



MÔNIA LORENA NASCIMENTO DA SILVA



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO - UFMA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO - PRPPG
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS – CCSO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO GESTÃO DE ENSINO DA EDUCAÇÃO
BÁSICA - PPGEEB

MÔNIA LORENA DO NASCIMENTO DA SILVA

**A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE INCENTIVO À LEITURA COM
ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO NA BIBLIOTECA ESCOLAR DO INSTITUTO
ESTADUAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO MARANHÃO (IEMA)
EM SÃO LUÍS**

São Luís

2024

MÔNIA LORENA DO NASCIMENTO DA SILVA

**GAMIFICAÇÃO COMO INCENTIVO À LEITURA COM ESTUDANTES DO ENSINO
MÉDIO NA BIBLIOTECA ESCOLAR DO INSTITUTO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO,
CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO MARANHÃO (IEMA) EM SÃO LUÍS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Gestão de Ensino da Educação Básica como etapa obrigatória para Qualificação no Mestrado Profissional Gestão de Ensino da Educação Básica.

Orientadora: Prof. Dr. Cenidalva Miranda de Sousa Teixeira

São Luís

2024

Imagem da capa: Gamificação em bibliotecas auxiliando a leitura

Criada por design gráfico

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Silva, Mônia Lorena do Nascimento da.

Gamificação como incentivo à leitura com estudantes do ensino médio no contexto da biblioteca escolar do Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia Do Maranhão IEMA em São Luís / Mônia Lorena do Nascimento da Silva. - 2024.

194 f.

Orientador(a): Cenidalva Miranda de Sousa Teixeira.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Gestão de Ensino da Educação Básica/ccso, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2024.

1. Gamificação. 2. Biblioteca. 3. Incentivo À Leitura. 4. Ensino Médio. I. Teixeira, Cenidalva Miranda de Sousa. II. Título.

MÔNIA LORENA DO NASCIMENTO DA SILVA

**GAMIFICAÇÃO COMO INCENTIVO À LEITURA COM ESTUDANTES DO ENSINO
MÉDIO NO CONTEXTO DA BIBLIOTECA ESCOLAR DO INSTITUTO ESTADUAL
DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO MARANHÃO (IEMA) EM SÃO
LUÍS**

Dissertação apresentada ao Programa de
Pós-Graduação em Gestão de Ensino da
Educação Básica como etapa obrigatória
para Qualificação no Mestrado Profissional
Gestão de Ensino da Educação Básica.
Orientadora: Prof. Dr. Cenidalva Miranda
de Sousa Teixeira

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dra. Cenidalva Miranda de Sousa Teixeira (Orientadora)
Doutora em Engenharia Elétrica - PPGEEB/UFMA

Prof. Dr. João Batista Bottentuit Júnior (Examinador 1)
Doutor em Educação - Tecnologia Educativa - PPGEEB/UFMA

Prof. Dr. Rômulo Martins França (Examinador 2)
Doutor em Informática na Educação – UFMA

A Deus, eu O amo!

Minha mãe - Lucidalva Brito do Nascimento,

meu pai - Antonio Luís da Silva,

meu esposo, Danilo Castro de Oliveira

pois sinto que cada um,

a sua maneira,

torce por mim.

A todos que estiveram ao meu lado, longe ou perto, em todos os momentos de

alegria e tristeza.

Aos que sabem das minhas lutas e alegram-se com minhas vitórias.

AGRADECIMENTOS

"A gente só precisa de alguém que acredita, o resto Deus faz. É por isso que sempre valorizei os meus começos e sempre supervalorizei quem esteve comigo, quem me estendeu a mão, quem me carregou no colo em tempos difíceis e não me deixou desistir. Há pessoas que são simples, mas de um coração tamanho e que, embora o tempo passe, a gente não esquece do bem que nos fez. Se hoje floresço é porque fui regado pelo amor, pelo carinho e pela confiança de alguém. Ninguém vence sozinho." (Cecília Sfalsin).

Agradeço, primeiramente, a Deus: meu consolador, minha força, meu melhor amigo. Sem Ele – não tenho dúvida – eu nada seria e nem haveria chegado aqui. Ele sabe de tudo, e faz as coisas agora para compreendermos depois, como afirma suas Sagradas Escrituras em João 13:7. Sou inexplicavelmente grata ao Senhor por todas as coisas! Obrigada, meu Pai, por ter dado vida aos meus sonhos, força para seguir em frente nos momentos de dificuldade, sabedoria para resolver os problemas, bálsamo para minhas dores e minhas angústias, além de inspiração para correr atrás das conquistas que já tive e que estão por vir. AMO O SENHOR.

Posteriormente, agradeço a minha mãe, Lucidalva Brito do Nascimento. Mãe, você é simplesmente a mulher da minha vida, aquela que me incentiva e que me ajuda sempre que necessário e, à sua forma, me mostra as duras realidades da vida. Obrigada por tudo! Eu te amo infinitamente, mãezinha!

Agradeço também a meu pai, Antonio Luís da Silva. Aquele trecho da música de Fábio Junior "[...] Pai, você foi meu herói, meu bandido, hoje é mais, muito mais que um amigo!" faz todo o sentido quando penso sobre você. Você é um dos grandes amores da minha vida e meu grande amigo. Amo você!

Bom, Lucas Antonio Nascimento da Silva, agradeço-te também. Você, sem dúvida, é o melhor irmão do mundo, Jhow, e me deu lindas pessoinhas para amar: a Sophia e a Eloísa. Todas as brigas, as confusões, os tapas, os murros, os empurrões etc., são minúsculos se comparados ao amor que sinto por você, embora, sei, às vezes isso não fique evidenciado.

Agradeço também aos meus irmãos Enrico Cunha da Silva e Ananda Cunha da Silva. Amo vocês demais!

Ao meu esposo Danilo Castro de Oliveira por toda a paciência, amor, dedicação e companheirismo. Sei que não foi fácil o percurso até aqui, mas que bom que você

estava ao meu lado todos os dias. Você é leveza e suporte em situações desafiadoras. Nenhuma conquista é completa sem você. Eu te amo!

Aos meus sogros, Anselmo de Oliveira Filho e Raimunda Inês Castro que foram e são mais que pais para mim no Estado do Maranhão. Obrigada por tudo.

Reconheço a graça de Deus ao me dar amigos e colegas valiosos que, distantes ou não, sempre me apoiaram. A Bíblia Sagrada, em Provérbios 18:24, afirma que “[...] há amigos mais chegados que irmãos”, e dentre eles cito Karla Rafiza Cunha Costa, Jonatan da Silva Gondinho, Larissa Porto Torres, Lílian Gatinho Santos Sousa, Ravel de Jesus Pinheiro, Andressa Farias Serra, Rafael Willian Pereira Serra, Zaira Lima, Allan Ferreira, Adriane Coelho, Thaliana Cruz Dantas, Marcela Marques, Ednelson Reis, Maíra Carla Moreira Aragão, Thaynara Ribeiro Pinheiro, Suzianne Raquel, Amanda Costa Prazeres, Samyr Marques Lima, Ana Carolina Fernandes, Francielle Bravin e Ricardo Bravin. Eu amo todos vocês!

Sou grata a minha orientadora Professora Doutora Cenidalva Miranda de Sousa Teixeira por ter acreditado na conclusão deste trabalho, por ter me acolhido como orientanda, por ter paciência e compreensão, além de ter me assistido nos momentos de aflição, foram dias de ansiedade e preocupação, mas o Senhor nos ajudou.

Minha gratidão aos professores de Português da Instituição na qual eu trabalho, que me deram suporte e auxílio no que diz respeito às obras escolhidas pelo vestibular da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA) e também sanaram minhas dúvidas sobre as concordâncias ou questões relacionadas à escrita, em especial à professora Adriane Coelho e Denise Cruz.

Meu muito obrigada ao Colégio Literato, em especial à Diretora Pedagógica do Ensino Médio, Reginne Matos, minha supervisora, por toda flexibilização de horário e apoio. Sei o quanto ficou feliz com minha conquista!

Gratidão a minha banca de qualificação e defesa, cujas considerações foram essenciais para o aprimoramento desse trabalho. Obrigada, professores Dr. João Batista Bottentuit Júnior e Dra. Isabel Cristina dos Santos Diniz.

Ao Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IEMA) por aceitar ser campo de pesquisa, bem como à professora Gisélia pelo auxílio e intermediação da aplicação da gamificação com seus estudantes.

Agradeço ao meu amigo e incentivador Edilson Reis. Obrigada pelos puxões de orelha, pelos conselhos e ajudas. Você foi fundamental para a chegada até aqui!

Ao Programa de Pós-Graduação em Gestão de Ensino da Educação Básica (PPGEEB) a minha gratidão pela oportunidade de aprendizado e realização de um sonho.

E, por fim, agradeço a todos que, direta ou indiretamente, passaram pelo meu caminho e me ajudaram de alguma maneira na conclusão deste trabalho. Hoje posso dizer: “Foi difícil, mas eu venci.”. Que venham os próximos desafios!

É preciso ter esperança, mas ter esperança do verbo esperar; porque tem gente que tem esperança do verbo esperar. E esperança do verbo esperar não é esperança, é espera. Esperançar é se levantar, esperar é ir atrás, esperar é construir, esperar é não desistir! (Paulo Freire)

RESUMO

Estudo sobre a gamificação como incentivo à leitura com estudantes do ensino médio no contexto da biblioteca escolar do Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IEMA) em São Luís. Tem como objetivo geral investigar como a gamificação pode ser utilizada como incentivo à leitura com estudantes do ensino médio no contexto de uma biblioteca escolar. E como objetivos específicos, foram adotados os seguintes: diagnosticar os conhecimentos sobre gamificação dos bibliotecários e estudantes do ensino médio do IEMA, identificar como a gamificação pode ser usada como incentivo à leitura, intervir junto aos estudantes, bibliotecários e a professora da turma de Literatura sobre o uso da gamificação na biblioteca do IEMA como forma de incentivo à leitura, acompanhando seu uso por meio de observação direta e registro de dados, visando a avaliação da sua eficácia e elaborar um *e-book* com sugestões e estratégias para utilização da gamificação na biblioteca escolar. Para atender aos objetivos da pesquisa, especifica-se: quanto a natureza da pesquisa, ela é aplicada, quanto aos objetivos ela é exploratória e descritiva com procedimento técnico pautado na pesquisa bibliográfica e estudo de caso, com abordagem qualitativa, do tipo intervenção pedagógica. Os sujeitos da pesquisa foram estudantes da 3ª série do Ensino Médio do IEMA, bibliotecários e uma professora de Literatura dessa instituição. Como instrumento de coleta de dados utilizamos questionário com os estudantes e bibliotecários, para estes, a aplicação foi antes e depois da atividade gamificada, além de uma entrevista não formal com a professora de Literatura, no primeiro encontro e um questionário com a docente após a aplicação da atividade gamificada com a turma, contamos com auxílio da professora de Literatura da 3ª série do Ensino Médio, que disponibilizou seus horários de aula para apresentação da proposta, bem como intermediou o contato com os estudantes para que pudesse ser executada a atividade e respondeu a uma entrevista ao final da jornada gamificada. A atividade gamificada visando o incentivo à leitura do livro *Manuelzão e Miguelim*, uma obra de leitura obrigatória para o vestibular da UEMA, foi aplicada com estudantes da 3ª série do ensino Médio do IEMA e teve acompanhamento direto pela mestrandia. Como resultado verificou-se, por meio do questionário aplicado que, a predominância dos bibliotecários considera que seria interessante o uso da gamificação como incentivo à leitura na biblioteca. Além disso, os estudantes em seus questionários pós-atividade gamificada também afirmaram que se sentiram satisfeitos e motivados ao participar da atividade gamificada e que a aplicação da atividade propôs serviu para gerar engajamento com a leitura da obra escolhida. Em concordância com o dito pelos estudantes, a professora, também em resposta à um questionário aplicado pós-atividade gamificada, afirmou que aplicação de jogos como recurso metodológico pode ser utilizada a fim de auxiliar a aprendizagem dos estudantes do ensino médio. Conclui-se que o uso da gamificação, tanto em sala de aula, quanto como forma de incentivo à leitura na biblioteca pode ser utilizado como ferramenta engajadora no processo de formação de leitores e no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chaves: Gamificação; Biblioteca; Incentivo à leitura; Ensino Médio; Jogos.

ABSTRACT

Study on gamification as an incentive to reading with high school students in the context of the school library at the Maranhão State Institute of Education, Science and Technology (IEMA) in São Luís. Its general objective is to investigate how gamification can be used as an incentive to reading with high school students in the context of a school library. And as specific objectives, the following were adopted: diagnose the knowledge about gamification of librarians and high school students at IEMA, identify how gamification can be used to encourage reading; diagnose with librarians and students about the use of gamification in the IEMA library as a way to encourage reading. Create an *e-book* with suggestions and strategies for using gamification in the school library. To meet the research objectives, it is specified: in terms of the nature of the research, it is applied, in terms of objectives it is exploratory and descriptive with a technical procedure based on bibliographical research and case study, with a qualitative approach, of the pedagogical intervention type. The research subjects were students in the 3rd year of high school at IEMA, librarians and a Literature teacher at that institution. As a data collection instrument, we used a questionnaire with librarians and students, for these, the application was before and after the gamified activity, in addition to a non-formal interview with the Literature teacher, in the first meeting and a questionnaire with the teacher after the application of the gamified activity with the class, we had the help of the Literature teacher from the 3rd year of high school, who made her class schedule available to present the proposal, as well as intermediating contact with the students so that it could be carried out the activity and responded to an interview at the end of the gamified journey. The gamified activity aimed at encouraging the reading of the book *Manuelzão e Miguelim*, a mandatory reading work for the UEMA entrance exam, was applied to students in the 3rd year of high school at IEMA and was directly monitored by the master's student. As a result, it was verified, through the questionnaire applied, that the predominance of librarians consider that it would be interesting to use gamification as an incentive to reading in the library. Furthermore, students in their post-gamified activity questionnaires also stated that they felt satisfied and motivated when participating in the gamified activity and that the application of the proposed activity served to generate engagement with reading the chosen work. In agreement with what the students said, the teacher, also in response to a questionnaire applied after the gamified activity, stated that the application of games as a methodological resource can be used in order to assist the learning of high school students. It is concluded that the use of gamification, both in the classroom and as a way of encouraging reading in the library, can be used as an engaging tool in the process of training readers and in the teaching-learning process.

Keywords: Gamification; Library; Encouraging Reading; High school; Games.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ATRICON	Associação dos Membros dos Tribunais de Contas do Brasil
BE	Biblioteca Escolar
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
BRAPCI	Base de Dados em Ciência da Informação
FIC	Cursos de Formação Inicial e Continuada
IEMA	Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão
NTNU	Universidade Norueguesa de Ciência da Tecnologia
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
PPGEEB	Programa de Pós-Graduação em Gestão do Ensino da Educação Básica
PRPPG	Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação -
QR CODE	Quick Response Code
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
TDIC	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
UEMA	Universidade Estadual do Maranhão
UFMA	Universidade Federal do Maranhão

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Razão para o público leitor não ler mais	29
Figura 2 - Comparativo entre os índices de 2015 e 2019 sobre a faixa etária dos leitores-	30
Figura 3 – Interesse dos jogadores segundo Bartle	47
Figura 4 – Página inicial do Kahoot!.....	52
Figura 5 – Página inicial do Classcraft	53
Figura 6 – Página inicial do Classdojo	54
Figura 7 – Pagina inicial do Quizlet.....	55
Figura 8 – Página inicial do Quizizz	56
Figura 9 – Teoria do flow.....	57
Figura 10 - Habitica	66
Figura 11 – Mapa de localização via satélite da sede do IEMA	75
Figura 12 – Apresentação da proposta para os alunos.....	80
Figura 13 – Entrega dos certificados para os alunos participantes da jornada gamificada.....	81
Figura 14 – Brinde e cartão de agradecimento pela participação na atividade	82
Figura 15 - Sugestão de capa para o E-book.....	83
Figura 16 – Qual a sua idade?	84
Figura 17 – Qual o seu nível de escolaridade?	85
Figura 18 – Com base no que é vivenciado no dia-a-dia em seu ambiente de trabalho, você acredita que os estudantes do ensino médio estão com baixo índice de leitura?	86
Figura 19 – Quais das práticas abaixo você já usou para trabalhar a leitura na instituição de ensino na qual você trabalha?.....	87
Figura 20 - Levando em consideração que os estudantes do ensino médio são movidos a desafios, você pensaria em utilizar algum método de incentivo à leitura dentro dessa perspectiva?	88
Figura 21 - Se na pergunta anterior sua resposta foi sim, cite exemplos de métodos de incentivo à leitura que você usaria	88
Figura 22 - Você já ouviu falar sobre gamificação?.....	89

Figura 23 - Em uma escala de 0 a 10, você acredita que os estudantes se sentiriam mais empolgados em desafios individuais ou competições em grupo quando se trata da aplicação da gamificação nas atividades de leitura?	90
Figura 24 – A instituição de ensino em que você trabalha lhe prepara para ter um entendimento claro de como funciona na prática a gamificação com seus estudantes?	91
Figura 25 - Você participaria de uma formação sobre gamificação em biblioteca?...91	
Figura 26 – Idade dos participantes	93
Figura 27 - Você consulta algum material bibliográfico (livros, revistas, etc.) disponível na biblioteca da escola?	93
Figura 28 – Você vai à biblioteca incentivado pelo (a)?	94
Figura 29 – Na biblioteca você sempre encontra o material que procura?	95
Figura 30 – Como você avalia o atendimento na biblioteca?	96
Figura 31 – Você gosta de ler?	97
Figura 32 – A biblioteca incentiva o gosto pela leitura?	98
Figura 33 – Qual o gênero textual você mais se identifica e teria interesse em buscar na biblioteca?	98
Figura 34 – Quais os conhecimentos você tem sobre gamificação?.....	99
Figura 35 – Você acredita que um método, ferramenta ou sistema, que reconheça e/ou recompense os estudantes mais bem avaliados ao final de um semestre, promovendo uma disputa sadia entre os estudantes, possa ser eficiente para motivar e engajar no propósito de melhorar as aulas e, conseqüentemente, o ensino?.....	100
Figura 36 - Acredita que se sentiria mais motivado a ler e pegar livros na biblioteca da sua escola se ao final de cada semestre fosse feito um ranking sobre os empréstimos de cada usuário?	101
Figura 37 - Pensa que aplicar a gamificação como forma de incentivar à leitura das obras obrigatórias para o vestibular da UEMA seja uma boa estratégia de estudo para o vestibular?	102
Figura 38 – Imagem disponibilizada no dia 01/07/2024 em grupo do WhatsApp para orientar sobre o cronograma do projeto	103
Figura 39 – Imagens disponibilizadas em grupo do WhatsApp para orientar sobre os dias pendentes para o lançamento da fase 1	104
Figura 40 – Modelo de certificado de participação entregue aos estudantes que aceitaram entrar no desafio gamificado	105

Figura 41 – Imagem de apresentação da proposta.....	106
Figura 42 – Licença do produto.....	111
Figura 43 – QR-Code do produto da pesquisa.....	113

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Benefícios que a adoção da gamificação pode trazer à biblioteca	59
Quadro 2 - Orientações para a gamificação em bibliotecas	69
Quadro 3 – Sugestão de processo gamificado na biblioteca	73

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	17
2 LEITURA: algumas considerações	22
2.1 Aspectos conceituais	22
2.2 Importância da leitura na formação do indivíduo	24
2.3 Cenário de leitura no Brasil	27
3 BIBLIOTECA ESCOLAR E BIBLIOTECÁRIO: desafios e perspectivas	32
4 GAMIFICAÇÃO	40
4.1 Conceituação da gamificação	42
4.2 Mecânicas de jogos	44
4.3 Perfil dos jogadores	46
4.4 Função motivadora	48
4.5 Gamificação na educação	50
4.6 Plataformas que podem ser utilizadas como parte da gamificação	51
4.6.1 Kahoot!	51
4.6.2 Classcraft	52
4.6.3 ClassDojo	53
4.6.4 Quizlet	54
4.6.5 Quizizz	55
4.7 Utilização da teoria do <i>Flow</i> na gamificação	56
5 GAMIFICAÇÃO NA BIBLIOTECA ESCOLAR	59
5.1 Gamificação como incentivo à prática da leitura	60
5.2 Exemplos de gamificação em outros tipos de bibliotecas	64
5.3 Procedimentos para implementar a gamificação em bibliotecas	69
5.1.1 Compreenda o problema e o contexto	70
5.1.2 Compreenda quem são os jogadores:	70
5.1.3 Critérios norteadores e missão do jogo	70
5.1.4 Desenvolva ideias para o jogo	71
5.1.5 Definição do jogo e de sua mecânica	71
5.1.6 Teste em baixa, média e/ou alta fidelidade	71
5.1.7 Implementação e monitoramento	72
5.1.8 Mensuração e avaliação	72
6 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	74

6.1 Descrição da pesquisa.....	74
6.2 Local da pesquisa	75
6.3 Fases da pesquisa	78
6.4 Sujeitos da pesquisa.....	79
6.5 Instrumentos e procedimentos da coleta de dados	79
6.6 Descrição do produto da pesquisa.....	82
7 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS INICIAIS	84
7.1 Concepção dos bibliotecários do IEMA	84
7.2 Concepção dos estudantes do IEMA.....	92
8 PROJETO DE GAMIFICAÇÃO COM BASE NA OBRA MANUELZÃO E MIGUILIM DE GUIMARÃES ROSA	103
8.1 Momento formativo com as bibliotecárias e a professora	106
9 RESULTADOS APÓS A APLICAÇÃO DA ATIVIDADE GAMIFICADA	108
9.1 A visão dos estudantes	108
9.2 A visão da professora de Literatura	110
10 PRODUTO EDUCACIONAL DA PESQUISA: processo de elaboração	111
10.1 Detalhamento do produto educacional	112
11 CONSIDERAÇÕES FINAIS	114
REFERÊNCIAS.....	117
APÊNDICES	126

1 INTRODUÇÃO

A aprendizagem escolar tem passado por transformações e há uma constante discussão sobre as melhores práticas de ensino em sala de aula, visando a potencialização da aprendizagem. Diante desse contexto, a biblioteca escolar também precisa estar em sintonia com essas mudanças, inclusive no que diz respeito ao incentivo à leitura.

Ler vai além da decodificação de palavras, tendo em vista que é um ato de atribuir significado e sentido ao texto, de forma que seja influenciado pela história de vida e da perspectiva individual do leitor (Pereira, 2012) e, cabe aos pais e professores o desempenho do papel crucial no incentivo à leitura nas fases da infância e adolescência.

Entretanto, observa-se, o encantamento pela leitura não é sustentando ao longo do Ensino Fundamental Anos Iniciais, Anos Finais e Ensino Médio. Assim, é necessário um planejamento e orientação no que diz respeito ao incentivo à leitura, de forma que alcance o proposto que é a potencialização na formação de leitores no que diz respeito à criação de senso crítico (Viana, 2024).

A leitura é considerada um hábito imprescindível para o desenvolvimento do conhecimento, entretanto esse hábito, segundo pesquisas, não está presente na vida de forma significativa na vida dos estudantes. Pode-se verificar um baixo índice de leitura, onde, de acordo com os dados, entre 66,3% dos estudantes brasileiros entre 15 e 16 anos, o livro mais longo lido não passou de 10 páginas (Figueiredo, 2023).

A escola desempenha um papel fundamental no incentivo à leitura e, sem o planejamento adequado em sala de aula, a literatura pode ser reduzida a trivialidade.

De acordo com estudos, o Brasil está em 52º lugar em ranking internacional de leitura (Pille, 2023). Embora os índices mostrem dados negativos relacionados à leitura, os jovens brasileiros consideram o hábito da leitura como algo positivo e o associam a melhores resultados socioeconômicos, bem como a melhores resultados educacionais (Figueiredo, 2023).

Com a abordagem de Nielsen Bookdata (2023) a respeito dos baixos índices de leitura, pode-se concluir que as pessoas têm ido cada vez menos à biblioteca, por isso, pensou-se numa estratégia que pudesse atrair os estudantes para à biblioteca e estimulá-los a leitura, visando a melhora desses índices.

Assim, o trabalho nasce de uma ideia sobre o uso da gamificação como estratégia utilizada na biblioteca como incremento motivacionais para fins educativos de forma positiva, gerando um maior interesse na leitura e acesso a materiais disponibilizados na biblioteca escolar.

A gamificação é uma metodologia ativa e consiste na aplicação de elementos e técnicas de jogos em contextos não relacionados a jogos, como negócios, educação, saúde, entre outros, com o objetivo de engajar pessoas, motivar ações, promover o aprendizado ou resolver problemas específicos. Essa estratégia utiliza mecânicas de jogo, como pontuação, desafios, níveis, recompensas e feedback imediato, para tornar tarefas ou atividades mais atraentes e envolventes e pode ser usada, inclusive, em bibliotecas (Gadelha Júnior, 2021).

As bibliotecas escolares são ambientes relevantes no contexto da formação do leitor e incentivo à leitura, podendo o bibliotecário ser o agente responsável pelo engajamento dos usuários, sejam eles estudantes, professores ou comunidade externa. Dessa forma, visando o estímulo à leitura, a gamificação vem sendo adotada em algumas bibliotecas do mundo.

O interesse pela temática surgiu em decorrência do gosto pelos jogos, aliado ao interesse de pesquisa sobre a temática na minha área de formação, a biblioteconomia que, de certa forma, está associada à minha área de atuação profissional, a educação. Desde criança, sempre gostei de jogos e os jogos me trazem uma memória afetiva da época em que meu irmão e eu jogávamos quando mais novos, os jogos nos traziam ao mesmo tempo uma sensação de cumplicidade, por fazermos juntos, e ao mesmo tempo um sentimento de empolgação e disputa pela vitória. Ao crescer, o amor pelos jogos continuou, embora por vezes a vida adulta nos traga outras demandas para investir o tempo. Assim, entrei no curso de Biblioteconomia e atuei como assistente de biblioteca em uma faculdade particular em São Luís. Posteriormente, mesmo com a formação em Biblioteconomia, fui tendenciada a trabalhar em escolas, e desde então já se vão 10 anos trabalhando em conjunto com a Coordenação Pedagógica do Ensino Médio em escolas particulares. Com a pandemia, no ano de 2020, muitos professores se viram obrigados a fazer uso de recursos tecnológicos e também de meios que pudessem fixar a atenção do aluno para aprender e apreender os conteúdos dados em aula e uma das formas para isso foi o uso da gamificação, prática que perdura até nos dias de hoje no contexto educacional e em outros ambientes também. Com o ingresso no PPGEED, pensei em

aliar o gosto pelos jogos à minha área de formação, de forma que a escrita sobre a temática fosse leve e relevante, não só para mim, mas para outras pessoas também, por considerar que a gamificação e o uso dos jogos podem atrair a atenção de pessoas, visando um engajamento dos usuários na biblioteca ou em sala de aula e também aumentar o estímulo a motivação da leitura. Assim, esse amor pelos jogos associado à leitura poderá ser compartilhado com outras pessoas.

Diante disso, a investigação partiu do seguinte questionamento: Como a gamificação pode ser utilizada na biblioteca escolar de uma escola pública em São Luís?

Têm-se como objetivo geral da investigar como a gamificação pode ser utilizada como incentivo à leitura com estudantes do ensino médio no contexto de uma biblioteca escolar.

Como objetivos específicos, têm-se os seguintes:

- Diagnosticar os conhecimentos sobre gamificação dos bibliotecários e estudantes do ensino médio do IEMA;
- Identificar como a gamificação pode ser usada como incentivo à leitura;
- Intervir junto aos estudantes, bibliotecários e a professora da turma de Literatura sobre o uso da gamificação na biblioteca do IEMA como forma de incentivo à leitura, acompanhando seu uso por meio de observação direta e registro de dados, visando a avaliação da sua eficácia;
- Construir um *e-book* com sugestões e estratégias para utilização da gamificação na biblioteca escolar.

Para atender aos objetivos da pesquisa, o percurso metodológico especifica-se da seguinte forma: quanto a natureza da pesquisa, ela é aplicada, quanto aos objetivos ela é exploratória e descritiva com procedimento técnico pautado na pesquisa bibliográfica e estudo de caso, com abordagem qualitativa, do tipo intervenção pedagógica (Damiani *et al.*, 2013).

Como instrumento de coleta de dados utilizamos questionário com os estudantes e bibliotecários. Para os estudantes, a aplicação foi antes e depois da atividade gamificada. Contamos também com o auxílio da professora de Literatura da 3ª série do Ensino Médio, que disponibilizou seus horários de aula para apresentação da proposta, bem como intermediou o contato com os estudantes para que pudesse ser executada a atividade e respondeu a uma entrevista ao final da jornada gamificada. Implementamos e aplicamos uma atividade gamificada visando o

incentivo à leitura do livro *Manuelzão e Miguelim*, de Guimarães Rosa, uma obra de leitura obrigatória para o vestibular da UEMA no ano de 2024, aplicada com estudantes da 3ª série do ensino Médio do IEMA, após a aplicação da jornada gamificada, aplicamos um questionário com os estudantes e a professora, além disso fizemos uma breve formação com estes sobre a gamificação.

Diante do exposto, o trabalho está dividido em 11 seções, a saber:

A primeira seção faz-se esta introdução da temática de pesquisa, falando sobre um breve contexto da leitura no Brasil, assim como a origem da mesma, a problematização, os objetivos e a justificativa do tema de pesquisa, bem como a delimitação do tema escolhido para estudo e outras questões pertinentes ao assunto escolhido e a organização do trabalho.

Na segunda seção, aborda-se questões relacionadas a leitura, traz-se conceitos e fala-se da sua importância na formação do indivíduo, bem como apresenta o cenário da leitura no Brasil, onde verifica-se uma defasagem na leitura a nível do País, entretanto, afirma-se que a escola e os professores desempenham um papel de suma relevância nesse contexto, de forma que podem auxiliar na manutenção do interesse pela leitura em crianças e adolescentes.

A terceira seção discorre sobre a biblioteca escolar, que tem essa nomenclatura por ser uma unidade de informação localizada em instituições escolares, que precisam atender as demandas e práticas pedagógicas, além disso essa seção aborda os desafios, origens e perspectivas desse tipo de biblioteca frente as tecnologias.

Já a quarta seção trata sobre a gamificação, aspectos gerais, seus conceitos, mecânicas e utilização de plataformas que podem ser utilizadas para auxiliar na gamificação, além de trazer algumas características e considerações sobre o uso da teoria do Flow na gamificação.

A quinta seção traz a gamificação para o contexto da biblioteca escolar, relacionando os games à biblioteca e discorre como a gamificação pode auxiliar os estudantes ou o indivíduo de forma geral no incentivo à leitura. Essa seção também traz exemplos de gamificação em outros contextos de bibliotecas, trazendo um passo-a-passo de como essa implementação deve ser realizada.

No que diz respeito a sexta seção, apresenta-se os procedimentos metodológicos da pesquisa, com descrição e percurso de cada etapa. É nessa seção que falamos sobre os sujeitos da pesquisa, local escolhido, as fases da pesquisa e

instrumentos utilizados na coleta de dados, além disso, nesse tópico também fala-se brevemente sobre a descrição do produto da pesquisa escolhido.

A seção sete fala sobre a análise e interpretação dos dados, tanto na concepção dos bibliotecários do IEMA, como na concepção dos estudantes do IEMA, com estes antes da atividade gamificada.

A forma de implementação do projeto de forma descritiva está na seção oito, onde foi colocada cada etapa do que foi feito para aplicação da gamificação com base na obra de Guimarães Rosa, Manuelzão e Miguilim, obra utilizada como base para a gamificação nesse caso específico.

Os resultados obtidos após a atividade gamificada fazem parte da seção nove, onde podemos encontrar a visão dos estudantes e bibliotecários depois da participação na jornada gamificada sobre o livro Manuelzão e Miguilim de Guimarães Rosa.

Na seção dez apresenta-se o produto educacional como proposta de *E-book*, visando a possibilidade de implementação da gamificação em contextos de bibliotecas, de forma que haja um maior incentivo à leitura.

A seção onze traz as considerações finais sobre a pesquisa e possíveis possibilidades de estudos. E por fim, têm-se as referências utilizadas no desenvolvimento da dissertação, assim como os apêndices.

2 LEITURA: algumas considerações

Essa seção conterá aspectos relacionados ao conceito de leitura, bem como os tipos, importância da leitura na formação do indivíduo crítico e uma breve abordagem sobre o panorama brasileiro da leitura.

2.1 Aspectos conceituais

A leitura está presente no dia a dia de diversas formas, a todo momento estamos lendo algo, seja pessoas ou coisas. Assim, abordar a leitura é discorrer sobre algo que usamos para extrair de algo o seu valor, que traz importância ou significado, esse ato não está somente voltado ao reconhecimento de signos linguísticos (Alexandre, 2019).

Ler é uma das experiências mais enriquecedoras e transformadoras que um ser humano pode passar. Ela nos transporta para outros mundos, nos coloca em contato com diferentes culturas, expande nossos conhecimentos e aguça nossa criatividade. Mas, além do prazer e da diversão, a leitura traz consigo uma série de benefícios que vão muito além da simples compreensão de palavras escritas (Aurora Neta, 2017).

A leitura, na sua essência, é um processo complexo e multifacetado que transcende a mera decodificação de símbolos escritos. É uma jornada intelectual que envolve a interação ativa do leitor com o texto, promovendo a construção de significados, o desenvolvimento do senso crítico e a ampliação do conhecimento (Aurora Neta, 2017).

Por definição, a leitura pode ser vista como um processo cognitivo que envolve a compreensão e interpretação de um texto escrito, usando habilidades linguísticas, conhecimentos prévios e inferências para extrair o significado da mensagem transmitida. Essa atividade dinâmica vai além da decodificação mecânica das palavras, exigindo do leitor um engajamento ativo com o conteúdo, o que o torna um participante essencial na construção do sentido (Alexandre, 2019).

Para Solé (1998), a leitura “[...] é um processo de interação entre leitor e o texto; neste processo tenta-se satisfazer [...] os objetivos que guiam a leitura.” De acordo com essa definição, considera-se importante a interação entre o que é lido com o leitor, de forma que um seja relevante ao outro.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) traz algumas considerações no eixo leitura e considera as seguintes dimensões:

1) compreensão de textos lidos e reflexões sobre as suas finalidades e os contextos em que foram produzidos (autor, época, lugar, modos de circulação, dentre outros); 2) desenvolvimento das habilidades e estratégias de leitura necessárias à compreensão dos textos (antecipar sentidos, ativar conhecimentos prévios, localizar informações explícitas, elaborar inferências, apreender sentidos globais do texto, reconhecer tema, estabelecer relações de intertextualidade *etc.*); 3) compreensão de textos, considerando-se os efeitos de sentido provocados pelo uso de recursos linguísticos; 4) ampliação do vocabulário, a partir do contato com textos e obras de referência, dentre outras possibilidades; 5) reconhecimento de planos enunciativos e da polifonia, identificando-se as diferentes vozes presentes nos textos; 6) reflexões relativas às temáticas tratadas nos textos. A progressão dos conhecimentos relacionados ao eixo leitura é estabelecida, considerando-se a participação dos/as estudantes em eventos de leitura compartilhada, exercitando-se a compreensão por meio da escuta e da experiência de leitura silenciosa, da leitura de textos integrais e autênticos em todas as etapas da Educação Básica, bem como a compreensão da construção tipológica dos gêneros (o narrar, o argumentar, o expor, o instruir, o relatar). Considera-se, ainda, o grau de complexidade dos textos, que requer estratégias de leitura diferenciadas (Brasil, 2018, p. 37).

De acordo com o documento, as práticas de leitura devem buscar o desenvolvimento das habilidades previstas por meio de uma abordagem textual contextualizada, explorando os diversos objetos de conhecimento.

Assim, o ato de ler tem início com a leitura de mundo, onde o indivíduo dispõe de conhecimentos prévios que estão em sua memória, trazendo informações que construídas no decorrer da vida e do seu contexto presenciado. Freire (1999) diz que “[...] a leitura do mundo precede a leitura das palavras”, ou seja, o ato de ler perpassa pelas experiências do indivíduo com o mundo, experiências essas que podem trazer significado particular a cada um.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de Língua Portuguesa, a leitura textual é

[...] um processo no qual o leitor realiza um trabalho ativo de construção do significado do texto, a partir dos seus objetivos, do seu conhecimento sobre o assunto, sobre o autor, de tudo o que sabe sobre a língua: características do gênero, do portador, do sistema de escrita, *etc.* Não se trata simplesmente de extrair informação da escrita, decodificando-a letra por letra, palavra por palavra. Trata-se de uma atividade que implica, necessariamente, compreensão na qual os sentidos começam a ser constituídos antes da leitura propriamente dita. (Brasil, 1998, p. 69).

Com esse conceito, podemos inferir que o ato de ler não é apenas a decodificação de palavras, mas de interpretação e busca de sentidos, de forma que seja criado um pensamento crítico sobre determinado contexto, ou seja, o ato de ler vem antes da leitura e vai além dela.

2.2 Importância da leitura na formação do indivíduo

A leitura é algo que representa o mundo em diversas perspectivas e, no que diz respeito aos leitores, tem influência na formação crítica do indivíduo, visto que tem relação com o desenvolvimento, que diante do contexto histórico cultural sabe-se que a grande parte das classes dominantes veem a leitura como uma ferramenta de instrução e ampliação de horizontes. E diante dessa ideia, a leitura pode ser vista como uma fonte de prazer, mas também de sobrevivência frente às classes dominantes (Alexandre, 2019).

Assim, infere-se que a leitura tem poder tanto no meio social, quanto psicológico dos indivíduos, de forma que pode aprimorar seus conhecimentos científicos, podendo desenvolver sua

[...] imaginação, a criatividade e facilita na aquisição dos conhecimentos e valores. Lendo frequentemente, o estudante cria familiaridade com o mundo da escrita. Ao se aproximar da escrita, o estudante encontrará facilidade de se relacionar com as pessoas, de escrever uma redação, um artigo, uma resenha, um resumo entre vários outros, ajudando também em outras disciplinas escolares, pois, o principal suporte para a aprendizagem na escola é a leitura e a escrita. Ler se torna importante para escrever corretamente as palavras, isto é, ajuda a fixar as regras gramaticais. Vale lembrar que a gramática normativa (GN) deve ser ensinada a partir do texto, de uma forma contextualizada e interativa. (Dorneles, 2012, p. 04).

A leitura proporciona ao leitor o ato de criação e recriação dos seus pensamentos e posicionamentos diante do mundo, tendo em vista que possibilita a construção de novos conhecimentos e mudanças no contexto social.

Assim, a leitura é uma prática indispensável no âmbito escolar e desempenha um papel de suma importância no processo de ensino e aprendizagem, pois favorece a construção de conhecimentos. O ato de ler deve promover autonomia e criticidade ao leitor, possibilitando o ato reflexivo a ele (Alexandre, 2019).

Na escola, devem ser desenvolvidas atividades que envolvam a leitura, visando instigar os estudantes à reflexão sobre os conceitos abordados, de forma que o

discente suscite novas habilidades, conforme diz Infante (2000, p. 57) onde afirma que a leitura “[...] é o meio de que dispomos para adquirir informações e desenvolver reflexões críticas sobre a realidade”.

