



# 30<sup>o</sup> CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA E DOCUMENTAÇÃO



25 a 29 de novembro 2024

**Bibliotecas Fortes:  
Sociedade Democrática Recife, PE**

Eixo 3 – Formação e identidade profissional

Modalidade: resumo expandido

## **Jogando e aprendendo: transformando bibliotecas em espaços interativos por meio do uso de jogos**

*Playing and learning: transforming libraries into interactive spaces through the use of games*

**Andreza Serafim** – Centro Universitário Faveni (UniFaveni)

**Maria Aparecida Pinto Nepomuceno** – Centro Universitário Faveni (UniFaveni)

**Francisco das Chagas Galvão de Lima** – Centro Universitário Faveni (UniFaveni)

**Resumo:** A pesquisa apresenta como proposta o uso de jogos nas bibliotecas como instrumento de aprendizagem, o que permite o uso muito além do entretenimento. Eles são empregados como estratégias para transformar a experiência de aprendizado dos usuários. O estudo tem como objetivo apresentar as contribuições dos jogos físicos e digitais para o processo de aprendizado dos usuários. E tem como metodologia a revisão de literatura fundamentada nas discussões dos seguintes autores: Berbel (2011), Cardoso (2013), Campello (2008), Kuhlthau (2013) e Santos (2006). Conclui-se que os jogos se revelaram como uma possibilidade de viabilizar o processo de aprendizagem dos usuários na biblioteca de forma interativa e lúdica.

**Palavras-chave:** 1. Jogos educativos; 2. Leitura; 3. Biblioteca escolar.

**Abstract:** The research proposes the use of games in libraries as a learning tool, which allows for use far beyond entertainment. They are employed as strategies to transform users' learning experience. The study aims to present the contributions of physical and digital games to the users' learning process. And its methodology is the literature review based on discussions by the following authors: Berbel (2011), Cardoso (2013), Campello (2008), Kuhlthau (2013) and Santos (2006). It is concluded that games proved to be a possibility to facilitate the learning process of users in the library in an interactive and playful way.

**Keywords:** 1. Educational games; 2. Reading; 3. School library.



## 1 INTRODUÇÃO

Os jogos, tanto analógicos quanto digitais, têm se destacado como ferramentas eficazes para transformar o ambiente das bibliotecas em espaços mais dinâmicos e interativos. Utilizados com objetivos específicos, esses jogos não apenas promovem a socialização e o entretenimento, mas também desempenham um papel fundamental na capacitação dos usuários em relação aos serviços e funcionamento das bibliotecas (Cardoso, 2013).

Historicamente, as bibliotecas, muitas vezes percebidas como espaços silenciosos e sérios, têm enfrentado o desafio de atrair a população jovem, especialmente em uma era dominada pela internet e pelo acesso fácil à informação. Nesse contexto, os jogos surgem como uma alternativa inovadora, especialmente quando se considera que a maioria dos jovens está familiarizada com eles (Santo; Vale, 2003).

O uso de jogos nas bibliotecas vai muito além do entretenimento. Eles são empregados como estratégias para transformar a experiência de aprendizado dos usuários. Além disso, os jogos também oferecem a oportunidade de simular situações, permitindo que os jogadores tomem decisões e recebam feedback instantâneo, o que pode ser aplicado em várias áreas da vida, inclusive em processos seletivos de emprego.

A gamificação, uma abordagem que utiliza elementos de jogos para engajar as pessoas em contextos não lúdicos, tem sido adotada nas bibliotecas como uma estratégia para tornar o aprendizado mais atraente. Ao transformar tarefas e atividades em desafios, as bibliotecas podem estimular o interesse dos usuários, incentivando-os a explorar os serviços e recursos disponíveis (Berbel, 2011).

No contexto geral, os jogos têm encontrado espaço principalmente em bibliotecas escolares. Por meio de atividades lúdicas, os bibliotecários utilizam jogos para reforçar o conteúdo apresentado em sala de aula, proporcionando uma abordagem educativa e divertida ao mesmo tempo. Ao trazer essa abordagem para as bibliotecas públicas, alguns bibliotecários têm observado resultados positivos, como o aumento da popularidade, a circulação de materiais e o uso frequente dos serviços bibliotecários (Cardoso, 2013).



