



Eixo 6 - O mundo digital: Apropriação e desafios

Modalidade: resumo expandido

## **A aplicação de jogos na avaliação do curso de referências e citações com base nas normas da ABNT: relato de experiência das bibliotecárias do Ifes campus Vila Velha**

*The application of games in the evaluation of the reference and citation course based on ABNT standards: experience report from librarians at Ifes campus Vila Velha*

**Quezia Barbosa de Oliveira Amara** – Instituto Federal Do Espírito Santo (IFES)

**Valéria Rodrigues de Oliveira** – Instituto Federal Do Espírito Santo (IFES)

**Resumo:** A presente pesquisa tem o objetivo de relatar a experiência de duas bibliotecárias no uso de jogos digitais educativos, para avaliar o aprendizado dos estudantes dos cursos técnico, superior e pós-graduação do *campus* Vila Velha do Instituto Federal do Espírito Santo (IFES), durante a oferta de instruções para a elaboração de referências e citações com base nas normas vigentes. A pesquisa se configura do tipo exploratória, com abordagem quantitativa, e a coleta de dados foi feita por meio da aplicação de questionário aos estudantes participantes do curso, com perguntas fechadas e abertas. O resultado da pesquisa mostrou que os estudantes reconhecem o potencial dos jogos digitais como uma ferramenta para avaliar o aprendizado no curso ofertado.

**Palavras-chave:** Jogos educativos. Tecnologia educacional. Pesquisa - Normas. Citações - Normas. Bibliotecárias.

**Abstract:** The present research aims to report the experience of two librarians in the use of educational digital games, to evaluate the learning of students in technical, higher education and postgraduate courses at the Vila Velha campus of the Federal Institute of Espírito Santo (IFES), during offering instructions for preparing references and citations based on current standards. The research is exploratory, with a quantitative approach and data collection was carried out through the application of a questionnaire to students participating in the course, with closed and open questions. The survey results showed that students recognize the potential of digital games as a tool to evaluate learning in the course offered.

**Keywords:** Educational games. Educational technology. Search - Standards. Citations - Standards. Librarians.



## 1 INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias e o uso cada vez mais frequente de computadores, celulares entre outros dispositivos conectados à internet, têm proporcionado às pessoas um maior acesso à informação e a presença contínua desses usuários na rede.

A tecnologia em rede e móvel e as competências digitais são componentes fundamentais de uma educação plena. Um aluno não conectado e sem domínio digital perde importantes chances de se informar, de acessar materiais muito ricos disponíveis, de se comunicar, de se tornar visível para os demais, de publicar suas ideias e de aumentar sua empregabilidade futura (Moran, 2018, p. 11).

A biblioteca é um local de difusão do conhecimento e informação, e está relacionada ao atendimento das necessidades dos usuários. Na idade média o conhecimento era guardado a sete chaves, mas hoje em dia, com os avanços tecnológicos é necessário estar atento às constantes mudanças e atualizações para atender as necessidades dos usuários.

A oferta dos cursos fundamenta-se na aplicação das normas vigentes estabelecidas pela Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT), especificamente a NBR 6023:2018, que trata de referências, e a NBR 10520:2023, que aborda as citações. Além disso, é utilizada a publicação "Normas para apresentação de trabalhos acadêmicos e científicos: documento impresso e/ou digital", desenvolvida por um grupo de bibliotecários do Instituto Federal do Espírito Santo (Ifes). Os cursos são ofertados pelas bibliotecárias do Ifes *campus* Vila Velha desde o ano de 2017 e, com o advento da tecnologia cada vez mais avançada, foi preciso adequá-lo. No início a oferta do curso acontecia no laboratório de informática utilizando computadores, onde após as orientações teóricas, os alunos elaboravam as referências na prática utilizando o Word.

