

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE INFORMAÇÃO E CULTURA

Gamificação e Aprendizado Informacional em Bibliotecas

JOÃO FELIPE CORDEIRO DE SOUZA

**São Paulo
2024**

JOÃO FELIPE CORDEIRO DE SOUZA

Gamificação e Aprendizado Informacional em Bibliotecas

Gamificación y aprendizaje de la información en las bibliotecas

Gamification and Information Learning in Libraries

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Informação e Cultura da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia e Ciência da Informação.

Orientador: Prof. Dr. Alan César Belo Angeluci.

São Paulo

2024

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Souza, João Felipe Cordeiro de
Gamificação e Aprendizado Informacional em Bibliotecas
/ João Felipe Cordeiro de Souza; orientador, Alan César
Belo Angeluci. - São Paulo, 2024.
62 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Departamento de Informação e Cultura / Escola de
Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.
Bibliografia

1. Alfabetização Informacional. 2. Bibliotecas
Universitárias. 3. Gamificação. 4. Serviços de
Biblioteca. I. Belo Angeluci, Alan César. II. Título.

CDD 21.ed. - 020

Elaborado por Alessandra Vieira Canholi Maldonado - CRB-8/6194

FOLHA DE APROVAÇÃO

Nome: JOÃO FELIPE CORDEIRO DE SOUZA

Título: Gamificação e Aprendizado Informacional em Bibliotecas

Defesa em: 04/12/2024

Banca avaliadora:

Prof. Dr. Alan César Belo Angeluci

Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

Prof.. Dr. Francisco Carlos Paletta

Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

Dr. Marcelo dos Santos

Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

Em memória dos meus avós maternos, *Adalberto Cordeiro* e *Maria das Neves Pereira Cordeiro*; que desde que me lembro, me incentivaram a estudar, porque o estudo transforma a vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar à minha mãe, *Aparecida de Fátima Pereira Cordeiro*, pela vida, como também pela força de criar e sustentar sozinha três filhos e ainda incentivar, mesmo que indiretamente os estudos, também à minha tia, *Maria de Lourdes Pereira Cordeiro*, pela alegria, o orgulho e o incentivo de vibrar minhas conquistas nos estudos e na universidade pública.

Agradeço em segundo lugar, ao meu professor e orientador: *Alan César Belo Angeluci*, por sua paciência, seriedade e incentivo em auxiliar na elaboração deste trabalho. Além dele, outros(as) professores(as) direta e indiretamente, me prepararam ao longo do curso para esse momento e fizeram diferenças na minha jornada de ensino e aprendizagem.

Agradeço também, em especial, à *Masao Hikaru Farah*, *Milton Roberto Y. Goya* e *Samara Cazzoli Y. Goya*, pessoas incríveis e os responsáveis que permitiram que eu tivesse a oportunidade de tentar e realizar o vestibular para depois ingressar na Universidade de São Paulo. Também gostaria de agradecer a paciência, incentivo e gentileza (se não fosse também a ajuda de vocês, esse processo seria à beira do inviável) de alguns amigos nessa caminhada: *Flávia Gabrieli de Oliveira*, *Luis Eduardo Guedes Antunes*, *Marcelo Donan*, *Renato de Lima Hernandes*, *Rosana Leandro de Carvalho*.

A primeira, sempre incentivou e ainda incentiva a estudar, sobre a importância de se formar e se profissionalizar numa universidade pública para contribuir socialmente; como também pela alegria e comemoração quando passei em cada fase da Fuvest e cada fase de semestres dentro da USP; *o segundo*, pela paciência e gentileza de oferecer por um semestre seu computador emprestado para eu realizar trabalhos da faculdade em sua casa, pois na época não tinha notebook, chromebook ou PC.; *o terceiro*, por fornecer todo apoio e por confiar em mim em momentos que até eu duvidava de minha pessoa, como também fornecia internet para realizar meus trabalhos da faculdade através do meu celular e posteriormente do chromebook que tive acesso através do apoio da *Flávia*; *o quarto*, por apoiar-me numa época difícil da minha vida enquanto lutava para me manter estudando na universidade pública, além de todo cuidado, organização e os papos à noite: desabafos e diálogos enriquecedores enquanto moramos juntos para que esse processo ocorresse da melhor forma possível; *a quinta*, por todo cuidado e apoio, como também pelos diálogos e incentivos baseados nas orientações da BSGI - Brasil Soka Gakkai Internacional, que me ajudou e muito durante uma parte do percurso.

Entre tantos amigas, amigos e familiares que ofereceram grande apoio, direto ou indiretamente, seja na torcida ou durante esse processo, quero expressar minha gratidão. Aprendi e acredito que a formação em uma universidade pública é essencial para a democratização do conhecimento e a redução das desigualdades sociais, e que os profissionais ali formados devem contribuir social e educativamente, onde quer que estejam. Espero que este trabalho seja mais um tijolo na construção do conhecimento. Quem sabe, possa se tornar, no futuro, uma referência como instrumento de transformação social para melhor, por meio das bibliotecas.

Então, este trabalho é tão deles (socialmente), quanto o meu.

“Por trás de um vitória,
Há inúmeras dificuldades.
Esforços sinceros
E lutas atrozes.
Eis porque vencer é uma alegria.
A vitória nos possibilita gerar
Felicidade para nós próprios
E para os outros.”

Daisaku Ikeda

RESUMO

A biblioteca é vista como um organismo em constante evolução que se adapta às novas demandas dos usuários da informação nos ambientes de ensino. Ao combinar as abordagens de gamificação e alfabetização informacional em relação à educação, é possível promover um ambiente de aprendizado, principalmente nas bibliotecas universitárias, que desenvolve habilidades essenciais para a cidadania e o sucesso profissional. Por meio da revisão de literatura e análise de conteúdo dos relatos de experiência, o estudo evidencia a gamificação como uma ferramenta inovadora, capaz de transformar contextos educacionais. A análise de diferentes aplicações da gamificação demonstra que essa estratégia vai além do entretenimento, promovendo criatividade, produtividade e resolução de problemas. Para maximizar seu impacto, é fundamental contar com equipes colaborativas e parcerias estratégicas, bem como um investimento contínuo em recursos tecnológicos e humanos. A pesquisa conclui que a gamificação, quando bem implementada, pode criar um ambiente educacional mais interativo e significativo, enriquecendo a experiência dos usuários na biblioteca universitária e da instituição de ensino.

Palavras-chaves: Bibliotecas Universitárias. Gamificação. Alfabetização Informacional. Serviços de Biblioteca.

ABSTRACT

The library is seen as a constantly evolving organism that adapts to the new demands of information users in educational environments. By combining the approaches of gamification and information literacy in relation to education, it is possible to promote a learning environment, especially in university libraries, which develops essential skills for citizenship and professional success. By reviewing the literature and analysing the content of the experience reports, the study highlights gamification as an innovative tool capable of transforming educational contexts. Analysing different applications of gamification shows that this strategy goes beyond entertainment, promoting creativity, productivity and problem-solving. To maximise its impact, it is essential to have collaborative teams and strategic partnerships, as well as continuous investment in technological and human resources. The research concludes that gamification, when well implemented, can create a more interactive and meaningful educational environment, enriching users' experience of the university library and the educational institution.

Keywords: University Libraries. Gamification. Information literacy. library services.

RESUMEN

La biblioteca se considera un organismo en constante evolución que se adapta a las nuevas demandas de los usuarios de la información en los entornos educativos. Combinando los enfoques de la gamificación y la alfabetización informacional en relación con la educación, es posible promover un entorno de aprendizaje, especialmente en las bibliotecas universitarias, que desarrolle competencias esenciales para la ciudadanía y el éxito profesional. Mediante la revisión de la literatura y el análisis del contenido de los informes de experiencias, el estudio destaca la gamificación como una herramienta innovadora capaz de transformar los contextos educativos. El análisis de las diferentes aplicaciones de la gamificación muestra que esta estrategia va más allá del entretenimiento, promoviendo la creatividad, la productividad y la resolución de problemas. Para maximizar su impacto, es esencial contar con equipos colaborativos y asociaciones estratégicas, así como con una inversión continua en recursos tecnológicos y humanos. La investigación concluye que la gamificación, cuando está bien implementada, puede crear un entorno educativo más interactivo y significativo, enriqueciendo la experiencia de los usuarios de la biblioteca universitaria y de la institución educativa.

Contraseñas: Bibliotecas Universitarias. Gamificación. Alfabetización informacional. Servicios bibliotecarios.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
1.2 OBJETIVO GERAL.....	13
1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	13
1.4 JUSTIFICATIVA.....	13
2. GAMIFICAÇÃO E ALFABETIZAÇÃO INFORMACIONAL: NOVAS RODAS PARA UMA ANTIGA CARRUAGEM - A EDUCAÇÃO.....	15
3. MATERIAIS E MÉTODOS.....	20
4. UM ESTADO DA ARTE SOBRE ALFABETIZAÇÃO INFORMACIONAL: LIGANDO A BIBLIOTECA ESCOLAR À UNIVERSITÁRIA.....	24
4.1 GAMIFICAÇÃO NA BIBLIOTECA UNIVERSITÁRIA: POR QUÊ NÃO?.....	29
4.2 GAMIFICAÇÃO NA BIBLIOTECA UNIVERSITÁRIA: POR QUÊ SIM?.....	34
5. ANÁLISE DOS RELATOS DE EXPERIÊNCIA: UMA BIBLIOTECA GAMIFICADA?.....	38
5.1 JOGOS E GAMIFICAÇÃO: A APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO EM CONTEXTOS EDUCACIONAIS.....	39
5.2 INOVAÇÃO, TECNOLOGIA E SERVIÇO AO USUÁRIO: O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS EDUCATIVOS E A COLABORAÇÃO.....	40
5.3 INTERAÇÃO EDUCATIVA E JOGABILIDADE ACESSÍVEL: A GAMIFICAÇÃO COMO UMA ALTERNATIVA PARA DESAFIOS EDUCACIONAIS.....	41
5.4 COMUNICAÇÃO E MARKETING: OS DESAFIOS NA COMUNICAÇÃO E PROMOÇÃO DE JOGOS E SUAS ADAPTAÇÕES PARA APRENDIZAGEM.....	42
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	48
APÊNDICES.....	54

1. INTRODUÇÃO

Desde tempos antigos, a biblioteca tem como sua missão primordial preservar os pensamentos da humanidade quando estes são registrados. Assim, ela se tornou – e ainda é – uma instituição guardiã de memórias. Refletir sobre a biblioteca, implica também ponderar sobre a história e seus registros, como também é preciso olhar o presente e sondar singelamente o “futuro”. Neste sentido, sondar o "futuro" sugere que, de maneira singela, ao invés de prever transformações drásticas, é importante explorar como as bibliotecas podem evoluir de forma sustentável, incorporando novas tecnologias e abordagens que atendam às demandas emergentes. Uma dessas ferramentas como objeto de estudo para agregar o serviço ao usuário na biblioteca acadêmica/universitária é a Gamificação. Essa ferramenta tem sido difundida na Internet e no mundo corporativo, assim como no ambiente escolar: sala de aula e bibliotecas escolares. No entanto, ainda é pouco aplicada no mundo acadêmico, especialmente no ambiente universitário brasileiro, considerando os desafios do ensino superior no Brasil e suas implicações para a prática bibliotecária.

Uma das problemáticas nesse contexto, diante o exposto é sobre a geração que nasceu depois do surgimento da internet, dispõe à sua disposição o maior volume de informação da história. Estudos apontam que, embora os jovens sejam familiarizados com a internet e o mundo digital, isso não garante que sejam capazes de encontrar as informações de que precisam online (UNDIME, 2011). Essa situação seria diferente em relação ao uso de bases de dados em uma biblioteca universitária? Diversas matérias jornalísticas têm reforçado essa questão, que também se reflete nas bibliotecas acadêmicas. Isso pode ser resultado da ausência de bibliotecas escolares, da inexistência de bibliotecários nessas instituições, ou até do raro incentivo por parte dos professores de graduação ao acesso e uso das bibliotecas e de suas bases de dados. Os adolescentes, jovens adultos de hoje, imersos na tecnologia desde cedo e frequentemente referidos como nativos digitais¹, não adquirem automaticamente as habilidades necessárias para compreender, discernir e utilizar eficientemente o vasto conhecimento disponível na internet (BBC News Brasil, 2021).

¹ Marc Prensky, criador do termo "nativos digitais", é um visionário que coloca suas ideias na prática, transformando a área da educação e impactando a realidade. Com experiências diversificadas no campo profissional e também na vida, ele acumulou mais do que conhecimento, mas visões únicas sobre a área da educação e sobre as potencialidades humanas. Disponível em: <https://online.pucrs.br/professores/marc-prensky>. Acesso em: 22 out. 2024.

Este trabalho se debruça sobre essas questões, adotando uma pesquisa exploratória conduzida em duas etapas: revisão de literatura e análise de relatos de experiência. Com isso, buscou-se mensurar e refletir sobre como o uso da gamificação pode auxiliar na utilização das ferramentas de busca e no apoio ao uso da biblioteca universitária. Ainda assim, qual ou quais forma(s) é possível usar uma gamificação que não seja em contexto digital – se possível –, no espaço da biblioteca universitária como incentivo e apoio à pesquisa? Assim, foram verificadas possíveis propostas de gamificação na biblioteca universitária na seção teórica deste trabalho, para que consiga dimensionar a aplicação dessa ferramenta no serviço ao usuário investigando quais formatos poderiam ser viáveis e eficazes nesse contexto.

1.2 OBJETIVO GERAL

Analisar como o potencial uso da gamificação pode agregar ou não o ambiente das bibliotecas acadêmicas.

1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Discutir a relação entre jogo, gamificação e bibliotecas.
- Comparar o papel da biblioteca escolar e universitária em relação aos aprendizados informacionais.
- Compreender como o uso da gamificação em bibliotecas universitárias pode se tornar viável.

1.4 JUSTIFICATIVA

A capacidade dos jogos de promover a aprendizagem desperta o interesse não só de pesquisadores quanto de leigos no assunto. Ao propor a gamificação como ferramenta de auxílio no serviço ao usuário na biblioteca universitária, por exemplo, pode trazer para a instituição o que tem sido feito nas empresas – isso não seria diferente em relação às bibliotecas, ou seja, os centros de informação também podem utilizar a mesma técnica para aumentar o interesse dos alunos em aprender ou facilitar a pesquisa, bem como incentivar a presença do usuário no espaço físico das bibliotecas. Pois, de acordo com Alves (2015 *apud* Silva; Campos, 2024, p. 173) [...] “Embora os games sejam associados aos aparatos tecnológicos, o *Gamification* não ocorre apenas quando há presença de tecnologia avançada, sendo a criatividade e a forma pela qual o projeto é pensado e aplicado o que torna a aplicação satisfatória”. Do mesmo modo, sob a perspectiva de Mantovani (2022),

Desde o final da década de 1990 e o início dos anos 2000, discute-se o emprego de novas tecnologias como facilitadoras do processo educacional, de modo crescente, a necessidade de inovação no ambiente escolar, e principalmente a necessária mudança de postura dos aprendizes e dos professores, [por que não dos bibliotecários?] (Mantovani, 2022, p. 58).

Dessa forma, o ato de gamificar implica inserir elementos de jogos em uma ocasião de não-jogo, por exemplo, o ambiente escolar e universitário. No contexto recente da educação, gamificar o espaço, como é feito em algumas bibliotecas ao redor do mundo, consiste em uma estratégia que busca estimular a visita das pessoas, através da criação de desafios e da promoção de experiências sensoriais mediante as características de jogabilidade. Essa abordagem visa facilitar a aquisição de conhecimento, fomentar a exploração do ambiente e alcançar outros objetivos (Tupy, 2019). Esse movimento, já ocorre em algumas localidades no mundo, tais como: Nova Iorque – EUA (Lemes; Sanches, 2016); Califórnia, Carolina do Norte; Huddersfield – EUA; UK (ALA - American Library Association, 2024); Kansas – EUA (Powell; *et al.*, 2018); Victoria – Austrália (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018); Finlândia – Europa (Haasio; Madge, 2020); Eslovênia – Europa (Jug, 2023); Chiang Mai – Tailândia (Sureephong, *et al.*, 2024). A situação do Brasil tem sido mais o uso recente da gamificação nas bibliotecas escolares, conforme (Silva; Gonçalves, 2023) e (Freitas, 2018); bem como sendo muito mais difundida nas salas de aula, atualmente (Cornacchione, 2022) e (Casatti, 2024). Ainda assim, o uso dessa ferramenta poderia servir de auxílio na alfabetização informacional de alunos(as) no ensino superior no Brasil.

2. GAMIFICAÇÃO E ALFABETIZAÇÃO INFORMACIONAL: NOVAS RODAS PARA UMA ANTIGA CARRUAGEM - A EDUCAÇÃO

A educação, historicamente conduzida de forma convencional, passou por várias evoluções ao longo do tempo. Recentemente, práticas inovadoras como a gamificação e a alfabetização informacional têm impulsionado novas mudanças. Usando a metáfora das 'novas rodas', sugere-se que essas abordagens estão renovando a 'antiga carruagem' da educação, tornando-a mais dinâmica, interativa e alinhada às demandas atuais. Com isso, é preciso abordar os conceitos acerca dessa “antiga carruagem”, denominada educação, pois ela possui conceito amplo e diverso. A educação é um processo fundamental para o desenvolvimento individual e social. Segundo o *Dicionário Escolar da Língua Portuguesa* (2008, p. 464), entre as definições da palavra “educação”, há o “ato ou efeito de educar-se” ou “ensino, instrução: [...]”. Mas também, ela vai além da simples transmissão de conhecimento, abrangendo o desenvolvimento de habilidades críticas, valores éticos e competências emocionais.

