

A biblioteca escolar no modo *Play*: incentivando a gamificação através das mecânicas de jogos

Mariana Briese da Silva
briesemariana@gmail.com

Renata Braz Gonçalves
renatas.braz@gmail.com

Recebido em: 24/03/2023
Aceito em: 25/04/2023

Resumo

Objetivo: A pesquisa buscou averiguar como acontece do uso da gamificação em bibliotecas escolares. Metodologia: Com abordagem qualitativa foi desenvolvida pesquisa bibliográfica e estudos dos casos 14 bibliotecas multiníveis do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSUL), as quais responderam a um questionário. Resultados: No levantamento bibliográfico foram identificados jogos específicos com o tema biblioteca e outros jogos que podem ser utilizados nas mesmas. Ainda, foram relatados casos de uso da gamificação em bibliotecas de diferentes localidades no país e exterior. No que se refere às bibliotecas do IFSUL, percebeu-se intenções, tanto para implementar jogos na biblioteca, como jogos que já são utilizados nas mesmas. Apontou-se quais aspectos são trabalhados e quais os resultados alcançados por meio da incorporação dos jogos ao acervo dessas bibliotecas. Averiguou-se não existe homogeneidade nas políticas das bibliotecas da rede IFSUL para o uso desse tipo de acervo, contudo a utilização de jogos nas bibliotecas que o fazem traz muitos benefícios para os estudantes. Conclusão: Os jogos disponibilizados nas e pelas bibliotecas escolares se constituem em importante recurso no processo de ensino-aprendizagem, sendo assim, elas podem exercer importante papel de incentivadoras e promotoras do seu uso. Embora o tema gamificação seja bem explorado na área de educação, merece mais atenção da área de Biblioteconomia, pois o tema é menos explorado quando relacionado à biblioteca escolar.

Palavras-chave: Biblioteca escolar; Biblioteca multinível; Jogos; Gamificação.

The School Library in Play mode: encouraging gamification through game mechanics

Abstract

Objective: The research sought to find out how the use of gamification in school libraries happens. Methodology: With a qualitative approach, bibliographic research, and case studies were developed in 14 multilevel libraries of the Federal Institute of Education, Science, and Technology in Rio Grande do Sul (IFSUL), which responded to a questionnaire. Results: The bibliographic survey identified specific games with the library theme and other games that can be used in them. Also, cases of use of the bibliographic survey identified specific games with the library theme and other games that can be used in them were reported in libraries in different locations in the country and abroad. Regarding the IFSUL libraries, intentions were perceived to implement games in the library and games already used in them. It was pointed out which aspects are worked on and what the results achieved through the incorporation of games into the collection of these libraries. It was found that there is no homogeneity in the policies of the libraries of the IFSUL network for the use of this type of collection, however, the use of games in libraries that do so brings many benefits to students. Conclusion: The games made available in and by school libraries are an important resource in the teaching-learning process, therefore, they can play an important role in encouraging and promoting their use. Although the gamification theme is well explored in the area of education, it deserves more attention from the area of Librarianship, as the theme is less explored when related to the school library.

Keywords: school library; multilevel library; games; gamification.

1 START¹: UMA INTRODUÇÃO AO JOGO

A gamificação apesar de ser um conceito em evolução, tem origem em um pensamento que é utilizado há bastante tempo: a inclusão de jogos nas mais variadas áreas, qualquer área que se disponha a envolver um público-alvo em determinada tarefa, fazendo uso das mecânicas de jogos em ambientes de não-jogos.

Vianna *et al.*, (2013) ponderam que a gamificação compreende o uso de mecanismos de jogos para resolver problemas e para a motivação e o comprometimento de um determinado público. Mas, os autores ainda salientam que, isso não quer dizer que é obrigatório a participação em um jogo, mas sim, a aplicação dos elementos de jogos como: mecânicas, estética e dinâmicas para poder reproduzir os mesmos benefícios que são alcançados com o ato de jogar.

Gamificação, segundo Zichermann e Cunningham (2011, p.14, tradução nossa) pode ser definida como “O processo de raciocínio de jogo e mecânica de jogo para envolver os usuários e resolver problemas”, isto é, tornar um pouco mais divertida a realização de tarefas diárias. É importante deixar claro que tanto o presente trabalho, quanto o termo ‘gamificação’ diz respeito não somente aos jogos no âmbito digital, mas compreende também, jogos de tabuleiro, por exemplo. Ou seja, o que configura a

¹ Elegeram-se para os títulos termos que se fazem presentes nos jogos.

gamificação é uso das mecânicas que envolvem um jogo que estimulam e fazem com que os jogadores se sintam desafiados e, ao mesmo tempo, motivados a vencer.

Cada vez mais, temos visto o emprego da gamificação no âmbito escolar e as bibliotecas escolares também começam a voltar seu olhar para essa prática. A gamificação das atividades pode proporcionar um envolvimento maior da comunidade frequentadora da unidade de informação.

Este artigo propõe averiguar como ocorre o uso da gamificação no âmbito das bibliotecas escolares. Dessa forma, busca investigar tanto na bibliografia quanto através de pesquisa de campo a existência do uso dessa ferramenta por bibliotecas escolares e os benefícios que essa utilização pode trazer para as comunidades envolvidas. Assim, no decorrer desse texto abordaremos como o conceito de gamificação se aplica na biblioteca escolar; identificaremos bibliotecas do IFSUL que fazem uso dessa ferramenta e para qual finalidade; apontaremos alguns casos de bibliotecas que usam a gamificação e discutiremos o papel do professor e do bibliotecário no desenvolvimento de atividades que englobam a gamificação nas bibliotecas escolares, além de apontar exemplos de games que podem ser usados na biblioteca.

2 PLAY: ENTENDENDO A GAMIFICAÇÃO NOS PROCESSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Segundo a definição de Kaap (2012, p.10) “[...] gamificação está usando a mecânica baseada em jogos, estética e pensamento de jogo para envolver as pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem, e resolver problemas”.

Fardo (2013, p.63) nos fala que:

A gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vêm usando há muito tempo. Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar feedback e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com games, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos, inseridos na cultura digital, estão mais acostumados e, como resultado conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável.

Em contrapartida, Silva e Dubiela (2014, p. 145) alertam sobre a gamificação na educação ao dizerem que “um dos grandes desafios é como fazer com que os games e o uso da tecnologia potencializem o aprendizado e não fiquem restritos ao seu aspecto de entretenimento”.