A partir do ano de 2023, pensando na utilização de novas tecnologias, as bibliotecárias acrescentaram ao curso a gamificação com alguns jogos didáticos. Kapp, 2014 (*apud* Alves, 2015, p. 21), define gamificação como “um sistema no qual jogadores se engajam em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedback; e gera um resultado quantificável frequentemente elicitando uma reação emocional”.

Este artigo tem como objetivo relatar a experiência de duas bibliotecárias no uso de jogos digitais educativos, para avaliar o aprendizado dos estudantes dos cursos técnico, superior e pós-graduação no Ifes, *campus* Vila Velha do Ifes, durante a oferta



de orientações para a elaboração de referências e citações com base nas normas técnicas vigentes da ABNT.

É necessário estar atento às mudanças tecnológicas e fazer adaptações ao ensino para o desenvolvimento de competências em um novo contexto além de atrair e motivar os alunos. De acordo com Ribeiro (2016, p. 161):

O desenvolvimento de tecnologias de comunicação e de informação e sua crescente utilização no contexto social nos remete à necessidade premente de que a escola tem de estar atenta e aberta às mudanças que a inserção da sociedade no mundo digital exige para a socialização das novas gerações.

O uso de jogos no processo de ensino proporciona uma forma lúdica e interativa de aprendizagem. Os jogos educativos são capazes de engajar alunos, estimular a criatividade, promover a colaboração e o trabalho em equipe, além de desenvolver habilidades cognitivas e socioemocionais.

Segundo Barros (2019), os jogos didáticos são extremamente significativos para o desenvolvimento cognitivo dos alunos, pois facilitam a aquisição de conhecimento, promovem o desenvolvimento de competências e incentivam o crescimento espontâneo e criativo, além de estimular as habilidades de comunicação e expressão, sendo essenciais nas interações interpessoais, liderança e trabalho em equipe.

Alves (2015), destaca que o jogo na educação é composto por alguns elementos como: desafios, sorte, feedback, recompensas, placar e pontos entre outros. Para dialogar com a proposta, apoiamo-nos em Kapp (2014), Ribeiro (2016), Alves (2015) e Vigotsky (1998), ao descrever que, o brincar e o jogar permitem desvendar situações cognitivas, visual, auditiva, tátil e motora, nos direcionando a empregar os jogos no contexto educacional como recurso didático-pedagógico para mediar oportunidades de desenvolvimento cognitivo.

## **2 METODOLOGIA**

A pesquisa caracteriza-se como exploratória e, de acordo com Lozada e Nunes (2019, p. 139), esse tipo de pesquisa tem como intuito “[...] conhecer profundamente o assunto em questão. Assim, o pesquisador estará apto a construir hipóteses sobre tal assunto, aumentando o nível de compreensão acerca dele”. O estudo foi realizado no primeiro semestre de 2024, com a oferta de 3 (três) cursos, totalizando 52 (cinquenta e



dois) estudantes dos cursos: técnico, superior e de pós-graduação do Ifes, *campus* Vila Velha, que participaram e responderam ao questionário aplicado, com perguntas abertas e fechadas, visando avaliar o aprendizado durante a oferta dos cursos de referências e citações, ministrado pelas bibliotecárias do mesmo campus. A oferta do curso ocorre mediante a solicitação dos professores e, anualmente, na semana do livro e da biblioteca.

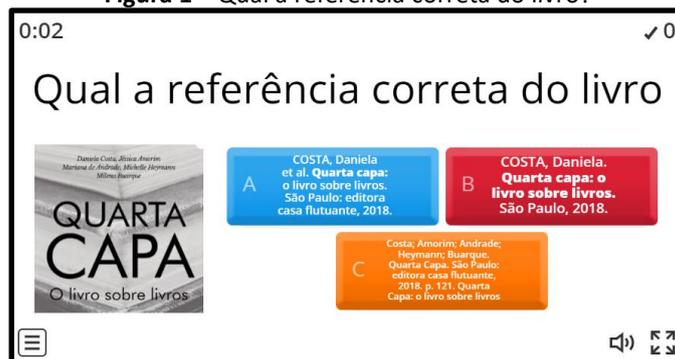
Assim, adota-se uma abordagem qualitativa, que é percebida como um meio de dar voz às pessoas identificando conceitos e conexões nos dados e estruturá-los em um modelo explicativo (Gil, 2021). Também foram utilizados elementos da pesquisa quantitativa para caracterizar os participantes, quantificando suas percepções com o uso de tecnologias e jogos digitais.

