

Revisões de literatura

Metodologias Ativas no Ensino Superior de Turismo e Hotelaria: Uma Revisão Sistemática da Literatura

Active Methodologies in Higher Education for Tourism and Hospitality: A Systematic Literature Review

Metodologías Activas en la Educación Superior de Turismo y Hotelaría: Una Revisión Sistemática de la Literatura

João Vitor Santos da Silva¹ Sérgio Rodrigues Leal¹ Viviane Santos Salazar¹

¹Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Recife, PE, Brasil.

Palavras-chave:

Educação;
Ensino superior;
Ensino-aprendizagem;
Metodologia ativa;
Turismo.

Keywords:

Education;
Higher education;
Teaching-learning;
Active methodology;
Tourism.

Palabras clave:

Educación;
Educación superior;
Enseñanza-aprendizaje;
Metodología activa;
Turismo.

Resumo

O ensino superior em Turismo e Hotelaria tem passado por mudanças significativas em decorrência das transformações tecnológicas e das novas exigências do setor. Nesse cenário, as metodologias ativas surgem como estratégias pedagógicas eficazes que favorecem o protagonismo do discente e a integração entre teoria e prática. Esta revisão sistemática da literatura teve como objetivo investigar e identificar as metodologias ativas aplicadas ao ensino superior nas áreas de Turismo e/ou Hotelaria, considerando publicações acadêmicas dos últimos cinco anos, cujas abordagens mais recorrentes, destacam os principais desafios enfrentados pelos docentes e as alterações curriculares necessárias para sua implementação eficaz. A pesquisa foi conduzida seguindo o protocolo PRISMA 2020, com a coleta de dados realizada nas bases ERIC e Web of Science. Após a aplicação dos critérios de filtragem, foram selecionados 45 artigos, os quais foram posteriormente analisados por meio de uma abordagem de análise temática. Os resultados indicam que a gamificação foi a metodologia mais recorrente, seguida por aprendizagem baseada em projetos (PBL), aprendizagem experiencial e sala de aula invertida. Os estudos evidenciaram a necessidade de reformulações curriculares, com foco em flexibilidade, competências socioemocionais e formação continuada docente. Esta revisão oferece contribuições relevantes para a compreensão e aprimoramento das práticas pedagógicas no ensino superior em Turismo e Hotelaria.

Abstract

Higher Education in Tourism and Hospitality has undergone significant changes due to technological transformations and new demands within the sector. In this context, active learning methodologies emerge as effective pedagogical strategies that foster student protagonism and integrate theory with practice. The goal of this systematic literature review was to investigate and identify the active methodologies applied to higher education in the fields of Tourism and/or Hospitality, considering academic publications from the last five years. The most recurrent approaches highlight the main challenges faced by instructors/professors and the curricular adjustments required for their effective implementation. The study was conducted following PRISMA 2020 protocol, with data collected from ERIC and Web of Science databases. After applying the filtering criteria, 45 articles were selected and subsequently analyzed using a thematic analysis approach. The results indicate that gamification was the most frequent methodology, followed by project-based learning (PBL), experiential learning, and flipped classroom. The studies emphasized the need for curricular reformulations focused on flexibility, social and emotional skills, and continuous faculty development. This review offers relevant contributions to the understanding and enhancement of pedagogical practices in higher education in Tourism and Hospitality.

Resumen

La Educación Superior en Turismo y Hotelaría ha experimentado cambios significativos como resultado de las transformaciones tecnológicas y las nuevas exigencias del sector. En este escenario, las metodologías activas surgen como estrategias pedagógicas eficaces que favorecen el protagonismo del estudiante y la integración entre teoría y práctica. Esta revisión sistemática de la literatura tuvo

Revisado em pares.
Recebido em: 04/09/2025
Aprovado em: 17/01/2026
Editor:
Thiago de Luca Sant'Ana Ribeiro.

como objetivo investigar e identificar las metodologías activas aplicadas a la educación superior en las áreas de Turismo y/o Hotelería, considerando publicaciones académicas de los últimos cinco años. Las aproximaciones más recurrentes destacan los principales desafíos enfrentados por los docentes y las adaptaciones curriculares necesarias para su implementación efectiva. La investigación se desarrolló siguiendo el protocolo PRISMA 2020, con la recolección de datos realizada en las bases ERIC y Web of Science. Tras aplicar los criterios de filtrado, se seleccionaron 45 artículos, los cuales fueron posteriormente analizados mediante un enfoque de análisis temático. Los resultados indican que la gamificación fue la metodología más frecuente, seguida del aprendizaje basado en proyectos (ABP), el aprendizaje experiencial y la clase invertida. Los estudios evidenciaron la necesidad de reformulaciones curriculares centradas en la flexibilidad, las competencias socioemocionales y la formación continua del profesorado. Esta revisión ofrece contribuciones relevantes para la comprensión y el perfeccionamiento de las prácticas pedagógicas en la educación superior en Turismo y Hotelería.



Como Citar: Silva, J. V. S., Leal, S. R., & Salazar, V. S. (2026). Metodologias Ativas no Ensino Superior de Turismo e Hotelaria: Uma Revisão Sistemática da Literatura. *Revista Brasileira de Pesquisa em Turismo*, São Paulo, 20, e-3306, 2026. <https://doi.org/10.7784/rbtur.v20.3306>

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o ensino superior nas áreas de Turismo e Hotelaria tem passado por transformações significativas, decorrentes das demandas crescentes do mercado profissional, das inovações tecnológicas que influenciam diretamente as práticas pedagógicas e do perfil dos estudantes universitários, majoritariamente millennials e/ou Geração Z. Em contraponto, muitos docentes são de gerações anteriores às dos seus alunos (Shi *et al.*, 2021).

Com base em Zaninelli, Caldeira e Fonseca (2022), nota-se uma divergência marcante entre a Geração Z (nascidos entre 1998 e 2010) em comparação às gerações mais antigas. Enquanto Baby Boomers e parte da Geração X, nascidos antes de 1998, foram formados em contextos de menor exposição tecnológica e maior valorização da estabilidade e da linearidade na busca por informação, os jovens nascidos a partir dos anos 2000 cresceram hiperconectados, adotando comportamentos pautados pela rapidez, multitarefa e uso constante de dispositivos digitais. Para esses novos grupos, a tecnologia é parte indissociável do cotidiano, demandando serviços ágeis e interativos, o que contrasta com a relação mais tradicional e menos imediatista das gerações anteriores.

Nesse contexto, as metodologias ativas emergem como estratégias fundamentais, capazes de proporcionar uma experiência de aprendizagem mais dinâmica, participativa e integrada, promovendo o desenvolvimento de competências práticas, socioemocionais e críticas nos estudantes (Almeida *et al.*, 2021). Entre essas metodologias, destacam-se abordagens como gamificação, aprendizagem baseada em projetos (PBL), aprendizagem experiencial e sala de aula invertida, amplamente reconhecidas por aumentarem o engajamento dos alunos e aproximar teoria e prática profissional.

Por um lado, diversas pesquisas têm evidenciado resultados promissores decorrentes da aplicação de metodologias ativas, com ganhos significativos na motivação e desempenho acadêmico dos estudantes (Clavijo-Rodríguez *et al.*, 2021; Sebyy & Brown, 2020; Liu, 2024; Silva & Nagabe, 2024). Por outro lado, apesar dos benefícios documentados na literatura, há desafios importantes relacionados à implementação dessas práticas inovadoras, como resistência por parte dos docentes, limitações de infraestrutura e a necessidade de reformas curriculares mais abrangentes e efetivas (Zhang *et al.*, 2023; Nimri & Yang, 2024).

Diante desse contexto, a realização desta revisão sistemática justifica-se pela relevância de consolidar o conhecimento disponível sobre a aplicação de metodologias ativas no ensino superior em Turismo e/ou Hotelaria nos últimos cinco anos, buscando identificar lacunas e oferecer um panorama atualizado das práticas pedagógicas adotadas. A análise dos dados inclui o período da pandemia de Covid-19 e o período subsequente, cenário que impactou significativamente a educação superior e, em particular, os cursos da área de Turismo.

Assim, este estudo tem como objetivo principal analisar as metodologias ativas aplicadas ao ensino superior nas áreas de Turismo e/ou Hotelaria, considerando publicações acadêmicas dos últimos cinco anos, cujas abordagens mais recorrentes, destacam os principais desafios enfrentados pelos docentes e as alterações curriculares necessárias para sua implementação eficaz. Para alcançar esse objetivo, esta revisão responde explicitamente à seguinte questão norteadora: Quais são as metodologias ativas aplicadas para o ensino superior de Turismo e/ou Hotelaria identificadas nas publicações acadêmicas dos últimos cinco anos?

Com isso, pretende-se oferecer contribuições relevantes não apenas a pesquisadores, gestores educacionais e docentes, mas também a instituições de ensino superior que buscam aprimorar suas práticas pedagógicas e curri-

culares. Ao subsidiar decisões estratégicas e pedagógicas, esta pesquisa visa apoiar a implementação de metodologias ativas de forma eficiente, promovendo o desenvolvimento de competências técnicas, sociais e cognitivas essenciais para a formação de profissionais qualificados.

Dessa maneira, os futuros profissionais estarão melhor preparados para enfrentar os desafios do setor de Turismo e Hotelaria, adaptando-se às demandas emergentes, às mudanças do mercado e às inovações tecnológicas. Além disso, os resultados da pesquisa podem orientar políticas institucionais e práticas educacionais que fortaleçam a integração entre teoria e prática, incentivem a aprendizagem colaborativa e contribuam para a construção de experiências de ensino mais dinâmicas, eficazes e alinhadas às exigências atuais e futuras da indústria turística.

2 REVISÃO DE LITERATURA

As metodologias ativas possuem suas raízes no movimento de educação progressista do início do século XX, que se contrariavam do ensino tradicional centrado no professor. Dewey (2001), em “Democracy and Education” (1916), já defendia que a aprendizagem deveria articular ação e reflexão, valorizando a experiência do aluno como ponto de partida do processo educativo. Inspirado nesse ideário, William H. Kilpatrick (1918), discípulo de Dewey (2001), formalizou o “Project Method”, propondo que projetos reais pudessem promover aprendizagens significativas por meio da investigação ativa (Kilpatrick, 1918).

Nas décadas de 1980 e 1990, as pesquisas norte-americanas no ensino superior consolidaram o termo “active learning”. Bonwell e Eison (1991) iniciaram o conceito, descrevendo técnicas como estudos de caso, debates em classe e aprendizagem cooperativa, que retiravam o professor e colocavam o estudante no “centro” do processo de construção do saber (Bonwell & Eison, 1991). A partir da formalização do conceito de active learning, diversas abordagens e ferramentas proliferaram: problem-based learning (PBL), team-based learning (TBL), sala de aula invertida (flipped classroom), simulações e jogos educativos.