Ao levantar a questão sobre o desafio de inserir a gamificação na educação, temos Alves, L. Minho, M., Diniz, M. (2014, P.83) que nos recordam que os elementos de jogos são bem mais atrativos, do que somente as aulas descritivas, teóricas, e salientam que:

A gamificação surge como uma possibilidade de conectar a escola ao universo dos jovens com o foco na aprendizagem, por meio de práticas como sistemas de ranqueamento e fornecimento de recompensas. Mas,

ao invés de focar nos efeitos tradicionais como notas, por exemplo, utilizam-se esses elementos alinhados com a mecânica dos jogos para promover experiências que envolvem emocionalmente e cognitivamente os alunos.

Assim, a gamificação fundamenta-se por meio do poder que os jogos têm de deter a atenção, como também de encorajar os jogadores a ultrapassar obstáculos, fazendo com que eles se mantenham envolvidos para conquistar o prêmio final de qualquer maneira. No jogo, falhar é um processo natural, para que seja possível descobrir outros caminhos, outras maneiras de se alcançar o objetivo, contribuindo para que o jogador se sinta motivado a tentar quantas vezes for necessário para obter o sucesso.

Essa abordagem se vale do emocional dos jogadores, de tudo que é experimentado durante uma partida, tornando possível aplicar essas emoções na realidade, recorrendo ao poder que os jogos têm na vida de muitas pessoas, quer seja por mero passatempo, ou ainda, pelo incentivo em ascensão, que um jogo é capaz de gerar.

Essa atração cada vez maior pela gamificação, se dá por dois motivos. O primeiro tem relação com as tecnologias e ao amplo acesso que temos a elas no nosso dia a dia, como por exemplo, tablets, smartphones (OSHEIM, 2013; PRATSKEVICH, 2014) tornando possível utilizar aplicativos para gerenciar suas tarefas e rotinas. O segundo motivo é levantado por Vianna *et al.*, (2013, p.14) que nos diz que “[...] os seres humanos sentem-se fortemente atraídos por jogos [...]”, isso se dá porque, enquanto jogamos, estamos numa interação lúdica e, por estarmos num ambiente de “faz de conta”, não temos medo de errar, nos permitindo aprender habilidades, técnicas, conceitos (OSHEIM, 2013). Esse processo é possível porque os jogos apresentam elementos específicos, sendo eles metas, regras, participação voluntária e *feedback*.

2.1 “CONFIGURATIONS”: MECÂNICA DE JOGOS

A mecânica é o elemento cerne do jogo, pois é por meio dela que os jogadores terão nítidos quais os limites do jogo, como também, perceberão como manipular e interpretar o jogo. McGonigal (2012) revela que os jogos particularmente possuem quatro mecânicas usuais entre si, são elas: metas, regras, participação voluntária e *feedback*, sendo empregadas como fatores motivacionais para simular os mesmos resultados que são obtidos com o jogo.

Todo jogo tem uma meta a ser alcançada, sendo que essa meta pode ser definida pelo próprio jogador, muitas vezes, ou pode ser estipulada pelos designers dos jogos. A meta disponibiliza ao jogador uma direção, ainda conforme McGonigal (2012), este é o componente que leva os participantes a focar suas forças para atingir os propósitos apontados no jogo.

É significativo destacar que, de acordo com Vianna *et al.*, (2013), as metas não devem ser confundidas com objetivos, porque elas ultrapassam a ideia de uma singela finalização de tarefa. Em consequência disso, as metas nem sempre são alcançadas. Em alguns jogos, a meta se dá através da evolução de um personagem ou o domínio de uma habilidade, assim sendo, a meta torna-se um condutor de ações.

As regras são um componente essencial dos jogos. Ainda segundo Salen e Zichermann (2012), elas determinam a estrutura que confere vida ao jogo, delineando o que é proibido e o que é permitido, estabelecendo a forma como os jogadores se

comportarão. Vale ressaltar que as regras, quando ligadas a um jogo, proporcionam o equilíbrio através de um conjunto de deveres e disciplinam o comportamento dos jogadores. Além disso, as regras atacam o lado criativo dos participantes, deixando de lado qualquer comportamento previsível, para passar para próxima fase, ou seja, buscando maneiras, caminhos diferentes para alcançar a meta. Como também, elas se afinam para que um desafio não seja simples demais, mas concomitantemente possa ser superado, tudo isso sem que o jogador se desanime (VIANNA *et al.*, 2013)

Uma outra característica destacada por McGonigal (2012) é o sistema de feedback das atividades do jogo. Para que o jogador tenha uma ideia de seu progresso sobre as metas do jogo, o que já foi cumprido ou quanto ainda falta, o sistema de feedback indica sua situação no jogo, quer seja determinada por pontuação ou não. De acordo com Salen e Zichermann (2012) os jogos acabam por meio de um resultado calculado, que por sua vez, permite elencar quem foi o vencedor da partida. Esse sistema impulsiona a motivação, visto que é com o auxílio do sistema de feedback que os jogadores irão conseguir saber o quanto falta para concluírem as metas.

Por fim, temos a quarta mecânica que compõe um jogo, a participação voluntária, Vianna *et al.*, (2013) salientam que para haver a partida de um jogo, é necessário que haja a aceitação tanto das regras, quanto da meta e do sistema de feedback. Ainda McGonigal (2012, p. 32) nos aponta que “[...] a liberdade para entrar ou sair de um jogo por vontade própria, assegura que um trabalho intencionalmente estressante e desafiador seja vivenciado como uma atividade segura e prazerosa”. Essa liberdade de participar ou não “[...] estabelece uma base comum para múltiplas pessoas jogarem ao mesmo tempo” (MCGONIGAL 2012, p. 31)

Vários autores destacam que os mecanismos anteriormente citados, atuam estimulando a motivação do indivíduo, como Zichermann e Cunningham (2011) nos mostram, ao destacar quatro razões pelas quais as pessoas escolhem jogar e gostam. São elas: para diminuir o stress, para dominar algum assunto específico, para se distrair, se divertir e como uma maneira de socializar. Os autores ainda enfatizam que a forma como o jogador se sente varia por causa do jogo. Com isso, deduzimos que a gamificação pode ser aplicada com o intuito de incentivar o comportamento dos indivíduos. Como nos afirma Burke (2015, p.13) ao dizer que “a gamificação é responsável por engajar e motivar as pessoas em todo tipo de atividade, usada para desenvolver habilidades, alterar comportamentos e aprimorar a vida das pessoas”. Dessa forma, nada mais óbvio do que pensar na sua aplicabilidade na área educacional.

