



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

ANA BEATRIZ DA SILVA SANTANA

JOGOS ELETRÔNICOS: Utilização de softwares com elementos de jogos no departamento de biblioteconomia da Universidade Federal de Pernambuco durante o período da Pandemia de covid-19 no Brasil

RECIFE

2022

ANA BEATRIZ DA SILVA SANTANA

JOGOS ELETRÔNICOS: Utilização de softwares com elementos de jogos no departamento de biblioteconomia da Universidade Federal de Pernambuco durante o período da Pandemia de covid-19 no Brasil

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Ciência da Informação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Prof. Dr. Diego Andres Salcedo

RECIFE

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Santana, Ana Beatriz da Silva.

JOGOS ELETRÔNICOS: Utilização de softwares com elementos de jogos no departamento de biblioteconomia da Universidade Federal de Pernambuco durante o período da Pandemia de covid-19 no Brasil / Ana Beatriz da Silva Santana. - Recife, 2022.

41 : il.

Orientador(a): Diego Andres Salcedo

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Biblioteconomia, 2022.

1. Biblioteconomia. 2. Educação. 3. Fontes de Informação. 4. Jogos Eletrônicos.. I. Salcedo, Diego Andres. (Orientação). II. Título.

020 CDD (22.ed.)

ANA BEATRIZ DA SILVA SANTANA

JOGOS ELETRÔNICOS: Utilização de softwares com elementos de jogos no departamento de biblioteconomia da Universidade Federal de Pernambuco durante o período da Pandemia de covid-19 no Brasil

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Biblioteconomia da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Aprovado em: 24/10/2022.

BANCA EXAMINADORA

Profº. Dr. Diego Andres Salcedo (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Profº. Dr. Antônio de Souza Silva Junior (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Profªº. MSc. Georgia Lira (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

*Dedico à minha família, amigos e especialmente a minha filha Melissa.
Pessoas extremamente importantes em minha vida e jornada acadêmica.*

AGRADECIMENTOS

A Deus;

A minha mãe e meu irmão Márcia Andréa da Silva e Marcos e Paulo da Silva Santana por estarem comigo todos os momentos desta pesquisa e de minha vida;

A Melissa, minha filha querida;

Ao meu professor orientador Diego Andres Salcedo que me orientou de forma admirável, como docente e principalmente, como amigo;

Ao meu companheiro André Queiroz, que me auxiliou em todos os momentos da vida acadêmica me oferecendo palavras de conforto e de incentivo;

Aos meus amigos queridos, que estiveram comigo nessa jornada, me ajudaram a continuar e me incentivaram;

Ao grupo de Pesquisa METIC, por todo apoio, encontros e discussões que me fizeram despertar o interesse no mundo acadêmico;

Por fim, meu muitíssimo obrigado a Universidade Federal de Pernambuco e Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico por possibilitarem e abrirem caminho para que eu pudesse seguir fazendo pesquisa e me apaixonando cada dia mais pelo meio acadêmico;

Obrigado por acreditar em mim, me apoiar, me motivar e acompanhar.

Vocês sempre foram essenciais nesta caminhada!

Se a vida é um jogo é preciso aprender a jogar. Todos os dias aprendemos algo que funcionam como as regras desse jogo, cabe a nós decidir se queremos ou não, respeitá-las e segui-las. A cada novo dia surgem novos desafios, cabe a nós, vencê-los ou acumulá-los. O jogo da vida não pode ser jogado sozinho, as outras pessoas também são jogadores e cabe a nós fazermos deles adversários ou companheiros. Se queremos ser bons jogadores, temos que aprender a aceitar perdas e a conviver com possíveis fracassos. Tente controlar seus movimentos, pode frear de vez em quando, vá com calma. Às vezes deixe tudo em pause, pois talvez naquela hora não vá conseguir passar de fase. Não é recomendável o botão de stop, pois não tem volta. Quando estiver pronto, aperta o play, vá em frente. Perdeu? Tenta de novo. O botão de restart é renascer novamente, é como começar o jogo tudo de novo, dessa vez com mais chances de ganhar, com mais chances de vencer. A vida, como o jogo, sempre acaba... Mas, tanto nela, quanto em um jogo, é a forma como agimos que determina a nossa vitória.

MOTA, Daniela

RESUMO

Com a evolução tecnológica, algumas instituições se adaptaram para alcançar esse avanço, inclusive as unidades de informação. Pensando nisso, esta pesquisa busca trazer os jogos eletrônicos como ferramenta de ensino em biblioteconomia e como material de suporte além de sua utilização como método de dinamizar as aulas didáticas da Universidade Federal de Pernambuco e sua utilização no departamento de biblioteconomia. De acordo com seus procedimentos quanto aos meios de investigação, designa-se como sendo bibliográfica, utilizando *google meet* e *google forms* para obtenção de respostas dos professores do departamento. Durante o uso das ferramentas e softwares utilizados pelos professores da Universidade Federal de Pernambuco, pôde-se notar que as mecânicas dos jogos servem como uma espécie de impulso ou mecanismo motivacional para os usuários independente da atividade em que se está sendo realizada. Alguns pesquisadores afirmam que a Gamificação é exatamente o ato de motivar o usuário, recompensá-lo, porém, essa perspectiva vai além da motivação extrínseca (aquela que oferece recompensas ao jogador), parte principalmente da intrínseca onde o jogo oferece dados, informação e conhecimento, no qual o jogador pode aplicar em diversas áreas da vida incentivando desta forma que ele procure jogar por vontade própria.

Palavras-chave: Biblioteconomia; Educação; Fontes de Informação; Jogos Eletrônicos.

ABSTRACT

With technological evolution, some institutions have adapted to achieve this advance, including information units. With that in mind, this research seeks to bring electronic games as a teaching tool in librarianship and as a support material in addition to its use as a method of streamlining the didactic classes at the Federal University of Pernambuco and its use in the librarianship department. According to its procedures regarding the means of investigation, it is designated as being bibliographic, using google meet and google forms to obtain answers from the professors of the department. During the use of the tools and software used by the professors of the Federal University of Pernambuco, it was noted that the game mechanics serve as a kind of impulse or motivational mechanism for users regardless of the activity in which they are being carried out. Some researchers claim that Gamification is exactly the act of motivating the user, rewarding him, however, this perspective goes beyond extrinsic motivation (one that offers rewards to the player), mainly part of the intrinsic one where the game offers data, information and knowledge, in which the player can apply in different areas of life, thus encouraging him to try to play of his own accord.

Keywords: Librarianship; Education; Information Sources; Electronic Games.

