hoteleira. Crianças.

**ABSTRACT:**

This study investigated the parents' acceptance of the use of exergames (active video games) by school children aged 6 to 12 years old in two distinct environments: environment one house, representing a parental environment and in the environment two hotels that Offer recreation leisure program. The qualitative study allied bibliographic and exploratory researches developed through two questionnaires presented to the parents of children participating in recreational leisure programs in hotels of the Circuit das Águas Paulista. Two questionnaires were used as instruments for data collection, questionnaire one was applied before and questionnaire two after children's participation in recreational and leisure activities in which virtual technological elements were used referring to exergames. Thirty-four adults who were children's parents were involved in the intentional sample with twenty-three guests from three different farm hotels and eleven guests from an urban hotel both were the same genders with a middle ages of 42 years old. Data were descriptively analyzed by Content Analysis with two categories of analysis: One - exergames in the house, two - exergames in the recreational leisure program in hotels and four subcategories. The results indicate, in category one, 11.8% of the participants do not agree with the use of exergames at home; however, half of them have exergames at home while 88.2% agree with the use of exergames at home. Some restrictions of use were pointed out, regarding the time of use or certain types or classification of games for the age group. Among the advantages of use possibilities of fraternization in the family and opportunity for physical and intellectual development were reported. In category two, the rejection of the use in the hotel increases to 26.5%. However, 73.5% approve the use of exergames in the hotel recreational leisure activity program but some reservation were pointed out, such as, limited time use only on rainy days or as a preliminary activity but not as a main activity. Based on the results, it is suggested the use of exergames in recreational programs in hotels but with moderation taking into account the adequacy of the experiences to the age groups and the elimination of violent aspects seeking to show the collaboration and the Group work; wherefore, it can have a positive effect.

**Keywords:** *Exergames*, Hotel Recreation and child.

## INTRODUÇÃO

Os *exergames* são *games* que utilizam a movimentação corporal para a concretização do jogo conforme aponta (SALGADO, 2016, p.1). Eles derivam da união dos termos *exercise* e *games* (exercício e jogos).

É inegável o grande crescimento de interesse sobre essa categoria de *games* relativa aos *exergames*, os quais representam *videogames* ativos, utilizando estímulos visuais do ambiente virtual, aliados à proposta de movimentos corporais. A popularidade desses *games* tem aumentado significativamente, entre pessoas de diferentes fases do desenvolvimento humano, podendo-se constatar que as tecnologias móveis, ferramentas de *web* e redes sociais, já fazem parte do cotidiano, sobretudo, de crianças e jovens, os quais têm sido denominados por Prensky (2001, p. 03) de “nativos digitais”, uma vez que “falam” a linguagem digital desde que nasceram. Os *exergames* já se fazem presentes em diversos setores da sociedade, sendo inseridos em contextos mais formais, como em escolas, as quais, mesmo encontrando dificuldades e limitações relacionadas à velocidade da *Internet* e ao baixo número de equipamentos disponíveis, os utilizam como ferramenta pedagógica (SOUZA *et al.*, 2017). Em hospitais, os *exergames* são utilizados para a melhoria da mobilidade de pessoas idosas, as quais, outrora, poderiam ser contrárias ao uso desse tipo de tecnologia, porém, hoje, encaram como fator motivacional na adesão ao programa de reabilitação. (OESCH *et al.*, 2017).

Todavia, os *exergames* são utilizados, principalmente, em contextos informais, como no âmbito do lazer. Nesse âmbito, existem, inclusive, tipos de jogos, como “Pókeon Go”, os quais são capazes de promover estilos de vida ativo (WONG, 2017 p. 7). Na recreação em hotéis, os *exergames* já começam a fazer parte dos programas de atividades recreativas, de diferentes maneiras. Entre as possibilidades, os *exergames*

podem representar uma solução viável para superar as limitações relacionadas ao espaço físico e como estratégia lúdica, ou mesmo, para trabalhar atividades rítmicas, esportivas e culturais (SCHWARTZ, 2013).

Esses *games* são definidos como consoles, os quais exigem algum esforço físico para se jogar. Esse esforço físico exigido para os *exergames*, quando comparado aos *videogames* convencionais, se torna bem mais intenso, dessa forma, os *exergames* conciliam estímulos visuais e auditivos com exercício físico e sua realização por meio do uso de *videogame* com leitores de movimentos corporais, permitindo que o fascínio pelos *games* seja cada vez maior (VAGHETTI; BOTELHO, 2010). Dentre as principais opções disponíveis no mercado brasileiro, estão o Nintendo Wii e o Kinect Xbox. A diferença entre eles, são os acessórios, os quais devem ser fixados ao corpo do jogador no primeiro modelo e, o segundo modelo, não requer qualquer acessório fixado ao corpo do usuário (CHOPPIN; WHEAT, 2013).

Os *exergames* podem ser vistos como uma forma interessante e variada de divertimento, além de já serem eficazes em diversos setores da sociedade. Por meio de sua utilização no campo educacional, já se podem ver estudos que comprovam melhoria na aptidão dos alunos em diversas matérias, conforme salienta Hoffmann (2015), referente ao ensino da Matemática, em que a aprendizagem pode ser baseada em jogos digitais educativos e Ramos (2015) o qual realizou estudos utilizando *exergames* na área da literatura, salientando sua grande contribuição.

Ainda na vertente da Educação, Salgado (2016) concluiu que os *exergames*, associados a uma mediação pedagógica eficiente, são facilitadores do ensino. No contexto das aulas de Educação Física, esse autor focaliza que esses *games* podem

auxiliar na assimilação de algumas técnicas, para aprendizado do atletismo, além de serem ferramentas motivadoras.

Ao serem relacionados ao processo ensino-aprendizagem na Educação Física, não raro, o profissional se depara com determinadas restrições relacionadas a espaços físicos para a vivência de algumas atividades, ou mesmo, dificuldade na disponibilidade de quadras poliesportivas e de alguns equipamentos esportivos, sobretudo em escolas públicas. Ribeiro (2015) atenua essa realidade, utilizando os *exergames* como ferramenta digital de aprendizagem, no apoio às práticas na Educação Física Escolar. A autora justifica que os *softwares* (jogos) utilizados, colaboram, em parte, com a aprendizagem dos fundamentos básicos e técnicas esportivas.

Já para Rodrigues (2016), os *exergames* agregam valor às aulas de Educação Física, porém, a autora ressalta que somente a prática de atividades físicas por meio desses *games*, não gera mudanças significativas na adoção de hábitos saudáveis de crianças. Assim, para incorporação de hábitos saudáveis ao estilo de vida da criança, é necessária a intervenção de outros recursos e profissionais da área da saúde, além da própria família.

Outras disciplinas, para além da Educação Física, também são contempladas na literatura, sendo impactadas pelo envolvimento dos *exergames* como ferramenta de ensino (MARTINS et al., 2016). Esses autores descrevem os benefícios dos *games* e como podem contribuir para uma intervenção psicopedagógica, em abordagens históricas a respeito, por exemplo, da abordagem sobre medievalismo, no ensino Fundamental.

Na área da saúde, já são apontadas, também, diversas contribuições desses *games*. Eles já estão inseridos, segundo Nakamura (2015), no campo da reabilitação de

funções motoras, cognitivas e melhorias em aspectos emocionais, a partir da atividade física proposta em seus jogos.

Os *exergames* possuem como característica, serem *games* (jogos) que utilizam uma tela de televisão, ou de computador e, em alguns casos, de sensores ligados aos jogadores. Os jogadores utilizam praticamente o corpo inteiro para jogar, necessitando de movimentos amplos e vigorosos, os quais podem variar na intensidade de esforço, dependendo da capacidade física de cada jogador.

Para Lau *et al.* (2015), os *exergames* trabalham a aptidão cardiorrespiratória de crianças. Segundo os autores, esses *games* podem proporcionar às crianças oportunidade para que elas atinjam a intensidade recomendada, no sentido de desenvolverem e manterem a aptidão cardiorrespiratória.

Outro estudo partidário da utilização de ferramentas tecnológicas, é o de Mattos (2015). Em seu estudo, a pesquisadora acredita que houve favorecimento nos processos terapêuticos utilizados no tratamento de problemas fonoaudiológicos, além de confirmar que a utilização de recurso lúdico ligado ao uso de *games*, foi efetivo para a adesão dos pacientes ao tratamento.

Medeiros (2016), em seu estudo, relata que a utilização de *exergames* pode contribuir significativamente para a melhoria do repertório motor da criança. Os *exergames* oportunizam a prática de uma gama de habilidades motoras e, com isso, auxiliam na aquisição e no aperfeiçoamento dessas habilidades, porém, de forma lúdica e agradável. Este aspecto é bastante importante, principalmente para crianças que evitam a participação em práticas realizadas em ambientes tradicionais envolvendo atividade física e exercício físico, como academias e ginásios esportivos.

Como ferramenta no combate à obesidade infantil, agora por meio de um olhar mais fisiológico, Costa (2014) observou alterações positivas no Sistema Nervoso Autônomo (SNA) de crianças obesas, com a prática dos *exergames*. O autor sugere que a prática regular destes jogos pode representar um potencial positivo à saúde das crianças obesas.

Ainda na vertente da saúde, porém, agora, com um olhar voltado aos aspectos psicológicos, Fernandes (2015) concluiu, em seu estudo, que a prática de *exergames* produz efeitos físicos e psicológicos positivos, em adolescentes com obesidade. Entre esses benefícios, encontram-se a redução do IMC (índice de massa corporal), o aumento da autoestima e do vigor, a redução da depressão, da insatisfação corporal e da confusão mental. O Transtorno do *Déficit* de Atenção com Hiperatividade (TDAH) é um transtorno neurobiológico, de causas genéticas, o qual aparece na infância e, frequentemente, acompanha a criança por toda sua vida (BENZIG; SCHMIDT, 2017). Entretanto, esses autores relatam efeitos positivos na utilização de *exergames* como ferramenta auxiliar no tratamento do TDAH, apontando melhoria motora em movimentos relacionados ao esporte e a diminuição de sintomas do transtorno.

Quando observados os setores da sociedade referentes ao esporte e ao lazer, sobretudo para a recreação, a utilização de *exergames* também já está sendo estudada. Para Duika et al. (2016), a atividade física é fundamental para a saúde e o bem-estar das crianças. Em seus estudos, os autores encontraram um declínio na atividade física, na transição do ensino primário para o ensino secundário. Assim, os autores ressaltam que os *exergames* (jogos de *videogames* ativos), por meio de suas ferramentas, como tapetes de dança e outras, podem aumentar a atividade física em crianças e adolescentes, no ambiente de casa.

Ainda, a utilização dos *exergames* como ferramenta em treinamentos esportivos no contexto do lazer, podem proporcionar melhoria na *performance* esportiva. Slosar (2016) afirma que os *exergames*, além de proporcionarem o aumento da frequência cardíaca, do consumo de oxigênio (VO<sub>2</sub>) e do gasto energético para seus jogadores, também favorece a melhoria na eficiência desportiva, quando utilizado por crianças.

Portanto, também no campo do lazer e da recreação, além de propiciarem alegria e divertimento, os *exergames* podem contribuir para a promoção de um estilo de vida saudável. Desta forma, pode favorecer a ampliação da percepção sobre qualidade de vida (WONG, 2017).

Na recreação, os *exergames* vêm colaborando na valorização do contato com a natureza, uma vez que alguns *games* fazem referência a atividades físicas realizadas em diferentes cenários ao ar livre (FERNANDES et al., 2017). De modo simulado, portanto, é possível superar as limitações associadas à vivência de algumas atividades, como por exemplo, *sky* na neve, possibilitando, mesmo em um local com espaço limitado, uma experiência virtual em paisagens diversas (ÖHMAN; ÖHMAN; SANDELL, 2016).

De acordo com Öhman, Öhman e Sandell (2016), essa forma virtual de contato com a natureza oferecida pelos *exergames*, pode estabelecer a relação dos jogadores com diversos cenários naturais, tais como mar, deserto e neve. Com isto, os autores salientam que pode ser despertado algum desejo de preservação ambiental no futuro, uma vez que, para uma experiência real futura nesses ambientes, é necessário que a natureza seja respeitada e preservada.

Com o avanço tecnológico, os *smartphones* estão cada vez mais presentes no cotidiano das crianças, sobretudo, com a possibilidade de serem utilizados no âmbito do

lazer, como forma de recreação. Assim, Dowell (2016) apresenta uma subcategoria para *exergames* executados em plataformas móveis. Essa subcategoria de jogos é denominada pelo autor como jogos pervasivos, os quais ocorrem em um ambiente *outdoor*, têm ritmo acelerado de jogo, promovendo o deslocamento intenso do usuário e conta com constante interação entre múltiplos jogadores.

Uma das utilizações desses jogos no contexto do lazer pode abarcar o campo da recreação hoteleira, foco deste estudo. Esta perspectiva pode envolver, tanto as vantagens relativas à saúde, como as educacionais e o divertimento, na elaboração de um programa de atividade recreativa, buscando corresponder às expectativas dos pais e aos anseios das crianças (FAZOLIN; MERCADANTE; GRANDO, 2015).

A recreação hoteleira, segundo Loughlin (1971), um dos estudiosos da temática, tem como objetivo atender satisfatoriamente as principais vontades e desejos dos hóspedes, de encontrarem diversão, durante a permanência nos hotéis, no tempo destinado ao lazer. O programa de atividades recreativas em hotéis pode mesclar vivências realizadas em ambiente real, com elementos virtuais, como a subcategoria de *exergames* relativa aos jogos pervasivos, os quais se referem a atividades realizadas caracteristicamente em ambiente virtual, contendo simulações de cenários *outdoor*, nos quais a natureza é valorizada.

Mesmo com esta lógica de valorização do uso de tecnologia virtual por todos os âmbitos da sociedade, pode haver ainda alguma restrição dos pais, quando o programa de recreação foge do que é comumente oferecido e utiliza as tecnologias virtuais. Sendo assim, este estudo tem por objetivo investigar a aceitação dos pais sobre a utilização de *exergames* (*videogames* ativos com movimento), por crianças em idade escolar, de 6 a

12 anos, em dois ambientes distintos: ambiente 1 - casa, representando ambiente controlado pelos pais, e no ambiente 2 - hotéis que oferecem programa de recreação.

## MÉTODO

O estudo apresenta natureza qualitativa e aliou pesquisas bibliográfica e exploratória. Para a revisão bibliográfica sobre o tema desta pesquisa, foram realizadas buscas em bases de dados nacionais e internacionais, referentes ao Pro-Quest e o Banco de teses e dissertações CAPES. A utilização desses bancos de dados se justifica, por concentrarem um número significativo de teses, dissertações e artigos publicados, nos últimos anos, disponíveis para pesquisa. Como critérios de inclusão, foram estabelecidos: publicações revisadas por pares, nos idiomas português e inglês, na íntegra para *download* gratuito.

A pesquisa exploratória utilizou como instrumentos para a coleta de dados dois questionários. O primeiro questionário foi referente à caracterização da amostra e uma questão aberta: Como você vê a utilização de *exergames*, em casa? Este instrumento foi aplicado aos participantes antes de uma vivência com *exergames*, realizada por crianças. O segundo questionário foi relativo à aceitação, por parte dos pais, sobre a utilização de *exergames* no programa de recreação em hotéis, por meio da questão aberta: Como você vê a utilização de *exergames*, como atividade proposta no programa de atividades deste hotel? Este instrumento foi aplicado aos participantes, após uma vivência com *exergames*, realizada por crianças.

Fizeram parte da amostra intencional participante do estudo 34 adultos, pais de crianças que participaram de um programa de recreação dos hotéis encontrados no Circuito das Águas Paulista. A amostra foi composta por 24 hóspedes de três diferentes

hotéis-fazenda e 10 hóspedes de um hotel (urbano), de ambos os gêneros, com média de idade de 42 anos.

Os hotéis participantes foram selecionados previamente, por conveniência, devido a fatores que são variáveis importantes para o estudo, como: preço, localização, classificação hotel-fazenda ou hotel (urbano) e apresentação de programa organizado de atividades recreativas.

Todos os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, seguindo-se as exigências éticas. O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da UNESP-Rio Claro, sob parecer número 2.021.569.

A vivência desenvolvida pelas crianças de 6 a 12 anos, filhos dos hóspedes, os quais fizeram parte da amostra do estudo, foi relativa à escolha livre de um dos *exergames* disponibilizados pelas equipes de recreação, em quatro consoles de Xbox 360<sup>(TM)</sup>, Microsoft. As crianças permaneciam nesta atividade por trinta minutos, podendo alternar os jogos disponibilizados.