É consenso entre vários pesquisadores Dutra (2020) e Lorenzoni (2020) que ao fazer uso de atividades gamificadas, os alunos são capazes de aprender brincando, de maneira leve, descontraída. Como também, os jogos proporcionam ao aluno avaliar seu próprio desempenho, para saber se está ou não obtendo sucesso, e por meio disso, pode ajustar, corrigir suas jogadas (QUEST TO LEARN, 2019). Sendo comprovado pela pirâmide de aprendizado de Glasser, que os alunos trabalham esse conhecimento de forma ativa (DUTRA, 2020)

Os jogos, por serem ferramentas cooperativas, possibilitam aprender fazendo. Assim como, a falha se torna um processo natural, que contribui para que os alunos sejam estimulados a tentar quantas vezes for preciso para obter sucesso (QUEST TO LEARN, 2019).

Nicholson (2009 apud Ordás 2019) já afirmava que: “um evento de games na

biblioteca é uma maneira que se tem de mudar a imagem da biblioteca entre os jovens, que promove interação entre as gerações, além de que ele oferece diversão e, culmina na construção da comunidade”.

2.2 USO DE GAMES NA EDUCAÇÃO: ALGUNS EXEMPLOS

Visto que a biblioteca escolar está inserida no contexto educacional, a gamificação através de suas ideias inovadoras, incorporada à educação, gera grandes expectativas, no que se refere associar o contexto de ensino-aprendizagem tanto no âmbito da biblioteca, quanto da escola como um todo, aos elementos de jogos. Buscando através destes, tornar mais interessantes as aulas teóricas e expositivas.

É sabido que o ensino atual não corresponde com a geração digital, o que acaba resultando em alunos que estão desestimulados, por mais que os professores tentem atrair a atenção deles na sala de aula.

Importante trazer à luz o que nos dizem Alves e Teixeira (2014, p.140) “[...] a gamificação pode envolver o aprendiz e incentivá-lo ao estudo e a reflexão crítica na medida que permite interação e colaboração”. Podemos notar que através da inclusão da gamificação no contexto escolar os alunos são capazes de interagir e compartilhar o que sabem, além de se envolverem no desenvolvimento do conhecimento, participando ativamente do processo e, não sendo apenas meros espectadores, ouvintes.

Por conta de os alunos estarem familiarizados com as plataformas digitais, eles se sentem mais próximos da linguagem dos games. Esse fato facilita usar a gamificação em ambientes educacionais, por buscar uma aproximação com esses alunos por meio dessa linguagem dos games que é atual. Além de que os alunos gostam de atividades que saiam da rotina da sala de aula, que envolvam mais do que teoria.

Ao buscar por exemplos, encontramos uma escola pública em Nova Iorque (EUA) a *Quest to Learn*, que tem como base de todo seu funcionamento os games, de acordo com McGonigal (2011, p. 128, tradução nossa) “a escola ideal é um jogo do começo ao fim”. As disciplinas ensinadas são iguais, como em qualquer escola, o que muda, é como o conteúdo das matérias são transmitidos.

Os alunos estão cercados de atividade lúdicas, que permitem a eles um aprendizado de maneira mais envolvente e motivadora. Por exemplo, os alunos recebem missões secretas e são instigados a encontrar pistas, que podem estar escondidas nos mais diversos lugares, como na biblioteca, na sala de aula, em apostilas etc.

Um outro exemplo de atividade desenvolvida com os alunos é que ao cumprir uma tarefa, o aluno acumula pontos, permitindo que ele suba de nível conforme ele vai solucionando os desafios estabelecidos pelo professor, tornando possível, alcançar o status de “mestre”. Se o aluno não conseguir cumprir alguma missão ele pode tentar novamente em outro momento, até conseguir passar para próxima fase (MCGONIGAL, 2011, p. 130).

Através do site da escola *Quest to Learn*, podemos verificar em detalhes essa nova abordagem para a educação, que conta com o desenvolvimento dos principais educadores e teóricos de jogos do The Institute Play. Um Instituto “pioneiro em novos modelos de aprendizado e engajamento” (INSTITUTE OF PLAY, tradução nossa) o Instituto busca criar experiências de aprendizado que se baseiam nos princípios do design de jogos, sendo usados de maneira ampla como uma abordagem inovadora, além de ser acessível para transformar a educação por meio do jogo (INSTITUTE OF PLAY, 2019)

O aprendizado baseado em jogos tem muitas formas na *Quest to Learn*, por exemplo, os estudantes, da disciplina de biologia da nona série se “transformam” em cientistas de biotecnologia, aprendendo assim sobre: genética, biologia e ecologia. Ficticiamente eles trabalham numa empresa de biotecnologia. O trabalho dos alunos é clonar dinossauros, como também, criar ecossistemas estáveis para eles viverem. Já na sexta série, os alunos interpretam diferentes papéis, eles podem ser: designers, cientistas, médicos e detetives ao explorarem a biologia celular e o corpo humano (QUEST TO LEARN, 2019).

Os jogos não somente permitem que os alunos interajam e se envolvam no processo de aprendizagem, mas, tornam possível que os professores avaliem os alunos em tempo real e, dessa maneira fornecem um *feedback* e experiências de aprendizado instantaneamente.

Interessante ressaltar que no site da *Quest to Learn* são elencados sete princípios de aprendizagem aos quais são baseados em jogos. Um dos primeiros pontos destacados é a participação de todos, onde a cultura e a prática são compartilhadas, porque todos os alunos contribuem. Além deles se sentirem desafiados o tempo todo, a solucionarem problemas aos quais os recursos estão fora do alcance. E por meio desse método, a aprendizagem acontece fazendo, porque os alunos assimilam melhor, ao testar, brincar, propor e validar as teorias sobre o mundo. O *feedback* é instantâneo e contínuo, os alunos recebem a todo momento um retorno sobre seus objetivos de progresso, avaliação e aprendizado como já comentado anteriormente no presente trabalho (QUEST TO LEARN, 2019)

Outro ponto a ser evidenciado é que “o fracasso é reenquadrado como “iteração”. “As oportunidades referem-se tanto aos alunos quanto aos professores, motivando que eles aprendam com os fracassos. Todas essas experiências para o aprendizado se tornam fundamentais, pois compreendem o processo de teste e “iteração””, ou seja, repetição (QUEST TO LEARN, 2019)

Nos dias atuais tudo está interligado, conectado, por meio de grupos, redes sociais e comunidades, desse modo os alunos são capazes de dividir suas habilidades, conhecimentos, trabalhos com quem quiserem.

Podemos notar ao longo da pesquisa feita no site da escola que os alunos são o centro das atenções, tanto do ensino, quanto do aprendizado, além das experiências serem organizadas para servirem de base, instigando a criatividade, curiosidade, a sede por conhecimento, já que os alunos “aprendem brincando”. Verificamos com essas experiências relatadas pela literatura o quanto é interessante aliar os jogos à educação e dessa forma a necessidade de averiguar como essa relação pode ocorrer no âmbito da biblioteca escolar.