LISTA DE SIGLAS

FIOCRUZ	Fundação Oswaldo Cruz
SUS	Sistema Único de Saúde
BRAPCI	Base de Dados em Ciência da Informação
GTA	Grand Theft Auto
UNICAMP	Universidade Estadual de Campinas
DOU	Diário Oficial da União
MEC	Ministério da Educação
CSE	Câmara Superior de Educação
CI	Ciência da Informação
UI	Unidade de Informação
JD	Jogo Didático
JE	Jogo Educativo
JP	Jogo Pedagógico
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco
DCI	Departamento de Ciência da Informação

LISTA DE QUADROS

Quadro 1	Informações quantitativas acerca dos jogos eletrônicos no Brasil	20
Quadro 2	Exemplos de fonte primária, secundária e terciária	26

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1:	Diferença entre a Web 1.0 e 2.0	17
Figura 2:	Página Inicial do Site do Duolingo	22
Figura 3:	Início do jogo SUPER SUS	23
Figura 4:	Vacinação no servidor Cidade Alta – GTA	23

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 UM PANORAMA ACERCA DOS JOGOS ELETRÔNICOS	17
2.1 EVOLUÇÃO DA INTERNET E SUA RELAÇÃO COM A POPULARIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS	18
2.1.1 Jogos Eletrônicos como fontes de informação	25
3 JOGOS ELETRÔNICOS: BENEFÍCIOS COGNITIVOS	29
3.1 HABILIDADES COGNITIVAS	31
4 JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO	31
5 RESIGNIFICAÇÃO DAS AULAS DIDÁTICAS NO PERÍODO DA PANDEMIA DE COVID-19 NO BRASIL	33
6 JOGOS ELETRÔNICOS UTILIZADOS PELOS PROFESSORES DE BIBLIOTECONOMIA	35
6.1 KAHOOT!	36
6.2 THE SIMS	37
6.3 GOOGLE FORMS	38
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	3
REFERENCIAS	

1 INTRODUÇÃO

Os jogos estão presentes na cultura humana desde a sua criação, seja em forma de competições, como na Grécia antiga, ou como ferramenta de lazer e diversão. Na atualidade, a cada dia que se passa, os jogos se tornam cada vez mais populares, transformando-se em uma ferramenta de trabalho para uns, para outros como algo associado ao lazer, e, em alguns casos, pode ser considerado os dois. Os meios informacionais e os formatos dos jogos foram atualizando-se de acordo com a evolução tecnológica, ao entrarmos na era digital, a maior parte dos conteúdos são acessados por meio eletrônico.

Aspecto este denominado cibercultura, que segundo Levy (1999):

Qualquer reflexão sobre o futuro dos sistemas de educação e de formação na cibercultura deve ser fundada em uma análise prévia da mutação contemporânea da relação com o saber. Em relação a isso, a primeira constatação diz respeito à velocidade de surgimento e de renovação de saberes e savoir-faire. Pela primeira vez na história da humanidade, a maioria das competências adquiridas por uma pessoa no início de seu percurso profissional estarão obsoletas no fim de sua carreira. A segunda constatação, fortemente ligada à primeira, diz respeito à nova natureza do trabalho, cuja parte de transação de conhecimentos não para de crescer. Trabalhar quer dizer, cada vez mais, aprender, transmitir saberes e produzir conhecimento. (LÉVI, 1999, p.23)

O ponto discutido por Lévy é de extrema importância quando falamos de recursos digitais, pois, com a evolução da tecnologia, a espécie humana se viu cada vez mais presente e atuante das plataformas digitais, o que à frente irá se tornar necessidade humana visto que, aqueles que não acompanharem esta evolução poderão ser excluídos das ferramentas de comunicação e informação.

No curso de biblioteconomia as ferramentas associadas aos jogos eletrônicos ainda estão sendo discutidas por alguns pesquisadores, porém, especificamente, no período da pandemia de Covid-19 no Brasil, houveram mudanças na forma com que os profissionais da educação de todo o país planejavam ministrar suas aulas, considerando o cenário, o uso de novas ferramentas durante as teleaulas se tornou ainda mais comum, nas mais diversas áreas.

Nesta pesquisa trataremos especificamente sobre os jogos eletrônicos e seu impacto na propagação da informação e do conhecimento àqueles que fazem uso dessa ferramenta. Para isso, é necessário que se entenda em primeiro lugar como surgiram os jogos eletrônicos e como se deu sua evolução até se tornarem o que conhecemos hoje.

Segundo Bakie (2010):

Os primeiros jogos eletrônicos foram desenvolvidos em centros de pesquisa e de estudos. O pioneiro, "Tennis for Two", foi idealizado por William Higinbotham em 1958. Ele surgiu no Laboratório Nacional Brookhaven e servia para tornar sua apresentação mais dinâmica para visitantes, através de um jogo de tênis realizado com a ajuda de dois controles que os jogadores podiam rebater a bola de um lado para outro, visualizando em um osciloscópio (BAKIE, 2010 apud HAX, 2015 p. 213).

Com essa afirmação, podemos considerar que o jogo desenvolvido por William Higinbotham (1928-1932), era utilizado para dinamizar a exposição do laboratório, se tornando popular, principalmente entre os jovens do ensino médio que se fizeram presente neste período. Assim, podemos pensar em diversos modelos e metodologias para dinamizar atividades cotidianas com os jogos eletrônicos.

Pensar em modelos de jogos envolve articular diferentes elementos da prática de jogar para que seja criada uma experiência significativa e singular. Se ganhar um jogo importa e pode ser mensurável de distintas maneiras, então jogar também pode ser um processo de aprendizagem, de motivação subjetiva e intersubjetiva, sendo assim, um benefício para ambientes como as bibliotecas, principalmente as escolares. Nesse sentido, pensamos a biblioeducação¹ por meio de recursos digitais gamificados.

Um bom jogo é como um bom livro. Se podem subsidiar instâncias de diversão e de protagonismo, então podem, também, fomentar experiências de inclusão e de solidariedade, bem como de competitividade e objetivo.

¹ práticas educativas e socioculturais nas relações entre Biblioteca e Educação (SALA, CASTRO FILHO, 2022 p. 16) ² Recursos digitais com elementos de jogos eletrônicos

Um dos temas mais atuais quando se fala em educação e jogos eletrônicos é a gamificação², ela vem estando presente cada vez mais em ambientes escolares e grandes empresas como a Fundação Oswaldo Cruz (FIOCRUZ) que desenvolveu um jogo eletrônico chamado Super SUS (Sistema Único de saúde) com o objetivo de trazer dados e informações sobre a conquista do direito à saúde.

O jogo funciona da seguinte maneira:

o jogador assume o papel do SUS e percorre trajetórias de lutas e conquistas. Em um passeio pela rede de saúde, cada fase do jogo envolve atividades que são ofertadas como serviços e/ou programas do SUS, cada desafio cumprido o jogador vai acumulando conquistas e alcançando objetivos do desenvolvimento sustentável – ODS (com dimensões ambientais, sociais e econômicas). (Fundação Oswaldo Cruz, 2019)

Os jogos não são apenas para fins de lazer e diversão, e podem servir como ferramenta de aprendizado para o desenvolvimento pessoal, como exercício cognitivo, e como fonte de aquisição de informação e conhecimento. A aplicação desse tipo de ferramenta como estímulo aos jovens, pode ser um aspecto positivo ao incentivo à leitura e uma nova forma de utilizar as bibliotecas.

O objetivo desta pesquisa é trazer discussões acerca do conceito de jogos eletrônicos e sua utilização como fontes de informação, e ferramenta auxiliadora na crise pandêmica da covid-19 no Brasil, analisando os elementos de jogos digitais utilizados entre os semestres 2020.3 e 2021.1 na Universidade Federal de Pernambuco. Metodologicamente esta pesquisa se caracteriza como de natureza exploratória.