A pesquisa em educação passou a mapear não apenas a eficácia dessas práticas, mas também as condições necessárias para o seu êxito, considerando aspectos como a suas condições de sucesso para a formação docente, infraestrutura disponível e a cultura institucional. Esse movimento contribuiu para a consolidação de um corpo teórico-metodológico robusto, cujos desdobramentos permanecem relevantes até a atualidade (Prince, 2004). No contexto brasileiro, a influência das metodologias ativas manifesta-se inicialmente com o movimento da Escola Nova, no qual a postura tradicional de recepção passiva do conhecimento é questionada, rompendo com a verticalidade na transmissão de conteúdo (Souza & Ribeiro, 2024).

Passa-se a valorizar o “aprender fazendo” e a instaurar uma relação dialógica entre professor e aluno, sem desconsiderar as dimensões emocionais do aprendiz. Dessa forma, o foco desloca-se para o desenvolvimento da capacidade do jovem de aprender de modo ativo e reflexivo. Paulo Freire, na obra *Pedagogia do Oprimido* (1968) criticou o “método bancário” de ensino, no qual o docente é encarado como o detentor do saber, e o estudante assume o papel de um receptáculo passivo a ser preenchido, e defendeu a educação como prática libertadora, análoga à construção coletiva do conhecimento (Freire, 1994).

Em 1996, com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9.394/96), a ênfase em competências e em estratégias participativas lançou bases legais para práticas ativas em todos os níveis de ensino (Rodrigues *et al.*, 2017). Em 2002, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Superior (DCNs) reiteraram a necessidade de metodologias que promovam a autonomia e a capacidade investigativa do aluno, além de nova proposta para a formação docente onde prepara professores mais habilitados para suas áreas de atuação, valorizando o caráter político da profissão, o desenvolvimento de competências e o aprofundamento no conhecimento específico (Boas, 2021).

Em 2017, o Currículo da Educação Brasileira foi revisitado e, na nova Base Nacional Comum Curricular - BNCC, as metodologias ativas aparecem como elementos centrais para promover ensino de qualidade, engajar os estudantes, desenvolver sua autonomia e, sobretudo, fomentar seu protagonismo. Ao oferecer experiências de aprendizagem significativas que vão além da simples memorização, listas de exercícios ou conteúdos desconectados do cotidiano. O aluno passa a aprender com satisfação e a perceber que o conhecimento pode emergir de práticas contextualizadas (Souza & Ribeiro, 2024).

Uma revisão sistemática conduzida por Placido *et al.* (2024) revelou que, em regiões com menor conectividade e suporte institucional, muitos cursos de graduação carecem de recursos para capacitar professores no uso de TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação) em práticas ativas, reforçando disparidades na qualidade de ensino entre diferentes instituições. A desigualdade de infraestrutura tecnológica entre instituições públicas e privadas,

aliada à formação inicial de professores ainda focada em práticas expositivas, limita a escalabilidade de abordagens interativas (Placido *et al.*, 2024; Silva & Nagabe, 2024).

Apesar dessas barreiras, Prince (2004) demonstra que métodos que envolvem o aluno em atividades significativas como resolução de problemas, trabalho em grupo e projetos promovem maior engajamento e retenção de conteúdo em disciplinas de engenharia, apontando para ganhos acadêmicos substanciais quando comparados à aula expositiva tradicional.

Na graduação, é fundamental entender as exigências de um mercado em constante expansão e alta rentabilidade, de modo a ajustar a metodologia de ensino para integrar as experiências e aprendizados específicos da hospitalidade, favorecendo o desenvolvimento das competências essenciais ao êxito profissional (Silva & Nagabe, 2024). Entretanto, é necessário recordar que as instituições de ensino superior possuem caminhos variados para uma modernização pedagógica, onde em especial as universidades públicas podem ter uma maior dificuldade, principalmente quando consideramos aspectos regionais (Placido *et al.*, 2024).

3 METODOLOGIA

Este estudo adotou a revisão sistemática da literatura (RSL) com o propósito de mapear, classificar e examinar as metodologias ativas estudadas na educação superior dos cursos de Turismo e Hotelaria. A escolha deste método fundamentou-se em sua habilidade em reunir de forma clara as evidências disponíveis, destacando as lacunas existentes no conhecimento e estabelecendo alicerces consistentes para debates futuros (Placido *et al.*, 2024).

Buscou-se compreender quais abordagens pedagógicas, metodologias e ferramentas despontam com maior frequência nos estudos encontrados. Para a construção do corpus da RSL, adotou-se o protocolo PRISMA 2020 (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), com o objetivo de aumentar a transparência e a reprodutibilidade do estudo, reduzindo vieses ao exigir descrição rigorosa dos métodos e permitindo aos leitores avaliarem a qualidade dos procedimentos metodológicos empregados e dos principais achados obtidos de forma mais precisa (Page *et al.*, 2022).

O modelo PRISMA 2020, reconhecido internacionalmente, disponibiliza um conjunto estruturado de diretrizes, composto por uma lista de verificação com 27 itens organizados em sete seções, cada uma contendo subitens detalhados. Embora originalmente desenvolvido para a área da saúde, o modelo PRISMA pode ser adaptado e aplicado a pesquisas nas ciências sociais aplicadas, permitindo maior rigor e transparência na condução de revisões sistemáticas (Bonaldo, 2021).

O levantamento para a RSL ocorreu em maio de 2025 e utilizou-se das seguintes bases: ERIC (Educational Resources Information Center) e Web of Science (Principal Coleção – todos os anos: 1945 a 2022). A base ERIC reúne aproximadamente 1,5 milhão de entradas bibliográficas em inglês desde 1966, incluindo resumos de livros, relatórios de pesquisa e outros documentos, organizados em 16 categorias temáticas conforme a legislação do Institute of Education Sciences do Departamento de Educação dos Estados Unidos (ERIC, 2022). Por essa razão, a utilização da base ERIC se faz relevante para acessar publicações estritamente voltadas à educação, cobrindo diferentes formatos de divulgação e privilegiando periódicos revisados por pares e títulos recentes.

Em seguida, realizou-se a consulta na Web of Science, uma base de dados de alcance global mantida pela Clarivate Analytics. Essa plataforma reúne aproximadamente 2,9 bilhões de referências provenientes de mais de 235 milhões de registros e disponibiliza 34 mil periódicos em um único ambiente, atendendo às demandas de instituições acadêmicas, corporativas e governamentais (Clarivate, 2022).

As bases foram acessadas por meio do acesso CAFe (Comunidade Acadêmica Federada), disponibilizado no Portal de Periódicos CAPES/MEC (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior/Ministério da Educação e Cultura). Entretanto, vale destacar que essa estratégia não esgota todas as possibilidades de pesquisa, já que existem outras bases e ferramentas que indexam milhares de periódicos de alto impacto e materiais científicos em formatos não digitais.

Para selecionar as palavras-chave, testaram-se sua aderência e combinações, depois cada termo foi pesquisado isoladamente nas duas bases para avaliar sua relevância pelo número de resultados. Com isso, definiram-se sete palavras-chave agrupadas em três temas, cujas combinações constituem as estratégias de busca apresentadas no Quadro 1.

Para esta pesquisa, a equivalência entre *hospitality* e “hotelaria” apoia-se nas interpretações dos autores analisados. Barbosa e Dencker (2006) reconhecem que, embora a hospitalidade abarque dimensões sociais e éticas mais

amplas, sua expressão comercial se materializa na hotelaria, o que frequentemente aproxima ambos os termos no ensino e na prática profissional. Camargo (2002), por sua vez, observa que, apesar da maior abrangência conceitual da hospitalidade, no contexto acadêmico e no mercado brasileiro é comum que os termos sejam utilizados de forma convergente. Assim, considerando essa aproximação identificada pelos autores, adota-se aqui o uso operacional de “hospitalidade” como equivalente a “hotelaria”, em consonância com o foco delimitado do estudo.

Vale ressaltar que a escolha por termos em inglês é justificada pelo fato de que muitos periódicos exigem título, resumo (abstract) e palavras-chave nessa língua, mesmo que o texto completo seja em outro idioma. Além disso, a globalização marca cada vez mais a pesquisa linguística, já que a maior parte dos artigos, bases de dados e citações está em inglês (Beltrán-Santoyo *et al.*, 2021).

Quadro 1 – Combinação para strings de busca

Grupo 1		Grupo 2		Grupo 3
TOURISM	AND	Active methodology	AND	Higher education
		Learning		
		Gamification		
		Board Game		
		Gamification		
		Active methodology		
HOSPITALITY	AND	Active methodology	AND	Higher education
		Learning		
		Gamification		
		Board Game		
		Gamification		
		Active methodology		

Fonte: Elaboração própria (2025).

Como etapa do processo da revisão sistemática da literatura (RSL), foram estabelecidos critérios específicos para refinar a busca e selecionar os artigos mais pertinentes ao tema proposto. Inicialmente, aplicou-se um filtro temporal, limitando a seleção às publicações dos últimos cinco anos, abrangendo o período de 01 de janeiro de 2020 até 14 de maio de 2025, com o objetivo de garantir a inclusão das pesquisas mais recentes e relevantes.

Em seguida, as publicações encontradas deveriam ser artigos, disponíveis em pelo menos um dos seguintes idiomas: português, espanhol ou inglês. Por fim, realizou-se o cruzamento entre as bases de dados consultadas, a fim de eliminar registros duplicados, isso acontece porque uma mesma referência pode estar presente em diferentes bases de dados ou ser recuperada por múltiplas combinações de palavras-chave (Bonaldo, 2021).

Os estudos obtidos após a aplicação dos critérios de busca passaram por uma etapa de triagem e avaliação. Esse processo envolveu a análise preliminar dos títulos e resumos, com o objetivo de verificar a adequação dos trabalhos à temática proposta nesta revisão. Os artigos que não apresentaram relação direta com os objetivos do estudo foram descartados. Para a organização e sistematização das informações extraídas, utilizou-se o software Microsoft Excel – Office 365®. As principais evidências dos artigos selecionados foram sintetizadas, sendo posteriormente realizada a leitura integral de cada publicação. Essa etapa visou identificar padrões de concordância e divergência entre os estudos, alinhando os achados aos propósitos desta investigação.

Para apresentar os resultados, utiliza-se uma análise temática distribuída em sete passos, sendo as três iniciais consideradas preliminares, com o objetivo de proporcionar uma aproximação inicial ao fenômeno investigado. As etapas envolvem: a coleta dos dados, a transcrição literal das informações obtidas, a familiarização com o conteúdo, a organização do material em um instrumento analítico, a identificação das unidades de contexto, dos núcleos de sentido e, por fim, dos temas emergentes (Dias & Mishima, 2023).