A educação formal, geralmente realizada em escolas e universidades, busca preparar os indivíduos para o mercado de trabalho e para a cidadania, enquanto a educação informal, que acontece em casa e na comunidade, também desempenha um papel crucial na formação do caráter e na socialização.

A educação é um direito humano e, em muitos lugares, uma ferramenta essencial para a redução da desigualdade social. Ao proporcionar acesso a oportunidades, a educação pode transformar vidas, promovendo o crescimento pessoal e o progresso coletivo (Brasil, 1996). Além disso, com o avanço da tecnologia, novas formas de aprendizado, como o ensino à distância e plataformas online, têm expandido o alcance da educação, tornando-a mais acessível a diferentes populações. Para Schlemmer (2014, p. 74) “o viver e o conviver ocorrem, cada vez mais, [...] onde diferentes tecnologias analógicas e digitais integram espaços presenciais físicos e online, constituindo novos espaços para o conhecer”. Com o desenvolvimento de novas tecnologias digitais, o aprendizado se expande para ambientes – além do físico, onde os dispositivos móveis, plataformas de ensino a distância e outros recursos conectam pessoas e saberes de maneira flexível e acessível. No processo educacional, a gamificação e a alfabetização informacional se complementam de várias maneiras, enriquecendo o processo que será abordado mais para frente. Pois, quando

integradas, criam um ambiente de aprendizado dinâmico e eficaz, preparando os alunos para serem pensadores críticos e cidadãos informados.

O conceito de gamificação e alfabetização informacional se relaciona profundamente com o acesso à educação e ao ambiente escolar e acadêmico. Para Costa e Marchiori (2015), a gamificação se destaca como uma estratégia inovadora que utiliza elementos de jogos em contextos não relacionados a jogos, visando engajar e motivar indivíduos e grupos. Estas autoras citam a perspectiva de Bunchball Inc. (2010) ao enfatizar sua função de influenciar comportamentos, o que é particularmente relevante em ambientes na área de educação, marketing e gestão de recursos humanos. Abordagem esta que se baseia na ideia de que as mecânicas de jogo como: recompensas, desafios e feedback instantâneo, podem ser eficazes na promoção de um comportamento desejado. Mas, que comportamento desejado é esse que não seja manipulativo, mas um meio para que o(a) estudante e cidadã(o) possa se apropriar e se desenvolver no estudo e em outros aspectos da vida? Se faz importante, também, atentar-se sobre como a

[...] gamification é um fenômeno da Tecnologia da Informação (TI) cujo conceito é considerado por alguns apenas um modismo, uma simples buzzword e, por outros, uma solução real para diversos problemas organizacionais [...] (Deterding *et al.*, 2013 *apud* Costa; Marchiori, 2015, p. 45).

As autoras vão trazer um outro olhar sobre esse processo, ao citarem Deterding *et al.* (2013), pois trazem uma visão crítica sobre a gamificação, destacando que, embora alguns a vejam como um modismo ou uma simples palavra do momento, outros a consideram uma solução tangível para problemas organizacionais. Essa dualidade reflete a necessidade de uma avaliação cuidadosa das suas aplicações e resultados. Enquanto muitos reconhecem seu potencial para aumentar a motivação e a produtividade, também há preocupações sobre a eficácia a longo prazo e sobre como ela pode ser implementada de forma ética e responsável.

Sendo assim, sob um aspecto complementar da gamificação e alfabetização informacional, se vê que:

A gamificação consiste em fazer uso de técnicas e elementos disponíveis em jogos para transformar tarefas reais em atividades mais atrativas e lúdicas (*gameful*) e, desta forma, aumentar a motivação e engajar as pessoas na execução dessas tarefas. Um ambiente gamificado é diferente de um jogo, uma vez que, quando jogamos o jogo eletrônico, estamos imersos num ambiente virtual onde realizamos ações que afetam estritamente este ambiente. No ambiente gamificado, as ações estão atreladas de alguma forma à execução de tarefas no mundo real (Deterding *et al.*; Huotari; Hamari, 2012 *apud* Brazil; Albagli, 2016, p. 3).

Uma das definições de LI [Literacia Informacional] frequentemente citadas é a da American Library Association (ALA), uma referência clássica que serviu de base para outras definições e desenvolvimentos, que considera que um indivíduo com competências informativas (information skills) deve ser capaz de reconhecer quando a informação é necessária e ter capacidades para a localizar, avaliar e usar, de forma eficaz. [...] Ao longo de quatro décadas, as diferentes perspectivas possibilitaram que esse conceito evoluísse e se tornasse polissêmico (ALA, 1989 *apud* Alves; Varela, 2016, p. 303).

Ainda abordando o tema, é importante destacar que literacia informacional e alfabetização informacional não são sinônimos, mas sim conceitos complementares.

[...] alfabetização em informação é a capacidade de um indivíduo para detectar as informações que precisa, saber as diferentes fontes de informação, distinguindo-as de acordo com sua qualidade, custo e confiabilidade. É também a capacidade do indivíduo para localizar, recuperar, apreender, compreender criticamente as informações que recebe, em qualquer forma (gráfico, textual, audiovisual, etc.) e integrá-las em seu ambiente local (García-Moreno, 2011, p. 43).

Vale ressaltar que, Literacia Informacional, termo usado na citação acima, refere-se à habilidade de identificar, localizar, avaliar e usar informações de maneira eficaz; enquanto a Alfabetização Informacional foca na capacidade de ler e entender informações, especialmente em contextos digitais. Ou seja, a literacia é mais ampla, englobando competências críticas e analíticas, enquanto a alfabetização é um componente fundamental dentro desse espectro.

Então, a gamificação aplica elementos de jogos para motivar os alunos, enquanto a alfabetização informacional busca capacitá-los a lidar criticamente com a vasta quantidade de informações disponíveis. Juntas, essas estratégias oferecem uma proposta pedagógica mais envolvente e eficaz para o desenvolvimento de habilidades essenciais no mundo moderno. Apesar disso, é preciso pensar sobre o papel fundamental da alfabetização e como ela pode atuar em conjunto com outras ferramentas e espaços para o ensino.

A gamificação pode ser vista como um reflexo da evolução das interações humanas mediadas pela tecnologia. À medida que as pessoas se tornam mais familiarizadas com dinâmicas de jogo em sua vida cotidiana, o uso de elementos lúdicos em contextos profissionais ou educacionais pode se tornar uma expectativa. Contudo, é fundamental que as organizações entendam o contexto e as motivações dos usuários para que a gamificação realmente produza resultados positivos, evitando a superficialidade de iniciativas que não levam em conta as necessidades reais dos participantes. Assim, a gamificação, quando bem aplicada, tem o potencial de transformar experiências de aprendizado e de trabalho.

Desta forma,

[...] somos forçados a reconsiderar o que significa uma pessoa alfabetizada para redefinir as competências, habilidades e conhecimentos que precisamos, [...] em uma sociedade cada vez mais digital e interconectada e repensar quem é o responsável pela alfabetização digital e alfabetização de informação. São as escolas e centros educativos? As bibliotecas? Ou ambos (García-Moreno, 2011, p. 39).

García-Moreno (2011) levanta questões importantes sobre o conceito de alfabetização em uma era marcada pela crescente digitalização e interconexão social. Tradicionalmente, ser alfabetizado refere-se à capacidade de ler e escrever, no entanto, o avanço das tecnologias da informação e comunicação (TICs) exige que essa definição seja expandida para incluir a alfabetização digital e a informacional.

A alfabetização digital implica o domínio das ferramentas digitais e o uso crítico da internet, redes sociais, dispositivos eletrônicos e softwares. Já a alfabetização informacional envolve a habilidade de localizar, avaliar e utilizar informações de forma eficaz. Isto é, exige que o usuário saiba como acessar e utilizar serviços de comunicação, como e-mail, chat e redes sociais, além de navegar por conteúdos, diretórios e motores de busca para encontrar informações.

Ademais, estar alfabetizado em informação implica que a pessoa tenha a habilidade de identificar as informações necessárias, reconhecer diferentes fontes e avaliar sua qualidade, custo e confiabilidade (Garcia-Moreno, 2011). Ambas se complementam como engrenagens de um dispositivo que executa a função para o andar da “carruagem”. Diante disso, em uma sociedade altamente conectada, essas competências são essenciais para o exercício da cidadania, participação social e desenvolvimento pessoal e profissional. A questão levantada sobre quem deve ser responsável por essas novas formas de alfabetização é igualmente importante, pois o autor menciona escolas, centros educativos e bibliotecas como possíveis protagonistas, mas isso sugere a necessidade de colaboração entre diversas instituições e recursos humanos.

As escolas têm o papel tradicional de formar cidadãos, tal qual e – *pero no mucho recientemente* – as bibliotecas têm se reinventado como espaços de aprendizado contínuo e acesso à informação. Seu papel na alfabetização digital e informacional também tem sido crescente. Portanto, se faz necessário uma abordagem integrada e colaborativa para a formação de cidadãos plenamente capazes de atuar em um mundo cada vez mais digital.

Todavia, os autores continuam discorrendo sobre o contexto para alfabetização informacional quando,

As necessidades de informação apresentam-se aos estudantes em diferentes situações da vida quotidiana, tais como, alcançar sucesso académico, procurar emprego, gerir eficazmente as suas tarefas no local de trabalho e aprender ao longo da vida para o seu desenvolvimento pessoal e profissional. A grande maioria dos estudantes usa habitualmente os motores de busca, mas não sabe maximizar o uso dos recursos das bibliotecas universitárias e centros de recursos de aprendizagem e investigação, alguns deles muito dispendiosos, disponíveis em diferentes formatos (catálogos, bases de dados, revistas electrónicas de texto completo, repositórios institucionais, etc.), pelo que precisa de formação adequada sobre como usá-los, de forma rentável, para obter informação e adquirir conhecimento (Alves; Varela, 2016, p. 304-305).

Relacionando com o trecho acima, Jones e Shao (2011 *apud* Alves; Varela, 2016) abordam uma reflexão crítica sobre a chamada "geração Google" ou nativos digitais, e destaca a complexidade de caracterizar de forma generalizada esse grupo em termos de acesso à informação e suas práticas digitais. A expressão "geração Google" se refere àqueles que cresceram imersos em tecnologia digital, que têm facilidade em usar dispositivos tecnológicos e acessar vastos recursos de informação online (Marques, 2024). No entanto, os autores alertam contra a tendência de fazer generalizações precipitadas sobre essa geração.

Reconhece-se que há uma mudança cultural significativa em curso, impulsionada pela disseminação das tecnologias digitais. Essa mudança tem consequências diretas para o contexto educativo, pois modifica as formas de aprender, interagir e buscar informações, pois as práticas tradicionais de ensino e aprendizagem são desafiadas por novos comportamentos – ou precisam ser trocadas por novas rodas –, como a busca rápida por respostas na internet, o multitarefas e o uso intenso de redes sociais e outras plataformas digitais. Bagno (2005, *apud* Avena, 2011, p. 39) afirmar que “[...] ensinar a aprender é construir possibilidades para que uma criança chegue sozinha às fontes de conhecimento que estão à sua disposição na sociedade”. Como a gestão da informação, que já era complexa no contexto analógico, se torna ainda mais crítica na era digital.

Com a explosão de dados e a facilidade de acesso à informação na Internet, a necessidade de filtrar, organizar e interpretar essas informações ganha uma nova dimensão. Dimensão essa que exige conhecimento e tomada de decisões críticos para distinguir entre fontes confiáveis e informações enganosas.

Em se tratando da urgência de refletir e desenvolver a capacidade de alfabetizar-se informacionalmente para navegar de forma eficaz nesse ambiente saturado de dados e possível aplicação da gamificação em ambientes de aprendizado, é possível observar iniciativas do uso da gamificação em bibliotecas no cenário nacional e internacional o qual será melhor descrito nas seções 4 e 5.

3. MATERIAIS E MÉTODOS

O presente trabalho apoia-se na perspectiva de Gil (1991), pois baseia-se em uma pesquisa exploratória de cunho qualitativo. Partindo disso, metodologicamente, essa se desenvolve em duas etapas: 1- revisão de literatura, baseada no autor Flick (2013); e 2 - relatos de experiência, baseado em Mussi; Flores; Almeida (2021), com análise de conteúdo amparada em Franco (2003) sendo estudados 4, dos oito exemplos citados na justificativa deste trabalho. Ainda sob a perspectiva de Gil (ibid.), em relação a pesquisa exploratória de caráter qualitativo, foram selecionados termos de busca aproximados para encontrar literatura relevante sobre o assunto, sendo necessário proporcionar maior familiaridade com a temática escolhida.

Com relação a etapa 1 deste trabalho, em que o estado da arte é apresentado e discutido na seção 4, os recursos de busca para localizar essas referências foram as bases de dados e repositórios institucionais online: Educ@², BRAPCI³, ProQuest Education Database⁴, ABCD - Portal de Busca Integrada da USP⁵ e a Biblioteca Digital Brasileira de Teses de Dissertações - BDTD⁶; do Portal de Livros Abertos da USP⁷, Universidade Federal da Bahia - UFBA⁸, Universidade Federal do Rio Grande - FURG⁹, Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, Universidade Federal Fluminense - UFF¹⁰, *Google Acadêmico*¹¹, entre outros. Além disso, realizou consulta de materiais no acervo da Biblioteca da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP)¹², no acervo da Fundação Carlos Chagas - FCC¹³ para pesquisa de literatura metodológica.

A busca nessas bases visou as seguintes palavras-chave ou termos de busca: “gamification”; “gamification” AND “library”; “gamificação” AND “biblioteca universitária”; “gamificação” AND “biblioteca escolar”, com temporalidade nos últimos cinco anos. Também, possíveis assuntos semelhantes, tais como: “Biblioteca”, “Biblioteca Escolar”, “Alfabetização Informacional”, “Biblioteca Universitária”, “Literacia

² Disponível em: <https://www.fcc.org.br/difusao/educa/>

³ Disponível em: <https://brapci.inf.br/#/>

⁴ Disponível em: <https://proquest.libguides.com/eddatabase>

⁵ Disponível em: https://www.buscaintegrada.usp.br/primo_library/libweb/action/search.do

⁶ Disponível em: <https://bdtb.ibict.br/vufind/>

⁷ Disponível em: <https://www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP>

⁸ Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/>

⁹ Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/>

¹⁰ Disponível em: <https://www.uff.br/servico/repositorio-institucional-riuff/>

¹¹ Disponível em: <https://scholar.google.com.br/?hl=pt>

¹² Disponível em: <http://www.dedalus.usp.br>

¹³ Disponível em: <https://acervo.fcc.org.br/opac/php/index.php>

Informacional”, “Serviço de Referência” e “Alfabetização Midiática” ajudaram no desenvolvimento deste trabalho e foram bem mais fáceis de localizar e auxiliaram na fundamentação, uma vez que o assunto “gamificação em bibliotecas universitárias” é um tema ainda pouco conhecido.

O Quadro 01 evidencia algumas das bases de dados também usadas na pesquisa exploratória:

QUADRO 1 - Tabela de controle de buscas para organizar a pesquisa

FONTE	LINK	EXPRESSÃO DE BUSCA	FILTROS	DATA	RESULTADOS	AValiação
BDTD	https://bdtd.ibict.br/vufind/Search/Results?lookfor=gamification++AND++library+academic	“gamification” AND “academic library”	Teses e Dissertações	29.04.2024 (2019-2023)	4	Bom, quase todos os resultados obtidos tratam do assunto.
ERIC (Proquest)	https://www.proquest.com/	“gamification” AND “academic library”	periódico acad. (artigo)	15.05.24 (2019-2023)	1.445	Regular, nem todos os resultados obtidos tratam do assunto, outros possuem o tema ou tem o assunto relacionado.
Busca Integrada (USP)	https://www.buscaintegrada.usp.br/primo_library/libweb/action/search.do	“gamification” AND “academic library”	artigos	05.06.24 (2019-2023)	5.353	Regular, poucas referências sobre o assunto ou tema relacionado.

Fonte: elaborado pelo autor.

Nem todas as bases de dados escolhidas possuem os mesmos filtros (tipos de documentos), isto é, a BDTD não possui artigos em relação às outras bases de dados. Nesse sentido, os tipos de documentos dessa base específica são as Teses e Dissertações sobre o assunto pesquisado em relação ao tema deste trabalho. Em relação a base de dados ERIC - (Education Resources Information Center) (Proquest), foi refinado por “relevância”, tipo de fonte: “periódicos acadêmicos - artigos” (existem outros); e período de publicação: “últimos 5 anos”.

Ao usar operadores booleanos, “gamification” AND “academic library”, o total de resultados sobre o assunto foram: 1.442 – texto completo, revisados por pares: 1.406. Ainda assim, ao selecionar o tipo de documento para artigo, obteve-se o resultado: 1.367. Por fim, mediante os resultados apresentados, ainda procurou refinar usando a opção do idioma

português, obteve-se o resultado: 5. Entretanto, nem todos os artigos obtidos tratam do assunto, outros possuem o tema ou tem o assunto relacionado.

No portal de busca integrada da USP, foi colocado gamification AND academic library, o resultado obtido foi 5.353, revisados por pares: 71. Apesar desse número ser mais baixo em relação às demais pesquisas na base de dados, ainda assim foi considerado regular, uma vez que nem todos possuem o tema ou tem o assunto relacionado.

Em relação aos relatos de experiência e à análise de conteúdo realizados na etapa 2, esses aspectos foram descritos com mais profundidade na seção 5 deste trabalho. Conforme apontado por Mussi, Flores e Almeida (2021, p. 62), “[...] torna-se preponderante a realização de estudos, críticas e reflexões que abordem o RE enquanto modalidade de redação acadêmico-científica”.