No que diz respeito aos objetivos gerais da Língua Portuguesa para a educação básica, pode-se destacar

- Planejar e realizar intervenções orais em situações públicas e analisar práticas utilizando diferentes gêneros orais (conversa, discussão, debate, entrevista, debate regrado, exposição oral), assim como desenvolver escuta atenta e crítica em situações variadas.
- Planejar, produzir, reescrever, revisar, editar, e avaliar textos variados, considerando o contexto de produção e circulação (finalidades, gêneros, destinatários, espaço de circulação, suportes) e os aspectos discursivos, composicionais e linguísticos.
- Desenvolver estratégias e habilidades de leitura – antecipar sentidos e ativar conhecimentos prévios relativos aos textos, elaborar inferências, localizar informações, estabelecer relações de intertextualidade e interdiscursividade, apreender sentidos gerais do texto, identificar assuntos / temas tratados nos textos, estabelecer relações lógicas entre partes do texto – que permitam ler, com compreensão, textos de gêneros variados, sobretudo gêneros literários. (Brasil, 2018, p. 33).

O ato de ler tornou-se o fundamento do ensino e aprendizagem da linguagem de forma que as propostas curriculares reforçam essa perspectiva. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais,

[...] a língua é um sistema de signos histórico e social que possibilita ao homem significar o mundo e a realidade. Assim, aprendê-la é aprender não só as palavras, mas também os seus significados culturais e com eles, os modos pelos quais as pessoas do seu meio social entendem e interpretam a realidade e a si mesmos. (Brasil, 1998, p. 24).

Nesse contexto, a interpretação de textos significa a compreensão crítica deles, ou seja, a formação de opinião após a leitura, e isso deve ser instigado desde os primeiros anos, para que não sirva só como a decodificação de códigos, propriamente dita, e sim algo que traga significado ao leitor.

O ato de ler é um processo de atribuição de sentido ao texto a partir dos conhecimentos que o leitor possui, dependendo do processo de interação do leitor com o texto, de forma que seja construído um significado e, posteriormente, uma relação com o mundo que o cerca (Alexandre, 2019).

Dessa forma, cabe à escola a possibilidade de criação de momentos que proporcione ao estudante uma situação significativa no que diz respeito a linguagem e produção de conhecimento, tornando o discente um sujeito crítico e autônomo.

Solé (1998) afirma que a leitura é um processo que precisa ser ensinado e, para que seja aprendido, é necessário vivenciar atividades que forneçam estratégias de compreensão do texto de uma maneira significativa, então cabe ao educador a promoção de projetos de leitura que satisfaçam a necessidade do desenvolvimento da leitura ao estudante.

Cabe ao professor e à escola a intencionalidade de despertar no estudante o gosto pela prática da leitura, proporcionando novas metodologias e elaborando materiais adequados que auxiliem no desenvolvimento dessa prática, tornando o leitor competente.

Segundo Alexandre (2019), o leitor competente é aquele que seleciona, dentre os textos presentes em seu contexto social, os que melhor atendem sua necessidade no que diz respeito às características definidas pelo conteúdo, função e seu estilo; além disso, o leitor competente é aquele capaz de identificar os elementos que são implícitos à leitura e consegue realizar inferências no que foi lido, trazendo sentido e significados válidos.

A respeito disso, os PNC dizem que

[...] formar um leitor competente supõe formar alguém que compreenda o que lê; que possa prender a ler também o que não está escrito; que estabeleça relações entre o texto que lê e outros textos já lidos; que saiba que vários sentidos podem ser atribuídos a um texto; que consiga justificar e validar a sua leitura a partir da localização de elementos discursivos. (Brasil, 1997, p. 54).

Ou seja, a prática da leitura precisa estar articulada dentro e fora da sala de aula e o professor é o mediador no processo de ensino, facilitando o processo de leitura e incentivando a busca pelo conhecimento.

Carvalho (2018) afirma que o processo de leitura é algo dinâmico, tendo em vista que exige que durante a leitura o leitor use seus conhecimentos pré-estabelecidos e suas habilidades para que interaja com o texto, construindo um sentido amplo do mesmo. Além disso, Carvalho ainda diz que a competência leitora se constrói mediante o desenvolvimento das habilidades de leitura, afirmando que

Para desempenhar com êxito uma função específica, uma pessoa mobiliza um conjunto de habilidades – que podem ser traduzidas em verbos de ação: correr, juntar, analisar, inferir, identificar *etc.* – adquiridas, desenvolvidas e consolidadas. Analogamente, a competência leitora se constitui da mobilização de diversas habilidades, esquemas, conhecimentos que podem inclusive, ser separadamente sistematizados, tal como vêm descritos nas matrizes de referência, mas que, no ato de ler, serão “orquestrados” conjuntamente (Carvalho, 2018, p. 20).

Assim, atividades com textos trazem o aperfeiçoamento das habilidades de leitura e proporcionam aos estudantes o desenvolvimento e consolidação dessas habilidades, visando uma construção da competência leitora individual.

O processo de leitura e a prática desse ato se faz muito importante na formação do leitor, acarretando em diversos fatores positivos, como o desenvolvimento crítico, o aperfeiçoamento da linguística falada, uma escrita mais sofisticada e melhor interação no processo de comunicação,

2.3 Cenário de leitura no Brasil

Em um cenário de 203,1 milhões de habitantes no Brasil, de acordo com o Censo do IBGE de 2022, apenas 16% das pessoas com mais de 18 anos compraram livros nos últimos 12 meses, de acordo com o retrato do consumo de livros no Brasil em 2023, apresentado pela Câmara Brasileira do Livro (CBL), em pesquisa feita pela Nielsen BookData (2023).

Segundo a pesquisa, os compradores de livro no Brasil estão distribuídos proporcionalmente às diferentes faixas etárias, então a idade não é um fator determinante para verificar o perfil de leitor no país, tendo em vista que de acordo com o gênero, o público feminino é o que mais compra livros. Outro fator que diferencia também é a questão econômica, a classe A e B possuem maior participação nas vendas do mercado livreiro que as demais classes (34% da classe A, 25% da classe B, 16% classe C e 5% das classes D e E). Posterior ao fator gênero e classe social, tem a escolaridade, fator decisivo para compra dos livros no Brasil, tendo em vista que 9 em cada dez consumidores da categoria estão em nível acima do Ensino Médio (Nielsen BookData, 2023).

Pille (2023) em sua publicação com base no estudo desenvolvido pela IEA (Associação Internacional para a Avaliação de Conquistas Educacionais) afirma que

o Brasil está em 52º lugar em ranking internacional de leitura, esse estudo avaliou competências de leitura de estudantes do 4º ano de 57 países.

No que diz respeito aos desafios de leitura enfrentados por estudantes da educação básica, Silva (2021) afirma que podem estar relacionados a fatores como a falta de elementos que possam ajudá-los na identificação dos limites de compreensão e interpretação do texto, e também a falta de consideração de que os textos são discursos e podem carregar visões e ideologias diferentes da tida pelo leitor.

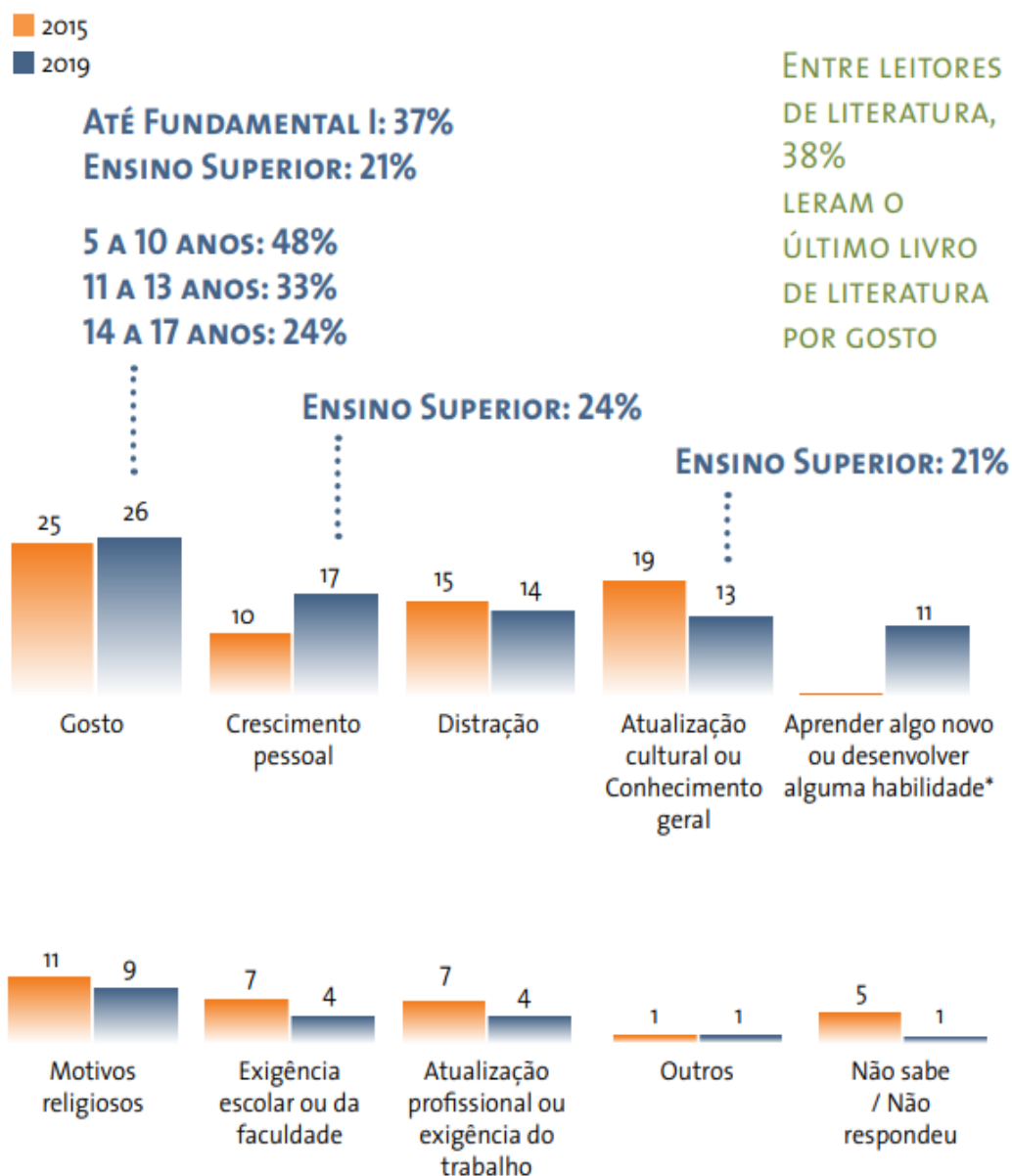
Assim, mesmo que se tenha um domínio linguístico, muitas vezes o leitor não consegue expressar a compreensão do que foi lido e nem associar seus conhecimentos prévios às informações obtidas na leitura. Nesse caso, os indivíduos, embora alfabetizados, ficam na condição de iletrados, pois não dominam a habilidade de decodificação da língua, não realizando o uso autônomo da leitura e da escrita de forma crítica (Silva, 2021).

Em seu estudo, Pessoa (2018) afirma que o ambiente escolar precisa de ajustes para que seja presente um contexto positivo no desenvolvimento da leitura pelos estudantes. Segundo a autora ainda o ambiente social de forma geral influencia o indivíduo no desenvolvimento do hábito da leitura.

Em 2021 foi lançada a 5ª edição da pesquisa Retratos a Leitura no Brasil e os resultados são, em parte, preocupantes. De 2015 a 2019, o país apresentou um déficit de cerca de 4,6 milhões de leitores. A pesquisa é realizada visando a avaliação do comportamento do leitor brasileiro e busca trazer dados para contribuição de discussão e promoção de políticas públicas que estimulam o hábito da leitura (Failla, 2021).

O livro Retrato da Leitura traz um comparativo sobre o principal motivo para ler um livro com base na pesquisa de 2015 (feita com 2798 pessoas) e de 2019 (realizada com 4270), onde segundo os dados, o gosto pela leitura é o fator de maior aumento na porcentagem da razão para ler, seguido de objetivo pessoal, conforme figura 1.

Figura 1 – Razão para o público leitor não ler mais



Fonte: Failla (2021, p. 202)

Quando questionado ao público leitor sobre a razão de não ler mais, 43% dos entrevistados em 2019 relatou a falta de tempo como a principal razão e um quantitativo que nos chamou bastante atenção foi o fato de que 23% dos entrevistados disse que não gostaria de ter lido mais. Além disso, 9% dos entrevistados afirmaram que preferem executar outras atividades (Failla, 2021).

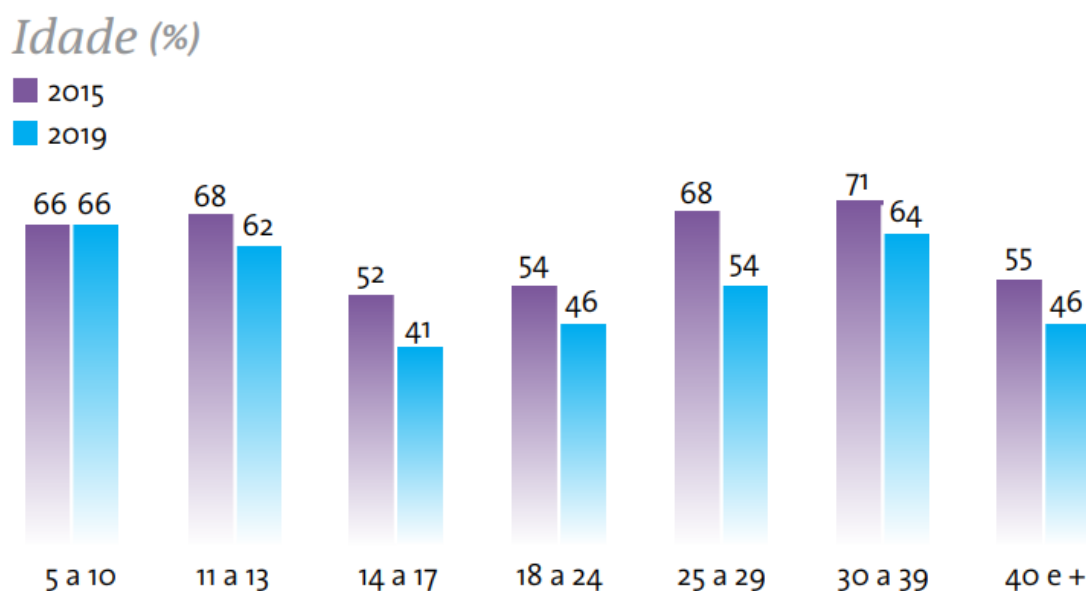
Percebe-se de acordo com a pesquisa que o mesmo público que relata a falta de tempo para ler, por causa da correria do dia a dia entre trânsito, trabalho, cuidado de casa *etc.*, é o mesmo que prefere em seu tempo livre se dedicar a atividades como

ver televisão, assistir filmes e vídeos em casa, escutar música e ficar em app de comunicação e redes sociais.

Hoje há muitos meios de diversão e entretenimento que competem com o tempo de leitura e atenção das pessoas. Mesmo que esses demais conteúdos possam ter um valor educacional e cultural, não substitui o conteúdo em texto, que é fundamental para o desenvolvimento da capacidade cognitiva e do senso crítico.

A base de estudos da Figura 2 diz respeito a faixa etária dos Estudantes Leitores em 2015 (1.341 entrevistados) e em 2019 (2.101 entrevistados), segundo a pesquisa organizada por Failla, 2021.

Figura 2 - Comparativo entre os índices de 2015 e 2019 sobre a faixa etária dos leitores-



Fonte: Failla (2021, p. 192)

Percebe-se que há um alto índice de leitura entre 5 a 13 anos, porém, quando chegam aos 14 anos esse índice cai consideravelmente, sendo aumentado a partir dos 25 anos. Nesse intervalo de idades, algo acontece para que os indivíduos percam o hábito da leitura.

Essa defasagem na leitura traz aspectos negativos no que diz respeito a aprendizagem, no PISA (Programa Internacional de Avaliação de Estudantes) que avalia estudantes entre 15 e 16 anos de 77 países, 50% dos brasileiros trazem resultados nível 1 no índice de leitura na escala que vai de 1 a 5 (Pró-Saber São Paulo, 2023).

A escola e os professores desempenham um papel de suma relevância nesse contexto, de forma que podem auxiliar na manutenção do interesse pela leitura em crianças e adolescentes.

Um aliado para o despertar do interesse pela leitura pode ser a biblioteca e os bibliotecários. Dessa forma, na próxima seção abordaremos questões relacionadas a biblioteca escolar (BE), como sua origem, conceituação, trajetória e desafios e perspectivas diante as tecnologias digitais.

3 BIBLIOTECA ESCOLAR E BIBLIOTECÁRIO: desafios e perspectivas

A biblioteca escolar desempenha um papel fundamental no processo educativo, sendo um ambiente que não apenas oferece acesso ao conhecimento, mas também favorece o desenvolvimento da leitura, da pesquisa e da formação crítica dos estudantes. Sua função vai além de fornecer livros; ela deve ser um espaço dinâmico, onde se fomente o prazer pela leitura e a aprendizagem autônoma. No entanto, o contexto atual de mudanças constantes na sociedade e no sistema educacional apresenta desafios significativos para as bibliotecas escolares e para os profissionais responsáveis pela sua gestão, o bibliotecário escolar.

O termo biblioteca tem origem do grego “*bibliothēke*” e em latim “biblioteca”, derivada dos radicais gregos “*biblio*” que quer dizer livro e “*teca*” que quer dizer coleção ou depósito, etimologicamente, significa depósito de livros (Biblioteca, 2022).

Lopes, Boaventura e Oliveira (2024) dizem que a biblioteca é um instrumento importante para o processo de ensino e aprendizagem, tendo em vista que abre diversas possibilidades de acesso à informação.

As bibliotecas escolares (BE) brasileiras surgiram e foram organizadas pelos jesuítas que trouxeram livros para o Brasil no período da colonização, visando o evangelismo e catequização dos índios e colonos em meados do século XVI (Santos Neto; Zaninelli, 2017). E em 1930, período caracterizado pela ascensão das metodologias inovadoras de ensino, foram criadas as BE em escolas públicas.

Pode-se pensar nas BE como uma das variadas tipologias de unidades de informação, porém as diferenças entre elas é o local onde são instaladas, suas funcionalidades e, sobretudo, seu público (Goulart; Reis; Castro, 2018).

A BE tem essa nomenclatura por ser uma unidade de informação localizada em instituições escolares, que precisam atender as demandas e práticas pedagógicas, estando ancorados no sistema educativo ao se articular como mecanismo que apoia as atividades escolares (Costa *et al.*, 2019).

A IFLA define BE como

[...] um espaço de aprendizagem físico e digital na escola onde a leitura, pesquisa, investigação, pensamento, imaginação e criatividade são fundamentais para o percurso dos estudantes da informação ao conhecimento e para o seu crescimento pessoal, social e cultural (IFLA, 2016, p. 30).

Além disso, a IFLA também discorre que a BE “[...] habilita os estudantes para a aprendizagem ao longo da vida e desenvolve sua imaginação, preparando-os para viver como cidadãos responsáveis.” (IFLA, 2016, p. 4).

Já Campello (2012) afirma que a BE é um espaço de promoção de experiências criativas de uso da informação. Dessa forma, a BE precisa adequar os espaços, tanto físico quanto digitais, visando facilitar a promoção de vivências criativas para o seu usuário.

A BE, segundo Cruz e Sales (2018) é um potente participante no processo educacional, pois pode auxiliar na capacitação e formação de crianças e jovens para viver no mundo atual, onde informação e conhecimento são fundamentais, a BE tem o papel de incentivar o estudante no processo cognitivo, por meio da leitura.

Douglas *apud* Tavares (1973, p. 15) explicam que os objetivos da Biblioteca escolar podem ser resumidos em fazer o leitor:

- a. gostar da leitura;
- b. adquirir habilidade no uso do material da biblioteca;
- c. adquirir aptidão para empregar os livros e os materiais de informação;
- d. formar o seu critério para selecionar os livros de verdadeiro valor;
- e. formar o hábito de usar as bibliotecas e os materiais bibliotecários;
- f. respeitar os direitos e privilégios para usar a propriedade pública.

Goulart, Reis e Castro (2018) afirmam que as BE têm esse nome por se tratar de unidades de informações localizadas em instituições homônimas, onde sua estrutura de organização atende demandas e práticas pedagógicas, além de serem responsáveis por sanar as necessidades escolares.

É de suma importância que o uso da BE seja presente nos planos de aula e nos projetos feitos pela escola. Por meio de recursos informacionais disponibilizados na biblioteca, o professor pode proporcionar ao estudante outras formas de promoção a leitura e acesso à informação (Cruz; Sales, 2018).

Dessa forma, ainda segundo Cruz e Sales (2018) é importante que haja um vínculo entre coordenador pedagógico, bibliotecário e professores, visando uma interação e incentivo do uso da biblioteca em seus planejamentos, aulas e propostas, objetivando o desenvolvimento do interesse dos discentes pela leitura de forma interdisciplinar.

Dentro do contexto educacional que está em constante processo de transformação, inclusive com a emergência das tecnologias digitais, a biblioteca, enquanto parte integrante desse ambiente, deve acompanhar tais mudanças.

As BE devem ser vistas como espaço de interação, por se tratar de um organismo vivo, que associa recursos e equipamentos pedagógicos nas práticas educativas, segundo Santos Neto e Zaninelli (2017).

Além disso, os autores também falam sobre um cenário marcado pelo avanço das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), hoje já nomeada como Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, tecnologias essas que fazem com que haja uma renovação constante nos produtos e serviços oferecidos pelos usuários de informação (Santos Neto; Zaninelli, 2017).

Gasque e Casarin (2016, p. 40) afirmam que “As tecnologias permitem a aprendizagem transcender a sala de aula. Esse cenário impõe às bibliotecas escolares novas formas de atuar e ensinar”, dessa forma, um grande desafio frente a tecnologia e as BE é o alinhamento dos seus acertos, produtos e serviços no contexto educacional atual no que diz respeito as mudanças curriculares, mas também ao interesse relacionado aos demais aspectos formativos.

As BE passam de depósitos de livros para um processo de renovação, onde os espaços precisam ser reestruturados e se tornem espaços de aprendizagem, com flexibilidade e novos recursos a serem implementados, como a gamificação (Gasque; Casarin, 2016).

Carvalho, Miguel e Costa (2020) afirmam que nesse contexto de tecnologia e transformação constante, o bibliotecário precisou ressignificar suas habilidades e competências, pois é ele que pode promover o enriquecimento do ambiente escolar como mediador da leitura e da pesquisa.

A BE contemporânea, segundo Gasque e Casarin (2016, p. 47), precisa “[...] atuar como centro de recurso de aprendizagem, com um design que demanda espaço flexível, multiuso, com mobiliário confortável e estrutura robusta de tecnologia para apoiar o acesso à rede e aos aplicativos.” Além disso, nesse contexto, cabe ao bibliotecário contar com uma equipe multidisciplinar, visando o suporte digital aos estudantes e professores, fazendo com que haja um ambiente colaborativo e conectado.

Santos Neto e Zaninelli (2017) afirmam que as BE têm se tornado espaços conhecidos como “makerspace” onde os usuários fazem mais uso das tecnologias,

destinando uma maior autonomia a eles, ou seja, as BE têm trazido novos sentidos às suas práticas e espaços, de forma que as necessidades informacionais dos seus usuários são atendidas, além de valorizar os diferentes estilos e perfis da aprendizagem também, valorizando o “faça você mesmo” ou o “vamos fazer juntos” (Costa *et al.*, 2019; Gasque; Casarin, 2016).

Dessa forma, a BE tem um aspecto de fundamental importância no processo de ensino e aprendizagem e podem sensibilizar e conquistar o usuário no que diz respeito ao cumprimento do seu papel na sociedade moderna, de forma que a biblioteca precisa atender e acompanhar os processos vividos na atualidade, principalmente no que diz respeito às tecnologias.

É nesse contexto que se observa a importância da presença do bibliotecário na biblioteca escolar, tendo em vista que sua mediação

[...] é imprescindível para fomento à cultura, para elaborar estratégias para o desenvolvimento de ações culturais em prol de uma sociedade leitora, conhecedora de suas raízes. É primordial fomentar a leitura por prazer, pela sua importância no contexto da sociedade atual, pela sua inexorável contribuição para formação crítica do cidadão, e não como algo obrigatório e monótono. Estratégias de mediação da leitura, da cultura e da informação são imprescindíveis para a construção sólida do saber no espaço da biblioteca e da sociedade (Silva; Silva, 2021, p. 38).

A respeito dos desafios enfrentados na biblioteca escolar, Albernaz (2024) afirma que existem desafios a serem solucionados, dentre eles:

- Colocar-se a serviço da pesquisa: onde deveria se ter o incentivo por parte dos bibliotecários de fazer com que o estudante tenha interesse na pesquisa e na procura e não oferecer um serviço onde o bibliotecário já forneça a resposta certa. Relacionar obras e descobrir um próprio caminho investigativo faz parte da pesquisa (Albernaz, 2024);

- Dispor o espaço como lugar de leitura (e de escrita): Albernaz (2024) diz que reconhecer-se como lugar de leitura é fundamental para a biblioteca escolar. Reconhecer a associação entre leitura e escrita traz a necessidade de se repensar na biblioteca como um lugar que não se baseia somente em sala de leitura, mas também um local de incentivo à escrita (Albernaz, 2024);

- Organizar o acervo na perspectiva interdisciplinar: esse é um desafio muito enfrentado, tendo em vista que todos os responsáveis pela educação sofrem para empreender a interdisciplinaridade. Nesse contexto, é importante que se procure uma

forma de organização que favoreça o pensamento abrangente e relacional interdisciplinar (Albernaz, 2024);

- Oferecer livre acesso aos livros: significa instigar o usuário a ter sua autonomia na busca pela informação de forma que isso crie um hábito significativo para ele, instigando o hábito pela leitura. Nesse caso, o professor desempenha um papel crucial nesse processo, tendo em vista que ele pode auxiliar no desenvolvimento desse hábito de leitura do estudante. Por outro lado, o bibliotecário também precisa perder o medo da desordem (Albernaz, 2024);

- Ampliar o espectro cultural da comunidade escolar: a biblioteca precisa ser um espaço instigante, de forma que enriqueça e vivencie o processo de ensino-aprendizagem de forma lúdica, dinâmica e divertida. A cultura na biblioteca não necessariamente tem relação somente com a literatura, mas consiste também na promoção de leitura de qualquer tipo, como jornais, cartazes, histórias em quadrinhos. Consiste na leitura como pesquisa, mas também como fonte de lazer (Albernaz, 2024);

- Romper com o estigma de ser um “lugar para se encostar”: a biblioteca pode ser usada como um local de dinamicidade e aprendizagem para todos e não visto como um local de destino dos estudantes quando o professor não quer trabalhar ou quando o estudante não está disposto a estudar (Albernaz, 2024). O autor ainda afirma que o bibliotecário precisa ter uma boa saúde, tendo em vista que precisará se preparar para o renascimento do estereótipo da biblioteca, além também do convívio diário com ácaros em decorrência da falta de rotina de higienização do ambiente (Albernaz, 2024);

- Reunir interesses de diferentes tipos de usuários: no âmbito escolar, a biblioteca pode juntar os gostos de diversos públicos, abrangendo estudantes, professores, servidores e inclusive comunidade local do bairro onde está situada (Albernaz, 2024);

- Infraestrutura e recursos limitados: muitas bibliotecas escolares enfrentam dificuldades estruturais e financeiras, com espaços inadequados, acervos desatualizados e, em muitos casos, falta de equipamentos tecnológicos para atender às demandas da educação contemporânea. A escassez de materiais didáticos e de apoio pedagógico é um obstáculo que prejudica a qualidade do serviço oferecido aos estudantes e à comunidade escolar (Albernaz, 2024);

- Falta de integração com o currículo escolar: em muitas escolas, a biblioteca não está completamente integrada ao currículo pedagógico. A biblioteca escolar deveria ser um local complementar às aulas, onde os estudantes podem aprofundar conteúdos, realizar pesquisas e expandir suas leituras. No entanto, em muitas instituições, a biblioteca é vista apenas como um repositório de livros, e o bibliotecário nem sempre é envolvido nas discussões pedagógicas (Albernaz, 2024);

- Ameaças tecnológicas e mudanças no perfil dos estudantes: o acesso à informação se diversificou com a internet e os dispositivos móveis. Embora essa transformação tenha ampliado as possibilidades de aprendizagem, também criou desafios. Muitos estudantes preferem recorrer a fontes digitais, como blogs, vídeos e redes sociais, o que pode diminuir o interesse pelos livros impressos. A biblioteca escolar precisa se adaptar a essa nova realidade, incorporando recursos digitais e promovendo a alfabetização informacional (Albernaz, 2024);

- Falta de valorização da profissão de bibliotecário: em muitos casos, o bibliotecário escolar ainda é subvalorizado dentro das escolas. Embora sua função seja essencial para promover o acesso à informação, desenvolver projetos de leitura e apoiar as atividades pedagógicas, sua presença e atuação nem sempre são reconhecidas como parte integrante do processo educacional. A falta de formação continuada e o baixo investimento na carreira também dificultam a atuação efetiva desses profissionais (Albernaz, 2024).

Para além dos desafios enfrentados na atualidade nas bibliotecas escolares, há os desafios de se ter biblioteca escolar, pois ainda sofremos com a não efetivação total da Lei nº 12.244/2010, lei que dispõe acerca da universalização das bibliotecas escolares e de acervos para todas as escolas, tanto privadas quanto públicas. Ou seja, muitas escolas não possuem o acervo bibliográfico, não possuindo também o bibliotecário.

E hoje, muitas escolas privadas, com a desculpa de que o acervo é pequeno demais, acabam criando o que denominam como sala de leitura sem a contratação de um profissional adequado para a organização da biblioteca, o bibliotecário (Gabriela; Peixoto; Simão, 2024).

Entretanto, de acordo com a IFLA (2016, p. 30)

O bibliotecário escolar é responsável pelo espaço de aprendizagem físico e digital da escola onde a leitura, pesquisa, investigação, pensamento, imaginação e criatividade são fundamentais para o ensino e a aprendizagem.

[...] As qualificações dos bibliotecários escolares variam em todo o mundo, havendo bibliotecários com ou sem formação de professores e bibliotecários com formação em outras especialidades de biblioteca.

Ou seja, o ideal seria que em todas as bibliotecas escolares existisse um bibliotecário escolar como parceiro e mediador com o professor, dessa forma existiriam avanços para a educação, proporcionando uma melhoria no ensino, na pesquisa e na aprendizagem dos estudantes de forma genuína e integral em todas as disciplinas.

Em uma cartilha elaborada pelo Conselho Federal de Biblioteconomia (2023), afirma-se que o desempenho dos estudantes é melhor quando a escola possui uma Biblioteca Escolar, conforme a 5ª edição da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil, do Instituto Pró-Livro.

Para o bibliotecário, a biblioteca escolar é uma extensão da escola, de forma que ele cumpre o papel de formação de pessoas dentro da escola, além de possibilitar a criação de vínculos de leitura e intelectualidade na escola, promovendo habilidades e competências no campo da leitura e da escrita (Gabriela; Peixoto; Simão, 2024).

Sobre o índice de bibliotecas em escolas públicas do Brasil, em um levantamento realizado pela Associação dos Membros dos Tribunais de Contas do Brasil (ATRICON) baseado nos dados do Censo Escolar de 2022, verificou-se que somente 31% das escolas públicas brasileiras possuem biblioteca. Além disso, o estudo também apresenta que 52% dos estudantes matriculados em escolas públicas estudam em estabelecimentos sem bibliotecas (Atricon, 2022).

Em suma, a biblioteca escolar é um espaço fundamental para o processo educacional, e o bibliotecário desempenha um papel essencial no desenvolvimento das competências informacionais dos estudantes e na promoção do gosto pela leitura.

Embora enfrente desafios estruturais, financeiros e pedagógicos, há diversas perspectivas que apontam para o fortalecimento e a modernização das bibliotecas escolares, tornando-as cada vez mais um centro de conhecimento, inovação e desenvolvimento humano. Para isso, é necessário investir na infraestrutura, na formação contínua dos profissionais e na integração da biblioteca com o currículo escolar, visando formar cidadãos críticos, informados e capazes de lidar com as complexidades do mundo contemporâneo.

A próxima seção falará sobre a gamificação, trazendo aspectos conceituais, mecânicas de jogos, falará sobre o perfil de cada jogador, a função motivadora da

gamificação, como usá-la na educação, citará plataformas que podem ser utilizadas como parte do processo de gamificação e também a utilização da teoria do Flow na gamificação.

4 GAMIFICAÇÃO

Os jogos existem como atividade coletiva desde o início das civilizações humanas, de acordo com Silva (2020), seja como uma maneira de entretenimento ou como um estímulo do pensamento crítico e até mesmo como maneira de resolução de conflitos, pois são derivados de uma das primeiras formas de interação do indivíduo com seu ambiente: a brincadeira.

No final da década de 1930, o historiador John Huizinga (2000, p. 6) afirma que os jogos precedem a própria cultura, uma vez que

Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo.

Assim, para diferenciar os jogos de brincadeira, Huizinga (2000) caracterizou o jogo como uma atividade voluntária, que não é imposta, deve ser realizada num ambiente lúdico, onde é permitido sonhar e fantasiar, além de ser ordenada por regras e valores.

Já no final da década de 1950 para o início da década de 1960, o escritor Roger Caillois (2001) expandiu o conceito citado anteriormente e começa a estudar os jogos como ferramenta de alcance de um propósito, não só diversão. Caillois (2001) separa os jogos em duas categorias: *paidéia* é a brincadeira livre, descompromissada e improvisada, e *ludus* é o jogo baseado em regras, padrões, com objetivos definidos.

Além disso, ainda houve uma subdivisão em quatro tipos, não mutuamente exclusivos, de acordo com princípios definidos:

1) agôn (competição), que representa atividades de caráter competitivo, envolvendo lutas, disputas ou confrontos, quando um jogador ou um grupo destes tem como meta a derrota do adversário; 2) alea (chance), que são as atividades em que há um elemento randômico de papel decisório e independente da atitude dos jogadores, como o rolar de dados ou sorteio de cartas; 3) mimicry (mímica), onde predomina a fantasia, o sentindo de um universo imaginário no qual o indivíduo assume um papel diferente do seu ser, como uma criança que abre os braços fingindo ser um avião ou um videogame de simulador de voo; e 4) ilinx (tontura e desordem), a busca pela vertigem e a perda momentânea do senso de estabilidade corporal através do movimento como a prática do surf ou jogos que usam equipamentos de realidade virtual para simulação de um espaço tridimensional (Silva, 2020).

Na atualidade, os jogos encontram-se cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas. Os avanços tecnológicos permitiram com que os jogos pudessem ser usufruídos por meio de consoles e também por dispositivos moveis, como smartphones e tablets, tornando popular essas atividades que geram entretenimento e descentralizando os jogos de uma faixa etária exclusiva, sendo hoje comum a grande parte da população mundial (Mcgonigal, 2012).

Prenksy (2012) discorre que há muito tempo os jogos fazem parte da vida da população que faz seu uso cada vez mais cedo em decorrência da massificação de tecnologias, como as dos dispositivos móveis, que acaba influenciando o desenvolvimento cognitivo das pessoas, e fazendo com que uma grande parte da população possua o hábito de jogar.

Ou seja, a população disponibiliza alguns momentos da vida para o jogo, fator que acarreta o bem-estar e foco na tarefa realizada, uma das características trazidas pelos jogos às pessoas, além da diversão proporcionada (Silva, 2020).

Trazendo para a realidade do nosso país, a pesquisa *Game Brasil* traz dados de estudos realizados em 2023, com 14.825 participantes de todo o território brasileiro, onde 70,1% dos participantes afirmam ter o hábito de jogar jogos digitais, caracterizando os jogos digitais como uma das mais importantes formas de diversão dentre os hábitos de entretenimento do brasileiro (Sioux Group, 2023).

Desses 70,1% de participantes que jogam jogos elétricos, 46,2% desse grupo é composto por mulheres e 53,8% por homens, mostrando que o público feminino tem feito cada vez mais uso dos jogos, em decorrência da acessibilidade dos smartphones (Sioux Group, 2023).

Os dados mostram que grande parte da população já tem familiaridade com os elementos dos jogos eletrônicos, o que, em tese, facilitaria a implementação e uso desses mecanismos em outras atividades, como na educação.

O uso de jogos e seus elementos têm sido utilizado em diversos setores da sociedade, como saúde, empresas, ciências, serviços públicos, marketing e publicidade, educação *etc.* e, nos últimos anos têm se intensificado os estudos sobre a gamificação, segundo Silva *et al.* (2018) e Silva, Castro e Sales (2018).

Dessa forma, surge uma estratégia intitulada gamificação, que pretende utilizar os elementos dos jogos em diversos contextos. Observa-se que a gamificação no que diz respeito a sala de aula, por exemplo, torna o aprendizado mais envolvente e motivador, já no que diz respeito a saúde e bem-estar, pode-se ver que a gamificação

tem sido utilizada em aplicativos e dispositivos visando a motivação de hábitos saudáveis, por exemplo. No que tange a negócios, a gamificação tem sido usada para engajar os funcionários, melhorar treinamento e desenvolvimento e também proporcionar programas de fidelidade e recompensa aos clientes.

Na próxima seção, traremos questões relacionadas à conceituação da gamificação e seu histórico.

4.1 Conceituação da gamificação

O uso de jogos e mecanismos relacionados a ele não é uma ideia nova. Nelson (2012) discorre que, na União Soviética no século XX, os trabalhadores usavam como ferramenta de incentivo ao aumento da produção o sistema de pontos, recompensa, medalhas e o estímulo à competição entre os trabalhadores como forma de aumento da produção das indústrias, tendo em vista o baixo reconhecimento monetário oferecido na época.

Segundo o autor, um outro momento do uso dos jogos aconteceu nos escritórios americanos no fim do século XX e início do século XXI, onde o foco era a criação de um ambiente divertido proporcionado pelos jogos, de forma que o houvesse o alívio das tensões relacionadas ao trabalho, visando uma maior produtividade dos trabalhadores (Nelson, 2012).

Foi então que em 2005, com o *boom* da tecnologia, surgiram os primeiros modelos de negócios baseados no uso de elementos de jogos como ferramentas chaves na sua execução, segundo Walz e Deterding (2014).

Kim (2015) discorre que o primeiro registro do termo gamificação tenha sido no ano de 2003, pelo consultor de negócios Nick Peeling, mas o termo só se consolidou segundo o autor como um conceito definido e adotado por estudiosos na segunda metade do ano 2010, consolidando-se em janeiro de 2011 em um evento denominado *Gamification Summit*, onde estavam presentes pesquisadores e estudiosos da temática (Walz; Deterding, 2014).

Navarro (2013) diz que a empresa de pipoca caramelizada *Cracker Jack* foi uma precursora do uso da gamificação, apresentando em seus produtos um brinquedo surpresa visando a persuasão dos consumidores no aumento de vendas. Assim, os elementos básicos da gamificação foram incorporados pela empresa visando a motivação da compra.

Ou seja, algumas empresas já utilizavam de características gamificadas na atração de clientes, porém sem utilizar essa denominação. Outro exemplo disso são as empresas aéreas que utilizam sistema de acumulação de pontos para fidelizar e premiar clientes (Silva, 2020).

No que diz respeito ao conceito, a gamificação contempla o uso de elementos de design de games em um contexto fora dos games para motivação, aumento da atividade e retenção da atenção dos usuários (Silva; Castro; Sales, 2018).

Silva (2020) corrobora com essa afirmação, dizendo que a gamificação é o uso de elementos de jogos em contextos de não jogos como forma de promoção na motivação e no engajamento dos participantes, proporcionando espaços de aprendizagem associados a entretenimento e desafios.