A análise temática seguiu rigorosamente os sete passos propostos por Dias e Mishima (2023). Inicialmente, realizou-se a coleta dos dados, a partir dos artigos selecionados na revisão sistemática, seguida da transcrição literal das informações relevantes, extraídas principalmente dos objetivos, procedimentos metodológicos, resultados e discussões dos estudos.

Na etapa de familiarização com o conteúdo, procedeu-se à leitura integral e repetida dos textos, buscando compreender o contexto e a forma de aplicação das metodologias ativas. Posteriormente, o material foi organizado em um

instrumento analítico, elaborado no software Microsoft Excel® (Office 365), no qual foram tabuladas informações como ano de publicação, autoria, metodologia empregada e descrição das práticas pedagógicas, bem como suas limitações e contribuições.

A identificação das unidades de contexto ocorreu a partir do reconhecimento de trechos que descreviam explicitamente abordagens de ensino ativo. Em seguida, foram definidos os núcleos de sentido, considerando tanto o uso direto de termos como “gamificação”, “aprendizagem baseada em projetos” e “sala de aula invertida”, quanto descrições conceituais compatíveis com essas abordagens. Por fim, os temas emergentes foram consolidados por similaridade semântica e recorrência, contemplando tanto as metodologias que constituíam o eixo central dos estudos quanto os agrupamentos de ferramentas ativas utilizadas no ensino, assegurando maior rigor e coerência na categorização temática.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na etapa inicial de busca, foram identificados 2.712 estudos ao se utilizar os descritores previamente definidos, combinados por meio da lógica booleana. Para esta investigação, optou-se pelo uso exclusivo do operador AND. Esse processo também foi consolidado durante o preenchimento do checklist PRISMA. A partir dos sete termos selecionados, foram estabelecidas 12 combinações distintas que serviram como estratégias de busca, como presente na tabela 1.

Tabela 1 – Resultado de busca por base (sem filtros)

Grupo 1		Grupo 2		Grupo 3	ERIC	WEB OF SCIENCE	Total
TOURISM	AND	Active methodology	AND	Higher education	2	2	5
		Learning			52	556	1.470
		Gamification			0	16	23
		Board Game		0	4	16	
		Gamification		5	186	368	
		Active methodology		2	3	7	
HOSPITALITY	AND	Active methodology	AND	Higher education	1	1	3
		Learning			41	282	699
		Gamification			1	10	11
		Board Game		1	2	3	
		Gamification		1	70	104	
		Active methodology		1	1	3	
TOTAL					107	1.133	2.712

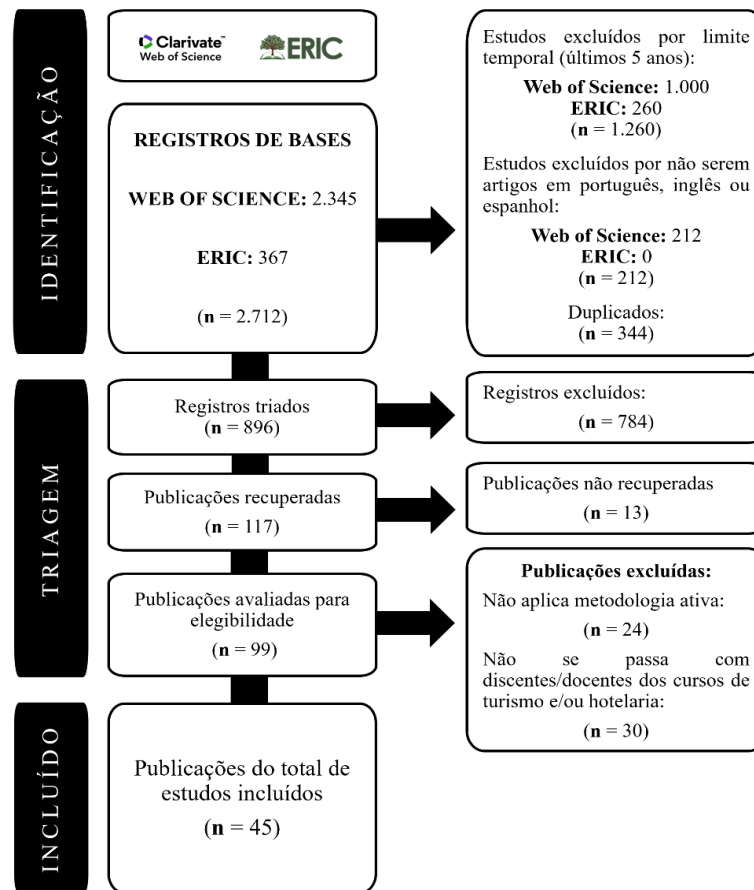
Fonte: Elaboração própria (2025).

Contudo, após a aplicação dos filtros previamente definidos no protocolo metodológico, foram identificados 1.240 estudos provenientes do levantamento realizado nas bases de dados. Esse processo está representado no fluxograma da Figura 1. Na sequência, 784 artigos foram excluídos com base na análise dos títulos e resumos, por não atenderem aos critérios de inclusão estabelecidos. Os critérios de exclusão foram:

- Não ser aplicado no ensino superior;
- Não se relacionar à área do Turismo, Hospitalidade e Hotelaria;
- Sem acesso a informações sobre o resumo para a leitura; e
- Palavras-chaves que aparecem no resumo e título, mas não se tratava do objetivo central do estudo.

Com isso, 117 estudos avançaram para a etapa de elegibilidade. Ressalta-se que, nessa fase, 13 artigos foram descartados, uma vez que não estavam disponíveis em acesso aberto e ao solicitar aos autores por e-mail, não houve retorno. Por fim, os 99 estudos foram incluídos para uma leitura final e utilizados filtros que possibilitaram um direcionamento para o objetivo da pesquisa, nas quais foram excluídos com a leitura da metodologia, análise/discussão de resultados e conclusão. Ou seja, os artigos que não abordassem metodologias ativas ou não estivessem dentro do cenário do ensino superior de turismo e/ou hotelaria, agregando áreas correlatas como a hospitalidade, foram excluídos.

Figura 1 - Diagrama com o resumo do processo de seleção dos artigos analisados



Fonte: Fluxograma PRISMA, The Cochrane Collaboration (2020). Adaptado pelo autor.

Os artigos analisados englobam uma variedade de metodologias, incluindo abordagens ligadas à gamificação, aprendizagem colaborativa e até o uso de realidade virtual. Os achados indicam uma predominância de estudos qualitativos, com limitações relacionadas à baixa participação de sujeitos, à escassez de tecnologias de apoio à aplicação prática e à delimitação geográfica ou evento específico, o que compromete a possibilidade de generalização dos resultados. Os autores, seguidos de ano e título da publicação, estão presentes no Quadro 2.

Quadro 2 - Identificação de autores e publicações analisadas

(continua)

AUTORES	ANO	TÍTULO	REVISTA
Sebby & Brown	2020	Experiential Learning in Hospitality Management Curriculum: Case Study in Rural Southeast U.S.	Research in Higher Education Journal
Austin Rong-Da Liang	2021	Examining the Factors of Experiential Learning and Teaching Style: A Case Study of a Hospitality and Tourism Program	Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education
Bart Neuts	2020	Gamification of Urban Development Strategies: Facilitating Understanding of Stakeholder Roles and Strategies	SCHOLE: A Journal of Leisure Studies and Recreation Education
Chaves-Yuste & De-la-Peña	2025	Impact of Digital Resources on ESP Academic Performance	TESOL Journal
Bipithalal Balakrishnan Nair	2022	Endorsing Gamification Pedagogy as a Helpful Strategy to Offset the COVID-19 Induced Disruptions in Tourism Education	Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education
Bipithalal Balakrishnan Nair	2022	The New Normal of Tourism Higher Education: Endorsing Gamification Pedagogy for Nurturing Employability Skills	Anatolia
Tan et al.	2025	Potential Barriers to Digital Transformation and Faculty Member Efficiency: Applying SAMR Model in Hospitality Higher Education	Journal of Quality Assurance in Hospitality & Tourism

Quadro 2 - Identificação de autores e publicações analisadas

(continua)

AUTORES	ANO	TÍTULO	REVISTA
Dalia Mohamed Soliman	2023	Do I Know My Lecturer? Lecturer-Student Interaction in Tourism Higher Education Blended Learning in COVID-19 Era: The Case of Egypt	Journal of Hospitality & Tourism Education
Rodrigues <i>et al.</i>	2021	Higher Education Teaching-Learning: Perception of Hospitality Students at a Public University	Rosa dos Ventos – Turismo e Hospitalidade
Matias & Endres	2023	I Teach, Do You Teach? Monitors' Experience in the use of active methodologies in Tourism and Hospitality graduation courses at the Federal University of Paraíba	PASOS Revista de Turismo y Patrimonio Cultural
Mais-Thompson <i>et al.</i>	2025	Unique Practices in Teaching Affective Learning in a Higher Education Applied Curriculum	The Curriculum Journal
Diaz-Pompa <i>et al.</i>	2023	Cooperative Learning and Social Cohesion: Study in 4th-Year Tourism Classes of Cuba and Mexico	Tuning Journal for Higher Education
Almeida <i>et al.</i>	2021	Exploring the role of a serious game in developing competencies in Higher Tourism Education	Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education
Phi & Clausen	2021	Fostering innovation competencies in tourism higher education via design-based and value-based learning	Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education
Hou <i>et al.</i>	2023	Project-Based Learning and Pedagogies for Virtual Reality-Aided Green Building Education: Case Study on a University Course	International Journal of Sustainability in Higher Education
Wu <i>et al.</i>	2021	What Drives Green Experiential Outcomes in Tourism Higher Education?	Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education
Junaid & Sigala	2024	Is Online Learning Effective for Practice-Based Tourism Courses? A Constructive Learning Approach	Tourism and Hospitality Management
Enríquez <i>et al.</i>	2023	Enhancing Collaborative Learning in Higher Education through Podcast Production: An Experiential Approach with Anthropology and Tourism Students	Education Sciences
Shi <i>et al.</i>	2021	Active Learning for an Introductory Tourism Course – A Case Study	Journal of Teaching in Travel & Tourism
Peng <i>et al.</i>	2022	Realtime Online Courses Mutated amid the COVID-19 Pandemic: Empirical Study in Hospitality Program	Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education
Chen & Wang	2023	Online flipped learning methods for teaching hospitality skills and management practices in an epidemic situation	Frontiers in Psychology
Muñoz <i>et al.</i>	2025	Enhancing Tourism Students' Intercultural Skills with Design Thinking	Anatolia
Clavijo-Rodríguez <i>et al.</i>	2021	Gamification and deep learning approaches in higher education	Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education
Aguiar-Castillo <i>et al.</i>	2020	Gamification as a motivation strategy for higher education students in tourism face-to-face learning	Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education
Wang <i>et al.</i>	2023	The Effectiveness of ICT-Enhanced Learning on Raising Intercultural Competencies and Class Interaction in a Hospitality Course	Interactive Learning Environments
Zarouk <i>et al.</i>	2020	The Impact of Flipped Project-Based Learning on Self-Regulation in Higher Education	International Journal of Emerging Technologies in Learning
Patel & Lim	2025	Critical Design Futures Thinking and Generative AI: A Foresight 3.0 Approach in Higher Education	Foresight (Emerald)
Lee & Jo	2023	Exploring Problem-Based Learning Curricula in the Metaverse: The Hospitality Students' Perspective	Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education
Kersh e Laczik	2022	Reconsidering the Nature of the Learning Space in Practically-Based Higher Education	Hungarian Educational Research Journal