Para a análise dos dados utilizou-se a Técnica de Análise de Conteúdo de Bardin (2011). Essa técnica é utilizada para estabelecer uma descrição sistemática e objetiva acerca do conteúdo das respostas advindas do questionário, buscando sua compreensão mais densa.

Como prevê esta técnica, foram estabelecidas *a priori* duas categorias de análise. A categoria 1 foi referente a *exergames* em casa (EC), buscando um ambiente controlado pelos pais, com rotina (horário de acordar, banho etc.), compromissos (escola, curso de idiomas, equipe esportiva, companhia de dança e etc.), afazeres sociais (clube, aniversários, encontros familiares e etc.) e atividades culturais (teatro, exposições, mostras e etc.). A categoria 2 foi relativa a *exergames* no programa

recreativo em hotéis (EPRH), ambiente informal, livre de rotina e compromissos. Estas categorias foram criadas para diferenciar os dois ambientes, com base em suas peculiaridades.

Para favorecer novas associações sobre a aceitação dos *exergames* em casa e nos programas recreativos em hotéis, foram criadas 4 subcategorias, as quais tomam em consideração alguns dados da categorização da amostra de participantes, aliados à classificação dos hotéis selecionados para o estudo:

- subcategoria A - idade dos pais, sendo estes divididos em dois grupos, um referente a pais jovens (PJ), com até 35 anos de idade, e o outro relativo a pais experientes (PE), acima de 35 anos de idade, tendo em vista possíveis diferenciações de condutas envolvendo utilização de tecnologia.

- subcategoria B – municípios onde residem atualmente, o Instituto Brasileiro de Administração Municipal - IBAM define como sendo “a circunscrição do território do Estado na qual cidadãos, associados pelas relações comuns de localidade, trabalho e de tradições, vivem sob uma organização livre a autônoma, para fins de economia, administração e cultura” (IBAM, 2007). E para fins ilustrativos foi considerado município de pequeno e médio portes, aquelas que possuíam até 750.000 habitantes e como “municípios de grande porte”, aquelas com mais de 750.000 habitantes.

- subcategoria C - gênero dos pais, em que foram propostas três possibilidades de respostas, sendo masculino feminino e outros.

- subcategoria D - classificação dos hotéis escolhidos, sendo hotel e hotel-fazenda. (BRASIL, 2011, p. 02)

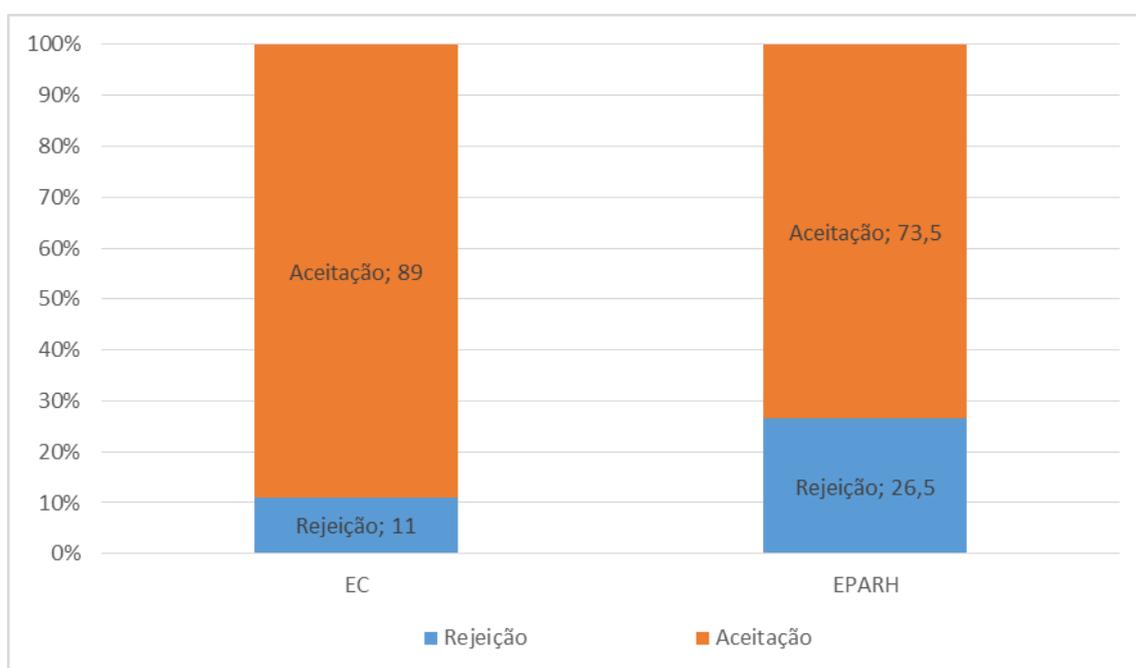
As questões utilizadas foram elaboradas com a finalidade de verificar a aceitação dos pais a respeito de seus filhos fazerem uso de *exergames* em casa e na recreação no

hotel. Para ambas as categorias (*exergames* em casa e *exergames* em hotel), foram cruzados os dados referentes à caracterização da amostra.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os dados do estudo apontam que, na categoria 1 *exergames* em casa, existiu a aceitação por 89 % dos pais, enquanto 11% dos pais rejeitaram essa utilização (Gráfico 01). Na categoria 2 *exergames* no programa recreativo em hotéis, 73,5% dos pais apresentaram aceitação, enquanto 26,5 % dos pais apresentaram rejeição. (Gráfico 01)

Gráfico 1- Percentual geral de aceitação e rejeição nos ambientes EC e EPARH

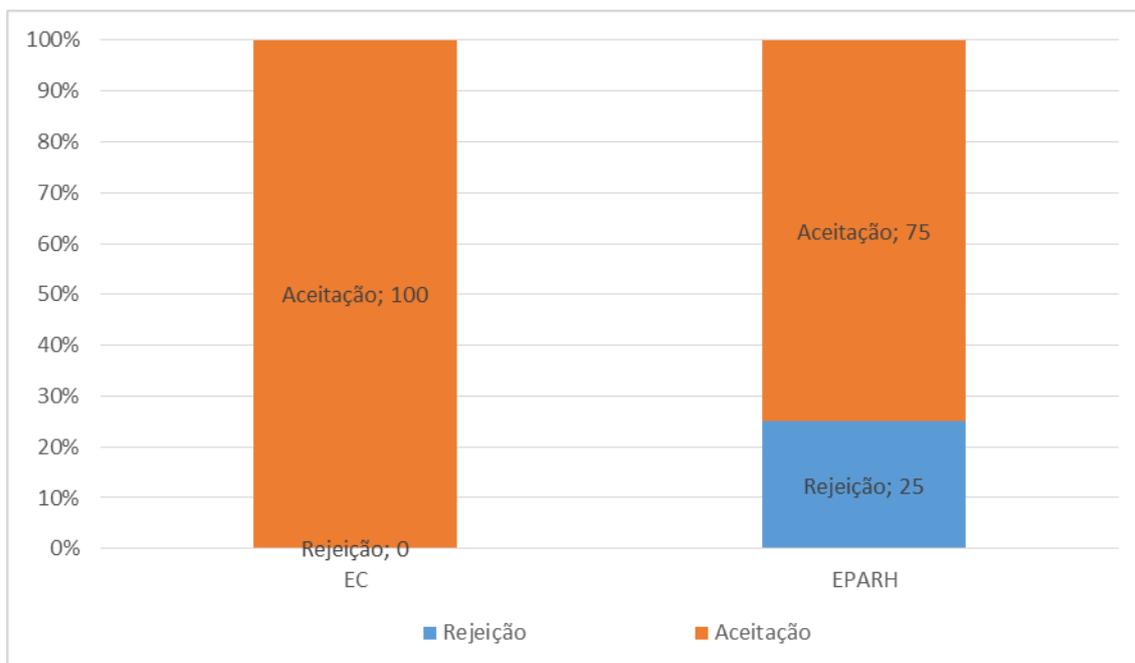


Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Em relação à subcategoria A - idade dos pais, foram encontrados 4 pais abaixo de trinta e cinco anos (PJ) e os demais 30 pais, todos tinham acima de trinta e cinco anos (PE). No grupo de PJ, todas as crianças possuíam e utilizavam *exergames* em casa, com aceitação positiva de 100% dos pais, porém, com algumas ressalvas como: desde que o jogo seja adequado à faixa etária e que a utilização não aconteça por muitas horas. Já sobre a utilização de *exergames* nos hotéis, para os pais do grupo PJ, 75% veem

como positivo e 25% são contrários à utilização de *exergames* neste ambiente. (Gráfico 02)

Gráfico 02- Percentual relacionado a pais jovens na aceitação e rejeição nos ambientes EC e EPARH



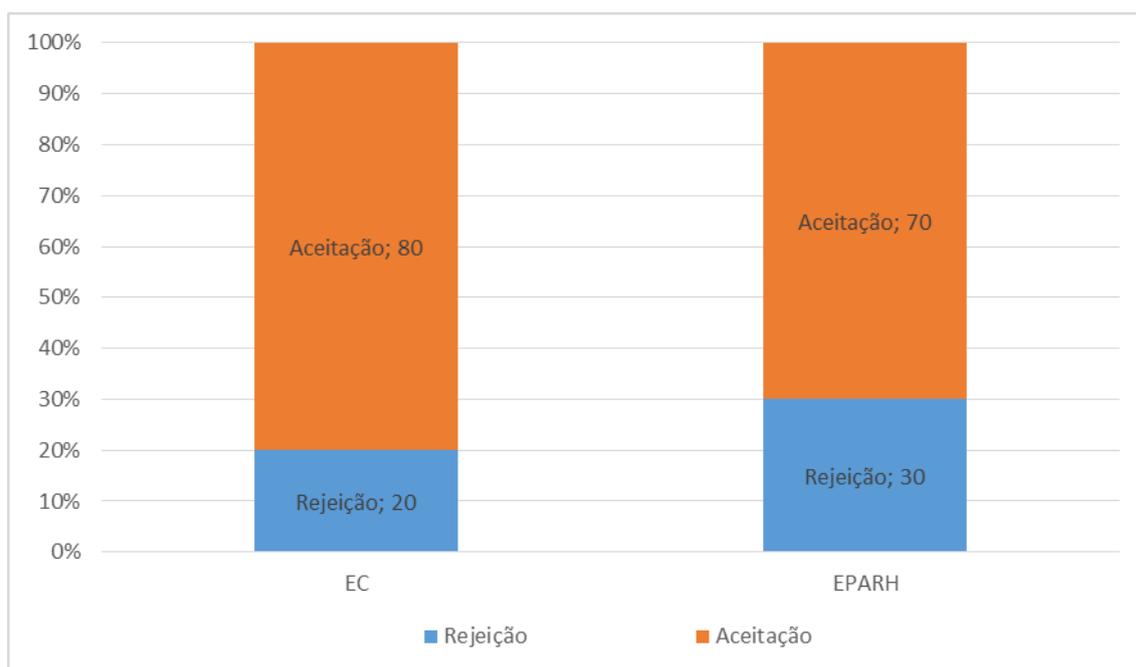
Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

No grupo de pais experientes (PE), em 10% dos casos, as crianças não possuíam *exergames*. 20% dos pais (PE) rejeitaram a utilização de *exergames* em casa. Para os outros 80% dos PE, as crianças possuíam *exergames* e os pais se mostraram favoráveis à utilização dos mesmos em casa, porém, também apresentaram algumas ressalvas, em relação ao tempo de utilização. Entre esses pais (PE), os quais aceitavam a utilização dos mesmos em casa, as justificativas giraram em torno de que os *exergames* representam oportunidade de confraternização familiar e de desenvolvimento físico e intelectual da criança (Gráfico 03).

Em relação ao ambiente do hotel, a rejeição à utilização de *exergames* no grupo PE foi de 30% dos pais e para 70% houve aceitação da utilização de *exergames* nesse

ambiente. As ressalvas apresentadas foram em relação à necessidade de controle de tempo, de supervisão, de variação de atividades virtuais com outras e de utilização somente como atividades preliminares, mas não como atividade principal de um programa recreativo (Gráfico 03).

Gráfico 03- Percentual relacionado a pais experientes na aceitação e rejeição nos ambientes EC e EPARH



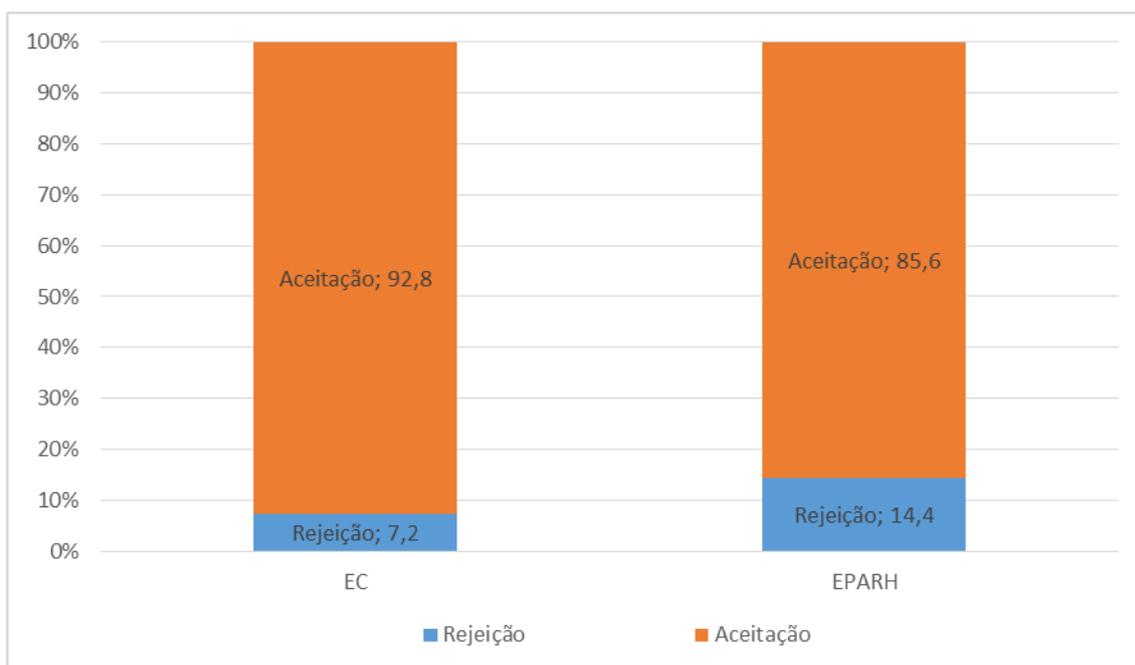
Fonte: Elaborada pelo autor (2017)

Na subcategoria B, local de residência dos pais, encontraram-se 14 moradores de municípios de pequeno e médio portes (MPM) e 20 moradores de municípios de grande porte (MG). Entre os moradores de MPM, 7,2% não aprovam a utilização de *exergames* em casa. Os demais 92,8% dos pais, entendem a utilização de *exergames* em casa como uma atividade aceitável (Gráfico 04).