Nos relatos de experiência (RE), é comum descrever intervenções, implementar metodologias específicas (como a gamificação) ou relatar práticas aplicadas em ambientes particulares (como bibliotecas). Esses relatos enfatizam os passos seguidos durante a intervenção, as dificuldades enfrentadas e os resultados obtidos. No caso deste estudo, buscou-se explorar a aplicação prática da gamificação em um ambiente específico, descrevendo detalhadamente o planejamento, a execução, os desafios encontrados e os impactos observados. Essa abordagem permitiu compreender tanto os aspectos operacionais quanto os resultados práticos dessa metodologia.

Adicionalmente, essa etapa metodológica fundamentou-se em fontes secundárias de informação, o que reforça a importância de um processo criterioso de coleta e análise de dados documentais. Nesse contexto, foi empregada a análise de conteúdo como ferramenta metodológica, permitindo interpretar e estruturar os relatos coletados de forma sistemática e aprofundada. A criação de categorias, reconhecida como o cerne da análise de conteúdo, desempenhou papel central neste trabalho. Franco (2003, p. 51), ao citar Holsti (1960), destaca que “[...] a análise de conteúdo se sustenta ou não por suas categorias”. é uma técnica de pesquisa qualitativa utilizada para interpretar e entender os significados presentes em textos, imagens, ou qualquer outro tipo de conteúdo comunicacional. A metodologia se baseia na análise sistemática e rigorosa do conteúdo com o objetivo de extrair categorias, temas ou padrões que revelem informações significativas sobre o objeto de estudo, nesse caso – os relatos de experiência.

Para conduzir essa análise, foi seguido o esquema descrito a seguir:

1. **Textos (Fontes):** Identificação e seleção de fragmentos textuais relevantes dos relatos analisados. O conteúdo escolhido teve e precisou estar relacionado ao objetivo da pesquisa, como também, o objetivo dessa etapa foi familiarizar-se com o conteúdo, compreender o contexto geral e ter uma visão mais ampla do que estava sendo trabalhado;
2. **Codificação:** Processamento e organização dos fragmentos coletados em unidades de análise. Atribuí-se códigos a determinadas partes do conteúdo, por exemplo, semelhanças de assuntos, identificando trechos que se relacionam com os temas da pesquisa. Esses códigos podem ser palavras, frases ou parágrafos que representam ideias principais ou relevantes. A codificação é uma forma de organizar o conteúdo de maneira mais acessível para a análise;
3. **Categorização:** Formulação de categorias com base nos elementos recorrentes e significativos presentes nos relatos. As categorias foram formadas por agrupamentos textuais que surgem da codificação, que podem representar padrões, temas ou conceitos recorrentes no conteúdo analisado. Além disso, é preciso fazer uma reflexão crítica sobre os dados, relacionando-os ao problema de pesquisa e às hipóteses formuladas depois;
4. **Inferências:** Estabelecimento de hipóteses novas e extração de dados relevantes, contribui para aprofundar teorias e orientar um estudo crítico e construtivo. Isto é, foi sintetizado os achados da análise, identificando as principais conclusões e possíveis deduções ao concluir algo com base nas observações e estudos dos relatos de experiência, contribuindo com novas percepções sobre o objeto estudado.

Esse processo permitiu identificar tendências, desafios e boas práticas relacionadas à aplicação da gamificação. Os insights obtidos com a análise de conteúdo forneceram uma base sólida para discutir os potenciais e limites dessa metodologia no ambiente investigado, evidenciando sua capacidade de engajar participantes e fomentar resultados positivos quando implementada de forma estruturada.

Por fim, possíveis propostas de gamificação na biblioteca universitária foram apresentadas na subseção 4.2 da parte teórica deste trabalho; para que se consiga dimensionar a aplicação dessa ferramenta no serviço ao usuário nestas unidades de informação.

4. UM ESTADO DA ARTE SOBRE ALFABETIZAÇÃO INFORMACIONAL: LIGANDO A BIBLIOTECA ESCOLAR À UNIVERSITÁRIA

Desde tempos remotos, a biblioteca tem como missão fundamental preservar os pensamentos da humanidade registrados ao longo da história. Nesse sentido, ela foi e continua a ser uma guardiã das memórias da humanidade. Contemplar a biblioteca é, portanto, refletir não apenas sobre o passado e seus registros, mas também sobre o presente e as perspectivas futuras. Reflexões pertinentes incluem como melhorar aspectos organizacionais da instituição para lidar com as crescentes demandas dos usuários, impulsionadas pelo uso frequente das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), e como enfrentar o desafio do excesso de informações que caracteriza o cenário desde o final do século XX até os dias atuais.

Da mesma forma como na medicina se afirma que não existe apenas um paciente, mas sim pacientes, pode-se afirmar que não há uma única biblioteca, mas sim bibliotecas, na pluralidade que se impõe nos dias de hoje. Fonseca (2007, p. 50), define a biblioteca como “uma assembleia de usuários da informação” tal qual a diversidade e complexidade informacional resultante do uso cada vez mais frequente e necessário de dispositivos informacionais, tais como: computadores, notebooks, tablets, celulares, as redes sociais e outros dispositivos e meios de comunicação físicos-digitaes recentes ou ainda em uso. Diante disso, o ser humano enfrenta as consequências boas e ruins do impacto causado pelo fluxo contínuo e acelerado de excessos informacionais e de desinformação gerados – até por ele(a) mesmo(a); assim como as bibliotecas com maior ou menor grau, cada qual com sua realidade, têm encarado as consequências oriundas desses processos; uma vez que, uma das artérias principais do funcionamento dessas unidades de informação tem sido nos últimos anos, o usuário. Assim, “a missão do bibliotecário, que era quase exclusivamente bibliocêntrica, passa a ser também antropocêntrica; ou antes **antropobibliocêntrica**: designação que evidencia ser o elemento ainda mais importante que o documento” (Fonseca, 2007. p. 50, destaque nosso). Isto aponta uma evolução ao abordar a transição do foco tradicional centrado no autor (obra) para uma ênfase crescente no leitor (usuário) e suas relações com o espaço físico e com as obras disponíveis ou não nessas bibliotecas.

Ranganathan (1892-1972)¹⁴, nas suas cinco leis de Biblioteconomia, orienta para o

¹⁴ Ranganathan, além de professor de Matemática, era um homem extremamente politizado: como profissional, lutava pela melhoria de condições de trabalho de sua classe e, como professor, preocupava-se com o ensino e a pesquisa em seu país [Índia]. Iniciou uma campanha visando a melhoria das condições da biblioteca da Universidade de Madras.

Disponível em: <https://eoci.uff.br/as-cinco-leis-da-biblioteconomia-e-o-exercicio-profissional/>.

desenvolvimento do profissional bibliotecário, entre elas está a [...] “5ª – A biblioteca é um organismo em crescimento” (Universidade Federal Fluminense, 2024). Ao refletirmos a natureza dinâmica e evolutiva desse ambiente de conhecimento e informação, ele [Ranganathan] buscou contextualizar essa condição ante a profissão do bibliotecário que precisa desempenhar um papel fundamental como guardião e facilitador do acesso ao conhecimento, buscando estratégias de como adaptar e oferecer um melhor serviço ao usuário, principalmente, em um mundo cada vez onde as interações contemporâneas com o mundo simbólico, influenciadas pelas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), têm modificado substancialmente a percepção do tempo e do espaço na experiência humana. Esse fenômeno é particularmente evidente na crescente utilização da internet em um contexto de capitalismo global, o que se estende para diversos aspectos da vida cotidiana. Uma das problemáticas nesse contexto, diante o exposto é sobre a geração que nasceu depois do surgimento da internet, dispor à sua disposição o maior volume de informação da história.

Mas, estudos apontam sobre os jovens e sua familiaridade com a internet ou mundo digital não garante que eles sejam capazes de encontrar o que precisam na internet (UNDIME, 2011), isso seria diferente em relação a base de dados numa biblioteca universitária? Isso tem sido reforçado em outras matérias jornalísticas que têm trazido essa questão à tona, e isso tem se refletido na biblioteca acadêmica, por ser um reflexo de possível ausência de biblioteca escolar ativa ou bibliotecário nesse tipo de biblioteca. Esse aspecto é retratado por Viana (2021), quando aborda sobre

[...] As relações dos estudantes com a informação nos cursos de graduação guardam traços dessa lógica [excessos informacionais], inadequada para que o estudante universitário experimente a si mesmo como produtor de conhecimento. O contexto das TIC, sobretudo no domínio das redes sociais digitais delineadas a partir das lógicas do capitalismo global, instiga o sujeito a ser um produtor de signos, mas, não necessariamente de conhecimento (Id., 2021, p. 28).

Nesse sentido, é discutido sobre as informações circularem em redes práticas (Fóruns, *Whatsapp*/Telegram, Redes Sociais, Blogs/Flogs, Discord, entre outros) e instituições (Bibliotecas, Bases de Dados, Sistemas de Gestão de Documentos e Conteúdos, etc...) que ligam o ser humano às situações e aos fenômenos. Ainda mais num país sem cultura de biblioteca como o Brasil, a biblioteca é um dispositivo estranho a muitos, seja em termos de suas lógicas informacionais e/ou da sua espacialidade (Viana, 2021). A realidade das bibliotecas no Brasil, destaca que muitas pessoas não estão familiarizadas com elas devido à falta de uma cultura consolidada de biblioteca. Isso se reflete tanto nas formas como as

bibliotecas são organizadas e funcionam, quanto na percepção do público em relação a esses espaços, principalmente, após a Pandemia do Covid-19.

Nesse fluxo informacional intensificado e constante, ao qual vivemos inseridos, a autora discorre quando

Ainda mais se considerarmos as mudanças ocorridas nas últimas décadas, com a ampliação do acesso ao ensino superior em meio a um quadro de precariedades do ensino básico. Nesse contexto, essa discussão se mostra essencial à própria manutenção, ampliação e renovação dos campos do conhecimento, bem como das profissões, já que os estudantes são seus membros e configuram seu futuro. Tanto na educação superior como no processo do conhecimento não estão em causa apenas relações sociais, mas também relações culturais, relações semióticas entre sujeitos e a simbologosfera, constituída por sua vez pelos diferentes universos simbólicos e culturais. Assim, acreditamos que a inclusão da diferença como categoria geradora de conhecimento e cultura é uma perspectiva essencial às bibliotecas universitárias (Viana, 2021, p. 65).

Ao referir-se sobre a importância das redes práticas de informação dentro de uma sociedade em que a cultura de biblioteca ainda não está bem estabelecida. Essas redes informais, como fóruns online, grupos de *WhatsApp* e redes sociais, desempenham um papel crucial ao facilitar o compartilhamento de conhecimentos, experiências e informações entre pessoas com interesses comuns, mesmo em ambientes onde o acesso às bibliotecas tradicionais pode ser limitado ou pouco valorizado. Não é à toa que as bibliotecas têm recorrido a essas estratégias através das redes sociais para ampliar o acesso aos seus produtos e serviços. Autores latinos também discorrem sobre o tema, destaca-se

La implementación de estrategias o acciones para usar las lógicas transmediales en las prácticas educativas o en los fines alfabetización mediática no siempre logran su cometido, fundamentalmente, porque vivimos momentos críticos en términos de cómo ocurre el aprendizaje en contextos en donde se percibe cierta desconexión materializada por contradicciones sobre la escuela como institución, sobre el aprendizaje más allá de los procesos de escolarización y sobre las relaciones entre educación y comunicación como dos disciplinas y prácticas complementarias e inseparables. [...] [...] c) Las relaciones entre la comunicación y la educación, como dos disciplinas centrales en la definición de lo social. son inseparables y complementarias. En este sentido, la comunicación - mediada o no - implica un aspecto central de todo proceso educativo, dado que es a través de ella que los actores de la educación pueden construir y compartir significados (Corona-Rodríguez, 2022, p. 82)

A autora discorre sobre as relações entre comunicação e educação serem essenciais na configuração do contexto social. Elas são inseparáveis e complementares, uma vez que a comunicação, seja mediada ou não, desempenha um papel central em qualquer processo educativo, permitindo que os atores educacionais construam e compartilhem significados.

Entretanto, “*o que os olhos não vêem, o coração não sente*”; o ditado popular em questão faz um paralelo à crítica em situações, infelizmente, ainda presentes tanto na

biblioteca escolar quanto na universitária, refletindo-se posteriormente na graduação dos alunos(as). A realidade pode ser diferente do que podemos achar, nesse sentido,

É bastante polêmica a posição da biblioteca e de seu respectivo profissional dentro da escola. A biblioteca é vista muitas vezes como um lugar em que são armazenados livros para leitura; um lugar destinado a alunos considerados indisciplinados, ou ainda, um lugar de disseminação da informação. Por sua vez, o bibliotecário é visto como um elemento que executa tarefas meramente técnicas e a sua formação pedagógica, cultural e social é deixada de lado. **Bibliotecários recebem alunos sem orientação para os trabalhos de pesquisa e se revoltam com o que costumam chamar de “falta de orientação dos professores”, que por sua vez, alienam completamente a biblioteca do contexto educação, como se o bibliotecário não fizesse parte do trabalho educativo** (Amato; Garcia, 1989, p. 13, destaque nosso).

As autoras abordam uma questão crucial sobre a percepção da biblioteca e do bibliotecário dentro do ambiente escolar, embora isso também possa se enquadrar na biblioteca universitária, principalmente, quando os professores (ou sua maioria) não orientam seus alunos até mesmo dentro do curso de biblioteconomia à frequentar a biblioteca da própria faculdade ou fomentar algum tipo de ação ou projeto educativo e de pesquisa no espaço da biblioteca - mesmo que haja os serviços à disposição no site institucional e disposição dos funcionários na biblioteca universitária. Tradicionalmente, a biblioteca muitas vezes é vista de maneira limitada e/ou estereotipada. Apesar das autoras criticarem a falta de orientação de alguns professores em relação aos trabalhos ou a intenção com que os alunos façam os trabalhos na biblioteca escolar, isso não é tão diferente dentro do ambiente universitário brasileiro! Essas visões restritas contribuem para uma subestimação (gritante!) do papel da biblioteca no contexto educacional mais amplo.

Para Sousa *et al.* (2000, p.28) “[...] A importância da biblioteca escolar vê-se ainda justificada pela verificação, tanto a nível nacional como internacional, de que existe uma poderosa relação entre a disponibilização de recursos de leitura na escola e o desempenho, em testes de literacia”. A literacia é fundamental para o desenvolvimento pessoal e profissional, pois permite que indivíduos participem plenamente da sociedade, sejam capazes de tomar decisões informadas, adaptando-se às mudanças no ambiente tecnológico e social. Assim, a biblioteca e o(a) bibliotecário(a) possuem papel fundamental para formação educativa dos alunos - seja escolar ou universitária, principalmente quando trabalhada em conjunto com os professores de suas respectivas instituições.

O papel do bibliotecário também é frequentemente mal entendido. Muitas pessoas veem o bibliotecário como alguém que executa apenas tarefas técnicas relacionadas ao gerenciamento de livros e materiais, negligenciando sua formação e papel como educador. Na verdade, o senso comum não tem noção desta função, das muitas que o bibliotecário possui! Mas ainda assim, nem mesmo alguns ou a maioria dos bibliotecários têm intenção de atuar

nessas funções; embora, querendo ou não o(a) bibliotecário(a) atuará direta ou indiretamente como educador, mesmo nas tarefas de biblioteconomia: catalogação, classificação, indexação, serviço ao usuário, gestão da biblioteca, etc...

A falta de reconhecimento da formação pedagógica, cultural e social do bibliotecário pode levar a uma subutilização da biblioteca como dispositivo/espço educativo. Bibliotecários são essenciais não apenas para organizar e disponibilizar materiais de leitura e pesquisa, mas também para orientar alunos em suas atividades de pesquisa e promover o desenvolvimento de habilidades de informação, uma delas - a literacia. E a ausência desses profissionais num ambiente já subutilizado, refletirão nas próximas etapas da vida de cada pessoa que pode, consegue e quer estudar nesse país. Os adolescentes de hoje, imersos na tecnologia desde cedo e frequentemente referidos como nativos digitais, não adquirem automaticamente as habilidades necessárias para compreender, discernir e utilizar eficientemente o vasto conhecimento disponível na internet (BBC News Brasil, 2021).

Ao contrário, evidências sugerem que muitos deles enfrentam dificuldades significativas nesses aspectos, isto é, podem ter dificuldade em discernir nuances ou ambiguidades em textos online, encontrar fontes confiáveis durante buscas na internet ou ao navegar por e-mails e redes sociais, avaliar a credibilidade das informações encontradas e até mesmo distinguir entre fatos e opiniões. Essas competências citadas acima, ideais para o desenvolvimento educacional de jovens brasileiros, seriam na sua maioria, atendidas por uso da biblioteca escolar (durante o fundamental e no ensino médio) e orientação de um bibliotecário nesse respectivo espaço. Essa situação acarretaria um jovem universitário mais preparado para usar fontes de informação, tais como base de dados para suas futuras pesquisas e trabalhos acadêmicos, para além do *Google* ou *ChatGPT*.

Diante o exposto, Avena (2011, p. 29) sintetiza as competências citadas do relatório da American Library Association (1989, p.1) ressaltando sobre: “[...] habilidades de localizar, avaliar e usar eficazmente a informação para uma determinada dificuldade [...] e sob diferentes tipos de informação, além dos da palavra impressa, tais como mídias, redes e repositórios de informação digital”; ou seja, competências de localizar, avaliar e utilizar eficazmente informações ser fundamental em um mundo cada vez mais inundado por dados e mídia.

Ainda segundo a autora,

[...] informação e conhecimento são diferentes e ter domínio de processos informacionais tornou-se condição da própria existência e da existência do mundo, torna-se condição de participação social o aprender a pesquisar, como forma de construção do conhecimento (Avena, 2011, p. 30).