Zichermann e Cunningham (2011) entendem a gamificação como o uso da forma de raciocínio e das mecânicas existentes nos jogos como forma de engajamento dos usuários e resolução de problemas, além disso, os jogos têm mecanismos de estímulo e motivação do indivíduo, fazendo com que o jogo possa estimular o interesse do indivíduo pela tarefa executada.

Vianna *et al.* (2013) afirma que a gamificação não se trata somente da transformação de um processo em um jogo, mas também do apoderar-se dos seus aspectos mais eficientes como estética, mecânica e dinâmica para emular os benefícios que costumam ser alcançados por eles.

Kim (2015) considera que a gamificação não significa a criação de um jogo, mas o uso de características dos jogos visando uma diversão proporcionada por ele, que tem como efeito o encorajamento numa determinada atividade.

Kapp (2012) entende a gamificação como o uso de estéticas e mecânicas baseadas nos jogos, usando o raciocínio dos jogos para engajamento das pessoas, motivando suas ações e promovendo aprendizado.

Navarro (2013) afirma que o objetivo fundamental da gamificação é a criação do envolvimento entre o indivíduo e uma determinada situação, de forma que haja o aumento no interesse, engajamento e eficiência na realização de uma atividade específica, visando a mudança do comportamento desse indivíduo.

Burke (2015) diz que a finalidade da gamificação é a alteração dos comportamentos dos indivíduos por meio da motivação deles, fazendo com que habilidades sejam desenvolvidas e estimuladas a inovação.

Assim, pode-se afirmar, com base nos autores, que a gamificação promove engajamento, motivação, aprendizado e mudanças no comportamento do indivíduo de forma que pode trazer aspectos positivos aos usuários e a quem aplica a gamificação naquele contexto exigido.

A próxima seção traz informações sobre as mecânicas dos jogos, ou seja, os elementos funcionais nesse contexto.

4.2 Mecânicas de jogos

Antes de gamificar as atividades, é preciso conhecer as mecânicas dos jogos que podem ser incorporadas na rotina do que se quer tornar gamificado. Nesse sentido, a mecânica do jogo é o núcleo do jogo, por meio dela os jogadores poderão visualizar os limites dos jogos, e compreenderão como interpretar e manipular o jogo (Cativelli; Monsani, Juliani, 2016).

Silva (2020) define como mecânicas dos jogos os elementos que dão funcionalidade aos jogos. Assim, as mecânicas possuem a função de produzir respostas significativas aos jogadores na estética, de forma que cada jogador se sinta motivado, de acordo com a sua individualidade.

No que diz respeito a gamificação, as mecânicas mais utilizadas são:

- **Pontos:** são usados para mensurar o grau de sucesso dos jogadores e premiá-los. Os pontos são essenciais nos jogos, tendo em vista que é o elemento mais utilizado e é por meio deles que são fornecidos os resultados da conquista dos objetivos ou resolução dos problemas. A pontuação pode ser usada como forma de incentivo (acúmulo, moedas de troca e compra) ou desestímulo (perda de pontos por ações pré-definidas) (Zichermann; Cunningham, 2011; Silva, 2020).

- **Placares de líderes:** o placar de líderes tem como finalidade a criação de um senso de competição e comparação entre os jogadores, indicando a classificação de acordo com cada atividade desempenhada, ordenando o total de pontos acumulados de cada jogador. Apesar disso, os placares podem trilhar o caminho inverso no sentido motivação, tendo em vista que os novos jogadores podem se sentir desestimulados ao verem a distância de pontos dos demais participantes, fazendo com que haja uma redução na interação social, acarretando comportamentos indesejáveis de alguns jogadores e desanimo em outros (Zichermann; Cunningham, 2011; Silva, 2020).

- **Emblemas:** também nomeados de troféus ou conquistas são a representação visual do alcance das metas no processo dos jogos e funciona como incentivo por meio do senso de recompensa do jogador, da determinação para desenvolver os objetivos a serem cumpridos pelo jogador, instrução sobre as atividades permitidas nos jogos, representação do status *etc.* É preciso um mecanismo de feedback no sistema gamificado para que o usuário tenha conhecimento das possibilidades para obter os emblemas. Estes podem estar relacionados ao cumprimento de tarefas determinadas, como atingir os níveis, finalização de etapas, encerramento de atividades fazendo que haja a atração de diversos tipos de jogadores outros (Zichermann; Cunningham, 2011; Silva, 2020).

- **Níveis:** fazem a indicação do progresso do jogo ao longo do tempo e incentiva a percepção de crescimento contínuo em relação ao objetivo (Klock *et al.*, 2020). Para Kapp (2012), os níveis são etapas pelos quais o jogador deve passar para avançar no jogo, normalmente tem o acréscimo de dificuldade e complexidade à medida que o jogador avança, além disso, requer um maior uso das habilidades adquiridas no decorrer da jornada do jogo até o término. Silva (2020) refere aos níveis como as habilidades e experiências obtidas pelo jogador no decorrer do jogo, concedidos ao completar missões e tarefas, superando desafios e oponentes, e estimulando o senso de realização dos jogadores.

Os níveis podem ser desmembrados em atributos como força ou inteligência, a depender da preferência e motivação de cada indivíduo para o jogo. Por fim, Kapp (2012) diz que o nível pode referir o grau de dificuldade de um jogo, de forma que se for definida aos extremos pode desmotivar jogadores ou colocá-los fora do estado de *flow* (se muito difícil, pode frustrar, e se muito fácil, pode se tornar entediante).

- **Tarefas/missões:** são os mecanismos que direcionam o jogador a atividade a ser feita no jogo, proporcionando a tarefa a ser cumprida por meio do esforço do jogador, visando o progresso da atividade e obtenção do mecanismo de recompensa como pontos e níveis (Zichermann; Cunningham, 2011). Kapp (2012) diz que essa etapa deve ser estruturada e sequenciada de forma que o jogador se sinta guiado a atingir o objetivo final que é o término do jogo.

As tarefas e missões proporcionam objetivos que norteiam os jogadores e podem ser usados de formas diversificadas, como pré-requisito para acesso a um determinado conteúdo travado ou como estímulo de um senso da comunidade

visando a colaboração de mais jogadores para que possa ser completada (Kim *et al.*, 2018).

- **Loops de engajamento:** são os ciclos que existem entre as ações tomadas pelos jogadores as respostas dadas ao sistema a isso, também denominado de *feedback* resultando do jogo, independente do sucesso ou fracasso da ação. Serve como um elemento motivador para que o jogador decida se continua no processo ou tenta novamente.

Para Werbach e Hunter (2012, p. 94), os loops de engajamento “[...] descrevem, em um nível micro, o que os jogadores fazem, porque o fazem, e o que o sistema faz em resposta”. É aqui que os jogadores têm o retorno de suas ações no decorrer do jogo (Cativelli; Monsani, Juliani, 2016).

- **Personalização:** tem relação com a criação da identidade própria do jogador, mostrando sua personalidade e originalidade. Aqui se encaixa os avatares e também os bens virtuais que customizam o perfil do jogador, como itens de decoração e cenários. A personalização tem o poder de gerar comprometimento e engajamento nos jogadores e devem ser apresentadas de forma gradual, de acordo com o avanço do jogo, para que a quantidade de itens de personalização para escolha não faça com que isso sirva de fator de repulsão ou indiferença ao jogador (Zichermann; Cunningham, 2011).

- **Participação voluntária:** é uma característica fundamental, tendo em vista que a pessoa só se envolverá numa atividade gamificada ou em um jogo se realmente estiver com o desejo de participação, caso contrário, será alguém desmotivado e não apresentará resultados positivos (Santos, 2019).

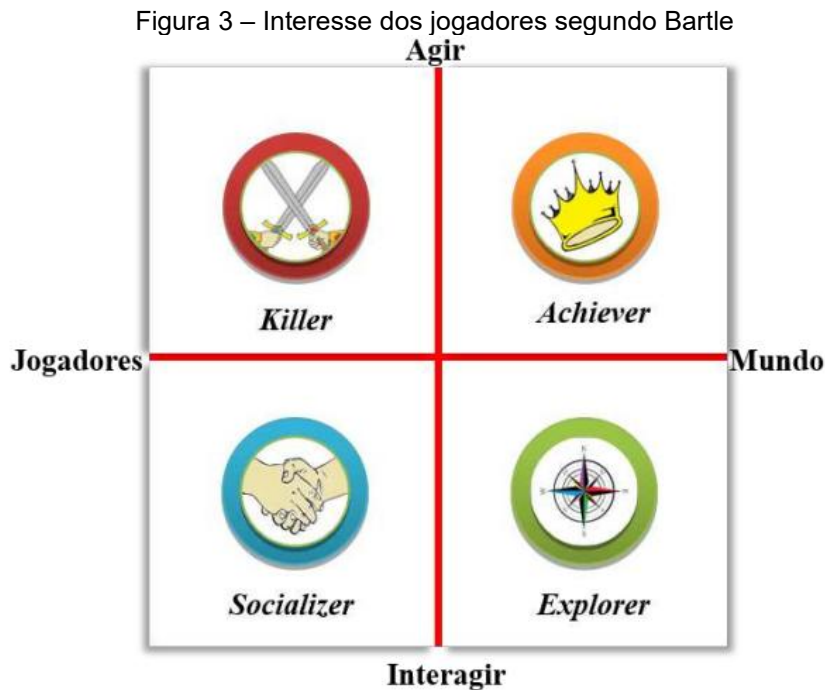
- **Regras:** estabelecem a estrutura que dá vida ao jogo, delimitando o que é permitido e o que não é. As regras promovem o equilíbrio em um desafio, tornando-o possível de ser executado, sem que seja muito simples, para que não desestime o jogador (Vianna *et al.*, 2013).

A seção 4.3 diz respeito a avaliação do perfil de cada jogador no que fiz respeito a gamificação e relacionando esse perfil ao interesse de cada um.

4.3 Perfil dos jogadores

Um dos pioneiros a tratar sobre o perfil dos jogadores na gamificação foi Bartle (1996), avaliando como os jogadores se comportavam dentro do jogo, bem como os

seus objetivos e formas de interação. Após análise na forma de interação dos usuários com o jogo, propôs a definição de quatro tipos de jogadores, *Achievers*, *Explores*, *Killers* e *Socializers*, conforme figura 3.



Fonte: Bartle (1996)

Achievers: são aqueles jogadores que focam no seu desempenho, de maneira que têm preocupação com as recompensas e vitórias nos desafios. Esse perfil se motiva e busca informações para vencer cada vez mais desafios, além de também se importar com a quantidade dos pontos dos demais jogadores. Outro ponto desse perfil é a competitividade de só entrar em desafios quando há uma recompensa da vitória (Bartle, 1996).

Para esse perfil, o ambiente gamificado deve oferecer sempre recompensas, como pontos, medalhas e troféus; além disso, nesse perfil o ranking possui papel secundário, sendo somente uma forma de feedback, pois o primordial são as recompensas, ou seja, quanto maior a quantidade de pontos possíveis pela atividade, mais atraente o jogo fica (Andrade, 2018).

Explorers: esse perfil de jogador procura ter experiências diferenciadas e informações do sistema onde estão envolvidos, buscando maneiras alternativas para o cumprimento de tarefas, de forma que a atividade fique interessante. Para esse

perfil, o conhecimento do jogo é a recompensa, não estando ele interessado em pontos ou medalhas. Assim, o principal ponto motivador para esse perfil é o descobrimento de novas opções, locais e funções, estimulando a curiosidade dos participantes (Bartle, 1996; Andrade, 2018).

Socializers: esse perfil diz respeito às características sociais do jogo, ou seja, o interesse do jogador é a socialização com os demais jogadores, estando dispostos a criar vínculos, interagir e observar os demais participantes. Para eles, pouco importa a recompensa, o interessante é o grau de comunicação e interação com os demais (Bartle, 1996; Andrade, 2018).

Killers: são os jogadores associados, em sua maioria, a maus comportamentos, tidos como valentões ou perturbadores. Porém, jogadores com esse perfil podem apresentar alto índice de interação com os demais jogadores, mesmo que esse comportamento seja o menos comum no jogo (Bartle, 1996; Andrade, 2018). Nesse perfil, o sistema de recompensa é considerado interessante, porque pode colocá-lo em uma posição vantajosa sobre os demais jogadores.

Cada jogador apresenta uma motivação para o jogo, e é sobre essa função motivadora que trata a seção 4.4.

4.4 Função motivadora

Monsani (2016) afirma que a prática da gamificação se justifica porque os jogos têm potencial em atrair a atenção das pessoas, incentivando na superação dos desafios. Dessa forma, o ambiente gamificado é visto como local onde os erros possibilitam uma maior motivação na tentativa de superar desafios.

Cativelli, Monsani e Juliani (2016) discorrem que a mecânica dos jogos serve como um fator motivacional, sendo então a motivação a alma da gamificação, motivação tanto extrínseca – quando o jogador obtém recompensas externas como medalhas e prêmios - mas também motivação intrínseca, quando o jogador se envolve numa determinada atividade por vontade própria. Essa motivação intrínseca contribui para o engajamento do jogador nos diferentes níveis, ambientes e atividades.

Por meio do engajamento resultante da gamificação, os jogadores se sentem envolvidos nas atividades, o que pode ocasionar mudanças de comportamentos ou estímulos. Para Alves, Minho e Diniz (2014) a gamificação pode ser uma dinâmica

entre estudantes usada de forma lúdica e diferenciada, sem se preocupar somente com notas, mas com os métodos de aprendizagem.

Andrade (2018) cita em sua tese alguns fatores motivacionais divididos em três componentes, a saber: componentes de realização, componentes sociais e componentes de imersão que serão descritos a seguir.

- Componentes de realização:

- **Avanço:** os jogadores com uma alta pontuação ficam satisfeitos na conclusão de objetivos e aumento dos níveis do jogo, além do acúmulo dos recursos no jogo, como moedas e pontos. Os jogadores gostam de fazer constantes progressos no jogo, ganhando poder e reconhecimento. Algumas características são associadas a jogadores que têm uma alta pontuação: progresso rápido, acumulação, status e poder (Andrade, 2018).

- **Mecânica:** nessa característica, os jogadores ficam satisfeitos em analisar e compreender como funciona o jogo, ou seja, eles estão interessados em entender a dinâmica do jogo. Aqui, as características desse tipo de jogador são: cálculos, otimização, análises e padronização (Andrade, 2018).

- **Competição:** essa característica diz respeito aos jogadores que se satisfazem com a vitória ou domínio sobre os demais jogadores, sendo a característica principal o desafio aos outros jogadores, provocação e dominação (Andrade, 2018).

- Componentes sociais:

- **Socialização:** nessa característica, a interação com os demais jogadores é o ponto principal de motivação. Os jogadores se sentem motivados com chats e conversas com os demais jogadores, de forma que seja possível a criação de vínculos entre eles (Andrade, 2018).

- **Relacionamento:** os jogadores com foco em relacionamento não se importam de criar um vínculo mais pessoal com os outros jogadores, de forma que a amizade seja íntima, auxiliando em crises e problemas na vida real. A motivação desses jogadores é a intimidade com seus pares, visando uma socialização mais profunda, criando um vínculo entre eles (Andrade, 2018).

- **Trabalho em equipe:** colaboração com os outros e trabalho em conjunto são as principais motivações desses jogadores onde há a preferência por jogos em grupo, sentindo mais satisfação em jogar em equipe do que de forma individual (Andrade, 2018).

- Componentes de imersão:

- **Descoberta:** os jogadores se sentem desafiados e motivados a explorar e descobrir os locais e missões. Algumas características desse tipo de jogador é o gosto pela coleta de informações, artefatos e itens raros (Andrade, 2018).

- **Encenação:** os jogadores motivados por encenação gostam de estar imersos em uma história por meio dos olhos de um personagem que eles projetaram (Andrade, 2018).

- **Personalização:** tem relação com aparência dos personagens, ou seja, a motivação é a personalização e características específicas do seu personagem ou *avatar*. Dessa forma, jogos que tenham uma diversidade de personalização e esquema de cores e estilos são a atração desses jogadores (Andrade, 2018).

- **Escapismo:** a motivação dos jogadores é baseada no ambiente como um local para relaxar o alívio do estresse ocasionado pelo mundo real (Andrade, 2018). Exemplificando, é como se o jogo fosse usado como um escape para evitar os problemas da vida e escapar da realidade

A próxima seção afirma a relevância do uso da gamificação no contexto educacional.

4.5 Gamificação na educação

A finalidade da educação gamificada é a motivação do estudante por meio de propostas de desafios que estimulem a criatividade, possibilitando a investigação e construção ativa do saber, de forma que haja superação de dificuldades.

Por meio da gamificação é possível pensar numa prática inovadora de ensino e aprendizagem por meio de vivência dos conteúdos aplicados aos jogos. Alves, Minho e Diniz (2014, p. 83) afirmam que

A gamificação surge como uma possibilidade de conectar a escola ao universo dos jovens com o foco na aprendizagem. Mas, ao invés de focar nos efeitos tradicionais como notas, por exemplo, utilizam-se elementos alinhados com a mecânica dos jogos para promover as experiências que envolvem emocionalmente e cognitivamente os estudantes.

Costa e Bottentuit Júnior (2024) relatam que a gamificação proporciona a vivência de uma aprendizagem mais significativa, interativa e divertida, aumentando o engajamento dos estudantes no processo de ensino e aprendizagem.

Dessa forma, pode-se afirmar que a gamificação não pode ser utilizada na educação somente como forma de motivação para uma recompensa, mas deve ser usada como forma lúdica e prazerosa de aprendizado, focado na construção de conhecimento sobre determinado conteúdo.

A seção seguinte discorre sobre plataformas que utilizam o processo gamificado.

4.6 Plataformas que podem ser utilizadas como parte da gamificação

Nessa seção citaremos alguns aplicativos ou sites que podem ser utilizados na estratégia de gamificação e se destacam por suas funcionalidades, podendo o uso ir desde a conceitos básicos, sondagens e criação de testes a até cálculos e estruturas químicas.

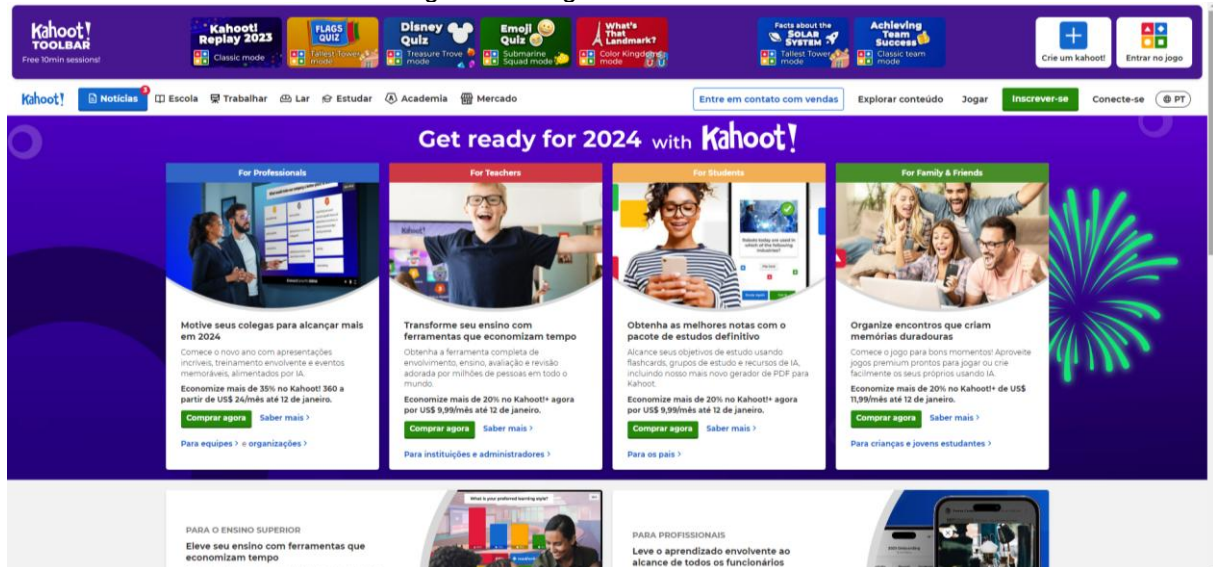
4.6.1 Kahoot!

O Kahoot foi fundado em 2012 por Morten Versvik, Johan Brand e Jamie Brooker em um projeto em conjunto com a Universidade Norueguesa de Ciência da Tecnologia (NTNU). Em 2013 foi aberto ao público e desde então sua adesão pelo mundo não para. Hoje, o Kahoot! é um sucesso não só nas salas de aula, mas já existe outros tipos de negócios e estabelecimentos que fazem uso da plataforma (Kahoot, 2024).

A plataforma dispõe de diversas funcionalidades, como atividades que o usuário ordena as respostas chamado de *Jumble*, há também o *Discussion* onde há o estabelecimento de debates, e o *Survey*, que possibilita a pesquisa de opinião entre os participantes, entretanto, essas ferramentas são opções pagas dentro da plataforma (Kahoot, 2024).

O Kahoot! foi desenvolvido como mecanismo de apoio ao ensino, dessa forma, há ferramentas de controle para o professor, sendo possível também o acompanhamento do desempenho dos participantes por meio de relatórios (Callegari, 2021).

Figura 4 – Página inicial do Kahoot!



Fonte: Kahoot! (2024)

O pré-requisito do Kahoot é o acesso à internet dos participantes, e o professor deve dispor de um projetor e computador para projetar a tela do computador para os participantes, pois estes só têm acesso aos ícones de resposta na tela dos seus equipamentos (Callegari, 2021).

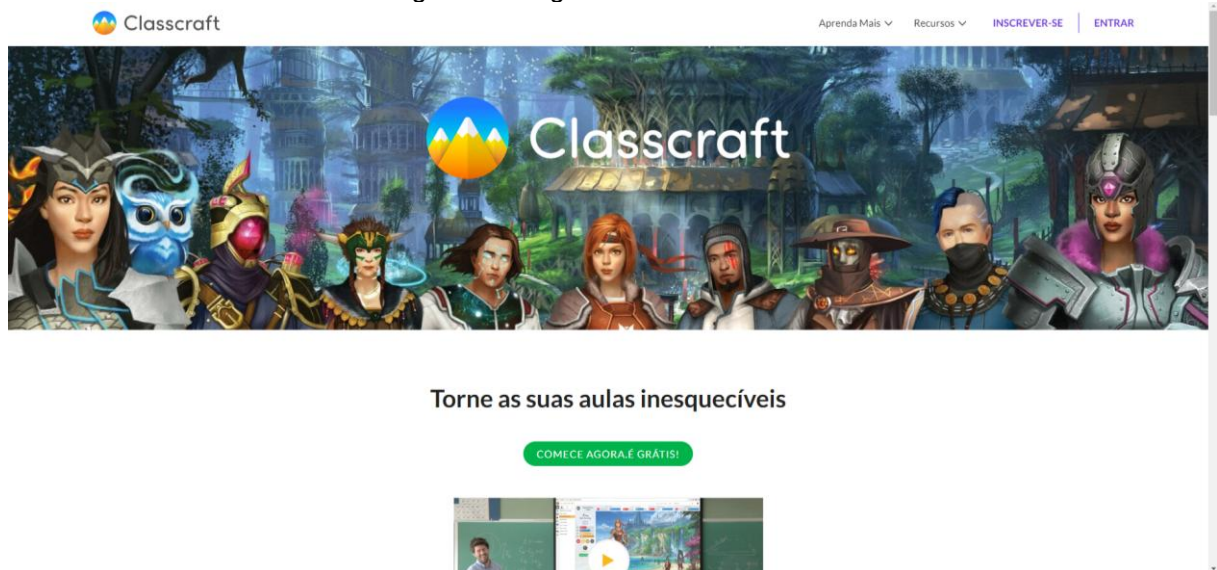
A plataforma pode ser utilizada visando um maior engajamento, estímulo do usuário e a participação efetiva na atividade proposta, oferecendo um ambiente descontraído.

4.6.2 Classcraft

O Classcraft foi criado com o objetivo de proporcionar experiência semelhante a de jogos, onde o estudante pode ganhar pontos com o bom comportamento e também tem poderes que podem ser usados para influenciar a vida real, de forma que o estudante se sinta capacitado e desenvolva habilidades interpessoais (Classcraft, 2024).

Os criadores do Classcraft acreditam que a motivação e envolvimento dos estudantes é importante, e trazem uma plataforma com diversas estratégias que tornam a aprendizagem mais motivadora, promovendo um comportamento positivo no ambiente escolar (Classcraft for teachers, 2024.)

Figura 5 – Página inicial do Classcraft



Fonte: Classcraft (2024)

No Classcraft cada estudante tem um personagem que representa o indivíduo e seu processo, além disso, ao atingirem as metas, os jogadores recebem pontos de experiência. Chegando a um determinado grau, os jogadores sobem de nível e ganham recompensas (Classcraft, 2024).

López, Gonzaga e Ledesma (2022) dizem que por meio do Classcraft pode haver o aumento dos níveis de motivação dos estudantes com a representação de riscos e recompensas, além de promover uma aprendizagem divertida, melhorando o comportamento dos estudantes em sala de aula.

4.6.3 ClassDojo

O ClassDojo é composto por mais de 50 milhões de professores e famílias que se reúnem para compartilhar os momentos de aprendizado mais importantes das crianças na escola e em casa — através de fotos, vídeos, mensagens e muito mais. Trata-se de uma plataforma on-line e gratuita, disponível desde o ano de 2011. Pode ser utilizada tanto em computadores, quanto em smartphones (Classodojo, 2024).

Figura 6 – Página inicial do Classdojo



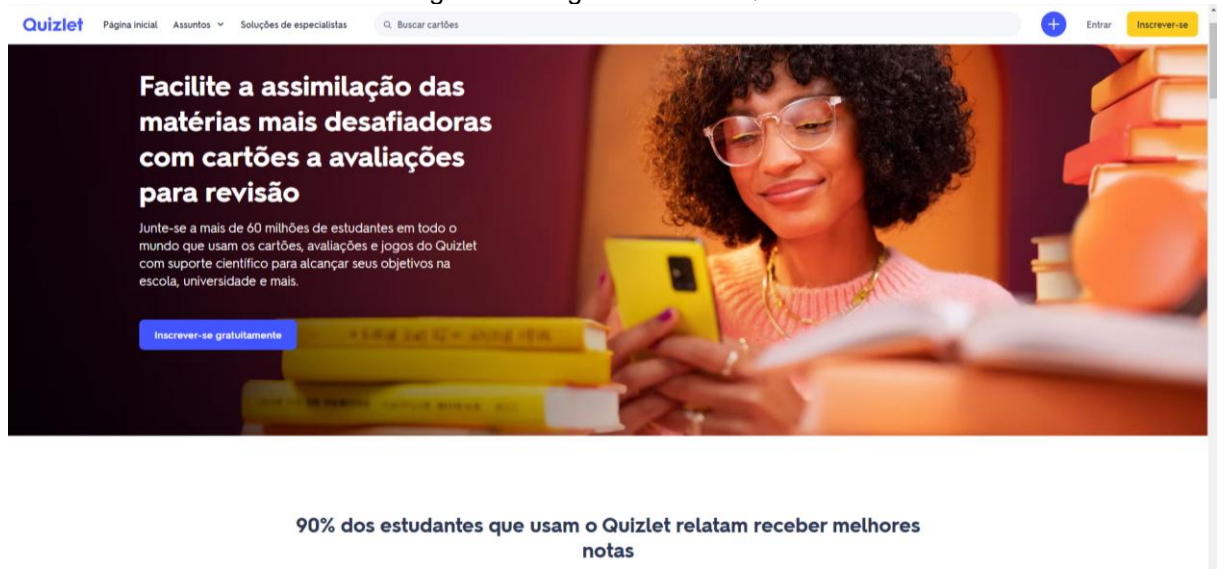
Fonte: Classdojo (2024)

Sobre os fatores motivacionais do ClassDojo, Viana *et al.* (2023) afirmam que o jogo permite que o professor coloque *tags* personalizadas para comportamento dos estudantes, possibilita o compartilhamento do desenvolvimento de cada participante de forma individual de forma que o desenvolvimento pode ser compartilhado com os responsáveis também, além disso é gerado por meio do jogo o engajamento e motivação dos estudantes tendo em vista a recompensa de suas ações positivas e é uma ferramenta que traz dinamicidade à sala de aula.

4.6.4 Quizlet

O Quizlet foi criado em 2005 como uma ferramenta de estudos para auxiliar Andrew Sutherland a passar em uma prova de vocabulário e de uma ferramenta simples se transformou em sete modos de estudo diferentes e o lançamento oficial aconteceu em 2007. A plataforma pode ser acessada no computador ou em dispositivos móveis (Quizlet, 2024).

Figura 7 – Pagina inicial do Quizlet



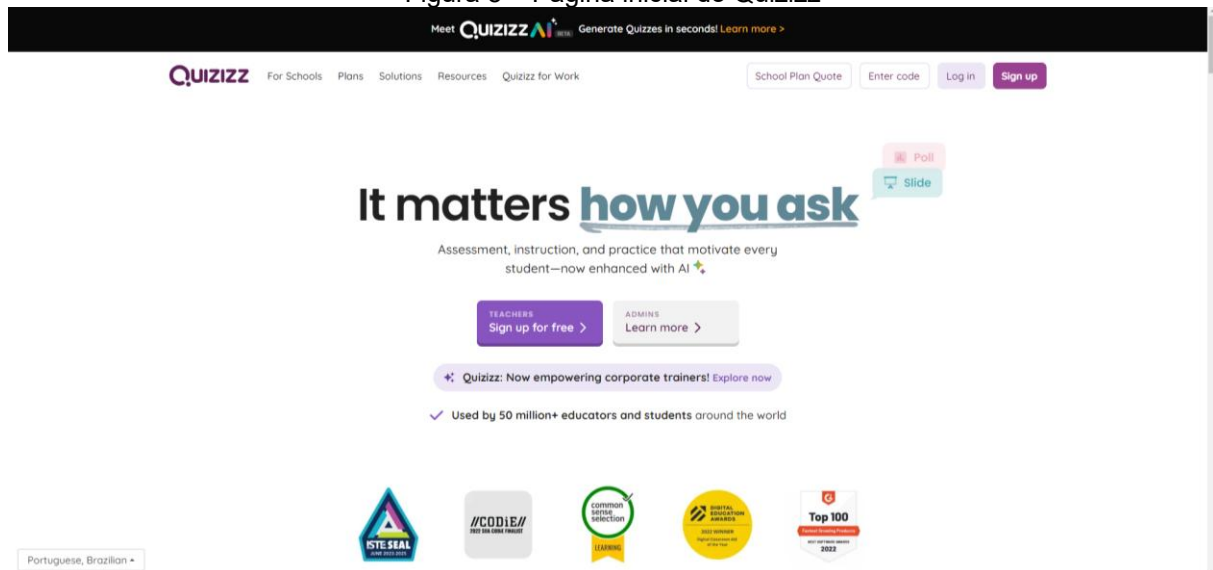
Fonte: Quizlet (2024)

Marcos e Lino (2019) afirmam que para o ensino e aprendizado dos idiomas o Quizlet é bastante expressivo, tendo em vista que permite que o professor disponibilize conteúdos de estudo aos estudantes, que também podem criar suas próprias listas. Na plataforma há a possibilidade de criação de testes com questões de múltipla escolha, baseadas na lista usada.

4.6.5 Quizizz

A plataforma Quizizz é uma plataforma de aprendizagem que possibilita o desenvolvimento de quizzes gamificados interativos para os estudantes, sendo um mecanismo dinâmico para usar em sala de aula. O acesso à plataforma pode ser feito por meio de computadores ou de smartphones e pode ser jogado de forma individual ou coletiva. O Quizizz foi fundado por Pilani Ankit Gupta e Deepak Joy Cheenath em 2015 (Quizizz, 2024).

Figura 8 – Página inicial do Quizizz



Fonte: Quizizz (2024)

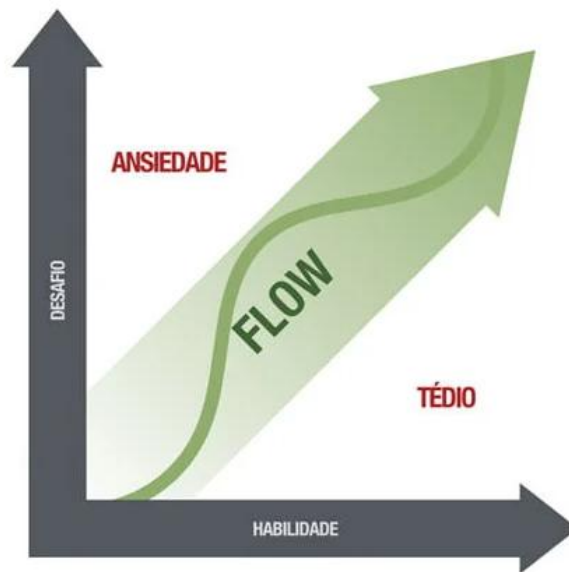
Em seu trabalho, Filho, Bravino e Lopes (2023) concluíram que o uso da ferramenta Quizizz para a finalidade de aprendizagem e motivação aos estudantes trouxe resultado positivo, apresentando resultados favoráveis ao seu uso em sala de aula, auxiliando o professor no acompanhamento da aprendizagem em tempo real.

A seção 4.7 aborda a teoria do Flow na gamificação, teoria estudada há um tempo para falar sobre o envolvimento do jogador no ato de jogar.

4.7 Utilização da teoria do *Flow* na gamificação

A teoria do *flow* teve origem dos estudos de Mihaly Csikszentmihalyi que analisou durante 40 anos sobre as razões que levam as pessoas à um estado de felicidade plena e êxtase, de forma que todo o restante das coisas desaparece. Essa teoria afirma que existem dois eixos dentro dos jogos que são: eixo horizontal, que representa o nível de habilidade do jogador e o eixo vertical que tem relação com a dificuldade do desafio proposto. Então, se você balancear esses eixos, você mantém o jogador sempre interessado pelo jogo, evitando ansiedade e estresse, como pode-se ver na figura 9 (Leal, 2024).

Figura 9 – Teoria do flow



Fonte: Leal (2024)

A teoria do *flow* está ligada a imersão, estado de interação do sujeito na relação do jogo, de forma que sua atenção fique nas atividades que o satisfaz, mantendo-o focado e ignorando os estímulos externos. Souza *et al.* (2018) afirmam que essa imersão é identificável com alguns elementos, como ausência de distrações significativas, respostas imediatas, recompensas por ações e desempenho, metas claras e definidas, além de desafios superáveis.

Flow é definido como o estado mental em que o corpo e a mente fluem em harmonia, deixando o indivíduo imerso na atividade, com motivação, concentração e energia. Csikszentmihalyi (1996) afirma que o estado do flow é atingido quando a pessoa faz atividades que a satisfaz.

Em seus estudos, Csikszentmihalyi (1996) destaca três características principais que não precisam ser simultâneas para que esse estado ocorra, são elas: estar envolvido em uma atividade com conjunto de metas, objetivos e progressos claros; importante que aconteçam feedbacks imediatos e evidentes, para ajustar o desempenho de acordo com as demandas; e que haja um equilíbrio entre os desafios percebidos e as habilidades necessárias, visando a construção da confiança do indivíduo em finalizar a missão.

Dessa forma, pode-se dizer, com base nos autores citados que o indivíduo em estado de *flow* apresenta envolvimento na atividade com um alto nível de foco e

concentração, com serenidade e sem preocupações, focado somente naquele momento.

A seção 5 traz algumas considerações sobre a gamificação no contexto da biblioteca escolar, abordando o seu uso como incentivo à leitura e trazendo exemplos de gamificação em bibliotecas.

5 GAMIFICAÇÃO NA BIBLIOTECA ESCOLAR

Sabendo o conceito de gamificação e entendendo que a biblioteca é um organismo em constante crescimento e precisa se reinventar para permanecer sendo instituições de importância social, pode-se associar a prática da gamificação ao contexto de leitura da biblioteca, visando um maior engajamento dos usuários, de forma que esse novo ambiente seja mais atrativo ao público leitor (Carneiro, 2023).

A gamificação pode ser aplicada em diversos setores de uma biblioteca, visando a melhoria dos seus serviços, o aperfeiçoamento profissional dos funcionários e também um maior engajamento do seu público-alvo: os usuários (Silva; Gonçalves, 2023).

Nesse contexto, a adoção da gamificação em uma biblioteca pode trazer várias vantagens, tanto para os usuários quanto para a equipe da biblioteca. Criamos o quadro 1 com alguns dos principais benefícios:

Quadro 1 – Benefícios que a adoção da gamificação pode trazer à biblioteca

BENEFÍCIO	DESCRIÇÃO
Aumento do Engajamento	A gamificação pode tornar a experiência de usar a biblioteca mais atraente e divertida, incentivando os usuários a explorar os recursos disponíveis, a participar de atividades e a aumentar a frequência na biblioteca.
Promoção da Leitura	Jogos e desafios associados à leitura podem trazer mais motivação aos usuários para a leitura, de forma que sejam explorando diferentes gêneros e autores. Isso pode ser particularmente eficaz para atrair jovens leitores.
Melhora da Aprendizagem	A gamificação pode ser usada para criar experiências de aprendizagem interativas, como quizzes sobre literatura ou desafios de pesquisa. Isso auxilia a fixar o conhecimento e a tornar a aprendizagem mais divertida.
Desenvolvimento de Habilidades	Jogos e atividades gamificadas podem ajudar os usuários a desenvolver várias habilidades, como pesquisa, pensamento crítico, colaboração e resolução de problemas.
Reconhecimento e Recompensas	A gamificação pode incluir um sistema de recompensas, onde os usuários ganham pontos ou prêmios por completarem tarefas ou alcançarem certos objetivos. Isso pode servir como um incentivo adicional para a participação ativa.
Promoção de Recursos Específicos	A biblioteca pode usar gamificação para destacar coleções ou recursos específicos, como livros raros, bases de dados ou eventos especiais, ajudando a aumentar a visibilidade e o uso desses materiais.
Feedback Imediato	Por meio de mecanismos de gamificação, os usuários podem receber feedback imediato sobre suas atividades, o que pode melhorar a experiência de aprendizagem e motivar a continuidade do uso.
Criação de Comunidade	A gamificação pode promover a interação social entre os usuários da biblioteca, seja através de competições, colaborações em jogos ou participação em desafios coletivos, criando um senso de comunidade e pertencimento.

Fonte: Elaboração própria com base nas leituras (2024)

Pode-se então afirmar que essas vantagens podem contribuir para uma experiência mais dinâmica e atrativa na biblioteca, beneficiando tanto os usuários quanto a própria instituição, que pode ver um aumento no uso e na relevância de seus serviços.

A biblioteca escolar tem função pedagógica no que diz respeito a importância no apoio do processo de ensino e aprendizagem e sobre a gamificação nesse ambiente, ela pode ser implementada nesse contexto como incentivo na educação dos usuários (Cativelli; Monsani, Juliani, 2016; Costa *et al.*, 2019).

Ao se perceber a BE; como espaço pedagógico, é importante assumir a função didática do bibliotecário e buscar meios para se colocar em prática o seu papel educativo no desenvolvimento das competências informacionais e incentivo à leitura.

Uma das problemáticas emergentes nas unidades de informação é de como os bibliotecários podem aumentar o engajamento dos usuários (estudantes, professores *etc.*) nas operações dessas unidades (empréstimo, renovações de empréstimos, consulta ao acervo, serviços *etc.*) (Costa *et al.*, 2019).