Quadro 2 - Identificação de autores e publicações analisadas

(conclusão)

AUTORES	ANO	TÍTULO	REVISTA
Noëlle O'Connor	2021	Using Active Learning Strategies on Travel and Tourism Higher Education Programmes in Ireland	Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education
Ismail <i>et al.</i>	2024	Virtual Reality and Gamification in Hospitality Education at Front Desk	TEM Journal
Pau Obrador Pons	2020	A Freegan Pop-up Café: Embedding Critical Hospitalitys into the Curriculum	Hospitality & Society (aceito – preprint)
Fonseca <i>et al.</i>	2024	Photography and digital storytelling in English for tourism classroom	Educational Media International
Qingbin Liu	2024	Digital Transformation of Higher Education in China: Ways to Improve Academic Performance	Croatian Journal of Education
Pujasari <i>et al.</i>	2024	Potential Benefits of Metaverse Concept Implementation in English for Tourism Course	International Journal of Language Education
Nimri & Yang	2024	Addressing the Elephant in the Room: Engaging Students in ChatGPT Conversations on Assessments	Journal of Teaching in Travel & Tourism
Chou <i>et al.</i>	2023	Discovering the Processes of Undergraduate Hospitality Students' Acceptance of Facebook Teaching Interventions	Education and Information Technologies
Babushko <i>et al.</i>	2020	Forming Tourism Higher School Students' Readiness for Foreign Language Communication in Ukraine Tertiary Level	International Journal of Language Education
Dogru <i>et al.</i>	2024	The Implications of Generative Artificial Intelligence in Academic Research and Higher Education in Tourism and Hospitality	Tourism Economics
Poddubnaya <i>et al.</i>	2020	Using the Electronic Information and Educational Environment of the University in the Training of Tourism Industry Workers	Amazonia Investiga
Teng Gao	2025	Research on the Design of Online Gamified Tourism Education Activities Based on Moodle Platform	Entertainment Computing
Trudie Walters	2021	Delivering Employable Event Studies Graduates: Student Perspectives on the Benefits of Experiential Learning	Event Management
Santos <i>et al.</i>	2021	Mathematics Classes for Tourism Undergraduate Students and Pre-service Teachers with Active Methodologies Using Technologies	International Journal of Technology in Mathematics Education
Zhang <i>et al.</i>	2023	Why Are Faculty Unfavorably Disposed to MOOCs? – A Sharing of Views by Chinese Hospitality Educators	Journal of Hospitality & Tourism Education
Choe & Kim	2024	From the classroom to the Living Lab for developing competencies in tourism higher education	Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education

Fonte: Elaboração própria (2025).

Durante a investigação foi constatado que a maior parte das publicações se concentra em periódicos voltados à educação que se relacionam às áreas de turismo e hospitalidade. O Quadro 3 apresenta os três periódicos com maior número de estudos incluídos na revisão, revelando os veículos de maior relevância para os pesquisadores da área. O *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education* destaca-se como o periódico mais relevante na temática, concentrando o maior número de estudos identificados, com 11 artigos publicados nos últimos cinco anos, o que o consolida como a principal fonte de referência na área.

Quadro 3 – Frequência das revistas com publicações revisadas na RSL

REVISTA	FREQUÊNCIA
Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education	11
International Journal of Language Education	2
Journal of Hospitality & Tourism Education	2
Journal of Teaching in Travel & Tourism	2
Anatolia	2

Fonte: Elaboração própria (2025).

Quanto à distribuição geográfica geral, a Europa Ocidental (Espanha, Portugal e Dinamarca) detém nove estudos, com ênfase em gamificação, PBL e design thinking. A Espanha, isoladamente, lidera pesquisas em gamificação e recursos digitais (Clavijo-Rodríguez *et al.*, 2021; Aguiar-Castillo *et al.*, 2020; Chaves-Yuste & de la Peña, 2025; Enríquez *et al.*, 2023). A região Ásia-Pacífico reúne onze artigos, destacando-se Taiwan e China com aplicações de Realidade Virtual, sala de aula invertida on-line e MOOC (Massive Open Online Courses), direcionadas a superar desafios do ensino remoto (Chen & Wang, 2023; Peng *et al.*, 2022).

Países como Coreia do Sul e Indonésia enfatizam ambientes imersivos em metaverso e gamificação para compensar disrupções pandêmicas, reforçando a adoção de tecnologias emergentes (Pujasari *et al.*, 2024; Nair, 2022^a; Nair, 2022^b). Em contraste, América Latina e Caribe aparecem apenas com Brasil e Jamaica, indicando uma lacuna de pesquisas experimentais na região e uma oportunidade de avanço, especialmente em currículos de turismo que buscam se modernizar.

Passando ao cenário brasileiro, dos quarenta e cinco estudos (ver Quadro 4), apenas dois foram conduzidos no país, ambos com pesquisadores pertencentes à Universidade Federal da Paraíba. Rodrigues *et al.* (2021) realizou uma pesquisa com discentes do curso de hotelaria para entender como ocorre o uso das metodologias e apresenta que, em dezoito anos, não houve mudanças nas metodologias utilizadas em aula. O trabalho mostrou, também, que a maioria das aulas ainda é expositiva e que os estudantes desejam maior protagonismo, apontando gamificação, estudos de caso e simulações como caminhos possíveis. Em complemento, Matias e Endres (2023) investigaram a experiência de monitores que participaram da aplicação de metodologias ativas. Relataram que a monitoria torna o ensino mais dinâmico, mas sofre com engajamento variável e ausência de capacitação formal.

Entre os quarenta e cinco estudos analisados, foram identificadas diferentes metodologias e estratégias/ferramentas de ensino. Para a elaboração do Quadro 4, consideraram-se as ações efetivamente descritas nas pesquisas, visto que, embora alguns artigos declarem adotar determinada metodologia, suas práticas evidenciaram o uso de outra já consolidada. Em razão disso, torna-se relevante recuperar a origem metodológica de fato empregada, a fim de assegurar maior precisão na análise.

Quadro 4 – Metodologias e ferramentas ativas presentes em maior frequência (continua)

METODOLOGIA ATIVA	AUTORES (SOBRENOME ET AL., ANO)
Gamificação	Aguiar-Castillo <i>et al.</i> (2020); Nair (2022) ^a ; Almeida <i>et al.</i> (2021); Nair (2022) ^b ; Chaves-Yuste & de la Peña (2025); Gao (2025); Ismail <i>et al.</i> (2024); Neuts (2020); Santos <i>et al.</i> (2021); Lee & Jo (2023); Clavijo-Rodríguez <i>et al.</i> (2021); Fonseca <i>et al.</i> (2024); Pujasari <i>et al.</i> (2024).
Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL)	Hou <i>et al.</i> (2023); Zarouk <i>et al.</i> (2020); Shi <i>et al.</i> (2021); Enríquez <i>et al.</i> (2023); Sebby & Brown (2020); Phi & Clausen (2021); Fonseca <i>et al.</i> (2024); O'Connor (2021).
Aprendizagem Experiencial	Rong-Da Liang (2021); Mais-Thompson <i>et al.</i> (2025); Sebby & Brown (2020); Wu <i>et al.</i> (2021); Obrador (2020); Nimri & Yang (2024); Kersh & Laczik (2022); Walters (2021).
Sala de Aula Invertida (Flipped Classroom)	Chen & Wang (2023); Zarouk <i>et al.</i> (2020); Liu (2024).
Design Thinking	Phi & Clausen (2021); Muñoz <i>et al.</i> (2025); Patel & Lim (2025); Choe & Kim (2024).
Living Lab	Choe & Kim (2024); Sebby & Brown (2020); O'Connor (2021).
Storytelling Digital	Fonseca <i>et al.</i> (2024); Enríquez <i>et al.</i> (2023); Wang <i>et al.</i> (2023); O'Connor (2021).
Aprendizagem Cooperativa	Diaz-Pompa <i>et al.</i> (2023); Matias & Endres (2023); Nimri & Yang (2024); O'Connor (2021).
Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP)	Lee & Jo (2023); Babushko <i>et al.</i> (2020).
Aprendizagem Afetiva / Soft Skills	Nair (2022) ^b ; Mais-Thompson <i>et al.</i> (2025); O'Connor (2021).

Quadro 4 – Metodologias e ferramentas ativas presentes em maior frequência (conclusão)

METODOLOGIA ATIVA	AUTORES (SOBRENOME ET AL., ANO)
Gamificação	Aguiar-Castillo et al. (2020); Nair (2022)a; Almeida et al. (2021); Nair (2022)b; Chaves-Yuste & de la Peña (2025); Gao (2025); Ismail et al. (2024); Neuts (2020); Santos et al. (2021); Lee & Jo (2023); Clavijo-Rodríguez et al. (2021); Fonseca et al. (2024); Pujasari et al. (2024).
Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL)	Hou et al. (2023); Zarouk et al. (2020); Shi et al. (2021); Enríquez et al. (2023); Sebby & Brown (2020); Phi & Clausen (2021); Fonseca et al. (2024); O'Connor (2021).
Aprendizagem Experiencial	Rong-Da Liang (2021); Mais-Thompson et al. (2025); Sebby & Brown (2020); Wu et al. (2021); Obrador (2020); Nimri & Yang (2024); Kersh & Laczik (2022); Walters (2021).
Sala de Aula Invertida (Flipped Classroom)	Chen & Wang (2023); Zarouk et al. (2020); Liu (2024).
Design Thinking	Phi & Clausen (2021); Muñoz et al. (2025); Patel & Lim (2025); Choe & Kim (2024).
Living Lab	Choe & Kim (2024); Sebby & Brown (2020); O'Connor (2021).
Storytelling Digital	Fonseca et al. (2024); Enríquez et al. (2023); Wang et al. (2023); O'Connor (2021).
Aprendizagem Cooperativa	Diaz-Pompa et al. (2023); Matias & Endres (2023); Nimri & Yang (2024); O'Connor (2021).
Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP)	Lee & Jo (2023); Babushko et al. (2020).
Aprendizagem Afetiva / Soft Skills	Nair (2022)b; Mais-Thompson et al. (2025); O'Connor (2021).
FERRAMENTA ATIVA	AUTORES (SOBRENOME ET AL., ANO)
E-Learning / Recursos Digitais	Chaves-Yuste & de la Peña (2025); Junaid & Sigala (2024); Poddubnaya et al. (2020); Tan et al. (2025); Wang et al. (2023); Peng et al. (2022); Zhang et al. (2023); Chou et al., 2023; Enríquez et al. (2023); Chen & Wang (2023); Gao (2025); Santos et al. (2021); Soliman (2024).
Realidade Virtual (RV) / Realidade Aumentada	Hou et al. (2023); Ismail et al. (2024); Pujasari et al. (2024); Liu (2024); Lee & Jo (2023); Almeida et al. (2021).
Utilização de IA para o ensino (Inteligência Artificial)	Patel & Lim (2025); Nimri & Yang (2024); Dogru et al. (2024).