No ambiente programa recreativo em hotel, 14,4% dos pais moradores em MPM não aceitaram os *exergames* no programa de atividades recreativas. Já 85,6% dos pais

aceitaram com algumas ressalvas, indicando-os, apenas, como atividades preliminares, ou atividades para dias chuvosos. (Gráfico 04)

Gráfico 04- Percentual relacionado ao local de residência MPM na aceitação e rejeição nos ambientes EC e EPARH

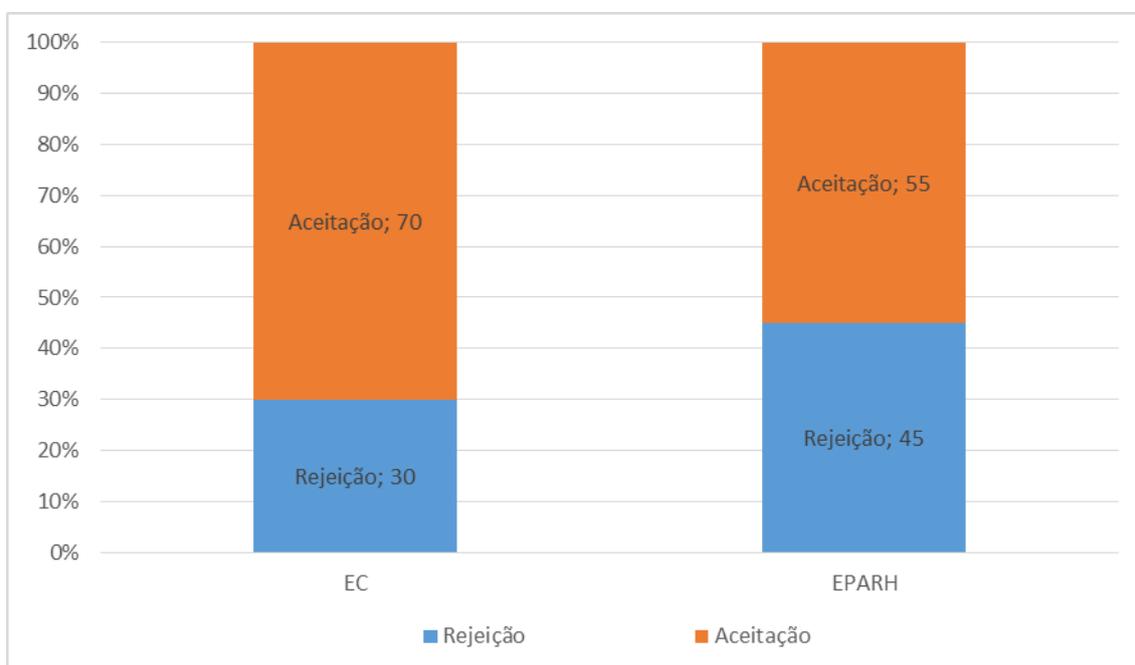


Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Para os pais moradores de MG, 30% não concordaram com a utilização de *exergames* pelas crianças em casa, enquanto 70% dos pais não vêm problemas na sua utilização nesse ambiente (Gráfico 05).

Para o ambiente programa recreativo em hotel, 45% dos pais moradores em MG não concordaram com a utilização de *exergames* no programa de atividade recreativa. Já 55% dos pais foram favoráveis à sua utilização nesse ambiente (Gráfico 05).

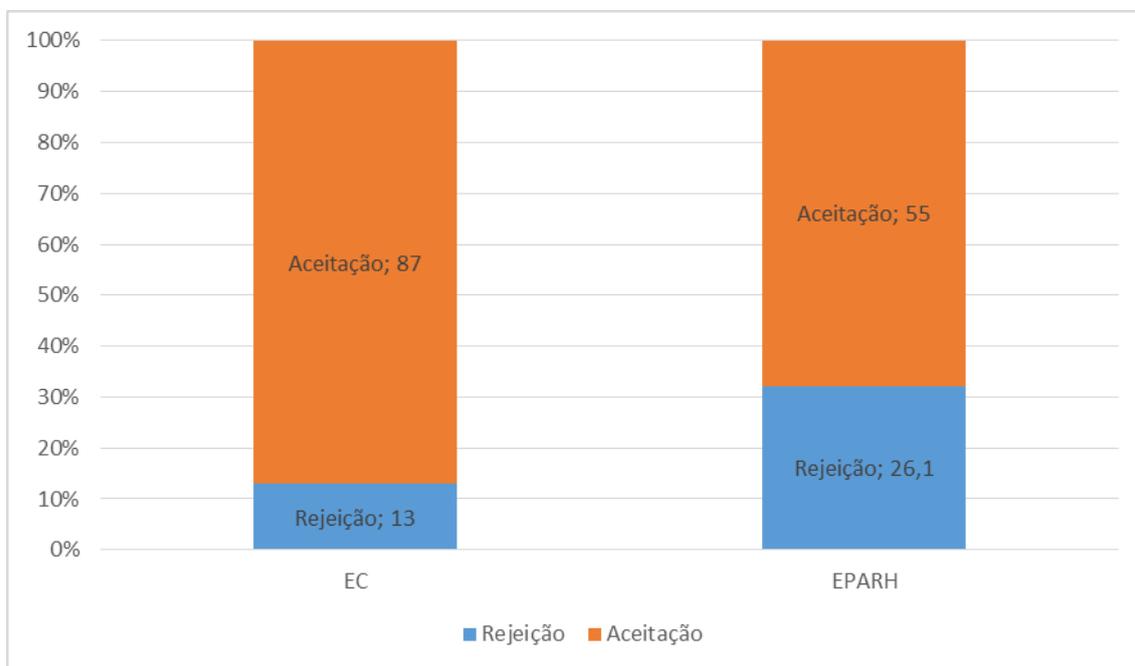
Gráfico 05- Percentual relacionado ao local de residência MG na aceitação e rejeição nos ambientes EC e EPARH



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Na subcategoria C, gênero dos pais, 23 pais classificaram-se como do gênero feminino e 11 como do gênero masculino, não havendo indicação na classificação referente a outros tipos de gênero. 13% das mães rejeitaram a utilização de *exergames* em casa e 87% aceitaram. Já no ambiente hotel, 26,1% das mães rejeitaram a utilização de *exergames* e 73,9% das mães os aceitaram (Gráfico 6).

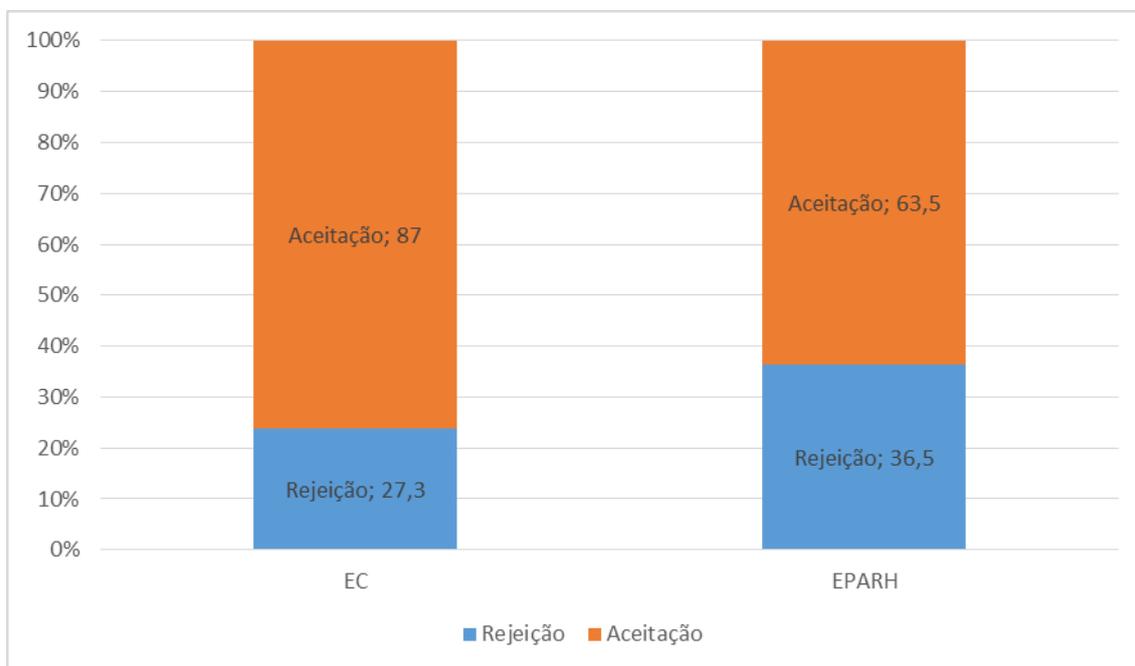
Gráfico 06 - Percentual relacionado ao gênero dos pais MÃES na aceitação e rejeição nos ambientes EC e EPARH



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

A rejeição dos pais de gênero masculino foi de 9%, sobre a utilização de *exergames* no ambiente casa e a aceitação dos pais foi de 91% para esse ambiente. Para o ambiente programa de atividades recreativas em hotéis, 27,1% dos pais do gênero masculino rejeitaram a utilização de *exergames* no programa de atividades recreativas em hotéis e 72,9% dos pais os aceitaram (Gráfico 07).

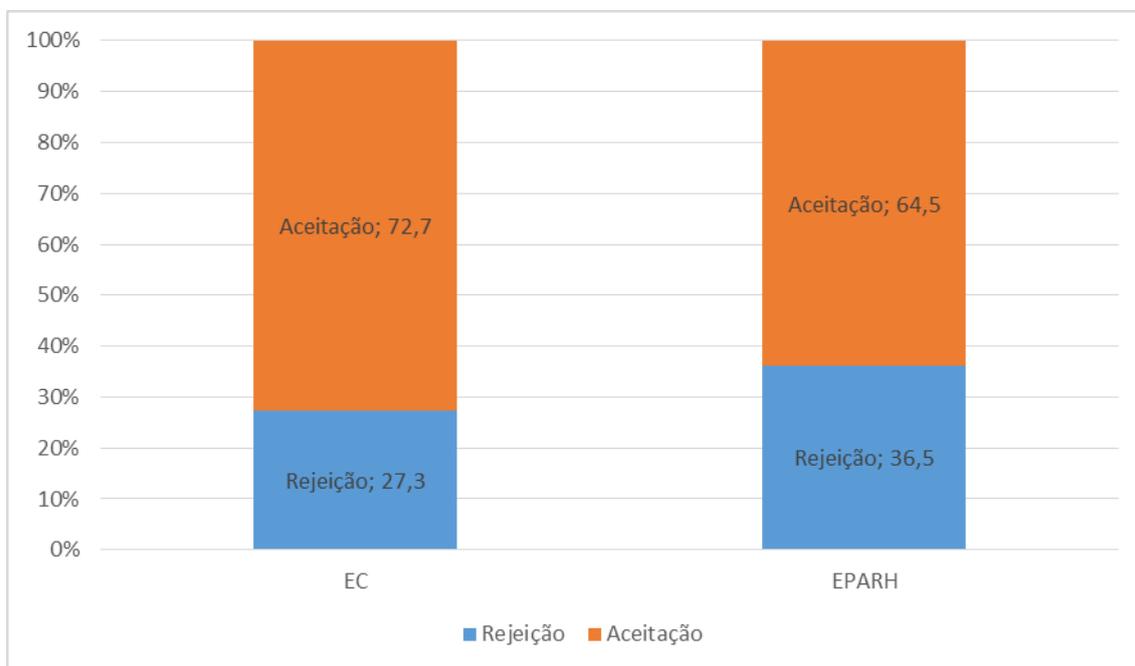
Gráfico 07 - Percentual relacionado ao gênero dos pais PAES na aceitação e rejeição nos ambientes EC e EPARH



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Na subcategoria D, classificação dos hotéis, 11 pais hospedaram-se em hotel (urbano) e 23 em hotéis-fazenda. Para os pais hospedados em hotel (urbano), 27,3% rejeitaram a utilização de *exergames* em casa e 72,7% dos pais hospedados em hotel (urbano) aceitaram a utilização de *exergames* para o ambiente casa. Desses pais que se hospedaram em hotel (urbano), 36,5% rejeitaram a utilização de *exergames* no programa de atividade recreativa em hotéis e 64,5% desses pais aceitaram essa possibilidade para o programa de atividade recreativa em hotéis (Gráfico 08).

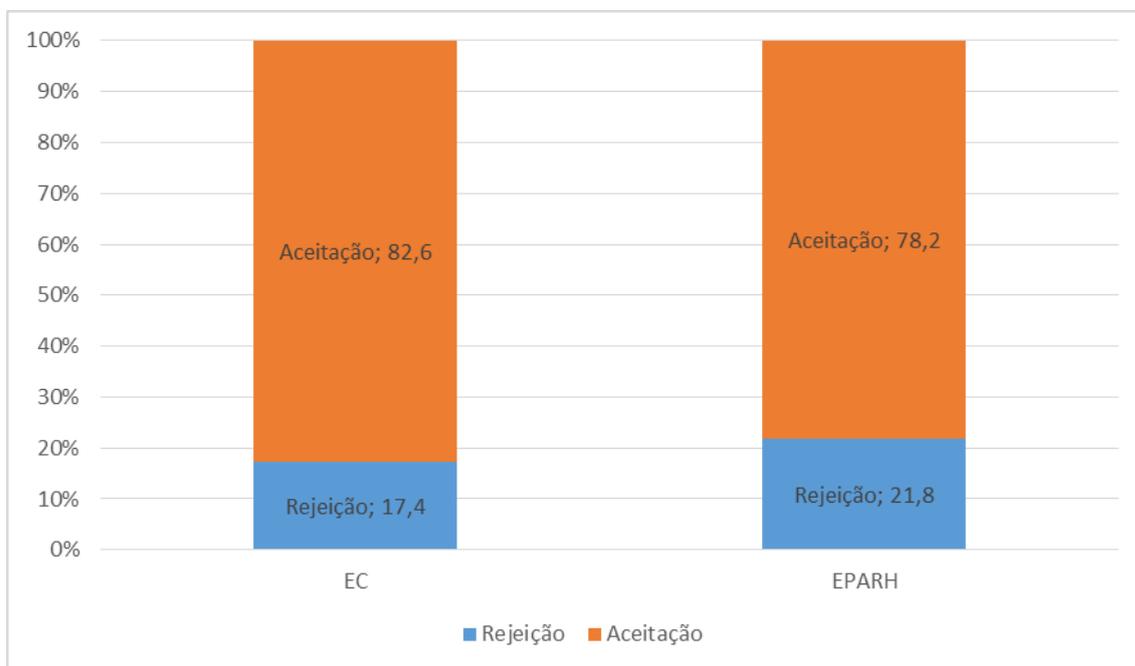
Gráfico 08 - Percentual relacionado ao local de hospedagem HOTEL (URBANO) na aceitação e rejeição nos ambientes EC e EPARH



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Para os pais hospedados em hotéis-fazenda, 17,4% rejeitaram a utilização de *exergames* em casa e 82,6% desses pais aceitaram a utilização de *exergames* no ambiente casa. No ambiente hotel, 21,8% dos pais rejeitaram a utilização de *exergames* no programa de atividades recreativa. Já 78,2% dos pais aceitaram esses *exergames* no programa de atividades recreativa. (Gráfico 09)

Gráfico 09 - Percentual relacionado ao local de hospedagem HOTEL-FAZENDA na aceitação e rejeição nos ambientes EC e EPARH



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Pode-se perceber que, de modo geral, os *exergames* foram bem aceitos pelos pais jovens e experientes participantes da amostra do estudo, em ambos os ambientes (EC, EPRH), independente do gênero e da classificação do hotel escolhido. Entretanto, houve uma rejeição ligeiramente maior dos pais, no ambiente EPRH. Isso pode ser compreendido pela possível associação que os pais façam, de que, nos programas de recreação em hotéis existem diversas outras atividades disponíveis, para além do uso de *exergames*, os quais são frequentemente utilizados no ambiente casa. Sendo assim, as atividades em contato com a natureza, atividades esportivas e outros tipos de vivências podem concorrer com os *exergames*, em relação à aceitação dos pais, nesse ambiente.

Motta (2010, p. 226) ressalta que é prudente respeitar as diferenças entre gerações. A autora também evidencia que geração é um termo que “[...] representa a posição e atuação do indivíduo em seu grupo de idade e/ou de socialização no tempo.”

Com base nesta definição, as experiências em relação a jogos e brincadeiras vivenciadas pelos pais não devem ser as mesmas experiências vivenciadas pelos avós e as experiências das crianças, certamente, serão diferentes das dos seus pais, não sendo melhores nem piores, somente diferentes, e essas escolhas devem ser respeitadas.

Em relação ao local de residência dos pais, notou-se que os pais residentes em municípios de grande porte (MG) apresentaram maior rejeição sobre a utilização de *exergames* pelas crianças, tanto no ambiente casa, como no programa recreativo em hotel. Entretanto, o maior índice de rejeição à utilização de *exergames* no ambiente do programa recreativo em hotel, foi apresentado pelos pais residentes em municípios de grande porte (MG).

Isto pode ter ocorrido pelo fato de os pais entenderem o ambiente programa recreativo em hotel como detentor de diversas outras formas de vivências, as quais podem ser desenvolvidas em contato com a natureza e atividades ao ar livre, além do uso de *videogames*. Entretanto, segundo Öhman, Öhman e Sandell (2016), os *exergames* oferecem uma forma virtual de contato com a natureza, por estabelecer a relação dos jogadores com diversos cenários naturais, tais como mar, deserto e neve, sendo que algumas vivências práticas, tais como pesca esportiva, por exemplo, têm apelo intergeracional

Ainda que o nível de aceitação dos pais sobre a utilização de *exergames* em ambos os ambientes tenha sido favorável, foram mencionadas algumas ressalvas. Os pais alertaram, sobretudo, quanto à necessidade de observação da classificação adequada dos jogos à faixa etária e ao tempo de utilização, para ambos os ambientes.