Essa problemática pode ser respondida com a implementação e uso de recursos emergentes no ambiente da biblioteca, como a gamificação. Cabe salientar que esses recursos não se limitam aos espaços físicos da biblioteca, mas podem ser usados no digital também (Bigdeli *et al.*, 2016).

Cativelli, Monsani e Juliani (2015) abordam a gamificação como estratégia eficaz, estimulando a criatividade de quem a aplica como metodologia. Além disso, as autoras também mostram possibilidades para o uso da gamificação em bibliotecas, com o objetivo de engajamento dos usuários, o que acarretará satisfação e necessidades informacionais atendidas.

A seção 5.1 aborda como a gamificação pode ser utilizada como incentivo na prática da leitura.

5.1 Gamificação como incentivo à prática da leitura

A aprendizagem escolar é um processo longo e complexo, que demanda um grau de dedicação do estudante envolvido nele. Dessa forma, Santos e Vieira (2022) afirmam que o aprendizado não está relacionado somente à escola, mas também as

situações vivenciadas pelo indivíduo, fazendo com que o aprendizado seja construído no decorrer da vida.

Dentre os fatores que interferem no processo de ensino-aprendizagem pode-se destacar a leitura que, por meio dela

[...] aprimora-se a habilidade de prever e construir hipóteses, antecipando o conteúdo a ser lido. Dessa forma, com a competência leitora desenvolvida, o estudante se emancipa para continuar aprimorando-a de forma autônoma. Diante disso, pode-se afirmar que a leitura é uma apropriação cultural que possibilita o acesso a outros conhecimentos (Silva, 2015, p. 14).

Portanto, é importante que seja incentivado a curiosidade e imaginação por meio da leitura, tornando a ação de ler uma atividade natural e sem obrigatoriedade imposta pelas instituições de ensino. A escola tem uma responsabilidade enorme no sentido da criação e desenvolvimento da leitura na formação educacional dos estudantes, podendo auxiliar na construção do leitor.

O histórico de leitura começa no início da vida da criança, tendo ela o primeiro contato com o mundo da leitura no ambiente familiar, com seus familiares contando as primeiras histórias. Picanço (2012) diz que um ambiente familiar que favoreça o acesso ao mundo dos livros à criança já aumenta a possibilidade deste indivíduo desenvolver o hábito de leitura, o que contribui para o estímulo da leitura quando esta tiver idade suficiente para ser introduzida no ambiente escolar.

Introduzida no contexto escolar, no decorrer dos anos e com o auxílio dos professores, as crianças tomam o gosto pela leitura e no ensino fundamental, hoje denominado de Ensino Fundamental Anos Iniciais ou Anos Finais, começa a inserção dos estudantes no mundo literário de forma efetiva, o que faz com que de forma individualizada o gosto pela leitura seja aprimorado. Já no Ensino Médio, com um grau de maturidade mais apurado e uma visão de mundo mais concreta, os estudantes estão prontos para as cobranças mais técnicas da leitura e escrita.

Souza e Gonçalves (2020) relatam que o exercício da leitura é primordial no processo de ensino-aprendizagem, sendo talvez o mais importante dele, tendo em vista que viabiliza ao leitor a percepção individual de mundo.

No que diz respeito ao Ensino Médio, Souza e Gonçalves (2020) também afirmam que nessa etapa os trabalhos de leitura devem envolver estágios de interpretação e compreensão de texto, além do conhecimento de mundo do leitor.

A respeito da falta de interesse pela leitura, muitas vezes identificada no contexto escolar, a falta de estímulo literário no contexto familiar pode estar intimamente ligada à essa questão, tendo em vista que quando crianças os indivíduos tentam reproduzir o que é praticado em casa. Ou seja, pais que não leem ou leem pouco tendem a criar filhos com baixo interesse pela leitura (Santos; Vieira, 2022).

Souza e Gonçalves (2020) afirmam que o nível de leitura dos estudantes brasileiros está abaixo do nível satisfatório e que é necessário que haja intervenções para mudar essa realidade. Visando o estímulo à leitura dos estudantes do ensino médio, pode-se pensar em algumas estratégias com o objetivo de aumentar o número dos indivíduos leitores, dentre umas dessas estratégias pode-se citar o uso da gamificação na biblioteca.

O uso da gamificação para incentivar a leitura proporciona o prazer em aprender, pois a leitura consta de vários aspectos parecidos com os games. Ela é imersiva e se utiliza do imaginário do leitor, também é composta por regras que são aceitas pelo leitor, muito similar com a proposta elaborada com a gamificação.

Pode-se transformar a biblioteca em um grande jogo, onde os usuários se envolvem em atividades como caça ao tesouro, quizzes e uso de distintivos para reconhecimento do cumprimento das tarefas. Desse modo, a gamificação nas bibliotecas escolares se baseiam na reorganização das atividades, modificando o modo com que estas são recebidas e feitas por meio de estímulo de elementos dos jogos (Costa *et al.*, 2019).

Uma forma de implementação da gamificação em bibliotecas escolares seria o ranqueamento das atividades executadas pelo usuário, por exemplo, à medida que o usuário vá executando suas atividades como devolução, empréstimo, renovações ou qualquer serviço relacionado à biblioteca, seja feita uma espécie de *ranking*, que serão resultados em classificações e prêmios.

A gamificação em bibliotecas, apesar dos desafios, oferece um potencial enorme para transformar esses espaços em ambientes mais dinâmicos e atrativos. Para superar as dificuldades e implementar com sucesso essa estratégia, algumas estratégias podem ser adotadas, conforme pode-se ver abaixo:

1. Comece Pequeno e Gradualmente: Inicie com projetos menores e mais simples para testar as ferramentas e o interesse dos usuários. Posteriormente, aos poucos, expanda as atividades gamificadas para outras áreas da biblioteca e para públicos mais diversificados.

2. Utilize Ferramentas Gratuitas ou de Baixo Custo: existem algumas plataformas *open-source* que podem ser personalizadas para as necessidades da biblioteca, como *Moodle* e *WordPress*, além disso, existem muitos aplicativos que oferecem funcionalidades básicas de gamificação de forma gratuita ou por um custo acessível.

3. Envolve a Equipe da Biblioteca: ofereça treinamentos para a equipe sobre os conceitos de gamificação e as ferramentas disponíveis. Também incentive a equipe a participar do processo de criação das atividades gamificadas, valorizando suas ideias e experiências.

4. Conecte-se com a Comunidade: Participe de redes de bibliotecas para compartilhar experiências e aprender com outras instituições e participe também de eventos e workshops sobre gamificação para se manter atualizado sobre as últimas tendências.

5. Crie Parcerias: Estabeleça parcerias com instituições de ensino para desenvolver projetos de gamificação em conjunto e busque parcerias com empresas de tecnologia para obter suporte técnico e financeiro.

6. Defina Metas Claras e Avalie os Resultados: Defina indicadores claros para avaliar o sucesso da gamificação, como o aumento do número de usuários, o tempo de permanência na biblioteca e a participação em atividades. Importante nessa etapa também a coleta do feedback dos usuários para identificar o que está funcionando e o que precisa ser melhorado.

7. Adapte a Gamificação aos Objetivos da Biblioteca: certifique-se de que as atividades gamificadas estejam alinhadas com os objetivos estratégicos da biblioteca, além disso, a gamificação deve ser flexível e adaptável às diferentes necessidades e interesses dos usuários.

Como exemplos de atividades gamificadas em bibliotecas, podemos citar o caça ao tesouro (uma busca por livros escondidos na biblioteca, com pistas e desafios a serem resolvidos), desafios de leitura (desafios para ler um determinado número de livros em um período específico, com recompensas para quem alcançar as metas), jogos de perguntas e respostas (quizzes sobre os acervos da biblioteca, com rankings e prêmios) e bingos literários (cartões de bingo com diferentes categorias de livros, para os usuários marcarem os livros que já leram).

Os pontos obtidos nas atividades gamificadas podem ser trocados por recompensas, como marcadores de livros exclusivos, acesso a eventos especiais ou até mesmo um livro grátis após alcançar uma certa quantidade de pontos.

Importante lembrar que o sucesso da gamificação em bibliotecas depende da criatividade e do engajamento da equipe, da adaptação às necessidades dos usuários e da avaliação constante dos resultados. Ao seguir essas estratégias e utilizar as ferramentas adequadas, as bibliotecas podem transformar a experiência de seus usuários e promover o amor pela leitura.

A subseção 5.2 traz exemplos de gamificação em outros tipos de bibliotecas inclusive no mundo.

5.2 Exemplos de gamificação em outros tipos de bibliotecas

As bibliotecas não são consideradas mais espaços silenciosos, onde a pesquisa e leitura são atividades feitas no silêncio e calma. De forma geral as unidades de informação e as tecnologias estão ao alcance de todos, inclusive dos estudantes, que estão cada vez mais conectados com a tecnologia. As BE devem garantir o acesso à informação por parte da comunidade, atraindo jovens e adultos para aquele universo.

Felker (2014) citou algumas áreas que podem ser vistas como candidatas a gamificação na biblioteca, como: orientação na biblioteca (é o primeiro contato dos usuários com a biblioteca e seu acervo, é o momento de se mostrar como um ambiente atrativo ao usuário), instrução para letramento informacional, uso de recursos e programas de leitura.

Nesse sentido, Santos (2019) discorre sobre algumas atividades que podem ser usadas nesse contexto, como a caça ao tesouro, com a missão de orientar os usuários da biblioteca a explorarem todos os espaços dali de forma divertida, usando um aplicativo nomeado como SCVNGR¹ que é baseado em geolocalização, permitindo a elaboração de um caça tesouro móvel divertido (Santos, 2019).

A respeito da instrução do letramento informacional, Felker (2014) relata que esse é um campo promissor para ser explorado pela gamificação, tendo em vista que

¹ <https://www.metacritic.com/game/scvngr/details/>

os jogos podem ser usados na tentativa de facilitar o aprendizado de conceitos completos, aprofundando o aprendizado.

Já sobre os recursos, Felker (2014) acredita que os jogos podem ser criados com base nas estatísticas apontadas pelo sistema de gerenciamento de bibliotecas, de forma que os recursos sejam usados com mais frequência ou por mais tempo.

No campo dos programas de leitura, a gamificação pode ser feita por meio de ranking dos usuários e prêmios para os melhores colocados, por exemplo (Felker, 2014).

Monsani (2016) discorre que a incorporação de elementos de jogos em bibliotecas tem o potencial de atração de vários usuários, que em sua maioria não teriam interesse em visitar uma biblioteca.

As bibliotecas são locais que precisam acompanhar as novas tendências desenvolvidas pela sociedade, de forma que recriem significados, para continuar sendo uma instituição social importante. Assim, a proposta de gamificação nas bibliotecas parece ser algo atrativo, visando o fortalecimento do papel social dessas instituições (Santos, 2019).

Um exemplo de gamificação como forma de aprimorar os serviços de uma biblioteca é o aplicativo *Web Library Game*, que é relacionado ao sistema de gerenciamento de uma biblioteca e então podem ser feitas algumas atividades como empréstimo de livros, comentários, classificações de leitura, recomendações que contam pontos (Santos, 2019, p. 33).

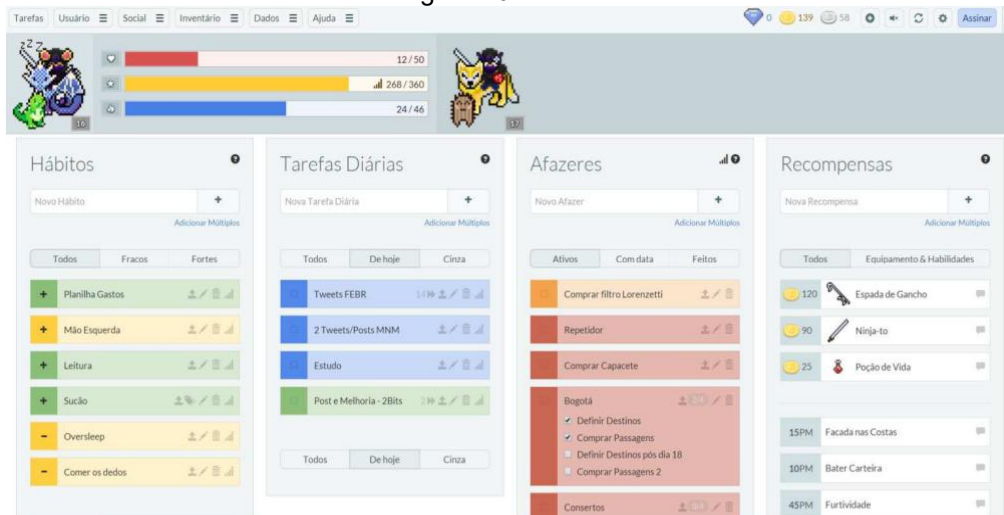
Outro exemplo é a Praxis I, desenvolvida pela Biblioteca da Universidade de Toronto, com a finalidade de estudantes de Engenharia Civil adquirirem competência em informação. Nela, não há a necessidade da criação de um jogo eletrônico para utilizar a gamificação em bibliotecas, pois “[...] as atividades são desenvolvidas por meio de uma caça ao tesouro, que ensinam os estudantes a pesquisarem artigos eletrônicos, verificar a confiabilidade das fontes de informação, etc.” (Souza, 2020, p. 33).

Araújo (2015) citam o Habitica² como uma plataforma acessível por meio dos dispositivos móveis digitais, onde acontece a gestão de hábitos, tarefas e feedbacks em forma de recompensa. O Habitica corresponde as atividades dos usuários,

² <https://habitica.com/static/home>

mesclando as ações ou falta delas na saúde do avatar do participante, conforme pode ser observado na Figura 10.

Figura 10 - Habitica



Fonte: Habitica (2023)

Por meio das realizações das atividades propostas, o Habitica proporciona prêmios, isenção de punições, novos níveis a serem explorados e customização do avatar (Costa *et al.*, 2019).

Costa *et al.* (2019) também apontam um outro recurso de sistema de ranqueamento que é o website gamificado chamado *Lemon Tree Project* onde cada estudante abre uma conta e torna membro do projeto. Assim, ele pode reservar livros, pesquisar banco de dados e reunir pontos. Assim, cria-se a competição entre os jogadores, onde cada um pode acompanhar suas conquistas e dos demais jogadores por meio do site.

Monsani (2016) afirma que depois do uso da gamificação pela equipe da biblioteca, pode-se notar três pontos positivos que são: uma maior exploração dos espaços da biblioteca, a melhoria na qualidade das informações usadas nas tarefas e o aumento pelo interesse nas estratégias de busca.

Santos (2019) também cita o *LibraryCraft*, nascido na Universidade de Utah, que tem como objetivo mostrar para os estudantes os recursos online oferecidos pela biblioteca e apresentar o seu site. Como feedback dos usuários, pode-se verificar que os usuários aprovaram a ferramenta pelo fato de mostrar os recursos da biblioteca.

Monsani (2016) discorre sobre uma atividade gamificada chamada de *Lesestar*, que é uma iniciativa alemã. Nela, a biblioteca de Frankfurt, juntamente com 99

bibliotecas da cidade, desenvolveu essa iniciativa visando o incentivo da leitura entre os jovens. A iniciativa é composta por três programas de acordo com a faixa etária dos usuários:

[...] *superstar* da leitura (8-11 anos), em que as crianças completam um álbum de figurinha, realizando atividades simples relacionadas às bibliotecas; *passaporte do leitor* (6-11 anos), em que os estudantes registram quantos livros leram, ou em quanto tempo, e conforme realizam as atividades, têm seu passaporte carimbado pelo bibliotecário; e *arquivo da leitura* (11-15 anos), que além de estimular a leitura, tem o objetivo de fazer com que os estudantes pratiquem a habilidade de escrita. Por exigir uma produção dos estudantes, os professores costumam conceder pontos extras para os arquivos (Monsani, 2016, p. 22).

Mattar *et al.* (2017, p. 10) traz alguns exemplos de *minigames* e atividades gamificadas relacionadas a biblioteca que foram criados com o intuito de apresentar e explorar os espaços e serviços da biblioteca.

- a) *Get al Clue*: objetiva apresentar novos estudantes ao layout do grande prédio da biblioteca, além de introduzi-los aos serviços básicos da biblioteca e registrá-los no sistema;
- b) *Library Quest*: busca encorajar a exploração de diferentes seções da biblioteca e descobrir sua vasta oferta de recursos;
- c) *Scavenger Hunt NCSU*: apresenta-se como uma alternativa ao sistema usual de demonstrar aos novos estudantes o site e explicar como usar a biblioteca e seus recursos;
- d) *The Research Games*: objetiva apresentar a biblioteca aos calouros de uma faculdade.

Mattar *et al.* (2017) também cita jogos que auxiliam no letramento informacional, que melhoram a capacidade de pesquisa do estudante e auxiliam no entendimento sobre metodologia e pesquisa científica. Alguns dos jogos são de tabuleiro, o que confirma a questão de que para se gamificar algo, não necessariamente precisa do uso da tecnologia para intervenção. Mattar *et al.* (2017, p. 20) cita os seguintes jogos para bibliotecas:

- a) *Bibliobouts*: criado com o objetivo de ensinar habilidades e conceitos de alfabetização de informação e desenvolver algumas habilidades de pesquisa;
- b) *Citation Sleuthing*: objetiva que os estudantes pratiquem seu comportamento de pesquisa rastreando fontes;
- c) *The Information Literacy Game*: para letramento informacional e prática de habilidades de pesquisa;
- d) *Adventures in Research*: criado, também, para desenvolver habilidades de pesquisa relacionadas ao letramento informacional, em que os jogadores são conduzidos em uma narrativa;
- e) *Tesla's Revenge*: uma série de minigames baseados em uma história de aventura, também para letramento informacional;

- f) The Secrets of Biblioland: também criado com o intuito de letramento informacional, em que o jogador embarca em uma aventura, passando por diferentes períodos da história da ciência e interagindo com personagens como Sócrates e Gutenberg, e passando por locais como a Biblioteca de Alexandria e a Biblioteca Britânica;
- g) Gaming Against Plagiarism: uma sequência de três games para gerar a consciência sobre plágio e infrações éticas;
- h) Operation ARA: são vários módulos que buscam desenvolver o pensamento científico;
- i) Snakes and Ladders: baseado em um jogo de tabuleiro já existente, Serpentes e Escadas, com o objetivo de reforçar o conhecimento sobre pesquisa acadêmica;
- j) Defense of Hidgeon: em que o jogador tem que enfrentar problemas decorrentes da peste negra em uma cidade do século XIV, realizando missões fora do jogo, como, por exemplo, pesquisas em bibliotecas;
- k) The Game of Research: em que os jogadores, enquanto realizam uma pesquisa, arrecadam dinheiro, o que pode levá-los a obter uma bolsa de estudos no final do jogo;
- l) Cheats and Geeks: jogo de tabuleiro digital para gerar a consciência sobre as consequências do plágio e outras infrações éticas em pesquisa.

Kim (2015) mostra dois programas de verão que são exemplos de gamificação como ferramenta de fomento da leitura entre jovens e engajamento de usuários na frequência dos espaços da biblioteca, são eles: *Connect Your Summer*, criado pela Biblioteca Pública de Canton em Michigan, esse programa é utilizado em um site que fornece diversas conquistas para os usuários da biblioteca que participam do programa. O outro programa gamificado mostrado por Kim (2015) é o site *Teen Summer Challenge*, da Biblioteca do Conrado de Pierce no Estado de Washington. O cadastro pode ser feito por qualquer pessoa, mas para ganhar prêmios o participante deve ser um adolescente com cartão válido da biblioteca de Conrado. Segundo Kim (2017) o uso dessa ferramenta aumentou a participação dos usuários no programa de leitura da biblioteca.

A Biblioteca de Conrado oferece também atividades gamificadas para adultos, denominada *Scout*, onde convida os usuários a explorar a biblioteca, complementando atividades e ganhando distintivos (Kim, 2015). Alguns elementos da gamificação podem ser observados no programa *Scout*, como a verificação do status no quadro de líderes e os fóruns de participação onde os usuários interagem uns com os outros.

A Biblioteca da Universidade de Huddersfield, que fica no Reino Unido, criou o jogo online chamado de *Lemontree*, cujo objetivo é aumentar o engajamento dos usuários sobre os recursos da biblioteca, realizados por meio das competições, onde os jogadores ganham pontos e distintivos quando realizadas ações dentro da

biblioteca, como visita, verificação de livros e realização de login para acesso aos recursos eletrônicos disponibilizados (Santos, 2019).

Um outro exemplo é o das Bibliotecas da Universidade Estadual da Carolina do Norte (NCSU), que modernizaram os serviços tradicionais da biblioteca, criando um caça tesouro móvel que aumenta a interação dos usuários com a equipe de biblioteca e auxilia a exploração do espaço físico da biblioteca (Santos, 2019). As bibliotecas da Universidade Estadual de Oregon fazem uso do aplicativo SCVNGR para orientar os estudantes estrangeiros no uso da biblioteca.

Visando a implementação da estratégia de gamificação na biblioteca, Santos (2019) baseado em Felker (2014) aponta algumas características importantes que devem ser analisadas, de acordo com quadro 2:

Quadro 2 - Orientações para a gamificação em bibliotecas

Orientações	Características
Definição dos objetivos	Os objetivos do projeto de gamificação devem estar bem definidos para o sucesso da iniciativa.
Paciência	Paciência para aplicação de testes e protótipos, pois é praticamente impossível conseguir sucesso na primeira tentativa.
Envolvimento de outras pessoas	Um jogo, ou uma atividade gamificada, deve ser elaborada com a colaboração de diversos profissionais, especialistas em diferentes áreas, além de incluir a opinião dos usuários já na etapa de elaboração.
Identificação das motivações	Identificar as motivações dos participantes, que podem ser extrínsecas (bônus, medalhas, prêmios) ou intrínsecas (satisfação pessoal).
Marketing	Reservar tempo e dinheiro para a divulgação do projeto

Fonte: Adaptado de Santos (2019)

Ou seja, pode-se verificar que para se ter um sucesso na gamificação atividades relacionadas a biblioteca é importante seguir os 5 passos citados acima ao projetar um jogo ou atividade gamificada com êxito.

5.3 Procedimentos para implementar a gamificação em bibliotecas

Nas subseções 5.1.1 até a 5.1.8, citaremos com base em alguns autores, os passos para implementação da gamificação em bibliotecas.

5.1.1 Compreenda o problema e o contexto

Nessa etapa deve ser levado em consideração três pontos importantes, segundo Vianna *et al.* (2013) que são: cultura da empresa, objetivo da empresa e entendimento do usuário. Para isso é importante ter ciência sobre a missão da biblioteca, qual seu público-alvo e os costumes da mesma, tais informações podem ser obtidas com os bibliotecários da instituição. Para esse passo, podem ser usados métodos de investigação como entrevista, questionário e observação (Cativelli; Monsani, Juliani, 2016).

Aqui é feita a análise do que precisa ser melhorado naquele determinado contexto, visando uma implementação da gamificação.

5.1.2 Compreenda quem são os jogadores:

Nesse período é necessário que seja estabelecido o público-alvo para que saiba quem utilizará os jogos. O perfil dos jogadores pode variar de acordo com algumas informações, como gênero, idade, tipo de comportamento, dentre outros fatores (Cativelli; Monsani, Juliani, 2016; Vianna *et al.*, 2013).

O conhecimento a respeito dos tipos de usuários presentes naquela realidade e também dos potenciais usuários da unidade são de suma importância nessa etapa, visando um melhor direcionamento nessa fase.

5.1.3 Critérios norteadores e missão do jogo

Essa fase consiste em relacionar as diretrizes que guiarão o projeto, para que nenhum critério seja deixado de lado. Alguns exemplos de critérios são: estímulo da cooperação entre os jogadores ou aprendizado de determinado assunto jogando o jogo (Cativelli; Monsani, Juliani, 2016; Vianna *et al.*, 2013).

Essa etapa precisa ser feita com base nos objetivos da biblioteca, de forma que os critérios que guiam os jogos sejam adequados ao que se pretende no final do jogo.

5.1.4 Desenvolva ideias para o jogo

Esse ponto é o de construção do jogo, onde serão definidos formato, tema, estética, problemas a serem resolvidos, quem serão os jogadores, missão do jogo *etc.* (Cativelli; Monsani, Juliani, 2016; Vianna *et al.*, 2013). Observa-se que essa etapa é basilar, tendo em vista que é nessa etapa que serão definidos todos os processos aplicados no decorrer do jogo.

5.1.5 Definição do jogo e de sua mecânica

Nesse momento é importante estabelecer alguns itens, como duração do jogo (relacionado ao início e fim dos ciclos), arco dramático (o enredo que despertará o espírito encorajador do usuário no período do jogo), fases do jogo (relacionado a ordem da evolução do jogo, permite o envolvimento do jogador no enredo), frequência de interação (estabelece se a interação do jogador acontecerá de forma diária, semanal, ocasional *etc.*), mecânica (estabelece as interações e relações entre o jogador e o jogo, tem a função de deixar claro para os jogadores os objetivos a serem perseguidos e o que acontece depois de cada ação realizada), objeto (o que pode ser visto ou manipulado, como personagens, placares *etc.*), ação (o que os jogadores farão no jogo) e regras (fatores norteadores dos jogadores) (Cativelli; Monsani, Juliani, 2016; Vianna *et al.*, 2013).

Os itens e as mecânicas dos jogos dão as características que compõem a gamificação naquele determinado contexto, para isso, é importante a análise e determinação de alguns fatores.

5.1.6 Teste em baixa, média e/ou alta fidelidade

É o momento de realização do teste do jogo, visando a validação da ideia desenvolvida para aperfeiçoá-la. É nessa etapa que será identificado os pontos frágeis para serem aperfeiçoados para que posteriormente seja disponibilizado ao público (Cativelli; Monsani, Juliani, 2016).

O teste, de acordo com a denominação de cada etapa, pode ser de baixa, média ou alta fidelidade, e o protótipo pode imitar o jogo com os recursos que se tem acesso. A prototipação não precisa ocorrer somente quando o jogo estiver finalizado,

pode ser feita por etapas, simulando o jogo, com o intuito de aprimorar cada fase (Vianna *et al.*, 2013).

O teste é essencial pois avalia o que precisa ser melhorado ou não em cada etapa. É fundamental para a visualização da melhoria

5.1.7 Implementação e monitoramento

Com a implementação da gamificação é necessário o gerenciamento dos dados e avaliação das possibilidades de implementar as modificações. Nessa etapa, a atenção precisa estar voltada a usabilidade dos jogos, se os jogadores estão compreendendo o objetivo do jogo e se estão engajados (Cativelli; Monsani; Juliani, 2016; Vianna, 2013).

E implementação e monitoramento diz respeito ao acompanhamento do processo de fato, visando a análise de pontos fortes e melhorias sobre o jogo.

5.1.8 Mensuração e avaliação

A última etapa do processo é a mensuração das métricas, que equivale a utilização dos números para interpretar se o objetivo está sendo alcançado. Vianna *et al.* (2013, p. 97-98) relacionam alguns itens que podem ser avaliados:

Quanto ao engajamento despertado: número médio de ações implementadas, montante de usuários implementando ações, índices de reincidência ao jogo, progresso alcançado ao longo da atividade;

Nível de satisfação demonstrado pelos jogadores: quanto ao tempo dispensado à atividade, tempo de retenção dos jogadores no jogo, frequência de visitas à plataforma, tempo de resposta aos desafios propostos;

Quanto ao ROI [retorno sobre investimento] alcançado: número de participantes ativos, índices de aumento da produtividade, redução de custos alcançada, aumento dos números de venda.

Além desses fatores quantitativos citados por Vianna *et al.* (2013), podem ser avaliados também aspectos qualitativos do jogo por meio de feedback dos usuários em aplicações de pesquisa, tendo em vista a importância do retorno dos jogadores quanto as experiências obtidas no decorrer do jogo (Cativelli; Monsani; Juliani, 2016).

No quadro 3 segue um modelo de implementação de uma atividade em biblioteca para exemplo.

Quadro 3 – Sugestão de processo gamificado na biblioteca

ETAPAS	DEFINIÇÕES DAS ETAPAS
Problema e o contexto	Usuários desconhecem que a biblioteca possui obras de literatura e a semana do livro e da biblioteca se aproxima.
Quem são os jogadores?	Estudantes, professores e funcionários.
Desenvolva ideias para o jogo	Emular um encontro marcado às cegas, entre o usuário e um título de livro. Captar características da estória e dos personagens e dar vida a eles.
Definição do jogo e sua mecânica	Os livros escolhidos serão colocados dentro dos envelopes. Na parte externa do envelope será afixada uma imagem que pretende destacar a característica/temática da estória, a fim de servir como referência para a escolha do leitor. Baseado apenas nestas informações, o usuário escolherá um dos envelopes para retirar emprestado. Para dar destaque aos envelopes, eles serão exibidos na estante expositora, próximo ao balcão de empréstimo.
Teste em baixa, média e/ ou alta fidelidade	O teste será aplicado em membros da equipe da biblioteca que não estão participando da elaboração da atividade cultural, com o intuito de verificar se a relação entre as características ilustradas no envelope corresponde as obras.
Implementação e monitoramento	Se observará a reação dos usuários de forma presencial.
Mensuração e avaliação	Quantidade de empréstimos; Tempo de permanência dos envelopes disponibilizados; Feedback dos usuários.

Fonte: Adaptado de Cativelli; Monsani; Juliani (2016)

O limite da gamificação na biblioteca fica a cargo da criatividade da equipe responsável por sua implementação, podendo ser usada em atividades pontuais ou também em diferentes serviços relacionadas à biblioteca.

Os responsáveis pela implementação podem criar jogos simples de engajamento da comunidade até fazer o uso de materiais mais elaborados que demandam mais planejamento e envolvem profissionais de tecnologia. Importante salientar que gamificar uma atividade não faz com que obrigatoriamente seja usada a tecnologia (Cativelli; Monsani; Juliani, 2016).

Cabe ao responsável por aquela unidade de informação a análise de pontos de melhoria e implementação de atividades que visem o engajamento dos usuários e aumento no índice de leitura e motivação dos usuários a irem à biblioteca.

Na próxima seção serão apresentados os procedimentos metodológicos da pesquisa ora apresentada.

6 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Essa seção apresenta os métodos e os procedimentos adotados para a realização da pesquisa, como a sua descrição e as possíveis trajetórias metodológicas para a realização do trabalho em questão.

6.1 Descrição da pesquisa

Gil (2008) define pesquisa como o desenvolvimento de atividades demarcadas metodicamente, por meio de investigação sistemática que precisa de planejamento prévio criterioso, e que pode ser elaborado de acordo com a natureza, situação espacial e temporal e também das condições de acesso aos dados necessários para compreensão de determinado objeto ou fenômeno a ser conhecido.

Para o desenvolvimento dessa pesquisa, será utilizada a trajetória metodológica abordada a seguir:

Quanto aos objetivos, a pesquisa se caracteriza como exploratória e descritiva, pautada nos procedimentos técnicos da pesquisa bibliográfica, estudo de caso e abordagem qualitativa com intervenção pedagógica.

A respeito do referencial teórico, utilizou-se a pesquisa bibliográfica para composição do texto. A pesquisa foi feita na Base de Dados em Ciência da Informação (BRAPCI) e Google Acadêmico. O *corpus* fora composto por produções cuja publicação foi realizada entre os anos de 2019 a 2024, embora existam alguns conceitos trazidos na pesquisa que sejam de anos anteriores. Assim, foi criado um instrumento que permitiu a análise dos seguintes elementos: instituições de origem, resumo, palavras-chave, objetivos, metodologia, resultados e conclusões.

No que tange à natureza da pesquisa, ela é aplicada, tendo em vista que é “[...] aquela onde o investigador é motivado pela necessidade de contribuir para fins práticos mais ou menos imediatos, buscando soluções para problemas concretos [...]” (Cervo; Bervian, 2006, p. 47). Além disso, a pesquisa é aplicada por se tratar de um mestrado profissional, que de acordo com Portaria n. 389 do Ministério da Educação (MEC), têm o objetivo de capacitar profissionais para o exercício da prática profissional, objetivando atender demandas sociais, organizacionais, profissionais e

de mercado de trabalho, além de oferecer conhecimento para a sociedade (Brasil, 2017).

No que diz respeito a abordagem, trata-se de uma pesquisa qualitativa, tendo em vista as muitas formas de estratégias de investigação, além disso, na pesquisa qualitativa, de acordo com Bradley (1993), o pesquisador é um interpretador da realidade e dos fatos que ocorrem em sua realidade estudada.

Paralelo a isso, a pesquisa usará o método de procedimento de estudo de caso que Triviños (1987, p. 133) afirma que "[...] é uma categoria de pesquisa cujo objeto é uma unidade que se analisa aprofundadamente".

A pesquisa foi realizada no Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IEMA) de São Luís – MA e a intervenção foi feita nesse local também. De acordo com Damiani *et al.* (2013) intervenções são investigações que envolvem o planejamento e a implementação de interferências (mudanças, inovações) – destinadas a produzir avanços, melhorias, nos processos de aprendizagem dos sujeitos que delas participam e a posterior avaliação dos efeitos dessas interferências.

6.2 Local da pesquisa

A pesquisa foi realizada no Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IEMA) de São Luís – MA, que tem sua sede localizada na Rua Primeiro de Maio, nº80, no Bairro Anil, São Luís/MA, CEP: 65046-280, conforme figura 11:

Figura 11 – Mapa de localização via satélite da sede do IEMA



Fonte: Google Maps (2023)

O IEMA foi criado no dia 2 de janeiro de 2015, com a finalidade de ampliar a oferta no Maranhão de educação profissional, tecnológica e científica. Sua proposta é a implantação do Instituto em todas as regiões do Estado do Maranhão, respeitando as necessidades locais e as prioridades estratégicas do Estado. Assim, o IEMA está

organizado em IEMAs Plenos (ofertam Ensino Médio Técnico em tempo integral), IEMAs bilíngues (ofertam Ensino Fundamental) e os IEMAs vocacionais (ofertam os Cursos de Formação Inicial e Continuada – FIC – e ensino profissionalizante).

Os **IEMAS Plenos** ofertam Ensino Médio Técnico de Tempo Integral, elas estão localizadas em:

- IEMA Pleno Alto Alegre Do Pindaré
- IEMA Pleno Amarante Do Maranhão
- IEMA Pleno Axixá
- IEMA Pleno Bacabal
- IEMA Pleno Bacabeira
- IEMA Pleno Balsas
- IEMA Pleno Brejo
- IEMA Pleno Carutapera
- IEMA Pleno Chapadinha
- IEMA Pleno Codó
- IEMA Pleno Coelho Neto
- IEMA Pleno Colinas – Prof. Graça Saraiva Barroso
- IEMA Pleno Coroatá
- IEMA Pleno Cururupu
- IEMA Pleno Matões
- IEMA Pleno Pindaré-Mirim
- IEMA Pleno Presidente Dutra
- IEMA Pleno Santa Helena – Newton Bello
- IEMA Pleno Santa Inês
- IEMA Pleno Santa Luzia Do Paruá
- IEMA Pleno São José De Ribamar
- IEMA Pleno São Luís Bacelar Portela
- IEMA Pleno São Luís Centro
- IEMA Pleno São Luís Gonçalves Dias
- IEMA Pleno São Luís Itaqui Bacanga
- IEMA Pleno São Luís Rio Anil
- IEMA Pleno São Luís Tamancão
- IEMA Pleno São Mateus
- IEMA Pleno São Vicente Ferrer

- IEMA Pleno Timon
- IEMA Pleno Tutóia – Casemiro De Abreu
- IEMA Pleno Vargem Grande
- IEMA Pleno Viana – Dom Hamleto De Angelis
- IEMA Pleno Zé Doca – Nelson Serejo De Carvalho

IEMAS VOCACIONAIS

Os **IEMAS Vocacionais** ofertam cursos profissionalizantes para jovens e adultos, elas estão localizadas em:

- IEMA Vocacional Açailândia
- IEMA Vocacional Barra Do Corda
- IEMA Vocacional Bequimão
- IEMA Vocacional Idiomas Barreirinhas
- IEMA Vocacional Carolina
- IEMA Vocacional Caxias
- IEMA Vocacional Caxias Centro De Referência Da Juventude De Caxias
- IEMA Vocacional Codó
- IEMA Vocacional Coroatá
- IEMA Vocacional Imperatriz
- IEMA Vocacional Loreto
- IEMA Vocacional Palmeirândia
- IEMA Vocacional Pedreiras
- IEMA Vocacional Pinheiro
- IEMA Vocacional Pindaré-Mirim Engenho Central
- IEMA Vocacional Ribeirãozinho
- IEMA Vocacional São Bento
- IEMA Vocacional São Mateus
- IEMA Vocacional São Luís Dica Ferreira
- IEMA Vocacional São Luís Escola De Cinema
- IEMA Vocacional São Luís Escola De Musica
- IEMA Vocacional São Luís Estaleiro Escola
- IEMA Vocacional São Luís Gastronomia
- IEMA Vocacional São Luís Praia Grande
- IEMA Vocacional São Luís Rio Anil

- IEMA Vocacional São Luís Idiomas

IEMAS BILÍNGUES

Os **IEMAS Bilíngue** ofertam Ensino Fundamental Bilíngue de Tempo Integral, elas estão localizadas em:

- IEMA Bilíngue Santa Inês
- IEMA Bilíngue São Luís

6.3 Fases da pesquisa

Nessa seção serão apresentadas as etapas do desenvolvimento da pesquisa:

- 1ª ETAPA: INTRODUÇÃO E PLANEJAMENTO – foi o momento de revisão de literatura e suporte teórico sobre os estudos de textos relacionados à gamificação na educação e gamificação em bibliotecas, utilizando métodos para organização de ideias como resumos e fichamentos, visando a escrita das seções teóricas da pesquisa;

- 2ª ETAPA: COLETA DE DADOS – é a etapa de busca dos dados em forma de questionário, e visita *in loco*; esta etapa compreendeu o diagnóstico do contexto vivido com os bibliotecários do IEMA a respeito do conhecimento sobre gamificação e sua aplicabilidade no âmbito escolar. Posteriormente, em visita *in loco*, apresentou-se a proposta de gamificação da obra para os estudantes e perguntou-se quem aceitaria fazer parte desse desafio. Tivemos 16 estudantes da turma da 3ª série que aceitaram e preencheram o questionário elaborado para os estudantes pré-atividade gamificada. Utilizamos questionário com estudantes e bibliotecários, para os estudantes a aplicação foi antes e depois da atividade gamificada. Contamos também com o auxílio da professora de Literatura da 3ª série do Ensino Médio, Gisélia Maria, que nos disponibilizou seus horários de aula para apresentação da proposta, bem como intermediou o contato com os estudantes para que pudesse ser executada a atividade e respondeu também a um questionário ao final da jornada gamificada.

- 3ª ETAPA: CAPACITAÇÃO DOS PROFISSIONAIS: essa etapa compreendeu uma breve formação dos bibliotecários, dos estudantes e da professora de Literatura convidada a fazer parte da capacitação (a professora não participou da fase do diagnóstico da pesquisa, pois não era foco principal da nossa pesquisa explicar). Na oportunidade, foi falado sobre gamificação, seus benefícios e vantagens, como

implementá-la no contexto da escola e falado sobre o produto de forma geral, pois ainda não estava pronto para ser disponibilizado naquele momento.

- 4ª ETAPA: ACOMPANHAMENTO DA IMPLEMENTAÇÃO: essa etapa compreendeu a aplicação do projeto da gamificação, com a criação de um grupo no WhatsApp para explanação com a professora e os alunos a respeito da atividade gamificada, onde colocamos os prazos e descrições das atividades propostas;

- 5ª ETAPA: APLICAÇÃO DO QUESTIONÁRIO APÓS A ATIVIDADE GAMIFICADA: ao retornar à escola para fazer a premiação com os estudantes, foi solicitado que os que compareceram à escola naquele dia respondessem a um questionário, contamos com 9 respostas e também com a resposta de um questionário elaborado especificamente para a professora de Literatura da turma.