Não se trata apenas de encontrar informações, mas também de discernir sua qualidade, relevância e confiabilidade. Questões distintas, porém complementares no contexto socioeducacional são a Alfabetização Midiática e Informacional, constituindo um conjunto de competências — conhecimentos, habilidades e atitudes — essenciais tanto para a vida quanto para o trabalho. Assim como a educação e a comunicação são complementares e fundamentais, o papel das bibliotecas escolares e universitárias não foge a essa regra. Elas representam a continuidade necessária ao longo da vida acadêmica de qualquer indivíduo, servindo como via de mão dupla entre esses dois espaços, tal qual a rodovia entre grandes cidades.

4.1 GAMIFICAÇÃO NA BIBLIOTECA UNIVERSITÁRIA: POR QUÊ NÃO?

Ao incorporar elementos de jogos, como desafios, recompensas e competições, as bibliotecas podem tornar o aprendizado sobre pesquisa e uso de fontes mais atraente. Mas, antes de buscar incorporar quaisquer elementos lúdicos e/ou funcionalidades de jogos no espaço da biblioteca, se faz necessário refletir sobre o conceito e antecedentes.

Nesse sentido,

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo (Huizinga, 2000, p. 5).

Sob a perspectiva de Huizinga, o jogo é uma atividade inerente e primordial, anterior à própria cultura humana. Quando relacionamos essa ideia com a biblioteca, podemos ver a biblioteca como uma evolução cultural de uma atividade essencial; isto é, a busca e o compartilhamento de conhecimento. Assim como o jogo, a biblioteca é um espaço onde regras e normas estabelecem um ambiente propício para uma atividade fundamental. Diante disso, os animais jogam instintivamente, sem necessitar de uma cultura humana para isso¹⁵. Da mesma forma, a busca por conhecimento e a necessidade de organizar e compartilhar

¹⁵ Existem alguns ou inúmeros exemplos de animais da mesma ou de diferentes espécies, registrados em fotografias ou gravados em vídeo na natureza ou nos zoológicos, brincando com seu/s filhote/s ou não. Como exemplo, pode-se verificar maiores informações nos links a seguir.

Disponível em:

<https://www.pensamentoverde.com.br/meio-ambiente/video-mostra-orangotango-amamentando-e-brincando-com-filhotes-de-tigre/> ;

<https://extra.globo.com/noticias/animais/filhotes-de-leao-brincam-com-pai-pela-primeira-vez-assista-11811851.html>

informações são impulsos naturais e racionais dos seres humanos, que foram formalizados e institucionalizados através da biblioteca. Ela, então, pode ser vista como uma manifestação cultural de comportamentos essencialmente humanos: a curiosidade, a aprendizagem e a comunicação. Assim, enquanto a civilização pode não ter alterado a essência do jogo, ela certamente moldou e refinou a maneira como buscamos e compartilhamos conhecimento, criando instituições, como a biblioteca, refletindo essa evolução do processo cultural através do tempo. Ainda segundo o autor:

Há um elemento comum a todas estas hipóteses [em relação ao jogo]: todas elas partem do pressuposto de que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo, que nele deve haver alguma espécie de finalidade biológica. Todas elas se interrogam sobre o porquê e os objetivos do jogo. As diversas respostas tendem mais a completar-se do que a excluir-se mutuamente [...] A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. **Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o "lugar sagrado" não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial** (Huizinga, 2000, p. 6-11, destaque nosso).

Esse trecho de Huizinga pode ser relacionado com a biblioteca de várias maneiras. Assim como os terrenos de jogo descritos, a biblioteca é um espaço delimitado e especial dentro do mundo habitual. É um local dedicado a uma atividade específica; no caso, o estudo, a leitura, a pesquisa ou o encontro. A biblioteca, como o círculo mágico ou o templo mencionado por Huizinga, tem suas próprias regras e normas de comportamento que devem ser respeitadas, criando um ambiente sagrado e isolado (dependendo da característica da biblioteca) em que o conhecimento e a reflexão são os focos centrais. Para Fonseca, (2007, p. 53) “Entre a biblioteca escolar e a universitária a diferença é apenas de grau, pois o objetivo da segunda é fornecer infraestrutura bibliográfica e documental aos cursos, pesquisas e serviços mantidos pela universidade”. Esse espaço também pode ser visto como um “mundo temporário”, onde o tempo parece passar de maneira diferente, permitindo que os frequentadores submerjam nas atividades intelectuais e culturais de forma intensa e concentrada. Nesse sentido, assim como a evolução das espécies, o ato de jogar também evolui. Pois,

Desde os primórdios, nós, seres humanos, sempre apreciamos ou participamos de jogos [...] Atualmente, os jogos não apenas na forma analógica, mas também sob a forma digital, estão cada vez mais inseridos no cotidiano e nas diferentes esferas da

sociedade. Como aponta a pesquisa Game Brasil 2020, 73,4% dos brasileiros dizem jogar jogos eletrônicos, independentemente da plataforma – um crescimento de 7,1% em relação ao ano de 2019 (Campino *et al.*, 2022, p. 53).

Isso é evidente no processo de gamificação, que é significativamente mais complexo do que a ideia simples de jogo, quando aplicado a contextos diferentes, mas relacionados entre si pelo ato de jogar. A gamificação utiliza mecânicas e dinâmicas de jogos para engajar, motivar e influenciar comportamentos, tornando as atividades cotidianas mais atraentes e interativas. Levando em consideração que,

[...] Diante desse cenário, surge a gamificação, que pode ser definida como uma forma de utilização de elementos de jogos digitais (avatars, narrativas, desafios, prêmios etc.) em situações fora do contexto de jogos, como campanhas publicitárias, programas de fidelização de clientes, palestras, aulas, entre outras situações do mundo corporativo e acadêmico [...] Entretanto, **a gamificação, apesar de estar muito difundida na internet e no mundo corporativo, ainda é pouco aplicada no mundo acadêmico, especialmente no ambiente universitário brasileiro** (Campino *et al.*, 2022, p. 53-54, destaque nosso).

Por outro lado,

Embora os games sejam associados aos aparatos tecnológicos, o *gamification* não ocorre apenas quando há presença de tecnologia avançada, sendo a criatividade e a forma pela qual o projeto é pensado e aplicado o que torna a aplicação satisfatória (Alves, 2015 apud Silva; Campos, 2024, p. 173).

As duas perspectivas acima, em suma, mostram sobre a essência da gamificação ser a integração inteligente de elementos lúdicos para engajar e motivar, seja em contextos tecnológicos ou meios convencionais. Além disso, pode-se observar diferentes perspectivas de vários autores quando abordam sobre a relação viável da educação/biblioteca e a gamificação:

[...] as aulas tradicionais, ainda predominantes no ensino superior, têm sido questionadas, enquanto as abordagens que visam maximizar a aprendizagem dos alunos com base na motivação estão ganhando força. Assim, a gamificação, um acercamento que cria um ambiente educacional dinâmico e interativo [...], está ganhando espaço. Os benefícios desta metodologia podem ser notados fora da sala de aula [...], e incluem o fato dela (poder) influenciar o comportamento [...]. Em relação à educação, essas vantagens podem potencializar a experiência de aprendizagem por parte do(a) aluno(a) e proporcionar um ambiente mais atraente, além de uma instrução mais significativa (Cornacchione; Cornacchione Junior, 2022, p. 44).

Desta forma,

Ao considerar o jogo inerente ao homem e precedente à cultura, entende-se que os mecanismos dos jogos estão presentes na forma de viver e de se relacionar do ser humano desde o início da civilização. A própria sobrevivência pode ser considerada uma forma de jogar com a vida e, sendo assim, não se pode entender a gamificação como algo novo na sociedade. Assim como o jogo, **a gamificação ainda não tem**

um conceito definitivo e exato, mas vem sendo compreendida por teóricos e desenvolvedores de jogos como a aplicação de elementos, mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos no contexto fora do jogo (Navarro, 2013, p. 17, destaque nosso).

A relação das bibliotecas com a tecnologia de hoje pode ser classificada de três formas (Merlo, 2008 *apud* Cerveró; González, 2011). As bibliotecas passivas, utilizam recursos de tecnologia e informações, sem reverter o processo à serviço do usuário. Esta biblioteca tem uma relação inativa com a tecnologia, já as bibliotecas ativas utilizam a tecnologia tanto como recurso próprio, como também para gerar serviços aos usuários, mantendo uma atitude profissional perante a tecnologia. E, finalmente, a biblioteca interativa, onde as tecnologias são um meio de interagir com os usuários. Nessas categorias estas bibliotecas propõem uma utilização de informação participativa em sintonia com a web social ou 2.0 (Cerveró; González, 2011, p. 63).

Diante de todo o exposto, percebe-se uma tendência que pode agregar o serviço ao usuário na biblioteca, mas isso vai depender muito da gestão à qual a biblioteca está inserida e a disposição dos funcionários para com o seu público. No que se refere à biblioteca universitária, como espaço para possíveis atividades de gamificação, elas precisam [quando possível] antecipar as futuras necessidades dos usuários, reconhecendo que seus usuários passam mais tempo, por exemplo, em outros sites, redes sociais, motores de busca, fóruns, listas de discussão e correios eletrônicos, ou seja – fora do ambiente da biblioteca –, mesmo (quando usado, *se* usado) a base de dados oferecida pelo serviço ao usuário da biblioteca para pesquisas.

De toda forma, o serviço ao usuário prestado nas bibliotecas universitárias é bom, mas pode melhorar. Isso é relativo, pois não depende apenas da boa vontade do profissional bibliotecário, mesmo que parece que a maioria dos usuários prefira trabalhar em um ambiente onde todos os serviços são integrados. Por isso, as bibliotecas estão se esforçando para oferecer seus serviços de forma integrada, elas estão passando por transformações significativas para se adaptarem a essas novas preferências e comportamentos.

Essas ideias são reforçadas, quando outros autores abordam essa problemática, em que

[...] a inovação deve ser encarada como parte da máquina da biblioteca e estar integrada aos sistemas de gestão, não sendo, dessa maneira, uma simples soma de modificações, mas elemento decisivo, visto que o comportamento informacional dos usuários se modificou e o acesso à informação deixou de estar indissociavelmente ligado aos recursos oferecidos pelas bibliotecas (Marcial, 2016 *apud* Silva; Campos, 2024, p. 175-176).

Como também,

[...] uma geração experiente com celulares, aplicativos e plataformas digitais, sendo o contato com a tecnologia e o digital realizado a qualquer momento e lugar (Brigham, 2015 *apud* Silva; Campos, 2024), o que leva os indivíduos ao pensamento de que as bibliotecas e os bibliotecários já não são fatores determinantes na busca pela informação, embora o espaço físico e o bibliotecário passam a assumir papel de extrema importância no novo século e para nova geração, visto que com a imensa quantidade de informações disponível, localizar o que é relevante torna-se tarefa complexa e muitas vezes desestimulante. Portanto, a inovação deve ir ao encontro com as características e os novos comportamentos desses usuários, que devem ser estimulados a utilizar o espaço e perceberem a importância do mesmo apesar da internet e das possibilidades remotas (Silva; Campos, 2024, p. 176).

Além disso, há esses fatores,

[...] os bibliotecários de referência, enquanto profissionais da informação, são responsáveis e consideram importante prover habilidades para a utilização da informação, mesmo com algumas adversidades tais como: tempo limitado nas sessões de treinamento, espaços inadequados para atendimento, motivação dos alunos, entre outros a depender da instituição (Dennis; Dees, 2015 *apud* Silva; Campos, 2024, p. 177).

No início do semestre letivo das universidades, é comum que os docentes e os programas de recepção incluam dentro da programação uma visita até a biblioteca para que os discentes tomem ciência dos produtos e serviços oferecidos pelo espaço. Essas visitas são guiadas pelo bibliotecário de referência, que, geralmente, possui um tempo limitado para apresentação dos serviços e explicação da importância dos mesmos, o que dificulta o entendimento por parte dos graduandos, acostumados com a ideia de que as bibliotecas são apenas espaços de estudo e para guarda e empréstimo de materiais, desconhecendo as funcionalidades das bases de dados e o auxílio ofertado em sessões de treinamento. Tal percepção deve-se ao fato de que desde a época escolar, muitos não possuem familiaridade com o local e, no contexto brasileiro, muitas instituições não contam com o espaço ou não o transformam como atrativos para seus alunos (Silva; Campos, 2024, p. 179-180).

Ao levar em conta que o serviço de referência oferece orientação informacional aos seus usuários de diversas maneiras, como auxílio na normalização de trabalhos acadêmicos, orientação à pesquisa, levantamento bibliográfico, comutação bibliográfica, entre outras, pode-se afirmar que a comunidade acadêmica passa por treinamentos focados em suas necessidades informacionais, isto é, processos de aprendizagem. Este é um dos campos com maior potencial para a aplicação da técnica.

Assim, a gamificação pode promover uma aprendizagem informacional mais rápida e eficaz, pois utiliza muitas características empregadas por professores, como feedback, incentivo à participação em atividades e estabelecimento de metas. Este método desperta maior interesse nos indivíduos e resulta em uma linguagem mais compreensível (Fardo, 2003 *apud* Silva; Campos, 2024), o que pode motivar a participação no aprendizado até o final. Manter a atenção de muitos alunos é um desafio atual para instrutores e professores, já que muitos demonstram sinais de tédio, sono ou falta de participação, além de acreditarem que já conhecem o que o bibliotecário está ensinando (Leach; Sugarman, 2005 *apud* Silva; Campos,

2024, p. 180).

Tudo isso e mais um pouco reveste-se toda a problemática da situação das bibliotecas universitárias no nosso país em relação ao serviço ao usuário e como a gamificação pode ser uma ferramenta agregadora, quando bem gerida. Além do mais, promover o acolhimento do estudante na cultura científico-acadêmica é algo essencial à sua participação no processo do conhecimento, oferecer meios para que eles se envolvam com informações científicas e conhecimentos acadêmicos exige criar estruturas de acolhimento e socialização. Essas estruturas devem incluir tanto aspectos materiais quanto simbólicos, ajudando os alunos a se adaptarem a esse novo ambiente e participarem ativamente dele (Viana, 2021). Ao se levar em conta a importância de novas tecnologias e o aprimoramento de ferramentas digitais ou até a forma criativa de incentivar o uso à biblioteca ou de como pesquisar bases de dados e consultas, aplicadas na educação e na instituição que é a biblioteca, o bibliotecário e auxiliares poderão elaborar propostas de jogos, considerando os princípios de referência ao usuário que é uma atividade fim do serviço da biblioteca.

4.2 GAMIFICAÇÃO NA BIBLIOTECA UNIVERSITÁRIA: POR QUÊ SIM?

Com a integração de novas tecnologias e ferramentas digitais nas bibliotecas universitárias, especialmente para fomentar o uso do espaço e ensinar a pesquisa em bases de dados, tem-se a proposta de gamificação em surgir como uma estratégia criativa que pode transformar as experiências estéticas do usuário, tornando-a mais interativa e envolvente.

Nesse ínterim,

A biblioteca do Século XXI deve se remodelar às exigências da sociedade da informação, adotando uma postura mais diferenciada quanto aos seus serviços e produtos, voltando-se cada vez mais para as demandas dos usuários, não importando o suporte ou localização física da informação (ENANCIB, 2016 *apud* Viana, 2021, p. 126).

Atualmente, as bibliotecas enfrentam a necessidade de se adaptar às exigências crescentes dos usuários. Isso implica em oferecer serviços e produtos que atendam às variadas demandas. Essa adaptação busca sempre melhorar a experiência e o acesso dos usuários ao conhecimento, no entanto, há um outro aspecto desafiante quando se trata sobre

[...] a biblioteca universitária passou a ser frequentada por outros públicos não familiarizados com as práticas culturais de uma biblioteca, tampouco com os hábitos de leitura de uma universidade. [...] Este público é formado, sobretudo, [em sua maioria] por jovens habituados com os usos das tecnologias de informação e comunicação, mas que não sabem aplicá-las nas bibliotecas, ou não têm

competência crítica para utilizar esses recursos no contexto universitário (ENANCIB, 2018, *apud* Viana, 2021, p. 137).

Consequentemente, também é preciso ter conhecimentos e habilidades básicas no uso de computadores, além de saber como acessar os serviços oferecidos pelas redes de comunicação. Pois, também é importante entender a informação necessária e possuir as habilidades para localizar essa informação. Por fim, é essencial ter a capacidade de reutilizar a informação em qualquer formato e utilizar os serviços necessários com a segurança e confiabilidade apropriadas em cada caso.

Responsáveis pela produção e gestão de uma grande parte do conteúdo acessível na internet: jornalistas, bibliotecários e arquivistas. Empresas e instituições públicas necessitam de profissionais capacitados e éticos desses setores com perfis cada vez mais específicos e um nível de alfabetização, nas três perspectivas mencionadas anteriormente, muito superior. Universidades, sociedades profissionais e instituições educacionais estão tentando responder a esse desafio, quando o próprio usuário produz, edita e reproduz seu conteúdo na internet e os profissionais da informação procuram organizar e trabalhar esses dados. Em ambos os lados do Atlântico, universidades estão planejando mudanças em seus currículos para se adequar à nova realidade. Nos Estados Unidos, faculdades de biblioteconomia estão sendo renomeadas ou fundidas com escolas de jornalismo e tecnologias da informação, entre outras. Na Europa, processos semelhantes estão ocorrendo (Viana, 2021). Não apenas isso,

[...] as bibliotecas, na contemporaneidade, desempenham também, o papel de centros de aprendizado, oferecendo treinamentos e cursos para o conhecimento dos sistemas informacionais e suas arquiteturas e das formas de organização e recuperação da informação (Cuenca; Noronha; Alvarez, 2008 *apud* Pinto; Silveira, 2023, p. 142).