De acordo com seus procedimentos quanto aos meios de investigação, designa-se como sendo bibliográfica, uma vez que consiste em selecionar material publicado sobre os conteúdos apontados e discutidos neste estudo bem como referencial teórico retirado da BRAPCI (Base de Dados em Ciência da Informação) e literatura científica das áreas da biblioteconomia, e qualitativa, visto que houve a aplicação de um formulário por meio do *google forms*.

² Dinâmicas e elementos presentes nos jogos (nível, progressão, pontuação) em ambientes de treinamento, seja analógico ou virtual, que influenciam positivamente na motivação e no engajamento dos usuários na realização de uma determinada tarefa (ALVES, 2014).

2 UM PANORAMA ACERCA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Existe uma discussão acerca do conceito de jogos que envolve diversos pesquisadores, como Huizinga (1971), Crawford (2003), Salen, K. & Zimmerman (2003), E, entre outros. Dentre os conceitos estabelecidos por cada autor, há uma definição em comum, onde apresentam o jogo como uma atividade lúdica, social e cultural constituída por regras que permite a interação entre os jogadores. Com a evolução da sociedade e os grandes feitos tecnológicos, assim como todas as outras coisas, os jogos estavam factíveis a evoluções e transformações.

Para estipular um período em que se pode ter uma medida aproximada do surgimento dos jogos eletrônicos ou jogos digitais, é preciso acompanhar também a evolução tecnológica. Acredita-se que o primeiro hardware, ou computador propriamente dito e mais próximo de como conhecemos na atualidade, tenha surgido em meados da década de 40 durante a segunda guerra mundial.

Mas, para o surgimento dos jogos eletrônicos, foi necessário que os cientistas entendessem e estudassem melhor os *hardwares* e *softwares*. Isso aconteceu com a popularização e comercialização dos computadores na década de 50, mais especificamente o UNIVAC I (primeiro computador comercializado).

Com a possibilidade de estudar as ferramentas e formas de funcionamento dos computadores, alguns pesquisadores da área de engenharia tomaram conhecimento no que se refere a programação e foram aparecendo derivados de *hardwares* parecidos com o utilizado no computador. Porém, o primeiro jogo digital só chegou na década de 1960 com o *Spacewar!1960*. Primeiro jogo digital comercializado.

Para entender a popularização dos jogos eletrônicos é necessário também acompanhar o desenvolvimento tecnológico. Os computadores eram comercializados, porém apenas pessoas com grande poder aquisitivo na época tinham acesso a essa ferramenta, tornando o alcance aos benefícios trazidos por ele, incluindo os jogos digitais de acesso restrito, limitado a um nicho específico da sociedade.

É de suma importância visualizar a evolução da forma em que os computadores eram utilizados, para, assim, compreender como chegamos à grande parte da sociedade e como, atualmente, os jogos digitais fazem parte do cotidiano de diversas

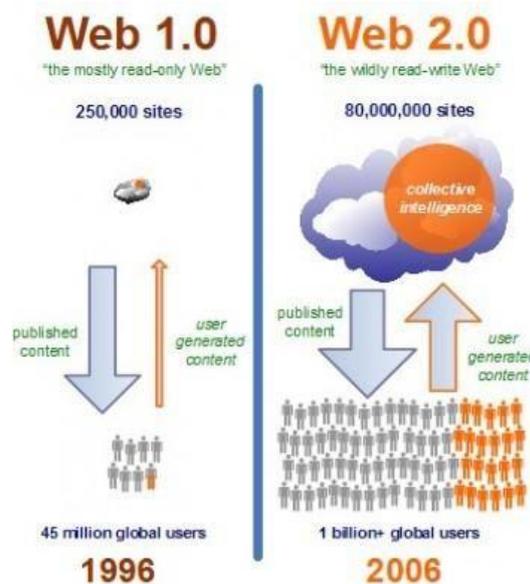
peças espalhadas pelo mundo, além de corroborar para os aspectos da globalização e disseminação da informação. Para isto, é necessário acompanhar a evolução da *internet*, passando pelas webs. 1.0, 2.0 e 3.0, conceito este estabelecido por pesquisadores da área de tecnologia informacional.

2.1 EVOLUÇÃO DA INTERNET E SUA RELAÇÃO COM A POPULARIZAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Os jogos eletrônicos como objeto de estudo ganham mais espaço com a evolução da tecnologia e com o advento da chamada web 2.0 também chamada de “segunda geração da internet” ou “A Era Social”, caracterizada por uma mudança na maneira como os desenvolvedores e interagentes passaram a utilizá-la.

Alex Primo (2007), trata a web 2.0 como evento propulsor de novos serviços online, como a publicação, compartilhamento e organização de informações, promovendo novos tipos de interação entre os que participam do processo, aspecto esse que se diferencia da Web 1.0, denominada “O Novo Mundo”, e que era conhecida apenas como material de consulta, onde os usuários eram apenas “visualizadores” como o representado na imagem abaixo:

Figura 1: Diferença entre a Web 1.0 e 2.0



A imagem representa a web 1.0 como aquela em que os provedores de informação eram aqueles que faziam a interface de um certo conteúdo, onde dificilmente os usuários poderiam interagir com a plataforma, diferente da Web 2.0, em que os usuários também poderiam prestar informações em forma de publicações, compartilhar e socializar por meio das redes sociais, ou seja, momento em que passaram de usuários, a interagentes (Primo, 2007).

Já na Web 3.0 – Web Semântica (atual) é caracterizada pela especificação do conteúdo disponibilizado para cada usuário, muito utilizado pelo marketing. Na web 3.0 o conteúdo é colocado de forma com que todos os tipos de usuário consigam acessar a informação e que as máquinas consigam compreender aquilo que está disponibilizado, como afirma Oliveira, Maziero e Araújo (2018)

A Web 3.0 pode ser vista como uma web inteligente, que tem como característica o manuseio de máquinas nas atividades até então realizadas pelos humanos. Com esses avanços tecnológicos, as informações são organizadas de tal forma, que as máquinas podem decifrar conteúdos e apontar soluções sem intervenção humana. (OLIVEIRA, MAZIERO E ARAÚJO, 2018, p.63)

A web 3.0, por sua vez, tem como objetivo a interagência entre todos aqueles que participam da internet, ou seja, todos podem participar de todos os processos, os integrantes podem enviar *feedbacks* sobre todo o funcionamento da plataforma, compartilhar, curtir e adicionar novas informações, para, com isso, prover melhorias no processo de busca e distribuição da informação, porém, atualmente existem discussões sobre até onde isso pode ser um benefício ou malefício.

