



XXIII Seminário Nacional de
Bibliotecas Universitárias

17 A 20 DE NOVEMBRO
SÃO PAULO - SP

Eixo 4 – Produtos, Serviços, Tecnologia e Inovação

Caça ao Tesouro na Biblioteca: gamificação como estratégia de formação de usuários no IFAM-CMZL

Treasure Hunt in the Library: Gamification as a User Training Strategy at IFAM-CMZL

Beatriz Pereira Dias – Instituto Federal do Amazonas (IFAM) –
beatriz.dias@ifam.edu.br

Eliene de Oliveira Belo – Instituto Federal do Amazonas (IFAM) –
eliene.belo@ifam.edu.br

Resumo: Este artigo apresenta o relato de experiência da Biblioteca Professora Amélia de Souza Leal (IFAM-CMZL) na aplicação da atividade lúdica “Caça ao Tesouro na Biblioteca”, voltada à capacitação de usuários no uso do sistema Gnuteca e ao incentivo à leitura. Com base em abordagem qualitativa e nos princípios da gamificação, a ação promoveu o engajamento de estudantes do Ensino Médio Integrado, resultando em maior familiaridade com o acervo e fortalecimento do vínculo com a biblioteca. Conclui-se que práticas gamificadas favorecem a autonomia informacional e contribuem para ambientes de aprendizagem mais acolhedores.

Palavras-chave: Formação de usuários. Atividade lúdica. Gamificação. Promoção da leitura. Bibliotecas escolares.

Abstract: This article presents the experience report of the Professora Amélia de Souza Leal Library (IFAM-CMZL) in applying the playful activity “Treasure Hunt in the Library”, aimed at training users in the use of the Gnuteca system and encouraging reading. Based on a qualitative approach and the principles of gamification, the activity engaged students from the Integrated High School program, resulting in greater familiarity with the collection and a stronger connection with the library. It is concluded that gamified practices support informational autonomy and contribute to more welcoming and effective learning environments.

Keywords: User education. Educational games. Gamification. Reading promotion. School libraries.





1 INTRODUÇÃO

O avanço acelerado das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e as crescentes exigências dos usuários das bibliotecas de instituições de ensino em relação ao acesso e ao uso da informação impõem novos desafios aos profissionais da Biblioteconomia (Abadal; Anglada, 2017). Assim, torna-se imprescindível a adoção de práticas que incentivem discentes ao uso eficaz de ferramentas como catálogos online e plataformas digitais (Ottonicar; Valentim; Feres, 2016).

Neste contexto, Brito e Valls (2017) destacam que as bibliotecas de instituições de ensino e seus bibliotecários desempenham papel estratégico na formação de competências de pesquisa e no letramento informacional da comunidade acadêmica. Segundo Almeida e Mata (2023), para que o indivíduo desenvolva a aprendizagem, é necessário que adquira conhecimentos, habilidades e atitudes relacionadas ao uso da informação, tornando-se assim independente e responsável na busca e utilização dos dados necessários. Dessa forma, ao atuarem como mediadoras entre informação, tecnologia e aprendizagem crítica, as bibliotecas contribuem significativamente para a autonomia intelectual de discentes, docentes e técnicos administrativos, conforme ressaltam Nascimento e Santos (2019).

No âmbito da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica (RFEPECT), onde as bibliotecas atendem a um público multinível, abrangendo diferentes etapas e modalidades de ensino (Veiga; Pimenta; Silva, 2019), a promoção de treinamentos e oficinas em bibliotecas capacita seus frequentadores para uma atuação mais autônoma na pesquisa acadêmica, garantindo a apropriação efetiva das ferramentas e serviços informacionais disponíveis.

Como destacam Nascimento e Santos (2019, p. 25), esse processo formativo permite aos estudantes “desenvolver habilidades e competências que os ajudarão em suas pesquisas”, contribuindo para a formação de leitores e pesquisadores críticos e independentes. Diante da diversidade dos usuários, torna-se imprescindível que as práticas formativas sejam planejadas e adaptadas para atender às necessidades específicas de cada público, promovendo a inclusão e o desenvolvimento da autonomia informacional.