Para o ambiente programa recreativo em hotel, os pais alertaram para que a utilização de *exergames* ocorra, preferencialmente, como recurso para dias chuvosos,

sendo oferecidos como atividades preliminares e não como as únicas opções de atividades dentro do programa. Essas ressalvas devem ser observadas, pois representam os desejos dos pais, os quais são decisivos nesse processo.

Com base nesses resultados apresentados, algumas considerações foram traçadas e incrementaram as discussões sobre esses dados. A primeira delas é que o ano de 2017, vem sendo intenso para o setor turístico (OLIVEIRA, 2017) e para a sociedade brasileira de modo geral, em função de questões políticas nacionais e de ressonâncias de política internacionais, entre diversos outros fatores (WEISS, 2017), os quais afetam a vida em sociedade. Essas variáveis exigiram novas reflexões dos profissionais que atuam no setor do lazer (QUEIROZ; CHAVES; ALVES, 2016), buscando acompanhar todos esses movimentos e a evolução cultural advinda da utilização das tecnologias.

Diante de uma realidade que exige parcimônia com relação a investimentos e gastos, os profissionais que atuam no setor hoteleiro necessitam buscar opções mais baratas, justificadas pelas incertezas financeiras, porém eficientes, no sentido de manterem a qualidade dos serviços. Além disto, devem se munir de novas estratégias, utilizando de diálogo e oferecendo uma roupagem atualizada para as atividades, visando, com isso, aumentar a captação de novos clientes e a fidelização de atuais clientes (ROCHA et al., 2017).

Sendo assim, em um cenário onde mais de 70% dos pais concordam com a utilização de tecnologia como *exergames* nos dois ambientes investigados, os profissionais responsáveis pelo programa de atividade recreativa em um hotel deveriam refletir sobre a relevância dessa ferramenta, uma vez que seu custo é relativamente barato, se forem eficientemente adaptadas, não necessitando, inclusive, de espaço físico exclusivo e nem amplo. Entretanto, alguns fatores podem ser limitantes. Segundo

Ribeiro (2006, p. 71), uma reflexão sobre a formação dos profissionais que lidam com crianças se faz necessária, além do aprimoramento dos recursos de formação, para que esses profissionais se preparem e se integrem a estas novas propostas, promovendo as adequações necessárias, no sentido de atender satisfatoriamente os envolvidos.

Percebe-se, portanto, haver aceitação, de modo geral, destes recursos utilizando os *exergames* e outras atividades envolvendo recursos tecnológicos no programa de recreação. Estes dados corroboram estudos que apontam as vantagens de utilização dos *exergames*, sobretudo sendo adotado como ferramenta na Educação (SALGADO, 2016) agregando valores às aulas (RODRIGUES, 2016), ou como recurso coadjuvante em tratamentos na área da saúde (MEDEIROS, 2016; LAU et al., 2015).

Sendo assim, não seria em um ambiente informal como o da recreação hoteleira, que esses *games* encontrariam resistência. Entretanto, tendo em vista a escassez de estudos que abordam as relações dos *exergames* no âmbito da recreação e do lazer, sugere-se parcimônia na utilização desses recursos neste setor, além do aprimoramento na formação do profissional, para lidar com os recursos tecnológicos aplicados nos campos da recreação e do lazer. Inúmeras lacunas ainda permanecem sem elucidação, merecendo atenção em outros estudos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Certamente, os pais têm uma expectativa de como será o hotel que escolhem para vivência de momentos significativos com as famílias. Alguns aspectos sempre foram determinantes para a escolha dos meios de hospedagem e a presença de equipes de recreação, consiste, atualmente, em um diferencial importante, juntamente como as variáveis envolvendo a alimentação, as acomodações, o atendimento, a infraestrutura, preço, entre outras.

Essa expectativa dos pais sobre o que será oferecido aos seus filhos na recreação, requer muita atenção, haja vista a necessidade de fidelizar o cliente para outras demandas. Quando se envolve o programa de atividades recreativas oferecido pela equipe de recreação do hotel, pode ocorrer preocupação dos pais, mediante os hábitos e costumes adotados, inclusive, no ambiente do lar.

É bastante comum que, no programa de recreação, constem atividades como caminhadas, hidroginástica, *shows*, passeios, entre outras. Entretanto, para se acompanhar o interesse atual das crianças e mantê-las motivadas para participarem, novas atividades devem ser sempre inseridas. Assim, a proposta de utilização de recursos tecnológicos, como os *exergames*, parece ser uma realidade possível neste setor, pelo atrativo que representam para crianças e adolescentes.

Porém, conforme os resultados do estudo apontam, para hotéis localizados nesta região do Circuito das Águas Paulista e para este grupo de pais estudado, esta utilização de *exergames* na recreação hoteleira deve ser realizada com parcimônia. A inserção adequada e bem trabalhada dos *exergames* dentro do programa de atividades recreativas de um hotel poderá trazer os benefícios esperados.

Como limitação do estudo pode-se apontar a falta de participação dos pais na vivência oferecida às crianças. Essa perspectiva poderia diminuir o índice de rejeição dos pais sobre a utilização de *exergames* no programa recreativo em hotel, uma vez que o conhecimento sobre diferentes possibilidades de uso desses recursos poderia ser ampliado.

Faz-se necessária maior investigação sobre o tema, no sentido de se aprimorarem as possibilidades de utilização desses recursos nos diversos contextos sociais, incluindo o âmbito do lazer.

## REFERÊNCIAS

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011

BENZING, V.; SCHMIDT, M. Cognitively and physically demanding exergaming to improve executive functions of children with attention deficit hyperactivity disorder: a randomised clinical trial. **BMC Pediatrics**, London, v. 17, n. 8, p 1-8, 2017.

BRASIL. Ministério Do Turismo. **Regulamento do sistema oficial de classificação de meios de hospedagem**, 2011. Disponível em: <<http://www.classificacao.turismo.gov.br/MTUR-classificacao/mtur-site/>>. Acesso em 11 jan. 2016.

CHOPPIN, S.; WHEAT, J. The potential of the Microsoft Kinect in sports analysis and biomechanics. **Sports Technology**, Abingdon, v. 6, n. 2, p. 78–85, 2013.

COSTA, H. A. **Interferência aguda do exergame sobre a função autonômica cardíaca de crianças obesas**. 2014 82 f. Dissertação (Mestrado em Saúde do Adulto e da Criança) -Faculdade Federal do Maranhão, São Luís, 2014.

COSTA, A. Q. **Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa**. Dissertação (Mestrado em Ciência da Motricidade) – Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2006.

DOWELL, A. V. G. A. M. **Uma API para Exergames Móveis com eventos centrados em microlocalização baseada em BLE Fingerprinting**. 2016 106 f. Dissertação (Mestrado em Informática) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

DUIKA B. W.; ADAMS, J.; AZEVEDO, L. B.; HAIGHTON, C. Promoting physical activity with a school-based dance mat exergaming intervention: qualitative findings from a nature experimente. **BMC Public Health**; London, v.16, n.1, p.609, 2016.

FAZOLIN, M. A. F. G.; MERCADANTE, L. A.; GRANDO, R. C. Fomentando a educação não formal no lazer e recreação em hotéis. **Licere**, Belo horizonte. v.18, n.4, p.1-40, 2015.

FERNANDES, A; R; R. **Efeitos Físicos e Psicológicos da Prática de Exergames em Adolescentes com Obesidade**. 2015 undefined f. Dissertação (Mestrado em Ciências do Movimento Humano) - Faculdade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

FERNANDES, B. P.; MARTINS, I. C.; SANTOS SOUZA; A.; SILVA, C. L. Entre o tradicional e o eletrônico: significados do brincar para crianças de uma escola pública de Piracicaba-sp. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 1, n. 2, p. 74-96, 2017.

HOFFMANN, L. F. **Aprendizagem baseada em jogos digitais educativos para o ensino da matemática orientada aos anos finais do ensino fundamental**. 2015 116 f.

Dissertação (Mestrado em Diversidade Cultural e Inclusão Social) - Universidade Feevale, Novo Hamburgo, 2015.ma

INSTITUTO BRASILEIRO DE ADMINISTRAÇÃO MUNICIPAL. Criação de Municípios. Disponível em <<http://www.ibam.org.br>>. Acesso em: 9 de junho de 2017.

LAU, P.W.C.; LIANG, Y.; LAU, E.Y.; KIM, C.-G.; SHIN, M.-S. Evaluating physical and perceptual responses to *exergames* in chinese children. **International Journal of Environmental Research and Public Health**, Basel, v. 12, n. 4, p. 4018-4030, 2015.  
LOUGHLIN, A. J. **Recreodinámica del adolescente: motivación y tempo libre**. Buenos Aires: Livrería del Colegio, 1971.

MARTINS, D M; BOTTENTUIT, J B. J.; MARQUES, A. A; SILVA, N. M. A gamificação no ensino de história: o jogo "legend of zelda" na abordagem sobre medievalismo. **Holos**, Natal, v. 32, n. 7, p. 299-321, 2016.

MOTTA, Alda Britto da. A atualidade do conceito de gerações na pesquisa sobre o envelhecimento. **Revista Sociedade e Estado**, Brasília, v. 25, n. 2, p. 225-249, maio/ago. 2010.

MATTOS, L. R. **Ferramentas tecnológicas de interação em tablets no atendimento fonoaudiológico de crianças com desvios fonológicos**. 2015 41 f. Dissertação (Mestrado em Fonoaudiologia) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2015.

MEDEIROS, P. **Efeitos de uma intervenção com *exergames* no desempenho motor**. 2016 undefined f. Mestrado em (Ciências do Movimento Humano) - Faculdade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

NAKAMURA, A. L. ***Exergames*: Jogos digitais para longeviver melhor**. 2015 103 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da inteligência e design digital) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2015.

OHMAN, J.; OHMAN, M.; SANDELL, K. Outdoor recreation in *exergames*: a new setep in dhe detachment from nature? **Journal of adventure education and outdoor learning**, Western, v. 16, n. 4, p. 285 -302, 2016.

OESCH, P., KOOL, J., FERNANDEZ-LUQUE, L., BROX, E., EVERTSEN, G., CIVIT, A., HILFIKER, R.; BACHMANN, S. *Exergames* versus self-regulated exercises with instruction leaflets to improve adherence during geriatric rehabilitation: a randomized controlled trial. **BMC Geriatrics**, London, v. 17, n. 1, p. 77-86, 2017.

OLIVEIRA, E. J. A dinâmica do setor de serviços em áreas de turismo e lazer: uma análise do litoral sul potiguar (Brasil). **CaderNAU**, Erechim, v. 9, n. 1, p. 44-63, 2017.

PRENSKY, M. **Digital Game-Based Learning**. St. Paul: Paragon House, 2001.

QUEIROZ, H. C. A.; CHAVES, S. F. J.; ALVES, C. Formação e intervenção do profissional no lazer: um estudo de caso de um projeto social no interior do Estado de São Paulo. **Revista Eletrônica Nacional de Educação Física**, Montes Claros, v. 6, n. 7, p. 28-46, 2016.

RAMOS, P. E. G. T. **Literatura eletrônica infantil: da virtualização à atualização no cibernespacinho**. 2015 130 f. Dissertação (Mestrado em Cognição e Linguagem) - Universidade Estadual do norte fluminense Darcy Ribeiro, Campos dos Goytacazes, 2015.

RIBEIRO, M. I. Educação Infantil: uma reflexão sobre o currículo e formação de professores (as). **Diálogos Possíveis**, Salvador, v. 5, n. 2, p. 69-80, 2006.

RIBEIRO, S. D. C. **O uso do exergame como ferramenta digital de aprendizagem no apoio à prática da educação física na escola pública de tempo integral**. 2015, 101 f. Mestrado Profissional em (Computação Aplicada) – Faculdade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2015.

ROCHA, F. A. F.; TEIXEIRA, J. C. M.; MACEDO, D. L.; CALAZANS, S.; ROCHA, A. V.; MADRUGA, M. As contribuições da *Internet* nos efeitos da sazonalidade: um estudo realizado em um hotel de pequeno porte| information technology and tourism: *Internet* contributions in the effects of seasonality in a small hotel. **Revista Brasileira de Gestão e Inovação**, Caxias do Sul, v. 4, n. 2, p. 42-63, 2017.

RODRIGUES, F. H. B. **A utilização dos exergames nas aulas de Educação Física do Ensino Fundamental I como um instrumento de promoção da saúde**. 2016 73 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino em Educação Básica) - Faculdade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

SALGADO, K. R. **Os exergames como ferramenta metodológica no ensino do atletismo na educação física escolar**. 2016 156 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2016.

SLOSAR, L. The Potential of Active Video *Games* (AVG) to Improve Motor Efficiency. **Revija za Elementarno Izobrazevanje**, Maribor, v. 9, n. ½, p.197-211, 2016.

SOUZA, E. A.; GARCIA, L. G.; SILVA, J. C. N.; GARCIA, L. G.; MOREIRA, P. L. A Review of the Use of Information Technology in Brazilian Schools from 2010 to 2014. **International Journal of Information and Education Technology**, Singapore, v. 7, n. 4, p. 284-290, 2017.

SCHWARTZ, G. M. Apropriação das tecnologias virtuais como estratégias de intervenção no campo do lazer: os *webgames* adaptados. **Licere**, Belo Horizonte, v.16, n. 3, p. 1-26, set 2013.

VAGHETTI, C. A. O.; BOTELHO, S. S. D. C. Ambientes virtuais de aprendizagem na educação física: uma revisão sobre a utilização de *Exergames*. **Ciências & Cognição**, Florianópolis, v. 15, n. 1, p. 76–88, 2010.

WEISS, M. C. Os desafios à gestão das cidades: uma chamada para a ação em tempos de emergência das cidades inteligentes no Brasil. **Revista de Direito da Cidade**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 2, p.788-824, 2017.

WONG, F. Y. Influence of Pókemon Go on physical activity levels of university players: a cross-sectional study. **International Journal of Health Geographics**, London, v. 16, n. 1, p. 8-16, 2017.

## 7 ARTIGO 2

Este artigo será submetido à Revista **Movimento** - Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança Revista da Universidade Federal do Rio Grande do Sul UFRGS. Sendo assim, foram respeitadas as características, tanto de espaçamento e configuração, quanto de normatização bibliográfica desse periódico.

### **TECNOLOGIAS E RECREAÇÃO EM HOTEL: ACEITAÇÃO DE PAIS SOBRE INSERÇÃO DE ATIVIDADES REMASTERIZADAS NO PROGRAMA DE RECREAÇÃO**

### **TECHNOLOGIES AND RECREATION IN HOTEL: ACCEPTANCE OF PARENTS ON INSERTION OF REMASTERED ACTIVITIES IN THE RECREATION PROGRAM**

### **TECNOLOGÍAS Y RECREACIÓN EN HOTEL: ACEPTACIÓN DE PADRES SOBRE INSERCIÓN DE ACTIVIDADES REMASTERIZADAS EN EL PROGRAMA DE RECREACIÓN**

**Resumo:** Esse estudo qualitativo investigou a aceitação dos pais sobre a incorporação de atividades recreativas remasterizadas, utilizando tecnologia virtual, ao programa de atividades recreativas em hotéis e hotéis-fazenda, oferecido para crianças de 6 a 12 anos, em dois ambientes: 1- hotel (urbano) e 2- hotel-fazenda, do Circuito das Águas Paulista. Utilizou-se como instrumento um questionário misto, aplicado a uma amostra intencional de 34 pais, após a participação das crianças em caça ao tesouro com *WhatsApp*. Os dados foram analisados descritivamente, por meio de Análise de Conteúdo, com duas categorias: 1- hotel e 2- hotel-fazenda. Os resultados apontam que os índices de rejeição e aceitação dos pais, em ambos os ambientes, sobre a incorporação de atividades recreativas remasterizadas ao programa de recreação, foram bem semelhantes, entretanto foram apontadas ressalvas, como a utilização por tempo limitado e controlado, a necessidade de adequação do conteúdo à faixa etária e a manutenção das atividades dinâmicas.

**Palavras-chave:** Tecnologia, Atividade física, Recreação hoteleira, Lazer

**Abstract:** This qualitative study investigated the acceptance of parents on the incorporation of recreational remastered activities using virtual technology into the recreational program in hotels and farm-hotels, offered to children from 6 to 12 years, in two environments: 1 - hotel (urban) and 2 – farm-hotel, at Circuito das Águas Paulista. A mixed questionnaire was used as instrument applied to an intentional sample of 34 parents, after the participation of their children in a treasure hunt with *WhatsApp*. Data were descriptively analyzed by Content Analysis, with two categories: 1 - hotel 2 – farm-hotel. Results indicated that the rates of rejection and acceptance of parents, on the incorporation of remastered recreational activities into the program, in both

environments were very similar, however the parents pointed out caveats, as the use of controlled and limited time, the need of the adequacy of the content to the age group and the maintenance of dynamic activities.

