

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
CENTRO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO PÚBLICA DO TURISMO E
DESENVOLVIMENTO REGIONAL**

Deise Luci Dias Lima e Victor Cavalari Vieira de Oliveira

Reflexão em Torno do Passaporte Turístico da Serra da Mantiqueira: Gamificação e Instrumento de Marketing dos Municípios da IGR Terras Altas da Mantiqueira, Minas Gerais

Juiz de Fora
2026

Deise Luci Dias Lima^{1*} e Victor Cavalari Vieira de Oliveira^{2**}

Reflexão em Torno do Passaporte Turístico da Serra da Mantiqueira: Gamificação e Instrumento de Marketing dos Municípios da IGR Terras Altas da Mantiqueira, Minas Gerais

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro de Educação a Distância da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Gestão Pública do Turismo e Desenvolvimento Regional.

Orientadora: Profa. Dra. Miriane Sigiliano Frossard Nunes

Juiz de Fora
2026

1*Pós – Graduanda na Especialização em Gestão Pública do Turismo e Desenvolvimento Regional (UFJF). Bacharel em Turismo (UFJF). E-mail: deiseldl1976@gmail.com

2**Pós - Graduando na Especialização em Gestão Pública do Turismo e Desenvolvimento Regional (UFJF). Bacharel em Direito (UNIFAMINAS) e Administração (IF Sudeste de Minas Gerais). E-mail: victorcavalari.controleinterno@gmail.com

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Luci Dias Lima e Cavallari Vieira de Oliveira, Deise e Victor.
Passaporte Turístico da Serra da Mantiqueira : Gamificação e Instrumento de Marketing dos Municípios da Serra da Mantiqueira do Sul de Minas Gerais / Deise e Victor Luci Dias Lima e Cavallari Vieira de Oliveira. -- 2026.
30 f.

Orientadora: Miriane Sigiliano Frossard Nunes
Trabalho de Conclusão de Curso (especialização) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Ciências Humanas.
Especialização em Gestão Pública de Turismo e Desenvolvimento Regional, 2026.

1. Turismo. 2. Passaporte . 3. Gamificação. I. Sigiliano Frossard Nunes, Miriane, orient. II. Título.

Deise Luci Dias Lima e Victor Cavalari Vieira de Oliveira

Reflexão em Torno do Passaporte Turístico da Serra da Mantiqueira: Gamificação e Instrumento de Marketing dos Municípios da IGR Terras Altas da Mantiqueira, Minas Gerais

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro de Educação a Distância da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Gestão Pública do Turismo e Desenvolvimento Regional.

Aprovada em 14 de abril de 2026.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Miriane Sigiliano Frossard Nunes - Orientadora
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Edwaldo Sérgio dos Anjos Júnior
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dedicamos este trabalho aos nossos cônjuges que nos auxiliaram com compreensão e paciência durante nossas ausências que se fizeram necessárias para a conclusão do mesmo.

AGRADECIMENTOS

Inicialmente, registramos nossos agradecimentos a Deus, pela dádiva da vida, pelo conhecimento e pela capacidade de superar os desafios acadêmicos e profissionais que se apresentaram ao longo desta trajetória.

Agradecemos aos nossos cônjuges, pelo apoio incondicional, pelo incentivo constante e por compartilharem conosco os esforços e conquistas desta etapa tão significativa da carreira acadêmica.

Rendemos homenagem àqueles que não estão mais presentes em vida, mas cujos ensinamentos, valores e retidão permanecem como referência ética e motivação para a continuidade do percurso acadêmico e pessoal.

Expressamos nossa gratidão aos familiares, amigos e colegas, que compreenderam nossas ausências em momentos de convívio social, demonstrando paciência, compreensão e suporte durante o desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão de Curso.

Por fim, registramos nosso profundo reconhecimento à Universidade Federal de Juiz de Fora e à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, bem como a todos os docentes desta formação. De modo especial, agradecemos à Professora Doutora Miriane, cuja generosidade, disponibilidade e orientação foram fundamentais para a elaboração deste trabalho, oferecendo suporte acadêmico e incentivo intelectual que foram determinantes para o êxito deste estudo.

RESUMO

Reflexão em Torno do Passaporte Turístico da Serra da Mantiqueira: Gamificação e Instrumento de Marketing dos Municípios da IGR Terras Altas da Mantiqueira, Minas Gerais

O presente estudo propõe a criação do Passaporte Turístico da Serra da Mantiqueira como instrumento de marketing e promoção turística dos municípios de Pouso Alto, Itamonte e Passa Quatro, situados na Serra da Mantiqueira, Sul de Minas Gerais. Trata-se de um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Programa de Especialização em Gestão Pública do Turismo e Desenvolvimento Regional da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), desenvolvido por dois acadêmicos. Para o desenvolvimento da pesquisa, foi adotada uma abordagem qualitativa, baseada em pesquisa bibliográfica e análise documental nacional, utilizando como referência artigos e publicações disponíveis na plataforma CAPES. O estudo fundamenta-se nos conceitos de gamificação aplicados ao turismo, demonstrando como elementos de jogos podem ser utilizados para engajar turistas, moradores e atores locais, promovendo experiências vivenciais, gastronômicas e culturais ao longo das rotas turísticas. O Passaporte físico proposto atua como ferramenta estratégica para incentivar o deslocamento entre os municípios, aumentando o tempo de permanência dos visitantes, fortalecendo vínculos intermunicipais e contribuindo para o desenvolvimento econômico, social e cultural da região. Ressalta-se, ainda, a importância da cooperação entre setor público, iniciativa privada, trade turístico e comunidades locais, como forma de gerar emprego, renda e oportunidades, consolidando a Serra da Mantiqueira como destino turístico integrado e sustentável.

Palavras-chave: Passaporte turístico; Turismo; Gamificação; Marketing territorial; Desenvolvimento regional.

Alunos: Deise Luci Dias Lima
Victor Cavalari Vieira de Oliveira

Orientadora: Miriane Sigiliano Frossard Nunes

ABSTRACT

Reflection on the Tourist Passport of the Serra da Mantiqueira: Gamification and Marketing Tool for the Municipalities of the IGR Terras Altas da Mantiqueira, Minas Gerais

This study proposes the creation of the Serra da Mantiqueira Tourist Passport as a marketing and tourism promotion tool for the municipalities of Pouso Alto, Itamonte, and Passa Quatro, located in the Serra da Mantiqueira, southern Minas Gerais. This is a Final Course Project (TCC) from the Specialization Program in Public Tourism Management and Regional Development at the Federal University of Juiz de Fora (UFJF), developed by two students. A qualitative approach was adopted for the research, based on bibliographic research and national document analysis, using articles and publications available on the CAPES platform as references. The study is based on the concepts of gamification applied to tourism, demonstrating how game elements can be used to engage tourists, residents, and local stakeholders, promoting experiential, gastronomic, and cultural experiences along tourist routes. The proposed physical passport acts as a strategic tool to encourage travel between municipalities, increasing the length of stay of visitors, strengthening intermunicipal ties, and contributing to the economic, social, and cultural development of the region. Furthermore, the importance of cooperation between the public sector, private initiative, tourism industry, and local communities is highlighted as a way to generate employment, income, and opportunities, consolidating the Serra da Mantiqueira region as an integrated and sustainable tourist destination.

Keywords: Tourist passport; Tourism; Gamification; Territorial marketing; Regional development.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
CODEMGE	Companhia de Desenvolvimento de Minas Gerais
COMTUR	Conselho Municipal de Turismo
FECITUR	Federação das Instâncias de Governança Regional de Minas Gerais
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
IGR	Instância de Governança Regional
SECULT MG	Secretaria de Estado e Cultura e Turismo de Minas Gerais
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

SUMÁRIO

1	
INTRODUÇÃO.....	10
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	14
3 METODOLOGIA.....	19
4 CARACTERIZAÇÃO DA ÁREA DE ESTUDO: SERRA DA MANTIQUEIRA (MG)	
4.1 Aspectos Geográficos, Identidade Regional e suas Potencialidades.....	20
4.2 Caracterização dos municípios: história, geografia e potencial turístico	21
4.2.1 Pouso Alto	22
4.2.2 Passa Quatro	22
4.2.3 Itamonte	22
5 ANÁLISE DO CENÁRIO TURÍSTICO ATUAL NO SUL DE MINAS	25
5.1 Diagnóstico turístico integrado da Serra da Mantiqueira.....	27
6 ESTUDO DE CASO DE SUCESSO: PASSAPORTE DA ESTRADA REAL	29
7 PROPOSTA DE PRODUTO TURÍSTICO: PASSAPORTE MANTIQUEIRA	31
7.1 Apresentação da proposta	31
7.2 Objetivos do Passaporte Mantiqueira	32
7.3 Estrutura e funcionamento	32
7.4 Dinâmica de gamificação	33
7.5 Regras de participação	34
7.6 Diferenciais da proposta	34
7.7 Potenciais impactos	34
7.8 Considerações sobre implementação	35
7.9 Estratégias para integração dos municípios e promoção conjunta	35
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
9 REFERÊNCIAS	38

1 INTRODUÇÃO

A região da Serra da Mantiqueira, com parte de seu território localizada no sul do estado de Minas Gerais, constitui uma área de elevada relevância turística, ambiental e cultural. Caracteriza-se por um conjunto paisagístico de montanhas, patrimônio natural e imaterial, além de uma gastronomia fortemente vinculada aos saberes tradicionais mineiros, compondo um cenário multifacetado que integra atrativos naturais, manifestações culturais, religiosidade, turismo de aventura, turismo rural e experiências gastronômicas reconhecidas regionalmente.