Muitos pais e responsáveis se encontram preocupados quando se trata de acompanhar o desenvolvimento tecnológico para lidar com aqueles que são nativos digitais. Um estudo realizado por Palfrey e Gasser (2011) traz perspectivas de 100 jovens de diferentes nacionalidades que analisaram que essas novas características estão mudando o comportamento da sociedade

Os pais não são os únicos que temem o impacto da internet nos jovens. Os professores se preocupam com o fato de eles próprios estarem em descompasso com seus alunos Nativos Digitais, que as habilidades que ele tem ensinado no passado estejam se tornando perdidas ou obsoletas e que a pedagogia do nosso sistema educacional não consiga se manter atualizada com as mudanças no panorama digital. Os bibliotecários estão repensando seu papel, substituindo a organização de livros em catálogos de cartões

embolorados e estantes, por guias para um ambiente de informações cada vez mais variado. A indústria de entretenimento se preocupa com a possibilidade de perder seus lucros para a pirataria, enquanto os jornais temem que seus leitores recorram ao Drudge, ao Google ou a coisas piores para buscar notícias. (PALFREY; GASSER, 2011, p. 18).

Palfrey e Gasser foram bem pontuais em relação a preocupação dos pais e responsáveis quando se trata do impacto que a internet trouxe aos jovens, mas, que eles não são os únicos que devem se preocupar. Os professores, a indústria, a política e as instituições, devem estar sempre atentos às formas de chamar atenção de seu público. Os professores estão trazendo cada vez mais recursos digitais às salas de aulas para chamar a atenção dos estudantes.

A quantidade de pessoa dispersas quando se trata do método tradicional de educação está cada vez maior, isso se justifica pelos representados aqui como nativos digitais, pessoas que recebem milhares de informações por minuto. As bibliotecas devem se orientar quanto a isso, pois o público muda e a tecnologia avança. Então, por que a biblioteconomia não se transforma?

Hoje em dia, os jogos eletrônicos podem ser encontrados em lares, nas mais variadas lojas de entretenimento, em shoppings, em cyber cafés [...] São considerados fenômenos culturais também pelo motivo de serem empregados nas mais diversas finalidades e das mais diferentes formas: no treinamento de habilidades motoras (aprender a dirigir carro, a pilotar avião); na reabilitação de pessoas que sofreram acidentes físicos (em ambos os casos, por meio de simuladores); em treinamento de médicos para realizar diagnósticos e, obviamente, como artefato de diversão. (MENDES, 2006, p. 73)

No Brasil o hábito de consumir jogos eletrônicos tem aumentado significativamente. Uma pesquisa feita pelo *Game Brasil 2022* mostrou que 74,5% dos brasileiros tem o costume de jogar jogos eletrônicos e que 25,5% é entre jovens entre 20 e 24 anos. Segundo o Ministério de Educação a média de idade dos universitários é de 21 anos. Eles ingressam por meio de vestibular, aos 19 anos, em cursos de bacharelado em instituições particulares. A idade mais frequente de conclusão do curso é de 23 anos.

Quadro 1 – Informações quantitativas acerca dos jogos eletrônicos no Brasil


PESQUISA GAME BRASIL 2022
<p>74,5% dos brasileiros têm o hábito de jogar jogos eletrônicos e a maioria joga em casa (95,4%).</p>
<p>O perfil dos jogadores brasileiros apresenta maioria feminina, com 51%. Em 2019 chegou a 53% (SIOUX GROUP et al., 2019).</p>
<p>Maioria dos jogadores está na faixa etária abaixo de 30 anos: 1) 25,5% entre 20 e 24 anos; 2) 17,7% entre 16 e 19 anos; 3) 13,6% entre 25 e 29 anos.</p>
<p>Quanto à classe social, 24,1% são da classe B2 e 21,6% são da C1. Quanto à raça e cor, 46,6% se declararam brancos.</p>
<p>Para 84,4% o jogo digital está entre as suas principais formas de diversão e para 76,5% é a principal forma de entretenimento.</p>
<p>A plataforma mais utilizada pelo público feminino é o <i>smartphone</i> (60,4%). O público masculino é o que mais utiliza o console (63,9%) e o computador (58,9%).</p>

A plataforma mais utilizada pelo público feminino é o *smartphone* (60,4%). O público masculino é o que mais utiliza o console (63,9%) e o computador (58,9%).

Fonte: Adaptado de TAVARES, Ademario (2022)

Os jogos eletrônicos são objeto de estudo de diversas áreas de pesquisa, em biblioteconomia esse estudo se faz cada vez mais presente. O jogo, segundo Huizinga (2007, p. 33):

é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

A popularidade dos jogos eletrônicos foi, e ainda é, tão grande que permanece até hoje no cotidiano das pessoas, dificilmente encontraremos alguém hoje em dia que não jogue, ou que, pelo menos, já jogou algum tipo de jogo eletrônico, tanto por diversão, como por aprendizado, pois, como visto anteriormente, o jogo possui os dois intuitos. Mesmo que veladamente, os jogos ainda possuem atributos educacionais e indiretamente servem como meios de melhoria da cognição.

Para Schwartz (2014, p.36)

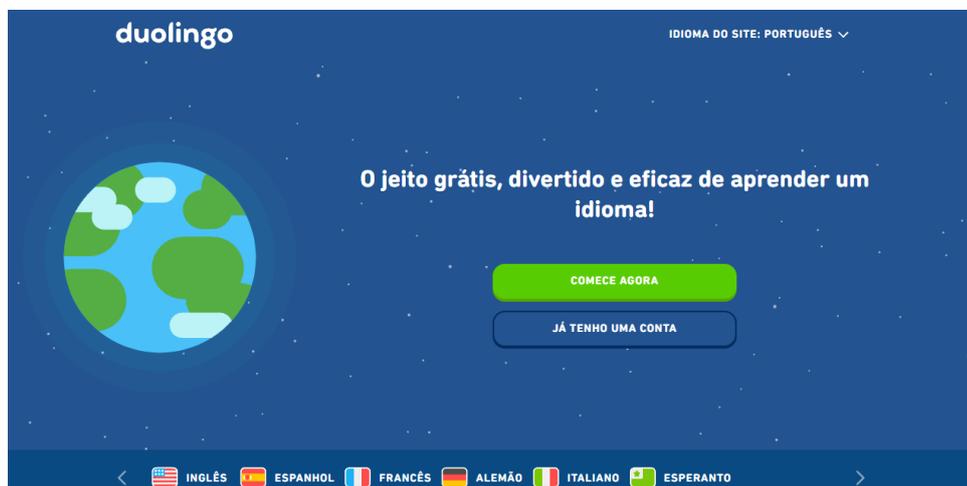
Há uma infinidade de jogos que testam memória e outras competências cognitivas, portanto ajudam a desenvolver o cérebro como se estivéssemos numa academia. Ou seja, não só existem jogos desenhados para ajudar em processos de ensino e aprendizagem como alguns títulos aparentemente fora do universo educacional podem ser criativamente adotados por professores e alunos.

A ideia de implantar jogos eletrônicos no dia a dia dos jovens é um assunto que já vem sendo bastante discutido por diversas áreas, recentemente estudiosos trouxeram o termo “gamificação” para se referir às atividades escolares que utilizam jogos eletrônicos como meio informacional. No livro *Gamification* a definição de gamificação é “a utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em games

para engajar pessoas, motivar ação, promover a aprendizagem e resolver problemas” (KAPP, 2012 *apud* ALVES, 2014).