**Keywords:** Technology, Physical activity , Hotel Recreation, Leisure

**Resumen:** Este estudio cuantitativo investigo la aceptación de padres sobre la incorporación de las actividades recreativas remasterizadas, con tecnología virtual, en el programa de actividades recreativas de hoteles y de hoteles rurales, ofrecido para niños de 6 a 12 años, en dos ambientes: 1- hotel (urbano ) e 2- hotel-rural, de lo Circuito das Águas Paulista. Se utilizo como instrumento un cuestionario misto, aplicado a una muestra intencional de 34 padres, después de la participación de sus niños en la caza de tesoro con WhatsApp. Los datos fueran analizados de forma descriptiva, por medio de Análisis de Contenido, con dos categorías: 1- hotel e 2- hotel-rural. Los resultados apuntan que los índices de rejeición y aceptación de los padres, sobre la incorporación de actividades recreativas remasterizadas en el programa de recreación, en ambos ambientes, fueran similares, sin embargo, fueron señaladas salvedades, como la utilización por tiempo limitado y controlado, la necesidad de adecuación del contenido a la franja etaria y el mantenimiento de las actividades dinámicas.

**Palabras clave:** Tecnología, Física Actividad, Recreación Hotelera, Ócio

## 1 INTRODUÇÃO

O turismo é um dos setores da economia que vem se destacando e surpreendendo as estimativas previamente projetadas pelo setor no Brasil. Com base nos números apresentados pelo Boletim de Desempenho Econômico do Turismo, publicação trimestral realizada pelo Ministério do Turismo, por meio da Fundação Getúlio Vargas (FGV), as expectativas quanto ao faturamento do setor como um todo foram superadas em 37% e os postos de trabalho também foram superados em 38%, ao se tomar o que os representantes da área tinham como prognóstico para o último trimestre de 2016. Esse levantamento foi realizado entre 2 e 31 de janeiro de 2017 (BRASIL, 2017) e foram ouvidas 918 empresas, representando 71.498 postos de trabalho. Para se ter uma ideia da importância desse setor, o faturamento para o último trimestre de 2016 foi de R\$ 7,8 bilhões, divididos em sete segmentos: Transporte, Parques e Atrações, Agências de Viagens, Meios de Hospedagem, Turismo Receptivo, Organizadores de Eventos e Operadoras de Turismo.

Esses segmentos podem, em determinado momento, concorrer entre si, como por exemplo, no segmento de transporte. Nesse âmbito, a concorrência pode se dar pela opção de como o cliente decide se deslocar, sendo assim, o transporte aéreo estaria concorrendo com o transporte rodoviário. Além disto, esta concorrência ainda pode se dar pela escolha de determinada companhia aérea, ou viação rodoviária, com a qual haverá o deslocamento, sendo levados em conta fatores como: preço, conforto, facilidade na compra de passagens, entre outros.

Já em outros momentos, a concorrência pode acontecer entre outros segmentos, por exemplo o segmento Parques e Atrações concorrendo com o segmento de Organizadores de Eventos. Pode ocorrer, também, a cooperação entre os segmentos, atendendo ao cliente desde a venda, realizada pelo segmento Agências de Viagens, passando pelos segmentos de transporte, meio de hospedagem e outras possibilidades proporcionadas pelo segmento de Parques e Atrações ou Organizadores de Eventos.

Para que estas possibilidades de interações aconteçam adequadamente, já há algum tempo, o setor do turismo faz uso de tecnologias virtuais e da internet para divulgar seus serviços e produtos, seja por meio de *sites* institucionais, mídias sociais, como Facebook<sup>(TM)</sup>, *blogs*, *microblogs* como Twitter<sup>(TM)</sup> e *sites* de compartilhamento de conteúdo, como Youtube<sup>(TM)</sup> ou Instagram<sup>(TM)</sup>. Esses recursos deixaram a competição

intra e entre os segmentos mais acirrada, pois transformaram o comportamento dos clientes, uma vez que esse cliente tem acesso direto às informações de serviços e produtos e, com isso, podem fazer suas escolhas com os fornecedores de sua preferência, sem intermediários (BUHALIS; LAW, 2008).

Nesse sentido, o processo de desintermediação (compra direta com o fornecedor) na prestação de serviços turísticos é bastante presente, pelo crescimento da influência da tecnologia nessas relações entre cliente e prestador de serviço (BRAZTOA, 2015). Por um lado, o prestador de serviço está cada vez mais presente no mercado, por meio da tecnologia virtual, *internet* e suas várias possibilidades de divulgação do serviço e, por outro lado, o cliente está cada vez mais conectado e atento às oportunidades.

Este serviço comercializado pela internet tem sido representado pelo e-commerce definido por Franco Junior. (2001, p.06) [...] como sendo um sistema de gerenciamento da rede de operações de vendas, o que implica relacionamento com clientes e entrega de produtos ou serviços[...]. “Um exemplo de *e-commerce* no setor do turismo o qual foi largamente incorporado pelos clientes são os *sites* que comparam preços de hotéis e companhias aéreas, uma vez que esses podem disponibilizar, além da venda individualizada ou associada de serviços, como: passagens, hotéis, alugueis de carro, ingressos, entre outras opções. Embora sejam intermediários nas vendas, podem oferecer ao cliente variadas opções de transporte e hospedagem para a mesma localidade, acirrando a concorrência, com o diferencial de conter avaliação e comentários dos usuários anteriores dos serviços prestados.

Ao se centrar a atenção no segmento de Meios de Hospedagens, o Ministério do Turismo, divide os hotéis em sete categorias: hotel, resort, hotel-fazenda, cama & café, hotel histórico, pousada e flat/apart-hotel, sendo que há, ainda, a utilização da simbologia de estrelas, para estabelecer categorias específicas para cada tipo: hotel (1 a 5 estrelas), hotel-fazenda (1 a 5 estrelas), cama & café (1 a 4 estrelas), resort (4 a 5 estrelas), hotel histórico (3 a 5 estrelas), pousada (1 a 5 estrelas), flat/apart-hotel (3 a 5 estrelas). Assim, considera-se que “[...] cada tipo de meio de hospedagem reflete diferentes práticas de mercado e expectativas distintas dos turistas [...], já que um hotel 5 estrelas é diferente de uma pousada 5 estrelas (BRASIL, 2011, p. 02).

Dessa forma, a concorrência neste segmento do turismo pode ocorrer entre **hotéis do mesmo tipo**, por exemplo: um hotel (urbano) definido como “[...]”

estabelecimento com serviço de recepção, alojamento temporário, com ou sem alimentação, ofertados em unidades individuais e de uso exclusivo dos hóspedes, mediante cobrança de diária.” (BRASIL, 2011 p. 03). Este concorre com outro hotel (urbano) o qual se enquadra no mesmo tipo. Sendo assim vários fatores podem interferir na escolha desse hotel, como por exemplo:

**-Localização** - esse hotel pode estar localizado na praia ou montanha, pode ser central ou estar localizado nos bairros, pode estar próximo ou afastado dos meios de transporte, como aeroporto ou rodoviária e, ainda, estar próximo ao local de determinado evento.

**- Infraestrutura** - pode ser vista nas acomodações, como quartos e banheiros, segurança, com ou sem garagem, equipamentos destinados ao lazer como quadras e piscinas.

**- Serviços** - o hotel pode conter serviço de lavanderia, restaurante e equipe de recreação. Ainda, a concorrência no setor hoteleiro pode ocorrer entre **hotéis de tipos diferentes**, como por exemplo: hotel concorrendo com hotel-fazenda, o qual é definido como “[...] localizado em ambiente rural, dotado de exploração agropecuária, que ofereça entretenimento e vivência do campo.” (BRASIL, 2011 p. 3), os quais diferem em relação às práticas de mercado e expectativas dos turistas.

A tecnologia virtual e a *internet* vêm sendo fundamental para o *marketing* desses hotéis, visando conquistar novos clientes e fidelizar os já existentes, divulgando novos serviços ou atrações. Durante e após a estadia, alguns serviços são fundamentais, como a presença de rede *wi-fi*, como sugerem Melian-Gonzalez e Bulchand-Gidumal (2016), na avaliação do desempenho do hotel, por meio da opinião de clientes via *e-mail*, *sites* de distribuição como *Booking.com*, aplicativos móveis, ou *sites* de análise do viajante, como *TripAdvisor*, com a finalidade de melhorar a qualidade da hospitalidade.

Nesse mercado cada vez mais competitivo, surge a necessidade de se criar uma identidade única, para diferenciar dos serviços de concorrentes e atrair o consumidor para determinado destino turístico (MIKULIC, J.; MILICEVIC, K.; KRESIC, D., 2016). Um dos serviços prestados no segmento de **meios de hospedagem**, por vários tipos de hotéis, *resorts*, hotéis-fazenda e pousadas, é o serviço de recreação. A recreação pode ser entendida como “[...] um conjunto de atividades com caráter lúdico, que busca promover entretenimento e divertimento [...]”, conforme Castro (2007, p. 07), sendo que essas atividades, geralmente, ocorrem em momentos destinados ao lazer.

Quando o serviço de recreação é realizado nas dependências de meios de hospedagem, este ganha objetivo próprio. Segundo uma definição clássica de Loughlin (1971), a recreação hoteleira tem por objetivo atender satisfatoriamente as principais vontades e desejos dos hóspedes de encontrarem diversão, durante a permanência nos hotéis, no tempo destinado ao lazer. Esse serviço se tornou essencial para turistas, os quais destinam o tempo de estadia nos diversos meios de hospedagem às vivências do contexto do lazer. No entanto, a maior parte dos destinos é vendida de forma muito semelhante; destacando características genéricas, como atrações, pessoas amigáveis e divertimento (AVRAHAM; KETTER, 2016), sem enfatizar detalhes que possam servir de diferenciais atrativos.

Uma forma de diferenciação da concorrência, poderia estar centrada na atuação dos profissionais que agem com prestadores de serviço de recreação hoteleira, os quais podem ampliar a abrangência de seus programas de atividade recreativas, contemplando todos os interesses culturais no lazer, os quais foram classificados por Dumazedier (1980) como: interesses físico-esportivos, manuais, intelectuais, artísticos e sociais, além do interesse turístico desenvolvido por Camargo (1998) e o virtual, sugerido por Schwartz (2003). Esta forma de organização do programa de recreação permitiria contemplar todos os interesses no que tange às vivências de atividades no contexto do lazer.

No que diz respeito ao interesse virtual no lazer, a elaboração de programas de atividades recreativas os quais façam uso de tecnologias virtuais, pode se tornar um diferencial e proporcionar, a determinado destino turístico onde essas atividades são realizadas, características especiais ainda pouco exploradas em outros locais, atendendo a expectativas e necessidades únicas (AVRAHAM; KETTER, 2016). Entretanto, estas alterações nos programas de recreação ainda não foram suficientemente estudadas e os interesses e a aceitação pela inserção de atividades utilizando tecnologias virtuais nos programas de recreação em hotéis ainda não recebeu a devida atenção na literatura sobre a temática.

Sendo assim, este estudo tem por objetivo investigar a aceitação dos pais sobre a remasterização de atividades recreativas, envolvendo de tecnologia virtual, por crianças de 6 a 12 anos, participantes de um programa de atividades recreativas em hotéis.

## 2 MÉTODO

O estudo apresenta natureza qualitativa e aliou pesquisas bibliográfica e exploratória. Para a revisão bibliográfica sobre o tema desta pesquisa, foram realizadas buscas em bases de dados nacionais e internacionais. A utilização desses bancos de dados se justifica, por concentrarem um número significativo de teses, dissertações e artigos publicados, nos últimos anos, disponíveis para pesquisa. Como critérios de inclusão, foram estabelecidos: publicações revisadas por pares, nos idiomas português e inglês, na íntegra para *download* gratuito.

A pesquisa exploratória utilizou como instrumentos para a coleta de dados dois questionários. O primeiro questionário foi referente à caracterização da amostra. O segundo questionário foi relativo à aceitação, por parte dos pais, sobre a utilização de atividades remasterizadas, referente à vivência de um caça ao tesouro com o aplicativo *WhatsApp*, (TEODORO; SCHWARTZ, 2017, p. 311-318) realizada por crianças, participantes do programa de recreação em hotéis, por meio de três questões abertas.

1. Qual a sua posição em relação à utilização de tecnologias virtuais nas atividades de recreação desenvolvidas nesse hotel?

2. Você acha importante que haja a introdução de tecnologia virtuais (GPS, mapas e *site* de pesquisa) no programa de atividades desse hotel? Por meio dessa questão, investiga-se outros recursos tecnológicos diferente do aplicativo *WhatsApp*, se seriam aceitos pelos pais. Dessa forma, não atrelando uma possível rejeição a tecnologias virtuais ao aplicativo utilizado.

3. Em um programa de atividade de aproximadamente 9 (nove) horas, deste hotel, quanto tempo deve ser destinado a atividades utilizando tecnologias virtuais?

Fizeram parte da amostra intencional participante do estudo 34 adultos, pais de crianças que participaram de um programa de recreação dos hotéis encontrados no Circuito das Águas Paulista. A amostra foi composta por 24 hóspedes de três diferentes hotéis-fazenda e 10 hóspedes de um hotel (urbano), de ambos os gêneros, com média de idade de 42 anos.

Os hotéis participantes foram selecionados previamente, por conveniência. Entre os fatores da seleção encontram-se variáveis importantes para o estudo, como: preço, localização, classificação hotel-fazenda e hotel (urbano) e apresentação de programa organizado de atividades recreativas.

Todos os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, seguindo-se as exigências éticas. O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da UNESP-Rio Claro, sob parecer número 2.021.569.

A vivência desenvolvida pelas crianças de 6 a 12 anos, filhos dos hóspedes, os quais fizeram parte da amostra do estudo, foi relativa uma atividade recreativa remasterizada a qual fez uso de um caça ao tesouro que se utilizava do aplicativo *WhatsApp*, para seu desenvolvimento. A atividade recreativa remasterizada foi aplicada pelas equipes de recreação parceiras, sem a interferência do pesquisador. As crianças permaneciam nesta atividade deslocando-se pelas estações por quarenta minutos, depois retornavam para o local onde a atividade teve início para que fosse realizada a contagem dos pontos e a divulgação do resultado. Nessa atividade foram utilizados os celulares da equipe de recreação.

Para a análise dos dados utilizou-se a Técnica de Análise de Conteúdo proposta por Bardin (2011). Essa técnica é utilizada para estabelecer uma descrição sistemática e objetiva acerca do conteúdo das respostas advindas do questionário, buscando sua compreensão mais densa. Como prevê esta técnica, foram estabelecidas *a priori* duas categorias de análise. A categoria 1 foi referente a “hotel (urbano)”, e a categoria 2 foi relativa a “hotel-fazenda (rural)”. Para ambas as categorias, foram cruzados os dados relativos à caracterização da amostra referente ao tipo de classificação do hotel em que os participantes estavam hospedados, com as questões correspondentes a sua categoria.