Fonte: Elaboração própria (2025).

O Quadro 4 foi organizado a partir da distinção entre metodologias e ferramentas ativas, destacando a importância de aulas que coloquem o estudante como protagonista, o que demanda capacitação docente tanto no uso dessas metodologias quanto na aplicação de recursos tecnológicos voltados à aprendizagem. Na sequência, cada uma dessas metodologias é apresentada e discutida de forma mais detalhada, com ênfase em seus objetivos pedagógicos, aplicações no ensino superior em Turismo e Hotelaria, bem como nas principais contribuições e limitações apontadas pela literatura analisada.

4.1 Gamificação

A gamificação foi uma das metodologias mais exploradas, figurando como objetivo central de estudos que buscaram, em sua maioria, aumentar o engajamento, motivação e desempenho dos estudantes de turismo e hotelaria por meio de recursos lúdicos e digitais. Por exemplo, Clavijo-Rodríguez et al. (2021) investigaram se um aplicativo móvel gamificado (HEgameApp) seria capaz de promover abordagens de aprendizagem profunda entre graduandos de Turismo. O estudo concluiu que a satisfação dos alunos com o aplicativo impulsionou abordagens mais profundas de aprendizagem.

Além dos aplicativos gamificados, a pesquisa de Aguiar-Castillo et al. (2020) explora fatores que influenciam a intenção de uso desses recursos no ensino presencial de Turismo. Os resultados indicam que benefícios como engajamento e interação aumentam essa intenção, enquanto a percepção de perda de privacidade não possui influência significativa, contrariando estudos anteriores, já que os benefícios que vão ser adquiridos são o centro da intenção do uso. A pesquisa pode contribuir para o desenvolvimento futuro de aplicativos gamificados na área.

Explorar a gamificação como estratégia pedagógica em tempos de pandemia foi o objetivo do estudo realizado por Nair (2022a). Os resultados apontaram cinco benefícios principais: aumento do engajamento, valorização da experiência, inclusão, facilitação do feedback e desenvolvimento de empregabilidade. Entre as limitações, destaca-se o foco em apenas uma universidade e a ausência de análise quantitativa. O estudo reforçou que a gamificação é uma ferramenta multifacetada e eficaz para mitigar desmotivação e melhorar a aprendizagem em cenários desafiadores.

Estudos sobre gamificação tecnológica apontam o potencial de recursos digitais para a aprendizagem prática. Ismail *et al.* (2024) propuseram a integração de realidade virtual e gamificação no treinamento hoteleiro, enquanto Gao (2025) testou uma atividade gamificada baseada no modelo ARCS em cursos online de turismo. Apesar dos resultados positivos, ambos evidenciam limitações metodológicas e a necessidade de avaliações empíricas mais robustas.

Em suma, os estudos que utilizam a gamificação no ensino superior descrevem em primeiro foco os benefícios conquistados com a aplicação. Contudo, sua implementação enfrenta desafios poucos explicitados, como o custo de desenvolvimento de aplicativos (Clavijo-Rodríguez *et al.*, 2021; Gao, 2025, Tan *et al.*, 2025), preocupações com a privacidade dos alunos e a clareza dos benefícios recebidos (Aguiar-Castillo *et al.*, 2020; Pujasari *et al.*, 2024; Clavijo-Rodríguez *et al.*, 2021;), resistência docente ao uso de tecnologia (Zhang *et al.* 2023; Tan *et al.*, 2025) e falta de infraestrutura digital (Ismail *et al.*, 2024; Tan *et al.*, 2025; Zhang *et al.* 2023; Poddubnaya *et al.* 2020).

Para superar essas barreiras, os estudos sugerem a inclusão gradual de jogos digitais no currículo, o uso de plataformas de fácil acesso e a formação continuada de docentes em tecnologias educacionais (Gao, 2025; Nair, 2022a; Ismail *et al.*, 2024; Poddubnaya *et al.* 2020).

4.2 Aprendizagem Baseada em Projetos

Próximo da gamificação e seus benefícios, a metodologia com maior volume de pesquisas é a Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL). Ela foi empregada tanto em projetos físicos, como a organização de eventos, quanto em ambientes virtuais imersivos, como visitas em realidade virtual a edifícios sustentáveis (Hou *et al.*, 2023).

Durante sua pesquisa, Lee e Jo (2023) abordaram a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) aplicada ao metaverso, com elementos da gamificação, visando compreender as experiências de alunos em contextos digitais. O estudo revelou que o uso do metaverso aumentou o engajamento dos alunos e colaborou para superar barreiras técnicas e linguísticas, embora estivesse limitado a um único curso e apresentasse desafios técnicos específicos. O trabalho contribuiu ao sugerir fundamentos para a construção em ambientes virtuais.

A abordagem da ABP, pôde ser adaptada para a Aprendizagem Baseada em Problema (PBL), onde possui o objetivo, de modo geral, de promover a autonomia discente, aproximar teoria e prática, e incentivar o desenvolvimento de competências profissionais relevantes, principalmente quando aplicadas para o setor de turismo e hotelaria. Além disso, a abordagem com projetos possui a flexibilidade para ser combinada com outras metodologias. Zarouk *et al.* (2020), por exemplo, avaliaram os efeitos da aprendizagem invertida baseada em projetos (flipped-PBL) sobre a autorregulação dos estudantes no ensino superior. Hou *et al.* (2023) integraram a abordagem de projetos e realidade virtual na educação para construção verde, relatando eficácia no preparo dos alunos, mas dependência de recursos e barreiras à adoção ampla.

Os estudos contribuíram ao demonstrar que a combinação da abordagem de projetos com outras metodologias pode elevar o desempenho autorregulatório dos alunos. Semelhantemente, Fonseca *et al.* (2024) puderam incrementar no ensino de inglês para alunos do turismo por meio de projetos de narrativa digital, atividades com a gamificação e foco para um desenvolvimento de projeto final, com contribuições em um maior engajamento, colaboração e desenvolvimento do pensamento crítico.

No campo da Aprendizagem Baseada em Projetos, além das experiências já mencionadas, autores como Hou *et al.* (2023), Obrador (2020) e Enríquez *et al.* (2023) evidenciaram limitações como a dificuldade de articulação com o setor produtivo, restrições de tempo no calendário acadêmico e a falta de infraestrutura adequada para projetos de campo. Entre as limitações mais reportadas pelos docentes que adotaram a abordagem de projetos estão a elevada carga de preparação de materiais, a necessidade de infraestrutura para deslocamentos ou para manutenção de plataformas virtuais e a dificuldade de avaliar de forma justa o trabalho em grupo.

Para minimizar esses obstáculos, propõe-se dividir o semestre em fases de exploração, design e entrega, garantindo feedback contínuo e rubricas de reflexão crítica que valorizem processo e produto (O'Connor, 2021). Para

integrar efetivamente a ABP ao currículo, os estudos recomendam a reorganização dos períodos letivos, a adoção de projetos interdisciplinares de longo prazo e o estímulo à criação de parcerias com empresas e comunidades locais (Zarouk *et al.*, 2020; Hou *et al.*, 2023). Para enfrentar esses desafios, é fundamental integrar diferentes aspectos como a tecnologia, sustentabilidade, metodologias ativas e habilidades socioemocionais, como presente da Figura 2.

Figura 2 - Mapa conceitual de metodologias presentes nos estudos



Fonte: Elaboração própria (2025).

Esses conceitos estão presentes na composição das pesquisas encontradas que utilizam metodologias ativas, onde o pensamento é voltado para uma formação em sintonia com docentes, instituições e mercado para não apenas formar bons profissionais, mas para que eles sejam capazes de lidar com cenários complexos. Assim, metodologias que promovam a aproximação do aluno com a prática podem revelar-se especialmente importantes no contexto do ensino superior em Turismo e Hotelaria.

4.3 Aprendizagem Experiencial

A aprendizagem experiencial, abordada nos artigos analisados, aparece como objetivo central de oferecer às estudantes oportunidades concretas e contextualizadas de vivência prática, permitindo que eles experimentassem situações reais do mercado e aplicassem conhecimentos teóricos de forma integrada.

Esse tipo de abordagem busca não apenas o desenvolvimento de competências técnicas e profissionais, mas também habilidades socioemocionais, como tomada de decisão, trabalho em equipe e resolução de problemas. Além disso, a aprendizagem experiencial estimula o protagonismo estudantil, incentivando a autonomia, a reflexão crítica e a capacidade de assumir responsabilidades sobre o próprio processo de aprendizagem, aspectos considerados essenciais para a formação de profissionais preparados para enfrentar os desafios atuais e futuros do setor de Turismo e Hotelaria.

Por exemplo, Rong-Da Liang (2021) avaliou o impacto de módulos experienciais e o efeito moderador do estilo de ensino, mostrando que tais módulos aumentaram a aprendizagem, mas o efeito depende do perfil docente. Em complemento, Sebby e Brown (2020) investigaram a integração gradual de atividades experienciais em currículos de gestão hoteleira, apontando que projetos de maior duração geram resultados valorizados por parceiros externos e alunos, embora o contexto específico e a amostra pequena tenham sido limitações importantes.

Com base no que foi tratado até o momento, pode-se afirmar que oferecer abordagens que se adequem aos currículos em turismo e hotelaria é um avanço para o ensino superior. Choe e Kim (2024) analisaram a eficácia dos laboratórios vivos (living labs) para o desenvolvimento de competências, relatando benefícios como aumento da colaboração, agilidade e conexões emocionais. O trabalho foi limitado a dados qualitativos de um único contexto, mas oferece um modelo de aplicação do laboratório vivo para currículos em turismo e hotelaria.