O termo Gamificação faz alusão aos jogos que, de alguma forma, trazem recompensas ao jogador, como troféus, medalhas e, em alguns casos, até bitcoins (dinheiro eletrônico). Um dos jogos mais populares que entra neste aspecto é o *duolingo*, destinado àqueles que querem aprender um novo idioma, o *duolingo* recompensa seu usuário com troféus e medalhas.

Figura 2: Página Inicial do Site do Duolingo



Fonte: <https://pt.duolingo.com>

Um dos primeiros jogos utilizados por professores em sua metodologia de ensino, o *duolingo* traz métodos para que seus jogadores aprendam outro idioma, treinando a pronúncia, escrita, leitura e escuta, o *duolingo* se divide em níveis e fases em que cada jogador pode escolher seu idioma e realizar atividades para progredir entre as atividades.

Instituições como a FIOCRUZ trouxeram, para chamar a atenção do público jovem, um jogo mobile chamado “super SUS”. Atualmente com 13 mini games, proporciona o acesso à informação para crianças e adolescente em forma de jogo. Durante a experiência, o usuário pode receber diversas informações sobre o surgimento, funcionamento e evolução do Sistema Único de Saúde (SUS) e entender como ele ajudou, e ainda ajuda, milhares de pessoas por todo o Brasil. O jogo já

alcançou diversas pessoas por todo o país e está disponível para todas as idades, atualmente com mais de 10.000 *downloads* na *playstore*.

Figura 3: Início do jogo SUPER SUS



Fonte: SUPER SUS Mobile versão 1.0.7

Ainda na área de saúde, a indústria farmacêutica da Pfizer esteve presente no GTA com uma campanha de vacinação para conscientizar aqueles que frequentam o espaço virtual de um servidor do jogo como representado na figura a seguir:

Figura 4: Vacinação no servidor Cidade Alta – GTA



Fonte: <https://gkpb.com.br/78231/pfizer-vacinacao-gta-rp/>

Estas são algumas das representações do impacto que os jogos eletrônicos podem trazer para a sociedade e sua influência na disseminação da informação para

todo o tipo de público. Em 2019 a Biblioteca nacional de Brasília lançou o BNB *geek*, com espaço para histórias em quadrinhos, jogos eletrônicos, mangás e jogos de tabuleiro, o espaço atraiu novos interagentes à biblioteca. Com base nessa iniciativa, pode-se dizer que jogos eletrônicos são bem-vindos nas bibliotecas e podemos utilizá-los como disseminador de informação e propulsor de grande impacto nas Unidades de Informação (UI).

2.1.1 Jogos Eletrônicos como fontes de informação

A utilização de novas tecnologias, compreendidos aqui os jogos digitais, encontra fundamento normativo emitido no Parecer n. 492/2001, publicado no Diário Oficial da União (D.O.U.), em 09 de julho de 2001, Seção 1e, p. 50, pelo então Ministério da Educação (MEC), por meio do seu Conselho Nacional de Educação (CNE) e pela sua Câmara Superior de Educação (CSE), no qual estão homologadas as Diretrizes Curriculares Nacionais de vários cursos incluindo de Biblioteconomia.

Dito isso, pode-se observar que a utilização de jogos digitais como artefatos paradidáticos para o ensino de habilidades e competências do futuro profissional bibliotecário está previsto no referido parecer, seja nos termos Gerais, seja nos termos Específicos. No primeiro caso, podemos citar, por exemplo, o item "desenvolver e utilizar novas tecnologias". Por sua vez, no segundo caso, podemos apontar, por exemplo, "trabalhar com fontes de informação de qualquer natureza".

Fonte de informação é considerado tudo aquilo que atende a necessidade informacional do usuário independentemente do meio em que ele está inserido. O sistema de Bibliotecas da UNICAMP (Universidade Estadual de Campinas) afirma que "Fontes de informação são recursos, em diversos suportes, que atendam às necessidades de informação dos usuários". Em Ciência da Informação estudamos diversos tipos de fontes, que variam em conteúdo e formato, podendo assim dizer que todas elas têm características diferentes, mas o mesmo objetivo, que é suprir a necessidade informacional que varia entre cada usuário.

Ao falarmos de fonte de informação, automaticamente remete às formas de pesquisa e de recuperação dessa informação, e Lakatos e Marconi dividem as fontes de pesquisa em duas, pesquisas documentais

A característica da pesquisa documental é que a fonte de coleta de dados está restrita a documentos, escritos ou não, constituindo o que se denomina de fontes primárias. Estas podem ser feitas no momento em que o fato ou fenômeno ocorre, ou depois. (LAKATOS, MARCONI, 2003 p. 174)

E pesquisas Bibliográficas.

A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais: rádio, gravações em fita magnética e audiovisuais: filmes e televisão. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, querem publicadas, quer gravadas. (LAKATOS, MARCONI, 2003 p. 183)

Com isto, podemos considerar que jogos eletrônicos têm características de fontes secundária, por terem aspectos visuais, sonoros e afins. Assim, os jogos eletrônicos são uma fonte de informação, trazem um tipo de conhecimento que supre a necessidade de informação dos seus usuários, os jogadores, e também é de onde são retiradas informações sobre o *storyline* do mesmo, pois atualmente os jogos têm investido bastante em construção de mundo, história e *lore*, para melhorar a imersão dos usuários no universo criado pelo jogo.

Para poder classificar os jogos eletrônicos como fonte de informação, é necessário conhecer o que é, e quais são as fontes de informação. Compreende-se de fonte informacional tudo aquilo que atende a necessidade informacional do usuário independentemente do meio em que ele está inserido.

Cunha (2001) divide as fontes de informação em 3 categorias: Primárias, secundárias e terciárias. e Blattmann explica:

As fontes primárias são aquelas que pertinentes ao produto de informação elaborado pelo autor, por exemplo, artigos, livros, relatórios científicos, patentes, dissertações, teses. Diferencia-se de fontes secundárias que revelam a participação de um segundo autor, produtor como no caso das bibliografias, os dicionários e as enciclopédias, as publicações ou periódicos de indexação e resumos, os artigos de revisão, catálogos, entre outros...

Enquanto as fontes terciárias podem ser mencionadas como as bibliografias de bibliografias, os catálogos de catálogos de bibliotecas, diretórios, entre outros. (BLATTMANN, 2015 apud ARAÚJO, 2015)

Em 2001 Cunha trouxe uma classificação das fontes presentes na época, mostrando onde cada tipo de fonte se encaixava:

Quadro 2: Exemplos de fonte primária, secundária e terciária segundo Cunha, 2001

Fontes		
Primárias	Secundárias	Terciárias
Congressos e conferências	Bases de dados e bancos de dados	Bibliografias de bibliografias
Legislação	Bibliografias e índices	Bibliotecas e centros de informação
Nomes e marcas comerciais	Biografias	Diretórios
Nomes e marcas comerciais	Catálogos de bibliotecas	Financiamento e fomento à pesquisa
Normas técnicas	Centros de pesquisa e laboratórios	Guias bibliográficos
Patentes	Dicionários e enciclopédias	Revisões da literatura
Periódicos	Dicionários bilíngües e multilíngües	
Projetos e pesquisas em andamento	Feiras e exposições	
Relatórios técnicos	Filmes e vídeos	

Teses e dissertações	Fontes históricas	
Traduções	Livros	
	Manuais	
	Internet	
	Museus, herbários, arquivos e coleções científicas	
	Prêmios e honrarias	
	Redação técnica e metodologia científica	
	Siglas e abreviaturas	
	Tabelas, unidades, medidas e estatística	

Fonte: Dados de Pesquisa

É importante ressaltar que o estudo foi realizado em 2001 e, pelo período que se passou, houveram diversas mudanças, principalmente tecnológicas. Com isso, é possível afirmar que as fontes de informação por ele citadas ainda são válidas, apesar de haver necessidade de uma nova avaliação de possíveis fontes. De acordo com a tabela e a definição de Blattmann, jogos eletrônicos se encaixariam como fonte secundária, pois admite aspectos visuais, sonoros e internet (em alguns casos).