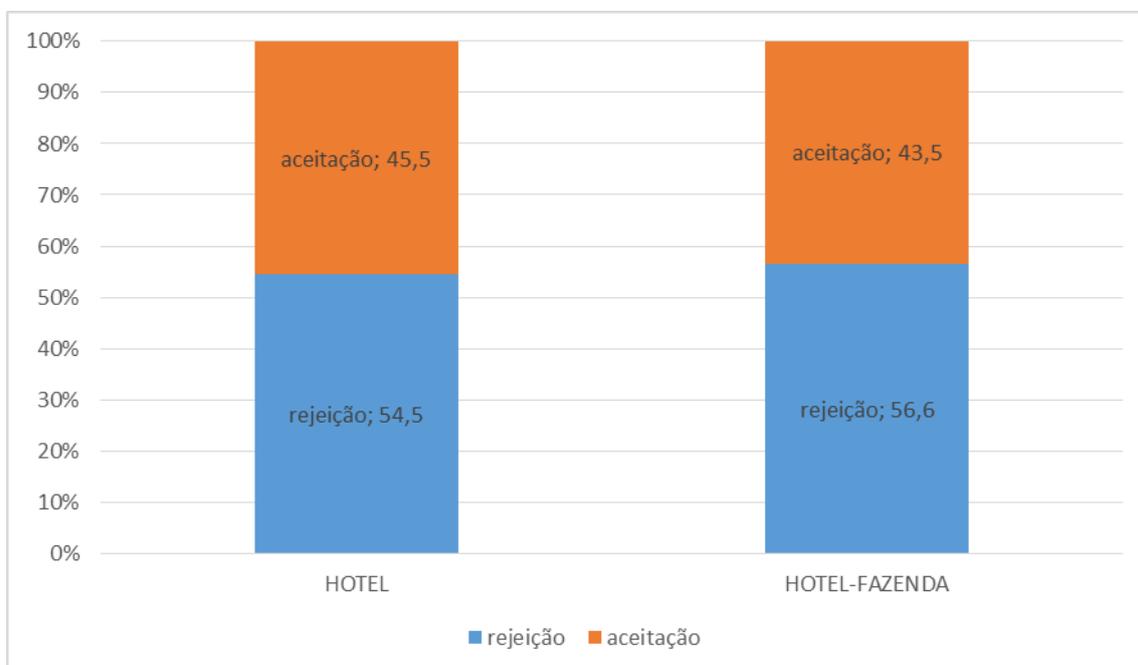
### **3 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

No que se refere à primeira questão relativa à aceitação, por parte dos pais, sobre a utilização de recursos virtuais, baseados em atividades remasterizadas, tendo como exemplo a vivência de um caça ao tesouro com o aplicativo *WhatsApp*, (TEODORO; SCHWARTZ, 2017, p. 311-318) realizada por crianças com idade entre 6 e 12 anos, no programa de recreação em hotéis, houve respostas variadas. Os resultados apontaram que, na Categoria 1 hotéis, 54,5% dos participantes não aceitam a utilização das atividades recreativas remasterizadas, como o caça ao tesouro com o aplicativo *WhatsApp* no hotel, enquanto 45,5% aceitam. Algumas sugestões de uso foram apontadas, sobretudo, em relação à necessidade de manutenção das relações humanas nas atividades, de aplicação de atividades convencionais e tradicionalmente utilizadas

no contexto da recreação e quanto à limitação do tempo de duração dessas atividades como o caça ao tesouro com o aplicativo *WhatsApp* em hotel, para a faixa etária em questão. Entre as vantagens de uso, foram relatadas possibilidades de desenvolver atividades atualizadas com o que está acontecendo no mundo e despertar o interesse pelas tecnologias virtuais.

Na categoria 2 hotéis-fazenda, a rejeição à utilização de atividades remasterizadas como o caça ao tesouro com o aplicativo *WhatsApp* em hotel-fazenda aumentou, representando 56.5% das opiniões dos pais e foram também evidenciadas sugestões em relação à necessidade de manutenção do contato com a natureza e o fortalecimento das relações pessoais. No entanto, 43,5% aceitam a utilização de atividade remasterizadas como o caça ao tesouro com o aplicativo *WhatsApp* em hotel-fazenda, sendo que também foram apontadas algumas ressalvas, como a utilização por tempo limitado, a necessidade de adequação do conteúdo à faixa etária e a manutenção da dinâmica da própria atividade, bem como, da intensidade física exigida para estas atividades.

Gráfico 01- Percentual de aceitação e rejeição para a inserção de atividades remasterizadas como o caça ao tesouro com o aplicativo *WhatsApp*, nas categorias 1 hotel e 2 hotel-fazenda

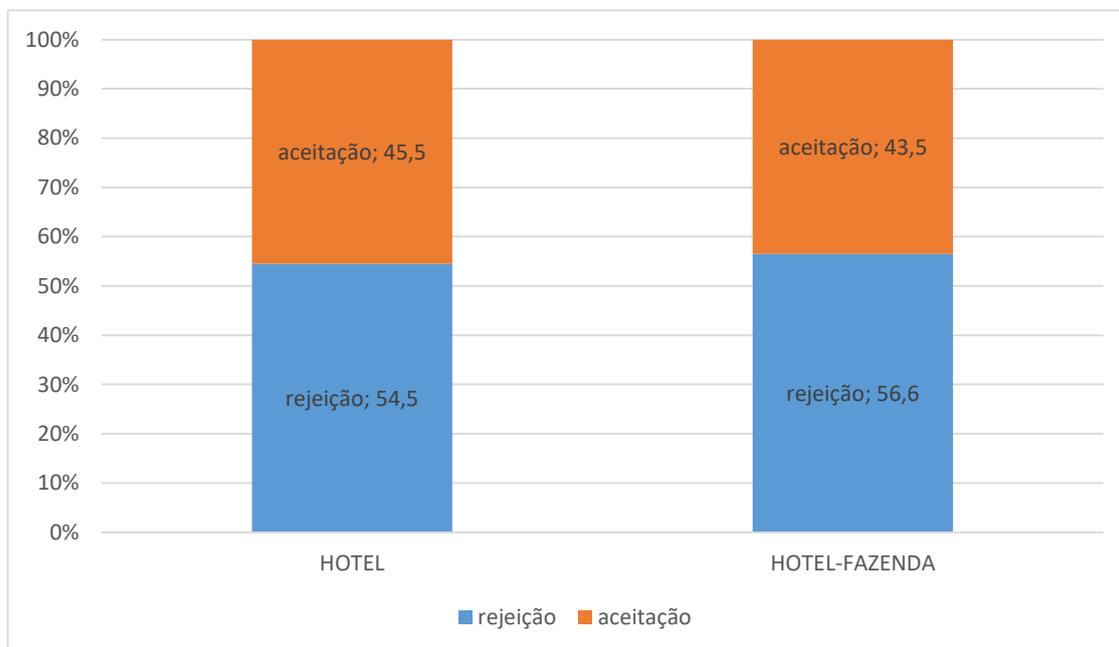


Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

No que tange à segunda questão, relativa à importância da introdução de tecnologia virtuais (GPS, mapas e *site* de pesquisa) no programa de atividades recreativas em hotel, para a categoria 1 hotéis, 54,5% dos participantes continuaram a rejeitar, não concordando com a utilização de atividades as quais fazem uso de tecnologia virtual no programa de recreação em hotel, enquanto 45,5% as aceitam para esse ambiente hotel. Todavia, algumas ressalvas para o uso foram elencadas, as quais giram em torno da necessidade de supervisão de um adulto quanto ao conteúdo e se o conteúdo proposto e a complexidade da atividade estariam adequados à faixa etária em questão. Entre as vantagens deste uso foram apontadas a possibilidade de atualização do conhecimento por parte da criança e o despertar do interesse pelas tecnologias virtuais.

Na categoria 2 hotéis-fazenda, a rejeição à utilização de atividades remasterizadas as quais façam uso de tecnologia virtual no programa de recreação em hotel-fazenda aumentou para 56.5% e esta rejeição foi justificada pela perda de contato com a natureza e o possível enfraquecimento das relações pessoais. No entanto, 43,5% aceitam a utilização dessas atividades em hotel-fazenda. Mesmo entre os pais que aceitaram, houve a sugestão de sempre haver a necessidade de supervisão de adulto, quando existir o acesso à *internet*. Uma vez que foram mantidos os percentuais de aceitação e rejeição dos participantes em ambas as categorias, tanto para a inserção de atividades remasterizadas, como para o caça ao tesouro com o aplicativo *WhatsApp*, quanto para o uso de diversos recursos tecnológicos digitais em atividades remasterizadas no programa de recreação, pode-se entender que o aplicativo *WhatsApp* não foi responsável direto pelo índice de rejeição e sim, a utilização de tecnologia na atividade.

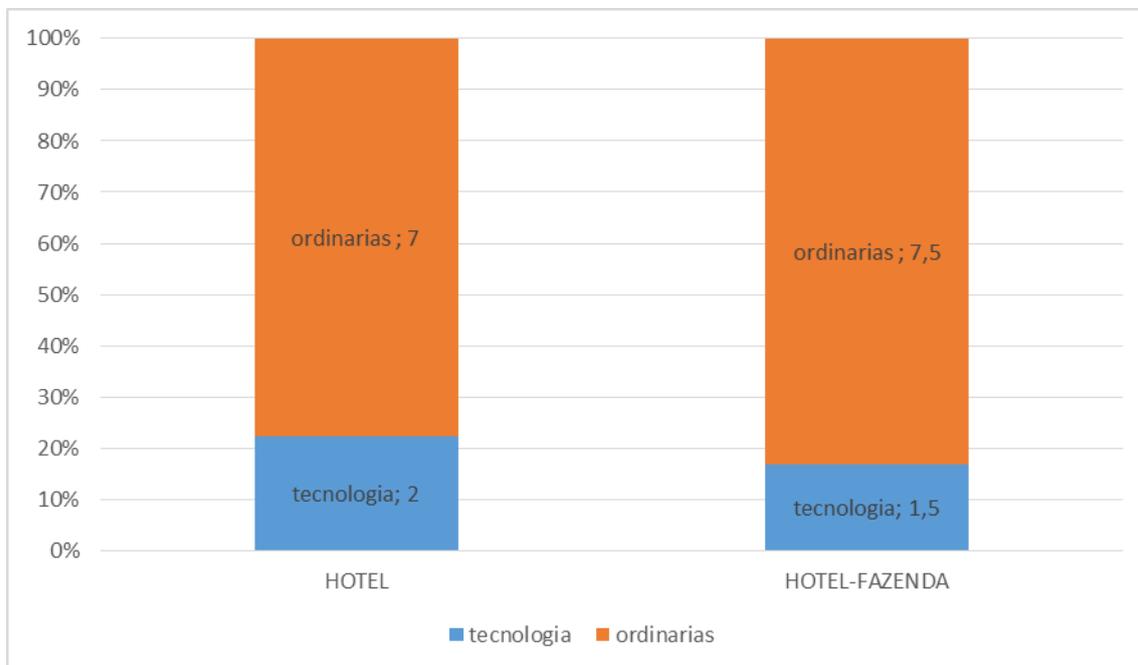
Gráfico 02- Percentual de aceitação ou rejeição de uso de diversos recursos tecnológicos digitais em atividades remasterizadas, no programa de recreação, nas categorias 1 hotel e 2 hotel-fazenda



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

No que se refere à questão 3, sobre o tempo médio de utilização de atividades as quais façam uso de tecnologias virtuais em programas de atividades recreativas com duração de 9 horas, os resultados para a categoria 1 hotéis ressaltam que, para 45,5% dos pais que aceitaram a utilização dessas atividades, o tempo adequado mais incidente seria de aproximadamente 2 horas diárias. Na categoria 2 hotéis-fazenda, para 43,5% dos pais que aceitaram a utilização desses recursos o tempo indicado obteve uma incidência de aproximadamente 1 hora e 30 minutos de utilização diária.

Gráfico 03- Percentual sugerido pelos pais, das horas de atividades com utilização de tecnologia virtual em um programa de atividade recreativa de 9 horas, nas categorias 1 hotel e 2 hotel-fazenda



Fonte: Elaborado pelo autor (2017)

Pode-se perceber que, tanto o percentual referente à aceitação, quanto os índices de rejeição sobre a inserção de atividades remasterizadas, as quais façam uso de tecnologias virtuais em programas de atividades recreativas em hotéis e hotéis-fazenda, mantiveram-se bastante equilibrados. Isto leva a crer que pode haver investimento no desenvolvimento dessas atividades no planejamento do programa, respeitando-se as sugestões advindas da percepção dos pais.

Para Schuster (2017), a inserção dessas atividades pode proporcionar, a esses destinos, características únicas, diferenciando-os dos demais destinos. Assim, estas atividades podem representar diferenciais importantes para atender às expectativas e desejos dos pais e das crianças, os quais procuram os serviços diferenciados, nesses destinos turísticos.

Um destino turístico pode ser entendido como uma marca ou produto, de acordo com Yoon e Uysal, (2005), voltado a atender uma demanda específica de viajantes. Em uma definição clássica feita por Kim, (1998, p. 340), destino turístico é compreendido como um “[...] um produto exclusivamente complexo da indústria do turismo que

compreende, entre outros fatores, o clima de uma área, infraestrutura e superestrutura, serviços e atributos naturais e culturais.”.

Sendo assim, o desenvolvimento de estratégias que maximizem o produto turístico, deve ser estimulado. Ambas as categorias, referentes a hotel e hotel-fazenda, podem se beneficiar da inserção de atividades diferenciadas, sobretudo, daquelas que inserem no programa recreativo os recursos tecnológicos, uma vez que este programa inusitado e com perspectivas mais abrangentes pode favorecer nova identidade a esses hotéis, ampliando as possibilidades de superação de concorrentes.

No destino turístico que envolve o Circuito das Águas Paulista, tanto o clima, os atributos naturais e culturais, bem como, a infraestrutura e superestrutura dos hotéis, respeitando os diversos tipos e classificações, variam pouco de cidade para cidade. Portanto, eles, geralmente, oferecem as mesmas opções de equipamentos e espaços destinados às atividades recreativas, como, piscinas tropicais (externas) ou aquecidas, campo de futebol, restaurante, entre outras opções, guardando-se as devidas proporções conforme a classificação. Além disso, os programas de recreação hoteleira recebem poucas inovações, o que pode impactar na procura desses destinos, por serem pouco atrativos e não conterem novidades. Assim, alterações que chamem a atenção e valorizem as inovações no setor de serviços de recreação oferecidos nesses destinos turísticos, pode fazer a diferença.

O serviço de recreação tornou-se um produto comum entre os hotéis do Circuito das Águas Paulista, deixando de ser um diferencial nesses hotéis. Entretanto, a abrangência de um programa de atividade recreativa e a criatividade envolvida nas estratégias de escolha do repertório de vivências a ser oferecido para atender às novas demandas de públicos, pode ser um diferencial importante.

A recreação costuma manter algumas características inalteradas, como a presença de elementos lúdicos e a possibilidade de adequação a diversos ambientes. Entretanto, ao longo dos tempos, ela sofre interferências culturais e de caracterização de interesses das sociedades, necessitando alterar suas formas, para atender às novas demandas dos diversos setores em que se desenvolve (SHAO-XIONG, 2012). Sendo assim, os programas de recreação desenvolvidos no setor hoteleiro, também precisam se adequar às novas expectativas dos usuários desses serviços, para que apresentem diferenciais atrativos.

Assim, ao se pensar em perspectivas de renovação dos programas de recreação em hotéis, contemplar todos os interesses culturais no lazer pode ser uma estratégia que viabilize novas vivências. Essa amplitude e variedade podem tornar esses hotéis mais atrativos e completos, em relação a outras formas de encarar o programa de atividade recreativa proposto pela concorrência.

Outro aspecto notado foi que as respostas levam a crer que não há direta relação com o uso específico do aplicativo *WhatsApp*, uma vez que os níveis de aceitação e rejeição foram centrados na utilização de diversos recursos tecnológicos virtuais, no decorrer das atividades recreativas. Sendo assim, o aplicativo *WhatsApp*, o qual foi utilizado na atividade sugerida, parece não ter sido o fator limitante para a aceitação ou rejeição dos pais na utilização de atividades as quais façam uso de tecnologias virtuais, tanto em hotéis, como em hotéis-fazenda.

Com base na opinião exclusiva dos pais participantes do estudo, a inserção dos recursos tecnológicos no programa de recreação em hotéis, pode ser uma estratégia viável e aceita, devendo, no entanto, atentar para alguns elementos importantes durante a utilização. Além disto, pela afinidade que todas as faixas etárias têm, hoje em dia, com as tecnologias, ratifica-se a possibilidade de sucesso de programas, na satisfação e expectativa dos clientes, sobretudo, com as crianças e adolescentes.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Embora os índices de rejeição e aceitação dos pais a respeito da inserção de recursos tecnológicos virtuais no programa de recreação em hotéis tenham sido bastante próximos, pode-se notar, ainda, uma pequena predominância da rejeição em relação à aceitação. Isto denota a necessidade de novos estudos, no sentido de se oferecerem outras variáveis, para que este assunto possa ser mais bem explorado.

Embora a rejeição por parte dos pais participantes desse estudo, realizado no Circuito das Águas Paulista, a respeito da inserção de atividades as quais façam uso de tecnologias virtuais, seja ligeiramente superior a 50%, tanto para hotéis, quanto para hotéis-fazenda, as principais ressalvas feitas foram no sentido de que o envolvimento com estas atividades poderia afetar aspectos como a perda do contato com a natureza e a diminuição dos relacionamentos pessoais. Portanto, se forem asseguradas estas oportunidades de vivências, como as atividades que ocorrem junto à natureza, ou

atividades com as quais os pais tenham mais afinidade, como aquelas tradicionalmente utilizadas no contexto da recreação e que os próprios pais, em suas infâncias, tiveram oportunidade de vivenciar, talvez essa rejeição possa ser minimizada.