O curso é ofertado em sala de aula, com duração prevista de duas horas sendo que, na primeira hora, os alunos são orientados quanto a forma correta de elaborar as referências e citações, sendo embasado nas normas vigentes correspondentes, NBR6023:2018, NBR10520:2023 e complementada pelas Normas para apresentação de trabalhos acadêmicos e científicos: documento impresso e/ou digital. No segundo momento são apresentadas algumas referências de livros, capítulos de livros, imagens, artigos entre outros, e os alunos devem discutir e apontar a referência correta, sendo um momento de interação onde são esclarecidas as possíveis dúvidas.

Com o objetivo de tornar o curso mais dinâmico e lúdico, foram desenvolvidos jogos para a prática dos conteúdos abordados. Para participar, os alunos precisam dispor de um celular, que será utilizado para a leitura de um *QR Code*, que dá acesso ao primeiro jogo. Para criação dos jogos utilizamos o aplicativo *Wordwall*, que é gratuito e disponibiliza vários modelos de jogos. Após o jogo é gerado um *ranking* com os nomes dos jogadores e o tempo gasto para concluir a jogada, o que torna o jogo competitivo e divertido. A Figura 1, ilustra a tela do primeiro jogo.



Figura 1 – Qual a referência correta do livro?

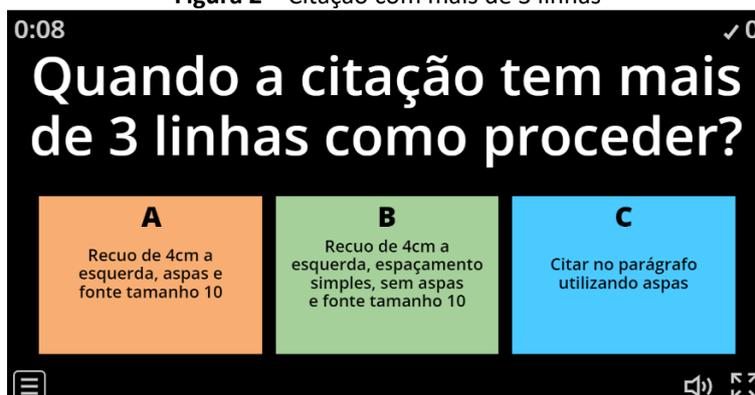


Fonte: Wordwall (2024)

Descrição: imagem de um retângulo e dentro do retângulo na parte superior escrito: Qual a referência correta do livro, ao lado esquerdo a capa de um livro com o nome de cinco autores, o título Quarta Capa o livro sobre livros, ao lado direito três pequenos retângulos, um com a letra A, um com a letra B e um com a letra C, dentro de cada retângulo a descrição de uma referência.

Após a conclusão do jogo 1 verificamos as primeiras colocações do *ranking* e divulgamos os nomes dos alunos. Em seguida é apresentado o segundo *QR code* com o jogo 2, conforme Figura 2.