Para tanto, há a necessidade de uma busca sistematizada, por isso a seguir trataremos dos procedimentos metodológicos que nortearão esse estudo para a busca de resultados satisfatórios às questões já levantadas anteriormente.

3 REGRAS DO JOGO: AS FASES E OS PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PRESENTE PESQUISA

Para além da revisão de literatura na área da ciência da informação e educação acerca do uso de jogos nas bibliotecas, bem como de relatos de experiências, buscamos identificar bibliotecas que se utilizam dessa ferramenta. Tivemos como universo as

bibliotecas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSUL), que tem origem da transformação do Centro Federal de Educação Tecnológica de Pelotas sendo formado por 14 campi situados nas cidades de: Pelotas (conta com 2 campi), Sapucaia do Sul, Charqueadas, Passo Fundo, Camaquã, Venâncio Aires, Bagé, Santana do Livramento, Sapiranga, Jaguarão, Gravataí, Lajeado e Novo Hamburgo. (INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE, 2019)

O instrumento escolhido para essa pesquisa é um questionário para os bibliotecários responsáveis pelas bibliotecas, o qual tem por objetivo, identificar quais bibliotecas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSUL) tem jogos em seu acervo e/ou um espaço para que esse material seja utilizado.

Dos 14 campi contatados, obtivemos retorno de 11, o que corresponde a uma amostra de 78,6%, o que consideramos um bom retorno tendo em vista que Marconi e Lakatos (2003, p.201) salientam que em pesquisas que usam questionário como instrumento de coleta dificilmente se atinge os 100%, havendo uma média de retorno de 25 %.

4 SCORE: RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados dessa pesquisa se dividem em duas partes: dados encontrados na revisão bibliográfica e os dados levantados a partir da aplicação do questionário nas bibliotecas do IFSUL.

4.1 SELECT: JOGOS PARA E SOBRE BIBLIOTECAS

A partir da pesquisa bibliográfica foi possível identificar a existência de jogos específicos para bibliotecas.

Começaremos com o *Lesestar* ou estrela da leitura, ao qual é uma iniciativa desenvolvida pela biblioteca pública de Frankfurt em conjunto com bibliotecas escolares da cidade. O jogo tem por objetivo fomentar a leitura entre os jovens, além de contribuir com a competência de leitura deles.

Para esse jogo foram desenvolvidos três programas, que podem ser divididos conforme a faixa etária, são eles:

Super Star da Leitura (8-11 anos): como se fosse um álbum de figurinhas. Ali dentro constam várias tarefas relacionadas à leitura e à rotina da biblioteca, por exemplo: “qual o nome do bibliotecário da sua escola? ”. Cada vez que as crianças completam uma das tarefas, ganham um adesivo. Ao completar este álbum de figurinhas, as crianças recebem um certificado que consta “Eu entendo de leitura e sou um superstar da leitura que conheço bem a minha biblioteca” (MONSANI, 2016, p.87)

Passaporte do Leitor (6 – 11 anos): imita um passaporte de viagem, onde são registradas as conquistas realizadas pelos jovens em sua jornada da leitura. Em cada página do documento consta: eu li este livro, eu li x páginas deste livro ou eu li x minutos deste livro. Então, conforme a tarefa vai sendo realizada, cabe aos bibliotecários carimbarem e autenticarem a atividade, tal qual em um passaporte de viagem real (MONSANI, 2016, p.88)

Arquivo da Leitura (11 – 15 anos): esta atividade tem como objetivo, além de fomentar a leitura, estimular a produção textual dos alunos. Neste arquivo, os estudantes avaliam os livros por meio de resenhas e são obrigados a conceder uma nota para a obra lida. Por exigir uma produção dos alunos, os professores das escolas costumam conceder pontos para os arquivos, caso o aluno esteja com suas notas ruins, mas possui um arquivo bem cheio, isso pode auxiliar em sua nota (MONSANI, 2016, p.88)

Interessante notar, que em todos os exemplos citados acima foram utilizados apenas materiais impressos, mostrando que não se faz obrigatoriamente necessário o uso de equipamentos digitais.

Outros exemplos encontrados foram:

Order in the Library: este jogo ensina como os livros estão ordenados nas estantes e faz com que os usuários pratiquem a guarda dos materiais, conforme o número de acertos o jogador vai recebendo certificados como o de “assistente de bibliotecário”(CATIVELLI; MONSANI; JULIANI, 2015, p.75)

Gaming Against Plagiarism: este jogo é composto por 3 minijogos, no qual o primeiro trata de um jogo de tabuleiro com perguntas referentes a plágio, fabricação de dados, entre outros, no qual o jogador é um estudante que precisa publicar seu trabalho. No segundo o jogador é contratado por um escritório de ética em pesquisa com o intuito de que ele ajude os avaliadores a classificar e organizar os diferentes casos, após o feedback dos avaliadores, o jogador tem de categorizar o tipo de má conduta, entre elas estão incluídas: roubo de pesquisa, autoplágio, entre outros. Já no terceiro jogo, o jogador é contratado pelo escritório de ética em pesquisa como investigador, para estudar casos de suspeita de má conduta em pesquisas (CATIVELLI; MONSANI; JULIANI, 2015, p.75-76)

Game Library Craft: que propõe uma espécie de conto medieval combinado com fantasia, no qual o jogador é desafiado num combate a ignorância com perguntas que envolvem pesquisa no catálogo online da biblioteca, bases de dados, entre outros, a cada resposta correta ele ganha pontos. O intuito do jogo é apresentar os alunos os serviços online que a biblioteca oferece (CATIVELLI; MONSANI; JULIANI, 2015, p.76)

Lemontree: o jogo estabelece a duração de tempo conforme o período em que o aluno adquire o cartão da biblioteca até seu desligamento da universidade. A frequência do jogo depende da utilização que o aluno fizer da biblioteca, pode ser várias vezes ao dia ou ocasionalmente. Para manter o jogador engajado são utilizados artifícios de pontuação e quadro de líderes, feedback de desempenho em tempo real, a imagem de uma muda de limão que vai crescendo com frutas e a de um cartão da biblioteca que inicia congelado e vai esquentando até pegar fogo, tudo isso conforme a frequência da atividade do aluno na biblioteca (CATIVELLI; MONSANI; JULIANI, 2015, p.77)

Um outro exemplo, trazido por Monsani (2016) é uma atividade chamada: PRAXIS I, que foi desenvolvida pela Universidade de Toronto, pensada especificamente para o desenvolvimento de competências informacionais dos futuros engenheiros civis. Ao gamificar as instruções, viu-se uma maneira de levar para fora da sala de aula e aplicar na prática dentro da biblioteca. O jogo assume um formato de “caça ao tesouro” incluindo dois elementos: missões e níveis. O tema selecionado foi a construção de pontes, que foi subdividido em três tópicos: referência de design de pontes, códigos e normas de construção e manuais de design de construção.

