



Eixo 5 – Gestão e liderança em movimento

Entre livros e jogos: um relato de experiência sobre o uso de jogos matemáticos na Biblioteca do Instituto de Matemática e Estatística (BIME) da Universidade Federal Fluminense (UFF)

Between books and games: an account of the experience of using mathematical games in the Library of the Institute of Mathematics and Statistics (BIME) at the Federal Fluminense University (UFF)

Ana Paula Matos Bazilio – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) – anabazilio@unirio.br

Renata Lemos – Universidade Federal Fluminense (UFF) – renatalemos@id.uff.br

Verônica Gomes – Universidade Federal Fluminense (UFF) – veronig@id.uff.br

Ana Nogueira Braga – Universidade Federal Fluminense (UFF) – ananogueirabraga@id.uff.br

Resumo: O trabalho relata a experiência da "Maratona de Jogos Matemáticos" realizada na Biblioteca do Instituto de Matemática e Estatística da Universidade Federal Fluminense entre 2023 e 2025. O objetivo é demonstrar como o uso de jogos atua como ferramenta de ensino-aprendizagem e transforma a biblioteca em um espaço de convivência. A metodologia consistiu no estudo descritivo, baseado na interação entre usuários e bibliotecários no evento Agenda Acadêmica da UFF. Os resultados indicam aumento no engajamento dos estudantes, desenvolvimento de raciocínio lógico e a ressignificação da biblioteca como ambiente acolhedor. Conclui-se que a ludicidade é uma ferramenta eficaz para a integração acadêmica e social no contexto contemporâneo.

Palavras-chave: Biblioteca universitária. Jogos matemáticos. Ludicidade. Mediação da informação.

Abstract: This paper reports on the experience of the "Mathematical Games Marathon" held at the Library of the Institute of Mathematics and Statistics of the Federal Fluminense University between 2023 and 2025. The objective is to demonstrate how the use of games acts as a teaching-learning tool and transforms the library into a space for social interaction. The methodology consisted of a descriptive study, based on the interaction between users and librarians at the UFF.

The results indicate an increase in student engagement, development of logical reasoning, and the redefinition of the library as a welcoming environment. It is concluded that playfulness is an effective tool for academic and social integration in the contemporary context.

Keywords: University library. Mathematical games. Playfulness. Information mediation.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho configura-se como um relato de experiência acerca do uso de jogos de tabuleiro na Biblioteca do Instituto de Matemática e Estatística (BIME) da Universidade Federal Fluminense (UFF). Tais jogos são empregados como estratégias de ensino-aprendizagem dos usuários, com a finalidade de transformar a biblioteca em um espaço de convivência.

O cenário de transformações em escala global, impulsionado pelo avanço das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), têm provocado mudanças nas expectativas, nos comportamentos e nas demandas dos usuários das bibliotecas. Os alunos estão cada vez mais conectados à internet, deixando de frequentar os espaços físicos das bibliotecas. Nesse contexto, os bibliotecários passam a atuar como mediadores da informação e do conhecimento, promovendo assim a interação social e incentivando a novas práticas de ensino e aprendizagem. As bibliotecas não podem ser vistas apenas como espaços silenciosos de guarda da informação, mas como espaços dinâmicos, interativos e lúdicos. A esse respeito Medeiros (2024) afirma que:

A expansão e a popularização da *Internet*, em conjunto com as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), têm provocado impactos significativos na educação. Esses avanços contribuem para a melhoria do ensino e/ou aprendizagem a distância e promovem mudanças substanciais na educação presencial, que não mais aceita os modelos tradicionais.

Embora a biblioteca não tenha finalidade lucrativa, os bibliotecários da biblioteca universitária enfrentam o desafio de atrair um público jovem cada vez mais habituado a experiências interativas e ao acesso rápido à informação. Dessa forma, o modelo tradicional de biblioteca, centrado apenas na preservação do conhecimento, vem sendo substituído por ambientes mais dinâmicos, colaborativos e multifuncionais, voltados à participação ativa dos usuários.