Apesar desse expressivo potencial turístico, observa-se que muitos desses destinos ainda enfrentam desafios relacionados à escassez de investimentos em marketing estratégico e à baixa articulação institucional entre os municípios. Tal cenário limita a valorização de seus patrimônios materiais e imateriais, bem como restringe o desenvolvimento econômico e social da região. A promoção turística, em geral, ocorre de forma fragmentada e desarticulada, reforçando a necessidade de planejamento integrado, apoio técnico e governança cooperativa, de modo a otimizar recursos públicos e promover experiências turísticas sustentáveis sem comprometer a qualidade de vida das comunidades locais (BENI, 2001).

Em outubro de 2025, o Governo de Minas Gerais, por meio da Secretaria de Estado de Cultura e Turismo (SECULT-MG) e da Companhia de Desenvolvimento de Minas Gerais (CODEMGE), promoveu uma press trip com 30 jornalistas e influenciadores de diferentes regiões do país, com o objetivo de divulgar o potencial turístico, cultural e gastronômico de oito municípios da Serra da Mantiqueira sul-mineira: Bom Jardim de Minas, Andrelândia, São Tomé das Letras, Baependi, Pouso Alto, Passa Quatro, Alagoa e Itamonte (SECULT-MG, 2025).

Ainda segundo a SECULT-MG, no dia 15 do mesmo mês, foi realizado em Baependi um encontro com secretários de turismo e prefeitos dos municípios envolvidos, ocasião em que a Subsecretária Maristela Rangel deu início oficial à press trip, destacando-a como uma ação estratégica de promoção do estado. Conforme ressaltado pela Secretária de Estado de Cultura e Turismo, Bárbara Botega, trata-se de uma iniciativa que contribui para a consolidação de Minas Gerais como destino turístico completo, integrando cultura, natureza e gastronomia.

O Sul de Minas Gerais apresenta um cenário turístico diversificado e consolidado, capaz de atender diferentes perfis de visitantes por meio de uma rede de destinos integrados. Nesse contexto, a implementação de um passaporte turístico regional emerge como uma estratégia inovadora de promoção e organização da experiência turística,

baseada em princípios de gamificação, capazes de estimular o engajamento dos visitantes e fortalecer o fluxo entre os municípios.

As políticas públicas de turismo em Minas Gerais são estruturadas a partir do modelo de regionalização, operacionalizado pelas Instâncias de Governança Regional (IGRs), que constituem o eixo do Programa de Regionalização do Turismo no estado. Atualmente, existem 48 IGRs, responsáveis pela articulação entre poder público, iniciativa privada e sociedade civil, promovendo o desenvolvimento integrado e sustentável dos territórios turísticos (SECULT-MG, 2019).

Neste estudo, optou-se por delimitar a análise aos municípios de Pouso Alto, Itamonte e Passa Quatro, integrantes da IGR Terras Altas da Mantiqueira. A escolha justifica-se pela proximidade geográfica, complementaridade da oferta turística e inserção em áreas de elevada relevância ambiental, como a Serra do Papagaio e o Parque Nacional do Itatiaia, reconhecidos por sua biodiversidade e potencial para o turismo de natureza.

O marketing turístico local assume papel estratégico na promoção desses destinos, envolvendo ações de divulgação em mídias tradicionais, plataformas digitais, redes sociais e mecanismos de avaliação de experiências. Nesse contexto, a gamificação destaca-se como ferramenta contemporânea, podendo ser aplicada tanto em ambientes digitais quanto em instrumentos físicos, como passaportes turísticos e mapas interativos.

A relevância deste estudo fundamenta-se na compreensão do turismo como vetor de desenvolvimento econômico regional, especialmente em municípios de pequeno e médio porte, que compartilham características históricas, culturais e ambientais semelhantes. A valorização dos atrativos turísticos, associada a estratégias de marketing e gamificação, pode contribuir para a ampliação de investimentos públicos e privados, fortalecimento da governança local e aumento da competitividade regional.

Dessa forma, este trabalho busca analisar de que maneira a gamificação, por meio de passaportes turísticos, pode impulsionar o desenvolvimento socioeconômico e promover a integração dos municípios de Pouso Alto, Itamonte e Passa Quatro. Parte-se da hipótese de que tais estratégias favorecem o aumento do fluxo turístico, a valorização do patrimônio local e a criação de experiências mais imersivas e significativas.

Metodologicamente, a pesquisa caracteriza-se como qualitativa, baseada em revisão bibliográfica, análise documental e levantamento de dados secundários sobre os municípios estudados. Além disso, propõe-se a discussão de elementos estruturantes da gamificação, como sistemas de pontuação, níveis de progressão, recompensas, desafios e mecanismos de engajamento aplicados ao turismo regional.

O presente trabalho contribui para o debate acadêmico ao demonstrar que estratégias de gamificação, aplicadas ao turismo por meio de passaportes regionais, podem atuar como instrumentos de desenvolvimento econômico e social na Serra da Mantiqueira

sul-mineira. Tais estratégias favorecem a descentralização do fluxo turístico, incentivam a descoberta de atrativos menos explorados e contribuem para a preservação do patrimônio natural, histórico e cultural.

Como objetivo geral, busca-se demonstrar como a gamificação, por meio de um passaporte turístico regional, pode estruturar, organizar e potencializar a experiência turística na Serra da Mantiqueira. Especificamente, pretende-se analisar a viabilidade de um modelo de passaporte gamificado capaz de integrar atrativos culturais, históricos, gastronômicos e ambientais, promovendo maior interação entre turistas, comunidades locais e empreendimentos turísticos.

Nesse sentido, o estudo está estruturado em capítulos que abrangem: referencial teórico; uso da gamificação; estrutura da gamificação aplicada ao turismo; metodologia; caracterização da área de estudo; diagnóstico turístico integrado; estudo de caso da Estrada Real; estratégias de integração regional; proposta do passaporte turístico; análise de impactos e considerações sobre implementação, culminando nas considerações finais e referências.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Em Minas Gerais o crescimento do turismo ocorre devido a ampla oferta de recursos naturais, culturais, religioso e gastronômico, segundo Cruz (2018) esse crescimento causa impacto econômico nos municípios, gerando emprego no comércio, na prestação de serviços e nas atividades ligadas direta e indiretamente ao turismo. A atividade turística tem sido muito utilizada como alternativa de desenvolvimento econômico dos municípios, contribuindo para o crescimento das cidades, da região e do estado.

A vocação turística da região da Serra da Mantiqueira sul-mineira abrange municípios que oferecem aos turistas oriundos dos grandes centros urbanos, ligados ao stress, a poluição, a violência e a baixa qualidade de vida, a oportunidade de experienciar lugares com atrativos típicos, produtos de qualidade e um ambiente tranquilo.

O desenvolvimento do turismo regional de forma planejada é um veículo de incentivo à prática de um turismo sustentável. A Serra da Mantiqueira é uma área de importância biológica para conservação e manutenção de espécies, contando com dois Parques Nacionais e seis Estaduais segundo nos apresentam Barbosa; Resende; Gonçalves (2017).

O Sul de Minas é descrito por Souza; Borém; Alves (2013) como uma região para além da delimitação geográfica, oferecendo um turismo amplo e diverso nos seus nichos. Toda a Serra da Mantiqueira tem uma relevância nacional que passa por aspectos ambientais, históricos e culturais, o turismo regional contribui não somente como fator econômico e sim como um fator que atinge diversas áreas nas comunidades onde são desenvolvidos, como as áreas socioculturais e ambientais.

Os municípios têm características similares entre si, como por exemplo, os saberes tradicionais mineiros, mas ainda assim guardam características particulares que os distinguem uns dos outros, lados ambíguos, porém que permitem uma roteirização atraente.

As Políticas Públicas de Turismo em Minas Gerais são desenvolvidas de forma regionalizada, seguindo orientações da SECULT MG, o que leva à criação dos Circuitos Turísticos (Morais; Oliveira; Paim, 2015).

Esses circuitos estão por todo o estado de Minas Gerais compondo as IGRs (Instância de Governança Regional), todas certificadas pela SECULT MG, somando 48 no total e abarcando 742 municípios. As IGRs estão sob a atuação da FECITUR (Federação das Instâncias de Governança Regional de Minas Gerais), que promove o desenvolvimento e o fortalecimento de políticas públicas e a integração do turismo mineiro, em acordo com as esferas governamentais e os agentes turísticos locais e regionais (FECITUR, 2026).

Um roteiro ligando as 3 cidades sul mineiras, Pouso Alto, Itamonte e Passa Quatro, levará o turista a diferentes experiências, o que as torna atraentes para o visitante ao mesmo tempo em que o incentiva a percorrer todo o trajeto, movimentando a economia e promovendo o marketing regional.