Os alunos foram divididos em grupos para realizarem as tarefas, cada uma das temáticas foi dividida em diferentes níveis de dificuldades, que eram transcritas nos cartões, onde havia missões que os estudantes deveriam cumprir antes de passarem ao próximo nível. Cada uma das etapas foi pensada para desenvolver as habilidades dos alunos, proporcionando também uma maior exploração dos espaços da biblioteca, melhorando ainda a qualidade das informações que são utilizadas nas tarefas e, um aumento no interesse por estratégias de busca (MONSANI,2016, p.82)

E assim como na iniciativa *Lesestar*, a atividade Praxis I, também desenvolveu seu material fazendo uso de recursos impressos, que eram encontrados na própria biblioteca.

A seguir, veremos mais alguns exemplos de jogos na biblioteca, como os jogos lúdicos.

Em *Ex Libris*, o jogador coleciona livros raros e valiosos em uma vila de gnomos, onde o Prefeito, juntamente com o Conselho da Aldeia, divulgou uma vaga para um grande bibliotecário, que é considerado um cargo de prestígio além de ser lucrativo, mas, será concedido apenas ao aldeão mais capacitado.

Para vencer, é necessário que o jogador amplie sua biblioteca pessoal. Para achar os livros mais extraordinários é preciso mandar à aldeia seus ajudantes de confiança. É preciso vencer seus adversários, até porque as fontes para os melhores livros são poucas. Para que o jogador seja o grande bibliotecário, é preciso que o inspetor oficial do Prefeito julgue sua biblioteca, mas o tempo é curto, o jogador tem somente uma semana até lá. O inspetor usará diferentes critérios para aprovar a biblioteca. Fazem parte da sua lista de verificação oficial do inspetor, alguns desses critérios: estabilidade da prateleira, ordem alfabética e variedade, além disso, ele estará de olho nos livros proibidos pelo Conselho. “É fundamental planejamento, táticas inteligentes, aguçadas e, quem sabe, até um pouco de magia!” (MARQUINA, 2018).

Fire in the Library tem como personagens de seu jogo de tabuleiro, ousados bibliotecários, que tem como objetivo salvaguardar os livros para acumular conhecimento e obter coragem, conforme escapam das chamas antes que a biblioteca desmorone (MARQUINA, 2018).

Bookopoly é um jogo no qual o jogador negocia propriedades, além de comprar e vender seus produtos. Os jogadores podem espiar os vários mundos da literatura clássica. Os fatos mais fascinantes e curiosos tanto sobre os livros, quanto sobre os autores estão no verso de cada propriedade. Conquiste livrarias e as troque por bibliotecas. O jogador ainda pode ser designado Presidente do Clube de Leitura (MARQUINA, 2018).

Biblios é um jogo de tabuleiro, o qual se passa na Idade Média. Neste o jogador é um abade que está à frente do mosteiro e, para obter a biblioteca de maior notoriedade, é necessário competir com outros clérigos para adquirir manuscritos e livros sagrados do mais alto valor.

Para cumprir com este objetivo é necessário ter todos os recursos para a tipografia ornamental, assim como, contratar os melhores copistas para reproduzir os trabalhos mais valiosos.

Essencial para alcançar o objetivo, é o jogador conquistar a confiança do bispo, para evitar a ira da igreja (MARQUINA, 2018).

Death on the cards é um jogo de cartas com personagens de Agatha Christie, composto por um baralho ilustrado de 80 cartas, onde os jogadores precisam trabalhar em conjunto para solucionar um assassinato, desmascarando o assassino e impedindo que ele escape. Detalhe, o assassino está entre os jogadores e, precisa se manter escondido. Além disso, os jogadores necessitam guardar seus segredos de um passado obscuro (HUTCHINS,2019).

São tantas ideias de jogos e exemplos diferentes, que podem ser abordados e trabalhados em diversos aspectos, além do desenvolvimento de habilidades motoras, de raciocínio, concentração, estratégia, lúdica, de convivência e lazer, enfim, maior aproveitamento do espaço da biblioteca, quer seja para descontrair jogando, trocando ideias com os colegas, pesquisando e lendo um livro.

Santomauro, 2013 (p.21-22) ainda indica outros jogos que podem ser utilizados em bibliotecas como: cara a cara, dominó, mancala, mexe-mexe, quebra-cabeça, sudoku, batalha naval, bingo de nomes, desenho e adivinhação, pega-varetas, perfil, RPG (*Role-Playing Games*). Por meio disso, podemos pensar na inclusão de jogos no acervo da biblioteca, o que resultaria numa troca de ideias e experiências entre bibliotecários e professores, buscando tornar as bibliotecas mais dinâmicas e atrativas.

4.2 REVIEW: O QUE DIZEM AS BIBLIOTECAS SOBRE OS JOGOS

Como salientado anteriormente, utilizar jogos pode ser de grande ajuda para o ensino e aprendizagem. Então, buscamos pesquisar nas bibliotecas do IFSUL, se as mesmas faziam uso dos jogos como ferramenta de ensino e dinamização da biblioteca.

Ao analisar as respostas apresentadas pelas bibliotecas do IFSUL, verificamos que algumas das bibliotecas pesquisadas, possuem jogos dos mais variados gêneros, como, por exemplo: xadrez, cartas, *role-playing game* (RPG), quebra-cabeça, dentre outros jogos de tabuleiro e jogos educativos.

