



Eixo 6 - O mundo digital: apropriação e desafios

Modalidade: resumo expandido

Bibliogato: um jogo para se conhecer o acervo de uma biblioteca

Bibliogato: a game to learn about a library's collection

Paulo Gurupés – Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP)

Resumo: Esta pesquisa é um relato da experiência do desenvolvimento de um jogo digital chamado "Bibliogato", criado para promover o engajamento dos usuários com a coleção de uma biblioteca e melhorar a memorização e a compreensão do conteúdo literário oferecido. A partir de um mosaico com imagens de gatos, o usuário obtém informações sobre um determinado autor, incluindo suas principais obras e algumas de suas citações. Após explorar todas as imagens, o jogador deve formar frases a partir das citações para avançar as fases e ganhar insígnias, que demonstram o seu progresso. O jogo visa incentivar a leitura e melhorar a memorização através da gamificação. Este projeto busca inovar a experiência dos usuários nas bibliotecas, tornando o aprendizado literário mais interativo e divertido.

Palavras-chave: gamificação; inovação em bibliotecas; aprendizado literário.

Abstract: This research is a report on the experience of developing a digital game called "Bibliogato," created to promote user engagement with a library's collection and enhance the memorization and understanding of the literary content offered. Through a mosaic of cat images, the user gains information about a particular author, including their main works and some of their quotes. After exploring all the images, the player must form sentences from the quotes to advance through the stages and earn badges, which demonstrate their progress. The game aims to encourage reading and improve memorization through gamification. This project seeks to innovate the user experience in libraries, making literary learning more interactive and enjoyable.

Keywords: gamification; innovation in libraries; literary learning.



1 INTRODUÇÃO

Com a popularização das tecnologias digitais, as bibliotecas enfrentam o desafio de atrair a atenção de um público cada vez mais acostumado com experiências interativas. Nesse cenário, a gamificação surge como uma ferramenta poderosa para transformar a maneira como os usuários interagem com os acervos e serviços disponíveis numa biblioteca.

A gamificação, definida como o uso de elementos de design de jogos em contextos não relacionados a jogos, emergiu como uma abordagem eficaz para envolver e motivar os indivíduos em diversas áreas, incluindo a educação e o acesso à informação. O conceito de gamificação envolve a aplicação de mecânicas de jogos, como pontos, níveis, desafios, recompensas, em atividades que tradicionalmente não são vistas como jogos. Tais elementos têm o potencial de transformar tarefas monótonas ou desinteressantes em experiências mais atraentes e envolventes. Em tal contexto, as bibliotecas podem se beneficiar significativamente da incorporação de estratégias gamificadas para enriquecer a experiência dos usuários e despertar neles o interesse pela leitura e pela pesquisa.

Neste trabalho, apresenta-se o "Bibliogato", um jogo digital desenvolvido para promover o engajamento dos usuários com o acervo de uma biblioteca, incentivando a leitura e a memorização de conteúdos literários. Utilizando um mosaico de imagens de gatos que, ao serem clicadas, revelam informações sobre autores e suas obras, o jogo desafia os usuários a formar frases a partir de citações para avançar nas fases e ganhar insígnias que representam seu progresso.

A justificativa para o seu desenvolvimento está ancorada na proposta de tornar o ambiente da biblioteca mais atrativo e divertido, com o intuito de motivar o interesse dos jovens no aprendizado literário. Ao incorporar elementos de gamificação, como recompensas e desafios progressivos, o jogo permite explorar o conteúdo do acervo de uma biblioteca, facilitando o desenvolvimento de novas competências literárias.

O referencial teórico deste trabalho baseia-se nos estudos sobre gamificação, que têm demonstrado seu potencial em ambientes educacionais e culturais. Segundo Fadel *et al.* (2014), a gamificação na educação promove uma experiência imersiva, onde o indivíduo participa ativamente da narrativa e desenvolvimento do jogo, aumentando



o engajamento e a motivação para a aprendizagem. Tal abordagem revela-se relevante, num momento em que as bibliotecas enfrentam o desafio de superar barreiras tradicionais de acesso à informação.

Ao incorporar a gamificação, o projeto busca criar novas oportunidades de aprendizado e valorização da cultura literária, contribuindo para o desenvolvimento de novos hábitos de leitura e para o fortalecimento do papel educativo das bibliotecas.

2 METODOLOGIA DO JOGO

O jogo, ainda em fase de desenvolvimento utilizando a plataforma *WeWeb*¹ para *front-end* (interface gráfica) e Google Planilhas² como *back-end* (base de dados), prevê as seguintes tarefas em cada uma das fases:

- a) desenho da tela inicial para computadores e dispositivos móveis, contendo 12 imagens de gatos. Ao clicar em uma imagem de gato, o jogador é apresentado a um autor com uma breve biografia, suas obras principais e citações selecionadas, mostradas numa janela flutuante (*popup*);
- b) ao ser clicada, a imagem do gato se transforma na imagem do(a) autor(a) correspondente;
- c) após todos os gatos serem clicados, é mostrada uma tela onde o usuário deve escrever uma frase seguindo as pistas que levam às citações de cada um dos autores;
- d) escrevendo corretamente a frase, o usuário passa para a próxima fase, sendo-lhe concedida uma insígnia que representa seu progresso no jogo.

Para a confecção do conteúdo, estão previstos os seguintes passos a cada fase:

- a) selecionar 12 autores presentes na biblioteca;
- b) selecionar as biografias curtas de cada autor;
- c) relacionar analiticamente cada uma das obras de cada autor;

¹ *WeWeb* é um construtor de front-end sem código que você pode usar para construir sobre qualquer back-end. **WeWeb. No-Code Front End Builder - Create Apps 10x Faster.** Disponível em: <https://www.weweb.io/>. Acesso em: 31 ago. 2024.