3 JOGOS ELETRÔNICOS: benefícios cognitivos

Os jogos eletrônicos trazem diversos benefícios para o desenvolvimento cognitivo daqueles que fazem o uso da ferramenta. Esses benefícios podem ser aplicados em conhecimentos didáticos, pois a ideia de implantar jogos eletrônicos no dia a dia dos jovens é um assunto que vem sendo bastante discutido por diversas áreas.

Recentemente, estudiosos trouxeram o termo “gamificação” para se referir às atividades escolares que utilizam jogos eletrônicos como meio informacional. No livro *Gamification* a definição de gamificação é “a utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em games para engajar pessoas, motivar ação, promover a aprendizagem e resolver problemas” (KAPP, 2012 *apud* ALVES, 2014).

3.1 HABILIDADES COGNITIVAS

Provavelmente você está se perguntando “Mas o que é cognição?”, e caso você não saiba, o Dicionário Online de Português, define cognição como “Aquisição de conhecimento; capacidade de discernir, de assimilar esse conhecimento; percepção”, e para a psicologia é definido como “Agrupamento de processos mentais a partir dos quais é possível perceber, pauta-se nos sentidos, pensamentos, memórias, etc.”.

A partir disso, são desenvolvidas habilidades, chamadas habilidades cognitivas, que são atividades realizadas pelo cérebro as quais são desenvolvidas para termos autonomia para realizá-las no cotidiano. Tendo isso em mente, aqui se evidenciará como os jogos eletrônicos auxiliam as pessoas que os utilizam a desenvolverem esses tipos de conhecimento cognitivo, e assim, aperfeiçoam suas habilidades cognitivas.

Alguns autores, como Smith e Kosslyn (2008), classificam algumas habilidades cognitivas, as mais presentes nas obras desses autores são: Percepção, Linguagem, Atenção, Memória e Pensamento. Assim, nos baseando em outras fontes que falavam sobre esse assunto, destrinchamos cada uma destas habilidades, trazendo alguns aspectos que estão mais presentes no cotidiano dos jogadores, como: foco, memória,

atenção, agilidade, percepção auditiva, percepção visual, comunicação escrita, comunicação oral, coordenação motora, habilidade social, raciocínio lógico, planejamento e percepção espacial.

4. JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO

Além do que já foi retratado como benefício na cognição, os jogos como material didático é um tema bastante discutido nas diversas áreas da educação. A educação passou por diversas transformações nos últimos anos, com a integração da geração Z nas escolas (nascidos entre 1990 e 2010), os professores se viram na necessidade de encontrar novas formas de educar.

O processo de aprendizagem é um sistema bastante complexo, os educadores têm que se colocar no lugar de seus alunos, que estão em diferentes gerações, e acompanhar o advento da tecnologia para alcançar a atenção destes alunos.

Jogar pode ser uma atividade interessante para motivar os alunos a mobilizarem recursos e superarem desafios, numa situação em que agir sem pensar, sem planejar e sem respeitar os limites não serve, não produz bons resultados, os quais ela realmente quer conquistar (MACEDO; PETTY; NORIMAR, 2005, p. 36)

A evolução tecnológica trouxe diversas formas de transmitir o conhecimento, onde saímos da ideia de que a única forma de disseminar o conhecimento é dentro da sala da aula apenas com livros e cadernos como fontes de informação. Atualmente, temos diversas ferramentas de softwares e distintas possibilidades que cabem às escolas escolher utilizá-las para acompanhar o desenvolvimento tecnológico.

Para uma discussão acerca da utilização dos jogos eletrônicos na educação, é necessário que haja um entendimento da diferença dos games usados nas instituições de ensino. A educação é caracterizada por ter um processo considerado antagônico ao jogo, pois, o jogo em si é uma atividade lúdica e divertida enquanto a educação seria considerada como algo mais “sério”.

Segundo Kishimoto (2011) o jogo apresenta sim funções educativas, e seu manuseio na educação é de suma importância para chamar a atenção daqueles nascidos na era da tecnologia. Sua característica lúdica faz com que os estudantes aprendam “brincando”, onde pode desenvolver a imaginação, pensamento e com isso construir conhecimento. Mas ainda assim, é importante saber diferenciar brincadeira de jogo, brincar consiste em uma atividade lúdica não estruturada (não

necessariamente precisa de um objetivo) e jogar é um composto de regras e objetivos com capacidade de desenvolver aprendizado e lidar com raciocínio lógico

5 RESIGNIFICAÇÃO DAS AULAS DIDÁTICAS NO PERÍODO DA PANDEMIA DE COVID-19 NO BRASIL

Perante a pandemia causada pela COVID-19, várias atitudes tiveram de ser tomadas em caráter de urgência. Uma dessas tomadas de decisões foi a suspensão de aulas presenciais nas instituições de ensino de todos os níveis no mundo todo. A Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), no período da pandemia do vírus SARS-CoV-2, teve suas atividades presenciais suspensas a partir do dia 16/03/2020. Durante este intervalo de tempo, as universidades de Pernambuco estiveram em contato frequente para estudar medidas resolutivas para a volta às aulas de seus estudantes matriculados.

Como método emergencial paliativo de retomar as aulas, a UFPE disponibilizou o “Semestre Suplementar 2020.3”, que tinha como metodologia o ensino à distância em que envolveu mais de 25 mil estudantes e quase 2 mil professores. Os estudantes com condições tecnológicas puderam fazer o uso da plataforma *google meet* para assistir as aulas de 2020.3. Iniciado no dia 24/08/2022, este semestre atípico estabeleceu novamente o contato de sala de aula após 5 meses de intervalo.

A interatividade entre o alunado e professor teve que ser reconstruída neste período atípico, onde todos tiveram que aprender novamente novas táticas para a boa convivência e interação durante as aulas.

Segundo Meira, tanto o estudante quanto o professor precisam, “sobretudo nas aulas virtuais”, fazer indagações a fim de proporcionar ambientes que promovam a geração de questões socialmente relevantes. “Em lugar de assumir o papel de quem absorve conhecimento, o novo estudante e o novo docente devem se empenhar em fazer perguntas, muitas perguntas, para atrair respostas inovadoras”, afirma. Agora, especificamente para a modalidade remota, o professor defende que os alunos e alunas sejam colocados para fazer atividades, pois “por meio da web, pode ficar mais evidente a passividade de alguns estudantes e, para driblar essa realidade, sugiro que sejam postos desafios práticos a fim de mobilizá-los”. (MEIRA apud REYNALDO, Renata, 2020)

Um problema eminente dessa volta às aulas eram as pessoas com problemas financeiros e, conseqüentemente, a falta de dispositivos tecnológicos como smartphones, notebooks, tablets ou internet para auxiliar nas aulas. Para amenizar esta pendência, a universidade optou, por meio do edital de inclusão digital, fazer a

distribuição de recursos, tablets ou dados móveis, onde possibilitou a permanência de alguns discentes da UFPE.