Diante do supracitado, o estudo se objetiva em analisar a importância que os jogos apresentam dentro dos ambientes bibliotecários. Para isso, indaga-se: quais as contribuições que os jogos físicos ou digitais podem apresentar dentro de uma biblioteca? Logo, o estudo justifica-se pela necessidade que os profissionais da biblioteca e educação, no geral, possuem para que a busca pelo ambiente da biblioteca seja constante.

Portanto, fica evidente que os jogos desempenham um papel fundamental na capacitação dos usuários nos serviços e funcionamento das bibliotecas. Ao incorporar elementos lúdicos, as bibliotecas conseguem criar experiências educativas e interativas, transformando-se em espaços mais atrativos e acessíveis para todas as idades. Esse movimento não apenas revitaliza o papel das bibliotecas na sociedade, mas também fortalece o vínculo entre os usuários e o vasto mundo do conhecimento que essas instituições têm a oferecer.

## **2 O USO DE JOGOS COMO FERRAMENTA PARA A CAPACITAÇÃO DE USUÁRIOS NAS BIBLIOTECAS**

### **2.1 Transformando aprendizado em diversão**

Jogar é uma atividade universal que transcende culturas e gerações. Apesar de sua onipresença, a definição de jogo varia entre teóricos e profissionais. Para Fortuna e Bittencourt (2003), jogo é uma atividade voluntária com regras obrigatórias e finalidade própria, desvinculada da vida cotidiana. A distinção entre jogos analógicos e digitais se tornou crucial com a ascensão dos videogames, que dependem de interfaces digitais para funcionar.

Os jogos podem ser classificados em gêneros de história e gêneros de jogos. Os primeiros estão relacionados à temática, enquanto os últimos descrevem a jogabilidade. A evolução tecnológica expandiu essas categorias, levando à criação de subgêneros e híbridos. Entre essas categorias, encontramos os jogos educativos e os *serious games*, sendo estes últimos focados na aprendizagem (Souza, 2016).

É fundamental entender que, embora muitos vejam jogos apenas como entretenimento, eles podem ser ferramentas educacionais poderosas. Jogos permitem que os alunos vivenciem experiências práticas e simulem situações da vida real,



estimulando o pensamento crítico e a resolução de problemas. Diferentemente da gamificação, que incorpora elementos de jogos em contextos não relacionados ao entretenimento, os *serious games* têm como objetivo principal a educação (Nascimento *et al.*, 2016).

Ao utilizar jogos nas bibliotecas, podemos transformar o aprendizado em uma experiência interativa e envolvente. Através de mecânicas de jogo, os usuários podem explorar os serviços da biblioteca, desenvolver habilidades de pesquisa e interagir com o ambiente de uma forma lúdica. Ao criar uma atmosfera de diversão, as bibliotecas podem se tornar espaços dinâmicos de aprendizado, expandindo seu papel para além do tradicional. Ao transformar o aprendizado em diversão, as bibliotecas podem atrair usuários, tornando-se centros de conhecimento interativos e inovadores (Segura, 2015).

## **2.2 Uma jornada interativa de aprendizado**

Na era atual, onde os jovens são imersos em ambientes virtuais interativos, o uso de jogos nas bibliotecas tem se mostrado uma estratégia inovadora e eficaz para envolver os usuários, especialmente os mais jovens, nas dinâmicas e regras da pesquisa e competência em informação. A competência em informação, como definida por Campello (2008), é um conjunto abrangente de habilidades que inclui localização, análise, síntese, avaliação e comunicação de informações em várias formas, desde fontes impressas até eletrônicas.

Um exemplo notável dessa integração entre jogos e habilidades de informação é o *BiblioBouts*, um jogo desenvolvido pela Universidade de *Michigan* e financiado pelo Instituto de Museu e Serviços de Biblioteca (Markey *et al.*, 2011). Este jogo inovador foi criado com o propósito de ajudar os alunos universitários a desenvolver e praticar competência em informação enquanto realizam suas pesquisas e trabalhos acadêmicos.

O *BiblioBouts* é uma competição online dividida em várias etapas, cada uma introduzindo os alunos a diferentes aspectos da competência em informação. Os participantes pesquisam artigos em bases acadêmicas da universidade, realizam fichamentos, avaliam e classificam citações de colegas, desenvolvendo assim habilidades necessárias de avaliação de fontes e produção bibliográfica. Além de fortalecer as habilidades de pesquisa dos alunos. O jogo promove o uso eficaz das fontes



disponíveis na biblioteca, transformando o aprendizado em uma jornada envolvente e dinâmica (Markey *et al.*, 2011).

