



SNBU 2025

XXIII Seminário Nacional de
Bibliotecas Universitárias

17 A 20 DE NOVEMBRO
SÃO PAULO - SP

Eixo 3 – Gestão de Bibliotecas

A gamificação nas atividades da Biblioteca: o uso do jogo de Escape na apresentação aos calouros 2025

Gamification experience in library activities: the use of an escape game for the incoming 2025 freshmen

Eliana Mara Martins Ramalho – Universidade de São Paulo/Faculdade de Medicina Veterinária e Zootecnia (USP-FMVZ) – emmr@usp.br

Eudes Santos Silva – Universidade de São Paulo/Faculdade de Medicina Veterinária e Zootecnia (USP-FMVZ) – eudes.santos@usp.br

Maria Daniele da Costa – Universidade de São Paulo/Faculdade de Medicina Veterinária e Zootecnia (USP-FMVZ) – mariadaniele@usp.br

Patricia Tomisawa – Universidade de São Paulo/Faculdade de Medicina Veterinária e Zootecnia (USP-FMVZ) – patricia.tomisawa@usp.br

Ricardo Augusto Martins – Universidade de São Paulo/Faculdade de Medicina Veterinária e Zootecnia (USP-FMVZ) – ricardo2.martins@usp.br

Resumo: Este trabalho visa apresentar uma experiência de gamificação na apresentação de uma biblioteca universitária aos calouros de 2025. A execução dessa atividade demandou amplo planejamento por parte da equipe com a definição clara de objetivos e recursos a destacar. Concluímos que é possível ministrar parte do conteúdo a ser transmitido aos alunos através de atividades não tradicionais com sucesso. Adicionalmente, vários ganhos foram observados com o desenvolvimento e implementação da atividade: maior integração da equipe, melhoria na comunicação com os alunos, aumento na frequência dos calouros, melhor reconhecimento do espaço da biblioteca e da existência de instrumentos de pesquisa.

Palavras-chave: Semana de Recepção dos Calouros. Serviço ao Usuário. Gamificação. Biblioteca Universitária.





Abstract: This paper describes a gamification experience designed to introduce a university library to the incoming 2025 freshmen. The successful execution of this activity necessitated extensive team planning, involving the clear definition of objectives and the identification of key resources to be highlighted. We concluded that non-traditional activities can effectively convey a portion of the essential content to students. Furthermore, the development and implementation of this initiative yielded several benefits, including enhanced team integration, improved communication with students, increased freshmen attendance, greater familiarity with the library space, and an improved understanding of available research resources.

Keywords: Freshmen Welcome Week. User Service. Gamification. University Library.

1 INTRODUÇÃO

Um problema comum enfrentado pela maioria das bibliotecas acadêmicas atualmente é a significativa redução no número de alunos presentes fisicamente em suas dependências.

Diversos fatores podem ser apontados como causas desse fenômeno:

- a disponibilização *on-line* de publicações acadêmicas;
- a possibilidade de renovação de empréstimos via Internet;
- a consulta *on-line* da disponibilidade do acervo físico para empréstimo.

O acesso digital permite que os usuários satisfaçam suas demandas informacionais sem a necessidade de comparecer pessoalmente à biblioteca.

Na Biblioteca Virginie Buff D'Ápice, da Faculdade de Medicina Veterinária da Universidade de São Paulo (USP) essa realidade não é diferente. Além dos fatores mencionados, há uma característica estrutural da Unidade que contribui para o afastamento dos alunos: o novo e moderno centro didático, inaugurado há alguns anos, está localizado distante do prédio que abriga a Biblioteca, situada no edifício central, onde anteriormente funcionavam as salas de aula. Consequentemente, os alunos não passam mais pela frente da Biblioteca ao irem para as aulas.

Entretanto, é importante ressaltar que esta não é uma biblioteca deserta: ela continua sendo utilizada devido à qualidade de seu acervo e por oferecer um ambiente propício para estudos, com mesas, cadeiras, áreas destinadas ao estudo individual e em grupo, ventiladores e espaços climatizados. Além disso, a Biblioteca é amplamente demandada a dar aulas introdutórias às turmas de pós-graduação.