A aprendizagem experiencial, além de seus benefícios já destacados, também possui barreiras como escassez de recursos logísticos para atividades externas, dificuldade de mensuração de resultados, depende fortemente de parcerias externas e institucionais (Rong-Da Liang, 2021; Sebby & Brown, 2020; Wu *et al.*, 2021; Walters, 2021).

As estratégias sugeridas para superação incluem a formalização de parcerias com o trade turístico para aproximar academia e mercado, criação de laboratórios de simulação dentro da universidade, que exigiria recursos (Patel & Lim, 2025).

Tais abordagens e estratégias direcionam para um papel crucial das experiências práticas na formação de profissionais mais preparados e colaborativos. Um profissional do Turismo requer um pensamento crítico, que esteja preparado para lidar com adversidades. Certamente, a análise sobre o uso de metodologias como a sala de aula invertida e tecnologias digitais, onde os estudos que elas foram utilizadas tiveram o objetivo de ampliar o protagonismo discente, flexibilizar o ensino e incorporar ferramentas tecnológicas para potencializar a aprendizagem, se faz relevante para a construção de metodologias aplicadas para profissionais do futuro.

4.4 Sala de aula invertida e tecnologias

A sala de aula invertida aparece associada a contextos de ensino remoto ou híbrido durante a pandemia de COVID-19 (Chen & Wang, 2023; Zarouk *et al.*, 2020; Liu, 2024). Na abordagem de Liu (2024), conseguiu-se comparar a eficácia da realidade virtual, sala de aula invertida e ensino tradicional na gestão do turismo sustentável, onde demonstrou-se que a realidade virtual proporcionou um maior desempenho e benefícios em imersão e flexibilidade. Contudo, a dependência tecnológica e o custo de hardware podem ser limitações destacadas. O trabalho contribuiu ao evidenciar o valor pedagógico da realidade virtual em relação a modelos convencionais.

Zarouk *et al.* (2020) também evidenciaram que a combinação de sala de aula invertida com PBL melhora a motivação e engajamento dos alunos. Chen e Wang (2023) investigaram métodos invertidos online para ensino, reportando melhora na aprendizagem, mas reconhecendo limitação quanto à transmissão de habilidades sensoriais em ambiente virtual.

Esses estudos reforçam que a integração entre sala de aula invertida e tecnologia favorece autonomia, engajamento e atualização pedagógica, embora dependa de infraestrutura e capacitação docente adequada. Entre as limitações, sobressaem a dificuldade de transmitir aspectos sensoriais em aulas online e a demanda por feedback constante, que eleva a carga de trabalho docente (Chen & Wang, 2023; Zhang *et al.*, 2023).

Os obstáculos relatados aparecem pela resistência de docentes à mudança de modelo, o baixo acesso a recursos digitais em algumas instituições e dificuldades na adaptação de conteúdos para formatos online (Wang *et al.*, 2023). Para mitigá-los, os autores recomendam a oferta de capacitações específicas em metodologias híbridas, a utilização de ambientes virtuais de aprendizagem e a revisão de objetivos de aprendizagem para incluir habilidades de autogerenciamento por parte dos alunos (Liu, 2024; Chou *et al.*, 2023).

O uso de ambientes com tecnologias emergentes, como realidade virtual e inteligência artificial, também enfrentam barreiras. Entre elas estão os custos elevados de hardware (Liu, 2024), a necessidade de infraestrutura tecnológica (Hou *et al.*, 2023) e as questões éticas e pedagógicas relacionadas ao uso de IA generativa (Nimri & Yang, 2024; Dogru *et al.*, 2024). Para viabilizar sua adoção, os autores recomendam investimentos institucionais em tecnologia, criação de políticas de uso ético de IA e inclusão de temas como ética digital e pensamento computacional no currículo (Dogru *et al.*, 2024; Patel & Lim, 2025).

Além disso, poderiam ser utilizadas metodologias que foquem em uma construção voltada para a inovação, mas sem a utilização de equipamentos de hardware de alto custo. As metodologias híbridas e design thinking aparecem como alternativas para estimular criatividade, empatia e inovação. Por exemplo, Patel e Lim (2025) exploraram o uso de design thinking associado à IA generativa para ampliar a capacidade de projetar futuros na hospitalidade, observando ganhos em criatividade, resolução de problemas e agilidade intelectual, facilitando o acesso sem equipamentos avançados.

Sob o mesmo ponto de vista, Muñoz *et al.* (2025) apresentaram que intervenções de design thinking aumentaram significativamente a competência intercultural, empatia, colaboração e a capacidade crítica para prever cenários, embora o estudo tenha sido restrito a um único contexto filipino. Phi e Clausen (2021) combinaram o design thinking a uma aprendizagem baseada em valores, realçando a importância de discutir o propósito e a sustentabilidade das soluções propostas pelos estudantes.

4.5 Outras metodologias ativas

Outras estratégias, embora menos recorrentes, apontam tendências de personalização, imersão e protagonismo discente com potencial de expansão nos próximos anos (Choe & Kim, 2024; Fonseca *et al.*, 2024). Um exemplo é

o laboratório vivo (Choe & Kim, 2024) que identificou quatro clusters de competências profissionais, colaboração, agilidade e conexão emocional, evidenciando a eficácia de ambientes colaborativos real-time para o ensino de turismo. A Aprendizagem Cooperativa, abordada por Diaz-Pompa *et al.* (2023), e na experiência de monitoria de Matias e Endres (2023), contribuiu para o fortalecimento da coesão entre os estudantes, embora sua implementação dependa da capacitação de monitores, docentes e do engajamento voluntário dos estudantes.

Por fim, destaca-se a narrativa digital (storytelling digital), cuja aplicação no projeto de Enríquez *et al.* (2023) mostrou que a produção de podcasts em inglês voltados ao turismo contribui tanto para o aprimoramento do domínio linguístico quanto para o desenvolvimento de habilidades do século XXI, embora demande tempo extra de edição dos episódios. Já Wang *et al.* (2023) focaram no uso de recursos multimodais e atividades online/interativas para fortalecer competências interculturais, mostrando melhora significativa, mas limitada a uma única instituição e satisfação apenas moderada dos alunos. No conjunto das metodologias emergentes, os principais desafios referem-se à falta de formação específica dos docentes (Patel & Lim, 2025; Phi & Clausen, 2021), à complexidade na avaliação de competências criativas e afetivas (Mais-Thompson *et al.*, 2025) e às limitações para sua aplicação em turmas grandes.

Essa limitação evidencia uma temática relevante nos artigos analisados: a necessidade de mudanças curriculares para viabilizar a implementação efetiva das metodologias ativas no ensino superior de turismo e hotelaria. Como alternativas de integração curricular, propõem-se a inclusão de disciplinas optativas voltadas à inovação, a criação de laboratórios de cocriação, a oferta de atividades extracurriculares focadas no desenvolvimento de soft skills, a resolução de problemas reais e a participação de mentores externos do setor turístico (Muñoz *et al.*, 2025; Choe & Kim, 2024), promovendo uma maior aproximação entre estudantes, docentes e as práticas inovadoras do setor.

Alternativas como a proposta por Phi e Clausen (2021), que utilizaram uma pedagogia híbrida baseada em design e valores para promover competências de inovação, ressaltam a importância de um maior alinhamento institucional. Estudos como o de Sebyy e Brown (2020) e Mais-Thompson *et al.* (2025) também apontam que, embora as metodologias ativas e experienciais tenham benefícios significativos, a estrutura curricular tradicional ainda favorece abordagens expositivas e focadas no conteúdo cognitivo. Estas pesquisas tiveram como objetivo avaliar como currículos mais abertos e integrados podem contribuir para o desenvolvimento de competências práticas, socioemocionais e afetivas entre os estudantes.

Além disso, Kersh e Laczik (2022) ressaltaram a importância da construção de espaços de aprendizagem inovadores, por meio da colaboração multistakeholder entre academia, setor produtivo e estudantes. Essas evidências reforçam que a transformação do currículo é um passo essencial para a implementação sustentável de metodologias ativas, exigindo mudanças estruturais, revisão de conteúdo, apoio à formação docente e diálogo contínuo entre universidade e mercado.

4.6 Resistências às metodologias ativas

Entre os artigos analisados, destaca-se a investigação dos fatores que levam à resistência dos docentes à adoção de metodologias ativas no ensino superior de turismo e hotelaria, onde são os principais meios para a sua aplicação. Entre eles, destaca-se o de Zhang *et al.* (2023), que buscou compreender as razões da resistência de professores à implementação de MOOCs, em programas de hospitalidade na China. O artigo esclarece as barreiras institucionais e culturais que dificultam a adoção de metodologias ativas, sugerindo que incentivos institucionais e programas de capacitação contínua podem reduzir significativamente a resistência docente, favorecendo uma transição mais eficaz para práticas pedagógicas inovadoras.

A literatura destaca que a resistência docente é um dos principais entraves à implementação de metodologias ativas e novas tecnologias, especialmente em contextos em que o ensino tradicional ainda predomina (Zhang *et al.*, 2023; Nimri & Yang, 2024). Como resposta, os estudos recomendam programas de capacitação continuada, incentivo institucional e a criação de comunidades de prática docente voltadas à inovação pedagógica (Kersh & Laczik, 2022; Rodrigues *et al.*, 2021; Rong-Da Liang, 2021; Matias & Endres, 2023).

Nesse sentido, para que as metodologias ativas possam ser efetivamente integradas ao currículo de turismo e hotelaria no ensino superior, é fundamental uma abordagem sistêmica que contemple infraestrutura, formação docente, flexibilização curricular e diálogo contínuo entre os diferentes atores envolvidos no processo educativo, já que a resistência inicial dos docentes foi atribuída à insegurança quanto ao papel do professor e à necessidade de desenvolvimento de competências digitais (Mais-Thompson *et al.*, 2025). O estudo sugere que processos de co-

criação, apoio institucional e clareza sobre os benefícios das metodologias ativas são fundamentais para reduzir as resistências e ampliar sua adoção.

5 CONCLUSÃO

Desse modo, foram realizadas as análises propostas e o trabalho cumpriu seu objetivo, permitindo identificar as metodologias ativas aplicadas ao ensino superior em Turismo e/ou Hotelaria. Entre elas, destacaram-se a gamificação, aprendizagem baseada em projetos, aprendizagem experiencial e a sala de aula invertida, que se mostraram as mais recorrentes no conjunto de publicações acadêmicas dos últimos cinco anos. Todas associadas a ganhos significativos no engajamento, desenvolvimento de competências práticas e socioemocionais, e na aproximação entre teoria e prática profissional.