Diante desse cenário, a adoção de atividades baseadas nos princípios da gamificação tem se revelado uma estratégia eficaz na formação de usuários. Ao incorporar elementos típicos dos jogos, como desafios, regras, recompensas e interação, essas práticas promovem o engajamento dos participantes com tarefas específicas de maneira lúdica e motivadora (Cativelli; Monsani; Juliani, 2016). Para Costa *et al.* (2019), gamificar os serviços da biblioteca potencializam o processo de aprendizagem, estimula o interesse pela leitura e contribui para aproximar o usuário desse espaço, refletindo positivamente no desempenho acadêmico.

Com base nessas premissas, a Biblioteca Professora Amélia de Souza Leal, do Campus Manaus Zona Leste do Instituto Federal do Amazonas, desenvolveu a atividade “Caça ao Tesouro na Biblioteca”, com o objetivo de capacitar os discentes do Ensino Médio Integrado ao Técnico para o uso do sistema Gnuteca e incentivar o acesso ao acervo, através dos conceitos da gamificação. A receptividade dos participantes e os resultados observados levaram à sua institucionalização como parte da programação anual da biblioteca, sendo aplicada regularmente durante a Acolhida dos Calouros em desafios que envolvem pistas, busca de livros e premiação simbólica.

Assim, este artigo, de natureza qualitativa, configura-se como um relato de experiência e tem por objetivo descrever a implementação da atividade “Caça ao Tesouro” como metodologia de formação de usuários, evidenciando seus resultados e seu potencial de replicação em outras bibliotecas da Rede Federal.

2 A BIBLIOTECA E O CONTEXTO DA EXPERIÊNCIA

A Biblioteca Professora Amélia de Souza Leal, vinculada ao IFAM – Campus Manaus Zona Leste, é um espaço formativo fundamental para os alunos do Ensino Médio Integrado, cursos técnicos, graduação e pós-graduação, com um acervo de mais de 14 mil exemplares. A biblioteca dispõe de infraestrutura moderna, incluindo terminais de busca e catálogo online integrados ao sistema Gnuteca, além de salas de estudo, serviço de referência, empréstimos e terminais de internet.

A saber, o Gnuteca é um sistema de automação de bibliotecas que possui software livre e oferece vantagens como gestão eficiente dos processos de circulação, opções de renovação de empréstimos, reserva de obras, buscas variadas no catálogo



local e online, além de uma interface intuitiva que facilita a pesquisa dos usuários. Segundo Ribeiro e Damasio (2006), ele contribui para a organização e acessibilidade do acervo, favorecendo a experiência dos usuários.

Neste sentido, até o ano de 2022, a biblioteca realizava apresentações institucionais durante a recepção dos novos alunos, focando na divulgação dos espaços e serviços da unidade. O cadastro de usuários e as orientações técnicas sobre o uso do sistema Gnuteca eram reservados para momentos posteriores. No entanto, foi observada uma baixa participação espontânea dos discentes nas capacitações oferecidas, especialmente daqueles do Ensino Médio Integrado. Essa situação motivou a equipe da biblioteca a repensar suas estratégias formativas, buscando alternativas mais atrativas e dinâmicas para aproximar os estudantes dos serviços oferecidos.

Em 2016, durante o evento cultural Biblioart, foi criada a atividade "Caça ao Tesouro na Biblioteca", que incorpora elementos lúdicos e estratégias de gamificação com o objetivo de aproximar os estudantes dos serviços da biblioteca e do sistema Gnuteca. Devido à recepção positiva dos participantes desde sua origem, essa atividade foi desmembrada da programação original e, em 2023, oficializada como parte integrante da programação anual da Acolhida dos Calouros. Desde então, tem passado por adaptações contínuas fundamentadas no feedback dos usuários, buscando melhor atender às suas necessidades e promover um engajamento mais efetivo.

Desta forma, este trabalho utiliza abordagem qualitativa e se configura como um relato de experiência. Segundo Lösch, Rambo e Ferreira (2023), a pesquisa qualitativa busca compreender os significados atribuídos a uma experiência, permitindo uma análise mais aprofundada dos aspectos subjetivos envolvidos no processo.

3 A CAÇA AO TESOIRO NA BIBLIOTECA COMO ESTRATÉGIA DE FORMAÇÃO DE USUÁRIOS

Com o intuito de promover o letramento informacional e incentivar o acesso ao acervo, a equipe da Biblioteca do IFAM-CMZL estruturou a Caça ao Tesouro na Biblioteca como uma estratégia para engajar os discentes (Figura 1) na utilização do sistema Gnuteca, estimulando a exploração ativa, participativa e divertida dos espaços e recursos da biblioteca.