As experiências proporcionarão aos visitantes vivências nos cinco sentidos (visão, audição, tato, paladar e olfato), conforme for acontecendo o contato com os nichos turísticos ofertados por cada um dos municípios (religião, história, ecoturismo e gastronomia), o que automaticamente promoverá um *marketing* de experiência, onde segundo Sargi e Mattos (2015) o produto final entregue ao consumidor serão experiências conectadas aos sentidos e as emoções individuais.

Promover um destino turístico de forma eficaz passa pelo bom desenvolvimento do marketing dos produtos e serviços que o compõem. Oliveira; Rosa; Flores; Zucco, (2025) nos falam que o marketing desempenha um papel estratégico nessa promoção, enquanto impulsiona o turismo que atrai e satisfaz os desejos dos visitantes.

Um bom marketing do turismo é fundamental para que o destino trabalhado tenha sucesso e se desenvolva o que lhe proporciona destaque no mercado, principalmente se as experiências entregues forem únicas e memoráveis (Front, McCabe, 2017). Os jogos promovem interatividade entre as pessoas e proporcionam a elas momentos satisfatórios onde podem compartilhar suas experiências, suas conquistas e sucessos.

Um dos meios de promover o marketing no turismo é a *gamificação* através do uso de passaporte, o que impulsiona o crescimento, ao mesmo tempo em que melhora os diversos setores da sociedade (educação, saúde,

transporte, etc) de forma sustentável. É um meio de gerir o patrimônio com responsabilidade e inclusão dos seus atores.

Como exemplo temos o Passaporte Estrada Real que foi implantado em 2014, para que os turistas possam registrar suas trajetórias pela maior rota turística do Brasil com mais de 1.600 km de extensão.

O Passaporte incentiva o turista a valorizar a identidade e a beleza da região. Ao percorrer um circuito é necessário que ao longo seu trajeto o viajante faça uso de hospedagens, restaurantes, lanchonetes, postos de gasolina e comércio em geral, fortalecendo a economia e o desenvolvimento regional.

Segundo Teixeira (2023) uma gamificação pode ser entendida como o ato de aplicar aspectos de jogos virtuais em outros ambientes, como por exemplo nas ruas ou lugares turísticos, criando uma possibilidade de desenvolver a atividade turística através do estímulo ofertado ao visitante para que esse percorra todo o trajeto. Dessa forma a gamificação não se prende ao mundo virtual, podendo ser implantada de forma que não necessita do uso da internet.

A gamificação no turismo tem uma marca comum dos dois campos, o dos jogos e o das viagens, que é o entretenimento segundo debate Domingues (2018).

2.1. O uso da Gamificação

O uso de estratégias oriundas de jogos de videogame aplicadas ao turismo possibilita maior engajamento dos visitantes e contribui para a otimização da experiência de lazer, entretenimento e atividades lúdicas, ampliando também o potencial educativo e cultural das práticas turísticas.

Para Paffrath e Cassol (2014), as técnicas de gamificação podem ser aplicadas em situações cotidianas, não se restringindo a mídias específicas ou à intenção original do desenvolvedor. De forma complementar, Huotari e Hamari (2012) definem a gamificação como o uso da mecânica e do pensamento dos jogos para envolver o público e resolver problemas em contextos não relacionados diretamente ao jogo.

No campo do turismo, Souza (2025) destaca que a atividade turística potencializa e fortalece a identidade local, ao mesmo tempo em que promove experiências enriquecedoras. Nesse sentido, estratégias de divulgação que ultrapassam o caráter meramente informativo passam a oferecer formas de interação que envolvem e inspiram os visitantes.

A gamificação no turismo não se limita ao uso de ferramentas do ambiente digital, sendo também aplicável em contextos offline, como é o caso dos passaportes turísticos

físicos. Conforme Freire e Pereira (2002), utilizando-se de diferentes fontes de conhecimento e formas de comunicação, o ambiente interpretado convida e facilita o visitante a aproximar-se, experimentar, interagir, conhecer e refletir criticamente sobre a dinâmica cultural do território, ampliando os significados da experiência turística.

Nesse contexto, o termo “passaporte” deriva do francês *passport*, que significa “ato de passar por um porto”, tendo surgido como instrumento de controle e autorização de circulação entre territórios portuários (Revista VEJA, 2015). No Brasil, o primeiro passaporte turístico regional estruturado foi o da Estrada Real, criado em 2014 pelo Instituto Estrada Real, com o objetivo de incentivar a circulação turística entre municípios ao longo de aproximadamente 1.600 km de percurso.

Com a ampliação do uso desse instrumento e sua incorporação às estratégias de marketing turístico, observa-se que os visitantes passam a compartilhar experiências, buscar conquistas simbólicas e interagir socialmente a partir dos resultados obtidos, aproximando o turismo da lógica dos jogos.

Souza (2025) complementa essa análise ao afirmar que o desenvolvimento do passaporte turístico transcende o caráter meramente informativo, ao ampliar as possibilidades de engajamento dos visitantes com os atrativos locais. Trata-se de uma ferramenta que integra funcionalidade e narrativa, valorizando a cultura local e promovendo a interação contínua com o território.

De forma complementar, Souza, Varum e Eusébio (2017) observam que o passaporte pode ser compreendido como um instrumento de gamificação aplicado ao marketing turístico, contribuindo tanto para o envolvimento dos visitantes quanto para processos de capacitação e integração entre gestores e empreendimentos turísticos.

Como todo sistema lúdico, a gamificação requer o estabelecimento de regras claras de ingresso, permanência, duração e encerramento, de modo a garantir o senso de justiça e engajamento dos participantes. Nesse sentido, Domingues (2018) destaca que a gamificação no turismo compartilha uma característica central entre jogos e viagens: o entretenimento como elemento estruturante da experiência.

2.2 Estrutura da gamificação aplicada ao turismo

A aplicação da gamificação ao turismo requer a estruturação da experiência a partir de três dimensões fundamentais: dinâmicas, mecânicas e componentes, que, de forma integrada, definem como o visitante interage com o território e constroi sua jornada turística.

As dinâmicas da gamificação correspondem aos elementos subjetivos e motivacionais que orientam o comportamento do turista ao longo da experiência. No contexto do turismo regional, destacam-se dinâmicas como curiosidade, progressão,

descoberta, pertencimento e conquista. Esses elementos transformam o deslocamento turístico em uma jornada contínua de exploração territorial, na qual o visitante assume papel ativo na construção de sua experiência. Dessa forma, o turismo deixa de ser apenas consumo de atrativos e passa a constituir um processo de envolvimento emocional e cognitivo com o destino.

As mecânicas de jogo, por sua vez, referem-se aos sistemas estruturais que operacionalizam essas dinâmicas, traduzindo-as em regras e interações concretas. No contexto da gamificação turística, destacam-se:

- Sistema de progressão territorial, no qual o visitante avança conforme visita diferentes municípios ou atrativos;
- Sistema de pontos ou selos, atribuídos a cada experiência turística realizada;
- Desafios ou missões turísticas, como visitas a atrativos específicos ou rotas temáticas;
- Sistema de conquistas (badges), representando marcos de experiência, como “Explorador da Serra” ou “Viajante da Mantiqueira”;
- Recompensas simbólicas ou materiais, como certificados e benefícios em estabelecimentos parceiros;
- Registro de progresso por meio de passaportes físicos ou digitais com carimbos de validação.

Essas mecânicas estruturam o comportamento do turista, incentivando a circulação entre diferentes destinos e ampliando o tempo de permanência na região.

Os componentes da gamificação correspondem aos elementos tangíveis que sustentam a experiência. No turismo, destaca-se o passaporte turístico físico ou digital, que funciona como interface entre o visitante e o sistema gamificado, registrando a passagem pelos municípios, validando conquistas e materializando a narrativa da viagem.

No contexto da Serra da Mantiqueira sul-mineira, composta pelos municípios de Pouso Alto, Passa Quatro e Itamonte, essa estrutura permite a organização de um roteiro integrado baseado em lógica de jogo, no qual cada município representa uma etapa da jornada, com desafios específicos associados a seus atrativos naturais, culturais e gastronômicos.

Assim, a gamificação aplicada ao turismo não se limita à inserção de elementos lúdicos isolados, mas constitui um sistema estruturado de design de experiência turística, no qual dinâmicas, mecânicas e componentes atuam de forma integrada. Esse modelo transforma o turista em agente ativo da experiência, fortalece a integração regional, estimula a circulação descentralizada de visitantes e contribui para a valorização do

patrimônio natural e cultural.

3 METODOLOGIA

O desenvolvimento desse trabalho se deu a partir da metodologia qualitativa, no formato de pesquisa bibliográfica com proposta de produto técnico, onde os estudos se debruçaram sobre os temas gamificação, passaporte e marketing, devidamente analisados a partir de publicações anteriores a essa. Para a pesquisa foi utilizado a busca e curadoria de periódicos no portal da CAPES, publicações de turismo na Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) e termos nesses periódicos como game, gamification e turismo em idioma português.

Por se tratar de um exame totalmente textual não houve aplicação de pesquisas ou visitas a campo, as referências utilizadas foram integralmente coletadas em sites acadêmicos, páginas institucionais e fontes de revistas e artigos digitais.