² Google Sheets é um programa de planilhas incluído como parte do pacote gratuito de Editores de Documentos Google baseado na Web oferecido pelo Google. **Google Sheets.** Fundação Wikimedia, Inc., [S. l.], 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Sheets. Acesso em: 31 ago. 2024.



- d) conectar a planilha como base de dados à qual o site irá se conectar, contendo na primeira planilha dados de login e fase em que o usuário se encontra, e nas planilhas subsequentes (fase 1, fase 2 etc.) os links das imagens dos gatos, dos autores e os textos correspondentes.

Além dessas tarefas, é importante que técnicas de gamificação, como sons, animações e interações sejam aplicadas, com o intuito de manter o engajamento dos jogadores; e que o jogo seja testado por diversos grupos etários de usuários, de forma a garantir sua aplicação a partir de ajustes e melhorias.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O principal objetivo desta iniciativa é proporcionar uma experiência divertida aos usuários das bibliotecas, onde possam conhecer os autores e obras nelas contidas, estimulando sua curiosidade e incentivando o hábito da leitura.

A partir dos conceitos da gamificação, a experiência dos usuários pode ser enriquecida e muitos processos educativos podem ser apresentados. No livro *Gamificação na Educação*, Fadel *et al.* (2014), ressaltam que

no caso do jogo, o indivíduo “vive” uma história. Ou seja, o desenvolvimento da narrativa depende da ação ativa deste sujeito para sua resolução. Ao jogar, o indivíduo experimenta diretamente a imersão ao agir como protagonista (Fadel *et al.*, 2014, p. 21).

Ainda sobre o propósito da utilização da gamificação em cenários educacionais,

é comum termos situações onde os estudantes se sentem desmotivados a cumprirem determinadas tarefas, completar determinadas atividades ou mesmo ingressar em certos cursos ou disciplinas. Nessa hora, a gamificação surge como uma grande oportunidade para motivar e engajar os estudantes a fazerem estas atividades, mantendo-se motivados, engajados e possivelmente aumentando sua aprendizagem (Hamari *et al.*, 2014, apud Oliveira *et al.*, 2021).

Além disso, o aprendizado por parte dos bibliotecários no desenvolvimento de soluções e técnicas digitais pode gerar a criação de novos produtos de forma mais ágil, oferecendo aos usuários novas e melhores experiências na utilização da biblioteca.

A tela inicial do aplicativo conterà, além de uma área de *login* e indicação do progresso do usuário no jogo, um mosaico (figura 1) com a imagem de 12 gatinhos lendo livros, onde cada um corresponderá a um autor presente no acervo da biblioteca.

Clicando numa imagem, será aberta uma janela flutuante (*popup*) com as obras e algumas citações daquele autor (figura 2).

Figura 1 – Tela inicial do *Bibliogato*



Fonte: imagem gerada por IA (Windows copilot - DALL E 3)

Figura 2 – Janela flutuante com as obras e algumas citações do autor



Fonte: Guimarães Rosa. Pensador. Disponível em: <https://www.pensador.com/frase/MTgxODlzMQ/>. Acesso em: 19 jul. 2024.

No mosaico onde havia gatinhos, revelam-se as imagens dos autores referenciados (figura 3), de acordo com o critério estabelecido pela biblioteca.

Figura 3 – Exemplo de mosaico com as imagens dos autores revelados



Fonte: HALETH. Os 12 autores brasileiros mais lidos no exterior. 2011. Disponível em: <https://www.valinor.com.br/forum/topico/os-12-autores-brasileiros-mais-lidos-no-externo.123127/>. Acesso em: 19 jul. 2024.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Bibliogato é uma iniciativa inovadora que utiliza a gamificação para transformar a maneira como os usuários interagem com a biblioteca e seus recursos. Ao combinar elementos lúdicos com conteúdo educacional, o jogo pode não apenas engajar os usuários, mas também enriquecer seu conhecimento literário, despertando sua curiosidade pela leitura.

A importância de projetos assim reside na sua capacidade de ampliar o acesso à informação e incentivar o aprendizado de maneira interativa, além de servir como inspiração para outras bibliotecas que buscam se adaptar ao mundo digital, superando desafios e promovendo a disseminação da informação e do conhecimento literário de forma inovadora e envolvente.

O projeto, desenvolvido em plataforma de código aberto com o mínimo custo e menor curva de aprendizagem possível, ficará disponível gratuitamente assim que estiver finalizado, podendo ser adaptado para diferentes cenários.



Com iniciativas como essa, destaca-se o papel fundamental das bibliotecas na era digital, proporcionando novas oportunidades de aprendizado e valorizando a cultura literária, contribuindo para a formação de novos hábitos de leitura, especialmente entre jovens e crianças, já familiarizados com os recursos digitais que estão ao alcance de suas mãos.

REFERÊNCIAS

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (Org.). **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300 p. Disponível em:
http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf. Acesso em: 19 jul. 2024.

OLIVEIRA, Wilk; BITTENCOURT, Ig Ibert; DERMEVAL, Diego; ISOTANI, Seiji. Gamificação e Informática na Educação. In: SAMPAIO, Fábio F.; PIMENTEL, Mariano; SANTOS, Edméa O. (Org.). **Informática na Educação**: games, inteligência artificial, realidade virtual/aumentada e computação ubíqua. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. (Série Informática na Educação, v. 7) Disponível em:
<https://ieducao.ceie-br.org/gamificacao/#s23>. Acesso em: 19 jul. 2024.