Figura 1 – Participantes da Caça ao Tesouro na Biblioteca



Fonte: Elaborada pelas autoras.

Descrição: Registro fotográfico de discentes participantes da Caça ao Tesouro na Biblioteca – Edição 2025

A estrutura da atividade envolve as seguintes etapas apresentadas no Quadro 1:

Quadro 1 – Etapas de preparação da atividade

Etapas da preparação	Descrição
I	Divulgação das informações gerais da ação em sala de aula, nas dependências do campus e nas redes sociais da biblioteca (Instagram)
II	Inscrição presencial para a caça ao tesouro por meio de formulário <i>Google Forms</i> , associado ao cadastro de usuário da biblioteca no Sistema Gnuteca
III	Seleção de 10 livros do acervo, escolhidos em ordem aleatória para uso na brincadeira
IV	Preparação das 10 cápsulas que guardam as dicas de localização do tesouro (cápsula plástica, transparente e de fechamento rosqueado, onde é inserido um pedaço de papel com o título de um dos livros selecionados)
V	Confecção dos vales-brindes (pedaços de papel onde se escreve “vale-brinde”)
VI	Inserção dos vales-brinde em cada um dos livros selecionados na etapa III e retorno deles para o acervo, em seus lugares originais
VII	Ocultação das cápsulas com as dicas nos arredores da biblioteca
VIII	Execução da atividade

Fonte: Elaborada pelas autoras.

Descrição: tabela com a indicação de cada uma das etapas necessárias para a preparação da ação.

O objetivo é que os participantes encontrem as cápsulas ocultas e, no retorno à biblioteca, pratiquem a busca correta de um título presente no acervo físico consultando o sistema através do uso do terminal de acesso e localizando o material com sucesso (Figura 2). Os prêmios disponibilizados são simbólicos e variam conforme a edição (Figura 3).

Figura 2 – Participante da Caça ao Tesouro



Fonte: Elaborada pelas autoras.

Descrição: Registro fotográfico de participante da Caça ao Tesouro buscando título de livro no sistema Gnuteca

Figura 3 – Interação entre participante e equipe da organização da ação



Fonte: Elaborada pelas autoras.

Descrição: Registro fotográfico de participante da Caça ao Tesouro recebendo brinde da atividade

No Quadro 2 estão dispostas as etapas da realização da atividade:

Quadro 2 – Etapas de realização da atividade

Etapas da atividade	Descrição
I	Pouco antes do início da Caça ao Tesouro, acontece a concentração dos participantes quando a equipe da biblioteca relembra os informes gerais (regras e dicas) da realização da atividade
II	É dada a largada da caça. Todos os inscritos devem procurar pelas cápsulas ocultas nos arredores da biblioteca
III	Os participantes localizam um a um as cápsulas e se dirigem à biblioteca
IV	Na biblioteca, aqueles que encontram a cápsula devem procurar o terminal de pesquisa ao catálogo online vinculado ao Gnuteca
V	No terminal de pesquisa, o participante deve acessar o sistema e por meio dos buscadores do Gnuteca digitar o título do livro indicado na cápsula localizada



VI	A partir do momento em que o sistema retorna a busca, o discente anota o número de chamada do título em um papel em branco disposto ao lado do terminal de busca
VII	De posse do Número de Chamada, o aluno deve se dirigir ao acervo físico e realizar a localização dos exemplares do título
VIII	Localizando o título no acervo, o participante deve abrir os exemplares do título em busca do Vale-Brinde escondido
IX	Com o Vale-Brinde o aluno deve se dirigir à equipe organizadora
X	Junto à equipe o participante troca o Vale-Brinde pelo prêmio
XI	As buscas são finalizadas e a Caça ao Tesouro na Biblioteca termina com a confraternização dos participantes e registro de imagens para divulgação institucional

Fonte: Elaborada pelas autoras.

Descrição: tabela com a indicação de cada uma das etapas necessárias para a realização da ação.