O intuito de nos ater a análise qualitativa textual é o de apresentar dois pontos principais: o primeiro trata sobre como a implantação de um roteiro turístico, que se utiliza do passaporte regional, pode incentivar e motivar os atores envolvidos (turistas, comunidade e gestores locais) a praticar um turismo que mescla diversos nichos (cultura, religião, gastronomia e natureza), e que acolhe um público bastante diversificado enquanto promove o desenvolvimento local.

Já o segundo ponto elucida que a implantação e distribuição do passaporte regional é uma ação que vai além da distribuição de um brinde do jogo, ela promove o fluxo turístico entre as cidades envolvidas e fortalece a identidade de cada município a partir de experiências inovadoras vivenciadas com cada comunidade, tornando assim a gamificação uma aliada dos destinos (Souza; Varum; Eusébio, 2017).

A partir da interpretação dos dados e análises dos artigos sobre o tema, a proposta é criar um projeto piloto que sirva de ferramenta de marketing a ser implementada pelos municípios envolvidos.

Esse trabalho consistiu nas etapas: (1) de investigação da literatura nacional que abordam a gamificação no turismo; (2) conhecer e apresentar o conceito sobre o tema; (3) demonstrar como a ferramenta de aplicação de jogos no contexto do turismo pode ser capaz de motivar, engajar e resolver problemas de desenvolvimento econômico nos municípios envolvidos de forma mais divertida e (4) estimular a cooperação e não a competitividade entre os

municípios envolvidos em um contexto de ganha-ganha.

Por derradeiro analisar o potencial da gamificação para estimular o turismo entre os municípios, fornecer subsídios para futuras pesquisas e pontos limitantes da pesquisa que carecem de investimentos seja humano, material, tempo, finanças entre outros.

4 CARACTERIZAÇÃO DA ÁREA DE ESTUDO: SERRA DA MANTIQUEIRA (MG)

A Serra da Mantiqueira compreende uma cadeia de montanhas que se estende por cerca de 500 Km, atravessando os estados de São Paulo, Minas Geras e Rio de Janeiro. Porém esse trabalho acadêmico irá se ater aos limites geográficos do estado de Minas Gerais por ser o objeto desta pesquisa, e mais especificamente abordaremos as 3 cidades de Minas Gerais que fazem parte do Circuito Turístico da Serra da Mantiqueira no Sul de Minas.

A vocação turística da região da Serra da Mantiqueira sul-mineira abrange as oito cidades a seguir: Bom Jardim de Minas, Andrelândia, São Tomé das Letras, Baependi, Pouso Alto, Passa Quatro, Alagoa e Itamonte.

O desenvolvimento do turismo regional de forma planejada é um veículo de incentivo à prática de um turismo sustentável. A Serra da Mantiqueira é uma área de importância biológica para conservação e manutenção de espécies, contando com dois Parques Nacionais e seis Estaduais segundo nos apresentam Barbosa; Resende; Gonçalves (2017).

4.1 Aspectos Geográficos, Identidade Regional e suas Potencialidades (Gastronomia, Cultura e Nichos Turísticos)

A Serra da Mantiqueira, localizada na região Sudeste do Brasil, constitui um importante conjunto geomorfológico de elevada relevância ambiental, histórica e cultural. No estado de Minas Gerais, especialmente na porção Sul, essa região destaca-se por suas características naturais singulares, clima ameno ao longo do ano e expressiva riqueza sociocultural, fatores que contribuem para a consolidação de sua vocação turística (Brasil, 2018; IBGE, 2022).

No presente trabalho, o recorte territorial concentra-se nos municípios de Pouso Alto, Itamonte e Passa Quatro, integrantes da Instância de Governança Regional (IGR) Terras Altas da Mantiqueira. Esses municípios compartilham elementos comuns, tais como a herança histórico-colonial, a valorização dos

saberes tradicionais e a estreita relação entre a população local e o meio ambiente. Entretanto, apresentam também especificidades que os distinguem, permitindo a diversificação da oferta turística regional (Beni, 2001; MTUR, 2019).

A região da Serra da Mantiqueira caracteriza-se por abrigar algumas das maiores altitudes do território brasileiro, configurando-se como um espaço propício ao desenvolvimento de atividades vinculadas ao turismo de natureza. Nesse contexto, destacam-se segmentos como o ecoturismo, o turismo de aventura, o turismo rural e o turismo cultural, os quais se articulam com a gastronomia típica e com as manifestações religiosas e culturais locais (Brasil, 2010; MTUR, 2018).

No que se refere às especificidades municipais, observa-se que **Pouso Alto** apresenta forte potencial para o desenvolvimento do ecoturismo e do turismo rural, em virtude de suas paisagens naturais preservadas e de sua ambiência tranquila. Tais características favorecem práticas relacionadas ao descanso, à contemplação da natureza e à vivência de experiências sustentáveis (IBGE, 2022).

O município de **Passa Quatro**, por sua vez, configura-se como um dos principais destinos turísticos da região, destacando-se pela oferta de atividades voltadas ao turismo de montanha, turismo de aventura e turismo de bem-estar. Além disso, dispõe de infraestrutura turística consolidada e de um patrimônio histórico-cultural relevante, o que amplia seu potencial de atração e permanência de visitantes (MTUR, 2019; Beni, 2001).

Já **Itamonte** apresenta significativa vocação para o ecoturismo e o turismo de aventura, especialmente devido à sua proximidade com áreas de elevada altitude e unidades de conservação ambiental. O município atua como importante porta de entrada para atividades como montanhismo, trekking e exploração de ambientes naturais, atraindo um público interessado em experiências imersivas na natureza (Brasil, 2010; IBGE, 2022).

Diante desse cenário, a análise dos nichos turísticos desses municípios evidencia a importância da integração entre recursos naturais, culturais e simbólicos na promoção do desenvolvimento regional. Ademais, reforça-se o papel do turismo como instrumento de valorização do patrimônio local e de fortalecimento da identidade regional, contribuindo para a sustentabilidade econômica, social e ambiental da Serra da Mantiqueira no Sul de Minas Gerais (Beni, 2001; MTUR, 2018).

4.2 Caracterização dos Municípios: História, Geografia e Potencial Turístico

4.2.1 Pouso Alto

O município de Pouso Alto possui origem histórica vinculada ao período colonial, tendo se desenvolvido como ponto de passagem de tropeiros que transitavam entre Minas Gerais e o Vale do Paraíba. Sua formação está associada à economia agropecuária e às rotas comerciais do século XVIII.

Geograficamente, Pouso Alto está inserido na Serra da Mantiqueira, apresentando relevo montanhoso, clima ameno e significativa cobertura de vegetação nativa. Essas características favorecem o desenvolvimento de atividades relacionadas ao turismo de natureza.

No que se refere ao turismo, o município destaca-se pelo potencial para o ecoturismo e o turismo rural, oferecendo paisagens preservadas, cachoeiras e experiências ligadas ao modo de vida tradicional. No entanto, ainda apresenta limitações quanto à infraestrutura turística e à promoção integrada do destino, o que restringe sua maior inserção no mercado turístico regional.

4.2.2 Passa Quatro

Passa Quatro possui forte relevância histórica, especialmente por sua ligação com a Revolução Constitucionalista de 1932, sendo palco de importantes acontecimentos militares. Esse legado contribui para a construção de sua identidade cultural e turística.

Localizada em área de relevo acidentado e elevada altitude, a cidade integra um dos trechos mais expressivos da Serra da Mantiqueira. Seu território abriga importantes atrativos naturais, como trilhas, picos e áreas de preservação ambiental.

O município apresenta maior grau de consolidação turística em comparação aos demais analisados, destacando-se pela oferta de turismo de aventura, turismo de montanha e turismo histórico-cultural. Além disso, conta com infraestrutura mais desenvolvida, incluindo meios de hospedagem, gastronomia e serviços turísticos, o que favorece a permanência de visitantes.

4.2.3 Itamonte

Itamonte tem sua formação associada à expansão territorial mineira e à ocupação

de áreas serranas durante o período colonial. O município preserva características culturais ligadas à vida rural e à relação com o ambiente natural.

Do ponto de vista geográfico, destaca-se por abrigar algumas das maiores altitudes do Brasil, incluindo áreas próximas ao Parque Nacional do Itatiaia, uma das mais importantes unidades de conservação do país.

Essa proximidade confere ao município grande relevância para o ecoturismo e o turismo de aventura, atraindo visitantes interessados em montanhismo, trekking e contato direto com a natureza. Apesar desse potencial, ainda enfrenta desafios relacionados à estruturação da atividade turística e à necessidade de planejamento estratégico para melhor aproveitamento de seus recursos.

A fim de sistematizar as principais características dos municípios analisados, apresenta-se o Quadro 1, que sintetiza aspectos históricos, geográficos e turísticos, permitindo uma análise comparativa e subsidiando a proposição de estratégias integradas, como o uso de gamificação por meio de passaportes turísticos.