Quadro 1 - Acervo de jogos das bibliotecas dos IFSUL – 2019

Bibliotecas IFSUL	Possui jogos no acervo	Tipos de jogos
Camaquã	Sim	Jogos de tabuleiro, quebra-cabeça, jogos educativos, cartas
Charqueadas	Sim	Jogo de tabuleiro
Passo Fundo	Sim	Jogos de tabuleiro
Santana do Livramento	Sim	Jogos de tabuleiro
Sapiranga	Sim	Role- playing game RPG

Bagé, Gravataí, Jaguarão, Lajeado, Passo fundo, Santana do Livramento, Sapucaia do Sul, Pelotas, Pelotas - Visconde da Graça, Novo Hamburgo (não há bibliotecário) e Venâncio Aires	---	---
---	-----	-----

Fonte: Dados da pesquisa

Ainda podemos destacar que não há uma política sistematizada de aquisição desse tipo de acervo. Por exemplo, na biblioteca do Campus de Camaquã houve a solicitação de compra destes jogos para diversificar as atividades da biblioteca e atrair os estudantes para essa. Ao perguntar como surgiu a ideia de utilizar jogos na biblioteca, foi através de uma reportagem sobre a inclusão de diversas atividades para atrair o público para a biblioteca, dentre elas, os jogos, assim como os gibis, espaços de discussão. Então a bibliotecária, foi até uma livraria que tinha um acervo de jogos e muitos participavam de campeonatos de jogos em meio aos livros. Ao perceber que juntar essas duas coisas, uma boa exposição de livros aliado a outros atrativos dentro da biblioteca, poderia ampliar o acesso aos livros e a leitura.

O outro exemplo que temos é de Charqueadas, que foi por meio de compra do jogo de xadrez, além de ter o incentivo de um professor para campeonatos de xadrez, que envolvem outros tabuleiros de xadrez que não fazem parte do acervo da biblioteca.

Já na biblioteca de Sapiranga os jogos foram adquiridos por doação do professor que é responsável pelo projeto “Narrativas colaborativas” em que envolvem livros de RPG.

Podemos constatar através dos exemplos acima citados, que não há uma consonância das bibliotecas da rede sobre esse tipo de acervo, pois algumas têm jogos, que foram adquiridos por compra ou doação, ainda outras bibliotecas, não utilizam jogos, que é o caso da biblioteca do campus Pelotas Visconde da Graça, ou por ser um campus muito novo, que é o exemplo do campus de Jaguarão, ou ainda, o exemplo do campus de Gravataí que não há jogos, mas, fazem parte dos planos futuros para a biblioteca.

Ao notarmos todos esses fatos, podemos perceber o quanto essa pesquisa se faz necessária, para que assim possamos ter um panorama de como a ideia dos jogos é recebida nas bibliotecas, que não há uma política sistematizada de aquisição desse tipo de acervo, como também, não há consonância entre as bibliotecas da rede.

Podemos observar que na maioria das bibliotecas, não há o empréstimo domiciliar dos jogos, com exceção de uma biblioteca, que é a do campus de Sapiranga, que são os jogos de *Role-Playing Game* (RPG) que consistem em um jogo no qual os participantes interpretam personagens, como em um filme, teatro etc. O interessante deste tipo de jogo é que não existe um roteiro para este personagem seguir, ele toma suas próprias decisões e faz escolhas dentro do jogo. Todo o RPG tem as suas regras, e baseado nessas regras, os jogadores podem criar seus personagens. E essas regras servem de critério para dizer o que os personagens podem ou não fazer dentro do jogo. Ainda outro ponto a ser destacado, é que em todo jogo de RPG existe o jogador que se chama mestre ou narrador, que é o responsável por tomar as decisões finais em relação às regras.

A maioria dos jogos disponíveis foram adquiridos por meio de compra nas bibliotecas. As duas bibliotecas em que houve doações foram: Passo Fundo que possui

três tabuleiros de xadrez e, Sapiranga com cinco livros-jogos de RPG.

Quando foi perguntado se existe um espaço reservado na biblioteca para a utilização dos jogos, apenas uma das bibliotecas respondeu afirmativamente, que é o caso da biblioteca de Charqueadas que possui esse espaço reservado para jogar xadrez.

A outra pergunta era dividida em duas partes: a primeira se referia à divulgação dos jogos da biblioteca e, a segunda parte, caso houvesse a divulgação dos mesmos, por parte de quem ocorria essa divulgação dos jogos da biblioteca. Podemos constatar que na biblioteca de Charqueadas, a divulgação ocorre por meio de um professor, que é também quem incentivou a intensificação dos jogos na biblioteca, onde há um espaço reservado para os jogos de xadrez. E, resultante dessa intensificação dos jogos, passou a haver na biblioteca duas vezes por semana campeonatos de xadrez.

Já na biblioteca de Camaquã, é interessante notar que a divulgação por meio da biblioteca acontece através das redes sociais, assim como na biblioteca de Sapiranga, onde os jogos são divulgados também pelas redes sociais, em sala de aula pelo professor e, na formação do usuário pela bibliotecária.

Podemos atentar ao fato de que muitas das bibliotecas que tem jogos, não têm um espaço específico para este acervo em especial, mas nem mesmo esse fato, impede que haja jogos nas bibliotecas.

Apesar de ser importante ter um espaço específico para o acervo de jogos, por ser um ambiente abrangedor que busca através de seus objetos impulsionar o processo criativo, imaginário e, ajudar no desenvolvimento de habilidades intelectuais e motoras. O espaço específico para os jogos, não é imprescindível, porque são os alunos que fazem da biblioteca um espaço cultural, lúdico, porque a partir disso se inserem no mundo da leitura também. Corroborando com esta ideia, temos Murcia (2005, p.11) que afirma que “o jogo é um elemento transmissor e dinamizador de costumes e condutas sociais. Pode ser um elemento essencial para preparar de maneira integral os jovens para a vida”.

As bibliotecas através de diferentes estratégias buscam motivar os usuários, dentre elas os jogos, que podem ser interdisciplinares, além de despertar e conscientizar aqueles que participam dos jogos, tanto para fatores humanos, quanto ecológicos, dentre vários outros assuntos. Ainda salientamos aqui, mais uma vez a importância da interação professor e bibliotecário e vice-versa. Para um melhor aproveitamento desse espaço, pois as aulas não precisam ser restritas ao conteúdo escrito, existem outras maneiras de aprender um conteúdo.

Perguntamos aos bibliotecários se utilizavam de jogos lúdicos e/ou atividades gamificadas para atrair a atenção dos usuários para a biblioteca e, em caso afirmativo como surgiu a ideia de utilizar jogos dentro da biblioteca. Percebemos através das respostas as mesmas finalidades das bibliotecas, ao promover tais atividades, que foram: atrair os estudantes para a biblioteca, aumentar o número de acessos e empréstimos, como também, desenvolver habilidades motoras, de raciocínio, concentração, estratégia, lúdica, de convivência e lazer, bem como, oferecer “algo a mais” para os usuários além do acervo tradicional.

Os resultados alcançados com essa interatividade dos alunos com a biblioteca foram bastante proveitosos, pois, os estudantes adotaram esse espaço como espaço de lazer e entretenimento. Ainda houve um aumento significativo dos empréstimos e renovações na biblioteca, assim como, os acessos a biblioteca cresceram. (Biblioteca do IFSUL de Camaquã).