- 6ª ETAPA: ANÁLISE DOS DADOS PÓS ATIVIDADE GAMIFICADA: consistiu na verificação do que foi apreendido pelos estudantes e professores, para analisar se a gamificação pode auxiliar como forma de engajamento na leitura;

- 7ª ETAPA: CONSTRUÇÃO DO *E-BOOK* COMO PRODUTO DA PESQUISA: a construção do *e-book* pautou-se nos dados tidos na pesquisa, com informações relevantes para a autora sobre a temática abordada e também conta com a disponibilização de ideias para implementar a gamificação nas bibliotecas e 3 planos de aula para implementar a gamificação em sala de aula;

- 8ª ETAPA: FINALIZAÇÃO – consiste nas revisões e ajustes necessários do trabalho final mediante solicitação dos orientadores e da banca.

6.4 Sujeitos da pesquisa

Os participantes da pesquisa foram os estudantes da turma da 3ª série do ensino médio do IEMA Rio Anil, bibliotecários dos IEMAs de São Luís e a professora de Literatura do Campus selecionado, totalizando 2 bibliotecários, 16 estudantes e 1 professora.

6.5 Instrumentos e procedimentos da coleta de dados

Inicialmente procurou-se a responsável pelo setor de bibliotecas do IEMA para apresentação da proposta do trabalho. Posteriormente, com a liberação, foi aplicado

um questionário (APÊNDICE B) de forma online com os bibliotecários responsáveis pela biblioteca da escola selecionada.

Dessa forma, os participantes assinaram um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (APÊNDICE A), tendo suas identidades mantida em sigilo.

Buscou-se inicialmente fazer uma análise de perfil dos bibliotecários e posteriormente verificar sobre o conhecimento que eles tinham sobre a gamificação.

A posteriori, buscou-se contato com a Anna Célia, servidora do IEMA, responsável pela questão pedagógica, que nos auxiliou com o agendamento da visita presencial à instituição.

A 1ª visita ficou agendada para o dia 17 de maio de 2024, onde foi apresentada a proposta de gamificação da obra *Manuelzão e Miguilim*, de João Guimarães Rosa, aos estudantes da turma da 3ª série e à professora de Literatura chamada de Gisélia, tal obra será cobrada para a realização do PAES 2024, vestibular que possibilita o ingresso dos estudantes à UEMA.

Figura 12 – Apresentação da proposta para os alunos



Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Após a apresentação da proposta, perguntei aos estudantes quem toparia participar do desafio de leitura do livro em 1 mês, para que depois a gamificação fosse aplicada com eles baseada na obra lida e 16 estudantes aceitam o desafio e responderam ao questionário (APÊNDICE C) elaborado para aplicação pré-atividade gamificada, visando um conhecimento prévio a respeito da temática, relevância da leitura para eles *etc.*

As etapas do projeto de gamificação podem ser vistos na sessão 8, intitulada como “Projeto de Gamificação com base na obra *Manuelzão e Miguilim* de Guimarães Rosa”.

No dia 18 de novembro de 2024 fomos à escola novamente fazer a entrega da premiação e dos certificados de participação aos estudantes. Após a premiação, como pode ser visto na figura 12, foi solicitado que os estudantes respondessem a um questionário, com o intuito de verificar se com a gamificação o conteúdo foi melhor aprendido e se eles se sentiram de alguma forma engajados no meio do processo.

Figura 13 – Entrega dos certificados para os alunos participantes da jornada gamificada



Fonte: Dados da pesquisa (2024)

A vencedora da atividade foi a estudante Mirella França Reis que ganhou um brinde diferenciado e o certificado de campeã, já os demais alunos e a professora

ganharam o certificado de participação e um brinde de participação com alguns doces e um mini chaveiro de game, conforme figura 14.

Figura 14 – Brinde e cartão de agradecimento pela participação na atividade



Fonte: Elaboração própria (2024)

6.6 Descrição do produto da pesquisa

Umpierre e Silva (2017) afirmam que os produtos educacionais visam a melhoria do ensino e visa estratégias específicas de algo que está sendo trabalhado, com base em relato de experiência. Os tipos de produto são especificados pela Capes no artigo 7º, e baseado na normativa do Capes os programas de Pós-Graduação ajustam sua metodologia a necessidade de cada linha de pesquisa (Umpierre; Silva, 2017).

Assim, a proposta de produto apresentada por esse projeto é a construção de um *e-book* com instruções e tutorial para a aplicação da gamificação nas bibliotecas, conforme figura 15.

Figura 15 - Sugestão de capa para o *E-book*

Fonte: Elaboração própria (2024)

Um *e-book* será de grande valia e trará sugestões de aplicação dessa ferramenta no contexto pedagógico, inclusive indicações de literatura que discorram e somem nesse processo de adaptação ao uso desse instrumento. Além disso, o *e-book* contará também com sites, vídeos, links, aplicativos e outras ferramentas que auxiliem o bibliotecário na inserção da gamificação na biblioteca escolar.

Cabe salientar que por causa do seu formato, tanto o bibliotecário quanto o usuário podem acessar o conteúdo do livro de qualquer lugar usando seu celular, *tablet*, computador ou aparelhos similares respeitando todas as normas estabelecidas nesse contexto pandêmico.

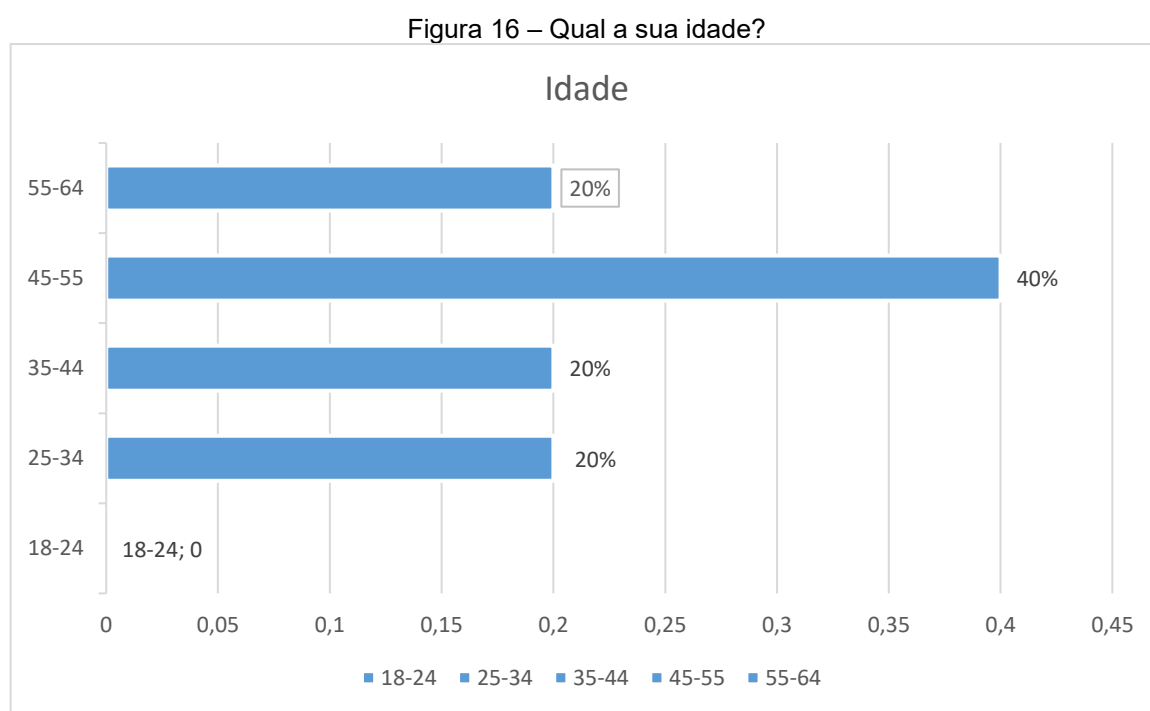
Na seção abaixo, traremos a análise e discussão dos dados iniciais, obtidos antes da aplicação do projeto gamificado. Trata-se do resultado do questionário aplicado com os bibliotecários do IEMA e dos alunos da 3ª série.

7 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS INICIAIS

A análise dos dados obtidos na pesquisa foi feita por meio dos questionários obtidos via *Google Forms*, questionário impresso, entrevista presencial e observações feitas *in loco*, articulados com o embasamento teórico da pesquisa. Visando facilitar a visualização dos dados, os resultados dos questionários serão apresentados em forma de gráficos com comentários e embasamentos teóricos, de forma a contextualizar os dados obtidos.

7.1 Concepção dos bibliotecários do IEMA

A pesquisa com os bibliotecários foi feita por meio do *Google Forms* e teve 5 (cinco) respostas dos bibliotecários dos IEMAs de São Luís. De forma inicial, a pesquisa começou com questões referentes à análise de perfil dos entrevistados. Dessa forma, a primeira pergunta do questionário refere-se à idade dos participantes.



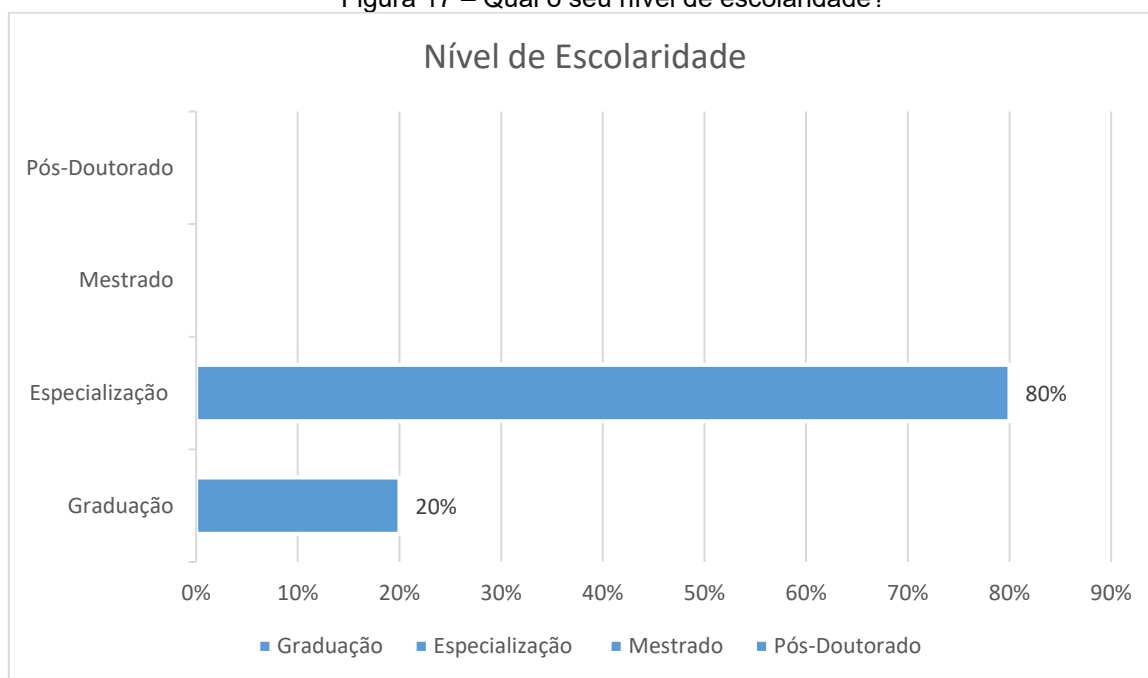
Como pode ser observado na figura 16, a grande parte dos bibliotecários que responderam à pesquisa, totalizando 40%, têm idade entre 45-54 anos. Sendo que

20% apresenta idade entre 25-34, outros 20% entre 35-44 e os outros 20% tem idade entre 55-64 anos.

Quando questionados sobre o sexo, 100% dos entrevistados são do sexo feminino. O que, segundo Basílio (2022) e Ferreira (2019) pode ser em decorrência de uma característica dos estereótipos relacionados à profissão de bibliotecário ser exercidas somente por mulheres, pois são seres que, historicamente, são associados a profissões que não são competitivas e não demandam tanto esforço intelectual, de forma que o trabalho é relacionado à afazeres domésticos como cuidar e servir pessoas.

Questionados sobre o nível de escolaridade, 80% dos bibliotecários têm um curso de especialização, conforme visto na figura 17. Dado de suma importância, pois pode-se perceber que a maioria dos entrevistados buscou uma qualificação além da graduação, também denominada como formação continuada.

Figura 17 – Qual o seu nível de escolaridade?



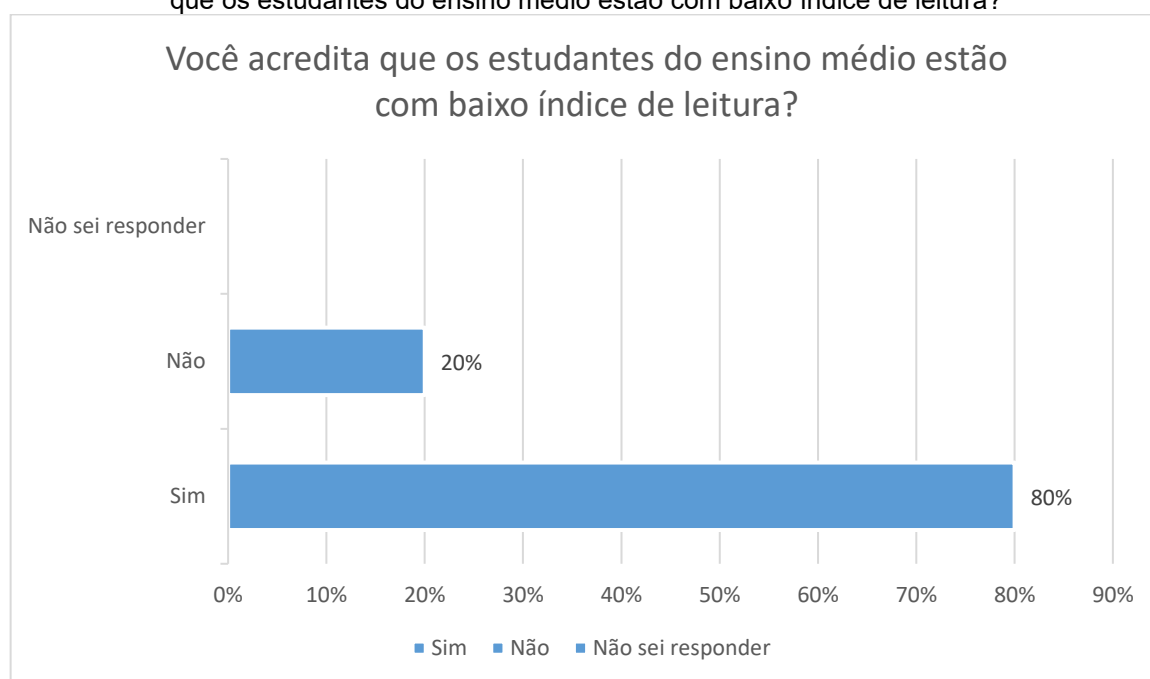
Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Atualmente no Brasil, além da graduação, o bibliotecário pode estender seus estudos com pós-graduações que estão concentrados em esferas de qualificação, do Lato-sensu (cursos de especialização em diversas áreas do conhecimento, Master in Business - MBA) e Stricto sensu (mestrados acadêmicos e profissionais e doutorados). Os cursos de Biblioteconomia e Ciência da Informação são um dos

cursos de Mestrado e Doutorado procurados e ligados à área de formação do bibliotecário, entretanto, há outras áreas relacionadas ao universo de atuação em campos de conhecimento do bibliotecário na qual ele pode procurar se especializar também (Belinato *et al.*, 2017).

Perguntados sobre o bibliotecário, com base no que é visto em seu dia-a-dia na jornada de trabalho, acreditar que os estudantes estão com baixo índice de leitura, 80% dos entrevistados assinalaram a opção sim. Ou seja, a grande parte deles acredita que os estudantes do ensino médio estão lendo pouco, conforme pode ser observado na figura 18.

Figura 18 – Com base no que é vivenciado no dia-a-dia em seu ambiente de trabalho, você acredita que os estudantes do ensino médio estão com baixo índice de leitura?

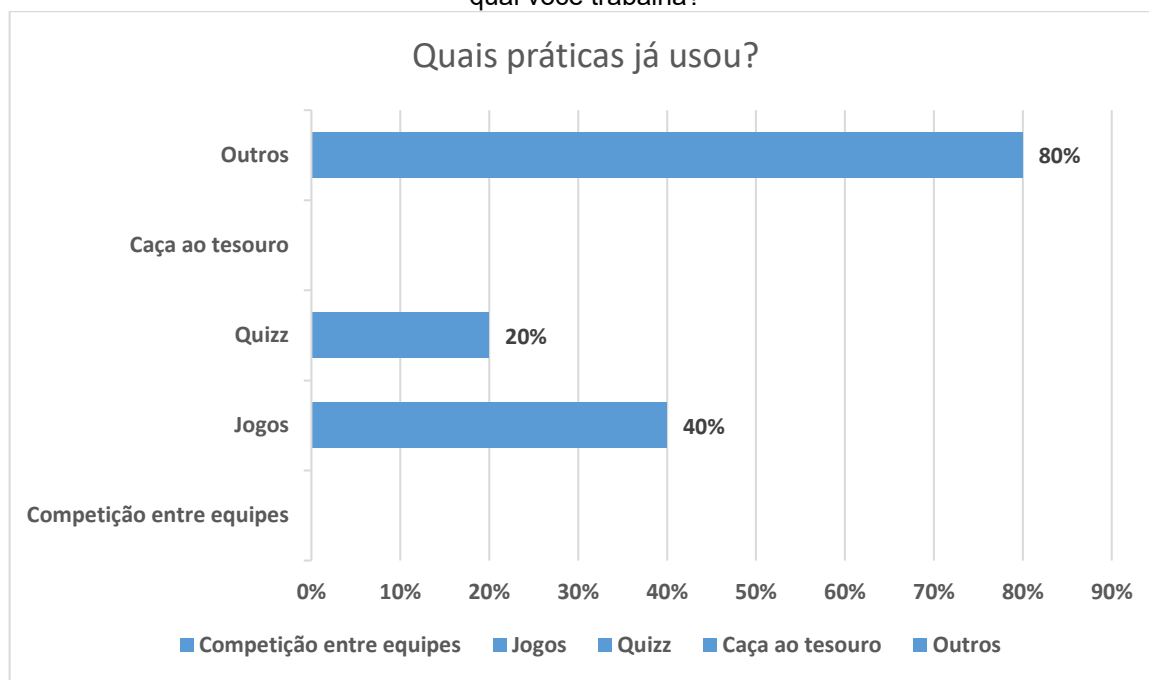


Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Sobre isso, Neto (2023) afirma, com base em estudos, que 66,3% dos estudantes brasileiros de 15 a 16 anos leram textos com menos de 10 páginas durante o ano, confirmando o baixo índice de leitura a percepção dos bibliotecários sobre o baixo índice de leitura dos estudantes.

Quando indagados sobre quais práticas citadas eles já haviam utilizado visando trabalhar a leitura na instituição de ensino que labuta, 40% sinalizou que já utilizou os jogos, 20% assinalou a opção quizz e 80% dos respondentes preencheu a opção outros, conforme figura 19.

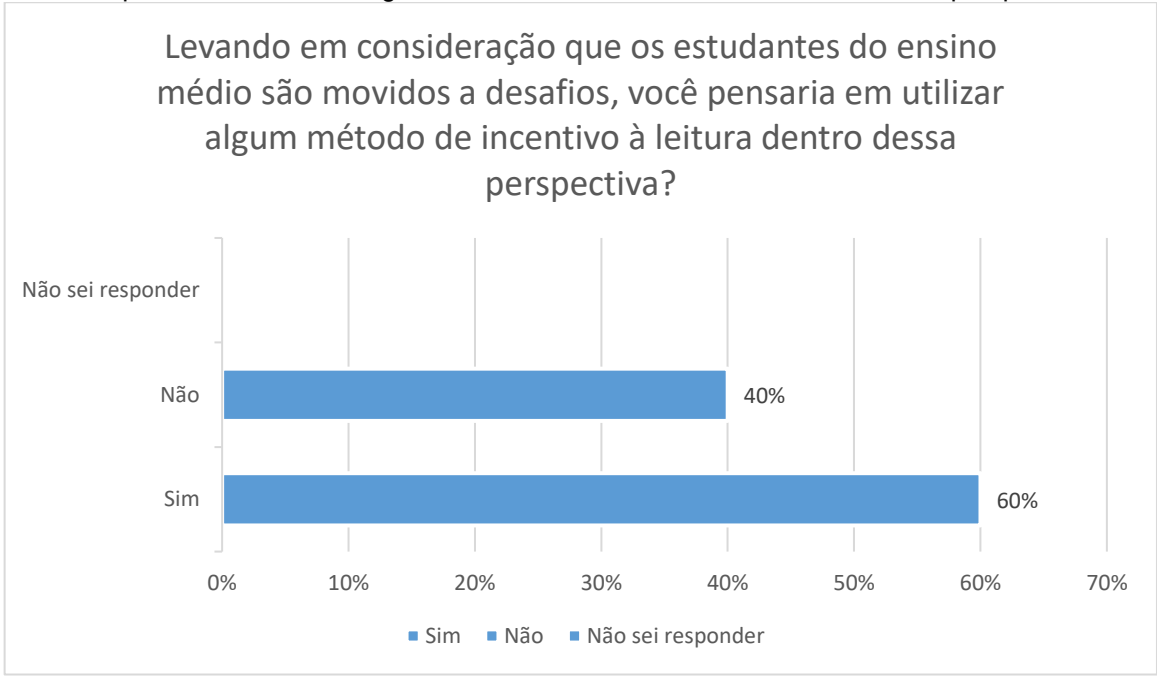
Figura 19 – Quais das práticas abaixo você já usou para trabalhar a leitura na instituição de ensino na qual você trabalha?



A respeito disso, Kazima (2023) afirma que os estudantes precisam de um intermédio, ou seja, um mediador que facilite seu encontro com os livros e a leitura, auxiliando-os a descobrir seu significado, emoção e alegria que elas contêm.

Sobre os estudantes do ensino médio sentirem-se motivados a desafios, foi questionado se o bibliotecário pensaria em utilizar algum método que incentivasse à leitura com esses estudantes e 60% dos questionados afirmaram que sim, enquanto 40% dos entrevistados assinalaram a opção não sei responder (Figura 20).

Figura 20 - Levando em consideração que os estudantes do ensino médio são movidos a desafios, você pensaria em utilizar algum método de incentivo à leitura dentro dessa perspectiva?



Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Os exemplos de atividades e métodos de incentivo à leitura no ensino médio citado pelos 60% que responderam sim foram atividades que envolviam caça ao tesouro, biblioteca digital, jogos e quizz, como podemos ver na Figura 21.

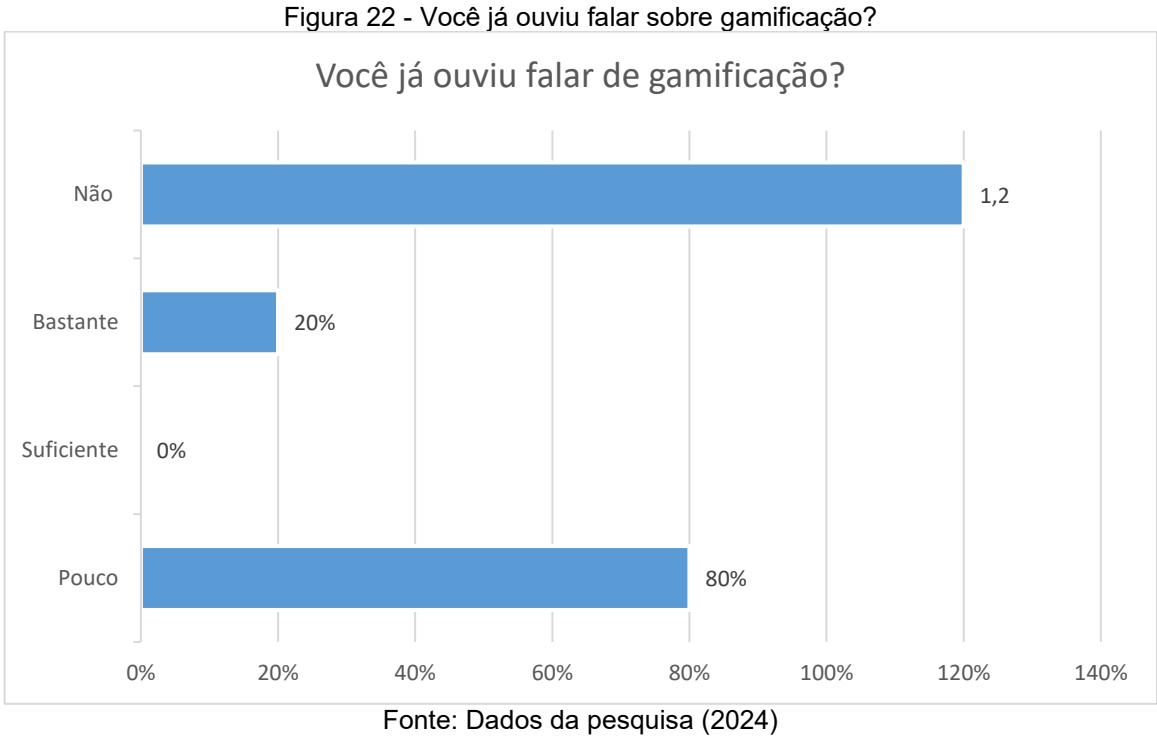
Figura 21 - Se na pergunta anterior sua resposta foi sim, cite exemplos de métodos de incentivo à leitura que você usaria



Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Quando indagados sobre acreditar que incluir algum tipo de recompensa ou reconhecimento visando o estímulo na participação dos estudantes nas atividades de leitura geraria uma experiência positiva no processo, a resposta sim foi unânime.

Questionados sobre já ter ouvido falar sobre gamificação, 80% dos participantes afirmaram que já ouviram falar pouco sobre gamificação e 20% afirmou que já ouviu falar bastante, conforme figura 22.



Sobre entender que a gamificação pode ser uma ferramenta eficiente no incentivo à leitura no ensino médio, 100% dos entrevistados responderam que sim na pesquisa.

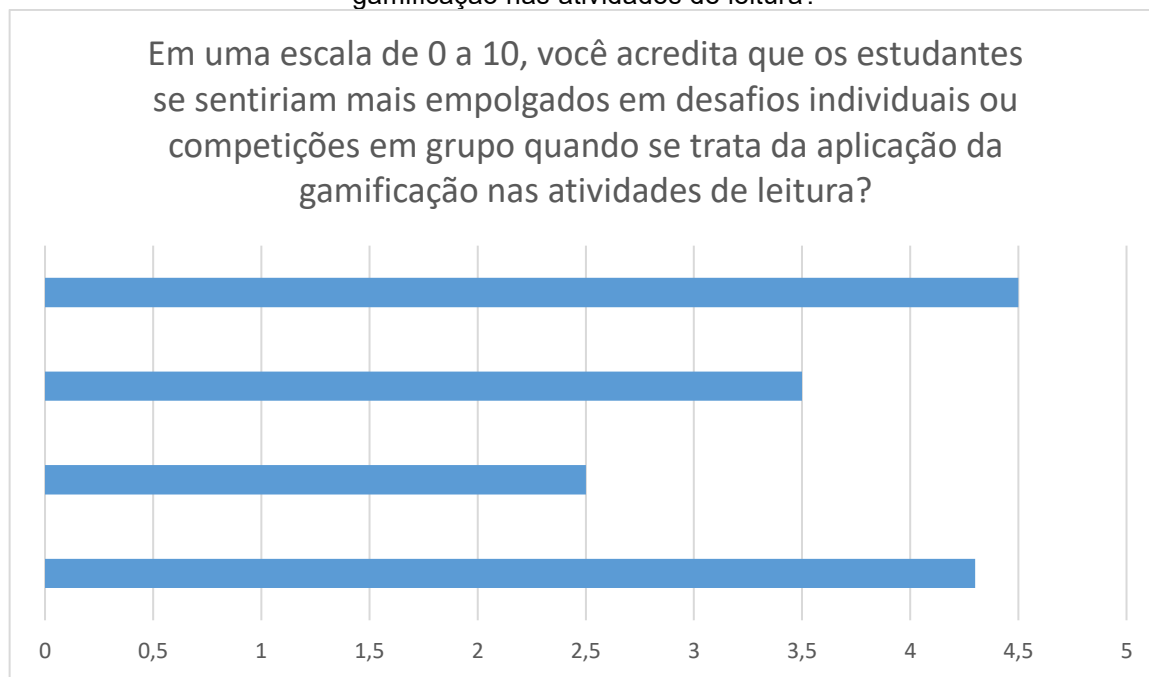
Questionados sobre acreditar que a mecânica utilizada nos jogos tornaria a atividade de leitura mais significativa, a resposta sim também foi unânime.

A pergunta posterior do questionário tinha relação com concordar que a gamificação poderia impactar positivamente o índice de leitura, tendo em vista que os jogos proporcionam empolgação e engajamento durante sua aplicabilidade. Para essa questão, a predominância da resposta sim foi de 100% na opinião dos participantes.

Conforme Nascimento, Santos e Mata (2024), as atividades gamificadas podem promover melhores resultados nos quesitos motivação, engajamento e envolvimento dos indivíduos em comparação às atividades tradicionais.

O questionamento relacionado à figura 23 pediu para o entrevistado assinalar uma escala de 0 a 10 em que acreditassem que os estudantes se sentiriam mais empolgados em desafios individuais ou competições em grupos relacionados a gamificação nas atividades de leitura. Para essa pergunta, 20% dos entrevistados assinalaram 7, 40% assinalaram o 8, o 20% selecionou 9 e 10, respectivamente.

Figura 23 - Em uma escala de 0 a 10, você acredita que os estudantes se sentiriam mais empolgados em desafios individuais ou competições em grupo quando se trata da aplicação da gamificação nas atividades de leitura?



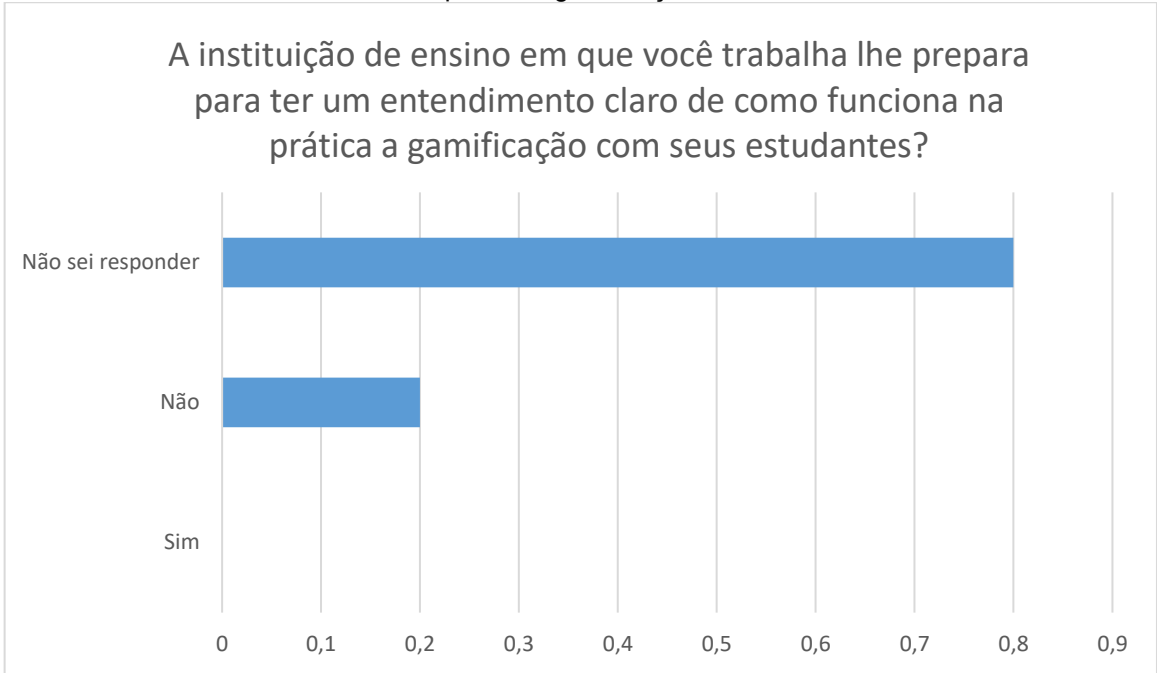
Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Indagados se no decorrer da sua carreira profissional como bibliotecário (a) já participou de algum programa ou curso de gamificação relacionado à leitura, a resposta não foi coletiva, ou seja, correspondendo a 100% dos entrevistados.

Um outro questionamento da pesquisa era se os participantes da pesquisa julgam interessante que o bibliotecário tenha formação sobre algumas ferramentas como a gamificação no processo de incentivo à leitura e 100% dos entrevistados responderam que sim a essa pergunta.

Indagados se a instituição de ensino onde trabalha prepara o bibliotecário para ter um entendimento de como funciona na prática a gamificação com seus estudantes, 80% dos entrevistados responderam que não, enquanto os 20% restantes assinalaram que não sabem responder, como pode-se ver na figura 24.

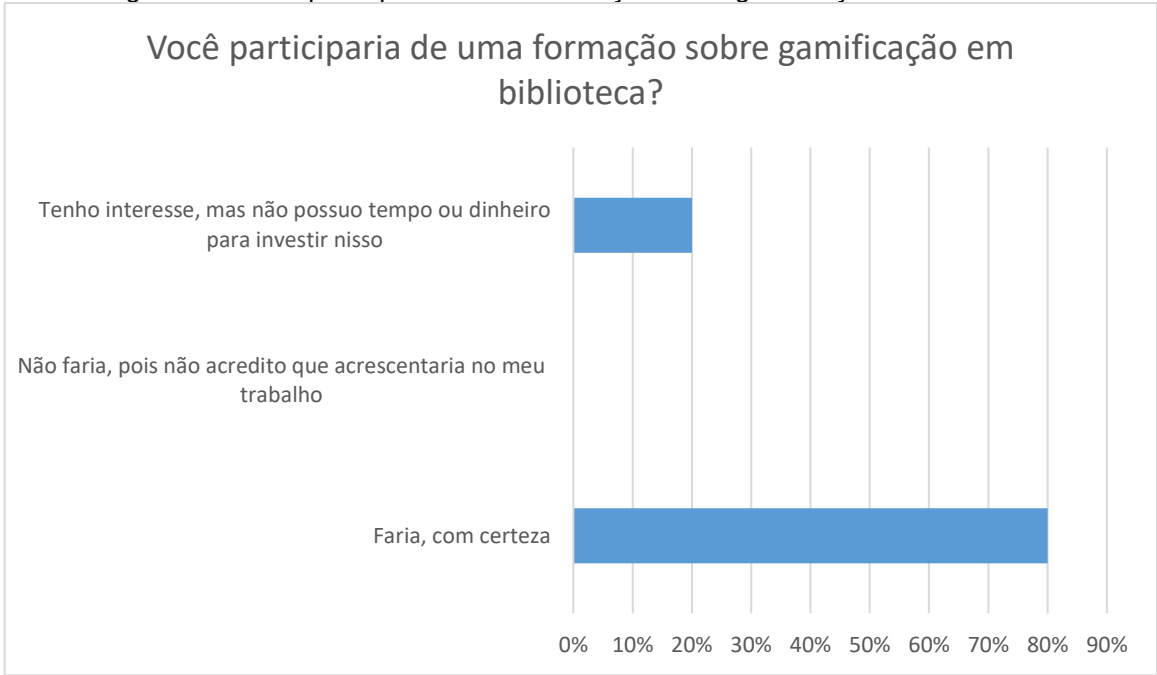
Figura 24 – A instituição de ensino em que você trabalha lhe prepara para ter um entendimento claro de como funciona na prática a gamificação com seus estudantes?



Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Verifica-se na figura 25 que 80% dos participantes participariam de uma formação sobre gamificação em bibliotecas, enquanto 20% tem interesse, porém não possui tempo ou dinheiro para investir nisso.

Figura 25 - Você participaria de uma formação sobre gamificação em biblioteca?



Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Questionados sobre considerar que o acesso a um *Ebook* com sugestões de aplicação da gamificação em bibliotecas visando o incentivo à leitura facilitaria a aplicabilidade da ferramenta no seu dia-a-dia a resposta sim foi unanime.

A variedade de livros digitais disponibilizados de forma gratuita na sociedade é reflexo da cultura digital, ocasionada pelo processo de contante mudança de inovação tecnológica que acarreta transformações comportamentais dos indivíduos que passam a procurar por meios eletrônicos para auxiliá-los na obtenção de conhecimento, de acordo com Dourado (2024).

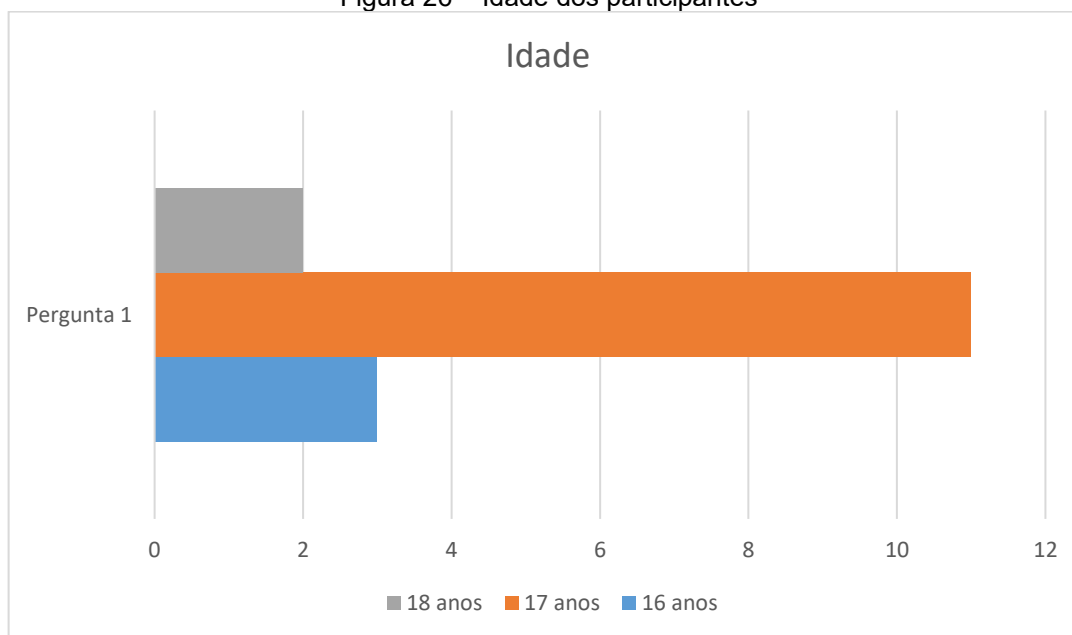
A proposta de finalização dessa dissertação é justamente um *Ebook*, com a visão inicial da gamificação em bibliotecas escolares e também sugestões de aplicabilidade nesse contexto.