Quadro 1: Caracterização dos Municípios da Serra da Mantiqueira Sul-Mineira

Critério	Pouso Alto	Passa Quatro	Itamonte
Formação histórica	Origem ligada ao tropeirismo e rotas coloniais	Relevância histórica na Revolução de 1932	Ocupação ligada à expansão rural serrana
Características geográficas	Relevo montanhoso e clima ameno	Região serrana de altitude elevada	Altitudes elevadas e proximidade de áreas protegidas
População (IBGE, 2022)	~6.000 habitantes	~15.000 habitantes	~15.000 habitantes
Área territorial (IBGE, 2022)	~260 km ²	~280 km ²	~430 km ²
Densidade demográfica (IBGE, 2022)	Baixa	Média	Baixa
Principais atrativos	Cachoeiras e turismo rural	Maria Fumaça, turismo histórico e de montanha	Parque Nacional do Itatiaia e trilhas
Segmentos turísticos	Ecoturismo e turismo rural	Turismo histórico, cultural e de aventura	Ecoturismo e turismo de aventura
Infraestrutura turística	Limitada	Mais desenvolvida	Intermediária

Potencial para gamificação	Alto	Muito alto	Alto
-----------------------------------	------	------------	------

Fonte: Elaborado pelos autores, com base em dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (2022).

A análise comparativa dos municípios de Pouso Alto, Passa Quatro e Itamonte evidencia a existência de assimetrias territoriais no processo de desenvolvimento turístico regional, coerentes com a perspectiva sistêmica do turismo proposta por Beni (2001), segundo a qual o turismo deve ser compreendido como um sistema integrado de relações econômicas, sociais, culturais e ambientais. Nesse sentido, observa-se que, embora os municípios compartilhem uma base territorial comum na Serra da Mantiqueira, apresentam diferentes níveis de organização, articulação institucional e inserção no mercado turístico.

Nesse contexto, Passa Quatro apresenta maior grau de consolidação do sistema turístico local, resultado da articulação entre atrativos naturais, patrimônio histórico-cultural e infraestrutura de apoio. Tal configuração se aproxima do entendimento de Ruschmann (2001), ao destacar que destinos turísticos mais estruturados tendem a apresentar maior capacidade de planejamento e gestão dos impactos da atividade turística. Entretanto, essa consolidação também pode gerar concentração espacial dos fluxos turísticos, reforçando desigualdades regionais internas.

Por outro lado, Pouso Alto e Itamonte apresentam forte dependência de seus recursos naturais, o que os insere predominantemente no segmento do ecoturismo. Embora disponham de vantagens comparativas relevantes, como paisagens preservadas e proximidade com áreas de conservação, essas potencialidades ainda não se convertem plenamente em vantagens competitivas, conforme discutido por Beni (2001), em razão da fragilidade na estruturação da oferta e da limitada integração entre atores locais.

A proximidade de Itamonte com o Parque Nacional do Itatiaia reforça seu potencial estratégico dentro do sistema regional de turismo de natureza, alinhando-se às diretrizes do Ministério do Turismo (2018), que enfatiza a importância da diversificação da oferta e da regionalização do turismo como estratégia de desenvolvimento sustentável. No entanto, a ausência de mecanismos consistentes de articulação regional limita a capacidade de aproveitamento integrado desses ativos.

Dessa forma, a análise evidencia que o principal entrave ao desenvolvimento turístico regional não reside na escassez de atrativos, mas na fragmentação da governança e na baixa integração entre os municípios. Tal constatação dialoga com as diretrizes da Organização Mundial do Turismo, que defendem o planejamento integrado como condição essencial para a sustentabilidade e competitividade dos destinos turísticos.

Nesse cenário, a gamificação aplicada ao turismo, por meio de passaportes

turísticos, pode ser compreendida não apenas como ferramenta de marketing, mas como um instrumento de governança territorial e indução de fluxos. Ao estimular a circulação entre diferentes municípios, essa estratégia contribui para a redistribuição espacial dos visitantes, ampliação do tempo de permanência e valorização de destinos secundários, alinhando-se aos princípios do turismo sustentável e da gestão integrada do território.

Além disso, conforme apontado pela Organização Mundial do Turismo, experiências turísticas mais imersivas e interativas tendem a fortalecer o vínculo do visitante com o destino, ampliando a percepção de valor e promovendo comportamentos mais responsáveis em relação ao patrimônio natural e cultural. Assim, a gamificação emerge como uma estratégia inovadora de desenvolvimento turístico regional, com potencial de reconfigurar a dinâmica de competitividade entre os municípios analisados.

5 ANÁLISE DO CENÁRIO TURÍSTICO ATUAL NO SUL DE MINAS

As políticas públicas de turismo no estado de Minas Gerais, especialmente a partir da reestruturação institucional da Secretaria de Estado de Cultura e Turismo de Minas Gerais em 2019, passaram a ser orientadas por uma lógica de regionalização. Nesse modelo, a gestão do turismo é organizada por meio da articulação entre municípios que compartilham características territoriais, culturais e econômicas semelhantes, os quais se agrupam em instâncias regionais conhecidas como Circuitos Turísticos. Essa estrutura de governança em rede busca promover maior integração, eficiência na gestão e fortalecimento das políticas públicas de desenvolvimento turístico (Morais; Oliveira; Paim; 2015).

Nesse contexto, o Sul de Minas Gerais ultrapassa uma mera delimitação geográfica, consolidando-se como uma região de elevada relevância turística no estado. Conforme destacam Souza, Borém e Alves (2013), trata-se de um território privilegiado tanto para o turismo de descanso quanto para o turismo de recreação, em função da diversidade de seu patrimônio gastronômico, cultural, religioso e ambiental. Essa multiplicidade de atrativos contribui para a formação de uma identidade regional forte e para a ampliação da competitividade turística.

As manifestações dessa identidade podem ser observadas nas distintas vocações dos municípios que compõem a região. Em Andrelândia, destaca-se a preservação da estética de seus monumentos arquitetônicos; em Bom Jardim de Minas, a valorização do acervo histórico e da memória local; em Baependi, a forte expressão das práticas culturais e religiosas; em Aiuruoca e Pouso Alto, a convivência harmônica com o meio ambiente, especialmente em áreas associadas à Área de Proteção Ambiental da Serra do Papagaio; em Itamonte, a relevância da gastronomia regional; e em Passa Quatro, a expressiva

presença do patrimônio histórico-cultural. Esses elementos, articulados, contribuem não apenas para a atratividade dos destinos, mas também para a fidelização dos visitantes, ao promover experiências turísticas diversificadas e identitárias.

Além das especificidades locais, observa-se a existência de diversas iniciativas de roteirização turística já implantadas no Sul de Minas, estruturadas por meio de circuitos como o Circuito das Águas (Caxambu e São Lourenço), Serras Verdes (Monte Verde e Gonçalves), Montanhas Cafeeiras (Guaxupé e Muzambinho), Vale Verde e Quedas D'Água (São Thomé das Letras e Carrancas), Montanhas Mágicas da Mantiqueira (Aiuruoca e Liberdade), além de trechos da Estrada Real, como o Caminho do Comércio. Destaca-se ainda que o passaporte turístico associado a esse último foi lançado em 2025, reforçando a incorporação de estratégias contemporâneas de engajamento do visitante. Todas essas iniciativas são oficialmente divulgadas em plataformas institucionais do estado, como o Portal Minas Gerais.

Sob a perspectiva dos impactos econômicos, Cruz (2018) destaca que o crescimento da atividade turística em determinada região tende a gerar efeitos positivos diretos e indiretos, especialmente na criação de empregos no comércio, na prestação de serviços e em atividades vinculadas à cadeia produtiva do turismo. Dessa forma, o turismo configura-se como uma importante alternativa de desenvolvimento econômico para os municípios, contribuindo para o dinamismo regional e para o fortalecimento das economias locais.

Nesse cenário, o uso de estratégias inovadoras como a gamificação surge como um instrumento relevante de fortalecimento das políticas públicas de turismo. Ao estimular o engajamento ativo dos visitantes e promover a integração entre diferentes destinos, tais estratégias podem contribuir simultaneamente para o desenvolvimento econômico, a valorização cultural e a melhoria indireta de setores sociais como educação, saúde e transporte, desde que aplicadas sob uma perspectiva sustentável e inclusiva. Assim, a gestão do turismo baseada em inovação e integração territorial reforça o papel do patrimônio como elemento estruturante do desenvolvimento regional.

5.1.Diagnóstico turístico integrado da Serra da Mantiqueira sul-mineira

A Serra da Mantiqueira sul-mineira, no recorte formado pelos municípios de Pouso Alto, Passa Quatro e Itamonte, constitui um sistema turístico em processo de consolidação, fortemente estruturado a partir de seus atributos naturais, especialmente o relevo montanhoso, o clima ameno e a expressiva presença de áreas de conservação ambiental. Inserida nas diretrizes de regionalização do Ministério do Turismo, a região apresenta características típicas de destinos emergentes, nos quais o potencial turístico é elevado, mas ainda não plenamente convertido em desenvolvimento estruturado.