Apesar disso, o desafio de atrair os alunos persiste.



O que vamos apresentar aqui é um relato de experiência, com foco qualitativo, de uma proposta de apresentação não convencional da Biblioteca Universitária e seus serviços aos calouros.

2 ENFRENTANDO O PROBLEMA

Ao longo dos anos, temos desenvolvido e implementado diferentes propostas, ainda que dentro de um formato tradicional, para atrair os alunos. Sempre se considerou a ampliação do tempo de visita dos calouros à Biblioteca durante a tradicional Semana de Recepção dos Calouros da Veterinária (SRC), que originalmente incluía apenas uma breve passagem pelo local, uma vez que a apresentação mais detalhada era realizada nas aulas de Introdução à Pesquisa.

A Semana de Recepção dos Calouros da Veterinária (SRC) configura-se como uma atividade institucional consolidada, realizada há muitos anos e caracterizada por um cronograma intenso que se estende ao longo de todo o dia. A programação contempla desde a apresentação do *campus* do Butantã até ações de integração social e visitas a instituições de caráter educativo voltadas à conservação e à divulgação científica da biodiversidade, como o Zoológico de São Paulo e um bio-parque privado.

Portanto, a inclusão de uma atividade adicional nesse contexto seria desafiadora, mas foi exatamente isso que nos propusemos a fazer: inserir uma atividade extra nessa Semana já repleta de compromissos.

A atividade proposta foi a criação de um jogo de Escape que obrigasse os alunos a circularem pelo acervo da Biblioteca e a se familiarizarem com suas rotinas e serviços.

Nossa proposta visava, de certa forma, manter o conteúdo das apresentações formais, mas introduzindo-o de uma maneira mais alinhada aos hábitos das novas gerações, daí a ideia de realizar a apresentação por meio de um jogo.

Essa foi uma ideia espontânea surgida a partir da observação das práticas escolares dos ensinos fundamental e médio. Entretanto, ao fazermos uma pesquisa bibliográfica sobre o tema, observamos que o uso do jogo de Escape no ambiente de bibliotecas é comum, embora não tão amplamente difundido no Brasil, sendo encarado como uma técnica de engajamento e extensão, além de metodologia pedagógica



inovadora (Cativelli, Monsani, Juliani, 2016; Cluanch *et al.*, 2023; Costa *et al.*, 2019; Cronau, 2019; Helbing *et al.*, 2022; Sampson, 2019; Wise *et al.*, 2018).

Afinal, o uso de jogos para fins didáticos não é uma prática recente. Os tradicionais debates entre grupos em salas de aula são, essencialmente, uma forma de competição entre os alunos. O que fizemos foi dar uma roupagem mais moderna a essa competição, utilizando elementos de jogos, prática atualmente denominada gamificação.

“A gamificação é flexível, adapta-se ao espaço e às necessidades do mediador, podendo ser realizada com ou sem recursos digitais” (Costa *et al.*, 2019, p. 8).

Por esses motivos, essa prática tem sido vista como uma forma de engajar e melhorar a experiência de aprendizagem em diferentes contextos e com diferentes objetivos nas áreas de educação, recursos humanos, marketing, competência informacional, saúde, dentre outras. É possível encontrar artigos sobre a gamificação em bibliotecas, com finalidades diversas além da apresentação introdutória aos calouros, já nos anos de 1990 (Zare, Varnaseri, Bayati, 2024).

3 A MONTAGEM DO JOGO

Como já esclarecemos anteriormente, o jogo escolhido para a apresentação da Biblioteca aos alunos foi um Escape: os jogadores são "presos" em um ambiente e devem resolver charadas e cumprir missões que os conduzirão à saída.

Inicialmente, chamamos a Comissão de Recepção dos Calouros (CDR) para propor a atividade, que necessariamente exigiria um período da SRC. A princípio, a CDR não sabia como encaixar nossa proposta na programação, mas, após alguns dias, aceitou a inclusão do Escape na grade, reservando a manhã do último dia da SRC.