Esta rejeição apontada pode estar atrelada, inclusive, a uma possível percepção de segurança advinda de atividades já conhecidas. Além disto, a diferenciação de interesses entre a geração dos pais e as expectativas dos filhos pode representar, também, um fator que incida sobre estes dados, aspecto que precisa ser investigado.

A esse respeito envolvendo possível conflito entre gerações, quando o assunto se refere ao uso de tecnologias, Prensky (2001) ressalta haver dois segmentos. O autor se refere ao termo nativos digitais, envolvendo crianças, como as participantes do estudo, uma vez que nasceram e cresceram na era digital e, desse modo, encontram-se imersos no universo *Web*, com muita afinidade de uso desses recursos. Outro termo utilizado pelo autor é o que corresponde aos imigrantes digitais, no qual a maioria dos pais participantes desse estudo poderia estar enquadrada, sendo aqueles que não cresceram, necessariamente, cercados por tecnologias, mas, fizeram a migração e convivem com os ambientes digitais. Com base nessas 2 perspectivas apontadas pelo autor, podem-se entender, com mais facilidade, as diferenças socioculturais entre os grupos e identificar interesses distintos em relação ao acesso à informação, por meio das tecnologias digitais, procurando levar em consideração estas duas perspectivas, quando da elaboração de um programa de recreação hoteleira.

Quanto à outra parte dos pais que aceitou a utilização de atividades as quais façam uso de tecnologias virtuais em programas de atividades recreativas em hotéis e hotéis-fazenda, a inserção dessas atividades pode proporcionar características únicas. Assim, esses programas de recreação nos hotéis que incorporem recursos tecnológicos virtuais podem imprimir novidades, diferenciando de seus concorrentes e dos demais destinos, por tornarem esses hotéis mais atrativos e completos, em relação à qualidade do programa de atividade recreativa.

Portanto, muitas questões ainda merecem respostas, quando o foco recai na perspectiva de relacionar a inserção de recursos virtuais no contexto dos programas de recreação em hotéis. Como limitação deste estudo, pode-se apontar que apenas os pais fizeram parte da amostra. Portanto, o público infantil não se fez presente, o que poderia alterar sensivelmente esse resultado. Sugerem-se novas abordagens acerca da relação

entre tecnologias e o âmbito da recreação em hotéis, no sentido de ampliar o conhecimento e maximizar a atuação do profissional do campo do lazer.

## REFERÊNCIAS

AVRAHAM, E.; KETTER, E. **Tourism Marketing for Developing Countries: Battling Stereotypes and Crises in Asia, Africa and the Middle East**. London: Palgrave Macmillan, 2016.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011

BRASIL. Ministério Do Turismo. **Últimas notícias**, Brasília, 2017. Disponível em: <<http://www.turismo.gov.br/ultimas-noticias/7621-faturamento-do-turismo-nacional-no-C3%BAltimo-trimestre-de-2016-supera-em-37-estimativas-do-setor.html>>. Acesso em: 20 jul. 2017.

BRASIL. Ministério Do Turismo. **Regulamento do sistema oficial de classificação de meios de hospedagem**, Brasília, 2011. Disponível em: <<http://www.classificacao.turismo.gov.br/MTUR-classificacao/mtur-site/>> Acesso em 19 jul. 20117.

BRAZTOA. **Anuário 2015**. Disponível em: <<http://braztoa.com.br>> Acesso em: 17 jul. 2017.

BUHALIS D.; LAW R. Progress in information technology and tourism management: 20 years on and 10 years after the Internet - The state of e-Tourism research. **Tourism Management**, Oxford, v. 29, n. 4, p. 609-623. 2008.

CAMARGO, L. O. L. **Educação para o lazer**. São Paulo, Editora Moderna, 1998.

CASTRO, M. S. **Modelo da atividade Recreação: módulo programação**. Rio de Janeiro: SESC, 2007.

DUMAZEDIER, J. **Valores e conteúdos culturais do lazer**. São Paulo, SESC, 1980.

FRANCO JUNIOR, C. F. **e-Business: tecnologia da informação e negócios na internet**. São Paulo: Atlas, 2001.

KIM, H.-B. Perceived attractiveness of Korean destinations. **Annals of Tourism Research**, v. 25, n. 2, p. 340-361, 1998.

LOUGHLIN, A. J. **Recreodinámica del adolescente: motivación y tempo libre**. Buenos Aires: Livrería del Colegio, 1971.

MELIAN-GONZALEZ, S.; BULCHAND-GIDUMAL, J. A model that connects information technology and hotel performance. **Tourism Management**, Oxford, v. 53, p.30-37, 2016.

MIKULIC, J.; MILICEVIC, K.; KRESIC, D. The relationship between brand strength and tourism intensity: empirical evidence from the EU capital cities. **International Journal of Culture Tourism and Hospitality Research**, v. 10, n. 1, p. 14-23, 2016. Disponível em: < ://WOS:000374142700003 >.

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. **On the Horizon**, [Bradford], v. 9, n. 5, p. 1-6, Oct. 2001. Disponível em: < https://doi.org/10.1108/10748120110424816 > Acesso em: 17 jul. 2017

SCHWARTZ, G. M. et al. Apropriação das tecnologias virtuais como estratégias de intervenção no campo do lazer: os *webgames* adaptados. **Licere**, Belo Horizonte, v.16, n. 3, p. 1-26, set 2013.

SCHWARTZ, G. M. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **Licere**, v. 6, n. 2, p. 23-31, 2003.

SCHUSTER, M. S. **Personalidade de destino - a aproximação entre consumidores e os destinos turísticos**'. 2017. 238 f. tese (Doutorado em administração), Faculdade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2017.

SHAO-XIONG, Y. A. N. G. Recreation and Creativity: The Aspirations of the Functional Value of the Traditional Chinese Martial Art [J]. **Journal of Fujian Normal University** (Philosophy and Social Sciences Edition), v. 2, p. 026, 2012

TEODORO, A. P. E. G.; SCHWARTZ, G. M. . **Oficina de vivências dentro dos interesses culturais de lazer - virtuais**. In: Paulo Henrique Azevêdo; Antonio Carlos Bramante. (Org.). *Gestão estratégica das experiências de lazer*. 1ed. Curitiba-PR: Appris, 2017, v. 1, p. 311-317.

YOON, Y.; UYSAL, M. An examination of the effects of motivation and satisfaction on destination loyalty: a structural model. **Tourism Management**, Oxford, v. 26, n. 1, p. 45-56, Feb 2005. Disponível em: < ://WOS:000225817200005 >.

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS DA DISSERTAÇÃO

Conforme salientaram os pais participantes do estudo, a utilização de *exergames* como atividade dentro de um programa de atividades recreativas em hotéis parece viável, porém, deve ser feita com parcimônia. Eles devem ser apresentados como uma vivência preliminar, selecionando-se jogos adequados às diferentes faixas etárias, não violentos e sendo mais adequados para utilização como opção para dias frios e chuvosos.

De modo geral, os índices de aceitação e rejeição sobre a inserção das atividades recreativas remasterizadas as quais fazem uso de tecnologias virtuais e os *exergames*, foram equilibrados. Estas representam novas estratégias a serem possivelmente adotadas nos programas de recreação em hotéis, porém isto deve ocorrer com parcimônia e atendendo à diferenciação e aos interesses das diversas faixas etárias. Entretanto, devido à falta de pesquisas acerca da validade dessa inserção, não se tem claro, ainda, como elas podem ser devidamente incorporadas neste ambiente, sem que as pessoas deixem de aproveitar as diversas atrações comumente oferecidas e que são, de certas formas aguardadas, sobretudo, pelos pais.

Com base nessa inquietação, este estudo foi desenvolvido, no sentido de contribuir para ampliar o conhecimento sobre estas temáticas, centralizando a atenção na percepção dos pais acerca das expectativas e da aceitação dos mesmos, quanto à inserção de atividades remasterizadas, com o uso de tecnologias virtuais, no programa de recreação em hotéis. Mediante os resultados apresentados, percebeu-se que essas atividades atendem em parte as expectativas dos pais, bem como, que os índices de rejeição e aceitação apresentam-se bastante similares, o que dificulta a efetiva compreensão sobre o tema.

Portanto, para que estas atividades sejam devidamente incorporadas aos programas de atividades recreativas em hotéis e hotéis-fazenda, tornam-se necessários outros estudos, no sentido de aprofundar os conhecimentos sobre a temática. O conflito entre gerações pode ser um entrave a ser pesquisado no futuro, uma vez que, entre as limitações desse estudo, não houve pesquisa direta com o público que efetivamente

participou das atividades propostas, isto é, as crianças. Assim, pode haver discrepância entre os resultados atuais e esses futuros, no que concerne à opinião intergeracional.

Um programa diferenciado e criativo pode fazer a diferença e levar o hotel a se tornar um destino turístico com características únicas, diferenciando-se dos demais hotéis, os quais costumam reproduzir atividades. Com estas novas possibilidades advindas da inclusão de recursos tecnológicos virtuais, o programa pode se tornar mais atrativo, uma vez que, no Circuito das Águas Paulista, as características climáticas e culturais são similares entre as cidades e as estruturas dos hotéis oferecem, basicamente, as mesmas opções.

Portanto, diferenciais que atentem as expectativas da demanda, como a criatividade do serviço de recreação em hotéis, podem representar um fator relevante na escolha e opção por determinado serviço de hospedagem. O serviço de recreação não é, por si só, fator diferencial de escolha de destinos turísticos, pois muitos hotéis já oferecem esse serviço. Contudo, um programa de atividade recreativa abrangente, criativo, inovador e atualizado, o qual atente para características personalizadas do hotel e que atenda às expectativas e desejos dos hóspedes, pode representar um forte argumento para a captação e, inclusive, fidelização de clientes neste setor.

Como outras limitações desse estudo, pode ser apontado o fato de que, apesar de os pais terem afirmado possuir conhecimento sobre o tema, não foi feito um levantamento aprofundado para se garantir que as atividades propostas efetivamente fossem conhecidas pelos pais, sobretudo no que tange aos *exergames* utilizados no estudo. Seria importante assegurar-se que os pais participantes realmente soubessem como funcionam os *exergames*, vivenciando algum jogo no momento da participação, para que pudessem julgar com mais critério a atividade.

Além disto, na escolha da amostra, se houvesse um número maior de pais com idade inferior a 35 anos, talvez, os resultados dos índices de aceitação e rejeição pudessem se apresentar alterados. Esta perspectiva poderia servir para diminuir o conflito de gerações que pode ocorrer, quando os pais são de faixas etárias muito mais elevadas que os filhos.

Outra limitação do estudo está centrada na forma como foi apresentada a atividade remasterizada com o uso de tecnologias virtuais, como o caça ao tesouro com

o aplicativo *WhatsApp*. No desenvolvimento das atividades propostas no programa de recreação, geralmente, os pais levam seus filhos ao local de início das atividades e retornam apenas para buscá-las, sem ter qualquer participação durante o desenvolvimento da vivência. Porém, neste caso de avaliação sobre a inserção dos novos recursos no programa, os pais poderiam ter acompanhado a atividade, tendo sido posicionados em um local, de modo que fosse possível a visualização das mesmas em vários momentos, durante seu desdobramento. Com isto, talvez os pais tivessem acompanhado as dinâmicas e as reações positivas dos filhos frente às tarefas, o que poderia interferir na avaliação.

A satisfação apresentada pelas crianças durante a atividade, como, por exemplo, nas músicas cantadas ao longo do deslocamento entre as estações, nos gritos de guerra de cada equipe, nas coreografias, bem como, a alegria das crianças ao completarem os desafios, poderiam ser elementos de influência para o julgamento acerca da aceitação dos pais em relação à inserção dessas atividades ao programa. Além disto, ao foco na opinião dos pais, também pode ser incluído o olhar das crianças que efetivamente participaram da atividade. Estas variáveis poderiam afetar os resultados.

Como sugestões para novos estudos, podem ser apontadas, tanto a incorporação da opinião das crianças juntamente com a dos pais, sobre a utilização de recursos tecnológicos no contexto da recreação em hotéis, assim como, a escolha de outras atividades recreativas a serem remasterizadas com a utilização de outros elementos da tecnologia virtual. Um olhar complementar sobre esta temática poderia contribuir para o enriquecimento do conhecimento no campo de ação da recreação hoteleira.

## 9 REFERÊNCIAS GERAIS DA DISSERTAÇÃO

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BRASIL. Ministério Do Turismo. **Regulamento do sistema oficial de classificação de meios de hospedagem**, 2011. Disponível em:

<<http://www.classificacao.turismo.gov.br/MTUR-classificacao/mtur-site/>>. Acesso em 11 jan. 2016.

BRASIL. Constituição, 1988: **Constituição da República Federativa do Brasil**, 1988. Disponível em:

<[https://www.senado.gov.br/atividade/const/con1988/CON1988\\_05.10.1988/ind](https://www.senado.gov.br/atividade/const/con1988/CON1988_05.10.1988/ind)>  
Acesso em: 23 mar. 2017.

CAMARGO, L. O. L. **Educação para o lazer**. São Paulo: Editora Moderna, 1998.

CASTRO, M. S. **Modelo da atividade Recreação: módulo programação**. Rio de Janeiro: SESC, 2007.

CIRCUITO DAS AGUAS PAULISTA – Um destino apaixonante. Disponível em:  
<[www.circuitodasaguaspaulista.com.br](http://www.circuitodasaguaspaulista.com.br)>. Acesso em 27 de set. 2017

DIAS, V. K. **Análise da usabilidade e atratividade de sites das empresas de atividades de aventura para a promoção da inclusão de idosos**. 2016 143f. Tese (Doutorado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Rio Claro, 2016.

DUMAZEDIER, J. **Lazer e Cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 1973.

DUMAZEDIER, J. **Valores e conteúdos culturais do lazer**. São Paulo, SESC, 1980.

FERREIRA, R.; CHRISPINO, Á.; BOCK, B. A Responsabilidade envolvida no uso da tecnologia cotidiana. **TED: Tecné, Episteme y Didaxis**, Bogotá, v 1, n.38 p. 7-9, 2017.

GUEDES, N. P. **A influência da tecnologia para o sedentarismo de estudantes no Ensino Fundamental**. Trabalho de conclusão de curso Graduação em Educação Física, Centro Universitário de Brasília, Faculdade de Ciências a Educação e Saúde, Brasília, 2015

GUERRA, R. **Até que ponto a tecnologia faz mal na infância?** Tecnomundo – estilo de vida, 2012. Disponível em <<https://www.tecmundo.com.br/estilo-de-vida/32723-ate-que-ponto-a-tecnologia-faz-mal-na-infancia-.htm>> Acesso em: 23 mar. 2017.

GONÇALVES, A.; VILARTA, R. **Qualidade de vida e atividade física: explorando teoria e prática**. Barueri: Manole, 2004.

HUANG, H. C.; WONG, M. K.; YANG, Y. H.; CHIU, H. Y.; TENG, C. I. Impact of playing *exergames* on mood states: a randomized controlled trial. **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking**. New Rochelle, v. 20, n. 4, p. 246-250, 2017.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Empresa de pesquisa. Rio de Janeiro, 2014. Disponível em:

<<http://www.mcti.gov.br/documents/10191/0/pnad-tic-2014.pdf/74864e5f-4ccd-41fa-BB96-b436d5a8a78a>>. Acesso em: 19 mai. 2017.

LIMA, V. C. O uso das tecnologias da informação e comunicação na educação infantil. **Revista Latino-Americana de Educação, Cultura e Saúde**, v. 1, n. 1, p. 27-33, 2017.

LOUGHLIN, A. J. **Recreodinámica del adolescente**: motivación y tempo libre. Buenos Aires: Livrería del Colegio, 1971.

MARCELLINO, N. C. Lazer e educação 12 ed. Campinas: Papyrus, 2004

MARCELLINO, N. C.; CAPI, A. H. C. Clubes social-recreativos de Araraquara e o Lazer: A visão dos profissionais, diretores e associados. **Licere**, Belo Horizonte, v.12, n.1, p.1-35, 2009.

MARCELLINO, N. C. (Org.) **Lazer**: formação e atuação profissional. Campinas: Papyrus, 1995.

MARCELLINO, N. C. **Lazer e Humanização**, 4. ed. Campinas: Papyrus, 2002

MARKER, A. M.; STAIANO, A. E. Better together: outcomes of cooperation versus competition in social exergaming. **Games for health journal**, New Rochelle, v. 4, n. 1, p. 25-30, 2015.