Nesse sentido, Reis e Alves (2016) acrescentam que a biblioteca deve ser percebida como um espaço de lazer, ou seja, um espaço lúdico, cheio de experiências e descobertas. Essa ludicidade na biblioteca torna o ambiente mais interessante e convidativo, além de contribuir para potencializar e favorecer o ensino-aprendizagem. Nessa linha, Paulo Freire (2010) afirma que “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua produção.”

Sob essa ótica, os jogos destacam-se como ferramentas lúdicas capazes de estimular a aprendizagem, o desenvolvimento cognitivo e a interação social. Para Caillois (2017), o jogo favorece a liberdade de ação, a tomada de decisões e o senso de responsabilidade. Já Cardoso (2013) aponta que o uso de jogos em bibliotecas contribui para reforçar conteúdos educativos de forma lúdica, além de aumentar a participação dos usuários e a utilização dos serviços bibliotecários.

Especificamente na área de Matemática e Ciências Exatas a aplicação de jogos contribui para o desenvolvimento dos alunos e usuários, no que diz respeito a amenizar bloqueios que alguns alunos possuem em relação à Matemática, além de estimular o raciocínio lógico, a atenção, o senso cooperativo e a socialização dos alunos. Portanto, os jogos são educativos e auxiliam no ensino e aprendizagem da Matemática (Groenwald; Timm, 2000).

De uma maneira ampla, estudando conceito de gamificação, esta configura-se como uma estratégia pedagógica voltada ao aprimoramento do desempenho dos estudantes em competências e habilidades específicas. Embora sua implementação seja frequentemente associada ao uso de recursos tecnológicos, como computadores, dispositivos móveis e acesso à internet, sua aplicação não depende necessariamente dessas ferramentas. Trata-se de uma abordagem que incorpora elementos característicos dos jogos ao contexto educacional, possibilitando sua utilização por meio de atividades simples e acessíveis, como desafios e dinâmicas estruturadas pelo docente (Andrade, 2025).

Nessa perspectiva, o uso de jogos em bibliotecas universitárias configura-se como uma estratégia inovadora de mediação da informação e aproximação da comunidade acadêmica com o ambiente bibliotecário. Sendo assim, o presente trabalho tem por objetivo relatar a experiência desenvolvida pelos bibliotecários da Biblioteca de Matemática e Estatística da Universidade Federal Fluminense, evidenciando as

contribuições dos jogos de tabuleiros na interação, aprendizagem e dinamização do espaço da biblioteca.

A relevância deste estudo está na discussão de práticas de convivência entre os usuários em bibliotecas universitárias diante das mudanças tecnológicas, crises ambientais e do comportamento informacional dos usuários. Além disso, busca incentivar a criação de iniciativas semelhantes em outras instituições, ampliando o debate sobre o papel social e cultural das bibliotecas na contemporaneidade.

O trabalho também busca dialogar com a temática central deste congresso, 'As Bibliotecas nos Limiares do Antropoceno', ao propor uma reflexão sobre o papel social desses espaços. Nesse cenário, a biblioteca deixa de ser compreendida apenas como um espaço de armazenamento e acesso ao conhecimento técnico, passando a assumir também o papel de ambiente de acolhimento, convivência e fortalecimento das relações humanas.

Ao promover atividades lúdicas como a Maratona de Jogos, a BIME reafirma a biblioteca como um espaço de interação social e construção coletiva. Em meio ao avanço do isolamento digital, iniciativas desse tipo valorizam o encontro presencial, estimulam o diálogo e fortalecem os vínculos comunitários, aspectos fundamentais para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo.

2 METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, desenvolvido na BIME/UFF, no contexto dos eventos de Acolhimento Estudantil e da Agenda Acadêmica, ambos promovidos pela Universidade. A atividade, que foi denominada pelos bibliotecários da BIME de Maratona de Jogos Matemáticos, já possui três edições, realizados em dois eventos da UFF (SOMOS + UFF e Agenda Acadêmica) que ocorreram entre os meses de março e outubro de 2023, 2024 e 2025 e contou com a participação de estudantes regularmente matriculados em cursos de graduação e pós-graduação, de diferentes áreas do conhecimento, que aderiram voluntariamente à proposta.

