

## Sumário

Espaços de Turismo e Lazer para Todos: a acessibilidade no centro de Novo Hamburgo, RS. ....	2
Turismo e Acessibilidade: um enfoque dos espaços de lazer e turismo em Campo Bom, RS, Brasil. .....	3
TURISMO E JOGOS DIGITAIS: PATRIMÔNIO TURÍSTICO DE CAMPO BOM .....	4

## **Espaços de Turismo e Lazer para Todos: a acessibilidade no centro de Novo Hamburgo, RS.**

Letícia Lehrer<sup>1</sup>; Mary Sandra Guerra Ashton<sup>2</sup>

O presente projeto tem como objetivo investigar a acessibilidade nos espaços públicos destinados ao turismo e lazer localizados no centro de Novo Hamburgo, no Rio Grande do Sul. Partiu-se da hipótese de que o número de pessoas com problemas de locomoção, ou seja, mobilidade reduzida vem aumentando significativamente, sendo necessária a adaptação desses locais para o livre acesso de todos. Para a realização desse estudo foi utilizado o método exploratório descritivo por meio de revisão bibliográfica para a sustentação teórica e pesquisa de campo com registro fotográfico para o levantamento dos problemas locais. Essa pesquisa revelou que a sociedade municipal de Novo Hamburgo reconhece a necessidade de melhorias, principalmente nas calçadas e nos acessos às mesmas, mas é preciso uma sensibilização geral da comunidade e investimento do setor público para que essas melhorias sejam realizadas. Observou-se, ainda, que em alguns locais do centro estão sendo tomadas algumas medidas corretivas para o acesso das pessoas com necessidades especiais, porém a pavimentação de calçadas, praças e ruas, ainda, causam constrangimentos no quesito acessibilidade. (Universidade Feevale; CNPq)

Palavras-chave: Acessibilidade; espaços de lazer; turismo; Novo Hamburgo; adaptação

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (leticia.lehrer@hotmail.com e marysga@feevale.br)

## **Turismo e Acessibilidade: um enfoque dos espaços de lazer e turismo em Campo Bom, RS, Brasil.**

Vanessa Karine Spindler<sup>1</sup>; Mary Sandra Guerra Ashton<sup>2</sup>

Esse trabalho integra a pesquisa intitulada “Turismo e Acessibilidade: uma análise dos espaços de lazer no Vale do Rio dos Sinos” com apoio Feevale e CNPQ. O presente trabalho tem como objetivo geral investigar os espaços públicos destinados ao lazer e turismo da cidade de Campo Bom, a fim de verificar se os mesmos estão adaptados permitindo a mobilidade para a população residente e visitante. O livre acesso aos espaços públicos destinados ao lazer e ao turismo é direito de todo o cidadão. A acessibilidade tem como principal característica permitir a mobilidade e o acesso de todas as pessoas em qualquer ambiente. O método utilizado para o desenvolvimento desse trabalho foi o exploratório descritivo com abordagem qualitativa. Foi realizado em dois momentos: inicialmente, foi feita uma revisão bibliográfica para a sustentação teórica dos termos utilizados; seguido de pesquisa de campo por meio de registros fotográficos dos espaços públicos destinados a sociedade para o lazer e turismo. Ao se levar em conta os diferentes tipos de deficiência, se observou que existem alguns espaços de lazer e turismo com rampas de acesso para cadeirantes, corrimãos, porém ainda, persistem problemas de impedimentos e barreiras dificultando a mobilidade das pessoas nos passeios públicos. Também foi verificada a carência de piso tátil e locais adaptados para cegos e surdos. (Universidade Feevale; CNPq)

Palavras-chave: Turismo, acessibilidade, espaços de lazer, Campo Bom.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (0026229@feevale.br e marysga@feevale.br)

## TURISMO E JOGOS DIGITAIS: PATRIMÔNIO TURÍSTICO DE CAMPO BOM

Diego Rafael Rauber<sup>1</sup>; Fernanda Rodrigues Dias<sup>1</sup>; Rafael Nilson<sup>1</sup>; Roslaine Kovalczuk de Oliveira Garcia<sup>2</sup>; Mary Sandra Guerra Ashton<sup>2</sup>; Thiago Godolphim Mendes<sup>2</sup>; Andrey Luis Tietbohl Palma<sup>2</sup>; Alexandra Marcella Zottis<sup>2</sup>; Rosi Souza Fritz<sup>2</sup>

Esse projeto de extensão adota como tema central o turismo e os jogos digitais, com o objetivo principal de construir jogos digitais para o conhecimento dos atrativos turísticos, contemplando o patrimônio histórico e cultural do município de Campo Bom. Dessa maneira, as principais ações desse projeto envolvem a educação e cidadania com uma proposta inovadora de proporcionar aquisição de conhecimentos dos atrativos turísticos sob a forma de games. Para tanto, se utilizou o método exploratório descritivo, tendo como procedimentos técnicos revisão bibliográfica, levantamento de dados e registro fotográfico sobre os atrativos municipais de interesse ao turismo em Campo Bom. Para o desenvolvimento dos jogos digitais foi adotado o método de game design racional - RGD. O projeto precedeu de um diagnóstico com pesquisa de campo realizada junto aos estudantes de duas escolas municipais do referido município. Dentre os resultados, está a produção de um jogo digital que aborda de forma significativa o patrimônio do município de Campo Bom, estimulando maior interesse e valorização do patrimônio local pelos estudantes residentes do município. (Universidade Feevale)

Palavras-chave: PATRIMÔNIO TURÍSTICO. JOGOS DIGITAIS. APRENDIZAGEM

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (diego\_rauber18@hotmail.com e rgarcia@feevale.br)