A coleta de dados sobre a percepção dos participantes foi realizada por meio de questionário online com perguntas abertas e fechadas. Os resultados apresentados correspondem às edições de 2023, 2024 e 2025, com 30 participantes respondentes dos questionários aplicados ao final de cada atividade, totalizando 90 participantes nos últimos 3 anos.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 A aprendizagem por meio do lúdico

As atividades lúdicas têm se mostrado eficazes no contexto da formação de usuários, conforme destacam Nascimento e Santos (2019), pois estimulam o interesse dos alunos e promovem uma relação mais ativa com os recursos informacionais. A inserção da dinâmica de caça ao tesouro tornou a biblioteca um espaço mais acolhedor e interativo, favorecendo a exploração do acervo e dos serviços.

Dos participantes, 90% avaliaram a atividade como "muito divertida e educativa". Esse resultado está em consonância com Cativelli, Monsani e Juliani (2016), ao apontarem que a gamificação promove a motivação e melhora o desempenho dos usuários em atividades de busca e pesquisa.

4.2 Habilidades desenvolvidas no uso do sistema Gnuteca

Quando questionados sobre a utilização do Gnuteca durante a atividade, 60% afirmaram ter conseguido usar o sistema, embora alguns tenham relatado dificuldades. A orientação de usuários é fundamental para a autonomia na busca de informação



(Pereira; Rodrigues; Crespo, 2006). O uso frequente de catálogos digitais como o Gnuteca exige que a interface seja intuitiva e acessível.

Sobre o maior desafio enfrentado, 50% apontaram a localização dos livros na estante, já 40% disseram ter sido encontrar as cápsulas e 10% utilizar o sistema. Esse dado evidencia a necessidade de reforçar as ações formativas com foco na organização do acervo e produção de material informativo que oriente sobre a utilidade do número de chamada no auxílio à localização de materiais físicos.

4.3 Eficiência da comunicação e tempo de execução

Quanto à clareza das pistas, 80% consideraram as dicas claras e úteis; 20% sugeriram torná-las mais detalhadas. A equipe da biblioteca tem investido em estratégias comunicativas, como o uso do exemplo do Código de Endereçamento Postal (CEP) para explicar sobre a localização dos livros.

Sobre o tempo de execução, 70% consideraram adequado, 20% curto e 10% muito reduzido. Considerando que o raciocínio lógico é estimulado durante a atividade, o tempo de duração deve equilibrar desafio e conclusão.

4.4 Avaliação da experiência pelos participantes

Quando perguntados sobre o que mais gostaram, 50% destacaram a diversão, 40% a descoberta dos vales-brinde e 10% o aprendizado no uso do Gnuteca. Essa resposta reforça a eficiência da abordagem lúdica. Para Serafim, Nepomuceno e Lima (2024), bibliotecas que incorporam jogos promovem experiências educativas mais envolventes.

A maioria (90%) reconheceu que atividades como essa têm grande relevância para o aprendizado e familiarização com a biblioteca. Comentários como "foi top" e "foi legal" indicam a satisfação dos estudantes e a apropriação do espaço da biblioteca.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atividade “Caça ao Tesouro na Biblioteca” demonstrou ser uma estratégia eficaz para fortalecer a relação dos estudantes com os serviços e recursos informacionais da biblioteca, ao integrar elementos lúdicos e princípios da gamificação em um contexto formativo, e embora a gamificação já venha sendo explorada em



algumas bibliotecas universitárias, a sistematização dessa proposta voltada ao Ensino Médio Integrado, com o uso de um sistema de automação de bibliotecas, ainda é escassa na literatura.

A proposta favoreceu o engajamento dos discentes participantes, ampliou o interesse pela leitura, promoveu maior familiaridade com o sistema adotado pela biblioteca e estimulou o desenvolvimento de habilidades de busca, localização e uso do acervo físico. Ao realizar uma experiência interativa e participativa, a biblioteca reafirma seu papel não apenas como espaço de apoio acadêmico, mas como agente ativo na formação de usuários críticos e autônomos, sem depender necessariamente de uma oferta de treinamentos tradicionais e muitas vezes entendidos pelo discente como algo enfadonho.

O caráter replicável da atividade permite que outras unidades da Rede Federal adaptem a proposta às suas realidades locais, com potencial para ampliar o alcance de ações de formação de usuários de forma criativa, divertida e eficaz. A proposta também se mostra promissora para bibliotecas escolares e comunitárias que buscam inovar seus processos formativos, mesmo em contextos com recursos limitados.