7.2 Concepção dos estudantes do IEMA

Numa primeira visita, onde foi apresentada a proposta do trabalho, pediu-se aos estudantes que, aqueles que topassem o desafio da atividade gamificada, preenchessem um questionário (APÊNDICE C). Tivemos um total de 16 estudantes interessados em participar do projeto. Sobre esses estudantes, seguem as informações abaixo:

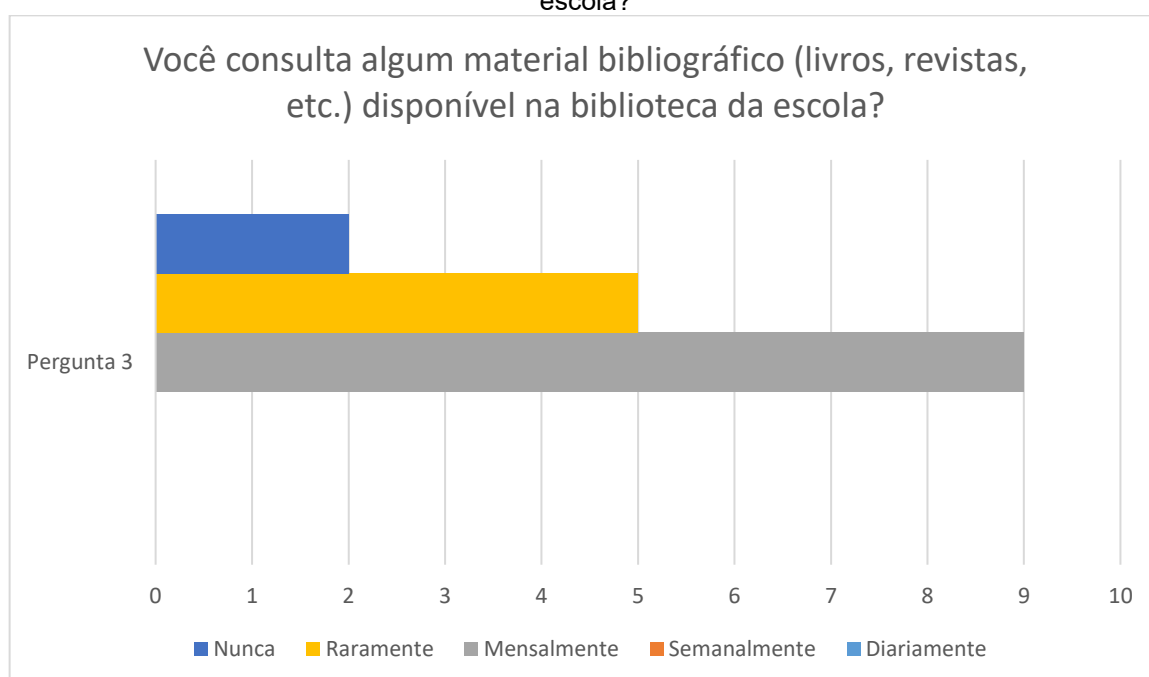
A respeito da idade, podemos observar, conforme figura 26, que 2 estudantes possuem 18 anos, 11 estudantes possuem 17 anos e 3 estudantes têm 16 anos. Além disso, sobre o sexo dos estudantes participantes, questão correspondente à pergunta nº 2, 2 estudantes preencheram ser do sexo masculino e 14 participantes preencheram o campo feminino.

Figura 26 – Idade dos participantes



Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Questionados sobre a prática de consultar algum material bibliográfico (livros, revista *etc.*) disponíveis na biblioteca da escola, 9 estudantes responderam que têm o hábito de consulta mensal aos materiais bibliográficos disponíveis na biblioteca, enquanto 5 estudantes responderam que vão raramente e 2 assinalaram a opção nunca no questionário.

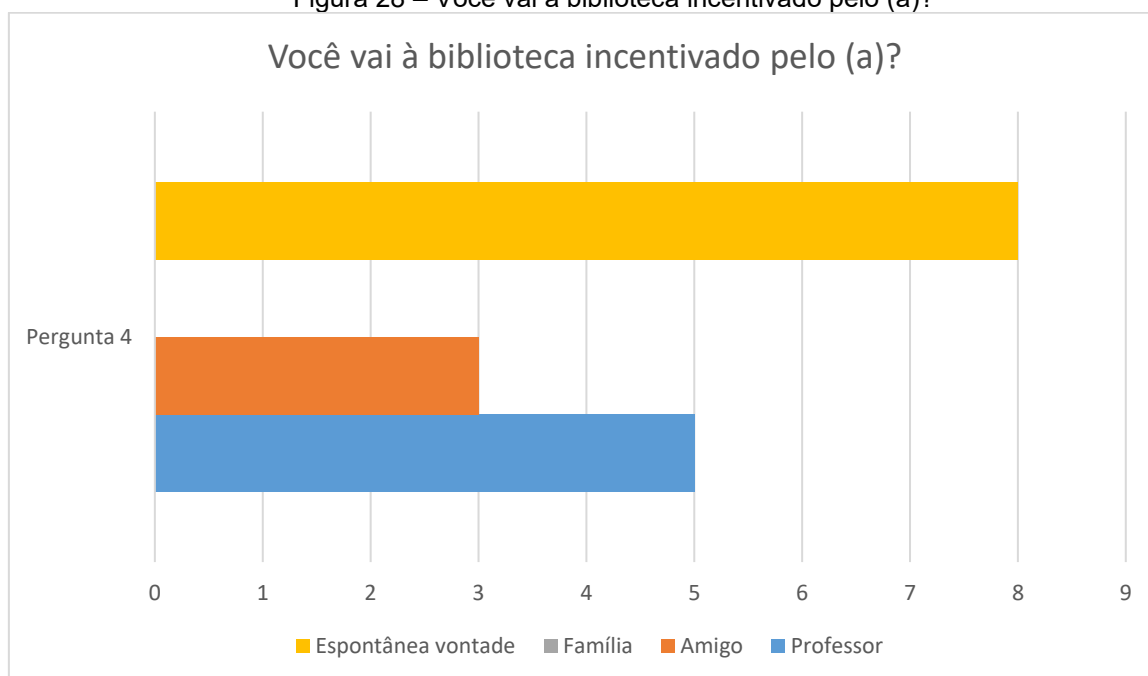
Figura 27 - Você consulta algum material bibliográfico (livros, revistas, *etc.*) disponível na biblioteca da escola?

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Relacionado à baixa frequência na consulta de materiais bibliográficos, Pierri (2021) afirma que o baixo índice de leitura pode acarretar em problemas posteriores no mercado de trabalho e demais esferas da vida em sociedade, além de apontar para a necessidade de maior investimento na educação do País.

Indagados sobre quem os incentivava a ir à biblioteca, 5 estudantes assinalaram que o professor era quem o incentivava, dentre esses 5 estudantes, 1 estudante também assinalou que o amigo, totalizando 3 estudantes incentivados pelos amigos e 8 estudantes preencheram que vão à biblioteca por espontânea vontade.

Figura 28 – Você vai à biblioteca incentivado pelo (a)?

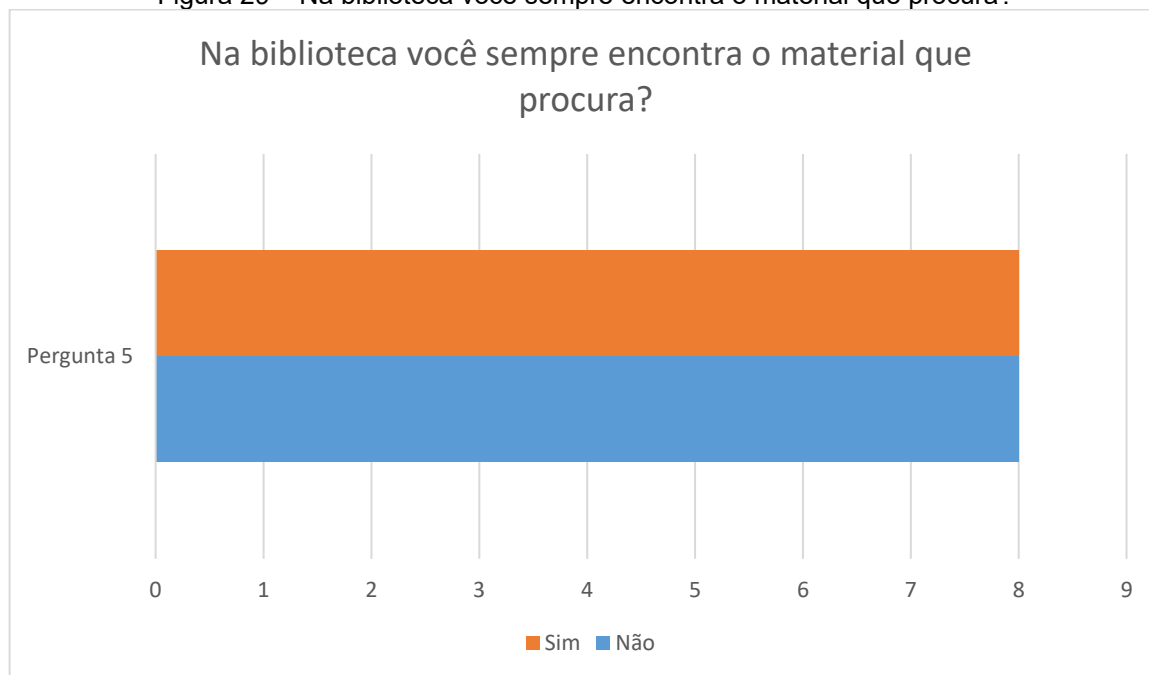


Fonte: Dados da pesquisa (2024)

A respeito da temática incentivo à leitura, Lange (2023) afirma que o professor pode incentivar o estudante de algumas formas para ler, de forma que possa incluir tempo para essa atividade durante as aulas, de forma que seja visto como algo prazeroso e não com caráter avaliativo pelos estudantes. Além disso, é fundamental também que sejam disponibilizados diversos estilos de livro, de forma que consiga aprofundar seus conhecimentos e possa identificar qual gênero textual mais gosta. O professor pode também estimular visitas e atividades na biblioteca, favorecendo à ida nesse ambiente (Lange, 2023).

Sobre encontrar o material que procura na biblioteca, 8 estudantes afirmaram que encontram sempre o que precisam, enquanto os demais estudantes responderam que não encontram sempre o que precisam.

Figura 29 – Na biblioteca você sempre encontra o material que procura?



Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Santana (2023) diz que, normalmente, às bibliotecas mantêm e constroem acervos que sejam de interesse para o seu público ou se sejam direcionadas ao seu público. Dessa forma, fica a sugestão de uma pesquisa direcionada ao gosto do público da biblioteca em questão, de forma que seja solucionada essa questão referente à não encontrar o material que se procura.

A pergunta 6 era se frequentar a biblioteca incentiva, na opinião deles, à leitura, a busca do conhecimento e da informação e ajuda nas atividades educativas, e foi unânime a resposta sim, com diversas justificativas, entre elas algumas que podemos ver a seguir:

Estudante 1: Ao irmos para a biblioteca, entramos em maior contato com os livros, o que por sua vez desperta a vontade de explorar mais os livros.

Estudante 2: Pois frequentando ou procurando algo ou um livro chama atenção.

Estudante 3: Pois a biblioteca é um lugar aconchegante e com diversos livros que trazem conhecimento.

Estudante 4: Na biblioteca encontramos muitos recursos para apoiar e ampliar nossos conhecimentos.

Estudante 5: Porque ajuda a incentivar a leitura, ter mais conhecimento na escrita e vontade de aprender.

Estudante 6: Porque é um local com muitas diversidades de livros, que incentiva o interesse de várias pessoas a buscar conhecimento e se aprofundar na imaginação também.

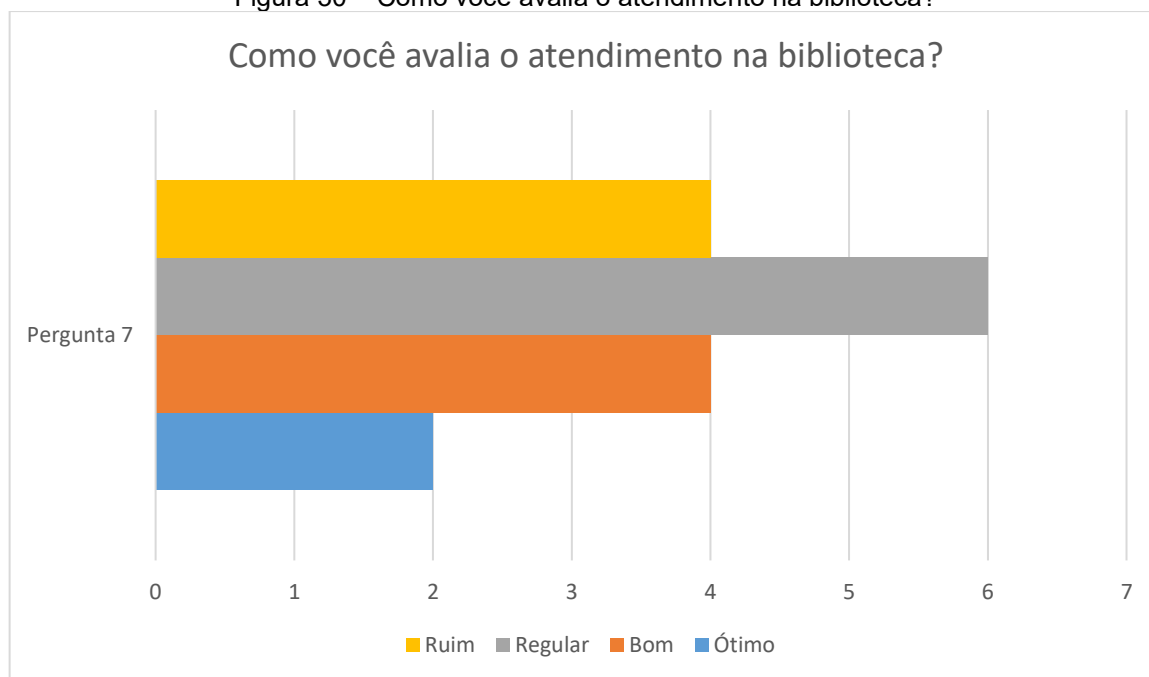
Estudante 7: Ajuda os estudantes a se interessar pela leitura.

Estudante 8: Por conta do professor.

Estudante 9: Pois incentiva a pessoa a sempre procurar livros para ler.

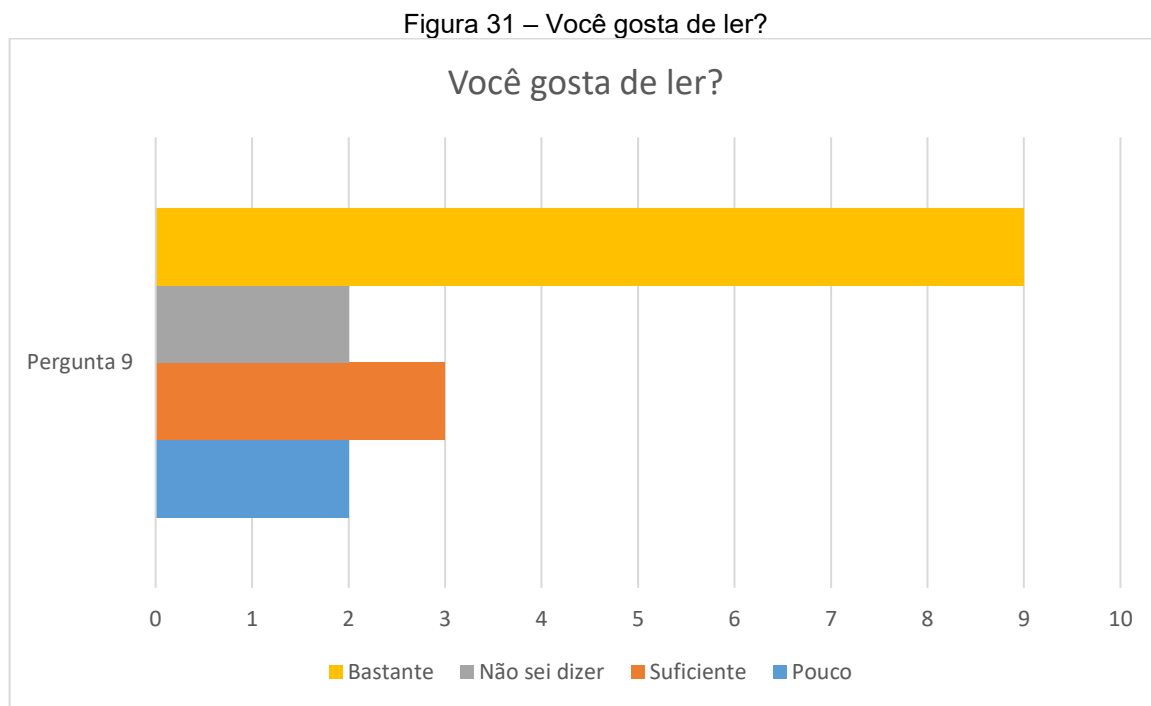
Interrogados sobre como avaliavam o atendimento na biblioteca, 2 definiram como ótimo, 4 como bom, 6 estudantes responderam que regular e 4 estudantes definiram como ruim.

Figura 30 – Como você avalia o atendimento na biblioteca?



Para os estudantes que responderam regular ou ruim, pediu-se que desse sugestões de melhoria no atendimento da biblioteca e pode-se observar a insatisfação dos usuários com relação a forma de tratamento e fala dos profissionais que trabalham na instituição. Houve sugestões de melhoria no que tange ao tratamento com os estudantes, sugerindo mais delicadeza e auxílio a encontra-los o que procuram, além de mais paciência no trato com os adolescentes e mais empatia e compreensão.

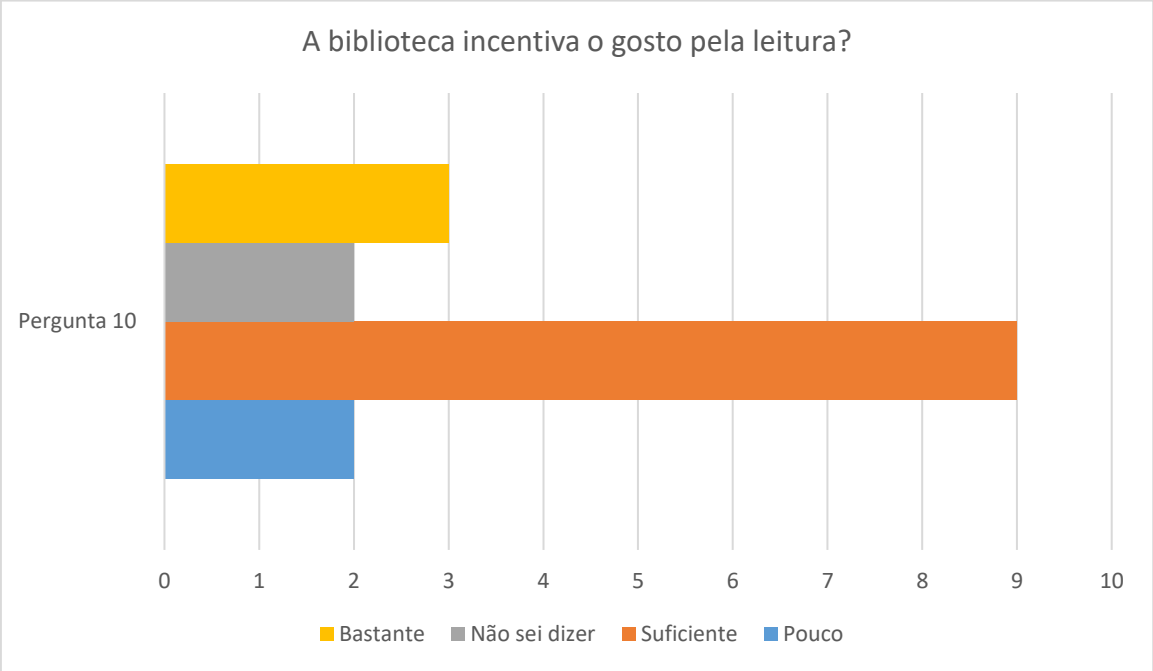
A respeito do gosto pela leitura, 9 estudantes afirmaram gostar bastante de ler, enquanto 3 afirmaram que gostam de ler o suficiente, 2 gostam pouco e 2 não souberam dizer o seu gosto pela leitura.



Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Sobre a biblioteca incentivar o gosto pela leitura, 2 afirmaram que pouco, 9 assinalaram a opção suficiente, 3 a opção bastante e 2 não souberam dizer.

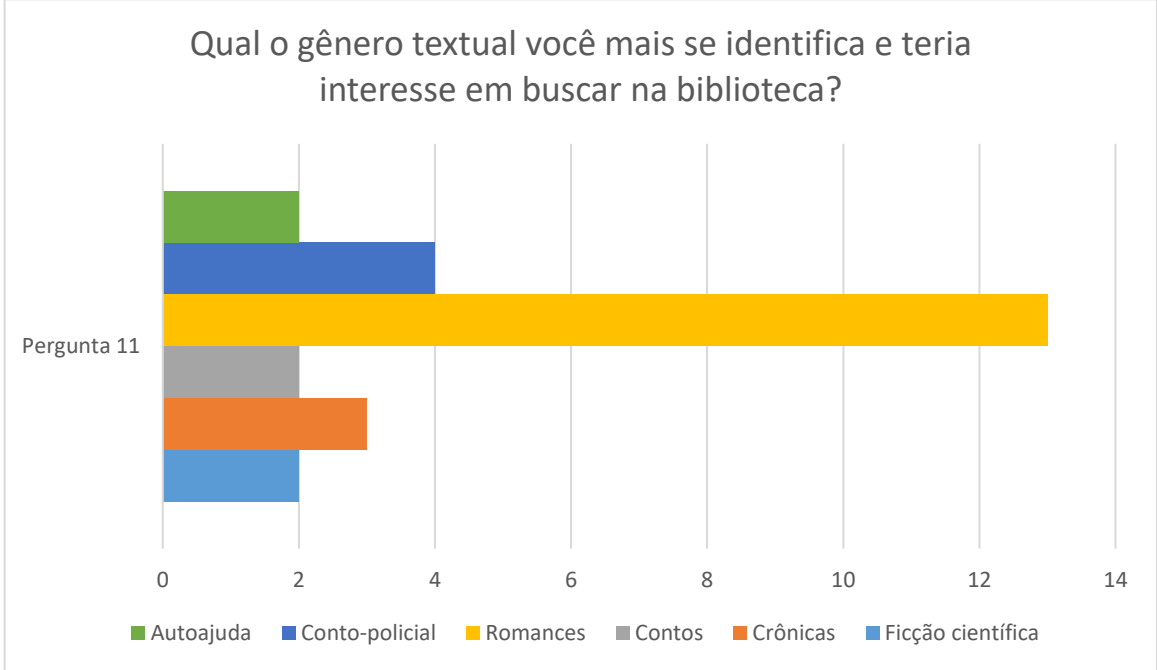
Figura 32 – A biblioteca incentiva o gosto pela leitura?



Fonte: Dados da pesquisa (2024)

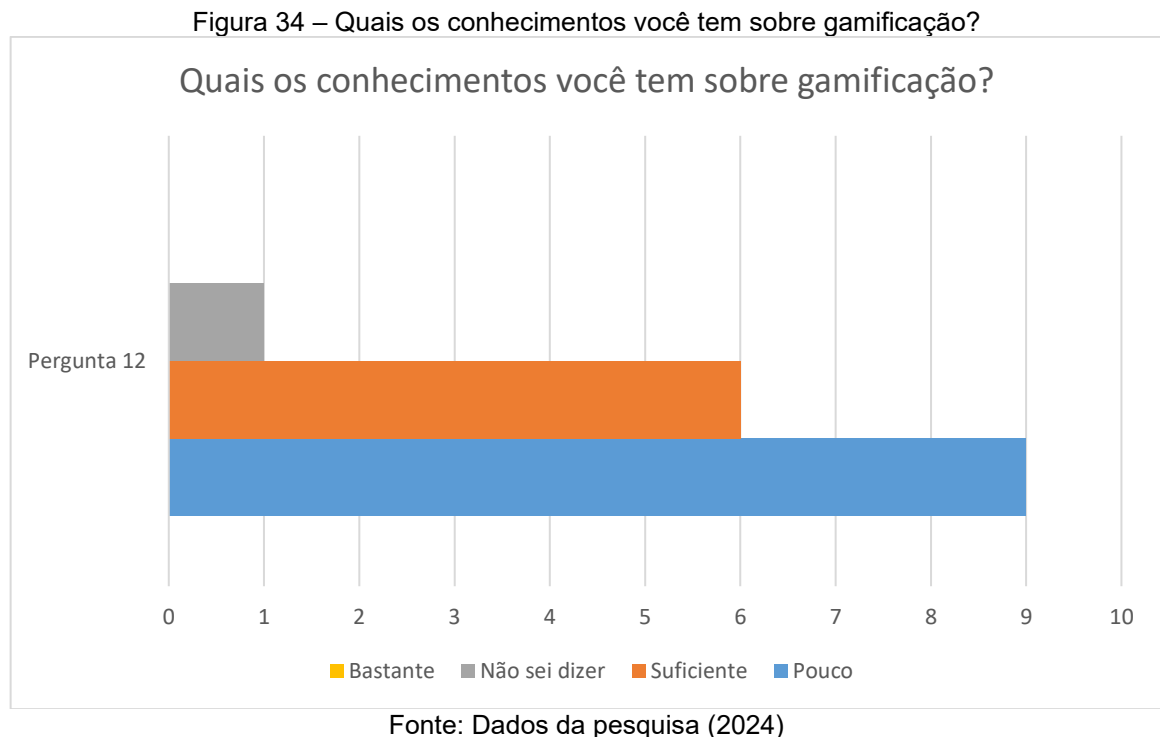
Em relação ao gênero textual mais se identificava e tinha mais interesse em buscar na biblioteca, como era uma pergunta aberta, alguns estudantes assinalaram mais de uma alternativa, a saber: 2 ficções científica, 3 crônicas, 2 contos, 13 romances, 4 contos-policiais e 2 autoajuda, como podemos observar no gráfico abaixo.

Figura 33 – Qual o gênero textual você mais se identifica e teria interesse em buscar na biblioteca?



Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Os estudantes foram perguntados se tinham conhecimento sobre gamificação. 1 estudante preencheu que não sabia dizer, pois nunca tinha ouvido falar, 9 estudantes preencheram a opção pouco, e 6 estudantes assinalaram a opção suficiente, conforme figura abaixo.



Para essa pergunta, havia o campo “Quais?” que era para os estudantes colocarem quais seus conhecimentos sobre a temática e eles colocaram as seguintes observações (do A1 ao A6 são estudantes que responderam a opção pouco, e do A7 ao A11 são estudantes que assinalaram a opção suficiente):

A1: Até o momento eu ainda não tinha ouvido falar no termo, porem ao iniciar a apresentação eu identifiquei algumas experiências que tive nas aulas de português.

A2: Não sei o que é.

A3: Kahoot.

A4: Sô sei dizer que se relaciona a games (jogos) que estimulam no aprendizado através da leitura e etc.

A5: Kahoot.

A6: Jogo mercardo, ludo.

A7: Kahoot.

A8: Kahoot.

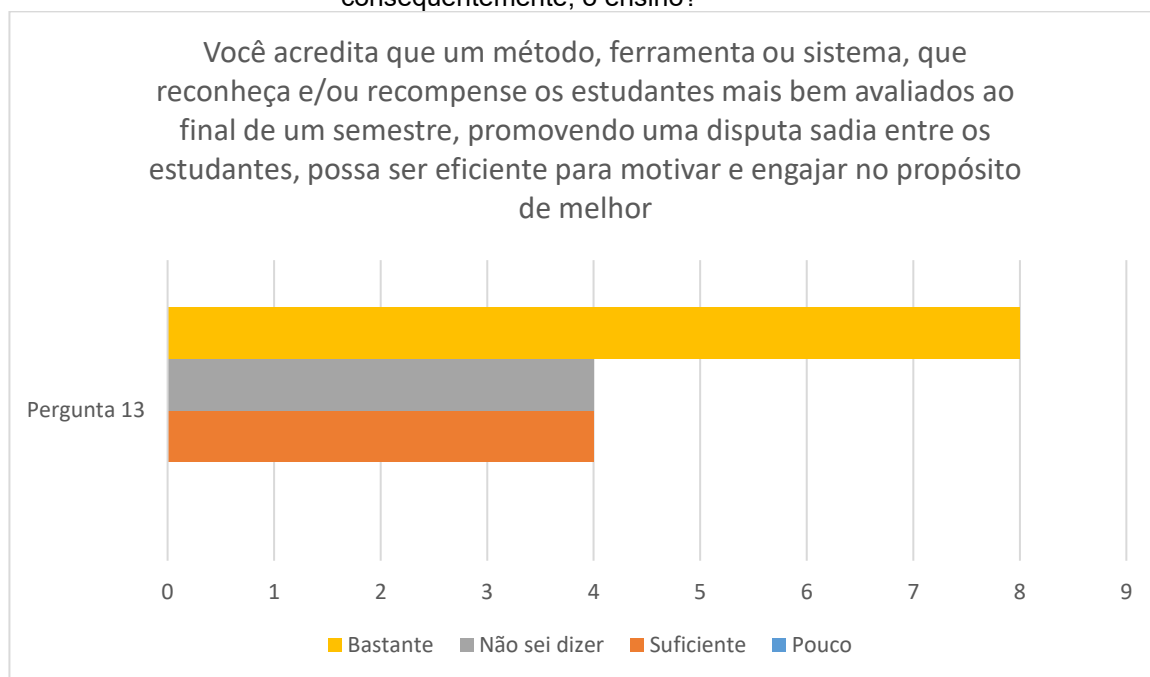
A9: Ludo.

A10: São jogos para ajudar no conhecimento

A11: GTA, Counter Strike e Need for Speed.

Questionados se acreditavam que um método, ferramenta ou sistema que reconheça e/ou recompense os estudantes mais bem avaliados ao final de um semestre, promovendo uma disputa sadia entre os estudantes pudesse ser eficiente para motivar e engajar no propósito de melhoria das aulas e, conseqüentemente, no ensino, 4 estudantes assinalaram que seria suficiente, 8 disseram que bastante e 4 não souberam dizer, conforme figura 35.

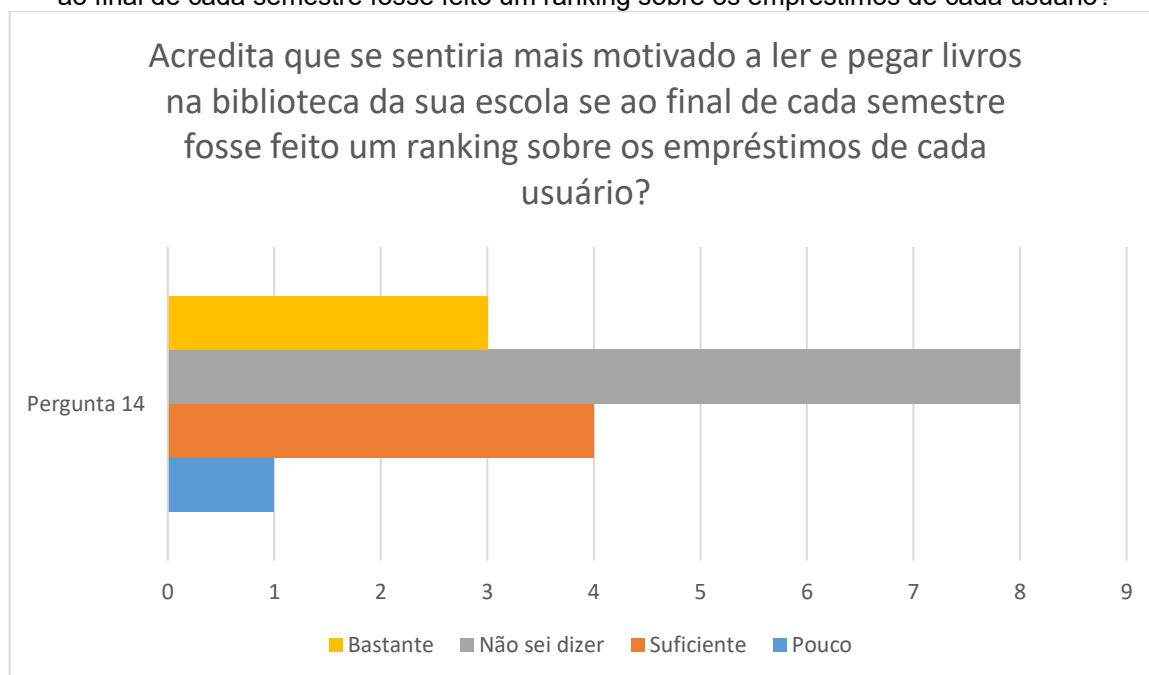
Figura 35 – Você acredita que um método, ferramenta ou sistema, que reconheça e/ou recompense os estudantes mais bem avaliados ao final de um semestre, promovendo uma disputa sadia entre os estudantes, possa ser eficiente para motivar e engajar no propósito de melhorar as aulas e, conseqüentemente, o ensino?



Fonte: Dados da pesquisa (2024)

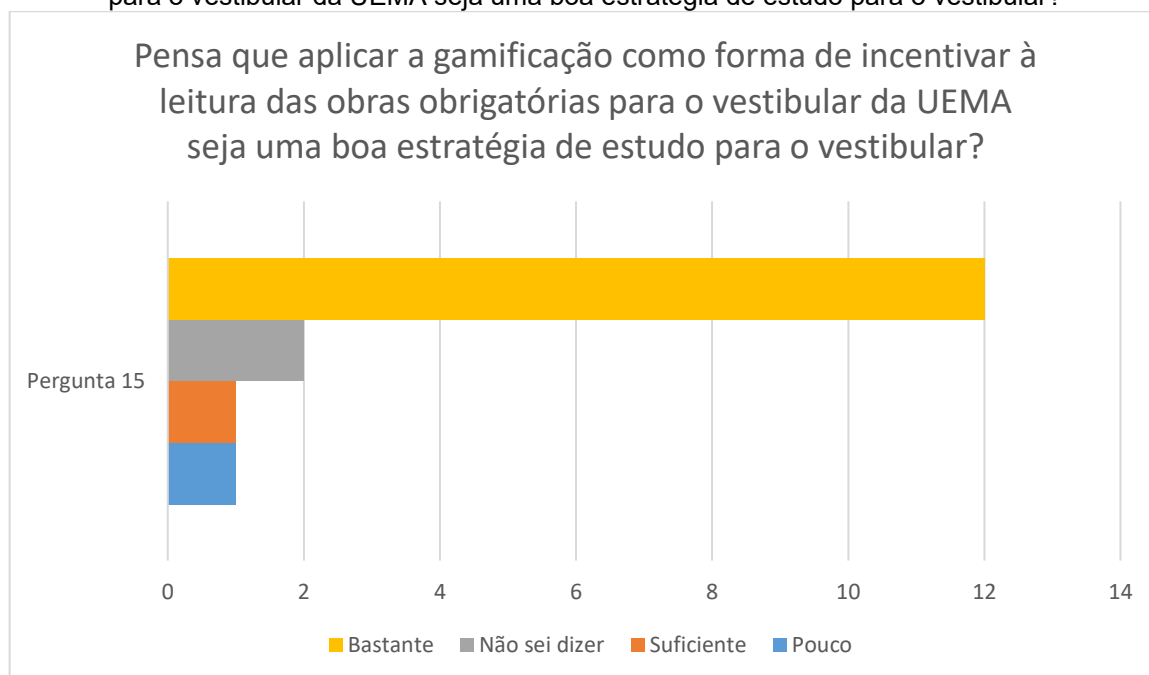
Sobre se sentir motivado a ler e pegar livros na biblioteca da sua escola se ao final de cada semestre fosse feito um ranking sobre os empréstimos de cada usuário, 1 estudante afirmou que se sentiria pouco incentivado, 4 sentiriam-se suficientemente motivados, 3 bastante motivados e 8 não souberam dizer.

Figura 36 - Acredita que se sentiria mais motivado a ler e pegar livros na biblioteca da sua escola se ao final de cada semestre fosse feito um ranking sobre os empréstimos de cada usuário?



Para finalizar o questionário, foi perguntado se a aplicação da gamificação como forma de incentivo à leitura das obras literárias obrigatórias para o vestibular da UEMA seria uma boa estratégia de estudo para o vestibular e a resposta a esse questionamento 1 estudante preencheu que pouco, 1 preencheu suficiente, 2 não souberam dizer e 12 afirmaram que bastante.

Figura 37 - Pensa que aplicar a gamificação como forma de incentivar à leitura das obras obrigatórias para o vestibular da UEMA seja uma boa estratégia de estudo para o vestibular?



Dessa forma, nesse diagnóstico inicial, conclui-se que os estudantes consideram a gamificação como uma boa forma de incentivo ao estudo para vestibulares. Então cabe dizer que a atividade lúdica, enquanto relacionada ao jogo, auxilia no processo de aprendizagem, de forma que ultrapassa os limites do entretenimento. Dessa forma, é basilar estar atento às possibilidades de interação propostas pelo jogo e as possíveis aplicações no cotidiano e, no que diz respeito a pesquisa, na biblioteca escolar. Pode-se então aliar os jogos aos processos dentro da biblioteca, melhorando as soluções de problemas relacionados à falta de leitura, estímulo ao raciocínio lógico *etc.* (Frutoso, 2020).

A seção 8 traz o projeto gamificado com base na obra de Guimarães Rosa, Manuelzão e Miguilim, bem como as etapas do projeto e o momento formativo com as bibliotecárias e professora de Literatura.

8 PROJETO DE GAMIFICAÇÃO COM BASE NA OBRA MANUELZÃO E MIGUILIM DE GUIMARÃES ROSA

Num primeiro momento, pediu-se o contato telefônico dos estudantes, de forma que foi criado um grupo no WhatsApp, visando um maior engajamento e melhora na comunicação entre os estudantes, professores e a discente.

Assim que criado o grupo no WhatsApp, colocou-se o objetivo do grupo e também foi inserido o cronograma, com as datas e atividades estabelecidas em cada etapa, conforme figura 38.

Figura 38 – Imagem disponibilizada no dia 01/07/2024 em grupo do WhatsApp para orientar sobre o cronograma do projeto



The image shows a colorful poster titled 'CRONOGRAMA' in a red banner. It contains a table with dates and activities, framed by blue and yellow borders with diagonal stripes. At the bottom, a yellow box says 'NOS VEMOS NAS PRÓXIMAS ETAPAS'.

DATAS	ATIVIDADE
2 de julho	Início do desafio Até o dia 10, ler até a página 112
11 de julho	APRESENTAÇÃO DA FASE 1 (on-line)
12 de julho	Resultado da fase 1
22 de julho	APRESENTAÇÃO DA FASE 2 (on-line)
23 de julho	Resultado da fase 2
24 a 25 de julho	APRESENTAÇÃO DA FASE 3 (on-line)
26 de julho	Resultado da fase 3
26 de julho	APRESENTAÇÃO DA FASE 4 (on-line)
31 de julho	Ultimo dia para envio da atividade da fase 4
9 de agosto	Premiação dos vencedores do projeto e entrega dos prêmios

NOS VEMOS NAS PRÓXIMAS ETAPAS

Fonte: Elaboração própria (2024)

A partir de então, como forma de orientação sobre o cronograma, foi sendo lançada diariamente uma imagem com a contagem de dias faltantes para cada lançamento de fase, como pode-se observar na figura 39.

Figura 39 – Imagens disponibilizadas em grupo do WhatsApp para orientar sobre os dias pendentes para o lançamento da fase 1



Fonte: Elaboração própria (2024)

A primeira fase do projeto gamificado consistiu em um quiz elaborado no Quizizz, plataforma gamificada, com 9 perguntas acerca da obra Manuelzão e Migulim de Guimarães Rosa, onde 8 perguntas valiam 1 ponto cada e 1 questão valia 2 pontos, por ser discursiva. As perguntas utilizadas nesse quiz podem ser consultadas no Apêndice D.