Com a tentativa de resolução do problema de inclusão digital, ainda havia a dificuldade, tanto dos professores quanto dos alunos, de reintegração do ambiente de sala de aula e readaptação aos novos métodos de ensino. A universidade recomendou que as aulas fossem divididas em duas modalidades, síncronas (encontro coletivo, onde o professor ministrava as aulas e os alunos estavam conectados simultaneamente no google meet) e assíncronas (atividades individuais da disciplina, que não ocorrem por transmissões ao vivo. Sendo a critério do docente a escolha de gravação de aulas ou atividades assíncronas).

6 JOGOS ELETRÔNICOS UTILIZADOS PELOS PROFESSORES DE BIBLIOTECONOMIA

Com o intuito de aperfeiçoar e readaptar o processo de aprendizagem no departamento de biblioteconomia da UFPE. Os professores desenvolveram novas metodologias de ensino-aprendizagem durante os semestres de 2020 e 2021, diversas estratégias e metodologias foram adotadas pelos professores em suas disciplinas, incluindo a gamificação, aplicando RDI em contextos não lúdicos.

A experiência com jogos eletrônicos no curso de biblioteconomia da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), num primeiro momento e antes da pandemia da COVID-19, ou seja, ainda em 2018, foi vivenciada no âmbito da disciplina Produção e Uso da Informação ministrada pelo Professor Dr. Diego Andres Salcedo e pela sua monitora Kézia de Lira Feitosa.

A proposta explicada à turma como modo de avaliação combinava a utilização das redes sociais digitais, especificamente Facebook e Instagram, e um produto resultante de criação e desenvolvimento das equipes. As redes sociais digitais foram espaços de colaboração entre as equipes da disciplina e a comunidade acadêmica da UFPE.

Nelas as equipes divulgaram amplamente que estavam à disposição dessa comunidade para sanar dúvidas e minimizar os confusos impactos da desinformação nas práticas informacionais cotidianas, particularmente, estudantis. Enquanto as perguntas do público-alvo começavam a indicar que algumas hipóteses de estudos na disciplina estavam sendo validadas, as equipes tinham um período específico para responder a cada questionamento.

O desafio era responder, por um lado, fundamentado em fontes de informações com credibilidade normativa e, pelo outro lado, desenvolver artefatos digitais como interface para as respostas. No transcorrer das interatividades digitais entre a comunidade acadêmica e as equipes da disciplina, considerado o monitoramento quantitativo semanal feito pela monitora e pelo docente, uma equipe ganhou destaque. O grupo havia escolhido desenvolver um ambiente digital virtual no jogo "the sims", similar ao espaço de uma biblioteca universitária, no qual foram inseridos

diversos e diferentes elementos de infraestrutura e personagens com funções específicas.

A relação interativa no jogo dava-se por meio de arquivos de áudio, captados e editados num aplicativo livre na Internet, pelos quais uma personagem (estudante) dialogava com uma bibliotecária (equipe). O alcance dos vídeos, incluídos elogios de ordem qualitativa, bem como um aumento exponencial de acessos, visualizações e curtidas (engajamento digital) foi significativo para o ganho de visibilidade dos perfis eletrônicos do Grupo de Pesquisa Imago e Humanidades Digitais (atualmente DasLab).

Nesse sentido, a experiência dessa equipe foi fundamental para que os debates e reflexões na disciplina tomasse um rumo que ninguém esperava, a saber: o impacto dos jogos eletrônicos/digitais como artefato digital paradidático com potencial para o aprimoramento tanto de uma didática lúdica, quanto para indicar o potencial dos jogos para o atendimento do público por uma biblioteca especializada: a universitária.

Durante a experiência como discente do Curso de Biblioteconomia da Universidade Federal de Pernambuco durante a pandemia de Covid-19 foi possível vivenciar algumas práticas adotadas pelos professores do Departamento de Ciência da Informação e aprender com as ferramentas utilizadas.

6.1 KAHOOT!

O *kahoot!* é uma plataforma criada para o aprendizado baseada em jogos lançado em 2013, já é utilizada como RDI nas escolas e outras instituições de ensino, mas se popularizou recentemente (2020) com o modelo de aulas remotas. Com este formato de ensino, o kahoot! proporciona que os usuários possam fazer o uso do recurso digital gamificado como metodologia de ensino e aprendizado lúdico, de forma com que os interagentes possam obter conhecimento de forma divertida.

Em 2020.1 a professora Dr^a. Edilene Maria da Silva fez o uso do jogo na disciplina de Gestão de Unidades de informação (BI593), pertencente ao curso de bacharelado de biblioteconomia no período de 2020.1. A didática utilizada foi a distribuição de materiais bibliográficos, relacionados ao assunto da disciplina e

aplicação de quizzes no *kahoot!* para acompanhar o desenvolvimento dos alunos matriculados.

A professora Marcela Lino da Silva, que ministrou a disciplina eletiva Informação e Meio Ambiente (BI651), também fez a utilização da ferramenta, tornando a disciplina mais dinâmica e com finalizações interessantes, onde a classe pôde visualizar por meio de gráficos com base nas perguntas respondidas, a interpretação dos textos e números de acertos dos estudantes da disciplina.

Ainda em 2020.1 na disciplina de preservação de documentos (BI607) e em 2021.1 em gestão documental (BI594), a professora Dr^a Thais Helen do Nascimento Santos utilizou o *kahoot!*, assim como a docente Edilene Silva, como forma de acompanhamento dos estudantes. A verificação se estão entendendo o assunto pela quantidade de respostas respondidas corretamente faz com que elas entendam se a didática está funcionando ou se é necessário readaptar a metodologia de ensino. De certa forma, o jogo proporciona um *feedback* rápido.

6.2 THE SIMS

Em 2020.3 (semestre suplementar) o Professor Dr. Maurício Rocha de Carvalho, fez o uso do *the sims* na disciplina práticas em biblioteconomia e ciência da informação (BI606). O docente, que fez doutorado em história da arquitetura e do urbanismo, utilizou de seus conhecimentos interdisciplinares para realizar a utilização prática de um jogo de arquitetura para mostrar o espaço de um laboratório de conservação. Em suas palavras, “foi uma surpresa para todos”.

A demonstração de um laboratório de conservação em um período remoto é de extrema importância para os estudantes do curso de biblioteconomia, pois, mesmo em um cenário diferente, onde as aulas fossem presenciais, um laboratório de conservação não estaria disponível na universidade, sendo necessário um deslocamento da turma para um local onde os estudantes pudessem visualizar um verdadeiro laboratório, visto que, na UFPE, o único disponível é do departamento de museologia.