Entretanto, reconhece-se que a Caça ao Tesouro na Biblioteca possui algumas limitações, como a participação restrita a discentes do turno em que é realizada, o número reduzido de vagas e a dependência de condições estruturais favoráveis (espaço físico, equipe disponível, materiais). Tais fatores impactam a escala e a frequência da ação. De toda forma, com a adoção dessa estratégia, espera-se potencializar ainda mais a ideia de que existem efeitos positivos da ludicidade na promoção da autonomia informacional, fortalecendo a cultura de biblioteca.

REFERÊNCIAS

- ABADAL, E.; ANGLADA, L. TIC e bibliotecas: situação atual e perspectivas. *In*: RIBEIRO, A. C. M. L.; FERREIRA, P. C. G. (org.). **Biblioteca do século XXI**: desafios e perspectivas. Brasília: Ipea, 2017. p. 1-353. Disponível em: <https://repositorio.ipea.gov.br/handle/11058/7426>. Acesso em: 5 maio 2025.
- ALMEIDA, E. R.; LEANDRO DA MATA, M. Ações ou Programas de Competência em Informação nas Bibliotecas Universitárias Brasileiras. **Brazilian Journal of Information Science**: research trends, Marília, v. 17, p. e023012, 2023. DOI: 10.36311/1981-1640.2023.v17.e023012. Disponível em:



<https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/bjis/article/view/14096>. Acesso em: 25 jun. 2025.

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

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

BEZERRA, F. M. P.; COSTA, R. M. Criatividade e inovação no treinamento de usuário da Biblioteca de Ciências e Tecnologia da Universidade Federal do Ceará. 1998. Disponível em: <http://repositorio.febab.org.br/items/show/6316>. Acesso em: 10 maio 2025.

BRITO, R. G.; VALLS, V. M. O papel das bibliotecas no contexto das Tecnologias Digitais e novas formas de aprendizagem. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, v. 13, p. 77-110, 2017. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/680>. Acesso em: 23 jun. 2025.

CATIVELLI, A. S.; MONSANI, D.; JULIANI, J. P. Gamificação em bibliotecas: despertando a motivação nos usuários. **Encontros Bibli**: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação, v. 21, n. 45, p. 70-81, 22 jan. 2016. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). <http://dx.doi.org/10.5007/1518-2924.2016v21n45p70>. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2016v21n45p70/31131>. Acesso em: 5 maio 2025.

COSTA, M. J. M.; VIANA, J. A. R.; BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; SILVA, S. R. F. da. Gamificação em Bibliotecas: perspectivas e possibilidades das estratégias gamificadas em bibliotecas escolares. **Revista Tecnologias na Educação**, Minas Gerais, v. 30, p. 1-20, nov. 2019. Disponível em: <https://tecedu.pro.br/ano11-numero-vol30-edicao-tematica-xi/>. Acesso em: 5 maio 2025.

FERREIRA, V. S. **Classificação das artes no Sistema Decimal de Dewey**: desenvolvimento filosófico e questões da contemporaneidade. 2019. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade Federal Fluminense, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Niterói.

FILOMENO, S. E. **Biblioteca Escolar como Espaço de Incentivo à Leitura**: estudo de caso da Biblioteca da Escola Secundária de Chissano. 2022. Monografia (Graduação) — Universidade Eduardo Mondlane, Repositório Institucional, Maputo, Moçambique. Disponível em: <http://monografias.uem.mz/bitstream/123456789/2983/1/2022%20-%20Filomeno,%20S%C3%ADlvia%20Eug%C3%A9nio.pdf>. Acesso em: 12 maio 2025.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GONÇALVES, P. C.; SILVA, N. P. A criatividade nas unidades de informação. **Revista ACB**: Biblioteconomia em Santa Catarina, Florianópolis, v.14, n.2, p. 407-428, 2009. Disponível em: https://revista.acbsc.org.br/racb/article/download/591/pdf_4/3030. Acesso em: 10 maio 2025.