MEYER, M. 2014. **Como foi inventada a Internet**. 2016. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/post/13707-como-surgiu-a-Internet>. Acesso em: 31 jun. 2017.

PINA, L.W.; RIBEIRO, O. C. F. **Lazer e recreação na hotelaria**. São Paulo: Ed. SENAC, 2007

QUEIROGA, A. A.; BRASILEIRO, M. D S. Animação Turística na Hotelaria de João Pessoa-PB: Uma análise da demanda. **Revista Iberoamericana de Turismo**, Penedo, v.1, n.1, p.83-94, 2001.

RAMOS, P. E. G. T. **Literatura eletrônica infantil**: da virtualização à atualização no ciberespacinho: 2015, 130 f. Dissertação (Mestrado em Cognição e linguagem Instituição de Ensino): Universidade Estadual do Norte Fluminense, Campos dos Goytacazes, 2015.

- REQUIXA, R. **Sugestões de diretrizes para uma política nacional de lazer.** São Paulo: SESC/SP, 1980.
- RICHARDSON, J. R. **Pesquisa social: métodos e técnicas.** 3. ed. São Paulo: Atlas, 2007.
- SALGADO, K. R. **Os exergames como ferramenta metodológica no ensino do atletismo na educação física escolar.** 2016 156 f. dissertação (Mestrado em Educação Física) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2016.
- SCHIAVON, M. K. **Diversão e prazer declarados por crianças que jogam wii®: entre o real e o virtual.** 2014 88 f. dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Rio Claro, 2014.
- SCHWARTZ, G. M. Jogos virtuais e educação física: diversificações nas aulas com a inserção dos *webgames* adaptados. In: CONGRESSO CIÊNCIAS DO DESPORTO DOS PAÍSES DE LÍNGUA PORTUGUESA, 2012, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: UFMG, 2012a. v. 1.1 CD-ROM.
- SCHWARTZ, G. M. New physical activities motivational strategies in leisure ambit. In World Leisure Congress, 12., 2012, Rimini. **Book of Abstracts...**Rimini World Leisure Organization, 2012b. v. 1. p. 101.1 CD-ROM
- SCHWARTZ, G. M. Apropriação das tecnologias virtuais como estratégias de intervenção no campo do lazer: os *webgames* adaptados. **Licere**, Belo Horizonte, v.16, n. 3, p. 1-26, set 2013.
- SCHWARTZ, G. M. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **Licere**, v.6, n.2, p. 23-31, 2003.
- SCHWARTZ, G.M.; TAVARES, G. H. **Webgames com o corpo.** 1ª ed. São Paulo: Phorte, 2015.
- SHEEHAN, D.; KATZ, L. Using interactive fitness and *Exergames* to develop physical literacy. **Physical & Health Education Journal**, Thousand Oaks, v. 76, n. 1, p. 12–19, 2010.
- STANMORE, E.; STUBBS, B.; VANCAMPFORT, D.; DE BRUIN, E. D.; FIRTH, J. The effect of active video *games* on cognitive functioning in clinical and non-clinical populations: a meta-analysis of randomized controlled trials. **Neuroscience & Biobehavioral Reviews**, Amsterdam, v. 78, n. 1, p. 34–43, 2017.
- TEODORO, A. P. E. G.; SCHWARTZ, G. M. **Oficina de vivências dentro dos interesses culturais de lazer - virtuais.** In: Paulo Henrique Azevêdo; Antonio Carlos Bramante. (Org.). *Gestão estratégica das experiências de lazer.* 1ed. Curitiba-PR: Appris, 2017, v. 1, p. 311-317.

## ANEXO A

UNESP - INSTITUTO DE  
BIOCIÊNCIAS DE RIO CLARO  
DA UNIVERSIDADE ESTADUAL

**PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP****DADOS DO PROJETO DE PESQUISA**

**Título da Pesquisa:** TECNOLOGIA VIRTUAL E SEU IMPACTO NA RECREAÇÃO EM HOTÉIS

**Pesquisador:** Luis André Pereira de Oliveira

**Área Temática:**

**Versão:** 3

**CAAE:** 60131816.2.0000.5465

**Instituição Proponente:** Instituto de Biociências de Rio Claro/ Universidade Estadual Paulista -

**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

**DADOS DO PARECER**

**Número do Parecer:** 2.021.659

**Apresentação do Projeto:**

Trata-se de uma pesquisa de mestrado do aluno Luis André Pereira de Oliveira orientada pela Profª Drª Gisele Maria Schwartz no programa de pós-graduação em Desenvolvimento Humano e Tecnologias do Instituto de Biociências, Departamento de Educação Física, Unesp, Campus de Rio Claro. O tema da pesquisa é: TECNOLOGIA VIRTUAL E SEU IMPACTO NA RECEAÇÃO EM HOTEIS.

**Objetivo da Pesquisa:**

O objetivo do presente estudo é investigar a opinião dos pais de crianças entre 7 e 12 anos, sobre a expectativa e a aceitação da inserção de atividades que façam uso de novas tecnologias, em um programa de atividades recreativas realizadas em hotéis situados no Circuito das Águas Paulista.

**Avaliação dos Riscos e Benefícios:**

Sobre os riscos:

Os riscos implícitos na pesquisa existem e se restringem a eventual acanhamento com o teor das questões, mas tais riscos serão minimizados, pois, a pesquisadora responsável prestará todos os esclarecimentos necessários para amenizar qualquer desconforto e assegurar a tranquilidade para a participação, garantindo-se a liberdade de desistência ou interrupção a qualquer momento sem penalização alguma.

Sobre os benefícios:

**Endereço:** Av 24-A n.º 1515

**Bairro:** Bela Vista

**CEP:** 13.506-900

**UF:** SP

**Município:** RIO CLARO

**Telefone:** (19)3526-9678

**Fax:** (19)3534-0009

**E-mail:** cepib@rc.unesp.br

UNESP - INSTITUTO DE  
BIOCIÊNCIAS DE RIO CLARO  
DA UNIVERSIDADE ESTADUAL



Continuação do Parecer: 2.021.659

Os benefícios do estudo serão referentes ao conhecimento da aceitação dos pais quanto a utilização de novas tecnologias no contexto da recreação e à possibilidade de novas reflexões na área.

**Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:**

- Estudo de natureza qualitativa que alia pesquisa bibliográfica e pesquisa exploratória;
- Para a pesquisa exploratória, serão selecionados os hotéis da região do Circuito das Águas Paulista para, posteriormente, realizar o contato com os hóspedes, que serão participantes do estudo.
- A amostra intencional será composta por um grupo de pais ou responsáveis de crianças entre 7 a 12 anos que estiverem participando do programa de atividades recreativas destes hotéis.
- Tamanho da amostra: 60
- Instrumento para a coleta de dados: "questionário contendo questões abertas, o qual será aplicado após o desenvolvimento de um programa de atividades recreativas que contemple o uso de recursos tecnológicos pela equipe de recreação e material do próprio hotel sem a participação do pesquisador." O referido questionário encontra-se no anexo desta submissão.
- As atividades recreativas tecnológicas, refere-se a um webgame adaptado para campo ou quadra, além de uma atividade clássica (ex: caça ao tesouro), porém, que faça uso de novas tecnologias (WhatsApp), ou ainda, gincanas com Instagram, ou brincadeiras de esconder utilizando GPS, entre outras.
- O pesquisador apresenta um TCLE direcionado para os participantes de seu estudo;
- A Coleta dos dados está prevista para acontecer a partir de 01/05/2017 até 31/07/2017.

**Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:**

Sobre o TCLE:

- está redigido sob a forma de convite, em linguagem clara e acessível;
- apresenta os dados do pesquisador;

**Endereço:** Av.24-A n.º 1515

**Bairro:** Bela Vista

**CEP:** 13.506-900

**UF:** SP

**Município:** RIO CLARO

**Telefone:** (19)3526-9678

**Fax:** (19)3534-0009

**E-mail:** cepib@rc.unesp.br

UNESP - INSTITUTO DE  
BIOCIÊNCIAS DE RIO CLARO  
DA UNIVERSIDADE ESTADUAL



Continuação do Parecer: 2.021.659

- apresenta os objetivos de forma clara e suscita;
- esclarece qual será a participação dos participantes;
- esclarece que as atividades recreativas que serão foco da pesquisa serão ministradas pela equipe do hotel sem a participação do pesquisador;
- informa os benefícios da pesquisa;
- informa os riscos e procedimentos de minimização;
- esclarece os termos da participação voluntária (sem custos e ressarcimentos);
- apresenta os dados do CEP no final do documento;

**Recomendações:**

Não há.

**Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:**

O CEP REFERENDA O PARECER DO RELATOR:

"Recomendo aprovação".

**Considerações Finais a critério do CEP:**

O projeto encontra-se APROVADO para execução. Pedimos atenção aos seguintes itens:

- 1) De acordo com a Resolução CNS nº 466/12, o pesquisador deverá apresentar relatório final.
- 2) Eventuais emendas ( modificações ) ao protocolo devem ser apresentadas, com justificativa, ao CEP de forma clara e sucinta, identificando a parte do protocolo a ser modificada.
- 3) Sobre o TCLE: caso o termo tenha DUAS páginas ou mais, lembramos que no momento da sua assinatura, tanto o participante da pesquisa ( ou seu representante legal) quanto o pesquisador responsável deverão RUBRICAR todas as folhas , colocando as assinaturas na última página.

**Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:**

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_694234.pdf	31/03/2017 12:07:58		Aceito
Projeto Detalhado	Projeto.docx	31/03/2017	Luis André Pereira	Aceito

**Endereço:** Av 24-A n.º 1515

**Bairro:** Bela Vista

**CEP:** 13.506-900

**UF:** SP

**Município:** RIO CLARO

**Telefone:** (19)3526-9678

**Fax:** (19)3534-0009

**E-mail:** cepib@rc.unesp.br

UNESP - INSTITUTO DE  
BIOCIÊNCIAS DE RIO CLARO  
DA UNIVERSIDADE ESTADUAL



Continuação do Parecer: 2.021.659

/ Brochura Investigador	Projeto.docx	12:05:54	de Oliveira	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.doc	31/03/2017 12:05:31	Luis André Pereira de Oliveira	Aceito
Outros	Questionario_Plataforma_Brasil.doc	19/09/2016 21:12:24	Luis André Pereira de Oliveira	Aceito
Folha de Rosto	Folha_De_Rosto.pdf	05/09/2016 15:31:37	Luis André Pereira de Oliveira	Aceito

**Situação do Parecer:**

Aprovado

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Não

RIO CLARO, 19 de Abril de 2017

Assinado por:

Débora Cristina Fonseca  
(Coordenador)

Endereço: Av 24-A n.º 1515

Bairro: Bela Vista

CEP: 13.506-900

UF: SP

Município: RIO CLARO

Telefone: (19)3526-9678

Fax: (19)3534-0009

E-mail: cepib@rc.unesp.br

**APÊNDICE A****Caracterização da amostra**

Cidade:

Idade:

Idade da criança:

Gênero:

Sexo da criança:

**Questionário 1**

1. Quais foram os motivos determinantes na escolha desse hotel?

---

---

2. Você normalmente faz uso de tecnologia virtual? Se sim, com que frequência?

---

---

3. Seu (ua) filho (a) tem acesso a computadores, tablete, telefones celulares (*smartphone*), *games* e outros recursos tecnológicos? Se sim, qual a frequência de uso?

---

---

4. Por quanto tempo seu filho tem acesso ao universo virtual diariamente?

---

---

5. Qual percentual de tempo o (a) Sr. (a) acha adequado para seu (ua) filho (a) utilizar tecnologia virtual?

---

---

6. Como você vê a utilização de *exergames* em casa?

---

---

7. Que tipos de atividades você acha que um programa de recreação em hotel deve contemplar?

---

---

**APÊNDICE B****Questionário 2**

1. Qual a sua posição em relação à utilização de recursos virtuais nas atividades de recreação desenvolvidas nesse hotel?

---

---

---

2. Você acha importante que haja a introdução de tecnologia virtuais (GPS, mapas e *site* de pesquisa) no programa de atividades desse hotel?

---

---

---

3. Em um programa de atividade de aproximadamente 9 (nove) horas deste hotel, quanto tempo deve ser destinado a atividades tecnológicas virtuais?

---

---

---

4. Como é visto por você a utilização de *exergames* como atividade proposta no programa de atividades deste hotel?

---

---

---

5. Você já jogou *exergames*?

---

---

---

## APÊNDICE C

### **Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Conselho Nacional de Saúde, Resolução 466/12)**

O (a) senhor (a) está sendo convidado (a) a participar do projeto de pesquisa intitulado: **TECNOLOGIA VIRTUAL E SEU IMPACTO NA RECEAÇÃO EM HOTÉIS**, desenvolvido por LUIS ANDRÉ PEREIRA DE OLIVEIRA, RG: 18.947.053-X, pesquisador responsável, aluno de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Humano e Tecnologias, orientada pela Prof.<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Gisele Maria Schwartz. Sua participação é voluntária e se dará por meio de respostas a questões sobre sua expectativa e a aceitação em relação à inserção de atividades que façam uso de novas tecnologias, no programa de atividades recreativas as quais seu filho (a) entre 7 a 12 anos venha a participar que será realizada em hotéis situados no Circuito das Águas Paulista. Todas as atividades recreativas tecnológicas realizadas por seus filhos nos hotéis serão ministradas pela equipe de recreação do hotel e material do próprio hotel, sem a participação do pesquisador. Sua participação será referente a resposta por escrito de dois questionários, um deles será aplicado antes das atividades recreativas e outro após as atividades. O pesquisador responsável estará à disposição para informações e esclarecimento de qualquer dúvida, antes e durante o curso da pesquisa. O objetivo do estudo é analisar a expectativa e a aceitação dos pais de crianças as quais tenham entre 7 a 12 anos e venha a participar de programas de atividades os quais insiram atividades que façam uso de novas tecnologias. Os riscos implícitos na pesquisa são mínimos e poderão ser de natureza emocional, devido à possível ansiedade relativa à resposta de um instrumento desconhecido, entretanto, a pesquisadora responsável prestará todos os esclarecimentos necessários para amenizar qualquer desconforto e assegurar a tranquilidade para a participação garantindo-se a liberdade de desistência ou interrupção a qualquer momento sem penalização alguma. O Senhor (a) não terá nenhuma despesa, bem como, não será remunerado para participar da pesquisa. Os resultados do estudo poderão ser publicados, mas, com a garantia de que seu nome ou identificação não serão revelados e do sigilo que assegure tanto sua privacidade, quanto os dados confidenciais envolvidos nessa pesquisa. Os benefícios do estudo serão referentes ao conhecimento da aceitação dos pais quanto a utilização de novas tecnologias no contexto da recreação e à possibilidade de novas reflexões na área. Se o Sr. (a) se sentir suficientemente

esclarecido sobre essa pesquisa, seus objetivos, eventuais riscos e benefícios, convido-o (a) a assinar este Termo, elaborado em duas vias, sendo que uma ficará com o Sr. (a) e outra com a pesquisador.

---

---

**Local/data**

**Visto da Orientadora**

---

---

**Assinatura do Pesquisador Responsável  
Pesquisa**

**Assinatura do Participante da**

**Dados sobre a Pesquisa:**

**Título: TECNOLOGIA VIRTUAL E SEU IMPACTO NA RECEAÇÃO EM HOTÉIS.**

Pesquisadora Responsável: Luis André Pereira de Oliveira

Cargo/Função: Pesquisador

Instituição: LEL/DEF/ IB/UNESP-UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JULIO DE MESQUITA FILHO” – CAMPUS DE RIO CLARO-SP

Endereço: Av. 24-A, 1515 – Bela Vista, Rio Claro-SP – CEP: 13506-900

Dados para Contato: fone (19) 99778-6965 e-mail: favo.de.mel.rec@gmail.com

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Gisele Maria Schwartz

Instituição: LEL/DEF/ IB/UNESP-UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JULIO DE MESQUITA FILHO” – CAMPUS DE RIO CLARO-SP

Endereço: Av. 24-A, 1515 – Bela Vista, Rio Claro-SP – CEP: 13506-900

Dados para Contato: fone (19) 3526-4135 e-mail: schwartz@rc.unesp.br

Dados do CEP:

Endereço: Av. 24-A, 1515 – Bela Vista, Rio Claro-SP – CEP: 13506-900

Dados para Contato: fone (19) 3534-0009 e-mail: cepib@rc.unesp.br