Durante a experiência, os alunos puderam utilizar os jogos para exercitar as atividades orientadas pelo docente de criação de áreas e inserção dos equipamentos

necessários para a funcionabilidade de um laboratório de conservação no espaço disponibilizado.

6.3 GOOGLE FORMS

Apesar de não ser caracterizado como um jogo propriamente dito, o *google forms* é um software com elementos de jogos no modelo pergunta e resposta que foi bastante utilizado entre 2020 e 2021.

Como as universidades ainda fazem a aplicação de prova como forma avaliativa, o *google forms* foi o que mais se aproximou de satisfazer essa necessidade. O modelo utilizado como quiz de perguntas abertas e fechadas (à critério do docente) foi utilizado de forma recorrente como método avaliativo por quase todos os professores do departamento de biblioteconomia, principalmente nas disciplinas exclusivamente teóricas.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com tudo o que foi citado e estudado ao decorrer do texto, pode-se considerar que a inserção de jogos na biblioteca como ferramenta auxiliadora da educação é algo que pode ser bastante promissor, visto que, podem ser tratados como facilitadores, desenvolvedor de elementos cognitivos e motivadores naturais. Além de trazer jogos educativos, as bibliotecas podem desenvolver jogos para aproximação e conhecimento do seu público-alvo e comunidade, como, por exemplo, a aplicação de um quiz sobre quais tipos de obras os usuários gostariam que fossem disponibilizadas no acervo.

Como Unidade de Informação, são deveres dos profissionais inseridos no local o dinamismo e a atualização dos seus meios e formas de disseminação da informação. Empresas, escolas e indústrias vêm trazendo novas formas de se comunicar com seu público, neste caso, especificamente, os nativos digitais, então, cabe a biblioteca ressignificar seus serviços oferecidos e atualizar a forma com que propaga a informação visando alcançar todos os públicos. Desta forma, as UI necessitam estar em contato com os profissionais da área de TI para que assim seja possível implantar esse novo tipo de serviço que possui potencial de ser uma ótima maneira de engajar a biblioteca e explanar seus serviços.

Os jogos eletrônicos foram de suma importância nesse período atípico da pandemia de Covid-19 no Brasil e os professores de todas as áreas tiveram que adaptar sua metodologia de ensino de acordo com a realidade de seus discentes, levando em consideração o aspecto econômico, alguns problemas inesperados como falta de internet, energia, ambiente inadequado para o acesso as aulas remotas, entre outros.

A criatividade acerca da transformação das aulas didáticas nesse período ficou a critério de cada professor e sua realidade de ensino. Alguns foram adeptos a novos softwares e elementos gamificados. Outros continuaram com a metodologia de ensino ou didáticas que já praticavam em sala de aula, apenas adaptada e repetida para o ensino remoto. No Curso de Biblioteconomia, alguns professores buscaram meios criativos como, por exemplo, a utilização do *Kahoot* e *The Sims*. Diante dos desafios, este trabalho concluiu que é os jogos eletrônicos auxiliaram os professores que dedicaram algum tempo a sua aprendizagem, assim, provendo outras experiências didáticas.

REFERÊNCIAS

- ALVES, F. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras um guia completo: do conceito à prática. São Paulo: DVS editora, 2014.
- ARAÚJO, N. C.; FACHIN, J. Evolução das fontes de informação. **Biblos**, Rio Grande do Sul, v. 29, n. 1, p. 81-96, fev. 2016. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/biblos/article/view/5463/3570>. Acesso em: 17 nov. 2021.
- BRASIL. Constituição. Parecer nº 492/2001, de 9 de julho de 2001. **Diário Oficial da União**, Seção 1, p. 50. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/diarios/755116/pg-50-secao-1-diario-oficial-da-uniao-dou-de-09-07-2001>. Acesso em: 01 out. 2022.
- CATIVELLI, A. S.; MONSANI, D.; JULIANI, J. P. Gamificação em bibliotecas: despertando a motivação nos usuários. **Encontros Bibli**, Florianópolis, v. 21, n. 45, p. 70-81, 2016. DOI: 10.5007/1518-2924.2016v21n45p70 Acesso em: 15 jul. 2021.
- CUNHA, M. B. da. **Para saber mais**: fontes de informação em ciência e tecnologia. Brasília: Briquet de Lemos, 2001.
- CRAWFORD, C. **Chris Crawford on Game Design**. [S.l.]: New Riders Games, 2003
- FLORA, A. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. São Paulo: DVS Editora, 2014. Disponível em: <https://bit.ly/3z6K4kC> Acesso em: 15 jul. 2021.
- HAX, F. C.; FERREIRA FILHO, R. C. M. **Jogos Eletrônicos e Educação**. Rio Grande do Sul, p. 209-247, 2015. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Raymundo-Filho-2/publication/283090894_Jogos_Eletronicos_na_Educacao/links/562a8fc808ae22b17031c966/Jogos-Eletronicos-na-Educacao.pdf. Acesso em: 04 out. 2022.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- KISHIMOTO, T. M. (Org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.
- KOSSLYN, St. M.; SMITH, E. E. **Procesos cognitivos**: modelos y bases neurales. Madrid: Pearson Education, 2008.
- JESUS, D. L. de; CUNHA, M. B. da. A biblioteca do futuro: um olhar em direção ao presente. **Informação & Informação**, Londrina, v. 24, n. 3, p. 311, 31 dez. 2019. Universidade Estadual de Londrina. <http://dx.doi.org/10.5433/1981-8920.2019v24n3p311>. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/134213>. Acesso em: 16 nov. 2021
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S.; NORIMAR, C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. São Paulo: Artmed. 2005
- OLIVEIRA, F. R.; MAZIERO, R. C.; ARAÚJO, L. S. Um estudo sobre a web 3.0. **Revista Interface Tecnológica**, [S.L.], v. 15, n. 2, p. 60-71, 30 dez. 2018. Interface Tecnológica. Disponível em:

<https://revista.fatectq.edu.br/index.php/interfacetecnologica/article/view/492>. Acesso em: 14 nov. 2021.

PALFREY, J.; GASSER, U. **Nascidos na era digital**: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Artmed, 2011.

PRIMO, A. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. **E-Compós**, v. 9, 2007. DOI: 10.30962/ec.153. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/153>. Acesso em: 14 nov. 2021.

SALA, F.; CASTRO FILHO, C. M. de. Formação do bibliotecário escolar: perspectivas curriculares dos países no contexto ibero-americano. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 18, n. 4, p. 1-20, jun. 2022. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/download/1846/1402>. Acesso em: 04 out. 2022

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of play**: game design fundamentals. Boston: MIT Press, 2003.

SAMPAIO, D. B.; BERNARDINO, M. C. R. O uso de metodologias alternativas no ensino de biblioteconomia: gamificação como estratégia pedagógica. **Revista Brasileira de Educação em Ciência da Informação**, v. 4, p. 100-117, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/71570>. Acesso em: 15 jul. 2021.

SCHWARTZ, G. **Brinco, logo aprendo**: educação, videogames e moralidades pós-modernas. São Paulo: Paulus, 2014.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by design**: implementing game mechanics in web and mobile apps. California: O'reilly, 2011.