Quadro 2- Gamificação, incentivo à leitura e procura pelos jogos e atividades

Bibliotecas IFSUL	Gamificação como forma de incentivo e estímulo à leitura e interesse pela biblioteca	Procura pelos jogos na biblioteca	Professores presentes em atividades com jogos na biblioteca
Camaquã	Sim	Alunos	Não
Charqueadas	Sim	Alunos	Sim
Passo Fundo	Não	Alunos	Não
Santana do Livramento	Não	Alunos	Não
Sapiranga	Sim	Alunos e professores	Sim
Bagé Gravataí Sapucaia do Sul Jaguarão Lajeado Pelotas Visconde da Graça Pelotas, Venâncio Aires, Novo Hamburgo	---	---	---

Fonte: Dados da pesquisa (2019)

Algumas bibliotecas nos relataram que utilizam a gamificação como forma de incentivo e estímulo à leitura e interesse pela biblioteca, por exemplo, em Sapiranga o professor da disciplina de sociologia tem um projeto de ensino chamado “Narrativas Colaborativas” que acontece na biblioteca, no turno inverso das aulas, uma vez por semana. O projeto visa capacitar os alunos a conceber, planejar e executar jogos de interpretação (RPG) no papel de narradores-mestres. O projeto já está em sua terceira edição, e tem contribuído para estimular o interesse dos alunos pela leitura para conhecerem os diversos sistemas de RPG (livros de RPG), e também como forma de se qualificar enquanto narrador-mestre em uma partida de RPG, já que são necessárias muitas leituras para construir uma narrativa que cativa os jogadores (personagens) e o interesse em frequentar a biblioteca.

Em relação aos professores ficarem presentes durante atividades com jogos dos alunos na biblioteca, em Charqueadas como há jogos de xadrez, os professores se fazem presentes auxiliando no aprendizado das regras e jogando. E como já comentado anteriormente, na biblioteca de Sapiranga o professor se faz presente já que é o proponente do projeto “Narrativas Colaborativas”. Nas demais bibliotecas, não há a presença do professor durante os jogos na biblioteca e, os jogos não são utilizados em sala de aula.

Na última pergunta, quisemos saber quais atividade/jogos poderiam ser feitas que ainda não tivessem sido colocadas em prática. De acordo com a bibliotecária de Camaquã, as ideias são as mais diversas, como campeonatos para atrair mais os estudantes, além de serem necessários mais jogos. Outra indicação é a aproximação dos professores à biblioteca, juntamente com uma maior utilização dos jogos como incremento nas atividades de ensino junto à sala de aula. Em Charqueadas, as sugestões

foram de mais opções de jogos semelhantes ao xadrez para despertar e estimular o raciocínio. Já na biblioteca de Sapiranga, recentemente foi feita uma lista com vários jogos colaborativos, na mesma ideia do RPG, pois são jogos que não visam a competição, sendo assim, não há vencedor ou perdedor, a participação de todos é importante para chegar ao final do objetivo.

Com as respostas obtidas podemos observar que nem todas as bibliotecas chegaram a considerar a possibilidade de inserir em seu acervo jogos de tabuleiro, o que seria um diferencial, um “algo a mais”, pois quem espera encontrar jogos dentro da biblioteca? É uma vertente que deve ser explorada e levada em consideração, pois como podemos constatar, através da biblioteca de Camaquã, esta iniciativa, trouxe muitos benefícios.

Outra pergunta pertinente é: Por que não inserir um acervo de jogos dentro da biblioteca? Já que uma vez lá dentro, o usuário pode explorar não somente os jogos, mas se interessar pelas literaturas em destaque, ficar por dentro das atividades que acontecem na biblioteca, por exemplo: saraus, clube do livro, entre outros. Além de começar a ter uma sensação de pertencimento desse espaço, porque o bibliotecário está lá para atender as necessidades do usuário, satisfazer suas inquietações, sua busca por conhecimento, independente do suporte de informação. O usuário percebe que a biblioteca também pode ser um espaço de diversão e lazer, entre uma aula e outra, nos intervalos, para relaxar, tanto através dos jogos, quanto por mergulhar na leitura.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da revisão de literatura, foi possível verificar que a utilização de jogos traz muitos benefícios, como por exemplo: ajudar os jogadores a lidar com os fracassos, por meio da repetição de fases ou ainda trabalhar em grupo, dividindo tarefas e ouvindo e respeitando a opinião do próximo.

Assim, os jogos podem ser empregados como um recurso de apoio no processo de ensino e aprendizagem na sala de aula e na biblioteca. A parceria entre professores e bibliotecários no emprego desses recursos na biblioteca poderá deixar mais claro que a biblioteca da escola, cumprindo suas funções educativa, cultural e formativa, serve tanto para buscar informação, estudar, como para o lazer, leitura, recreação, sendo fundamental que o aluno se sinta à vontade dentro desse espaço que é para ele. Dessa forma, os jogos servem de “portal” de entrada e permanência nesse espaço.

Infelizmente, a existência e utilização desse tipo de acervo não é realidade em todas as bibliotecas, fato comprovado com o resultados da pesquisa de campo, na qual se constatou nessa pequena amostra que, apesar de muitas bibliotecas dos campi do IFSUL fazerem a utilização de jogos no seu acervo, não há uma política sistematizada de desenvolvimento de coleção desse tipo de material. Talvez essa situação ainda seja pior em bibliotecas de redes estaduais e municipais, as quais sabemos que, muitas vezes ainda recebem menos recursos do que as vinculadas à rede federal.

Da mesma forma, foi constatado que não existe uma homogeneidade nas políticas das bibliotecas da rede para o uso desse tipo de acervo, pois algumas bibliotecas têm jogos em seu acervo (campus de Camaquã; Charqueadas; Passo Fundo; Santana do Livramento; Sapiranga), que foram adquiridos por compra ou doação, outras ainda, não utilizam jogos (Campus Visconde da Graça; Jaguarão) e apresentam diversas justificativas como por exemplo o pouco tempo de existência do Campus. Esse fato permite inferir que

a concepção desses acervos e de seu uso está diretamente relacionada aos interesses específicos de cada campi e equipe de biblioteca do que da instituição como um todo. Outro ponto a atentar é o de que muitas das bibliotecas que tem jogos, não têm um espaço específico para este acervo em especial, porém, isso não impede sua existência e uso.