Figura 2 – Citação com mais de 3 linhas



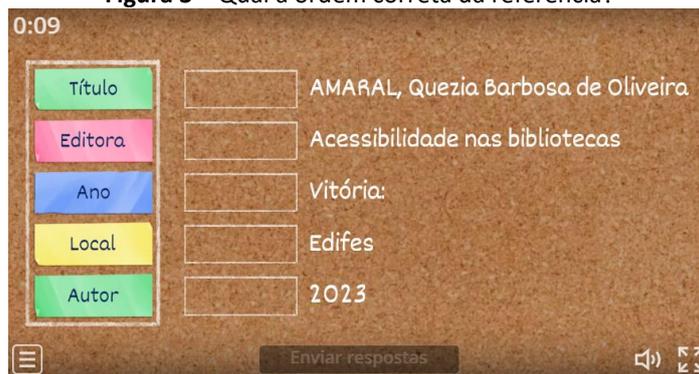
Fonte: Wordwall (2024)

Descrição: imagem de um retângulo e dentro do retângulo na parte superior escrito quando a citação tem mais de 3 linhas como proceder? Abaixo três quadrados, um com a letra A e escrito Recuo de 4cm à esquerda, aspas e fonte tamanho 10, um com a letra B escrito recuo de 4 cm à esquerda, espaçamento simples sem aspas e fonte tamanho 10 e um com a letra C escrito citar no parágrafo utilizando aspas.

Em seguida apresentamos o *QR code* do jogo 3, que tem como objetivo verificar se os alunos compreenderam a ordem correta dos dados, ao fazer uma referência, conforme figura 3.



Figura 3 – Qual a ordem correta da referência?



Fonte: Wordwall (2024)

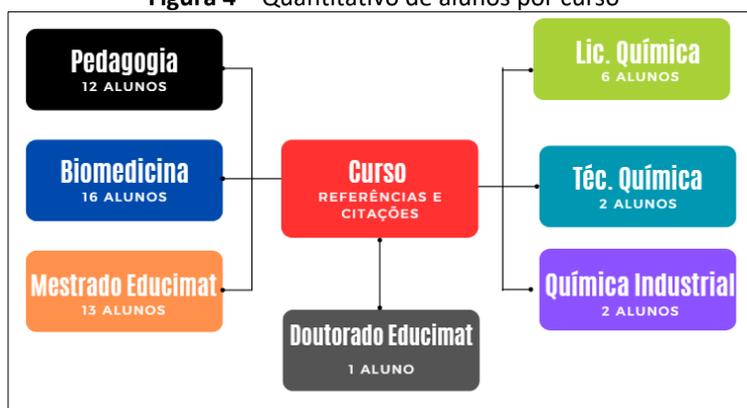
Descrição: imagem de um retângulo e dentro duas colunas, uma coluna à esquerda com retângulos coloridos, verde escrito Título, Rosa escrito editora, azul escrito ano, amarelo escrito local e verde escrito autor, ao lado outra coluna com retângulos vazios, e ao lado de cada retângulo vazio os escritos AMARAL, Quezia Barbosa de Oliveira, Acessibilidade nas bibliotecas, Vitória, Edifes, 2023.

Ao concluir os jogos os alunos são incentivados a fazer uma breve avaliação do curso de referências e citações com o objetivo de identificar as melhorias necessárias e colher percepções sobre o uso dos jogos no curso de citações e referências. Para tanto, foi disponibilizado um *QR code* para colher dados visando obter essa avaliação.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A análise dos resultados foi feita com base na resposta ao questionário, aplicado aos alunos participantes do curso de referências e citações, no primeiro semestre do ano de 2024. A amostra contou com 52 alunos, conforme Figura 4.

Figura 4 – Quantitativo de alunos por curso



Fonte: Autoria própria

Descrição: infográfico com um retângulo central escrito “Curso de referências e citações”, sete setas saindo do retângulo central e se conectando a outros retângulos, cada um com uma descrição: Pedagogia 12 alunos, Biomedicina 16 alunos, Mestrado Educimat 13 alunos, Lic em química 6 (seis) alunos, Téc em química 2 (dois) alunos, Química industrial 2 alunos e Doutorado Educimat 1 (um) aluno



Após a análise do questionário, aplicado ao final do curso aos alunos, foi possível verificar que todos os alunos já necessitaram fazer referências e citações e a grande maioria acaba recorrendo à internet, e que após o curso sentem-se confiantes para fazer as referências e citações. Quando questionados sobre a didática utilizada no curso, 50 alunos responderam ser ótima e 2 alunos responderam ser boa. O que nos faz inferir que a didática utilizada durante o curso agrada aos alunos.