As bibliotecas contemporâneas podem desempenhar o papel de centros de aprendizado oferecendo treinamentos e cursos de diversas maneiras, através de:

- **Workshops e Seminários:** Organizar *workshops* e seminários regulares sobre o uso de sistemas informacionais, arquitetura da informação, e métodos de organização e recuperação de dados (Bennet; Maton, 2010). Pode ser discutido e trabalhado como as novas gerações aprendem em ambientes digitais, destacando a importância de workshops para o desenvolvimento de habilidades informacionais.

- **Cursos Online e Presenciais:** Oferecer cursos online e presenciais que abordam e ensinam tópicos desde o básico até o avançado em tecnologias da informação e gestão do conhecimento, principalmente em relação ao uso de base de dados para pesquisa através de atividades de busca, fases (I, II, III) – trazendo um exemplo à fases de jogos relacionando

com a gamificação (Fardo, 2013). Pode ser trazida uma visão abrangente sobre como a gamificação pode ser utilizada em ambientes educacionais, com exemplos práticos de fases de jogos aplicados a cursos.

- **Sessões de Treinamento Personalizadas:** Fornecer sessões de treinamento individualizadas para atender às necessidades específicas dos usuários, como ajudar pesquisadores a usar bases de dados específicas, se for necessário (Gabbay, 2019).

- **Recursos Educacionais:** Criar e disponibilizar tutoriais, guias passo a passo, e vídeos educativos sobre sistemas informacionais e técnicas de organização da informação (UOW - University of Wollongong Australia, 2024). No Brasil, algumas bibliotecas realizam esse serviço, entre elas a Biblioteca da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), como outros.

- **Parcerias Educacionais:** Colaborar com instituições educacionais e empresas de tecnologia para trazer especialistas e novas tecnologias para as bibliotecas. Essa ideia foi inspirada na matéria de Warner (2024), que se aplica a parcerias de empresas (em especial, serviços comunitários ou comércios locais), beneficiando a economia local e a biblioteca pública de muitas maneiras. Nesse sentido, se tratando da realidade de uma biblioteca universitária e empresas de tecnologia, isto pode ser viável, principalmente, se houver uma troca que beneficie ambas as instituições tal qual uma *simbiose*, onde há uma relação que pode haver um benefício mútuo.

- **Programas de Alfabetização Digital:** Implementar programas de alfabetização digital para aumentar as competências tecnológicas dos usuários da biblioteca ou até reforço para prepará-los para o mundo do trabalho e a vida como cidadão (PLA - Public Library Association; ALA, 2024). Essa ideia foi baseada em incentivos para oficinas de alfabetização digital nos EUA. Apesar de realidades diferentes, pode-se pensar e avaliar como isso pode ser aplicado na biblioteca universitária brasileira.

Diante de todo o exposto, ao propor e implementar a gamificação como ferramenta de auxílio para alfabetização informacional nas bibliotecas universitárias, pode-se transformar a visita à biblioteca em uma experiência de jogo, os usuários são mais propensos a explorar diferentes seções e recursos. Desafios e recompensas podem motivar os visitantes a descobrir novos livros, bases de dados e outras ferramentas informacionais.

A interação e a prática através de jogos educacionais ou desafios educativos são fundamentais para a retenção do conhecimento. A gamificação, também pode ser utilizada para incentivar a exploração física do espaço da biblioteca, por exemplo, desafios que levam os usuários a diferentes áreas podem ajudá-los a se familiarizar com a disposição dos recursos

e a descobrir novos serviços. Embora, como outro exemplo, exista o site da Biblioteca da ECA-USP (Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo), que oferece, ensina e disponibiliza serviços ao usuários¹⁶ e outras informações; a viabilidade da gamificação poderia agregar esses serviços prestados, principalmente para maior visibilidade de acesso ao site.

O uso da gamificação alinhada ao ensino nas salas de aulas para desenvolver proposta para a biblioteca ou desenvolver habilidades específicas, como pesquisa eficiente, pensamento crítico, resolução de problemas e colaboração. Isso é especialmente relevante em um ambiente acadêmico, onde tais competências são altamente valorizadas. Por fim, a integração de tecnologia no processo de gamificação pode ajudar a reduzir lacunas digitais, permitindo que alunos menos familiarizados com tecnologias avancem em suas competências digitais em um ambiente seguro e controlado.

Gamificar o espaço: conforme acontece nas bibliotecas de alguns países, a gamificação é uma estratégia para incentivar as pessoas a frequentarem o espaço, criando desafios e promovendo experiências sensoriais para aquisição de conhecimento, exploração espacial, entre outros objetivos (Tupy, 2019, p. 52).

Apesar das inúmeras vantagens, a gamificação nas bibliotecas também apresenta desafios. É crucial garantir que os jogos e atividades sejam inclusivos e acessíveis a todos os usuários, evitando a exclusão de quem não está familiarizado com tecnologias digitais. Além disso, o desenvolvimento e a manutenção de sistemas gamificados podem exigir recursos financeiros e humanos significativos.

¹⁶ Disponível em: <https://www.eca.usp.br/biblioteca>; <https://www.eca.usp.br/biblioteca/servicos-aos-usuarios>

5. ANÁLISE DOS RELATOS DE EXPERIÊNCIA: UMA BIBLIOTECA GAMIFICADA?

Recapitulando, a evolução dessa pesquisa se deu conforme a metodologia de pesquisa exploratória qualitativa, com o objetivo de explorar de maneira aprofundada o tema da alfabetização informacional e seu possível vínculo com a gamificação na biblioteca universitária, especialmente. A princípio, tinha sido estabelecida uma etapa: (1) a revisão de literatura, que se embasa nas diretrizes de Flick (2013) para a análise crítica de estudos prévios, e posteriormente, para maior aprofundamento da pesquisa e relação com a etapa anterior, considerou a necessidade de uma outra: (2) os relatos de experiência, apoiados em Mussi, Flores e Almeida (2021), seguidos pela análise de conteúdo proposta por Franco (2003). Foram examinados quatro dos oito exemplos justificados previamente, permitindo uma visão prática e contextualizada do tema.

A revisão de literatura estabeleceu o arcabouço teórico sobre gamificação e alfabetização informacional, evidenciando as ligações entre a biblioteca escolar e a universitária, enquanto os relatos de experiência se concentraram na aplicação da gamificação como estratégia para fomentar a alfabetização informacional no contexto universitário. Estabelecidas as unidades analíticas, foi realizado a definição das categorias e consequentemente, a descrição delas assim como suas inferências.

Em relação ao relatos de experiência e análise de conteúdo, foram analisados os exemplos de: Califórnia, Carolina do Norte – EUA; Huddersfield, – UK (ALA, 2024) e Victoria – Austrália (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018)¹⁷. Nesse sentido, os quatro exemplos relatados abordam as experiências descritas nos textos em artigos ou páginas da Web, em um deles é descrito três localidades pela American Library Association (2024). Uma das escolhas dos textos foi o acesso aberto à informação, ao passo que a maioria era de acesso pago, outro detalhe foi que procurou-se seguir o critério e credibilidade de autoria física ou institucional reconhecida regional e internacionalmente - no que se refere a ALA. O outro texto, foi mais de acesso aberto e que se enquadra na proposta de relato de pesquisa bem mais detalhado, ao passo que o da ALA é descrito relatos de experiência mais generalizada. Os textos apresentam experiências a serem analisadas e discutidas no contexto das bibliotecas universitárias pelos motivos gerais relacionados à inovação e tecnologia, serviço ao usuário e planejamento e avaliação da biblioteca como seus serviços. Esses aspectos serão analisados e discutidos nas seguintes categorias - Jogos e Gamificação: Aplicação da gamificação em contextos

¹⁷ Vide apêndice I

educacionais; Inovação, Tecnologia e Serviço ao Usuário: Desenvolvimento de jogos educativos e colaboração; Interação Educativa e Jogabilidade Acessível: Gamificação como uma alternativa para desafios educacionais e; Comunicação e Marketing: Desafios na comunicação e promoção de jogos e suas adaptações para aprendizagem.

5.1 JOGOS E GAMIFICAÇÃO: A APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO EM CONTEXTOS EDUCACIONAIS.

A American Library Association (2024), examina como a gamificação é integrada a aplicativos móveis, transformando atividades cotidianas em experiências mais engajantes. Além disso, o texto destaca exemplos específicos de bibliotecas: a Henry Madden Library - State University-Fresno na Califórnia (USA); a Biblioteca da Universidade de Huddersfield no Reino Unido (UK); e as Bibliotecas da Universidade Estadual da Carolina do Norte (NCSU-USA) que utilizam a gamificação para melhorar a interação dos alunos com os recursos disponíveis, como no caso do HML-IQ, do Lemontree e o uso criativo na instrução tradicional da biblioteca criando uma caça ao tesouro. Já Salisbury; Rossiter; Ung (2018), explora o uso da gamificação em ambientes educacionais, como bibliotecas da Universidade de La Trobe (Victoria, Austrália); ao passo que no texto da ALA (2024), é abordado um panorama geral sobre o impacto dos jogos no desenvolvimento pessoal, sob uma perspectiva educativa.

Neste relato de experiência feito na Austrália dos autores acima (Id., 2018), discorrem sobre a gamificação para tornar o aprendizado mais interativo e envolvente. O texto sublinha como a gamificação pode preencher lacunas na educação, principalmente com o apoio da tecnologia móvel, ao tornar o processo de ensino mais flexível e acessível no ambiente da biblioteca universitária. Infere-se que o processo de gamificação está cada vez mais integrado a aplicativos móveis e outras tecnologias, transformando atividades cotidianas em experiências mais engajantes. Isto é, essa integração pode ser evidente em bibliotecas, que podem usar a gamificação para promover a interação com seus recursos. Isso sugere uma tendência crescente de instituições educacionais adotarem a gamificação como uma maneira de enriquecer a experiência educacional.

A gamificação no espaço da biblioteca, especificamente da universitária e outras instituições educacionais pode ser ou já é vista como uma forma eficaz de tornar o aprendizado mais interativo e envolvente. Isso indica que a gamificação pode preencher lacunas na educação, principalmente ao aproveitar a tecnologia móvel para criar um processo de ensino flexível e mais acessível. As bibliotecas que implementam gamificação tendem a

melhorar a interação dos alunos com os recursos disponíveis, tornando o aprendizado mais atrativo, embora seja passível de não dar certo se não for bem planejado e implementado o processo.

Os jogos não são apenas uma fonte de entretenimento, mas também uma ferramenta poderosa para o aprendizado, assim como desenvolvimento de habilidades importantes, tais como criatividade, produtividade e disciplina. Ao serem aplicados em contextos não relacionados a jogos, através da gamificação, eles podem potencialmente resolver problemas e engajar indivíduos em atividades produtivas, demonstrando seu impacto positivo no desenvolvimento pessoal ou coletivo, sendo na sala de aula como na biblioteca.

5.2 INOVAÇÃO, TECNOLOGIA E SERVIÇO AO USUÁRIO: O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS EDUCATIVOS E A COLABORAÇÃO.

A gamificação é discutida como uma estratégia para aumentar a motivação e o engajamento dos alunos em bibliotecas universitárias. Apesar de ainda estar em desenvolvimento, a gamificação é vista como uma forma potencial de promover o ensino/aprendizagem e recursos de forma mais interativa, embora seja necessário um planejamento cuidadoso para garantir sua eficácia.

De acordo com a American Library Association (2024, tradução nossa): “[...] as bibliotecas acadêmicas podem usar a mudança em direção à gamificação no ensino superior como uma forma de promover suas coleções e envolver e motivar ainda mais os alunos a aprender mais sobre os recursos e serviços da biblioteca”. No contexto descrito por Salisbury; Rossiter; Ung (2018), foca-se no processo criativo de desenvolvimento de jogos educacionais, enfatizando a importância da colaboração e das parcerias externas, tal como a Academy of Interactive Entertainment, para criar jogos que combinam aprendizado e diversão. Esse processo é visto como uma inovação educacional, que promove tanto o aprendizado quanto a socialização. Além disso, a própria instituição da “[...] A Biblioteca da Universidade La Trobe tem uma pequena equipe de Experiência Digital e, sem sua experiência, não teríamos conseguido desenvolver nossos jogos” (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa).

Infere-se que a gamificação pode servir como uma poderosa ferramenta de motivação e engajamento, especialmente em ambientes educacionais e de serviço ao usuário. Embora o relato de experiência não fale sobre um letramento informacional, a gamificação pode ser usada também como ferramenta de letramento informacional no serviço ao usuário. No entanto, o sucesso da gamificação depende de um planejamento cuidadoso para garantir que as atividades gamificadas sejam ao mesmo tempo divertidas e educativas.

Assim, destaca-se a necessidade de uma abordagem estratégica na implementação da gamificação. É fundamental considerar que ter recurso e equipe trabalhando na biblioteca universitária faz muita diferença, ao passo que numa biblioteca universitária que não tenha, fica muito mais custoso ou até inviável chegar nessas condições promissoras ou ideais. Em muitos casos relacionado ao Brasil, pode ocorrer de não acontecer nada ou uma gamificação analógica, ainda assim considerando aspectos de criatividade e colaboração. O desenvolvimento de jogos educativos eficazes requer colaboração e parcerias estratégicas, como demonstrado pelo uso de parcerias externas para criar jogos que combinam aprendizado e diversão. Isso indica que a inovação educacional frequentemente depende de um esforço conjunto entre diferentes agentes ou profissionais, que pode promover – ainda mais – tanto o aprendizado quanto a socialização.

5.3 INTERAÇÃO EDUCATIVA E JOGABILIDADE ACESSÍVEL: A GAMIFICAÇÃO COMO UMA ALTERNATIVA PARA DESAFIOS EDUCACIONAIS.

Nos textos analisados, a gamificação foi utilizada como uma alternativa para resolver desafios em programas de orientação, criando experiências de aprendizado focadas no aluno. Porque ao incorporar esses elementos de jogabilidade e a fácil acessibilidade para sua realização, fez com que esse processo fosse mais atrativo e envolvente. O texto enfatiza que a gamificação não só facilita o aprendizado, mas também promove a socialização e o trabalho em equipe, tornando o processo educacional mais dinâmico e envolvente, conforme Salisbury; Rossiter; Ung (2018, s.p, tradução nossa) “[...] Nosso foco na gamificação no desenvolvimento de novas atividades tem sido uma maneira de envolver os alunos, ao mesmo tempo em que os expomos com sucesso a conhecimentos e habilidades essenciais necessários ao longo de seus estudos”. Isso aqui está em comum acordo com a temática deste estudo ao abordar a Gamificação como ferramenta para promover a alfabetização informacional na biblioteca acadêmica.

Segundo a American Library Association (2024), há uma exploração da crescente adoção de jogos e elementos de gamificação no ensino superior, especialmente com o advento das redes sociais e smartphones. A gamificação é prevista como uma tendência crescente, com exemplos de instituições que já implementaram essas tecnologias para enriquecer a experiência educacional. Entre elas, a [...] “Purdue University, [West Lafayette, Indiana - USA], está experimentando emblemas digitais, que são um dos elementos comuns do jogo, e desenvolveu dois aplicativos móveis [...]” (ALA, 2024, s.p, tradução nossa).

Infere-se que a gamificação pode ser adotada para resolver desafios educacionais

como uma forma alternativa, criando experiências de aprendizado mais centradas no aluno. Além de facilitar o aprendizado, a gamificação promove a socialização e o trabalho em equipe, tornando o processo educacional mais dinâmico e envolvente.

Isso sugere que a gamificação pode ser uma solução eficaz para superar barreiras tradicionais na educação. Ao promover atividades gamificadas no ambiente da biblioteca universitária, espera-se provavelmente enfrentar desafios significativos, como demonstrado pela baixa participação em campanhas promocionais apesar dos esforços intensos (ALA, 2024). Ainda assim, as estratégias de comunicação e marketing precisam ser revisadas e aprimoradas para garantir que as iniciativas gamificadas alcancem seu público-alvo de maneira eficaz. Isso é bem descrito e possível na próxima categoria a seguir.

5.4 COMUNICAÇÃO E MARKETING: OS DESAFIOS NA COMUNICAÇÃO E PROMOÇÃO DE JOGOS E SUAS ADAPTAÇÕES PARA APRENDIZAGEM.

Discute a adaptação de conceitos de jogos, como o "Escape Room", para contextos educacionais, criando atividades que são ao mesmo tempo desafiadoras e acessíveis. A tecnologia móvel é destacada como um meio de garantir a acessibilidade e a jogabilidade em diferentes dispositivos, ampliando o alcance das atividades gamificadas. Por exemplo, no texto, “[...] pares de alunos partem em uma missão para explorar a biblioteca e usar seus telefones e acessórios na biblioteca para resolver uma série de quebra-cabeças [...] Ao resolver os quebra-cabeças, o desafio deles é desvendar os “segredos” da biblioteca” (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa). Em comparação ao que apresenta as dificuldades enfrentadas na promoção de atividades gamificadas em bibliotecas, em especial da Biblioteca da Universidade da Califórnia - USA, como no caso do SCVNGR¹⁸, onde, apesar de uma forte campanha promocional, a participação foi baixa. Isso sugere a necessidade de estratégias mais eficazes de comunicação e marketing para envolver os alunos, conforme descrito pela American Library Association (2024).