A CDR, na verdade, ficou bastante entusiasmada. Houve até veteranos comentando que gostariam de voltar a ser calouros para poder participar.

Com isso, iniciamos os preparativos.

Quanto à equipe da Biblioteca, a proposta foi apresentada pelos membros do Atendimento, e todos abraçaram o projeto desde o início.

Dentro das etapas de implantação colocadas por Cativelli, Monsani e Juliani (2016) -- compreensão do problema e do contexto, entendimento de quem seriam os



jogadores, definição de critérios norteadores do jogo, desenvolvimentos de ideias, definição e mecânica --, os parâmetros colocados para o jogo foram os seguintes:

- **Objetivo geral:** apresentar a Biblioteca de forma lúdica aos calouros e inovar no seu acolhimento, como primeiro passo numa relação que vai perdurar por pelo menos 5 anos. As rotinas ensinadas aos alunos no início do primeiro semestre seriam apresentadas através do jogo: solicitação de chaves para os armários, guarda de bolsas, uso do catálogo, regras da Biblioteca, localização de materiais no acervo. Objetivos paralelos incluíam apresentar a equipe da Biblioteca e aumentar o conforto dos alunos em relação a esse ambiente.
- **Proposta do Escape:** um gambá ficou preso com outros animais dentro da Biblioteca e estava nervoso. Já havia soltado um "pum" e soltaria muitos outros se não localizassem a chave da porta em 25 minutos (período definido a partir de testes realizados com outros grupos – veteranos, funcionários da faculdade e da biblioteca). Dessa forma, os desafios deveriam ser cumpridos nesse intervalo de tempo.

Todo o desenvolvimento do jogo foi orientado por essas duas definições. A formalização do jogo e suas etapas exigiram muito planejamento, pois era a primeira vez que o implementávamos e não possuíamos um roteiro pronto.

O planejamento e a montagem do jogo passaram pelas seguintes etapas:

- Reunião com a CDR para definir a possibilidade de incluir a atividade na Semana de Recepção dos Calouros;
- Reuniões de *brainstorming* com a equipe da Biblioteca para delinear a proposta de trabalho;
- Reuniões com a equipe para propor, elaborar, testar, corrigir, alinhar e definir as ações/etapas do jogo, ou seja, desafios e charadas;

Teste para regulação do jogo (tempo, dinâmicas) com a participação de: veteranos membros da CDR, funcionários da Faculdade e da Biblioteca. Etapa esta chamada de protótipo por Cativelli, Monsani e Juliani (2016).

4 DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Durante três meses, a narrativa e as pistas a serem apresentadas foram propostas, testadas, descartadas e selecionadas. Toda a equipe da Biblioteca participou conforme seus interesses e habilidades.

Ao término do planejamento, o jogo foi estruturado nas seguintes fases:

- Apresentação da situação;
- Acesso às pistas (disponíveis somente após o cumprimento de determinados desafios). Aqui destacamos que foram 4 roteiros para 8 turmas de participantes a fim de evitar que os colegas contassem aos próximos grupos como resolver as charadas;
- Finalização.

Com todos os roteiros prontos — incluindo a história a ser contada, suas partes (o percurso) e os desafios (joguinhos) —, iniciamos os testes.

Figura 1 – Mural dos Animais



Fonte: Funcionários da Biblioteca Virginie Buff D'Ápice.
Descrição: Fotografia do Pannel de bolsos ilustrados por figuras coloridas de animais, onde estão guardadas as pistas.

Devemos destacar que o roteiro (Quadro 1) e as pistas eram todos relacionados à área de Medicina Veterinária.

É importante observar, ainda, que um funcionário foi excluído das discussões relacionadas às atividades com os alunos, pois foi designado como "contraprova". Assim, nada foi discutido com ele, e as reuniões ocorreram fora de sua sala de trabalho. Dessa forma, ele avaliou os textos dos roteiros e, posteriormente, acompanhou os desafios quando a equipe os implementou. Adicionalmente, foram realizados testes com a participação de veteranos, funcionários jovens e até uma professora.