Os estudantes tiveram um tempo pré-estipulado para responder as questões e a não participação nessa fase era um critério de eliminação do discente para as fases posteriores. Dessa etapa, participaram 12 estudantes, sendo estes classificados para a próxima fase.

Na fase 2, foi pedido que os estudantes elaborassem um mapa conceitual sobre a obra lida e o critério de pontuação nessa fase foi organização e criatividade. Com a fase 2 tivemos a classificação das 2 premiadas finais, obtivendo primeiro e segundo lugar no desafio. Resolvemos finalizar com duas etapas o desafio, tendo em vista que a aplicação foi no período das férias, então pensamos no descanso dos estudantes.

Para todos os estudantes foram entregues certificados de participação (APÊNDICE H), como na figura 40.

Figura 40 – Modelo de certificado de participação entregue aos estudantes que aceitaram entrar no desafio gamificado



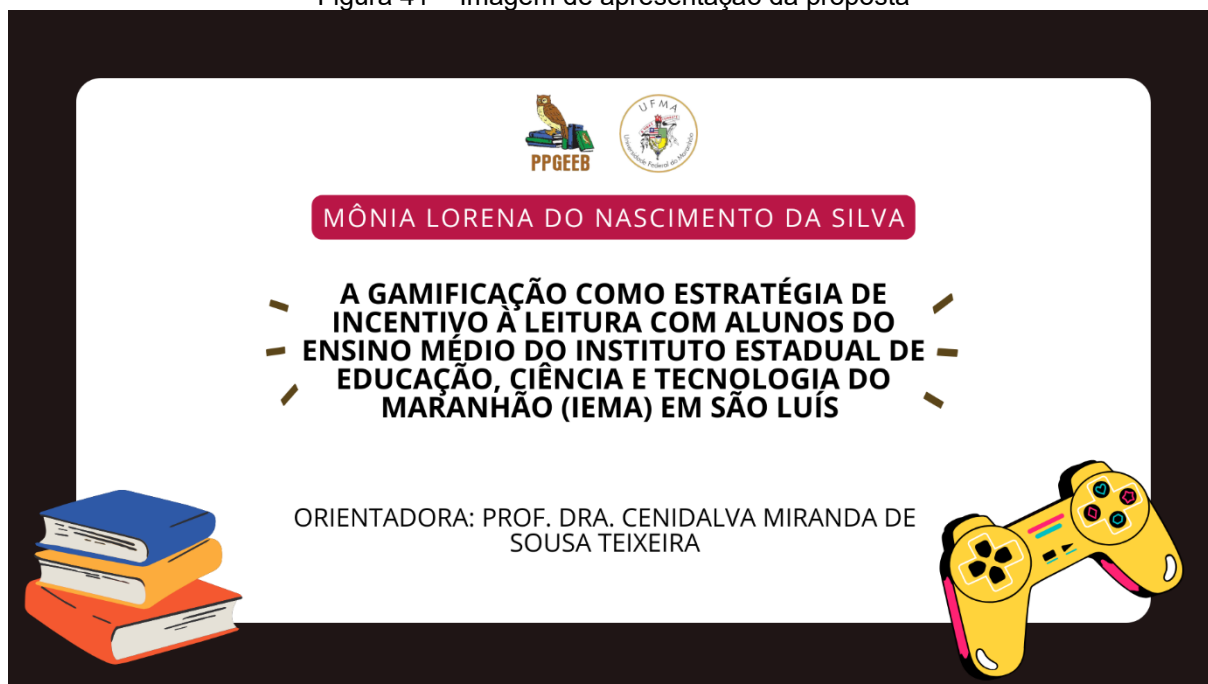
Fonte: Elaboração própria (2024)

8.1 Momento formativo com as bibliotecárias e a professora

Como etapa da pesquisa, propôs-se a realização de um momento formativo com as bibliotecárias da instituição e com a professora de literatura, de forma que se pudesse ter acesso aos conhecimentos chaves sobre a gamificação naquele âmbito escolar.

Nesse momento, foi feita uma breve apresentação sobre a proposta do trabalho e de como, de acordo com a nossa visão sobre Gamificação, ela pode auxiliar no processo de incentivo à leitura. O momento formativo aconteceu em junho, antes da atividade gamificada, na Biblioteca do IEMA Pleno São Luís Rio Anil. Para introdução da fala, mostrou-se o slide de apresentação com o tema da pesquisa, bem como identificação da pesquisadora e orientadora, conforme figura 41.

Figura 41 – Imagem de apresentação da proposta



Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Posteriormente foram citados alguns conceitos sobre gamificação e buscou-se apresentar de forma simples e interativa como a gamificação pode ser implementada na biblioteca, auxiliando na busca e interesse pela leitura. A seguir foi falado a respeito do *e-book* fruto da pesquisa em questão e combinado sobre a disponibilização para as bibliotecárias, visando um maior incentivo para que, de fato, possam trabalhar com a gamificação em seus ambientes de trabalho de forma que se sintam motivadas e

preparadas para implementar a gamificação na biblioteca e em sala de aula, resultando no que é proposto pelo trabalho: o incentivo à leitura aos estudantes.

A seção seguinte traz os resultados da pesquisa obtidos após a atividade gamificada.

9 RESULTADOS APÓS A APLICAÇÃO DA ATIVIDADE GAMIFICADA

A seção 9.1 discorre sobre a visão tida pelos estudantes após a implementação da atividade gamificada. E a seção 9.2 trata da visão da professora depois do acompanhamento da atividade gamificada. Para ambos os casos foram aplicados questionários no dia 18 de novembro, após a certificação pela participação dos estudantes e premiação da primeira colocada do projeto.

9.1 A visão dos estudantes

Com a aplicação do questionário, obtivemos os seguintes resultados:

Com relação ao critério atenção, foi unânime a resposta afirmando que com o jogo, houve algo interessante que capturou minha atenção. Aspecto corroborado por Busarello (2016) que afirma que o ato de jogar, além de proporcionar prazer, é um meio de o sujeito desenvolver habilidades cognitivas, estimulando a atenção e a memória.

Com relação ao critério relevância, todos os estudantes assinalaram que a forma que foi abordado os conteúdos do livro no jogo, foi de fácil entendimento. Importante ressaltar que eu, enquanto pesquisadora e aplicadora desse projeto, fiz a leitura da obra escolhida. Então busquei elaborar questões, de fato, relevantes para o processo de aprendizagem. Sobre a relevância, é importante o uso de histórias que proporcionem relevância e significância para as experiências vividas pelo sujeito, fornecendo contextos para a aplicação da tarefa (Furió *et al.*, 2013).

Sobre o critério confiança, 5 estudantes assinalaram que o livro ficou mais fácil de entender com o jogo e 4 estudantes afirmaram que o jogo ajudou com que conseguissem assimilar o que foi lido anteriormente. A confiança é subtendida por meio da relação em que o sujeito alcança o sucesso nas suas expectativas. Os indivíduos tendem a motivar-se quando percebem que podem aprender com o material ou sistema, acreditando que estão controlando seu próprio caminho para o sucesso e, neste caso, a existência de feedbacks e de reforços auxiliam nesta sensação (Furió *et al.*, 2013).

A respeito do critério satisfação, completar as fases do jogo proporcionou sentimento de realização para 6 estudantes e 3 aprenderam algumas coisas com o jogo que foram surpreendentes ou inesperadas. Furió *et al.* (2013) dizem que para

continuar se esforçando os indivíduos precisam sentir que o objeto da aprendizagem tem algum valor. Assim, possibilitar a aplicação do conhecimento e das habilidades na atividade favorece a visualização do conteúdo da aprendizagem que vem sendo aplicado.

Acerca do critério envolvimento, 4 alunos não perceberam o tempo passar durante a aula, enquanto 3 afirmaram que se esforçaram para ter bons resultados nos jogos e 2 se sentiram estimulados a aprender com a gamificação. Sobre esse critério, afirma-se que para a permanência do envolvimento do indivíduo no processo gamificado é preciso que o sistema forneça informações necessárias ao sujeito, para que este desenvolva o conhecimento adequado, e tenha habilidade para interagir ao longo da experiência sistematizada (Furió *et al.*, 2013).

No tocante ao critério desafio, de forma unânime os estudantes afirmaram que as fases do jogo os mantiveram motivados. A respeito desse critério, Busarello (2016) diz que o desafio é dependente de objetivos que apresentem resultados incertos. Ou seja, um ambiente não é desafiador caso o indivíduo tenha certeza de como deve, ou não, ser alcançado determinado objetivo. O desafio está associado à percepção do indivíduo, fator que influencia na forma como o sujeito percebe as partes do sistema. Dependendo dessa percepção o indivíduo pode entender um determinado atributo do sistema como motivador ou não (Furió *et al.*, 2013).

Sobre a participação em outra atividade de Gamificação, também foi geral a resposta que sim e questionados o porquê tivemos as seguintes respostas:

Estudante 1: Participaria porque achei bem motivadora a experiência.

Estudante 2: me senti engajada e contente com a proposta.

Estudante 3: acredito que seja uma melhor forma de fixar o conteúdo.

Estudante 4: considero a proposta diferenciada para aprender.

Estudante 5: foi bem divertido.

Estudante 6: muito legal

Estudante 7: aprendi bastante sobre o livro com a atividade.

Estudante 8: é uma forma de dinamizar o que temos na escola.

Estudante 9: gostei demais.

A melhora no processo de aprendizagem está relacionada ao aumento na qualidade do engajamento cognitivo do indivíduo, segundo Busarello (2016).

Questionados sobre o sentimento o grau de satisfação geral em relação as atividades realizadas, os 9 estudantes se mostraram satisfeitos com a proposta, sentimento que Furió *et al.* (2013) abordam ao afirmar que a satisfação é subjetiva, mas está associado com o sentido de realização de algo, que ocorre na relação entre habilidades individuais e desafios nas tarefas.

9.2A visão da professora de Literatura

A pergunta 1 foi: “A partir da intervenção com uso da gamificação com base na obra de Guimarães Rosa, o que mudou na sua concepção acerca da aplicação de jogos como recurso metodológico a fim de auxiliar a aprendizagem dos estudantes do ensino médio?”

Minha concepção sobre o uso de jogos e elementos de jogos em sala de aula mudou a partir do momento em que vi a aplicação da atividade gamificado com os alunos. Fiquei encantada com a proposta e sua usabilidade.

Questionada sobre a percepção de mudança na postura dos estudantes durante a aplicação de gamificação no percurso da pesquisa, a professora afirmou que percebeu que a atividade capturou a atenção dos estudantes, de forma que se sentiram estimulados com a atividade. A respeito disso, Busarello (2016) afirma que a utilização contribui para a criação de um ambiente ímpar, com a eficácia na retenção da atenção do indivíduo.

A indagação número 3 é a seguinte: “Acredita que a gamificação pode ser uma ferramenta de engajamento e motivação para os estudantes?” e a resposta da professora foi positiva, corroborando com o pensamento de Zichermann e Cunningham (2011) que dizem que os mecanismos encontrados em jogos funcionam como um motor motivacional ao indivíduo, contribuindo para o engajamento do sujeito nos mais variados aspectos e ambientes.

Sobre motivação e engajamento, Seaborn e Fels (2014) afirmam também que a gamificação não se limita apenas à utilização das mecânicas de jogos, mas contempla a utilização destas para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um público determinado.

A seção 10 relata algumas informações sobre o produto educacional da pesquisa, o e-book, bem como seu processo de elaboração.

10 PRODUTO EDUCACIONAL DA PESQUISA: processo de elaboração

Essa seção traz a proposta e descrição do Produto Educacional da pesquisa em questão escolhido pela autora, que foi um *E-book* com orientações pedagógicas e estratégias de implementação da gamificação com base em obras literárias.

O *E-book* é um complemento da dissertação do mestrado profissional intitulada como “Gamificação na biblioteca escolar e na educação”, caracterizando a proposta de Produto Educacional para mediação no processo de ensino e aprendizagem.

O intuito da elaboração do *E-book* é auxiliar os professores e bibliotecários no processo de criação de projetos gamificados, visando o incentivo e gosto pela leitura aos estudantes de todos os seguimentos, tendo em vista sua possível aplicabilidade em diversos segmentos da educação. Dessa forma, a pesquisa para a construção da dissertação trouxe colaboração teórica para a composição do *E-book*.

O *E-book* compartilha dicas e informações relevantes que poderão contribuir no processo de aplicação de projetos gamificados no contexto escolar, de forma basilar. Para disponibilização de materiais, foram inseridos alguns Quick Response Code (QR-Code), que encaminham para materiais que trazem entendimento a respeito da temática, como artigos científicos e livros em PDF disponíveis na *web*. Basta apontar a câmera do celular para o QR-Code, e o leitor será direcionado ao material complementar.

Ressaltamos que este produto educacional está sob a licença do Creative Commons (CC) com atribuições que permitem compartilhamento, desde que seja atribuído o crédito de autoria (BY), sem permissão para alteração de seu conteúdo (ND), e não permite sua utilização para fins comerciais (NC).

As licenças Creative Commons são licenças públicas que permitem cópia e compartilhamento de conteúdo educativos e culturais (Creative Commons, 2019). Importante que haja o exercício da democratização do saber pela ação de disponibilizar um material com finalidade de orientação pedagógica com licença aberta para propagação do conhecimento de forma rápida e eficiente.

Figura 42 – Licença do produto



Fonte: <https://br.creativecommons.net/licencas/>

10.1 Detalhamento do produto educacional

Nessa subseção é detalhado o produto educacional produzido pela autora, conforme informações a seguir:

- Título: Gamificação na biblioteca escolar e na educação
- Objetivo: auxiliar os bibliotecários e professores da educação básica no processo de gamificação nesses contextos
- Origem do Produto: Trabalho de Dissertação do PPGEEB da UFMA;
- Orientação: Profa. Dra. Cenidalva Miranda de Sousa Teixeira;
- Nível de ensino ao qual se destina o produto: Educação Básica;
- Divulgação: On-line;
- Idioma: Português;
- Cidade: São Luís;
- Ano: 2024

O *E-book* está dividido em 10 capítulos, a saber:

Na “INTRODUÇÃO” apresentaremos alguns aspectos iniciais sobre o e-book. No capítulo “LEITURA: algumas considerações”, trouxemos alguns conceitos sobre a leitura e sua importância. Em “SOBRE BIBLIOTECAS” traremos algumas informações sobre essas unidades de informação, bem como sua relevância. No capítulo “SOBRE GAMIFICAÇÃO” são citados alguns conceitos sobre a temática e sua aplicabilidade. “GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE LEITURA” traz o uso da gamificação como forma de incentivo à leitura, de forma que se pode afirmar que, tanto para os usuários quanto para a equipe da biblioteca, há vantagens em seu uso. Em “APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NA BIBLIOTECA” falamos que para implementar a gamificação na biblioteca é necessário ter criatividade e saber o que se quer alcançar com a utilização da gamificação e então seguir os passos de sua aplicação, adaptando-os à realidade da instituição. Já no capítulo “GAMIFICANDO NA BIBLIOTECA” trazemos alguns exemplos de projetos para que os profissionais se inspirem para o uso no contexto das bibliotecas. Em “GAMIFICANDO NA SALA DE AULA: planos de aula” dispõe de 3 modelos de plano de aula para usar nas aulas de literatura de instituições de ensino. No capítulo “ALGUNS MATERIAIS SOBRE GAMIFICAÇÃO EM BIBLIOTECAS”

trazemos alguns QR-Codes com publicações disponibilizadas sobre gamificação. E, por fim, em “CONSIDERAÇÕES FINAIS” conclui-se que a gamificação oferece um caminho promissor para reacender o amor pela leitura tanto em bibliotecas como em sala de aula.

A seguir, tem-se o código QR-Code do produto da pesquisa:

Figura 43 – QR-Code do produto da pesquisa



Fonte: Elaboração própria (2024)

O *E-book* completo encontra-se no final desse trabalho e espera-se com esse Produto Educacional a contribuição eficaz para a prática pedagógica de professores e bibliotecários da Educação Básica.

11 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nessa seção teceremos as últimas considerações sobre a temática, retomando alguns questionamentos e objetivos da pesquisa, assim como a forma de desenvolvimento da pesquisa.

A pesquisa teve como problemática o seguinte questionamento: “Como a gamificação pode ser utilizada na biblioteca escolar de uma escola pública em São Luís?” e como resposta, por meio da pesquisa teórica e também com a elaboração do produto final, pode-se afirmar que os bibliotecários podem usar a gamificação como estratégia de incentivo à frequência do usuário na unidade informacional e também como incentivo à leitura. Por meio dos dados analisados e compilados nesse texto dissertativo, acredita-se que o objetivo geral da pesquisa “investigar como a gamificação pode ser utilizada como incentivo à leitura com estudantes do ensino médio no contexto de uma biblioteca escolar” foi atingido, pois identificou-se que sim, a gamificação pode ser uma parceira nesse contexto.

Foram formulados os seguintes objetivos específicos: o primeiro objetivo era “diagnosticar os conhecimentos sobre gamificação dos bibliotecários e estudantes do ensino médio do IEMA”, esse objetivo foi atingido por meio da aplicação e análise dos dados acolhidos do questionário, dados esses que tiveram questões abertas e fechadas direcionadas aos estudantes e bibliotecários da instituição.

O segundo objetivo específico era “Identificar como a gamificação pode ser usada como incentivo à leitura” e esse objetivo foi atingido, por meio das leituras propostas para a elaboração do referencial teórico da pesquisa e também por causa da pesquisa realizada no IEMA.

Para atingir o terceiro objetivo “intervir junto aos estudantes, bibliotecários e a professora da turma de Literatura sobre o uso da gamificação na biblioteca do IEMA como forma de incentivo à leitura, acompanhando seu uso por meio de observação direta e registro de dados, visando a avaliação da sua eficácia”, foi feita uma formação com os esses sujeitos com o intuito de informa-los e formá-los sobre a temática, bem como propor atividades que usem a gamificação em seu dia-a-dia.

A respeito do quarto objetivo específico “construir um *e-book* com sugestões e estratégias para utilização da gamificação na biblioteca escolar” ressalta-se que foi criado o *e-book* denominado “Gamificação na biblioteca e na educação”, que será

disponibilizado em formato PDF para o uso de docentes e bibliotecários que quiserem experimentar a gamificação em seu contexto trabalhista.

No decorrer da pesquisa trouxemos conceitos e a importância da leitura, apontando, inclusive, o panorama nacional de leitura no nosso país. A leitura proporciona ao leitor o ato de criação e recriação dos seus pensamentos e posicionamentos diante do mundo, tendo em vista que possibilita a construção de novos conhecimentos e mudanças no contexto social.

Trouxemos também conceitos de biblioteca escolar e a importância do bibliotecário nesse ambiente, a biblioteca escolar é um espaço fundamental para o processo educacional, e o bibliotecário desempenha um papel essencial no desenvolvimento das competências informacionais dos estudantes e na promoção do gosto pela leitura.

No decorrer da escrita desse trabalho, chegou-se à conclusão de que a gamificação pode melhorar a motivação, a retenção de conhecimento e a colaboração entre os estudantes e também auxiliar os estudantes na questão motivadora que envolve a leitura e o processo pela busca de livros.

A gamificação pode trazer uma série de benefícios tanto para educadores quanto para instituições e estudantes, promovendo um aprendizado mais dinâmico, colaborativo e motivador. No entanto, para que seja eficaz, deve ser implementada de maneira cuidadosa, com treinamento adequado para educadores, investimento em infraestrutura e consideração das diferentes necessidades dos alunos.

É essencial garantir que os métodos de gamificação complementem o aprendizado de forma significativa, sem substituir os princípios pedagógicos fundamentais. Quando bem aplicada, a gamificação tem o potencial de transformar a educação e a biblioteca de forma significativa, mas, como qualquer outra metodologia, exige planejamento e adaptação contínuos para evitar riscos e desafios.

Conclui-se então que a gamificação nas bibliotecas tem um grande potencial para transformar a experiência dos usuários e aprimorar a formação dos profissionais da informação. Ao incentivar a participação ativa, melhorar a alfabetização informacional e criar uma experiência mais envolvente, as bibliotecas podem se tornar ambientes mais dinâmicos e acolhedores. Ao mesmo tempo, os bibliotecários se beneficiam com o desenvolvimento de novas habilidades pedagógicas e tecnológicas, contribuindo para sua formação contínua e capacitação profissional. Embora desafios

existam, a adoção cuidadosa da gamificação nas bibliotecas pode resultar em benefícios significativos para todos os envolvidos.

Vale salientar que as pesquisas relacionadas a gamificação aplicada a Biblioteconomia ainda são incipientes, por isso, o presente estudo pode ser visto como um ponto de partida para futuras pesquisas relacionadas a gamificação em bibliotecas e também para estudos relacionados a outras ou novas metodologias para auxiliar a formação de leitores. Assim, outros estudos sobre o uso da gamificação em bibliotecas podem auxiliar e contribuir para a melhoria das unidades de informações e também para a formação dos profissionais que atuam nesses locais.

Por meio desse estudo, novas pesquisas nesse campo de gamificação em bibliotecas podem surgir e contribuir, visando experiência gamificadas em bibliotecas brasileiras, além disso futuras pesquisas poderiam explorar a eficácia da gamificação em diferentes contextos e disciplinas, ampliando o entendimento sobre a temática e sobre seu impacto.

REFERÊNCIAS

- ALBERNAZ, Maria Beatriz. **Sete desafios da biblioteca escolar**. In: BRASIL. Ministério da Cultura. Fundação Biblioteca Nacional. Programa Nacional de Incentivo à Leitura (Proler). Brasília: MEC, 2008. (Coleção Cursos da Casa de Leitura).
- ALEXANDRE, Scharllet Rayane de Alencar. **A importância da leitura no processo de ensino e aprendizagem**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Português) – Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Humanas e Agrárias, 2019.
- ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, L. M. *et al.* (Org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta cultural, 2014. p. 74-98. Disponível em: http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf. Acesso em: 15 nov. 2023.
- ALVES, L. R.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M.V.C. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane [et. al.] **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- ANDRADE, Fernando Roberto Hebeler. **Gamificação personalizada baseada no perfil do jogador**. 2018. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Carlos, 2018. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/55/55134/tde-18102018-111511/>. Acesso em: 11 jan. 2024.
- ATRICON. **Bibliotecas nas Escolas Públicas do Brasil**: dados do Censo Escolar 2022. Brasil: Associação dos Membros dos Tribunais de Contas do Brasil, 2022. Disponível em: https://atrimon.org.br/wp-content/uploads/2024/02/Bibliotecas_Escolas_Publicas.pdf. Acesso em: 5 set. 2024.
- AURORA NETA, Maria. Teorias sobre leitura: dobras e desdobras compartilhadas por Freire, Proust e Benjamim. **Revista de Divulgação Científica em Língua Portuguesa, Linguística e Literatura**, v. 17, 2017.
- BARTLE, R. Hearts, clubs, Diamonds, spades: players who suit MUDs. *Journal of Virtual Environments*, v. 1, n. 1, 1996.
- BASÍLIO, Esdra. Um olhar sob a perspectiva de gênero na Biblioteconomia: região Centro-Oeste. **Anais...2022**. Disponível em: <https://portal.febab.org.br/cbbd2022/article/download/2555/2597/4037>. Acesso em: 17 out. 2024.
- BELINATO, Bruna Beltrão *et al.* A formação continuada do bibliotecário: um prisma multidisciplinar. *Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação*, v. 13, 2017. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/1000/954>. Acesso em: 17 out. 2024.

BIBLIOTECA. In: DICIO. **Dicionário Online de Português**. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/biblioteca/> Acesso em: 30 de mar.2024.

BRADLEY, Jana. **Methodological issues and practices in qualitative research**. Library Quarterly, v. 63, n. 4, p. 431-449, Oct. 1993.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_sit e.pdf. Acesso em: 12 ago. 2024.

BURKE, B. **Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. São Paulo: DVS, 2015.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. Raul Inácio Busarello. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

CAILLOIS, Roger. **Man, Play, and Games**. Chicago: University of Illinois Press, 2001.

CALLEGARI, Marcos Antonino. **Kahoot! em sala de aula: otimizando a prática educativa: um guia para a construção e utilização de quizzes**. UNESP, 2021. Disponível em: <https://www.iq.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/profqui/produtoseducacionais/produto-marcos-antonino-callegari.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2024.

CARNEIRO, Marielly Dayane Rodrigues. Gamificação em biblioteca infantil: um estudo na biblioteca do instituto Reis Magos. Orientador: Arthur Ferreira Campos. 2023. 43 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) - Departamento de Ciência da Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2023.

CARVALHO, Letícia Queiroz de. Dialogismo e Literatura: contribuições para a formação do leitor crítico na educação básica. **PERcursos Linguísticos**, v. 8, n. 19, p. 77-90, 2018.

CARVALHO, S. M. S.; MIGUEL, M. C.; COSTA, R. P. F. Nativos digitais e novas concepções para bibliotecas escolares: o bibliotecário como mediador da informação. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 16, p. 1-18, 2020. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/1385>. Acesso em: 10 ago. 2024.

CATIVELLI, Adriana Stefani; MONSANI, Diego; JULIANI, Jordan Paulesky. Gamificação em bibliotecas: despertando a motivação nos usuários. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, v. 21, n. 45, p. 70-81, jan./abr., 2016.

CERVO, A.; BERVIAN, P. A. **Metodologia Científica**. 6. ed. São Paulo: Pearson, 2006.

CLASSCRAFT. Torne suas aulas incríveis. Classcraft, 2024. Disponível em: <https://www.classcraft.com/pt/>. Acesso em: 14 jan. 2024.

CLASSDOJO. Onde as salas de aula se transformam em comunidades. Disponível em: <https://www.classdojo.com/pt-br/>. Acesso em: 14 jan. 2024.

CONSELHO Federal de Biblioteconomia. **A biblioteca escolar**. Brasília: Conselho Federal de Biblioteconomia, 2023.

COSTA, Maurício José Moraes *et al.* Gamificação em Bibliotecas: perspectivas e possibilidades das estratégias gamificadas em bibliotecas escolares. **Revista Tecnologias na Educação**, v. 30, 2019.

COSTA, Maurício José Moraes; BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. Tecnologias digitais e aprendizagem ativa no ensino superior: experiências docentes e percepções discentes acerca do uso da aplicação Quizizz nas aulas de Comunicação Criativa. **Revista EducaOnline**, v. 18, n. 1, 2024. Disponível em: <https://revistaeducaonline.eba.ufrj.br/edi%C3%A7%C3%A3o-atual/tecnologias-digitais-e-aprendizagem-ativa-no-ensino-superior-experi%C3%Aancias>. Acesso em: 8 jan. 2024.

CRUZ, Aline; SALES, Fernanda de. A relação da literatura catarinense nos acervos das bibliotecas escolares. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, v. 14, n. 3, set./dez., 2018. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/99132>. Acesso em: 4 nov. 2023.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow and the psychology of discovery and invention**. New York: Harper Collins, 1996.

DAMIANI, Magda Floriana *et al.* Discutindo pesquisas do tipo intervenção pedagógica. **Cadernos de Educação**, n. 45, v. 11, p. 57-67, 2013.

DORNELES, Darlan Machado. A leitura e escrita no ensino de língua portuguesa. **Anais do SIELP**, v. 2, n. 1. Uberlândia: EDUFU, 2012.

DOURADO, Stella Moreira. O livro digital como forma de democratização do acesso ao conhecimento e a cultura. **Repositório – FEBAB**, 2024. Disponível em: <http://repositorio.febab.org.br/items/show/6858>. Acesso em: 17 out. 2024.

FAILLA, Zoara (Org.). **Retratos da leitura no Brasil 5**. 1. ed. - Rio de Janeiro: Sextante, 2021. Disponível em: https://www.prolivro.org.br/wp-content/uploads/2021/06/Retratos_da_leitura_5_o_livro_IPL.pdf. Acesso em: 24 jul. 2024.

FELKER, Kyle. **Gamification in libraries: the state of the art**. ALA, Califórnia, v. 54, n. 2, 2014. Disponível em:

<https://www.journals.ala.org/index.php/rusq/article/viewFile/2765/2754>. Acesso em: 15 out. 2023.

FERREIRA, Maria Mary. Bibliotecários e relações de gênero no Brasil e Portugal. **ConCi: Conv. Ciênc. Inform.**, v. 2, n. 3, p. 299-322, set./dez. 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/conci/article/download/13713/10514/38898>. Acesso em: 15 out. 2023.

FIGUEIREDO, Carolina. 66% dos estudantes brasileiros não leem textos com mais de dez páginas, diz estudo. **CNN Brasil**, 2023. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/66-dos-estudantes-brasileiros-nao-leem-textos-com-mais-de-dez-paginas-diz-estudo/>. Acesso em: 7 jul. 2024.

FILHO, R.; CRAVINO, J. P.; LOPES, J. B. Experiência gamificada na aula remota de matemática com a plataforma Quizizz. REICE. **Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación**, v. 21, n. 3, 2023.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler em três artigos que se completam**. 37. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

FRUTUOSO, Norelei Rodrigues. **A gamificação e o Game como instrumento de avaliação formativa**. 2020. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Gestão e Práticas Educacionais (PROGEPE), Universidade Nove de Julho, São Paulo, 2020.

FURIÓ, David; GONZÁLEZ-GANCEDO, Santiago; JUAN, M. C.; SEGUÍ, Ignacio; COSTA, María. The effects of the size and weight of a mobile device on an educational game. **Journal Computers & Education**, Virginia, v. 64, p. 24–41, 2013.

GABRIELA, Letícia; PEIXOTO, Mel; SIMÃO, Alberes. Escolas brasileiras sofrem com a falta de bibliotecas. **A verdade: um jornal dos trabalhadores na luta pelo socialismo**. 2024. Disponível em: <https://averdade.org.br/2024/05/escolas-brasileiras-sofrem-com-a-falta-de-bibliotecas/#:~:text=Falta%20de%20bibliotecas%20%C3%A9%20realidade,p%C3%BAblicas%20brasileiras%20contam%20com%20biblioteca>. Acesso em: 5 set. 2024.

GASQUE, Kelley Cristine Gonçalves; CASARIN, Helen de Castro Silva. Bibliotecas escolares: tendências globais. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 22, n. 3, p. 36-55, set/dez. 2016.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

IFLA. **Diretrizes da IFLA para a biblioteca escolar**. 2016. Disponível em: https://archive.ifla.org/VII/s11/pubs/SchoolLibraryGuidelines-pt_BR.pdf. Acesso em: 4 nov. 2023.

IGDELI, Zahed. *et al.* Gamification in library websites based on motivational theories. **Webology**, v. 13, n. 1, jun. 2016.

INFANTE, U. **Texto: Leitura e escritas**. São Paulo: Scipione, 2000.

KAHOOT. **Get ready for 2024 with Kahoot!** Disponível em: <https://kahoot.com/>. Acesso em: 10 jan. 2024.

KAPP, Karl M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012. v. 3.

KAZIMA, Elaine Pereira de Souza. Incentivo à leitura como recurso pedagógico para promover o hábito de leitura. **Revista Científica FESA**, v. 3, n. 3, 2023. Disponível em: <https://revistafesa.com/index.php/fesa/article/download/264/234#:~:text=Algumas%20dessas%20propostas%20s%C3%A3o%3A%20visita,hist%C3%B3rias%20de%20%C3%A1l%2D%20buns>). Acesso em: 17 out. 2024.

KIM, Bohyun. Gamification in education and libraries. **Library Technology Reports**, v. 51, n. 2, Fev./Mar. 2015. Disponível em: <https://journals.ala.org/index.php/ltr/article/view/5631/6950>. Acesso em: 15 nov. 2023.

KIM, Bohyun. Understanding Gamification. **ALA TechSource**, v. 51, n. 2, 2015. Disponível em: <https://journals.ala.org/index.php/ltr/issue/view/502>. Acesso em: 14 nov. 2023.

KLOCK, Ana Carolina Tomé; GASPARINI, Isabela; PIMENTA, Marcelo Soares; HAMARI, Juho. Tailored gamification: A review of literature. **International Journal of HumanComputer Studies**, [S. l.], p. 102495, 2020.

LANGE, Carla Helena. Como incentivar a leitura em sua escola: entre as práticas pedagógicas de uma escola, incentivar e desenvolver a leitura contribui para ampliar o desenvolvimento dos estudantes. **Sponte**, 2023. Disponível em: <https://www.sponte.com.br/6-maneras-de-incentivar-a-leitura-em-sua-escola/>. Acesso em: 29 out. 2024.

LEAL, Marcel. **A teoria do flow e como alcançar este estado da mente**. 2024. Disponível em: <https://www.marcelleal.com.br/teoria-do-flow-como-alcancar-este-estado-da-mente/#:~:text=O%20que%20a%20teoria%20do,sai%20dessa%20%C3%A1rea%20de%20flow>. Acesso em: 14 jan. 2024.

LOPES, Renato de Aquino; BOAVENTURA, Guilherme do Prado; OLIVEIRA, Joilsa Fonseca. Library Tour Game: gamificação no processo de educação dos usuários na Biblioteca Central Santa Mônica da Universidade Federal De Uberlândia. **Cadernos da Fucamp**, v. 34, p. 6 - 29 /2024.

LÓPEZ, Iván Miguel Garcia; GONZAGA, Elizabeth Acosta; LEDESMA, Elena Fabiola Ruíz. Plataforma classcraft como apoyo al proceso de enseñanza en el nivel universitario. **Anais Do Congresso Internacional De Conhecimento E Inovação – Ciki**, v. 1, n. 1, 2023. Disponível em:

<https://proceeding.ciki.ufsc.br/index.php/ciki/article/view/1257>. Acesso em: 14 jan. 2024.

MARCOS, Simone Cristina; LINO, Viviane. Plataforma Quizlet: uma ferramenta tecnológica como recurso metodológico nas aulas de espanhol. **Revista Prociências**, v. 2, n. 1, 2019. Disponível em: <https://revistas.ufpel.edu.br/index.php/prociencias/article/view/106>. Acesso em: 14 jan. 2024.

MATTAR, João *et al.* **Gamificação e jogos para metodologia científica**: proposta de jogo de tabuleiro e game. SBC – PROCEEDINGS OF SBGAMES, 2017. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/174979.pdf>. Acesso em: 15 nov. 2023.

MCGONIGAL, Jane. **A Realidade em Jogo**: porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro, RJ: Editora Best Seller, 2012.

MONSANI, Diego. **Educação de usuários utilizando a gamificação**: pesquisa-ação em uma biblioteca do instituto federal catarinense. Dissertação (Mestrado em Gestão de Unidades de Informação) - Universidade do Estado de Santa Catarina, Santa Catarina, 2016. Disponível em: http://www.faed.udesc.br/arquivos/id_submenu/2121/educacao_de_usuarios_utilizando_a_gamificacao_diego_monsanicf.pdf. Acesso em: 15 out. 2023.

NASCIMENTO, Ariane Callott; SANTOS, Júlia Schettino Jacob dos; MATA, Marta Leandro da. Gamificação: uma estratégia para desenvolver a competência em informação em instituições de ensino. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 20, p. 01-27, 2024. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/2060/1515>. Acesso em: 17 out. 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: 15 out. 2023.

NELSON, Mark J. Soviet and American precursors to the gamification of work. **Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference, 2012: "Envisioning Future Media Environments"**, MindTrek 2012, [S. l.], p. 23–26, 2012.

NETO, Leo. Pisa: metade dos estudantes de 15 a 16 anos não atingiu nível básico de leitura no Brasil. **Nespe**, 2023. Disponível em: <https://www.nespe.com.br/2023/12/pisa-metade-dos-estudantes-de-15-a-16-anos-nao-atingiram-nivel-basico-de-leitura-no-brasil/#:~:text=Leitura%20no%20Brasil%20segundo%20o%20Pisa&text=Apenas%202%25%20dos%20estudantes%20brasileiros,margem%20de%20erro%20do%20estudo>. Acesso em: 17 out. 2024.

NIELSEN BOOKDATA. Câmara Brasileira do Livro. **Panorama do Consumo de Livros**: um estudo sobre o perfil e hábitos de compradores de livros no Brasil. São Paulo: Câmara Brasileira do Livro. 2023. Disponível em: https://cbl.org.br/wp-content/uploads/2024/02/1701890856753Pesquisa20Panorama20do20Consumo20de20Livros_para20publicaC3A7C3A3o_V1.pdf. Acesso em: 25 jul. 2024.

PEREIRA, C. S. A. **A casa, a universidade e a escola**: travessias de leitura de professores da cidade de Euclides da Cunha. 2016. 141f. Dissertação (Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade) - Universidade do Estado da Bahia, Salvador - BA. Disponível em: [106 http://www.cdi.uneb.br/site/wp-content/uploads/2016/07/CLEIDE-SELMA-ALECRIMPEREIRA.pdf](http://www.cdi.uneb.br/site/wp-content/uploads/2016/07/CLEIDE-SELMA-ALECRIMPEREIRA.pdf). Acesso em: 16 jan. 2024.

PESSOA, Maria de Jesus Coelho. Fatores que influenciam no interesse pela leitura dos estudantes dos anos finais do ensino fundamental do Colégio Municipal José Teixeira na cidade de Tuntum- MA. **Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad**, v. 4, n. 2, p. 12-27, 2018.

PICANÇO, Ana Luísa Bibe. A relação entre escola e família: as suas implicações no processo de ensino-aprendizagem. **Repositório Comum**. Lisboa, 2012. Disponível em: <http://comum.rcaap.pt/handle/10400.26/2264>. Acesso em: 15 out. 2023.

PIERRI, Vitória. Baixo índice de leitura entre jovens brasileiros pode indicar futuro de dificuldades: Para Filomena Elaine Paiva Assolini, investimentos na educação pública brasileira são urgentes para evitar marginalização social. **Jornal da USP**, 2021, Disponível em: <https://jornal.usp.br/atualidades/baixo-indice-de-leitura-entre-jovens-brasileiros-pode-indicar-futuro-de-dificuldades/>. Acesso em: 28 out. 2024.

PILLE, Letícia. Brasil fica em 52º lugar em ranking internacional de leitura. **Poder 360**. 2023. Disponível em: <https://www.poder360.com.br/educacao/brasil-fica-em-52o-lugar-em-ranking-internacional-de-leitura/>. Acesso em: 25 jul. 2024.

PRÓ-SABER SÃO PAULO. **Acesso à leitura ainda é desafio no Brasil**: como formar mais leitores? Pró-Saber São Paulo, 2023. Disponível em: <https://prosabersp.org.br/acesso-a-leitura-ainda-e-desafio-no-brasil-como-formar-mais-leitores/#:~:text=Brasil%20perdeu%204%2C6%20milh%C3%B5es,parte%2C%20nos%20%C3%BAltimos%20tr%C3%AAs%20meses>. Acesso em: 26 jul. 2024.

QUIZIZZ. Importa como você pergunta. 2024. Disponível em: <https://quizizz.com/?lng=pt-BR>. Acesso em: 14 jan. 2024.

QUIZLET. Facilite a assimilação das matérias mais desafiadoras com cartões a avaliações para revisão. 2024. Disponível em: <https://quizlet.com/br>. Acesso em: 14 jan. 2024.

RAMOS, Elaine Gonçalves; LEÃO, Gabriel Augustus de Aquino Dias; SCHNEIDER, Henrique Nou. Gamificação na educação: desafio e ludicidade com os jogos digitais. **Anais Educon**, São Cristóvão/SE, v. 14, n. 8, p. 1-15, set. 2020.