Além do *BiblioBouts*, outras estratégias também estão sendo exploradas para melhorar a interação dos usuários com as bibliotecas. Na Biblioteca *Seeley G. Mudd* da Universidade de Lawrence, por exemplo, pequenos torneios do jogo de luta “Super Smash Bros. Brawl” foram organizados para criar um senso de comunidade e atrair mais alunos. Durante esses eventos, livros relacionados aos interesses dos participantes foram estrategicamente colocados, aumentando a circulação dessas obras e melhorando a percepção dos estudantes sobre a biblioteca (Campello, 2008).

Essa iniciativa não apenas aumentou o envolvimento dos alunos com a biblioteca, mas também transformou o espaço em um centro de encontros e atividades, consolidando sua posição como um ponto focal da comunidade acadêmica. Esse método não apenas educa os usuários sobre os serviços da biblioteca, mas também avalia suas habilidades de pesquisa, proporcionando um ambiente de aprendizado prático e colaborativo.

Jogos para dispositivos móveis também estão desempenhando um papel essencial na capacitação dos usuários. O "Library Adventures: Unveil the Hidden Mysteries!", por exemplo, foi desenvolvido com o objetivo específico de familiarizar os usuários com os serviços da biblioteca universitária. Neste jogo, os participantes respondem a perguntas que só podem ser resolvidas usando os recursos da biblioteca, incentivando a exploração ativa dos serviços oferecidos (Kuhlthau, 2013).

Essa abordagem não apenas torna a aprendizagem mais acessível, mas também aumenta a visibilidade dos serviços da biblioteca, proporcionando aos usuários uma compreensão mais profunda de suas ofertas. Nesse formato, os alunos não apenas respondem perguntas, mas também devem formular as perguntas corretas para as respostas fornecidas, promovendo uma compreensão mais profunda dos tópicos abordados (Walker, 2008).

Assim, afirma que esses jogos de sala de aula não apenas avaliam o conhecimento dos alunos, mas também promovem uma colaboração mais próxima entre professores e alunos.



### **2.3 A ludicidade dos jogos no processo de ensino e aprendizagem**

No vasto cenário da educação, a ludicidade dos jogos emerge como uma ferramenta transformadora, redefinindo o processo de ensino e aprendizagem. O termo "lúdico", originado do latim "ludus", está intrinsecamente ligado à brincadeira, ao jogo de regras, à imaginação e à competição (Grando, 2000).

Chaguri (2006), caracteriza o lúdico como algo prazeroso, capaz de absorver o indivíduo de forma intensa, criando um clima de entusiasmo. Dentro dessa esfera, os jogos didáticos surgem como protagonistas, promovendo interação, desenvolvimento de habilidades cognitivas e atitudinais, além de criar uma atmosfera propícia para a aprendizagem ativa dos estudantes.

No contexto escolar, os jogos são mais do que meras atividades lúdicas; eles representam uma oportunidade para os estudantes desenvolverem habilidades cruciais. Grando (2000), enfatiza que o objetivo do jogo é definido pelo educador, podendo construir novos conceitos ou aplicar aqueles já desenvolvidos. No entanto, mesmo com inúmeras vantagens evidentes, alguns professores resistem à implementação dessas Metodologias Ativas de Aprendizagem (MAA), considerando-os causadores de bagunça ou perda de tempo.

No entanto, a resistência não deve obscurecer os benefícios evidentes. Através dos jogos, os educadores podem avaliar não apenas o aspecto cognitivo, mas também os procedimentais e atitudinais dos alunos. As atividades lúdicas não apenas motivam os alunos, mas também os incentivam a participar ativamente na aula, criando um ambiente mais descontraído e agradável (Fortuna, 2003).

A utilização de jogos didáticos nas salas de aula modernas reflete uma abordagem pedagógica centrada no aluno. Nascimento *et al.* (2016), caracteriza as Metodologias Ativas de Aprendizagem como estratégias que inserem o aluno como protagonista em seu próprio processo de aprendizagem. A aprendizagem ativa, como descrita por Segura (2015), ocorre quando o estudante interage de forma significativa com o conteúdo, questionando, discutindo, ensinando e produzindo conhecimento ativamente.

Em um estudo recente realizado no ensino superior, os alunos destacaram os jogos didáticos como uma das formas mais significativas de aprendizado ativo. Eles não



apenas participam ativamente quando há atividades baseadas em jogos, mas também percebem que estão aprendendo de maneira profunda e significativa através dessas práticas (Souza *et al.*, 2016).