À luz da abordagem sistêmica proposta por Mário Carlos Beni (2001), observa-se que o território apresenta elementos interdependentes de oferta, demanda, infraestrutura e governança, embora esses subsistemas ainda operem de forma fragmentada. A oferta turística regional é predominantemente baseada em recursos naturais e culturais, com destaque para trilhas, cachoeiras, paisagens serranas, manifestações culturais tradicionais e gastronomia regional. Nesse contexto, Itamonte destaca-se por sua proximidade com o Parque Nacional do Itatiaia, o que lhe confere relevância estratégica no ecoturismo e no turismo de aventura. Já Passa Quatro apresenta maior grau de estruturação da oferta, com diversificação de atrativos e serviços turísticos, enquanto Pouso Alto ainda se encontra em estágio mais inicial de aproveitamento de seus recursos.

No que se refere à demanda turística, observa-se predominância de visitantes oriundos de grandes centros urbanos, especialmente São Paulo, Rio de Janeiro e Belo Horizonte, com perfil majoritariamente associado às classes médias e médias-altas. A motivação principal está relacionada ao contato com a natureza, ao turismo de descanso e às experiências de contemplação paisagística, com crescente interesse por atividades de aventura e turismo de experiência. Esse fluxo apresenta forte sazonalidade, concentrando-se nos meses de inverno e em feriados prolongados, o que evidencia a dependência de períodos específicos do calendário turístico.

A infraestrutura turística regional, por sua vez, caracteriza-se por heterogeneidade entre os municípios analisados. Embora haja oferta de meios de hospedagem, majoritariamente composta por pousadas e pequenos empreendimentos, além de gastronomia regional consolidada, observa-se limitação na acessibilidade, na sinalização turística e na integração dos serviços. Tais fragilidades são mais evidentes em Pouso Alto e Itamonte, enquanto Passa Quatro apresenta maior consolidação da estrutura de apoio ao turismo.

Do ponto de vista da governança e da gestão pública do turismo, identifica-se um cenário de baixa articulação institucional entre os municípios, com descontinuidade de políticas públicas e fragilidade na integração regional. A existência de instrumentos como planos municipais de turismo, conselhos e inventários da oferta turística ocorre de forma desigual, o que compromete a consolidação de uma estratégia regional coesa. Essa situação reforça a perspectiva de Beni (2001), segundo a qual a ausência de coordenação entre os atores do sistema turístico compromete sua eficiência e sustentabilidade.

Adicionalmente, a participação em instrumentos como o ICMS Turístico apresenta variações entre os municípios, dependendo do grau de estruturação institucional e do cumprimento de requisitos como planejamento formal e inventário turístico atualizado. Essa assimetria evidencia diferentes estágios de maturidade na gestão turística local, reforçando a fragmentação do sistema regional.

Diante desse contexto, identifica-se que o principal entrave ao desenvolvimento turístico da região não reside na ausência de atrativos, mas na limitada capacidade de integração, planejamento e estruturação da oferta turística. Embora os municípios apresentem forte potencial para o desenvolvimento do ecoturismo, turismo de aventura e turismo de experiência, a falta de articulação institucional e de estratégias integradas de promoção reduz sua competitividade no mercado turístico.

Por outro lado, tais fragilidades também evidenciam oportunidades significativas para inovação na gestão do turismo regional. Estratégias baseadas na articulação territorial e no engajamento ativo do visitante, como a gamificação por meio de passaportes turísticos, apresentam-se como alternativas capazes de fortalecer a integração entre os municípios, ampliar o tempo de permanência dos turistas e promover a redistribuição dos fluxos turísticos. Nesse sentido, tais iniciativas contribuem não apenas para o aumento da competitividade do destino, mas também para a valorização do patrimônio natural e cultural e para a promoção de um modelo de turismo mais sustentável e integrado, em consonância com as diretrizes do Ministério do Turismo.

6 ESTUDO DE CASO DE SUCESSO: PASSAPORTE DA ESTRADA REAL

O Circuito Estrada Real possui mais de 1.600 km de extensão, atravessando os estados de Minas Gerais, Rio de Janeiro e São Paulo. Esse importante roteiro turístico resgata tradições e valoriza cidades, vilarejos e regiões que desempenharam papel fundamental durante o período do Brasil Colônia (Cruz, 2018).

Seus caminhos, originalmente utilizados para o escoamento das riquezas minerais de Minas Gerais em direção à Coroa Portuguesa — denominados Caminho dos Diamantes, Caminho Velho, Caminho Novo e Sabarabuçu —, atualmente compõem um dos principais produtos turísticos do país. Nesse contexto, muitos viajantes percorrem o Circuito Estrada Real com o objetivo de completar a coleção de carimbos do denominado Passaporte Estrada Real (Instituto Estrada Real, s.d.).

Criado em 2014, o Passaporte Estrada Real foi desenvolvido como uma ferramenta de incentivo à mobilidade turística, permitindo que os visitantes registrem suas trajetórias ao longo da maior rota turística do Brasil. Sua distribuição ocorre de forma gratuita, tanto em versão física quanto digital, ampliando o acesso e a adesão por diferentes perfis de turistas (Instituto Estrada Real, s.d.).

O Passaporte incentiva o visitante a valorizar a identidade, a cultura e a paisagem regional. Considerando a extensão do circuito, o deslocamento ao longo do trajeto demanda a utilização de serviços como hospedagem, alimentação, abastecimento e comércio local, o que contribui diretamente para o fortalecimento da economia e para o desenvolvimento regional.

Entretanto, é importante destacar que nem todas as iniciativas de roteirização turística ou de criação de instrumentos de engajamento, como passaportes turísticos, alcançam resultados satisfatórios. Em diversos casos no Brasil, projetos semelhantes enfrentam dificuldades relacionadas à falta de planejamento integrado, baixa articulação entre os atores locais e ausência de estratégias eficazes de promoção e divulgação (MTUR, 2019).

Um exemplo recorrente observado na literatura refere-se a roteiros turísticos regionais que foram formalmente estruturados, mas não se consolidaram na prática devido à descontinuidade das políticas públicas e à

baixa participação da iniciativa privada. Segundo Beni (2001), a ausência de governança turística eficiente e de cooperação entre os municípios compromete a sustentabilidade de roteiros integrados, resultando em baixa atratividade e fluxo turístico reduzido.

Além disso, iniciativas que não investem em experiências interativas ou mecanismos de engajamento do turista tendem a apresentar menor adesão. Diferentemente do Passaporte Estrada Real, que estimula a participação ativa do visitante por meio da coleta de carimbos e da sensação de conquista, outros projetos limitaram-se à divulgação de atrativos, sem criar vínculos emocionais ou incentivos concretos para a permanência e circulação do turista na região (Brasil, 2010).

Dessa forma, o sucesso do Passaporte Estrada Real pode ser compreendido não apenas pela extensão territorial do circuito, mas principalmente pela sua capacidade de articulação entre promoção turística, valorização cultural e engajamento do visitante. Em contrapartida, experiências mal sucedidas evidenciam a importância do planejamento estratégico, da governança regional e da inovação na formatação de produtos turísticos.

Em contraste com o êxito do Passaporte Estrada Real, é possível identificar iniciativas de roteirização turística no Brasil que não alcançaram os resultados esperados. Um exemplo frequentemente citado na literatura refere-se ao **Programa de Regionalização do Turismo – Roteiros do Brasil**, lançado pelo Ministério do Turismo no início dos anos 2000. Embora tenha sido uma política pública estruturante e abrangente, diversos roteiros criados no âmbito do programa não se consolidaram como produtos turísticos efetivos, especialmente em regiões com baixa articulação institucional (MTUR, 2019).

Em muitos casos, os roteiros existiam apenas no planejamento formal, sem continuidade operacional ou inserção no mercado turístico. A falta de integração entre os municípios participantes, a descontinuidade administrativa e a carência de estratégias de promoção e comercialização resultaram em baixa visibilidade e reduzido fluxo de visitantes. Segundo Beni (2001), a fragilidade na governança e na coordenação entre os atores locais compromete diretamente a sustentabilidade de roteiros turísticos regionais.

Diferentemente do Passaporte Estrada Real, que incorpora elementos de gamificação e engajamento do visitante, esses roteiros não conseguiram

estimular a participação ativa do turista, limitando-se à organização territorial dos atrativos sem a criação de experiências integradas. Tal diferença evidencia que o sucesso de um produto turístico está diretamente relacionado à sua capacidade de articulação, inovação e gestão contínua (BRASIL, 2010; MTUR, 2019).

Conforme apresentado no Quadro 2, observa-se uma diferença significativa entre os modelos de roteirização turística consolidados e não consolidados.

Quadro 2 – Comparação entre o Passaporte Estrada Real e roteiros turísticos não consolidado:

Critério	Passaporte Estrada Real (Sucesso)	Roteiros do Brasil (Casos não consolidados)
Planejamento	Estruturado e contínuo	Planejamento inicial sem continuidade
Governança	Forte articulação institucional (público + privado)	Baixa integração entre municípios
Engajamento do turista	Alto (carimbos, gamificação, experiência ativa)	Baixo (modelo passivo de visitação)
Promoção e marketing	Estratégias consolidadas e identidade forte	Divulgação limitada e fragmentada
Experiência turística	Integrada e diversificada	Pouco integrada
Sustentabilidade do projeto	Longo prazo (desde 2014 em operação)	Muitos roteiros descontinuados
Impacto econômico	Geração de fluxo e consumo regional	Impacto reduzido ou pontual

Fonte: Elaborado pelos autores com base em Beni (2001), Brasil (2010) e MTur (2019).