Ainda assim, um outro trecho dos mesmos autores acima, enfatiza a importância de uma comunicação contínua e diversificada para maximizar o engajamento dos alunos com jogos oferecidos pela biblioteca. O uso de mídias sociais, comunicações internas, sinalização

¹⁸ **SCVNGR (SCaVeNGeR)** era uma plataforma de jogos sociais baseada em localização para celulares [...] O aplicativo tinha um componente de consumidor e empresarial. Empresas, instituições educacionais e organizações podiam criar desafios, a unidade central de seu jogo, em locais no SCVNGR a partir da web. [...] O aplicativo também foi usado para orientação em bibliotecas de campus [...] Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/SCVNGR> Acesso em: 20 ago. 2024.

digital, e promoção física são apontados como essenciais (também) para garantir a visibilidade e o sucesso das atividades gamificadas. Pois,

[...] Para maximizar o envolvimento dos alunos, nossa comunicação sobre o jogo precisa ser constante, anual e em muitos canais [...] Mídias sociais: Facebook; Twitter; Comunicações internas: Listas de e-mail; Boletins informativos; Sinalização digital: Telas na biblioteca e na universidade [...] A promoção física também ocorreu nos campi, incluindo folhetos, pôsteres, decalques de janela e placas para áreas de jardim [...] (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, tradução nossa)

Diante disso, se faz necessário não apenas realizar essa comunicação em momentos isolados. Essa abordagem abrangente e constante é vista como essencial para o sucesso das iniciativas gamificadas no ambiente educacional como a biblioteca.

Nesse sentido, pode-se inferir que o uso da biblioteca como cenário para o jogo mostra a integração de ambientes reais no processo de aprendizagem, o que pode tornar o aprendizado mais relevante e aplicável ao cotidiano dos alunos. Além disso, resolver quebra-cabeças ou outras atividades para desvendar "segredos", pode fazer com que os alunos não estejam apenas aprendendo conteúdos específicos, mas também desenvolvendo competências como: investigação, raciocínio lógico e aplicação de conhecimentos em situações práticas. Na ocorrência de baixa participação em atividades gamificadas na biblioteca, apesar de uma forte campanha promocional, indica que estratégias tradicionais de comunicação podem não ser suficientes para engajar o público-alvo nesse contexto.

Sugere-se então, a necessidade de desenvolver abordagens mais direcionadas e inovadoras que levem em conta os interesses e hábitos de consumo de mídia dos estudantes, como a utilização de plataformas digitais populares, influenciadores estudantis ou experiências interativas e estéticas mais personalizadas, para melhorar o alcance e a efetividade desses projetos. A eficácia das atividades gamificadas depende de uma comunicação contínua e diversificada, pode-se utilizar múltiplos canais, como mídias sociais, sinalização digital e promoção física. Isso indica que a visibilidade e o sucesso das atividades gamificadas estão diretamente ligados a uma estratégia de comunicação bem elaborada e executada, mediante o planejamento dos gestores da biblioteca com outros profissionais da instituição.

Portanto, a análise revela como a gamificação, inovação e tecnologia são integradas em contextos educacionais e bibliotecários para melhorar o engajamento, aprendizado e interação social. A aplicação criativa da gamificação mostra seu potencial em transformar atividades cotidianas e educativas, mas também destaca a importância de estratégias de comunicação eficazes para garantir seu sucesso e adesão. As iniciativas discutidas mostram

como a combinação de tecnologia, criatividade e planejamento estratégico pode criar experiências de aprendizado mais dinâmicas e acessíveis para o serviço ao usuário da biblioteca. Além disso, as inferências apresentadas sugerem que a gamificação, quando bem planejada e comunicada, pode ser uma ferramenta transformadora em contextos educacionais e de serviço ao usuário, promovendo engajamento, aprendizado e desenvolvimento pessoal de maneira eficaz e inovadora. No entanto, para que essas iniciativas sejam bem-sucedidas, é crucial investir em estratégias de comunicação adequadas e parcerias colaborativas, além de considerar a realidade de bibliotecas de instituições de ensino superior no Brasil, especialmente em termos de infraestrutura e resistência à mudança.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho apresentou algumas limitações, pois tratou de um tema relativamente recente e bastante específico: a gamificação, especialmente, em bibliotecas universitárias; ainda mais como ferramenta para alfabetização informacional. Devido à escassez de material específico sobre o assunto, optou-se por explorar temas relacionados para mensurar o tema e desenvolver a escrita com os assuntos relacionados, deixando a pesquisa mais coesa e enriquecedora. Desta forma, se houvesse mais referências disponíveis, o estudo poderia ser ainda mais abrangente, mas isso não diminui a validade ou a relevância desta pesquisa.

O trabalho procurou refletir sobre uma abordagem antro-po-bibliocêntrica por meio de uma perspectiva focada no leitor e suas necessidades de pesquisa. A biblioteca é vista como um organismo em constante evolução, conforme às ideias de Ranganathan, adaptando-se às novas demandas dos usuários da informação no ambiente da biblioteca universitária. Ao combinar as abordagens de gamificação e alfabetização informacional em relação à educação, é possível promover um ambiente de aprendizado (principalmente na biblioteca universitária) que desenvolve habilidades essenciais para a cidadania e o sucesso profissional, preparando os alunos para navegar com confiança em um mundo repleto de informações.

Além disso, foi discutido o desafio das bibliotecas no Brasil, onde a cultura da biblioteca ainda não está consolidada, junto da necessidade de integração mais profunda entre bibliotecários, professores e estudantes. A biblioteca e o bibliotecário, longe de serem apenas guardiões de livros, são peças-chave na formação educacional, contribuindo para a alfabetização informacional e a promoção de uma cultura de conhecimento mais crítica e consciente. Um dos desafios atuais é conectar as práticas informacionais às necessidades contemporâneas e enfrentar a desinformação, promovendo um ambiente que vá além do acúmulo de dados, focando no uso eficaz e criterioso, mesmo que através de novas perspectivas, como a gamificação.

Além disso, refletiu-se que a implementação da gamificação em bibliotecas de instituições de ensino superior no Brasil enfrenta desafios significativos relacionados à infraestrutura e a resistência à mudança. No aspecto da infraestrutura, muitas bibliotecas carecem de equipamentos modernos, internet estável e softwares adequados para gerenciar atividades gamificadas, enquanto o orçamento restrito, especialmente em instituições públicas, dificulta o investimento em tecnologia, treinamento e manutenção, além de que os espaços físicos nem sempre são adequados para atividades interativas. Por outro lado, a resistência à mudança inclui barreiras culturais, com instituições ainda apegadas à visão

tradicional da biblioteca como um espaço silencioso, bem como a relutância de bibliotecários que podem ver a gamificação como uma ameaça à seriedade do ambiente ou não compreender plenamente seu potencial, além da dificuldade de adaptação de alguns usuários que podem considerar a gamificação inadequada ao contexto acadêmico. Para superar esses obstáculos, pode-se investir em soluções escaláveis e de baixo custo, capacitar equipes com treinamentos e workshops, promover a gamificação como ferramenta educacional que incentiva o aprendizado e o uso dos recursos da biblioteca, e coletar feedback contínuo para ajustar as estratégias de acordo com as necessidades da comunidade.

Procurou-se discutir a relação entre jogo, gamificação e bibliotecas universitárias, com base na ideia de que o jogo é uma atividade primordial, conforme Huizinga (2000). A biblioteca, como espaço delimitado, pode ser comparada a um “campo de jogo”, onde as normas específicas são seguidas e o conhecimento é o foco central. A gamificação, por sua vez, é apresentada como uma ferramenta promissora para atrair usuários e melhorar a experiência de aprendizado nas bibliotecas, especialmente diante das novas demandas tecnológicas e comportamentais. No entanto, uma implementação eficaz da gamificação enfrenta desafios como a inclusão, acessibilidade e necessidade de recursos, mas quando bem executada, pode promover a alfabetização informacional e tornar a experiência nas bibliotecas mais envolventes.

Por meio dos relatos de experiência, foram destacados a importância da gamificação, inovação e tecnologia como ferramentas poderosas para transformar os contextos educacionais, especialmente nas bibliotecas universitárias. A gamificação, ao ser integrada na biblioteca universitária, tem o potencial de enriquecer o aprendizado, tornando-o mais dinâmico, acessível e centrado no aluno. No entanto, isso não é uma garantia de ações bem sucedidas, pois o sucesso dessas iniciativas depende fortemente de um planejamento cuidadoso e de estratégias de comunicação e marketing para garantir a adesão e o engajamento dos usuários dessas respectivas unidades de informação descritas nos relatos de experiência, assim como nos projetos futuros que poderão ser implementados no Brasil.

A análise de conteúdo dos relatos de experiência investigados revelaram diferentes abordagens de aplicação da gamificação, desde o uso de tecnologias móveis para criar a interação com recursos de bibliotecas até a criação de jogos educativos e colaborativos - não necessariamente virtuais. Além disso, os exemplos mostram que a gamificação vai além do entretenimento, promovendo também habilidades como criatividade, produtividade e resolução de problemas, tornando-se uma ferramenta valiosa tanto no aprendizado acadêmico quanto no desenvolvimento pessoal.

Contudo, os desafios para o sucesso dessas iniciativas também foram evidenciados, especialmente em relação à promoção e comunicação das atividades gamificadas. A baixa adesão em algumas campanhas aponta para a necessidade de estratégias de divulgação (fundamentais) mais inovadoras e contínuas, que considerem os interesses e hábitos de mídia do público-alvo. O uso de múltiplos canais de comunicação, como redes sociais, sinalização digital e promoção física, é fundamental para maximizar o engajamento e garantir a visibilidade das atividades propostas, assim como o interesse.

Portanto, a gamificação em bibliotecas — principalmente as universitárias — ainda está em uma fase bastante inicial de desenvolvimento no Brasil, como no mundo. Criar uma experiência de jogo que seja envolvente é uma tarefa complexa, especialmente quando o foco da gamificação é educacional. Antes de adotá-la, as bibliotecas devem avaliar cuidadosamente o contexto em que será aplicada. No entanto, a gamificação por si só, não assegura o engajamento do público ou o aprendizado dos usuários. Para que um projeto de gamificação tenha sucesso, é indispensável ter um objetivo bem definido, um planejamento detalhado e uma execução competente. A análise de conteúdo dos Relatos de Experiência buscaram reforçar que, para que a gamificação alcance seu potencial transformador, é essencial contar com equipes colaborativas e parcerias estratégicas, além de um investimento contínuo em recursos tecnológicos e humanos. Isso cria um ambiente educacional mais interativo, engajador e inovador, promovendo uma experiência de aprendizado mais rica e significativa para os usuários das bibliotecas e demais instituições educacionais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACADEMIA BRASILEIRA DE LETRAS. **Dicionário escolar de Língua Portuguesa**. 2. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2008.

AMATO, Mirian; GARCIA, Neise Aparecida Rodrigues. A biblioteca na escola. *In*: GARCIA, Edson Gabriel (org.). **Biblioteca escolar**: estrutura e funcionamento - pelo fim do provisório eterno. São Paulo - SP: Edições Loyola, 1989. p. 08-23.

ALA - AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION. **Keeping Up With... Gamification**. 2024. Bohyun Kim. Disponível em: https://www.ala.org/acrl/publications/keeping_up_with/gamification. Acesso em: 06 jun. 2024.

ALVES, Fernanda Maria Melo; VARELA, Aida Varela. Integração curricular de literacia da informação em contexto universitário: a disciplina de Técnica de busca e uso da informação na Universidade Carlos III de Madrid em Espanha. *In*: ALVES, Fernanda Maria Melo; CORRÊA, Elisa Cristina Delfini; LUCAS, Elaine Rosangela de Oliveira (org.). **Competência em informação**: políticas públicas, teoria e prática. Salvador: EDUFBA, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/22598>. Acesso em: 24 mar. 2024.

AVENA, Magdalena José. **Aprender a pesquisar**: desafios da construção de um saber informacional na educação a distância. 2011. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-19122011-224258/>. Acesso em: 05 abr. 2024.

BBC NEWS BRASIL. **'Nativos digitais' não sabem buscar conhecimento na internet, diz OCDE**. 2021. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-57286155>. Acesso em: 19 abr. 2024.

BENNET, Sue; MATON, Karl. Beyond the 'digital natives' debate: towards a more nuanced understanding of students' technology experiences. **Journal Of Computer Assisted Learning**, [s. l], v. 26, n. 5, p. 321-331, 2010. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1365-2729.2010.00360.x>. Acesso em: 03 out. 2024.

BRASIL. Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em: 02 out. 2024.

BRAZIL, André Luiz; ALBAGLI, Sarita. Usos da gamificação na produção colaborativa de informação e conhecimento. *In*: XVII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 17., 2016, Salvador. **Anais...** Salvador: BENANCIB, 2016. Disponível em: <https://brapci.inf.br/#/v/190231>. Acesso em: 30 set. 2024.

BUNCHBALL INC. **Gamification 101**: an introduction to the use of game dynamics to influence Behavior. Redwood City, Califórnia, 2010. 14 slides, color. Disponível em:

<https://jndglobal.com/wp-content/uploads/2011/05/gamification1011.pdf>. Acesso em: 23 ago. 2024.

CAMPINO, Antonio Carlos Coelho *et al.* Gamificação: como usar elementos de jogo para cativar estudantes. In: VIANA, Adriana Backx Noronha *et al* (org.). **Perspectivas e experiências docentes na FEA-USP**. São Paulo: FEA/USP, 2022. p. 53-57. Disponível em: <https://www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/948>. Acesso em: 11 mar. 2024.

CERVERÓ, Aurora Cuevas; GONZÁLEZ, Inmaculada Velloso. As bibliotecas na prática da inclusão digital. In: CUEVAS, Aurora; SIMEÃO, Elmira (coord.). **Alfabetização Informacional e inclusão digital: modelo de infoinclusão social**. Brasília: Thesaurus, 2011. p. 55-69.

CORNACCHIONE, Luciane Reginato; CORNACCHIONE JUNIOR, Edgard Bruno. Uso de jogos no processo de aprendizagem. In: VIANA, Adriana Backx Noronha *et al* (org.). **Perspectivas e experiências docentes na FEA-USP**. São Paulo: FEA/USP, 2022. p. 44-52. Disponível em: <https://www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/948>. Acesso em: 11 mar. 2024.

CORONA-RODRÍGUEZ, José Manuel. De la alfabetización mediática e informacional a los alfabetismos transmediales: ideas para una actualización e implementación posible. In: CORONA-RODRÍGUEZ, José Manuel; GÓMEZ, Guillermo Orozco (coord.). **Alfabetismos mediáticos participativos: propuestas conceptuales y recuentos empíricos**. México: Productora de Contenidos Culturales Sagahón Repoll, 2022. p. 71-89.

COSTA, Amanda Cristina Santos; MARCHIORI, Patrícia Zeni. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, Ribeirão Preto, v. 6, n. 2, p. 44-65, 2015. Disponível em: <https://brapci.inf.br/#/v/40831>. Acesso em: 30 set. 2024.

DETERDING, Sebastian *et al.* Designing gamification: creating gameful and playful experiences. In: CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, 2013, Paris. **Proceedings...** Paris, 2013. p. 1-4. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/262402342_Designing_gamification_creating_gameful_and_playful_experiences. Acesso em: 02 set. 2024.

EXTRA. **Filhotes de leão brincam com o pai pela primeira vez; assista**. 2014. Disponível em: <https://extra.globo.com/noticias/animais/filhotes-de-leao-brincam-com-pai-pela-primeira-vez-assista-11811851.html>. Acesso em: 18 jul. 2024.

FARDO, Marcelo Luis. KAPP, Karl M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012. **Conjectura: filosofia e educação**, [S. l.], v. 18, n. 1, p. 201-206, 2013. Disponível em: <https://sou.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/view/2048>. Acesso em: 3 out. 2024.

FLICK, Uwe. Leitura e revisão de literatura. In: FLICK, Uwe. **Introdução à metodologia de pesquisa: um guia para iniciantes**. Porto Alegre: Penso, 2013. p. 41-51.

FONSECA, Edson Nery da. A biblioteca: novo conceito de biblioteca. In: FONSECA, Edson Nery da. **Introdução à Biblioteconomia**. 2. ed. Brasília: Briquet de Lemos/Livros, 2007. p. 48-50.

FONSECA, Edson Nery da. Diferentes categorias de biblioteca. In: FONSECA, Edson Nery da. **Introdução à Biblioteconomia**. 2. ed. Brasília: Briquet de Lemos/Livros, 2007. p. 51-62.

FRANCO, Maria Laura Puglisi Barbosa. **Análise de Conteúdo**. Brasília-DF: Plano Editora, 2003. 72 p.

FREITAS, Thaissa Oliveira do Nascimento. **Gamificação em bibliotecas escolares: despertando o interesse dos alunos**. 2018. 49f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia e Documentação) - Instituto de Arte e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, 2018. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/24317>. Acesso em: 29 maio 2024.

GABBAY, Liat Klain; SHOHAM, Snunith. The role of academic libraries in research and teaching. **Journal of Librarianship and Information Science**, [s. l], v. 51 n. 3, p. 721-736, 2019. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0961000617742462>. Acesso em: 03 out. 2024.

GARCÍA-MORENO, Maria Antonia. As tecnologias da informação e comunicação no contexto da alfabetização digital e informacional. In: CUEVAS, Aurora; SIMEÃO, Elmira (coord.). **Alfabetização Informacional e inclusão digital: modelo de infoinclusão social**. Brasília: Thesaurus, 2011. p. 39-53.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo. Atlas. 1991.

HAASIO, Ari; MADGE, Octavialuciana. **Gamification and games in libraries**. 2020. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/368800470_GAMIFICATION_AND_GAMES_IN_LIBRARIES. Acesso em: 06 jun. 2024.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo - SP: Editora Perspectiva S.A., 2000. Disponível em: http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf. Acesso em: 21 maio 2024.

JORNAL DA USP. **Curso gratuito sobre gamificação na educação ensina abordagens mais engajadoras nas aulas**. 2024. Denise Casatti. Disponível em: <https://jornal.usp.br/universidade/curso-gratuito-sobre-gamificacao-na-educacao-ensina-abordagens-mais-engajadoras-nas-aulas/>. Acesso em: 29 maio 2024.

JUG, Tjaša. **Exploring the role of games and gamification in academic libraries from the perspective of LIS educators**. 2023. Disponível em: <https://content.iospress.com/search?q=author%3A%28%22Jug,%20Tja%C5%A1a%22%29>. Acesso em: 06 jun. 2024.