Os jogos didáticos, nesse cenário, se tornam catalisadores da aprendizagem autêntica. Eles não apenas ensinam conceitos específicos, mas também cultivam habilidades essenciais, como raciocínio crítico, colaboração, tomada de decisões e resolução de problemas. Enquanto os alunos estão imersos nos desafios dos jogos, eles estão simultaneamente aprimorando suas capacidades cognitivas e sociais.

A ludicidade dos jogos no processo de ensino e aprendizagem não é um mero luxo pedagógico, mas sim uma necessidade educacional fundamental. À medida que os educadores reconhecem o potencial transformador dos jogos didáticos na aprendizagem ativa, eles não apenas criam salas de aula mais engajadoras, mas também cultivam uma geração de alunos capazes, criativos e motivados.

Ao explorar esse reino lúdico, os educadores estão moldando o futuro da aprendizagem, um jogo por vez, um aluno por vez, criando um cenário onde o prazer de aprender se entrelaça com o processo educacional, formando uma base sólida para um futuro brilhante.

### **3 METODOLOGIA**

A metodologia de um estudo é o alicerce sobre o qual repousa toda a pesquisa, moldando não apenas a estrutura do estudo, mas também sua validade e relevância. No cenário da pesquisa científica, a escolha e aplicação dos métodos adequados são necessários para extrair *insights* significativos e compreensões aprofundadas. No presente estudo, a metodologia adotada é uma combinação perspicaz de pesquisa bibliográfica, exploratória e explicativa, enquadrada dentro de uma abordagem qualitativa, o que oferece uma compreensão rica e robusta do fenômeno em estudo.

Inicialmente, é essencial destacar a natureza da pesquisa exploratória. Esta abordagem, como delineada por Gil (2002), permite um mergulho profundo no tema, tornando-o explícito e claro na mente dos pesquisadores. O método de pesquisa exploratória, frequentemente envolvendo levantamento bibliográfico extensivo, é fundamental para construir hipóteses sólidas e bem fundamentadas. No contexto deste



estudo, essa metodologia é útil para familiarizar-se intimamente com o tópico em questão, preparando o terreno para uma análise mais profunda.

A pesquisa explicativa, outra dimensão metodológica essencial deste estudo, aprofunda a investigação. Como sugere Gil (2002), esse tipo de pesquisa visa identificar e compreender os fatores subjacentes que contribuem para o fenômeno estudado. Ao focar nos elementos causais, a pesquisa explicativa lança luz sobre os porquês por trás do fenômeno, desvendando relações e dinâmicas complexas.

Além da classificação metodológica, é crucial considerar a natureza qualitativa desta pesquisa. Ao adotar uma abordagem qualitativa, o estudo busca uma compreensão profunda e detalhada do fenômeno em análise. Esta metodologia permite uma exploração minuciosa de aspectos da realidade que não são facilmente quantificáveis. Em vez de simplesmente se concentrar em números e estatísticas, a pesquisa qualitativa procura capturar nuances, perspectivas e contextos, adicionando uma camada de compreensão que é inestimável em pesquisas científicas (Gerhardt; Silveira 2009).

Portanto, ao se referir a pesquisa bibliográfica, exploratória e explicativa dentro de um quadro qualitativo, este estudo adota uma abordagem metodológica holística. Além disso, essa pesquisa é uma agenda temática de possíveis encaminhamentos dentro da temática ora discutida.

A pesquisa bibliográfica, ao mergulhar nas fontes existentes, fornece um fundamento sólido e informado. A pesquisa exploratória, por sua vez, amplia as fronteiras do conhecimento, enquanto a pesquisa explicativa penetra nos meandros das razões subjacentes.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Tendo em vista as bibliotecas, os jogos emergiram como catalisadores de transformação. Tanto analógicos quanto digitais, eles não apenas trouxeram dinamismo para esses espaços veneráveis, mas também desempenharam um papel forte na capacitação dos usuários em relação aos serviços e funcionamento das bibliotecas.

Em uma era onde a internet compete com os corredores silenciosos das bibliotecas, a necessidade de atrair a população jovem para esses santuários do





conhecimento tornou-se necessária. Os jogos, com sua linguagem universal, se revelaram como pontes, conectando o mundo tradicional dos livros com o universo interativo dos jogos digitais. O que começou como uma alternativa inovadora agora é reconhecido como uma estratégia essencial.