A partir das respostas dos bibliotecários, ficou evidente que utilizavam de jogos lúdicos e/ou atividades gamificadas para atrair a atenção dos usuários para a biblioteca e aumentar sua permanência na mesma. Nos casos em que os jogos são utilizados, os bibliotecários relatam que os resultados alcançados com essa interatividade dos alunos com a biblioteca foram bastante proveitosos, pois, os estudantes adotaram esse espaço como espaço de lazer e entretenimento, inclusive gerando um aumento significativo dos empréstimos e renovações na biblioteca (Biblioteca do IFSUL de Camaquã). Esse relato comprova a influência positiva que o uso dessa ferramenta pode trazer às bibliotecas e, conseqüentemente, ao processo de ensino-aprendizagem.

Constatando a existência de diferentes realidades de bibliotecas com ou sem jogos, com ou sem projetos, com ou sem espaços específicos, podemos sugerir que a aquisição desses recursos e a oferta desses serviços entre na pauta de discussão nas instituições de ensino, pois, concordando com Ordás (2019), entendemos que um evento de games dentro da biblioteca é uma maneira que se tem de conseguir mudar a imagem dela entre os jovens, pois promove interação entre as gerações, por meio dos jogos, além de que o evento oferece diversão e, culmina na construção da comunidade.

Assim, consideramos que é imprescindível que as bibliotecas atentem para a inclusão de jogos no acervo, pois além de ser uma troca interessante de ideias e experiências entre estudantes, bibliotecários e professores, podem tornar as aulas e as bibliotecas mais dinâmicas e atrativas.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. R.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M.V.C. Gamificação: diálogos com a educação. *In*: FADEL, Luciane [et. al.] **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

ALVES, Marcia Maria; TEIXEIRA, Oscar. Gamificação e objetos de aprendizagem: contribuições da gamificação para o design de objetos de aprendizagem. *In*: FADEL, Luciana Maria [et al.] **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

BURKE, Brian. **Gamificar**: como a gamificação motiva as pessoas a fazer coisas extraordinárias. São Paulo: Editora DVS, 2015.

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, jan. 2016. ISSN 1518-2924. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2016v21n45p70>. Acesso em: 27 mar. 2019.

DUTRA, Rodrigo. Gamificação na educação: como aumentar o interesse dos alunos.

2020. *In: Tutor Mundi*. Disponível em: <https://tutormundi.com/blog/gamificacao-na-educacao/> Acesso em: 31 out. 2021

FARDO, M.L. **A Gamificação como Estratégia Pedagógica**: Estudo de Elementos dos Games Aplicados em Processos de Ensino e Aprendizagem. Caxias do Sul: Universidade de Caxias do Sul, 2013.

HUTCHINS, Robert. **Modiphius launches Agatha Christie** – Death on the Cards in first party gaming move. Disponível em: <https://toynews-online.biz/2019/05/29/modiphius-launches-agatha-christie-death-on-the-cards-in-first-party-gaming-move/> . Acesso em: 06 jun. 2019.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE (IFSUL). **Instituto**. Disponível em: <http://www.ifsul.edu.br/instituto>. Acesso em: 05 jun. 2019

INSTITUTE OF PLAY. **About**. Disponível em: <https://www.instituteofplay.org/about>. Acesso em: 27 abr. 2019.

KAAP, K.M. **The Gamification of Learning and Instruction**: Game-based Methods and Strategies for Training and Education, John Wiley & Sons, 2012.

LOZENRONI, Marcela. **Gamificação**: o que é e como pode transformar a aprendizagem. 2020. *In: Site Geekie*. Disponível em: <https://site.geekie.com.br/blog/gamificacao/> Acesso em: 31 out.2021.

MARQUINA, Julián. 17 juegos de mesa para bibliotecarios archiveros y amantes de los libros. *In: MARQUINA, Julián. Blog Julián Marquina*. Disponível em: <https://www.julianmarquina.es/17-juegos-de-mesa-para-bibliotecarios-archiveros-y-amantes-de-los-libros/>. Acesso em: 24 mai. 2019.

MCGONIGAL, J. **Reality is broken**: why game make us better and how they can change the world, London: The Penguin Press, 2011. Disponível em: <http://dutchlarppplatform.subcultures.nl/wp-content/uploads/2014/10/Reality-Is-Broken-Why-Games-Make-Us-Better-and-How-They-Can-Change-the-World-2011.pdf> . Acesso: 08 abr. 2019.

MCGONIGAL, J. **A Realidade em jogo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MONSANI, Diego. **Educação de usuários utilizando a gamificação**: pesquisa-ação em uma biblioteca do instituto federal Catarinense. 2016. 228 f. Dissertação (Mestrado em Gestão de Unidades de Informação), Centro de Ciências Humanas e da Educação, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2016. Disponível em: http://www.faed.udesc.br/arquivos/id_submenu/2121/educacao_de_usuarios_utilizando_a_gamificacao_diego_monsanicf.pdf . Acesso em: 08 abr. 2019.

ORDÁS, Ana. Como organizar y evaluar un evento de juegos em tu biblioteca. *In: ORDÁS, Ana. Blog Explorando el lado divertido de las bibliotecas*. Disponível

em:<https://anaordas.com/2018/01/11/como-organizar-y-evaluar-un-evento-de-juegos-en-tu-biblioteca/>. Acesso em: 19 abr. 2019.

OSHEIM, D. E. **This Could be a Game!** defining gamification for the classroom. 2013. 117 f. Dissertação (Mestrado em Artes) - Faculty of the Department of Communication Studies, San Jose State University, California, 2013.

PRATSKEVICH, H. **Gamification and the problem of adapting the work content to play context.** 2014. 53 f. Dissertação (Mestre em artes) - Department of Communication Studies, Northern Illinois University de Kalb, Illinois, 2014.

QUEST TO LEARN. Disponível em: <http://www.q2l.org>. Acesso em: 08 abr. 2019.

SALEN, K.; ZICHERMANN, E. **Regras do Jogo:** fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blucher, 2012.

SANTOMAURO, Beatriz. **Jogos:** quando, como e por que usar. Nova escola. São Paulo, Ed.260. P.18-22. Mar.,2013. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/3440/jogos-quando-como-e-por-que-usar> . Acesso em: 01 set. 2019.

SILVA, Cláudio Henrique da; DUBIELA, Rafael Pereira. Design motivacional no processo de gamificação de conteúdo para objetos de aprendizagem: contribuições do modelo ARCS. *In:* FADEL, Luciane Maria et al. **Gamificação na educação.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Cap. 6. P. 143-165. Disponível em: <https://www.dropbox.com/s/pcbqvlwt2ezmqf/eBook-Gamificacão naEducaçã.pdf?dl=0>. Acesso em: 30 mar.2019.

VIANNA, Y. et al. **Gamification, Inc:** como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by design:** Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. California: O'reilly, 2011.