Quando questionados sobre a utilização de jogos para a avaliação do seu aprendizado, 41 alunos responderam: “Ótimo, me diverti aprendendo” e 11 responderam: “Bom, poderia ter mais jogos”. Diante do resultado é possível inferir que o uso de jogos no curso de referências e citações, para verificar o aprendizado, é bem aceito pelos alunos, eles se divertem aprendendo e sugerem o uso de mais jogos.

Perguntamos aos alunos se eles se sentem mais confiantes para fazer as referências e citações, 45 alunos responderam: “Sim, aprendi muita coisa” e 7 (sete) responderam: “Pelo menos agora sei onde procurar se tiver dúvida na referência”. Diante das respostas, podemos inferir que o curso auxilia os alunos a se sentirem confiantes ao fazerem uma citação ou referência e na dúvida, sabem que podem recorrer à norma da instituição que é apresentada durante o curso.

O questionário contou com uma pergunta aberta, onde o aluno pode sugerir melhorias no curso e fazer outros comentários, no qual recebemos a sugestão, transcrita conforme segue: “as perguntas do joguinho poderiam estar apenas em um link (ex.: 3 minijogos, os 3 no mesmo *link* e não 1 de cada vez”, o que é ótimo, pois nos faz querer melhorar cada vez mais.

Houve também feedbacks positivos tais como: “obrigada! Me salvou de passar vergonha kkk”; “apresentação bem dinâmica e informativa”; “ótimo curso, aprendi muita coisa em que eu era perdida”; “achei a didática maravilhosa!!!”; “muito bom e dinâmico o curso”; “fazer mais joguinhos”; “profissionais seguras e didática impecável”; “achei bem dinâmica a apresentação e os conteúdos apresentados”.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Esse estudo nos proporcionou conhecer o processo de ensino e aprendizagem através da gamificação. É fundamental que haja uma constante atualização do



profissional bibliotecário fazendo adequações, quando necessário, ao uso da tecnologia no seu dia a dia e na oferta de cursos. Os resultados mostraram que os alunos reconhecem a importância do aprendizado para identificar e utilizar corretamente as normas vigentes da ABNT, relacionadas às citações e referências apresentadas, bem como houve uma boa receptividade com relação a utilização dos jogos como uma ferramenta válida que possibilita mensurar o conhecimento obtido nos cursos ofertados.

Com base na análise dos resultados obtidos do questionário aplicado aos alunos participantes dos cursos de referências e citações foi possível constatar que os estudantes reconhecem o potencial dos jogos digitais como sendo uma ferramenta válida para avaliar o aprendizado durante os cursos ofertados.

#### REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. São Paulo: DVS, 2015.

BARROS, Márcia Graminho Fonseca Braz e; MIRANDA, Jean Carlos; COSTA, Rosa Cristina. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. **Revista Educação Pública**, v. 19, n. 23, 1 de out. 2019. Disponível em: <https://acesse.dev/qlivc>. Acesso em: 2 jul. 2024.

GIL, Antonio Carlos. **Como fazer pesquisa qualitativa**. 1. ed. Barueri: Atlas, 2021.

LOZADA, Gisele; NUNES, Karina da Silva. **Metodologia científica**. Porto Alegre: Sagah, 2019.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. *In*: BACICH, Lilian; MORAN, José (Org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2018. cap. 1, p. 2-25.

RIBEIRO, Andréa Lourdes. Jogos online no ensino-aprendizagem da leitura e da escrita. *In*: COSCARELLI, Carla Viana (Org.). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. cap. 10, p. 160-174.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.