A ação foi estruturada a partir da utilização de jogos matemáticos como estratégia pedagógica em ambiente informacional, com o objetivo de estimular o raciocínio lógico, a resolução de problemas, a tomada de decisão e o trabalho

colaborativo. Durante a maratona, os participantes foram organizados em grupos e desafiados a resolver jogos de estratégia, enigmas lógico-matemáticos e atividades que exigiam planejamento e construção de soluções coletivas, em um formato dinâmico e interativo. Foram utilizados jogos como Xadrez, Achei, Uno, Position Explosion, War, Dixit, entre outros, que em parte foram doados pelos próprios bibliotecários e em parte foram desenvolvidos por eles (bibliotecários).

A proposta fundamentou-se em concepções teóricas que reconhecem o papel do lúdico no processo de aprendizagem ao longo da vida, conforme discutido por Lev Vygotsky (1998), ao enfatizar a importância da mediação social, e por Jean Piaget (1976), ao considerar a aprendizagem como resultado da ação do sujeito sobre o meio. Considerou-se ainda a contribuição de Kishimoto (2011), que destaca o potencial dos jogos como recurso pedagógico em diferentes níveis de ensino, incluindo o ensino superior.

As atividades foram divulgadas através dos canais da instituição (setores promotores dos eventos) e principalmente pelas mídias da biblioteca. As mesmas ocorreram durante a programação dos referidos eventos institucionais (SOMOS + UFF e Agenda Acadêmica), com duração média de 1 hora até a finalização de cada jogo, sendo realizadas no espaço da biblioteca, previamente organizado para favorecer a interação entre os participantes. Os estudantes foram incentivados a atuar de forma autônoma e colaborativa, explorando estratégias, discutindo soluções e refletindo sobre os processos envolvidos nos jogos. Os melhores jogadores eram premiados com pequenos brindes (livros, chocolates, entre outros), a fim de recompensá-los pelo bom desempenho.

O trabalho configura-se como um relato de experiência, através da interação entre bibliotecários e usuários. Quando autorizado pelos usuários foi realizado registros fotográficos. A análise dos dados ocorreu de forma qualitativa, considerando o nível de engajamento, as interações estabelecidas e as contribuições dos jogos matemáticos para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais no contexto acadêmico.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A realização da “Maratona de Jogos Matemáticos” evidenciou resultados positivos no que se refere ao engajamento dos estudantes no ambiente da biblioteca universitária. Observou-se o aumento da participação a cada edição do evento, tanto de alunos ingressantes quanto dos mais antigos, que demonstraram interesse pelas atividades propostas, que além de permanecerem no espaço por períodos superiores ao inicialmente previsto, formaram filas de espera para participarem dos jogos.

Durante as atividades, mediadas pelos bibliotecários, foi possível identificar o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao raciocínio lógico, à resolução de problemas e à tomada de decisões, evidenciado pelas estratégias construídas coletivamente pelos participantes ao longo dos jogos. A interação entre estudantes de diferentes cursos e níveis de formação também se destacou como um aspecto relevante, favorecendo a troca de conhecimentos e experiências, pois serviu como um 'quebra-gelo' social, facilitando a aproximação entre esses alunos que, em situações comuns de estudo silencioso, não interagiriam.

Como forma de compreender a percepção dos participantes e obter um retorno sobre a experiência vivenciada, ao final das atividades foi solicitado aos estudantes que escrevessem no papel em apenas uma palavra, como foi para eles a “Maratona de Jogos Matemáticos”. As respostas revelaram percepções bastante positivas e reforçaram o impacto da iniciativa no ambiente acadêmico. Entre os termos mais citados estavam: descontração, distrair, lúdico, interessante, oportunidades, criativo, socializar, diversão, aprender, versatilidade, legal, inovador, fuga, relaxante, passatempo, desenvolver habilidade, ajuda o raciocínio, da hora e convivência, entre outros. Também teve os que estavam preocupados em ‘cuidado com o silêncio’ e se ‘não atrapalha a biblioteca’. Os relatos evidenciam que a atividade foi percebida não apenas como uma estratégia de aprendizagem, mas também como um momento de interação, bem-estar e fortalecimento das relações entre os estudantes, ampliando o significado da biblioteca para além de suas funções tradicionais.