GOULART, I. C. V.; DIAS, M. A.; LELIS, D. O. O espaço físico das bibliotecas públicas escolares: entre o legal e o real. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, v. 15, n. 2, maio/ago. 2019. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/630/1125>. Acesso em: 15 maio 2025.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Normas de apresentação tabular**. Rio de Janeiro: IBGE, 1993. Disponível em: <http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/monografias/GEBIS%20-%20RJ/normastabular.pdf>. Acesso em: 31 mar. 2025.

LÖSCH, S.; RAMBO, C.A.; FERREIRA, J.de L. A pesquisa exploratória na abordagem qualitativa em educação. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, 2023.

NASCIMENTO, A. S.; SANTOS, L.C.P. A importância da educação de usuários nas bibliotecas. **Revista Fontes Documentais**, v.2, n.1, p. 24-35, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/RFD/article/view/57497>. Acesso em: 15 mai. 2025.

OLAIO, G.G. O uso de jogos como ferramenta para a capacitação de usuários nos serviços e funcionamento da Biblioteca: uma análise da produção científica nas bases LISA, Web of Science e BRAPCI. 2019. Disponível em: <https://www.unirio.br/cchs/eb/tcc/tccs-defendidos/GustavoOlaio.pdf>. Acesso em: 10 maio 2025.

OTTONICAR, S. L. C.; VALENTIM, M. L. P.; FERES, G. G. Competência em informação e os contextos educacional, tecnológico, político e organizacional. **Revista Ibero-Americana de Ciência da Informação**, v. 9, n. 1, p. 124-142, 2016. DOI: 10.26512/rici.v9.n1.2016.2203. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/RICI/article/view/2203>. Acesso em: 23 jun. 2025.

PEREIRA, C.V.; RODRIGUES, A. V. F.; CRESPO, I. M. Pesquisa acadêmica: instrumentalização do usuário através da orientação e treinamento. **Repositório - FEBAB**, 2006. Disponível em: <http://repositorio.febab.org.br/items/show/5575>. Acesso em: 20 maio.2025.

REIS, J. M.; ROZADOS, B. F. O livro digital: histórico, definições, vantagens e desvantagens. In: SEMINÁRIO NACIONAL DE BIBLIOTECAS UNIVERSITÁRIAS, 19., 2016. **Anais [...]**. [S.l.s.n.], 2016. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/151235/001009111.pdf>. Acesso em: 10 maio 2025.

RIBEIRO, C. E. N.; DAMASIO, E. Software Livre para Bibliotecas, sua Importância e utilização: o caso gnuteca. **Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, v. 4, n. 1, p. 70-86, 2006. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/2036/2158>. Acesso em: 5 maio 2025.



RIBEIRO, C. E. N.; DAMÁSIO, E. Software livre para bibliotecas, sua importância e utilização: o caso Gnuteca. **Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, v. 4, n. 1, set. 2006. disponível em: https://www.researchgate.net/publication/26444592_software_livre_para_bibliotecas_sua_importancia_e_utilizacao_o_caso_gnuteca. Acesso em: 15 mai.2025.

SERAFIM, A.; NEPOMUCENO, M. A. P.; LIMA, F. C. G. Jogando e aprendendo: transformando bibliotecas em espaços interativos por meio do uso de jogos. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 30., 2024, Recife. **Anais [...]**. Recife: Centro Universitário Faveni, 2024. Disponível em: <https://portal.febab.org.br/cbbd2024/article/view/3169> Acesso em: 10 maio 2025.

SILVA, A. S.; CARPES, G.; SOUZA, A. S. Biblioteca escolar e o letramento informacional do estudante universitário: fortalecendo a educação sustentável. *In*: SEMINÁRIO NACIONAL DE BIBLIOTECAS UNIVERSITÁRIAS, 22., 2023, Florianópolis. **Anais [...]**. Florianópolis: FEBAB, 2023. Disponível em: <https://portal.febab.org.br/snbu2023/article/download/2749/2770/6659>. Acesso em: 16 mai. 2025.

VEIGA, M. S.; PIMENTA, J. S.; SILVA, L. S. da. O desafio educacional do bibliotecários nas bibliotecas multiníveis da rede federal de educação profissional, científica e tecnológica. **Biblionline**, v. 14, n. 4, p. 49-64, 3 jan. 2019. <http://dx.doi.org/10.22478/ufpb.1809-4775.2018v14n4.42957>. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/biblio/article/view/42957>. Acesso em: 5 maio 2025.