Esses achados evidenciam também que a integração de ferramentas digitais, como inteligência artificial, realidade virtual e plataformas interativas, tem potencializado o impacto dessas metodologias, especialmente em contextos de ensino remoto ou híbrido. No entanto, os desafios para a construção de estudos continuam, entre eles as mais citadas foram: amostras reduzidas, restrição geográfica ou institucional, ausência de grupos controle e desafios na avaliação longitudinal dos impactos (Rong-Da Liang, 2021; Sebyy & Brown, 2020; Chaves-Yuste & de la Peña, 2025; Junaid & Sigala, 2024).

Além disso, ocorre a necessidade de maior capacitação docente, adaptação curricular e investimentos em infraestrutura para garantir a efetividade e a sustentabilidade das metodologias ativas e inovadoras no ensino superior de turismo e hotelaria (Almeida *et al.*, 2021; Phi & Clausen, 2021, Junaid & Sigala, 2024). Contudo, a literatura aponta para a necessidade de uma revisão curricular ampla, que contemple a flexibilização de estruturas, a valorização de experiências práticas, e a integração de competências socioemocionais e sustentabilidade como dimensões centrais na formação dos futuros profissionais.

Ocorre uma homogeneização nos trabalhos em que não se destacam de forma clara as limitações para a realização das metodologias utilizadas, apenas para a construção da pesquisa. Ainda assim, as experiências de sucesso relatadas reforçam que mudanças curriculares sustentadas, acompanhadas de apoio institucional e processos colaborativos, são fundamentais para a consolidação de uma formação mais integrada e preparada para as exigências do setor de turismo e hospitalidade.

No Brasil, as Diretrizes Curriculares Nacionais para o curso de Turismo, atualizadas em 2006, e de Hotelaria em 2002, permanecem praticamente inalteradas, ignorando as profundas transformações tecnológicas, ambientais e socioculturais que moldaram o setor e a sociedade em diferentes partes do mundo. Uma perspectiva promissora consiste em fomentar a ampliação da produção científica sobre o uso de metodologias ativas no ensino superior no Brasil, especialmente em bases de dados de alcance internacional, como a Web of Science. Ressalta-se que, na busca realizada, não foram identificadas publicações brasileiras indexadas nessa base.

A discussão sobre metodologias ativas no ensino superior é pertinente e atual, contribuindo para o avanço das reflexões pedagógicas e da inovação educacional na formação de profissionais dessas áreas. Do ponto de vista teórico, este estudo amplia a compreensão sobre as abordagens contemporâneas de aprendizagem e seus impactos na construção de competências essenciais no campo do Turismo e da Hotelaria. Em termos gerenciais, oferece subsídios para que instituições, docentes e gestores possam planejar, implementar e aprimorar práticas pedagógicas e preparar currículos mais alinhados às demandas atuais, favorecendo processos formativos mais dinâmicos, integrados e eficazes.

Em síntese, a pesquisa indica que o avanço das metodologias ativas e da inovação digital, aliado a uma postura docente aberta à experimentação e ao diálogo, é o caminho mais promissor para promover uma educação superior mais relevante, inclusiva e alinhada às demandas contemporâneas. Recomenda-se que pesquisas futuras considerem as limitações deste estudo e aprofundem a análise dos processos de implementação e dos impactos de longo prazo das metodologias ativas e ferramentas digitais como a inteligência artificial e TICs, ampliando bases de dados e recortes temporais para oferecer um panorama mais abrangente.

Os achados reforçam a necessidade de superar abordagens fragmentadas e avançar para modelos curriculares integrados. Sugere-se, assim, que novos estudos avancem para além da aplicação dessas práticas, e examinem as dinâmicas do processo de ensino e a atuação de diferentes atores como docentes, estudantes e instituições, bem como os fatores que influenciam diretamente o êxito dessas metodologias no ensino.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

REFERÊNCIAS

- Aguiar-Castillo, L., Hernández-López, L., de Saá-Pérez, P., & Pérez-Jiménez, R. (2020). Gamification as a motivation strategy for higher education students in tourism face-to-face learning. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 27. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2020.100267>.
- Almeida, F., Buzady, Z., & Ferro, A. (2021). Exploring the role of a serious game in developing competencies in higher tourism education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 29. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2021.100347>.
- Barbosa, C. R., & Dencker, A. D. M. (2006). A Introdução da Hospitalidade nos Cursos de Hotelaria. *Turismo - Visão e Ação*, 8(1), 75-89. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=261056106006>.
- Babushko, S. R., Halytska, M. M., & Solovei, M. I. (2020). Forming tourism higher school students' readiness for foreign language communication in ukraine tertiary level. *International Journal of Language Education*, 4(2), 234-244. <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.12510>.
- Beltrán-Santoyo, G., Ruíz-Huerta, E. A., & Gómez-Bernal, J. M. (2021). La importancia e influencia del idioma inglés dentro del campo científico. *Revista Lengua y Cultura*, 3(5), 46-51. <https://doi.org/10.29057/lc.v3i5.7499>.
- Boas, M. C. (2021). *Formação inicial e profissional do professor de Educação Física escolar: um terceiro espaço híbrido na relação Universidade - Escola* [Dissertação de mestrado, Universidade de São Paulo]. Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da USP. <https://cevs.org.br/media/biblioteca/4061473.pdf>.
- Bonaldo, M. G. (2021). *Fatores críticos de sucesso na operação de serviço de mobilidade compartilhada: estudo de caso do serviço de car-sharing* [Tese de doutorado, Universidade Tecnológica Federal do Paraná]. Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da UTFPR. <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/25583/1/fatorescriticosmobilidadecompartilhada.pdf>.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom (ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1)*. The George Washington University, School of Education and Human Development.
- Camargo, L. O. L. (2002). Turismo, Hotelaria e Hospitalidade. *Turismo em Análise*, 13(1), 8-22.
- Chaves-Yuste, B., & de-la-Peña, C. (2025). Impact of Digital Resources on ESP Academic Performance. *TESOL Journal*, 16(2). <https://doi.org/10.1002/tesj.70037>.
- Chen, K. W., & Wang, Z. Y. (2023). Online flipped learning methods for teaching hospitality skills and management practices in an epidemic situation: A study on learning attitude and effectiveness. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.915992>.
- Choe, Y., & Kim, N. (2024). From the classroom to the Living Lab for developing competencies in tourism higher education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 35. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2024.100511>.
- Chou, S. F., Horng, J. S., Liu, C. H., Lin, J. Y., & Chen, L. (2023). Discovering the processes of undergraduate hospitality students' acceptance of facebook teaching interventions. *Education and Information Technologies*, 28(11), 15245-15265. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11836-z>.
- Clarivate. (2022). *Web of Science*. Recuperado em 16 de junho de 2025, de <https://clarivate.com/webofsciencegroup/solutions/web-of-science/>.
- Clavijo-Rodríguez, A., Aguiar-Castillo, L., Hernández-López, L., de Saá-Pérez, P., & Pérez-Jiménez, R. (2021). Gamification and deep learning approaches in higher education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 29. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2020.100290>.
- Dewey, J. (2001). *Democracy and education*. Pennsylvania State University, Electronic Classics Series.

- Dias, E. G., & Mishima, S. M. (2023). Análise temática de dados qualitativos: uma proposta prática para efetivação. *Revista Sustinere*, 11(1), 402-411. <https://doi.org/10.12957/sustinere.2023.71828>.
- Díaz-Pompa, F., Hernández-Carreón, N. V., Lores-Leyva, I., & Ortiz-Pérez, O. L. (2023). Cooperative learning and social cohesion: Study in the 4th year classes of tourism degree of Cuba and Mexico. *Tuning Journal for Higher Education*, 10(2), 189-222. <https://doi.org/10.18543/tjhe.2417>.
- Dogru, T., Line, N., Hanks, L., Acikgoz, F., Abbott, J., Bakir, S., Berbekova, A., Bilgihan, A., Iskender, A., Kizildag, M., Lee, M., Lee, W., McGinley, S., Mody, M., Onder, I., Ozdemir, O., & Suess, C. (2024). The implications of generative artificial intelligence in academic research and higher education in tourism and hospitality. *Tourism Economics*, 30(5), 1083-1094. <https://doi.org/10.1177/13548166231204065>.
- Enríquez, I. G., Cutuli, M. S., & Mancha-Cáceres, O. I. (2023). Enhancing Collaborative Learning in Higher Education through Podcast Production: An Experiential Approach with Anthropology and Tourism Students. *Education Sciences*, 13(9). <https://doi.org/10.3390/educsci13090898>.
- Educational Resources Information Center (2022). ERIC. Recuperado em 16 de junho de 2025, de <https://eric.ed.gov/?faq-content>.
- Fonseca, P., de Lurdes Martins, M., & Pereira, J. (2024). Photography and digital storytelling in English for tourism classroom. *Educational Media International*, 61(1-2), 57-74. <https://doi.org/10.1080/09523987.2024.2357951>.
- Freire, P. (1994). *Pedagogia do oprimido* (17a ed.). Paz e Terra. (Original work published 1970).
- Gao, T. (2025). Research on the design of online gamified tourism education activities based on Moodle platform. *Entertainment Computing*, 52. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100823>.
- Hou, H. (Cynthia), Lai, J. H. K., & Wu, H. (2023). Project-based learning and pedagogies for virtual reality-aided green building education: case study on a university course. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 24(6), 1308-1327. <https://doi.org/10.1108/IJSHE-06-2022-0197>.
- Ismail, N. H. A., Awwad, S. A. B., Thinakaran, R., Quah, W. B., & Muniandy, M. (2024). Virtual Reality and Gamification in Hospitality Education at Front Desk. *TEM Journal*, 13(3), 1973-1980. <https://doi.org/10.18421/TEM133-25>.
- Junaid, I., & Sigala, M. (2024). Is online learning effective for practice-based tourism courses? A constructive learning approach. *Tourism and Hospitality Management*, 30(2), 225-238. <https://doi.org/10.20867/thm.30.2.6>.
- Kersh, N., & Laczik, A. (2022). Reconsidering the nature of the learning space in practically-based higher education: Innovative approaches to higher education in the UK context. *Hungarian Educational Research Journal*, 12(4), 370-383. <https://doi.org/10.1556/063.2021.00095>.
- Kilpatrick, W. H. (1918). The Project Method. *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education*, 19(4), 1-5. <https://doi.org/10.1177/016146811801900404>.
- Lee, N., & Jo, M. (2023). Exploring problem-based learning curricula in the metaverse: The hospitality students' perspective. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 32. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2023.100427>.
- Liu, Q. (2024). Digital Transformation of Higher Education in China: Ways to Improve Academic Performance. *Croatian Journal of Education*, 26(1), 213-232. <https://doi.org/10.15516/cje.v26i1.4903>.
- Mais-Thompson, E., Brown, B., & Paul, N. (2025). Unique practices in teaching affective learning in a higher education applied curriculum. *Curriculum Journal*, 36(1), 180-199. <https://doi.org/10.1002/curj.285>
- Matias, E. M., & Endres, A. V. (2023). I Teach; Do You Teach? Monitors' Experience in the use of active methodologies in Tourism and Hospitality graduation courses at the Federal University of Paraíba State. *PASOS Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 21(1), 213-230. <https://doi.org/10.25145/j.pasos.2023.21.014>
- Muñoz, K. E., Roma, M., & Almiñe-Catacutan, M. (2025). Enhancing tourism students' intercultural skills with design thinking. *Anatolia*, 36(3), 573-587. <https://doi.org/10.1080/13032917.2025.2451902>