Outro ponto significativo refere-se à ressignificação da biblioteca como espaço de encontros, dinâmico e acolhedor, ultrapassando a visão tradicional centrada apenas no estudo individual e no silêncio. Visto que através das atividades dos jogos, surgiram

diálogos produtivos e risadas, o que não prejudicou a concentração, mas sim criou um ambiente de 'fluxo' (*flow*). Desta maneira, a inserção de práticas lúdicas contribuiu para a aproximação dos estudantes com o ambiente informacional, especialmente no contexto do Acolhimento Estudantil.

O sucesso da “Maratona de Jogos Matemáticos” foi além das partidas e desafios propostos. Ele esteve diretamente ligado ao envolvimento da equipe da BIME, que atuou de forma acolhedora e próxima dos estudantes, desde a receptividade à mediação dos jogos. Durante as atividades, os bibliotecários assumiram um papel de mediação e incentivo, participando das mesas, explicando regras, estimulando o raciocínio lógico e tornando o aprendizado mais leve e colaborativo.

Essa aproximação fortaleceu o diálogo e a troca de experiências entre biblioteca e usuários, valorizando cada conquista dos participantes. Além disso, as premiações e a divulgação das atividades nas mídias da biblioteca contribuíram para reforçar a biblioteca como um espaço vivo, dinâmico e essencial para a convivência e a permanência estudantil.

Os achados da experiência dialogam com as contribuições de Lev Vygotsky (1998), ao evidenciar o papel das interações sociais na aprendizagem, e com Jean Piaget (1976), ao demonstrar a importância da ação e da experimentação. Conforme Vygotsky (1998), compreende-se que o jogo funciona como uma Zona de Desenvolvimento Proximal, em que o estudante, ao interagir com colegas e bibliotecários, alcança novos níveis de raciocínio lógico que sozinho teria dificuldade de atingir. Do mesmo modo, reforçam as discussões de Kishimoto (2011), ao confirmar o potencial dos jogos como recurso pedagógico eficaz também no ensino superior. Desta maneira, com base em Piaget, o trabalho reforça que o conhecimento também pode ser construído na interação.

Assim, a experiência indica que a utilização de jogos matemáticos em bibliotecas universitárias pode constituir uma estratégia relevante para promover aprendizagem significativa, integração acadêmica e maior aproximação dos estudantes com os espaços institucionais.

Figura 1 - “Maratona de Jogos Matemáticos” na BIME



Fonte: Elaborada pelas autoras.

Descrição: #ParaTodosVerem. Primeira foto: bibliotecários e dos usuários na Maratona de Jogos de 2025. Matemáticos na Biblioteca do Instituto de Matemática e Estatística da Universidade Federal Fluminense (BIME/UFF). Segunda foto: jogos de tabuleiros, entre eles: War, Detetive, jogo da velha e dama.

A foto acima retrata a Maratona de Jogos Matemáticos promovido pelos bibliotecários da BIME/UFF, **realizada** na Agenda Acadêmica em outubro de 2025. O evento compreendeu em uma **gincana presencial** focada em desafios lógicos, através dos jogos, sediada na BIME. A segunda iniciativa realizada pelos bibliotecários consistiu em uma **discussão virtual** via Canal Bibliotecas.uff no YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=06KAlfOjEzQ>), sobre como integrar o entretenimento lúdico ao ambiente de leitura tradicional. O objetivo central das propostas é fomentar a **interatividade e convivência** estudantil por meio da união entre o acervo bibliográfico e jogos matemáticos. A seguir, apresentamos o número de participantes nas duas atividades realizadas neste último ano:

- Gincana de jogos matemáticos (BIME): contou com 44 inscritos (registrado em uma lista de assinatura) de um total de 100 vagas disponibilizadas.
- Entre livros e jogos matemáticos: foi realizada uma live com registro de 131 inscritos para as 200 vagas oferecidas no Canal Bibliotecas.UFF.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que o uso de jogos nas bibliotecas universitárias, contribui para aumentar a visibilidade da biblioteca perante a comunidade acadêmica e sociedade. Transformam conhecimentos em prazer, trouxeram dinamismo para o espaço físico da biblioteca, aumentando a frequência de usuários na biblioteca, educando assim, o usuário quanto ao uso da biblioteca. O uso dos jogos tanto na área de Matemática quanto na área de Biblioteconomia constitui uma ferramenta lúdica de ensino e aprendizagem.

A limitação deste estudo se refere a ausência de pesquisa quantitativa que apresentasse dados numéricos sobre a participação dos usuários nas atividades. As percepções aqui discutidas foram construídas principalmente a partir da observação dos bibliotecários envolvidos e da receptividade positiva da comunidade acadêmica diante da iniciativa.

Mesmo frente às inovações tecnológicas ressalta-se a importância da biblioteca universitária como um espaço de socialização humana, interação entre bibliotecários e usuários e um espaço de convivência, visto que as interações e trocas humanas combatem o isolamento social e a desinformação na atualidade.

Espera-se que este relato de experiência contribua para o desenvolvimento de ações de convivência dos usuários por outras bibliotecas, valorizando práticas de convivência, interação e acolhimento entre os usuários, e fortalecendo cada vez mais a biblioteca como um espaço vivo, coletivo e socialmente relevante.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, E. G. de *et al.* Gamificação na educação básica. **Revista Ibero-Americana de Humanidades**, Ciências e Educação. São Paulo, v. 11, n. 9, set. 2025.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6023**: informação e documentação - referências - elaboração. Rio de Janeiro: ABNT, 2018. Versão corrigida 2:2020.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 10520**: informação e documentação: citações em documentos: apresentação. Rio de Janeiro, 2023.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Tradução de Maria Ferreira. Petrópolis: Vozes, 2017.

CARDOSO, E. L. **A importância do brincar e do jogo para o desenvolvimento da criança**. Monografia (Graduação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Educação, Rio Grande do Sul, 2013.

FREIRE, P. Ensinar não é transferir conhecimento. *In*: FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2010. p. 47-90.

GROENWALD, Claudia Lisete Oliveira; TIMM, Tatiana Ursula. Utilizando curiosidades e jogos matemáticos em sala de aula. **Educação Matemática em Revista**, RS, [S. l.], v. 1, n. 2, 2020. Disponível em: <https://www.sbemrasil.org.br/periodicos/index.php/EMR-RS/article/view/2303>. Acesso em: 19 out. 2025.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Normas de apresentação tabular**. Rio de Janeiro: IBGE, 1993. Disponível em: <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/monografias/GEBIS%20-%20RJ/normastabular.pdf>. Acesso em: 19 out. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

MEDEIROS, J. M.; DE AZEVEDO, D. M.; CAVALCANTI, G. T.; RODRIGUES, F. F.; MELO, M. C. R. C.; CUNHA, M. R.; MEROTO, M. B. das N.; DA SILVA, R. G. Superando obstáculos: a revolução da cibercultura e a ascensão do ensino online. **Revista Contemporânea**, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 1764–1789, 2024. DOI: 10.56083/RCV4N1-097. Disponível em: <https://ojs.revistacontemporanea.com/ojs/index.php/home/article/view/3035>. Acesso em: 11 jun. 2026.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

REIS, M. dos; ALVES, V. N. Leitura, informação, lazer e ludicidade nas bibliotecas escolares: contribuições da Biblioteca Mário de Andrade/SP / Reading, information, leisure and playfulness in library school: contributions of Mário de Andrade/SP Library. **Educação Em Foco**, v. 19, n. 29, p. 215–234, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.24934/eef.v19i29.1909>. Acesso em: 28 fev. 2026.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.