Conseguimos que uma empresa fornecesse brindes aos participantes.

Quadro 1 – Roteiro

Atividade	Objetivo
Um livro foi devolvido à Biblioteca num dispositivo alternativo	Conhecer a caixa de devolução
Pista para descobrir a classificação de um livro que levava ao mural dos animais (rato) – Figura 1	Aprender a localizar o livro no catálogo, usando o sistema de busca
Pista dentro do livro com uma adivinhação que direcionava para o mural dos animais (peixe) – Figura 2	Localizar o livro no acervo
No mural dos animais, os jogadores foram direcionados para um ambiente da Biblioteca onde participaram do Jogo dos palitos	Reconhecer o ambiente e tomar conhecimento sobre a existência das salas de estudo
Jogo dos palitos, no formato de quebra-cabeça com QR code para a próxima pista	Descontração / Integração
Pista do QR Code - 1 post no Instagram da Biblioteca, que mostrava a próxima brincadeira	- Conhecer as redes sociais da Biblioteca - Descontração/Integração
Brincadeira da luva com pista no balão	- Descontração/Integração - Busca da próxima pista
Pista dentro do balão: direcionava para o mural dos animais (porco) – Figura 3	Reconhecimento do guarda volumes
Localização de um armário no guarda volumes com pista	
A pista do guarda volumes direcionava para a dinâmica de papeis e canudos no Aquário	- Descontração/Integração - Busca da próxima pista
Na pista encontrada, os jogadores eram direcionados para o regulamento da Biblioteca disponível no site, e levados ao jogo dos copos	- Conhecer o site da Biblioteca, seu regulamento e entender a regra de suspensão
Jogo dos copos: pista explicativa sobre a coleção de periódicos e direcionamento para o mural dos animais (vaca)	- Descontração/Integração - Busca da próxima pista
Pista para o acervo e localização do periódico indicado no texto	Conhecer o acervo de periódicos e aprender a localização dos mesmos
Pista dentro do periódico – Chave	Fim

Fonte: Funcionários da Biblioteca Virginie Buff D'Ápice
Descrição: Quadro contendo o roteiro resumido do Escape

Figura 2 – Atividades nos diferentes ambientes da Biblioteca



Fonte: Funcionários da Biblioteca Virginie Buff D'Ápice

Descrição: Fotografia dos participantes no corredor do acervo localizando livro na estante

Figura 3 – Atividades nos diferentes ambientes da Biblioteca



Fonte: Funcionários da Biblioteca Virginie Buff D'Ápice

Descrição: Fotografia dos jogadores avaliando a pista e consultando informações no celular



5 CONCLUSÃO

Nossa intenção de apresentar a Biblioteca de forma lúdica foi alcançada, e diversos ganhos não previstos foram observados:

- **Fortalecimento dos laços de união e integração da equipe:** todos os funcionários participaram e contribuíram nas reuniões. Os mais jovens, em especial, mostraram-se muito empolgados, auxiliando na criação dos jogos e testando sua viabilidade. Além disso, contribuíram significativamente na definição dos textos de apresentação das charadas e na montagem das estruturas;
- **Melhoria na comunicação entre alunos e funcionários da Biblioteca:** segundo a equipe de atendimento, esse foi o principal resultado. Os funcionários relatam que são mais facilmente reconhecidos pelos calouros e pelos membros da CDR, e que a comunicação está mais fluida do que em anos anteriores;
- **Aumento na frequência dos calouros à Biblioteca:** embora ainda não tenhamos estatísticas que comprovem (este trabalho foi escrito em abril), parece que a questão do acolhimento funcionou. Diferentemente de anos anteriores, quando compareciam massivamente apenas em períodos em que tinham trabalhos a preparar e em semanas de provas, os calouros já estão frequentando a Biblioteca no início do semestre. Parece que aqui o objetivo de criar uma relação de afeto com a Biblioteca foi atingido;
- **Melhor reconhecimento do espaço da Biblioteca pelos calouros:** na percepção dos funcionários, mesmo sem uma aula introdutória, os calouros estavam mais familiarizados com o ambiente da Biblioteca no início do primeiro semestre. Nas primeiras semanas do semestre, eles ainda não dominavam a busca por livros no banco de dados, mas chegavam sabendo que deveriam realizá-la em algum local antes de retirar o material no acervo.