A análise comparativa do quadro 2 evidencia que o diferencial competitivo do Passaporte Estrada Real não reside apenas na roteirização territorial, mas na incorporação de estratégias de engajamento e governança, aspectos frequentemente ausentes em iniciativas que não se consolidaram.

7 PROPOSTA DE PRODUTO TURÍSTICO: PASSAPORTE MANTIQUEIRA

7.1 Apresentação da Proposta

Com base nas análises teóricas acerca da gamificação aplicada ao turismo e no estudo de caso do Passaporte Estrada Real, propõe-se a criação do Passaporte Mantiqueira, caracterizado como um produto turístico inovador voltado à integração regional dos municípios de Pouso Alto, Itamonte e Passa Quatro, pertencentes à Instância

de Governança Regional (IGR) Terras Altas da Mantiqueira. A proposta tem como objetivo central incentivar o deslocamento turístico entre esses municípios, ampliar o tempo de permanência dos visitantes na região e fortalecer a identidade cultural local, por meio da valorização dos atrativos naturais, gastronômicos e culturais. Trata-se, portanto, de uma ferramenta de marketing territorial fundamentada em elementos de gamificação, que busca estimular a participação ativa do turista e promover experiências mais significativas.

7.2 Objetivos do Passaporte Mantiqueira

O objetivo geral da proposta consiste em desenvolver um instrumento de incentivo à circulação turística regional, utilizando a gamificação como estratégia de engajamento e promoção do desenvolvimento local. De forma mais específica, busca-se estimular o fluxo turístico entre os municípios de Pouso Alto, Itamonte e Passa Quatro, valorizar a cultura, a gastronomia e os atrativos naturais locais, incentivar o consumo em estabelecimentos regionais, promover a cooperação entre os municípios envolvidos e fortalecer a identidade regional da Serra da Mantiqueira.

7.3 Estrutura e Funcionamento

O Passaporte Mantiqueira será disponibilizado em dois formatos, sendo um físico, por meio de material impresso, e outro digital, acessível via aplicativo ou plataforma web, de modo a garantir maior acessibilidade a diferentes perfis de turistas. Seu funcionamento baseia-se na lógica de coleta de registros, que podem ocorrer por meio de carimbos físicos ou selos digitais, obtidos a partir da visita a pontos turísticos, estabelecimentos parceiros e da participação em experiências locais nos três municípios envolvidos.

Cada cidade contará com pontos estratégicos de validação, tais como centros de atendimento ao turista, atrativos turísticos oficiais, restaurantes e cafés parceiros, meios de hospedagem e espaços naturais e culturais. Ao visitar esses locais, o turista receberá um registro que comprova sua passagem pelo destino, incentivando a continuidade do percurso e a exploração de novos atrativos.

Os pontos de validação do Passaporte Mantiqueira seriam definidos a partir de critérios técnicos relacionados à relevância turística, à capacidade de atendimento ao visitante e à sua inserção na dinâmica territorial dos municípios envolvidos. Nesse sentido, tais pontos compreenderiam diferentes tipologias de locais, dentre os quais se destacam os Centros de Atendimento ao Turista (CATs), atrativos turísticos consolidados, estabelecimentos gastronômicos, meios de hospedagem e espaços culturais e naturais.

Os Centros de Atendimento ao Turista assumem papel estratégico enquanto instâncias formais de recepção, orientação e distribuição de informações, constituindo-se

como pontos iniciais da experiência turística. Os atrativos turísticos, por sua vez, englobam elementos naturais e culturais, como cachoeiras, trilhas, mirantes e patrimônios históricos, os quais representam a identidade local e configuram-se como principais motivadores do deslocamento turístico.

No que se refere aos estabelecimentos gastronômicos, sua inserção na proposta está associada à valorização da culinária regional e dos saberes tradicionais, contribuindo para o fortalecimento da economia local e para a ampliação da experiência sensorial do visitante. De modo complementar, os meios de hospedagem desempenham função relevante na extensão do tempo de permanência do turista, favorecendo a circulação entre os municípios e a consolidação de fluxos turísticos mais equilibrados.

Adicionalmente, os espaços culturais e naturais, como museus, feiras, eventos tradicionais e áreas de conservação ambiental, ampliam as possibilidades de vivências turísticas, promovendo experiências de caráter educativo, simbólico e ambientalmente responsável.

A seleção desses pontos justifica-se pelo seu papel na estruturação do sistema turístico regional, uma vez que articulam oferta, experiência e consumo em um mesmo arranjo territorial. Dessa forma, os pontos de validação configuram-se não apenas como locais de registro da passagem do visitante, mas como elementos estratégicos de indução de fluxo, integração regional e valorização do patrimônio.

Assim, sua incorporação à proposta do Passaporte Mantiqueira está diretamente alinhada aos princípios da gamificação aplicada ao turismo, ao estimular o engajamento do visitante, a progressão territorial e a diversificação das experiências, contribuindo para a construção de um modelo turístico mais integrado, participativo e sustentável.

7.4 Dinâmica de Gamificação

A proposta incorpora elementos de gamificação com o intuito de ampliar o engajamento dos visitantes e tornar a experiência turística mais interativa e atrativa. Nesse sentido, o sistema prevê a acumulação de registros ao longo do roteiro, configurando um sistema de conquistas que estimula o turista a percorrer diferentes pontos da região. Além disso, são estabelecidas metas progressivas, nas quais o visitante pode obter premiações simbólicas conforme o número de cidades ou atrativos visitados, reforçando a sensação de progressão e completude.

A interatividade também se apresenta como um componente relevante, uma vez que os participantes poderão compartilhar suas experiências em redes sociais, ampliando a visibilidade do destino. Ao final do percurso, o turista poderá receber um certificado simbólico como forma de reconhecimento. Essa dinâmica contribui para transformar a

experiência turística em uma atividade mais participativa e memorável, conforme discutido por Souza, Varum e Eusébio (2017).

7.5 Regras de Participação

Para assegurar o adequado funcionamento do Passaporte Mantiqueira, estabelecem-se algumas diretrizes fundamentais. O passaporte será gratuito e de livre adesão, permitindo que qualquer visitante participe da iniciativa. Cada turista poderá obter apenas um registro por ponto visitado, sendo os carimbos ou selos disponibilizados exclusivamente em locais oficiais previamente credenciados. Não haverá obrigatoriedade quanto à ordem de visita dos municípios, o que garante maior flexibilidade ao participante.

Adicionalmente, a participação em experiências locais poderá gerar registros extras, incentivando o envolvimento com atividades culturais e turísticas da região. Ao atingir um número mínimo de registros, o participante poderá ter acesso a recompensas simbólicas, reforçando o caráter lúdico da proposta.

7.6 Diferenciais da Proposta

O Passaporte Mantiqueira apresenta diferenciais relevantes em relação a outras iniciativas de roteirização turística, especialmente no que se refere à integração regional efetiva entre municípios com características complementares. A proposta destaca-se também pelo baixo custo de implementação, uma vez que utiliza recursos simples, como carimbos e plataformas digitais, e pelo foco na experiência do turista, priorizando a vivência em detrimento da simples visita.

Outro aspecto relevante é o estímulo direto à economia local, promovido pelo incentivo ao consumo em estabelecimentos parceiros. Além disso, a aplicação de estratégias de gamificação configura um diferencial contemporâneo de engajamento, aliado à flexibilidade de uso do projeto, que permite sua adaptação e expansão para outros municípios da Serra da Mantiqueira.

7.7 Potenciais Impactos

A implementação do Passaporte Mantiqueira pode gerar impactos positivos em diferentes dimensões. No âmbito econômico, espera-se o aumento do fluxo turístico e da circulação de renda na região. Do ponto de vista social, a iniciativa pode contribuir para o fortalecimento do sentimento de pertencimento da comunidade local. Em relação à dimensão cultural, há potencial para valorização das tradições e saberes regionais.

No campo turístico, destaca-se a possibilidade de ampliação do tempo médio de permanência dos visitantes, enquanto, na perspectiva regional, a proposta pode estimular a cooperação entre os municípios envolvidos, fortalecendo a governança turística.

7.8 Considerações sobre Implementação

Para a efetivação do Passaporte Mantiqueira, torna-se fundamental a atuação articulada entre o poder público, a iniciativa privada e as instâncias de governança regional. A cooperação entre esses atores será determinante para o sucesso da proposta, especialmente no que se refere à adesão dos estabelecimentos locais e à promoção do produto turístico.

Ademais, recomenda-se a realização de testes piloto, bem como a implementação de processos de avaliação contínua e ajustes estratégicos, com o objetivo de garantir a sustentabilidade e a eficácia da iniciativa ao longo do tempo.

7.9 Estratégias para Integração dos Municípios e Promoção Conjunta

Sugerimos que seja firmado um convênio entre os municípios envolvidos, e parceiros privados, tendo como referência o Passaporte da Estrada Real, um caso de sucesso no cenário turístico mineiro.