- Nair, B. B. (2022a). Endorsing gamification pedagogy as a helpful strategy to offset the COVID-19-induced disruptions in tourism education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 30(1), 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2021.100362>.
- Nair, B. B. (2022b). The new normal of tourism higher education: Endorsing gamification pedagogy for nurturing employability skills. *Anatolia*, 33(2), 281-284. <https://doi.org/10.1080/13032917.2021.1999282>.
- Neuts, B. (2020). Gamification of Urban Development Strategies: Facilitating Understanding of Stakeholder Roles and Strategies. *SCHOLE: A Journal of Leisure Studies and Recreation Education*, 35(2), 101-109. <https://doi.org/10.1080/1937156X.2020.1718034>.
- Nimri, R., & Yang, E. (2024). Addressing the elephant in the room: engaging students in ChatGPT conversations on assessments. *Journal of Teaching in Travel and Tourism*, 24(4), 426-437. <https://doi.org/10.1080/15313220.2024.2384741>.
- Obrador, P. (2020). A freegan pop-up café: Embedding critical hospitalities into the curriculum. *Hospitality & Society*, 10(1), 87-106. https://doi.org/10.1386/hosp_00013_1.
- O'Connor, N. (2021). Using active-learning strategies on travel-and-tourism higher-education programmes in Ireland. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 29, 1-5. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2021.100326>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2022). A declaração PRISMA 2020: diretriz atualizada para relatar revisões sistemáticas. *Revista Panamericana de Salud Pública*, 46(1). <https://doi.org/10.26633/RPSP.2022.112>.
- Patel, N. S., & Lim, J. T. (2025). Critical design futures thinking and GenerativeAI: a Foresight 3.0 approach in higher education to design preferred futures for the industry. *Foresight*, 27(2), 380-402. <https://doi.org/10.1108/FS-11-2023-0228>.
- Peng, K. L., Lin, P. M. C., Xu, J., & Wang, X. (2022). Realtime online courses mutated amid the COVID-19 pandemic: Empirical study in hospitality program. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 30. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2022.100379>.
- Phi, G. T., & Clausen, H. B. (2021). Fostering innovation competencies in tourism higher education via design-based and value-based learning. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 29. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2020.100298>.
- Placido, R. L., Dos Santos, M. A., Monteiro, E. L., Souza, T. S. R., Loureiro, V. J. S., Paixão, F. J. D., Xavier, R. M. L., Pereira, C. S., C-Souza, R. S. & Amaral, L.V. (2024) Acesso Às Tecnologias Na Formação De Professores Diante Das Desigualdades Regionais: Uma Revisão Sistemática. *Journal of Business and Management*. 26(8). 15-26. <https://doi.org/10.9790/487X-2608081526>.
- Poddubnaya, T. N., Zadneprovskaya, E. L., Dzhum, T. A., & Khatit, F. R. (2020). Using the electronic information and educational environment of the university in the training of tourism industry workers. *Revista Amazonia Investiga*, 9(28), 249-259. <https://doi.org/10.34069/ai/2020.28.04.28>.
- Prince, M. (2004). Does Active Learning Work? A Review of the Research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223-231. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>.
- Pujasari, R. S., Fatimah, A. S., Sri, M., & Sulastri, F. (2024). Potential Benefits of Metaverse Concept Implementation in English for Tourism Course: A Case Study in Indonesian Higher Education Contexts. *International Journal of Language Education*, 8(3), 520-532. <https://doi.org/10.26858/ijole.v8i3.66494>.
- Rodrigues, D. S., Sales, L. dos S., & Menezes, P. D. L. de. (2021). Ensino e Aprendizagem na Educação Superior: Percepção dos Alunos de Hotelaria de uma Universidade Pública. *Revista Rosa Dos Ventos - Turismo e Hospitalidade*, 13(3), 790-810. <https://doi.org/10.18226/21789061.v13i3p790>.
- Rodrigues, I., Freitas, A. da Silva., & Zuzo, E. (2017). *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. Editora Ltda.

- Rong-Da Liang, A. (2021). Examining the factors of experiential learning and teaching style: A case study of a hospitality and tourism program. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 29. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2021.100332>.
- Santos, V., Pais, S., & Hall, A. (2021). Mathematics Classes for Tourism Undergraduate Students and Pre-service Teachers with Active Methodologies using Technologies. *International Journal for Technology in Mathematics Education*, 28(3), 203–211. https://doi.org/10.1564/tme_v28.3.10.
- Sebby, A. G., & Brown, C. (2020). Experiential learning in hospitality management curriculum: Case study in rural Southeast U.S. *Research in Higher Education Journal*, 38. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:225820854>.
- Shi, J., Zhang, J., & Cai, L. A. (2021). Active learning for an introductory tourism course—a case study. *Journal of Teaching in Travel and Tourism*, 21(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/15313220.2020.1770663>.
- Silva, J. V. S., & Nagabe, F. (2024). Aprendizagem Baseada em Projeto (ABP) no desenvolvimento do hoteleiro: um estudo de caso na Paraíba. *Revista Hospitalidade*, 21, 99–119. <https://doi.org/10.29147/revhosp.v21.1147>.
- Soliman, D. M. (2024). Do I Know My Lecturer? Lecturer-Student Interaction in Tourism Higher Education Blended Learning in COVID-19 Era: The Case of Egypt. *Journal of Hospitality and Tourism Education*, 36(4), 348–358. <https://doi.org/10.1080/10963758.2023.2191323>.
- Souza, J. H. A., & Ribeiro, M. S. S. (2024). Metodologias Ativas e Protagonismo Juvenil no Ensino Médio. *Revista Ciências Humanas*, 17(2). <https://doi.org/10.32813/2179-1120.2024.v17.n2.a1048>.
- Tan, C. C., Saghier, E. G., & Selem, K. M. (2025). Potential Barriers to Digital Transformation and Faculty Member Efficiency: Applying SAMR Model in Hospitality Higher Education. *Journal of Quality Assurance in Hospitality and Tourism*. <https://doi.org/10.1080/1528008X.2025.2493144>.
- Walters, T. (2021). Delivering employable event studies graduates: Student perspectives on the benefits of experiential learning. *Event Management*, 25(5), 521–533. <https://doi.org/10.3727/152599518X15299559637653>.
- Wang, M. J., Yang, L. Z., & Chen, T. L. (2023). The effectiveness of ICT-enhanced learning on raising intercultural competencies and class interaction in a hospitality course. *Interactive Learning Environments*, 31(2), 994–1006. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1815223>.
- Wu, H. C., Chen, X., & Chang, Y. Y. (2021). What drives green experiential outcomes in tourism higher education? *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 29. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2020.100294>.
- Zaninelli, T., Caldeira, G., & de Souza Fonseca, D. L. (2022). Veteranos, Baby Boomers, Nativos Digitais, Gerações X, Y e Z, Geração Polegar e Geração Alfa. *Brazilian Journal of Information Science: Research Trends*, 16, e02143. <https://doi.org/10.36311/1981-1640.2022.v16.e02143>.
- Zarouk, M. Y., Olivera, E., & Khaldi, M. (2020). The impact of flipped project-based learning on self-regulation in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(17), 127–147. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i17.14135>.
- Zhang, X., Koseoglu, M. A., King, B., & Aladag, O. F. (2023). Why are Faculty Unfavorably Disposed to MOOCs? — A Sharing of Views by Chinese Hospitality Educators. *Journal of Hospitality and Tourism Education*, 35(2), 123–132. <https://doi.org/10.1080/10963758.2021.1963749>

Declaração de Disponibilidade de dados

Todos os dados relevantes estão disponíveis no texto.

Informação dos Autores

João Vitor Santos Da Silva

Mestrando no programa Pós-Graduação em Hotelaria e Turismo da Universidade Federal de Pernambuco (PPHTur/UFPE). Bacharel em Hotelaria pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Atuação nas áreas de hotelaria e turismo, com foco em governança hoteleira, análise de imagem, metodologias ativas e gamificação no ensino de hospitalidade. Possui experiência na gestão de projetos como ex-diretor de Projetos da Empresa Júnior de Hotelaria e Turismo (HoTur), além de participação em eventos acadêmicos e projetos de extensão. Publicações em periódicos e congressos sobre inovação e gestão no setor hoteleiro. Contribuições: Concepção, Análise formal, Investigação, Metodologia, Administração do projeto, Visualização, Escrita – rascunho original, Redação – revisão e edição, Aquisição de financiamento.

E-mail: Vitorsilva121212@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-3469-0762>

Sérgio Rodrigues Leal

Professor Associado do Departamento de Hotelaria e Turismo e Docente Permanente do Programa de Pós-Graduação em Hotelaria e Turismo da UFPE. Bacharel em Turismo com MBA em Marketing de Serviços pela UFPE, Mestre em Turismo pela James Cook University (Austrália) e Ph.D. em Turismo pela University of Surrey (Reino Unido) com estágio pós-doutoral pela Breda University of Applied Sciences (Holanda)

Contribuições: Análise formal, Administração do projeto, Supervisão, Redação – revisão e edição.

E-mail: sergio.rleal@ufpe.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4898-4489>

Viviane Santos Salazar

Doutora e Mestre em Administração pelo Programa de Pós-Graduação em Administração (PROPAD) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Possui graduação em Administração pela Universidade de Pernambuco (UPE) e em Hotelaria pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Atualmente, é Professora Adjunta II do Departamento de Hotelaria e Turismo da UFPE, atuando nas áreas de estratégia empresarial e comportamento do consumidor nas áreas de turismo, gastronomia e hotelaria.

Contribuições: Análise formal, Metodologia, Administração do projeto, Supervisão, Redação – revisão e edição.

E-mail: viviane.ssalazar@ufpe.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7046-3703>