REFERÊNCIAS

CATIVELLI, Adriana Stefani; MONSANI, Diego, JULIANI, Jordan Paulesky. Gamificação em bibliotecas: despertando a motivação nos usuários. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, Florianópolis, v. 21, n. 45, p.



70-81, abr./jan. 2016. DOI:10.5007/1518-2924.2016v21n45p70. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2016v21n45p70/31131>. Acesso em: 22 ago. 2025.

CLAUNCH, Kristina; DAHMAN, Sophyia; USSERY, Fawn; KATEMBE, Margaret. Creating an academic library escape room pre- and post-pandemic. **Journal of Library Outreach and Engagement**, Urbana, IL, v. 3, p. 136-153, 2023. DOI: <https://doi.org/10.21900/j.iloe.v3.1161>. Disponível em: <https://iopn.library.illinois.edu/journals/iloe/article/view/1161>. Acesso em: 12 jun. 2025.

COSTA, Maurício José Moraes; VIANA, Jailson Antonio Ribeiro; BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; SILVA, Sarah Raquel Fróes da. Gamificação em bibliotecas: perspectivas e possibilidades das estratégias gamificadas em bibliotecas escolares. **Revista Tecnologias na Educação**, MG, ano 11, n. 30, nov. 2019. Disponível em: <https://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2020/08/Art22-Ano-11-vol30-Novembro-2019.pdf.pdf>. Acesso em: 28 jun. 2025.

CRONAU, Deborah A. Escape rooms and other immersive experiences in the library. **Journal of the Australian Library and Information Association**, Melbourne, v. 68, n. 2, p. 209-120, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1080/24750158.2019.1613713>. Resenha. Resenha da obra de: KROSKI, Ellyssa. Escape rooms and other immersive experiences in the library. Chicago: ALA Editions, 2019, 187 p. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/24750158.2019.1613713>. Acesso em: 12 jun. 2025.

HELBING, Rachel Renee *et al.* In-person and online escape rooms for individual and team-based learning in health professions library instruction. **Journal of the Medical Library Association**, Pittsburgh, PA, v. 110, n. 4, p. 507-512, 2022. DOI: <https://doi.org/10.5195/jmla.2022.1463>. Disponível em: <https://jmla.pitt.edu/ojs/jmla/article/view/1463>. Acesso em: 12 jun. 2025.

SAMPSON, Robin. Escaping the archive: utilizing escape room games in a constructivist approach to showcasing archives and special collections. **Spark: UAL Creative Teaching and Learning Journal**, London, v. 4, n. 1, p. 39-44, 2019. Disponível em: <https://sparkjournal.arts.ac.uk/index.php/spark/article/view/118/209>. Acesso em: 12 ju. 2025

WISE, Hannah *et al.* Escape the welcome cliché: designing educational escape rooms to enhance students' learning experience. **Journal of Information Literacy**, Cardiff, v. 12, n. 1, p. 86-96, 2018. DOI: <https://doi.org/10.11645/12.1.2394>. Disponível em: <https://journals.cilip.org.uk/jil/article/view/540>. Acesso em: 12 jun. 2025.

ZARE, Sajjad Khademi; VARNASERI, Ahmadreza; BAYATI, Niloufar. Identifying the applications of gamification for audience attraction in public libraries. **Libri**, [S. l.], v. 74, n. 2, p. 171-184, 2024. Disponível em: https://www.degruyterbrill.com/document/doi/10.1515/libri-2023-0123/html?srsItd=AfmBOopmMgKCistaRZvy2kz943ol3cYyEUWJfe11VJ0eVy658F_aq9Tk. Acesso em: 22 ago. 2025.