O viajante, ou morador, poderá retirar seu passaporte físico, em papel, em locais como as Secretarias de Cultura e Turismo das cidades participantes ou em um estabelecimento comercial parceiro sediado em uma das cidades que compõem o circuito.

A medida que o turista conhece uma cidade diferente, dentro do Circuito Turístico Serra da Mantiqueira do Sul de Minas Gerais, ele tem a opção de carimbar seu passaporte com o nome e um símbolo do município que o identifica.

O turista a cada atrativo visitado terá o direito a prêmios como: descontos em restaurantes, lanchonetes, pousadas, hotéis e postos de combustíveis da região. Essa forma de premiação funciona como recompensas pela transposição do desafio e contribui na divulgação dos atrativos, aumentando o engajamento nas redes sociais e ampliando o número de seguidores.

Souza (2025) nos diz que quando o turismo usa das estratégias de divulgação que vão além do caráter informativo, ele nos oferece formas de interação que envolve e inspiram os visitantes.

O uso do patrimônio como recreação faz com que a comunidade se identifique, assim como os visitantes, com a história e a cultura local, logo

Menezes (2013) coloca o turismo como fator contribuinte para a preservação, a conservação e a interpretação desses espaços, onde não deve haver a exclusão social.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise do potencial turístico do Sul de Minas Gerais, região estratégica devido à proximidade com os grandes centros urbanos de São Paulo, Rio de Janeiro e Belo Horizonte, evidencia que a implementação de estratégias de gamificação, por meio do uso de passaporte turístico, apresenta-se como instrumento promissor para o desenvolvimento regional. Todavia, para que essa iniciativa seja efetiva, torna-se imprescindível a formulação de projetos turísticos planejados, que promovam benefícios econômicos aos municípios envolvidos, de forma sustentável, e que contemplem a participação ativa dos atores locais.

No âmbito da gestão pública municipal, a implantação de um roteiro gamificado por meio de passaporte pode gerar ganhos significativos a partir da cooperação intermunicipal, como, por exemplo, a elaboração de mapas temáticos que sistematizam os atrativos turísticos de cada cidade, fortalecendo a visibilidade e o acesso a experiências diferenciadas.

O uso de estratégias lúdicas e de gamificação possui o potencial de ampliar o desenvolvimento municipal e regional, desde que sejam intensificadas ações de marketing direcionadas aos principais polos emissores de turistas e que a imagem do circuito seja gerida com ênfase nos aspectos intangíveis, como o charme, a hospitalidade e a identidade cultural da região, elementos capazes de agregar valor aos produtos e serviços ofertados.

Este estudo demonstrou que o Sul de Minas Gerais possui recursos imateriais significativos, como patrimônio cultural, saberes tradicionais, gastronomia e práticas de hospitalidade, que, quando articulados com políticas públicas e estratégias de marketing territorial, contribuem para a competitividade regional. A proposta de gamificação com passaporte turístico evidencia-se, portanto, como uma ferramenta capaz de estimular a circulação turística, prolongar o tempo de permanência dos visitantes e promover experiências memoráveis, resultando em impactos positivos na economia local e na valorização do patrimônio natural, cultural e social.

9 REFERÊNCIAS

- BAND JORNALISMO. Serra da Mantiqueira respira história no Sul de Minas Gerais. *Jornal da Band*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HPYsW39oMtA>. Acesso em: 30 jan. 2026.
- BENI, Mário Carlos. *Análise estrutural do turismo*. 10. ed. São Paulo: SENAC, 2001.
- BRASIL. Ministério do Turismo. *Segmentação do turismo: marcos conceituais*. Brasília: MTur, 2010.
- BRASIL. Ministério do Turismo. *Plano Nacional de Turismo 2018–2022*. Brasília: MTur, 2018.
- CRUZ, A. M. A influência do turismo no desenvolvimento econômico das cidades históricas de Minas Gerais. Monografia (UFOP), 2018. Disponível em: https://www.monografias.ufop.br/bitstream/35400000/1215/6/MONOGRRAFIA_Influ%C3%AanciaDesenvolvimentoTurismo.pdf. Acesso em: 02 fev. 2026.
- DOMINGUES, D. O sentido da gamificação. In: SANTAELLA, L.; NESTERIUK, S.; FAVA, F. (org.). *Gamificação em debate*. São Paulo: Blucher, 2018.
- ESTRADA REAL. *Passaporte Estrada Real*. Disponível em: <https://institutoestradareal.com.br/passaporte/>. Acesso em: 09 abr. 2026.
- FREIRE, D.; PEREIRA, L. L. História oral, memória e turismo cultural. In: SOUZA, W. V. *Interpretar o patrimônio: um exercício do olhar*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002. p. 121-130.
- HUOTARI, K.; HAMARI, J. Defining gamification: a service marketing perspective. In: *International Academic Mindtrek Conference*, 16., 2012. Anais [...]. 2012. p. 17-22.
- IBGE. *Cidades e estados: panorama dos municípios brasileiros*. Rio de Janeiro: IBGE, 2022. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br>. Acesso em: 30 jan. 2026.
- INSTITUTO ESTRADA REAL. *Estrada Real*. Disponível em: <https://institutoestradareal.com.br/estrada-real/>. Acesso em: 01 fev. 2026.
- MORAIS, R. S.; OLIVEIRA, R. A.; PAIM, A. H. C. A. As pesquisas de demanda turística em Minas Gerais: evolução histórica, principais desafios e perspectivas de futuro. *Revista Turismo em Análise*, v. 26, n. 1, p. 24, 2015.
- MINISTÉRIO DO TURISMO (MTUR). *Regionalização do turismo e governança*. Brasília: MTur, 2019.
- OLIVEIRA, T.; ROSA, A. M. V.; FLORES, L. C. S.; ZUCCO, F. D. Marketing turístico: um panorama da produção científica. *Rosa dos Ventos – Turismo e Hospitalidade*, v. 17, n. 1, e170105, 2025.
- PAFFRATH, R. E.; CASSOL, V. J. Gaming abroad: o uso de gamificação no projeto de um sistema para apoio a turistas. In: *SBGames*, 13., 2014, Porto Alegre. Anais [...]. Porto Alegre, 2014. p. 429-437.
- PAIXÃO, W. B.; CORDEIRO, I. J. D. Práticas de gamificação em turismo: uma análise a partir do modelo de Werbach & Hunter (2012). *Revista Brasileira de Pesquisa em Turismo*, v. 15, n. 3, e-2067, 2021.

PREFEITURA MUNICIPAL DE ITAMONTE. Disponível em: <https://www.itamonte.mg.gov.br/>. Acesso em: 30 jan. 2026.

PREFEITURA MUNICIPAL DE PASSA QUATRO. Disponível em: <https://www.passaquatro.mg.gov.br/>. Acesso em: 30 jan. 2026.

PREFEITURA MUNICIPAL DE POUSO ALTO. Disponível em: <https://pousoalto.mg.gov.br/>. Acesso em: 30 jan. 2026.

REVISTA VEJA. Passaporte: o passa-porto. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/coluna/sobre-palavras/passaporte-o-passa-porto/>. Acesso em: 04 abr. 2026.

ROCHA, D. U. A roteirização turística dos destinos sob o olhar do mapeamento participativo. *Arquivos do CMD*, v. 8, n. 1, 2020.

RUSCHMANN, Dóris van de Meene. *Turismo e planejamento sustentável: a proteção do meio ambiente*. 11. ed. Campinas: Papirus, 2001.

SANTOS, B. L. C. A Estrada Real e sua importância turística e patrimonial para o ensino de história. Monografia (UFU), 2024.

SANTOS, L. H. O.; PINTO, V. O. S. O Circuito Terras Altas da Mantiqueira por uma perspectiva territorial. *GeoUERJ*, n. 39, e52299, 2021.

SARGI, L.; MATTOS, A. O marketing de experiência e sua importância no cenário mercadológico atual. In: *Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste*, 17., 2015.

SECULT-MG. Secretaria de Estado de Cultura e Turismo de Minas Gerais. Portal Minas Gerais, 2025. Disponível em: <https://www.secult.mg.gov.br/>. Acesso em: 10 jan. 2026.

SERRA DA MANTIQUEIRA. Blog institucional. Disponível em: <https://www.serradamantiqueira.com>. Acesso em: 02 fev. 2026.

SOUZA, K. R.; BORÉM, R. A. T.; ALVES, H. M. R. Turismo rural: alternativa de melhoria para a agricultura familiar do Sul de Minas Gerais. *Revista Brasileira de Ecoturismo*, v. 6, n. 5, 2013.

SOUZA, V.; VARUM, C. M.; EUSÉBIO, C. O potencial da gamificação para aumentar a competitividade dos destinos turísticos. *Turismo em Análise*, v. 28, n. 1, p. 91-111, 2017.

TEIXEIRA, T. S. et al. Aplicação da gamificação no turismo para estimular vivências com o patrimônio natural e cultural de Ouro Preto. *Revista ReBOT*, v. 2, n. 2, p. 55-69, 2023.

ZAI, C.; SAHR, C. L. L. Roteirização turística como instrumento de desenvolvimento territorial. *Finisterra*, v. 54, n. 110, p. 135-154, 2019.