LEMES, David de Oliveira; SANCHES, Murilo Henrique Barbosa. Quest to learn. In: XV SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 15º, 2016, São Paulo. **Gamificação e Educação: Estudo de caso da Escola Quest to Learn**. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Departamento de Computação, 2016. p.

1237-1240. Disponível em:

<https://www.dolemes.com/estudo-de-caso-da-escola-quest-to-learn/>. Acesso em: 06 jun. 2024.

MANTOVANI, Daielly Melina Nassif. Gamificação no ensino superior *online e offline*. In: VIANA, Adriana Backx Noronha *et al* (org.). **Perspectivas e experiências docentes na FEA-USP**. São Paulo: FEA/USP, 2022. p. 58-79. Disponível em:

<https://www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/948>. Acesso em: 11 mar. 2024.

MARQUES, José Roberto. **Conheça a Geração Google**. [2024]. Disponível em:

<https://jrmcoaching.com.br/blog/conheca-a-geracao-google/>. Acesso em: 22 set. 2024.

MUSSI, Ricardo Franklin de Freitas; FLORES, Fábio Fernandes; ALMEIDA, Claudio Bispo de. Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico.

Práx. Educ., Vitória da Conquista, v. 17, n. 48, p. 60-77, 2021. Disponível em

http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2178-26792021000500060&lng=p&t&nrm=iso. Acesso em 02 set. 2024.

NAVARRO, Gabrielle. **Gamificação**: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade. 2013. Monografia (Especialização em Mídia, Informação e Cultura.) - SELACC/ECA, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2013. Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/125459/mod_resource/content/1/gamificacao.pdf.

Acesso em: 08 mar. 2024.

PENSAMENTO VERDE. **Vídeo mostra orangotango amamentando e brincando com filhotes de tigre**. 2015. Disponível em:

<https://www.pensamentoverde.com.br/meio-ambiente/video-mostra-orangotango-amamentando-e-brincando-com-filhotes-de-tigre/>. Acesso em: 18 jul. 2024.

PINTRO, Sirlene; SILVEIRA, Crislaine Zurilda; LEHMKUHL, Karyn Munyk. A singularização do desenvolvimento da competência em informação para usuários de bibliotecas universitárias: atendimento individualizado de orientação para pesquisas em base de dados da BU/UFSC. In: GRANTS, Andréa Figueiredo Leão; BEM, Roberta Moraes de (org.). **Na esteira das possibilidades**: questões e reflexões na Biblioteca Universitária da UFSC. Florianópolis: BU/UFSC Publicações, 2023. p. 137-164.

PLA - PUBLIC LIBRARY ASSOCIATION; ALA - AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION. **Digital Literacy**. © 1996 - 2024. Disponível em:

<https://www.ala.org/pla/initiatives/digitalliteracy>. Acesso em: 03 out. 2024.

POWELL, Charissa *et al*. **Chapter 2 - Passing Go**: utilizing gamification to introduce new students to the libraries. 2018. Disponível em:

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780081021712000027>. Acesso em: 06 jun. 2024.

PUCRS ONLINE. **Marc Prensky**: fundador da Global Future Education e criador do termo “Nativos Digitais”. © 2024. Disponível em: <https://online.pucrs.br/professores/marc-prensky>. Acesso em: 22 out. 2024.

SALISBURY, Fiona; ROSSITER, Ian; UNG, Eng. **Chapter 4 - New Tactics for Orientation:** using gamification to connect and engage students. 2018. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780081021712000040>. Acesso em: 06 jun. 2018.

SCHLEMMER, Eliane. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. **Revista da FAEBA - Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 23, n. 42, p. 73-89, jul/dez. 2014. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/pdf/faceba/v23n42/0104-7043-faceba-23-42-00073.pdf>. Acesso em: 10 maio 2024.

SILVA, Amanda Franzão Rodrigues da; CAMPOS, Ariana de. Gamification: possíveis contribuições para Serviços de Referência de Bibliotecas Universitárias. **Revista Triângulo**, Uberaba - MG, v. 16, n. 3, p. 169–188, 2024. Disponível em: <https://seer.uftm.edu.br/revistaeletronica/index.php/revistatriangulo/article/view/6809>. Acesso em: 5 abr. 2024.

SILVA, Mariana Brieze da; GONÇALVES, Renata Braz. A biblioteca escolar no modo Play: incentivando a gamificação através das mecânicas de jogos. **Biblionline**, João Pessoa, v. 19, n. 1, p. 20-37, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/biblio/article/view/66235>. Acesso em: 06 jun. 2024.

SOUSA, Maria Lourdes Dionísio de *et al.* Atitudes dos professores face à biblioteca escolar. In: SEQUEIRA, Maria de Fátima. **Formar leitores: o contributo da biblioteca escolar**. Lisboa: Instituto de Inovação Educacional, 2000. p. 27-33.

SUREEPHONG, Pradorn *et al.* Exploring the Impact of the Gamified Metaverse on Knowledge Acquisition and Library Anxiety in Academic Libraries. **Information Technology And Libraries (Online)**, Chicago, v. 43, n. 1, p. 1-26, 2024. Disponível em: <https://ital.corejournals.org/index.php/ital/article/view/16651>. Acesso em: 06 jun. 2024.

TUPY, Francisco. Uma análise sobre possíveis sinergias entre os jogos e as bibliotecas. In: GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO E SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA. **Jogo aberto: games, literatura e bibliotecas**. São Paulo: Governo do Estado de São Paulo e Secretaria de Cultura e Economia Criativa, Unidade de Difusão Cultural, Bibliotecas e Leitura, 2019. p. 45-53.

UNDIME - UNIÃO NACIONAL DOS DIRIGENTES MUNICIPAIS DE EDUCAÇÃO. **A geração digital não sabe navegar**. 2011. Época. Disponível em: <https://undime.org.br/noticia/a-geracao-digital-nao-sabe-navegar>. Acesso em: 25 abr. 2024.

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE. **As cinco leis da Biblioteconomia e o exercício profissional**. 2024. Maria Luiza de Almeida Campos. Disponível em: <https://eooci.uff.br/as-cinco-leis-da-biblioteconomia-e-o-exercicio-profissional/>. Acesso em: 28 out. 2024.

UOW LIBRARY - UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA. **Library support for teaching & learning**. [2024]. Disponível em: <https://uow.libguides.com/teaching-learning/digital-literacy>. Acesso em: 03 out. 2024.

VIANA, Lilian. **Biblioteca universitária e formação científico-acadêmica**: mediação cultural como modelo epistêmico. 2021. Tese (Doutorado em Cultura e Informação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-26082021-225536/pt-br.php>. Acesso em: 07 abr. 2024.

WARNER, Laura. **Breaking Boundaries**: public libraries and businesses in unconventional partnership. 2024. Disponível em: <https://medium.com/@lauracwarner/breaking-boundaries-public-libraries-and-businesses-in-unconventional-partnership-a3b2a7f5cab6>. Acesso em: 03 out. 2024.

APÊNDICES

APÊNDICE I

(Fichamentos dos relatos de experiência)

Califórnia, Carolina do Norte; Reino Unido – EUA; UK (ALA, 2024)

TEXTO 1 -

ALA - AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION. **Keeping Up With... Gamification**. 2024.

Bohyun Kim. Disponível em:

https://www.ala.org/acrl/publications/keeping_up_with/gamification. Acesso em: 06 jun. 2024.

Jogos de sucesso fornecem um ambiente ideal que motiva e capacita as pessoas a fazerem suas próprias escolhas e executarem uma série de tarefas desafiadoras que correspondem aos seus conhecimentos e habilidades em níveis gradualmente crescentes de complexidade. Quando jogamos um jogo, não apenas nos divertimos, mas também nos tornamos mais criativos, produtivos e trabalhadores (ALA, 2024, não página na Web, tradução nossa).

A gamificação é o processo de aplicar o pensamento e a dinâmica de jogos, que tornam um jogo divertido, ao contexto não relacionado a jogos, a fim de envolver as pessoas e resolver problemas. Os jogos não estão mais confinados à indústria do entretenimento. Eles se tornaram atividades portáteis entrelaçadas com a realidade (ALA, 2024, não página na Web, tradução nossa).

Aplicativos populares baseados em localização fornecem bons exemplos de como a gamificação pode melhorar as tarefas do dia a dia. O *nike+* adiciona o elemento de diversão e competição ao exercício diário ao gamificar a experiência de corrida. Ele rastreia o tempo de corrida e a distância de um jogador e conecta o jogador com seus amigos corredores no Facebook ao mesmo tempo. O *Foursquare* permite que um jogador faça check-in quando estiver visitando um lugar, seja um pub, um cinema ou um parque. Por meio desses check-ins, as pessoas ganham pontos, coletam emblemas como "Rato de academia" e "Aventureiro" e se tornam o prefeito de um lugar que frequentam. As pessoas também podem adicionar fotos e comentários sobre o lugar e compartilhá-los com seus amigos do Foursquare. Outro aplicativo móvel, o *Epic Win*, gamifica uma lista de tarefas. Sempre que um jogador conclui uma missão, ou seja, um item na lista de tarefas, o *Epic Win* concede pontos e apresenta itens surpresa para certas missões. Esses aplicativos móveis gamificam atividades diárias mundanas ao aplicar dinâmicas de jogo, como pontos, tabela de classificação e emblemas a elas (ALA, 2024, não página na Web, destaque nosso, tradução nossa).

Assunto: Jogos e Gamificação

Texto 1 - Quando jogamos um jogo, não apenas nos divertimos, mas também nos tornamos mais criativos, produtivos e trabalhadores (ALA, 2024, não página na Web, tradução nossa);

A gamificação é o processo de aplicar o pensamento e a dinâmica de jogos, que tornam um jogo divertido, ao contexto não relacionado a jogos, a fim de envolver as pessoas e resolver problemas (ALA, 2024, não página na Web, tradução nossa).;

Os jogos não estão mais confinados à indústria do entretenimento. Eles se tornaram atividades portáteis entrelaçadas com a realidade (ALA, 2024, não página na Web, tradução nossa).

Texto 2 -

O brainstorming de ideias para novas maneiras de abordar a orientação nos levou à exploração da gamificação e como ela poderia ser usada em um contexto de biblioteca (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa).

[...] a gamificação é um meio de preencher essa lacuna. A crescente posse de smartphones e a ubiquidade do uso desses dispositivos na vida cotidiana também nos ofereceram mais flexibilidade para entregar uma abordagem gamificada e combinada em todos os campi. [...] Armados com entusiasmo pelo potencial da gamificação para transformar nosso programa de orientação, experimentamos três jogos em 2016–17. (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa).

A gamificação pode adicionar um nível extra de motivação e incentivo a muitas atividades de ensino superior. Os jogos nos incentivam a melhorar nosso desempenho, fornecendo feedback imediato e detalhado e nos guiando sistematicamente com todas as informações necessárias para o progresso. Este é um mecanismo que pode ser aplicado à sala de aula. De acordo com o Horizon Report de 2012, o aprendizado baseado em jogos se tornará cada vez mais difundido no ensino superior nos próximos anos e o Horizon Report de 2013 previu que as instituições de ensino superior adotariam jogos e gamificação dentro de dois a três anos [...] A Purdue University está experimentando emblemas digitais, que são um dos elementos comuns do jogo, e desenvolveu dois aplicativos móveis, [...] que permitem que instrutores e alunos criem, concedam, ganhem e exibam emblemas digitais para uma variedade de atividades de aprendizagem. Na Universidade de Michigan e na Universidade da Califórnia, em Los Angeles, os membros do corpo docente gamificaram um seminário de graduação da 5ª série e um exame final da 6ª série, respectivamente, para obter melhores resultados de aprendizagem (ALA, 2024, não página na Web, destaque nosso, tradução nossa).

Bibliotecas acadêmicas podem usar a mudança em direção à gamificação no ensino superior como uma forma de promover suas coleções e envolver e motivar ainda mais os alunos a aprender mais sobre os recursos e serviços da biblioteca. Inspirada pelo picture the impossible, um jogo online desenvolvido pelo Rochester Institute of Technology's Lab for Social Computing e pelo jornal Democrat and Chronicle em 2009, a Henry Madden Library na California State University-Fresno (Fresno State) criou um jogo de orientação online chamado HML-IQ para familiarizar os alunos com os recursos e serviços da biblioteca. Este jogo foi incorporado ao sistema de gerenciamento de cursos da Fresno State, Blackboard, e a cada semana um jogo diferente, como um jogo da forca online ou um jogo de palavras cruzadas impresso, era fornecido (ALA, 2024, não página na Web, destaque nosso, tradução nossa).

A Biblioteca da Universidade de Huddersfield no Reino Unido criou um jogo social online chamado Lemontree que permite que os usuários da biblioteca ganhem pontos e distintivos por meio de suas transações habituais na biblioteca, como pegar emprestado um material da biblioteca e exibir esses distintivos em suas redes sociais, como Facebook ou Twitter. As Bibliotecas da Universidade Estadual da Carolina do Norte (NCSSU) gamificaram a instrução tradicional da biblioteca criando uma caça ao tesouro móvel que obteve grande sucesso e resultou em um aumento no número de sessões de instrução da biblioteca para as aulas de ENG 101. No entanto, nem todos os esforços de gamificação da biblioteca foram bem-sucedidos. O experimento recente da Biblioteca da Universidade da Califórnia, Merced com o SCVNGR em 2012 teve uma participação muito baixa, apesar da pesada campanha

promocional da biblioteca (ALA, 2024, não página na Web, destaque nosso, tradução nossa)

A gamificação em bibliotecas está em um estágio muito inicial de desenvolvimento. Projetar a experiência de jogo divertida é difícil, e isso se torna ainda mais desafiador quando o assunto da gamificação é educacional. Antes de experimentar a gamificação, as bibliotecas precisam examinar de perto o contexto da gamificação [...] A gamificação por si só não garante o envolvimento do cliente ou o aprendizado do aluno. Um objetivo claro, planejamento cuidadoso e execução habilidosa são necessários para o sucesso de um projeto de gamificação (ALA, 2024, não página na Web, tradução nossa)

Assunto: Inovação e Tecnologia; Criatividade

Texto 1 - Aplicativos populares baseados em localização fornecem bons exemplos de como a gamificação pode melhorar as tarefas do dia a dia (ALA, 2024, não página na Web, tradução nossa);

[...] Esses aplicativos móveis gamificam atividades diárias mundanas ao aplicar dinâmicas de jogo, como pontos, tabela de classificação e emblemas a elas (ALA, 2024, não página na Web, destaque nosso, tradução nossa).

[...] a Henry Madden Library na California State University-Fresno (Fresno State) criou um jogo de orientação online chamado HML-IQ para familiarizar os alunos com os recursos e serviços da biblioteca. (ALA, 2024, não página na Web, destaque nosso, tradução nossa).

[...] A Biblioteca da Universidade de Huddersfield no Reino Unido criou um jogo social online chamado Lemontree que permite que os usuários da biblioteca ganhem pontos e distintivos por meio de suas transações habituais na biblioteca, como pegar emprestado um material da biblioteca e exibir esses distintivos em suas redes sociais, como Facebook ou Twitter (ALA, 2024, não página na Web, destaque nosso, tradução nossa).

[...] As Bibliotecas da Universidade Estadual da Carolina do Norte (NCSU) gamificaram a instrução tradicional da biblioteca criando uma caça ao tesouro móvel que obteve grande sucesso e resultou em um aumento no número de sessões de instrução da biblioteca para as aulas de ENG 101 (ALA, 2024, não página na Web, destaque nosso, tradução nossa);

Texto 2 -

Nosso roteiro de tour pela biblioteca existente foi usado durante o estágio de ideação para identificar e priorizar o conteúdo para o novo jogo. Depois que identificamos o conteúdo de aprendizagem, fizemos um brainstorming de uma série de conceitos de quebra-cabeça, histórias e atividades de quebra-cabeça (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa).

Os alunos gostaram da “criatividade e aventura” que o ERL trouxe para explorar e aprender sobre a biblioteca, e isso se alinha com nossa intenção de tornar as atividades de orientação mais interativas. Os comentários da pesquisa também enfatizaram repetidamente que os alunos valorizavam “conhecer novas pessoas”, “fazer amigos” e “ser capaz de resolver e trabalhar em problemas como uma equipe” [...] (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa).

Para desenvolver nosso novo jogo, usamos o mesmo processo de sete etapas para desenvolvimento que adotamos com ERL. Nosso primeiro passo no desenvolvimento de “Mission Possible” [...] Decidimos por um jogo baseado em aventura onde o jogador precisaria usar ferramentas de informação acadêmica para ajudar a resolver um mistério. [...] (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa).

A parceria com uma organização externa foi uma estratégia bem-sucedida no desenvolvimento do ERL, portanto, no desenvolvimento do Mission Possible, escolhemos trabalhar com a Academy of Interactive Entertainment como parte do programa de estágio estudantil deles. Isso nos deu uma maneira de empregar alunos estudando desenvolvimento de jogos [...] (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa)

Victoria – Austrália (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018)

TEXTO 2 -

SALISBURY, Fiona; ROSSITER, Ian; UNG, Eng. **Chapter 4 - New Tactics for Orientation: using gamification to connect and engage students.** 2018. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780081021712000040>. Acesso em: 06 jun. 2018.