Os jogos, entretanto, não são apenas ferramentas de entretenimento; eles representam portais para um aprendizado transformador. Ao incorporar elementos de jogos nas bibliotecas, especialmente através da gamificação, esses espaços se tornaram palcos para experiências educativas envolventes. Ao transformar tarefas em desafios, as bibliotecas estimulam o interesse dos usuários, encorajando-os a explorar os vastos tesouros do conhecimento.

A interseção entre jogos e habilidades de informação é particularmente notável. O jogo online "BiblioBouts", por exemplo, transformou a pesquisa acadêmica em uma competição empolgante, ensinando aos alunos habilidades cruciais de pesquisa e avaliação. Além disso, os jogos têm servido como pontes entre o virtual e o físico, criando comunidades e promovendo não apenas a aprendizagem, mas também a circulação de materiais.

Na sala de aula e além, os jogos se transformaram em ferramentas educacionais poderosas, redefinindo o processo de ensino e aprendizagem. Ao se tornarem participantes ativos em mundos virtuais, os alunos desenvolvem habilidades cognitivas e sociais, preparando-se para os desafios do século XXI. Os educadores, ao explorar esse reino lúdico, estão forjando um futuro onde a aprendizagem é sinônimo de prazer, onde o conhecimento é adquirido não como uma tarefa árdua, mas como uma aventura emocionante.

Assim, os jogos se revelaram como chaves, não apenas desbloqueando portas para o conhecimento, mas também abrindo mentes para possibilidades infinitas. Nas bibliotecas, onde o silêncio se encontra com a inovação, os jogos não apenas adornam prateleiras, mas também transformam vidas, um movimento de peça em peça, um passo de aprendizado em aprendizado.



## REFERÊNCIAS

- BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, 2011.
- CAMPELLO, B. A competência informacional na educação para o século XXI. In: CAMPELLO, B. et al. **A Biblioteca Escolar: temas para uma prática pedagógica**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.
- CARDOSO, E. L. **A importância do brincar e do jogo para o desenvolvimento da criança**. Monografia de graduação-Universidade Federal do Rio Grande do Sul/Faculdade de Educação, Rio Grande do Sul, 2013.
- CHAGURI, J. P. **O uso de atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem de espanhol como língua estrangeira aprendizes brasileiros**. 2006. Disponível em: <https://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/u00004.html>. Acesso em: 27 de setembro de 2023.
- FORTUNA, T. R.; BITTENCOURT, A. D. S. Jogo e educação: o que pensam os educadores. **Revista Psicopedagogia**, Rio Grande do sul, n. 20, v. 63, p. 234-42, 2003.
- GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa**. São Paulo: Podium, 2009.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- GRANDO, R. C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 2000. 224p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/251334>>. Acesso em: 03 de out. 2023.
- KUHLTHAU, C. **Como usar a biblioteca na escola: um programa de atividades para o ensino fundamental**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.
- MARKEY, K. *et al.* Designing and testing a web-based board game for teaching information literacy skills and concepts. **Library Hi Tech**, [s. l.], v. 26, n. 4, p. 663-668, 2008.
- NASCIMENTO, T. E. *et al.* Metodologias ativas de aprendizagem e o ensino de Ciências. **Multiciência Online**, URI. 2016. 20p. Disponível em: <http://www1.urisantiago.br/multicienciaonline/adm/upload/v2/n3/7a8f7a1e21d0610001959f0863ce>. Acesso em 02 de out. de 2023.
- SANTOS, C. L.; VALE, F. S. **Jogos eletrônicos na educação**. 2006. Disponível em: [www.programadoresdejogos.com](http://www.programadoresdejogos.com). Acesso em: 25 de set. de 2023.
- SEGURA, E. K. A metodologia ativa como proposta para o ensino de ciências. **Revista do Programa de Doutorado da Rede Amazônica de Educação em Ciências e Matemática (REMAC)**. v. 3, n. 1, 2015.

SOUZA, A. E.; MORGADO, R. B. C. F.; PRETO, V. E. M.; RAUCH, R. B. Metodologias Ativas de Aprendizagem no Ensino Superior de Tecnologia. EDUCERE – Congresso Nacional de Educação V. 2015, Curitiba. **Anais...** [S.l.: s.n.], 17 P., 2015.

WALKER, B. This is jeopardy! An exciting approach to learning in library instruction. **Reference Services Review**, [s. l.], v. 36, n. 4, p. 381-388, 2008.