Os programas de orientação universitária são repletos de experiências intelectuais, culturais e sociais. É um momento emocionante no campus, quando novos alunos são apresentados à comunidade universitária, quando um senso de pertencimento é fomentado, quando amizades são formadas e quando os alunos começam a se conectar com os recursos acadêmicos que os apoiarão para ter sucesso em seus estudos. Na La Trobe University (La Trobe), as atividades de orientação acontecem a cada semestre na semana anterior ao início das aulas e tutoriais. Não é obrigatório que os alunos participem do programa "O-week" na La Trobe, e as atividades de orientação da biblioteca competem com outras atividades baseadas no campus [...]. Tradicionalmente, as atividades de orientação da biblioteca em La Trobe consistiam em visitas à biblioteca e aulas introdutórias à biblioteca. Nosso programa habitual apresentou aos alunos as instalações físicas da biblioteca e os recursos essenciais de informação. No entanto, nos últimos anos, o declínio no número de participantes significou que estávamos obtendo menos retorno do tempo intensivo de preparação e entrega investido pela equipe da biblioteca nessas atividades. O feedback também indicou que os alunos gostariam que as atividades fossem mais interativas e sociais. Essas sugestões dos alunos e a crescente percepção de que não poderíamos sustentar as atividades tradicionais oferecidas nos levaram a pensar em novas abordagens para nosso programa da semana de orientação (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa).

O brainstorming de ideias para novas maneiras de abordar a orientação nos levou à exploração da gamificação e como ela poderia ser usada em um contexto de biblioteca. A experiência de jogo de um de nossos autores nos convenceu do potencial da gamificação para abordar os desafios do nosso programa de orientação em termos de participação, sustentabilidade, geografia e engajamento do aluno. Fomos motivados pelo potencial da gamificação para criar uma experiência de aprendizagem centrada no aluno, combinando a resolução de problemas com uma atividade social divertida. A resolução de problemas é usada por muitas bibliotecas acadêmicas para aumentar a interação [...] Nas primeiras semanas na universidade, quando os alunos são bombardeados com informações, o perigo é que as informações-chave não sejam retidas. Se um aluno não consegue entender a relevância das informações, ou se o envolvimento com as informações é uma tarefa, é menos provável que ele as retenha e aplique. Também é mais provável que ele se torne desengajado e desiludido (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa).

Para nós, a gamificação é um meio de preencher essa lacuna. A crescente posse de smartphones e a ubiquidade do uso desses dispositivos na vida cotidiana também nos ofereceram mais flexibilidade para entregar uma abordagem gamificada e combinada em todos os campi. Também fomos encorajados pelos resultados de estudos que mostram que o uso de atividades interativas resulta em maior engajamento em comparação com métodos de instrução tradicionais. Armados com entusiasmo pelo potencial da gamificação para transformar nosso programa de orientação, experimentamos três jogos em 2016–17. Duas dessas iniciativas são descritas abaixo (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa).

Escape Rooms é um jogo de quebra-cabeça ao vivo popular internacionalmente, onde os jogadores ficam trancados em uma sala e precisam encontrar pistas e resolver quebra-cabeças para "escapar da sala". A natureza baseada em problemas do Escape Rooms é bem adequada a um contexto educacional e, em 2016, adaptamos o conceito de escape room como uma alternativa ao tradicional tour de orientação da biblioteca. O resultado é um jogo de orientação online e físico combinado chamado Escape Room at the Library (ERL) (<http://www.lib.latrobe.edu.au/escaperoom/>) (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa).

No ERL, pares de alunos partem em uma missão para explorar a biblioteca e usar seus telefones e acessórios na biblioteca para resolver uma série de quebra-cabeças [...] Ao resolver os quebra-cabeças, o desafio deles é desvendar os "segredos" da biblioteca e coletar uma recompensa dentro de um limite de tempo definido (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa).

Nosso roteiro de tour pela biblioteca existente foi usado durante o estágio de ideação para identificar e priorizar o conteúdo para o novo jogo. Depois que identificamos o conteúdo de aprendizagem, fizemos um brainstorming de uma série de conceitos de quebra-cabeça, histórias e atividades de quebra-cabeça. Para garantir um alto nível de profissionalismo em nosso produto final, trabalhamos com uma empresa local de escape room chamada Rush Escape Games para transformar nossas ideias em uma estrutura de jogo viável [...] Essa parceria resultou em um design de jogo que continha quatro mini quebra-cabeças (para encontrar os códigos para desbloquear um cofre online, diário, caixa e computador) que fornecem as pistas para resolver o quebra-cabeça principal (um local secreto onde os alunos reivindicam um prêmio). As quatro atividades de mini quebra-cabeças incluíam o seguinte: Quebra-cabeça do tipo "Onde está Wally"; Caça ao tesouro; Encontre a diferença; Sobreposição visual/imagem com detalhes secretos ou mensagem. (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, destaque nosso, tradução nossa)

Assuntos: Serviço ao usuário; Gamificação na biblioteca;

Texto 1 - A gamificação pode adicionar um nível extra de motivação e incentivo a muitas atividades de ensino superior. Os jogos nos incentivam a melhorar nosso desempenho, fornecendo feedback imediato e detalhado e nos guiando sistematicamente com todas as informações necessárias para o progresso (ALA, 2024, s.p, destaque nosso, tradução nossa).

Bibliotecas acadêmicas podem usar a mudança em direção à gamificação no ensino superior como uma forma de promover suas coleções e envolver e motivar ainda mais os alunos a aprender mais sobre os recursos e serviços da biblioteca. Inspirada pelo picture the impossible, um jogo online desenvolvido pelo Rochester Institute of Technology's Lab for Social Computing e pelo jornal Democrat and Chronicle em 2009, a Henry Madden Library na California State University-Fresno (Fresno State) criou um jogo de orientação online chamado HML-IQ para familiarizar os alunos com os recursos e serviços da biblioteca [...] (ALA, 2024, s.p, destaque nosso, tradução nossa).

A gamificação em bibliotecas está em um estágio muito inicial de desenvolvimento. Projetar a experiência de jogo divertida é difícil, e isso se torna ainda mais desafiador quando o assunto da gamificação é educacional. Antes de experimentar a gamificação, as bibliotecas precisam examinar de perto o contexto da gamificação [...] (ALA, 2024, s.p, destaque nosso, tradução nossa).

Bibliotecas acadêmicas podem usar a mudança em direção à gamificação no ensino superior como uma forma de promover suas coleções e envolver e motivar ainda mais os alunos a aprender mais sobre os recursos e serviços da biblioteca (ALA, 2024, s.p, destaque nosso, tradução nossa).

Texto 2 - [...] A experiência de jogo de um de nossos autores nos convenceu do potencial da gamificação para abordar os desafios do nosso programa de orientação em termos de participação, sustentabilidade, geografia e

engajamento do aluno. Fomos motivados pelo potencial da gamificação para criar uma experiência de aprendizagem centrada no aluno, combinando a resolução de problemas com uma atividade social divertida. [...] (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, destaque nosso, tradução nossa)

[...] atualizamos e reinventamos nosso programa de orientação de biblioteca com uma série de novas atividades envolventes e interativas. Nosso foco na gamificação no desenvolvimento de novas atividades tem sido uma maneira de envolver os alunos, ao mesmo tempo em que os expomos com sucesso a conhecimentos e habilidades essenciais necessários ao longo de seus estudos. [...] (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, destaque nosso, tradução nossa)

Para obter uma boa jogabilidade, a plataforma de jogos para dispositivos móveis ERL usou as linguagens JQuery mobile e HTML5 web, o que significava que o jogo era acessível por todos os smartphones, tablets, laptops e desktops. O jogo foi hospedado em um servidor Apache da Web da universidade e usou um banco de dados MySQL para armazenar dados. Um tamanho de arquivo pequeno (9 mb) permitiu acesso rápido ao jogo sem tempo de espera. O jogo só precisava ser carregado uma vez ao acessá-lo pela primeira vez (ele foi otimizado para jogabilidade instantânea — não havia tempo de atraso contínuo devido a problemas de carregamento de página). O desenvolvimento da plataforma de jogos para dispositivos móveis foi feito por especialistas técnicos da equipe de Experiência Digital da Biblioteca. A seção de administração de back-end desenvolvida pela equipe facilita a coleta e análise de dados. O design técnico reduziu o congestionamento no espaço da biblioteca ao randomizar os pontos de partida. O desenvolvimento do jogo foi concluído em um período de 12 meses em combinação com outras tarefas normais e contou com a experiência da equipe de Experiência Digital da Biblioteca em design instrucional e programação. Em nossa primeira implementação do ERL, a popularidade do jogo superou completamente nossas expectativas. Em 2016, tivemos 714 participantes registrados. Na segunda implementação do jogo em 2017, houve 368 participantes registrados. Isso foi decepcionante, pois esperávamos que mais alunos, não menos, participassem, e a biblioteca certamente poderia acomodar mais. O menor número no segundo ano do jogo pode talvez ser atribuído a comunicações e promoção menos agressivas do jogo em 2017. Esperávamos que o boca a boca fosse suficiente para aumentar os números em 2017, mas como isso não aconteceu, percebemos que as comunicações e a promoção do jogo são críticas e precisam de atenção regular para manter o ímpeto em torno do jogo em cada novo período de orientação. Para maximizar o envolvimento dos alunos, nossa comunicação sobre o jogo precisa ser constante, anual e em muitos canais. Esse aspecto será abordado quando o jogo for relançado em 2018 (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, destaque nosso, tradução nossa)

Os alunos gostaram da “criatividade e aventura” que o ERL trouxe para explorar e aprender sobre a biblioteca, e isso se alinha com nossa intenção de tornar as atividades de orientação mais interativas. Os comentários da pesquisa também enfatizaram repetidamente que os alunos valorizavam “conhecer novas pessoas”, “fazer amigos” e “ser capaz de resolver e trabalhar em problemas como uma equipe”. Este é um grande endosso deste aspecto da experiência do jogo. Embora nossa intenção fosse tornar a orientação mais social, o pareamento aleatório de alunos com um colega de equipe no início do jogo era principalmente sobre a logística do jogo, e não esperávamos que os alunos expressassem um nível tão alto de apreciação deste aspecto em seus comentários (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa)

Em 2016, a Biblioteca comprou uma assinatura única para um jogo chamado Library Quest para testar se os alunos jogariam um jogo online como alternativa às aulas introdutórias presenciais da biblioteca na O-week. Com base nas taxas de participação dos alunos no Library Quest e no sucesso do ERL, decidimos que era importante fornecer aos alunos uma opção autodirigida para apresentar os alunos aos recursos da biblioteca e que desenvolver um novo jogo internamente nos daria flexibilidade no conteúdo e desenvolveria nossa experiência com o ERL. Nosso

novo jogo “Mission Possible” foi projetado para complementar o ERL [...]. O objetivo da Missão Possível é apresentar aos alunos os recursos da biblioteca on-line, enquanto o ERL visa familiarizar os alunos com as instalações físicas da biblioteca (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, destaque nosso, tradução nossa).

Para desenvolver nosso novo jogo, usamos o mesmo processo de sete etapas para desenvolvimento que adotamos com ERL. Nosso primeiro passo no desenvolvimento de “Mission Possible” [...] Decidimos por um jogo baseado em aventura onde o jogador precisaria usar ferramentas de informação acadêmica para ajudar a resolver um mistério. Depois que decidimos o gênero do jogo, buscamos ideias para possíveis enredos de histórias de filmes populares (por exemplo, Sherlock Holmes; Missão Impossível; O Bibliotecário; Indiana Jones, etc.). No enredo final, o aluno é um espião novato em sua primeira missão. Sua tarefa é explorar a biblioteca e reunir informações para construir um perfil de suspeito e prender o vilão. No final da história, o novato precisa apresentar evidências de sua investigação para revisar o que aprendeu no jogo. A parceria com uma organização externa foi uma estratégia bem-sucedida no desenvolvimento do ERL, portanto, no desenvolvimento do Mission Possible, escolhemos trabalhar com a Academy of Interactive Entertainment como parte do programa de estágio estudantil deles. Isso nos deu uma maneira de empregar alunos estudando desenvolvimento de jogos. Os estagiários trabalharam com a equipe da Library Digital Experience para mapear como um jogador navegaria pelo jogo (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa).

Assunto: Interação educativa; Tecnologia; Jogabilidade acessível;

Texto 1 - Os videogames comerciais são populares há anos. Mas a recente adoção rápida do smartphone e das grandes redes sociais online, como Facebook e Twitter, trouxeram um novo significado à palavra "jogo" e como ela se relaciona com nossas vidas (ALA, 2024, s.p, tradução nossa).

De acordo com o Horizon Report de 2012, o aprendizado baseado em jogos se tornará cada vez mais difundido no ensino superior nos próximos anos e o Horizon Report de 2013 previu que as instituições de ensino superior adotariam jogos e gamificação dentro de dois a três anos [...] (ALA, 2024, s.p, tradução nossa).

[...] A Purdue University está experimentando emblemas digitais, que são um dos elementos comuns do jogo, e desenvolveu dois aplicativos móveis, [...] que permitem que instrutores e alunos criem, concedam, ganhem e exibam emblemas digitais para uma variedade de atividades de aprendizagem [...] (ALA, 2024, s.p, tradução nossa)

Texto 2 -

Escape Rooms é um jogo de quebra-cabeça ao vivo popular internacionalmente, onde os jogadores ficam trancados em uma sala e precisam encontrar pistas e resolver quebra-cabeças para "escapar da sala". A natureza baseada em problemas do Escape Rooms é bem adequada a um contexto educacional e, [...] adaptamos o conceito de escape room como uma alternativa ao tradicional tour de orientação da biblioteca (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa).

No ERL, pares de alunos partem em uma missão para explorar a biblioteca e usar seus telefones e acessórios na biblioteca para resolver uma série de quebra-cabeças [...] Ao resolver os quebra-cabeças, o desafio deles é desvendar os “segredos” da biblioteca (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa).

Para obter uma boa jogabilidade, a plataforma de jogos para dispositivos móveis ERL usou as linguagens JQuery mobile e HTML5 web, o que significava que o jogo era acessível por todos os smartphones, tablets, laptops e desktops (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa).

Assunto: Divulgação/Comunicação; Marketing;

Texto 1 -

[...] O experimento recente da Biblioteca da Universidade da Califórnia, Merced com o SCVNGR em 2012 teve uma participação muito baixa, apesar da pesada campanha promocional da biblioteca (ALA, 2024, s.p, tradução nossa).

Texto 2 -

[...] Para maximizar o envolvimento dos alunos, nossa comunicação sobre o jogo precisa ser constante, anual e em muitos canais (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa).

[...] Para garantir que os alunos estejam cientes de ambos os novos jogos da biblioteca oferecidos, desenvolvemos um plano de comunicação que abrangeu canais de comunicação online, incluindo os seguinte:

Mídias sociais:

Facebook; Twitter

Comunicações internas:

Listas de e-mail; Boletins informativos

Sinalização digital:

Telas na biblioteca e na universidade

A promoção física também ocorreu nos campi, incluindo folhetos, pôsteres, decalques de janela e placas para áreas de jardim [...] (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa).

O patrocínio foi buscado, então os prêmios oferecidos promoveram empresas no campus da Universidade sempre que possível. Embora nosso processo de planejamento de comunicações e modelos forneçam uma estrutura e abordagem sistemática, nossas comunicações foram mais bem-sucedidas em 2016 do que em 2017 [...] (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa).

[...] A Biblioteca da Universidade La Trobe tem uma pequena equipe de Experiência Digital e, sem sua experiência, não teríamos conseguido desenvolver nossos jogos. No entanto, aumentar nosso compromisso com recursos educacionais de acesso aberto nos daria potencial para colaboração com bibliotecas de diferentes setores e nos permitiria explorar inovações adicionais na aprendizagem dos alunos (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa).

Por meio da implementação do ERL e do Mission Possible, aprendemos muito sobre comunicação. Para garantir que os alunos estejam cientes de ambos os novos jogos da biblioteca oferecidos, desenvolvemos um plano de comunicação que abrangeu canais de comunicação online, incluindo os seguinte:

Mídias sociais:

Facebook; Twitter

Comunicações internas:

Listas de e-mail; Boletins informativos

Sinalização digital:

Telas na biblioteca e na universidade

A promoção física também ocorreu nos campi, incluindo folhetos, pôsteres, decalques de janela e placas para áreas de jardim. Como um incentivo para jogar os jogos e encorajar os alunos a promover para seus amigos, prêmios são oferecidos por um período limitado de tempo. O patrocínio foi buscado, então os prêmios

oferecidos promoveram empresas no campus da Universidade sempre que possível. Embora nosso processo de planejamento de comunicações e modelos forneçam uma estrutura e abordagem sistemática, nossas comunicações foram mais bem-sucedidas em 2016 do que em 2017. Acreditamos que a maior frequência e repetição de comunicações em 2016 podem ter influenciado essa diferença (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa).

Em 2016 e 2017, atualizamos e reinventamos nosso programa de orientação de biblioteca com uma série de novas atividades envolventes e interativas. Nosso foco na gamificação no desenvolvimento de novas atividades tem sido uma maneira de envolver os alunos, ao mesmo tempo em que os expomos com sucesso a conhecimentos e habilidades essenciais necessários ao longo de seus estudos. Outra vantagem dessa abordagem é que ela é transferível para outros tópicos ou contextos. Por exemplo, a Missão Possível poderia ser adaptada aos resultados de aprendizagem para o desenvolvimento de habilidades de informação de disciplinas específicas ou o ERL poderia ser reaproveitado para orientação em outras faculdades de artes liberais ou em um ambiente escolar menor, reduzindo o número de quebra-cabeças que os alunos devem completar. Isso levanta questões para todas as bibliotecas em relação ao compartilhamento de recursos em formatos de acesso aberto para facilitar o compartilhamento de experiência entre organizações. A Biblioteca da Universidade La Trobe tem uma pequena equipe de Experiência Digital e, sem sua experiência, não teríamos conseguido desenvolver nossos jogos. No entanto, aumentar nosso compromisso com recursos educacionais de acesso aberto nos daria potencial para colaboração com bibliotecas de diferentes setores e nos permitiria explorar inovações adicionais na aprendizagem dos alunos (Salisbury; Rossiter; Ung, 2018, s.p, tradução nossa).