SANTANA, Crisley. Bibliotecas são importantes espaços de estudo para estudantes de baixa renda. **Jornal da USP**, 2023. Disponível em: <https://jornal.usp.br/universidade/bibliotecas-sao-importantes-espacos-de-estudo-para-estudantes-de-baixa-renda/>. Acesso em: 14 out. 2024.

SANTOS NETO, João Arlindo; ZANINELLI, Thais Batista. Biblioteca escolar com makerspace: um estudo de caso na Biblioteca Abraham Lincoln. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, v. 13, n. esp. CBBD 2017, 2017.

SANTOS, Everson Barcelos. **Gamificação em bibliotecas**: objetivos, características e análise de experiências. Monografia (Graduação em Biblioteconomia) – Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

SANTOS, Juliander da Silva dos; VIEIRA, Rafaela Agustini. A influência da leitura no processo de ensino-aprendizagem: implicações e possibilidades de ação. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 22, nº 29, 9 de agosto de 2022. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/29/a-influencia-da-leitura-no-processo-de-ensino-aprendizagem-implicacoes-e-possibilidades-de-acao>. Acesso em: 15 out. 2023.

SEABORN, Katie; FELS, Deborah I. Gamification in theory and action: A survey. **Human-ComputerStudies**, n. 74, 2015.

SILVA, A. J. M.; SILVA, J. L. C. Mediação no contexto da biblioteca escolar: um estudo realizado em colégios particulares de Crato e Juazeiro do Norte na região do Cariri cearense. **RACIn**, João Pessoa, v. 9, n. 1, p. 77-97, jan./jun. 2021. Disponível em: http://arquivologiauuepb.com.br/racin/edicoes/v9_n1/racin_v9_n1_artigo05.pdf. Acesso em: 13 dez. 2022.

SILVA, Ana Paula Santos Ruas e. **Estratégias de leitura para a formação do leitor crítico**. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes, Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Letras/ Profletras, 2021. Disponível em: <https://www.posgraduacao.unimontes.br/uploads/sites/14/2021/08/Disserta%C3%A7%C3%A3o-Ana-Paula.pdf>. Acesso em: 23 jul. 2024.

SILVA, Geraldine Thomas da. **Interação entre leitura e escrita**: o impacto dos hábitos de leitura e da mediação em leitura na escrita de estudantes do Ensino Médio. Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da PUCRS. Porto Alegre, 2015. Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/2211>. Acesso em: 15 out. 2023.

SILVA, João Batista da *et al.* Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. **Revista Thema**, v. 15, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/838>. Acesso em: 14 nov. 2023.

SILVA, João Batista da; SALES, Gilvandenys Leite, CASTRO, Juscileide Braga de. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Rev. Bras.**

Ensino Fís., n. 41, v. 4, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbef/a/Tx3KQcf5G9PvcgQB4vswPbq/#>. Acesso em: 14 nov. 2023.

SILVA, Marcos Galvão Lourenço da. **Gamificação e aprendizagem**: o uso dos elementos de jogos como estratégia motivadora na capacitação à distância dos servidores da UFPB. 101f. Dissertação (Mestrado em Políticas Públicas, Gestão e Avaliação da Educação Superior) – João Pessoa. 2020.

SIOUX GROUP. **Pesquisa Game Brasil 2023 - Painel Gratuito**. 2023. Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/painel-gratuito-2023>. Acesso em: 4 nov. 2023.

SOLÉ, Isabel. **Estratégias de leitura**. Tradução: Claudia Schilling; revisão técnica: Maria da Graças Souza Horn. 6. ed. – Porto Alegre: Penso, 1998.

SOUZA, Vinicius Nunes Rocha e *et al.* Experiência de fluxo em ambiente de ensino gamificado. **Educação gráfica**, v. 22, n. 3, 2018. Disponível em: https://www.educacaografica.inf.br/wp-content/uploads/2019/02/10_EXPERI%C3%8ANCIA-DE-FLUXO.doc.pdf. Acesso em: 25 jan. 2024.

TRIVINOS, A. W. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**. São Paulo: Atlas, 1987.

VIANA, Jailson Antonio Ribeiro *et al.* Aprendizagem ativa e tecnologias digitais no contexto escolar: potencialidades do aplicativo Classdojo na comunicação digital em sala de aula. **Boletim de conjuntura (BOCA)**, v. 14, n. 41, 2023. Disponível em: <https://revista.ioles.com.br/boca/index.php/revista/article/view/1279/661>. Acesso em: 14 jan. 2024.

VIANA, Marília Cristine Valente. **A leitura literária e os estereótipos**: uma aplicação pedagógica da obra “O cortiço” para a formação de leitores autônomos e críticos no Ensino Médio. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Gestão de Ensino da Educação Básica, Centro de Ciências Sociais, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2024.

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

WALZ, Steffen P.; DETERDING, Sebastian. **The Gameful World: approaches, issues, applications**. Massachusetts: The MIT Press, 2014.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For The Win: How GAME THINKING Can Revolutionize Your Business**. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by Design**: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. 1 edition ed. Sebastopol, Calif: O'Reilly Media, 2011.

APÊNDICES

APÊNDICE A

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Eu, _____,
Bibliotecário (a) do Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IEMA), concordo em conceder entrevista para Mônia Lorena do Nascimento da Silva, integrante do Programa de Pós-Graduação em Gestão do Ensino da Educação Básica (PPGEEB), da Universidade Federal do Maranhão (Campus de São Luís), para a pesquisa intitulada: **“GAMIFICAÇÃO COMO INCENTIVO À LEITURA COM ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO NO CONTEXTO DE BIBLIOTECA ESCOLAR EM SÃO LUÍS”**.

Declaro estar ciente de que minha participação é voluntária e que fui devidamente esclarecido quanto aos objetivos e procedimentos desta pesquisa.

Declaro, ainda, estar ciente de que por intermédio deste Termo são garantidos a mim os seguintes direitos: (1) solicitar, a qualquer tempo, maiores esclarecimentos sobre esta Pesquisa; (2) ter ampla possibilidade de negar-me a responder a quaisquer questões ou a fornecer informações que julguem prejudiciais à minha integridade física, moral e social.

São Luís, ____/____/____

Assinatura do entrevistado (a)

APÊNDICE B

QUESTIONÁRIO - BIBLIOTECÁRIO

Gamificação como incentivo à leitura com estudantes do ensino médio no contexto da biblioteca escolar

Caro (a) colega Bibliotecário (a), olá.

Meu nome é Mônia Lorena do Nascimento da Silva, sou Bibliotecária de formação, mestranda do Curso de Programa de Pós-Graduação em Gestão do Ensino da Educação Básica (PPGEEB) na Universidade Federal do Maranhão (UFMA) e estou realizando uma pesquisa sobre a Gamificação como incentivo à leitura com estudantes do ensino médio no contexto da biblioteca escolar.

Solicito a sua colaboração para responder o questionário abaixo, o qual servirá para a construção da minha dissertação.

Agradeço, desde já.

1. Qual a sua idade?
2. Qual seu sexo?
3. Qual o seu maior nível de escolaridade?
4. Você trabalha em qual Instituição de Ensino?

Em qual campus?

5. Com base no que é vivenciado no dia-a-dia em seu ambiente de trabalho, você acredita que os estudantes do ensino médio estão com baixo índice de leitura?

6. Quais as práticas abaixo você já usou para trabalhar a leitura na instituição de ensino na qual você trabalha?

7. Levando em consideração que os estudantes do ensino médio são movidos a desafios, você pensaria em utilizar algum método de incentivo à leitura dentro dessa perspectiva?

Se na pergunta anterior sua resposta foi sim, cite exemplos de métodos de incentivo à leitura que você usaria.

8. Você acredita que incluir algum tipo de recompensas ou reconhecimento para estimular a participação dos estudantes nas atividades de leitura geraria uma experiência positiva ao estudante nesse processo?
9. Você já ouviu falar sobre gamificação?
10. Você entende que a gamificação pode ser uma ferramenta eficiente para incentivar a leitura dos estudantes do ensino médio?
11. Levando em consideração a mecânica utilizada nos jogos (placar, desafios, engajamento, regras, níveis, tarefas/missões), você acredita que a integração de jogos a atividade de leitura deixaria essa prática mais significativa?
12. Tendo em vista que o uso da gamificação proporciona empolgação e engajamento aos estudantes durante a sua aplicabilidade, você concorda que a gamificação poderia impactar positivamente o índice de leitura?
13. Em uma escala de 0 a 10, você acredita que os estudantes se sentiriam mais empolgados em desafios individuais ou competições em grupo quando se trata da aplicação da gamificação nas atividades de leitura?
14. Durante a sua carreira profissional como bibliotecário (a), já participou de algum programa/curso de gamificação relacionado à leitura?
15. Você julga ser interessante que o bibliotecário tenha formações sobre algumas ferramentas como a gamificação no processo de incentivo à leitura?
16. A instituição de ensino em que trabalha lhe prepara para ter um entendimento claro de como funciona na prática a gamificação com seus estudantes?
17. Você participaria de uma formação sobre gamificação em biblioteca?
18. Considera que o acesso a um *Ebook* com sugestões de aplicação da gamificação na biblioteca como incentivo à leitura ajudaria no seu dia-a-dia?

Obrigada pela participação!

APÊNDICE C

QUESTIONÁRIO – ESTUDANTE DO ENSINO MÉDIO – PRÉ ATIVIDADE GAMIFICADA

17 DE MAIO DE 2024

Caro estudante, sou Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Gestão do Ensino da Educação Básica e estou realizando uma pesquisa sobre a Gamificação como incentivo à leitura com estudantes do ensino médio no contexto da biblioteca escolar.

Solicito a sua colaboração para responder o questionário abaixo, o qual servirá para a construção da minha dissertação.

1. Idade:

2. Qual seu sexo?

() masculino

() feminino

() não me identifico com nenhuma das opções

3. Você consulta algum material bibliográfico (livros, revistas, *etc.*) disponível na biblioteca da escola?

() Diariamente

() Semanalmente

() Mensalmente

() Raramente

() Nunca

4. Você vai à biblioteca incentivado pelo (a) :

() Professor

() Amigo

() Família

() Espontânea vontade

() Outros

5. Na biblioteca você sempre encontra o material que procura?

() Não

() Sim

6. Em sua opinião frequentar a biblioteca incentiva à leitura, a busca do conhecimento e da informação, e ajuda nas atividades educativas?

() Não

() Sim

Por quê? _____

7. Como você avalia o atendimento na biblioteca?

() Ótimo

() Bom

() Regular

() Ruim

8. Se você respondeu regular ou ruim na questão anterior, qual a sua sugestão para melhorar o atendimento na biblioteca desta escola?

9. Você gosta de ler?

() Pouco

() Suficiente

() Não Sei Dizer

() Bastante

10. A biblioteca incentiva o gosto pela leitura?

() Pouco

() Suficiente

() Não Sei Dizer

() Bastante

11. Qual o gênero textual você mais se identifica e teria interesse em buscar na biblioteca?

- ☐ Ficção científica
- ☐ Crônicas
- ☐ Contos
- ☐ Romances
- ☐ Conto policial
- ☐ Auto-ajuda

12. Quais os conhecimentos você tem sobre gamificação?

- ☐ Pouco
- ☐ Suficiente
- ☐ Não Sei Dizer
- ☐ Bastante

Quais? _____

13. Você acredita que um método, ferramenta ou sistema, que reconheça e/ou recompense os estudantes mais bem avaliados ao final de um semestre, promovendo uma disputa sadia entre os estudantes, possa ser eficiente para motivar e engajar no propósito de melhorar as aulas e, consequentemente, o ensino?

- ☐ Pouco
- ☐ Suficiente
- ☐ Não Sei Dizer
- ☐ Bastante

14. Acredita que se sentiria mais motivado a ler e pegar livros na biblioteca da sua escola se ao final de cada semestre fosse feito um ranking sobre os empréstimos de cada usuário?

- ☐ Pouco
- ☐ Suficiente
- ☐ Não Sei Dizer
- ☐ Bastante

15. Pensa que aplicar a gamificação como forma de incentivar à leitura das obras literárias obrigatória para o vestibular da UEMA seja uma boa estratégia de estudo para o vestibular?

- () Pouco
- () Suficiente
- () Não Sei Dizer
- () Bastante

Obrigada pela participação!

APÊNDICE D

QUIZ – ATIVIDADE GAMIFICADA – 1ª FASE

1. Qual o nome do local onde Miguilim morava com sua família?
 - a) Mutúm
 - b) Campo Geral
 - c) Sucurijú
 - d) Pau-Rôxo
 - e) Mãitina

2. Tio Terêz levou Miguilim para ser crismado no Sucuriju, onde, na viagem, Miguelim padecia de saudade e não conseguia chorar, sentindo-se sufocado. Qual a alternativa de alívio usado por ele nessas situações?
 - a) Olhar firmemente para o céu, visando esquecer a saudade
 - b) Conversar com o Tio Terêz até esquecer
 - c) Engolia o choro e fingia que nada estava acontecendo
 - d) Umedecer as ventas com um tico de cuspe
 - e) Umedecer os olhos com um tico de cuspe

3. Mas, a mal, vinha vesprando a hora, o fim do prazo, Miguilim não achava pé em pensamento onde se firmar, os dias não cabiam dentro do tempo. Tudo era tarde! De siso, devia de rezar, urgente, montão de rezas. (João Guimarães Rosa, “Campo geral”, in “Manuleção e Miguilim”. Rio de Janeiro, Editora José Olympio. 1972.) O trecho acima refere-se a uma espécie de acordo que Miguilim propôs a Deus. Que acordo era esse?
 - a) Que se ele vivesse, seria um filho obediente para sempre
 - b) Se tivesse de morrer, que fosse no prazo de três dias, dilatado mais tarde, para dez dias, para permitir uma “novena” de rezas.; se não morresse que, por vontade de Deus, ficasse curado.
 - c) Se tivesse de morrer, não teria problema, contanto que fosse uma morte sem dor
 - d) Se tivesse de morrer, preferia que fosse uma morte rápida
 - e) Se tivesse de morrer, preferia que fosse uma morte similar a do pai

4. Qual o nome do cachorro de Miguilim?
- a) Miguilizinho
 - b) Rex
 - c) Caramelo
 - d) Pingo-de-ouro
 - e) Mutum
5. Quais às perdas sofridas por Miguilim trouxeram marcas mais profundas a ele?
- a) O pai e o irmão Dito
 - b) A mãe e o irmão
 - c) O irmão e o cachorro
 - d) O cachorro e o pai
 - e) A mãe e o cachorro
6. Diversos motivos narrativos compõem a trama de "Campo Geral", texto da obra Manuelzão e Miguilim, de Guimarães Rosa. Qual o motivo narrativo principal para a composição do enredo desse conto?
- a) As desavenças entre Mãitina e a avó de Miguilim
 - b) A observação do mundo pela ótica de Miguilim
 - c) A solidariedade entre os irmãos de Miguilim
 - d) A instabilidade sentimental da mãe de Miguilim
 - e) A rivalidade entre o Tio Terêz e o pai de Miguilim
7. Na novela "Campo Geral", de Guimarães Rosa, o leitor compreenderá que as sofridas experiências de menino no Mutum permitirão que o protagonista, quando adulto...
- a) procure esquecê-las, valorizando a vida que passou a ter depois de superar as privações de sua infância vazia
 - b) as retome para valorizar o aprendizado profundo da infância, que inclui as perdas afetivas e o ganho de quem as descobre
 - c) Prefira não se lembrar, para evitar reviver o sofrimento tido na infância
 - d) A elas se refira de modo a compensar aqueles momentos negativos com as fantasias que agora lhes acrescenta

e) As retome para analisar sua fragilidade de criança, em meio às condições penosas daquela rotina sem revelações

8. Os diminutivos utilizados no texto contribuem para criar uma linguagem

- a) Afetada
- b) Arcaica
- c) Rebuscada
- d) Afetiva
- e) Objetiva

9. “O mundo não é preciso, não é exato, é por isso que desde o início o Miguilim tem uma visão que não é racional, ela é poética”. Em Campo Geral, Miguilim nos mostra o jeito ingênuo dele ver o mundo, antes de descobrir a miopia e usar óculos. Como você acha que a leitura pode influenciar a forma de ver o mundo?

APÊNDICE E

QUESTIONÁRIO – ESTUDANTE DO ENSINO MÉDIO – PÓS ATIVIDADE GAMIFICADA

18 DE NOVEMBRO DE 2024

COM RELAÇÃO AO CRITÉRIO ATENÇÃO

- () Com o jogo, houve algo interessante que capturou minha atenção
- () Não houve nada para que pudesse prender minha atenção

COM RELAÇÃO AO CRITÉRIO RELEVÂNCIA

- () A forma que foi abordado os conteúdos do livro no jogo, foi de fácil entendimento
- () não gostei muitos da forma que foi abordado o conteúdo do livro no jogo

COM RELAÇÃO AO CRITÉRIO CONFIANÇA

- () o livro ficou mais fácil de entender com o jogo
- () o jogo ajudou com que eu conseguisse assimilar o que foi lido anteriormente

COM RELAÇÃO AO CRITÉRIO SATISFAÇÃO

- () Completar as fases do jogo me deu um sentimento de realização
- () Eu aprendi algumas coisas com o jogo que foram surpreendentes ou inesperadas
- () não tive sentimento de satisfação

COM RELAÇÃO AO CRITÉRIO ENVOLVIMENTO

- () Eu não percebi o tempo passar durante a aula
- () Me esforcei para ter bons resultados nos jogos
- () Houve momentos em que eu queria desistir do jogo
- () Me senti estimulado a aprender com a gamificação
- () não me envolvi no jogo

COM RELAÇÃO AO CRITÉRIO DESAFIO

- () As fases do jogo me mantiveram motivado (a).
- () Minhas habilidades melhoraram gradualmente com a superação dos desafios
- () As fases do jogo não foram muito motivadoras

CONHECIMENTO

Você participaria de outra atividade de Gamificação?

- () Sim
- () Não

Porquê? _____

Você sentiu alguma dificuldade para participar das atividades do jogo? Qual o seu grau de satisfação geral em relação as atividades realizadas?

- () Insatisfeito
- () Satisfeito

Obrigada pela participação!

APÊNDICE F

QUESTIONÁRIO PROFESSORA

1. A partir da intervenção com uso da gamificação com base na obra de Guimarães Rosa, o que mudou na sua concepção acerca da aplicação de jogos como recurso metodológico a fim de auxiliar a aprendizagem dos estudantes do ensino médio?
2. Você percebeu mudança na postura dos estudantes durante a aplicação de gamificação no percurso da pesquisa?
3. Acredita que a gamificação pode ser uma ferramenta de engajamento e motivação para os estudantes?

APÊNDICE G

CARTA DE APRESENTAÇÃO DA MESTRANDA



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM GESTÃO DE ENSINO DA EDUCAÇÃO
BÁSICA (PPGEEB)



CARTA DE APRESENTAÇÃO PARA CONCESSÃO DE PESQUISA DE CAMPO

Prezado(a) Senhora(a) Djalda Maracira Castelo Branco Muniz

Vimos por meio desta apresentar-lhe o(a) estudante Mônia Lorena do Nascimento da Silva, regularmente matriculado(a) no Mestrado Profissional Gestão de Ensino da Educação Básica, da Universidade Federal do Maranhão para desenvolver uma pesquisa de conclusão de curso, intitulada: GAMIFICAÇÃO COMO INCENTIVO À LEITURA COM ALUNOS DO ENSINO MÉDIO NO CONTEXTO DE BIBLIOTECA ESCOLAR EM SÃO LUÍS.

Na oportunidade, solicitamos autorização de Vossa Senhoria em permitir a realização da pesquisa neste recinto educacional para que o(a) referido(a) estudante possa coletar dados por meio de observações, entrevistas, questionários e outros meios metodológicos que se fizerem necessários.

Solicitamos ainda a permissão para a divulgação desses resultados e suas respectivas conclusões, preservando sigilo e ética, conforme termo de consentimento livre que será assinado pelos sujeitos envolvidos na pesquisa. Esclarecemos que tal autorização é uma pré-condição.

Colocamo-nos à disposição de V. S^a para quaisquer esclarecimentos.

São Luís, 02 de janeiro de 2024


Profa Dra HERCILIA MARIA DE MOURA VITURIANO
Coordenadora do PPGEEB/UFMA

APÊNDICE H

MODELO DO CERTIFICADO ELABORADO PARA ENTREGA PELA
PARTICIPAÇÃO DOS ESTUDANTES NA ATIVIDADE

Fonte: Elaboração própria (2024)

APÊNDICE I***E-BOOK***



GAMIFICAÇÃO **na biblioteca e na** **educação**

MÔNIA LORENA DO NASCIMENTO DA SILVA
CENIDALVA MIRANDA DE SOUSA TEIXEIRA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO

Reitor

Prof. Dr. Fernando Carvalho Silva

Vice-reitor

Prof. Dr. Leonardo Silva Soares

**AGÊNCIA DE INOVAÇÃO, EMPREENDEDORISMO,
PESQUISA, PÓSGRADUAÇÃO E INTERNACIONALIZAÇÃO**Prof.^a Dr.^a Flávia Raquel Fernandes do Nascimento**COORDENAÇÃO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
GESTÃO DE ENSINO DA EDUCAÇÃO BÁSICA**Prof.^a Dr.^a Hercília Maria de Moura Vituriano**VICE COORDENAÇÃO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
EM GESTÃO DE ENSINO DA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Prof. Dr. Antonio de Assis Cruz Nunes

ORGANIZAÇÃO

Mônia Lorena do Nascimento da Silva

ORIENTAÇÃO

Prof. Dr. Cenidalva Miranda de Sousa Teixeira

REDAÇÃO E DIAGRAMAÇÃO

Mônia Lorena do Nascimento da Silva

ILUSTRAÇÃO/CAPA

Anselmo Dourado

São Luís
2024



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	04
LEITURA: algumas considerações.....	06
SOBRE BIBLIOTECAS.....	09
SOBRE GAMIFICAÇÃO.....	13
GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE LEITURA.....	21
APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NA BIBLIOTECA.....	24
GAMIFICANDO NA BIBLIOTECA	29
GAMIFICANDO NA SALA DE AULA: planos de aula.....	32
ALGUNS MATERIAIS SOBRE GAMIFICAÇÃO EM BIBLIOTECAS...	40
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	43
REFERÊNCIAS.....	45



APRESENTAÇÃO

APRESENTAÇÃO



A leitura é uma janela para mundos desconhecidos e pode trazer uma fonte inesgotável de conhecimento e entretenimento.

Entretanto, com o avanço da tecnologia e a proliferação de outras formas de mídia, os livros têm enfrentado um desafio cada vez maior para capturar a atenção, especialmente dos jovens.

A gamificação pode ser usada como uma estratégia inovadora para revitalizar o interesse pela leitura nas bibliotecas e também em sala de aula.

Este e-book explora como a gamificação pode ser utilizada para encorajar a leitura, propondo ideias práticas e abordagens criativas na biblioteca, além de trazer três planos de aula para o aplicação da gamificação na disciplina de Literatura, mas que podem ser reformulados para outras disciplinas.



LEITURA:

algumas considerações

LEITURA: algumas considerações

A leitura está presente no dia a dia de diversas formas, a todo momento estamos lendo algo, seja pessoas ou coisas. Assim, abordar a leitura é discorrer sobre algo que usamos para extrair de algo o seu valor, que traz importância ou significado, esse ato não está somente voltado ao reconhecimento de signos linguísticos (Alexandre, 2019).

Solé (1998) afirma que a leitura é um processo que precisa ser ensinado e, para que seja aprendido, é necessário vivenciar atividades que forneçam estratégias de compreensão do texto de uma maneira significativa, então cabe ao educador a promoção de projetos de leitura que satisfaçam a necessidade do desenvolvimento da leitura ao aluno.

A prática da leitura precisa estar articulada dentro e fora da sala de aula e o professor é o mediador no processo de ensino, facilitando o processo de leitura e incentivando a busca pelo conhecimento.

Em um cenário de 203,1 milhões de habitantes no Brasil, de acordo com o Censo do IBGE de 2022, apenas 16% das pessoas com mais de 18 anos compraram livros nos últimos 12 meses, de acordo com o retrato do consumo de livros no Brasil em 2023, apresentado pela Câmara Brasileira do Livro (CBL), em pesquisa feita pela Nielsen BookData (2023).

No que diz respeito aos desafios de leitura enfrentados por alunos da educação básica, Silva (2021) afirma que podem estar relacionados a fatores como a falta de elementos que possam ajudá-los na identificação dos limites de compreensão e interpretação do texto, e também a falta de consideração de que os textos são discursos e podem carregar visões e ideologias diferentes da tida pelo leitor.



SOBRE BIBLIOTECAS

SOBRE BIBLIOTECAS

A biblioteca escolar desempenha um papel fundamental no processo educativo, sendo um ambiente que não apenas oferece acesso ao conhecimento, mas também favorece o desenvolvimento da leitura, da pesquisa e da formação crítica dos estudantes. Sua função vai além de fornecer livros; ela deve ser um espaço dinâmico, onde se fomenta o prazer pela leitura e a aprendizagem autônoma. No entanto, o contexto atual de mudanças constantes na sociedade e no sistema educacional apresenta desafios significativos para as bibliotecas escolares e para os profissionais responsáveis pela sua gestão, o bibliotecário escolar.

Lopes, Boaventura e Oliveira (2024) dizem que a biblioteca é um instrumento importante para o processo de ensino e aprendizagem, tendo em vista que abre diversas possibilidades de acesso à informação.

A respeito dos desafios enfrentados na biblioteca escolar, Albernaz (2024) afirma que existem desafios a serem solucionados, dentre eles:

- Colocar-se a serviço da pesquisa;
- Dispor o espaço como lugar de leitura (e de escrita);
- Organizar o acervo na perspectiva interdisciplinar;
- Oferecer livre acesso aos livros;
- Ampliar o espectro cultural da comunidade escolar;
- Romper com o estigma de ser um “lugar para se encostar”;
- Reunir interesses de diferentes tipos de usuários;
- Infraestrutura e recursos limitados;
- Falta de integração com o currículo escolar;
- Ameaças tecnológicas e mudanças no perfil dos estudantes;
- Falta de valorização da profissão de bibliotecário.

A biblioteca escolar é um espaço fundamental para o processo educacional, e o bibliotecário desempenha um papel essencial no desenvolvimento das competências informacionais dos estudantes e na promoção do gosto pela leitura. Embora enfrente desafios estruturais, financeiros e pedagógicos, há diversas perspectivas que apontam para o fortalecimento e a modernização das bibliotecas escolares, tornando-as cada vez mais um centro de conhecimento, inovação e desenvolvimento humano. Para isso, é necessário investir na infraestrutura, na formação contínua dos profissionais e na integração da biblioteca com o currículo escolar, visando formar cidadãos críticos, informados e capazes de lidar com as complexidades do mundo contemporâneo.

START

SOBRE GAMIFICAÇÃO



START

SOBRE GAMIFICAÇÃO

A biblioteca escolar desempenha um papel fundamental no processo educativo, sendo um ambiente que não apenas oferece acesso ao conhecimento, mas também favorece o desenvolvimento da leitura, da pesquisa e da formação crítica dos estudantes. Sua função vai além de fornecer livros; ela deve ser um espaço dinâmico, onde se fomenta o prazer pela leitura e a aprendizagem autônoma. No entanto, o contexto atual de mudanças constantes na sociedade e no sistema educacional apresenta desafios significativos para as bibliotecas escolares e para os profissionais responsáveis pela sua gestão, o bibliotecário escolar.

Lopes, Boaventura e Oliveira (2024) dizem que a biblioteca é um instrumento importante para o processo de ensino e aprendizagem, tendo em vista que abre diversas possibilidades de acesso à informação.



START

Mecânicas de jogos

Antes de gamificar as atividades, é preciso conhecer as mecânicas dos jogos que podem ser incorporadas na rotina do que se quer tornar gamificado. Nesse sentido, a mecânica do jogo é o núcleo do jogo, por meio dela os jogadores poderão visualizar os limites dos jogos, e compreenderão como interpretar e manipular o jogo (Cativelli; Monsani, Juliani, 2016).



START

Pontos

São usados para mensurar o grau de sucesso dos jogadores e premiá-los. Os pontos são essenciais nos jogos, tendo em vista que é o elemento mais utilizado e é por meio deles que são fornecidos os resultados da conquista dos objetivos ou resolução dos problemas. A pontuação pode ser usada como forma de incentivo (acúmulo, moedas de troca e compra) ou desestímulo (perda de pontos por ações pré-definidas) (Zichermann; Cunningham, 2011; Silva, 2020).



START

Placares de líderes

o placar de líderes tem como finalidade a criação de um senso de competição e comparação entre os jogadores, indicando a classificação de acordo com cada atividade desempenhada, ordenando o total de pontos acumulados de cada jogador. Apesar disso, os placares podem trilhar o caminho inverso no sentido motivação, tendo em vista que os novos jogadores podem se sentir desestimulados ao verem a distância de pontos dos demais participantes, fazendo com que haja uma redução na interação social, acarretando comportamentos indesejáveis de alguns jogadores e desanimo em outros (Zichermann; Cunningham, 2011; Silva, 2020).



START

Emblemas

Também nomeados de troféus ou conquistas são a representação visual do alcance das metas no processo dos jogos e funciona como incentivo por meio do senso de recompensa do jogador, da determinação para desenvolver os objetivos a serem cumpridos pelo jogador, instrução sobre as atividades permitidas nos jogos, representação do status etc. É preciso um mecanismo de feedback no sistema gamificado para que o usuário tenha conhecimento das possibilidades para obter os emblemas. Estes podem estar relacionados ao cumprimento de tarefas determinadas, como atingir os níveis, finalização de etapas, encerramento de atividades fazendo que haja a atração de diversos tipos de jogadores outros (Zichermann; Cunningham, 2011; Silva, 2020).



START

Níveis

Fazem a indicação do progresso do jogo ao longo do tempo e incentiva a percepção de crescimento contínuo em relação ao objetivo (Klock et al., 2020). Para Kapp (2012), os níveis são etapas pelos quais o jogador deve passar para avançar no jogo, normalmente tem o acréscimo de dificuldade e complexidade à medida que o jogador avança, além disso, requer um maior uso das habilidades adquiridas no decorrer da jornada do jogo até o término. Silva (2020) refere aos níveis como as habilidades e experiências obtidas pelo jogador no decorrer do jogo, concedidos ao completar missões e tarefas, superando desafios e oponentes, e estimulando o senso de realização dos jogadores.



START

Tarefas/missões

São os mecanismos que direcionam o jogador a atividade a ser feita no jogo, proporcionando a tarefa a ser cumprida por meio do esforço do jogador, visando o progresso da atividade e obtenção do mecanismo de recompensa como pontos e níveis (Zichermann; Cunningham, 2011). Kapp (2012) diz que essa etapa deve ser estruturada e sequenciada de forma que o jogador se sinta guiado a atingir o objetivo final que é o término do jogo.



GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE LEITURA



START

A adoção da gamificação em uma biblioteca pode trazer várias vantagens, tanto para os usuários quanto para a equipe da biblioteca. Criamos um quadro com alguns dos principais benefícios:



BENEFÍCIO	DESCRIÇÃO
AUMENTO DO ENGAJAMENTO	A gamificação pode tornar a experiência de usar a biblioteca mais atraente e divertida, incentivando os usuários a explorar os recursos disponíveis, a participar de atividades e a aumentar a frequência na biblioteca.
PROMOÇÃO DA LEITURA	Jogos e desafios associados à leitura podem trazer mais motivação aos usuários para a leitura, de forma que sejam explorando diferentes gêneros e autores. Isso pode ser particularmente eficaz para atrair jovens leitores.
MELHORA DA APRENDIZAGEM	A gamificação pode ser usada para criar experiências de aprendizagem interativas, como quizzes sobre literatura ou desafios de pesquisa. Isso auxilia a fixar o conhecimento e a tornar a aprendizagem mais divertida.
DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES	Jogos e atividades gamificadas podem ajudar os usuários a desenvolver várias habilidades, como pesquisa, pensamento crítico, colaboração e resolução de problemas.
RECONHECIMENTO E RECOMPENSAS	A gamificação pode incluir um sistema de recompensas, onde os usuários ganham pontos ou prêmios por completarem tarefas ou alcançarem certos objetivos. Isso pode servir como um incentivo adicional para a participação ativa.
PROMOÇÃO DE RECURSOS ESPECÍFICOS	A biblioteca pode usar gamificação para destacar coleções ou recursos específicos, como livros raros, bases de dados ou eventos especiais, ajudando a aumentar a visibilidade e o uso desses materiais.
FEEDBACK IMEDIATO	Por meio de mecanismos de gamificação, os usuários podem receber feedback imediato sobre suas atividades, o que pode melhorar a experiência de aprendizagem e motivar a continuidade do uso.
CRIAÇÃO DE COMUNIDADE	A gamificação pode promover a interação social entre os usuários da biblioteca, seja através de competições, colaborações em jogos ou participação em desafios coletivos, criando um senso de comunidade e pertencimento.

APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NA BIBLIOTECA



APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NA BIBLIOTECA

Para utilizar a gamificação não é necessário que a biblioteca contrate uma equipe de profissionais da área de computação ou que use parte de seu orçamento para o desenvolvimento de um jogo digital. Basta ter criatividade e saber o que se quer alcançar com a utilização da gamificação e então seguir os passos de sua aplicação, adaptando-os à realidade da instituição.



APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NA BIBLIOTECA

A gamificação em bibliotecas, apesar dos desafios, oferece um potencial enorme para transformar esses espaços em ambientes mais dinâmicos e atrativos. Para superar as dificuldades e implementar com sucesso essa estratégia, algumas estratégias podem ser adotadas, conforme pode-se ver abaixo:

1. COMECE PEQUENO E GRADUALMENTE:

Inicie com projetos menores e mais simples para testar as ferramentas e o interesse dos usuários. Posteriormente, aos poucos, expanda as atividades gamificadas para outras áreas da biblioteca e para públicos mais diversificados.

2. UTILIZE FERRAMENTAS GRATUITAS OU DE BAIXO CUSTO:

Existem algumas plataformas open-source que podem ser personalizadas para as necessidades da biblioteca, como Moodle e WordPress, além disso, existem muitos aplicativos que oferecem funcionalidades básicas de gamificação de forma gratuita ou por um custo acessível.

APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NA BIBLIOTECA

3. ENVOLVA A EQUIPE DA BIBLIOTECA:

Ofereça treinamentos para a equipe sobre os conceitos de gamificação e as ferramentas disponíveis. Também incentive a equipe a participar do processo de criação das atividades gamificadas, valorizando suas ideias e experiências.

4. CONECTE-SE COM A COMUNIDADE:

Participe de redes de bibliotecas para compartilhar experiências e aprender com outras instituições e participe também de eventos e workshops sobre gamificação para se manter atualizado sobre as últimas tendências.

5. CRIE PARCERIAS:

Estabeleça parcerias com instituições de ensino para desenvolver projetos de gamificação em conjunto e busque parcerias com empresas de tecnologia para obter suporte técnico e financeiro.

APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NA BIBLIOTECA

6. DEFINA METAS CLARAS E AVALIE OS RESULTADOS:

Defina indicadores claros para avaliar o sucesso da gamificação, como o aumento do número de usuários, o tempo de permanência na biblioteca e a participação em atividades. Importante nessa etapa também a coleta do feedback dos usuários para identificar o que está funcionando e o que precisa ser melhorado.

7. ADAPTE A GAMIFICAÇÃO AOS OBJETIVOS DA BIBLIOTECA:

Certifique-se de que as atividades gamificadas estejam alinhadas com os objetivos estratégicos da biblioteca, além disso, a gamificação deve ser flexível e adaptável às diferentes necessidades e interesses dos usuários.

GAMIFICANDO NA BIBLIOTECA



COMO GAMIFICAR NA BIBLIOTECA

PROJETO “TODO DIA É DIA DE LER”:

Consiste em um desafio de leitura na Biblioteca na hora do intervalo, por exemplo. O aluno que mais frequentar a biblioteca na hora ou dia determinado, ganhará o desafio.

PROJETO LEITOR DO MÊS:

Os leitores podem ganhar pontos por cada livro lido, páginas lidas ou atividades relacionadas à leitura concluídas. Esses pontos podem ser trocados por recompensas, como marcadores de livros exclusivos, acesso a eventos especiais ou até mesmo um livro grátis após alcançar uma certa quantidade de pontos.

BADGES E NÍVEIS

Assim como em muitos jogos, a introdução de badges (insígnias) e níveis pode ser muito motivadora. Os leitores podem receber badges por completar desafios específicos ou atingir certos marcos, como ler todos os livros de um autor favorito. Os níveis, por outro lado, podem representar o progresso geral do leitor na biblioteca, com benefícios e reconhecimento aumentando a cada novo nível alcançado.

COMO GAMIFICAR NA BIBLIOTECA

APLICATIVOS E PLATAFORMAS ONLINE

O uso de tecnologia pode ampliar significativamente o alcance e a eficácia da gamificação. Aplicativos e plataformas online podem ser desenvolvidos para acompanhar o progresso de leitura, gerenciar pontos e recompensas, e facilitar a participação em desafios. Além disso, essas plataformas podem oferecer recomendações personalizadas de leitura com base nas preferências e histórico do usuário.

REALIDADE AUMENTADA E EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS

Integrar a realidade aumentada (RA) pode transformar a experiência de leitura, tornando-a mais interativa e envolvente. Por exemplo, livros que oferecem experiências de RA podem trazer personagens e cenas à vida, aumentando o interesse e a conexão dos leitores com a história.

GAMIFICANDO NA SALA DE AULA: planos de aula



GAMIFICANDO EM SALA DE AULA

PLANO DE AULA PARA LITERATURA

MISSÃO IMPOSSÍVEL LITERÁRIA



OBJETIVO:

Desenvolver a capacidade de interpretação textual, a pesquisa e o trabalho em equipe, além de estimular a criatividade.

MATERIAIS:

- Livro escolhido pela turma;
- Cartas com missões;
- Mapas da história;
- Materiais para criação de vídeos ou apresentações (opcional).

GAMIFICANDO EM SALA DE AULA

PLANO DE AULA PARA LITERATURA

MISSÃO IMPOSSÍVEL LITERÁRIA

PROCEDIMENTOS:

- Divisão em equipes: A turma é dividida em equipes de agentes secretos.
- Distribuição das missões: Cada equipe recebe uma carta com uma missão específica, como decifrar códigos escondidos no texto, criar um perfil psicológico de um personagem ou investigar um mistério da trama.
- Pesquisa e resolução: As equipes pesquisam no livro e em outras fontes para encontrar as respostas e completar a missão.
- Apresentação: Cada equipe apresenta seus resultados para a turma, utilizando recursos criativos como vídeos, apresentações ou dramatizações.

AVALIAÇÃO:

- Participação nas atividades;
- Criatividade na resolução das missões;
- Qualidade da pesquisa e das apresentações;
- Trabalho em equipe.

GAMIFICANDO EM SALA DE AULA
PLANO DE AULA PARA LITERATURA
REALIDADE VIRTUAL LITERÁRIA



OBJETIVO:

Promover a imersão no universo da obra, desenvolvendo a empatia e a capacidade de tomada de decisão.

MATERIAIS:

- Livro escolhido pela turma;
- Plataforma de realidade virtual (opcional) ou simulações online;
- Materiais para criação de cenários e personagens.

GAMIFICANDO EM SALA DE AULA

PLANO DE AULA PARA LITERATURA

REALIDADE VIRTUAL LITERÁRIA

PROCEDIMENTOS:

- Criação do mundo virtual: A turma, em conjunto com o professor, cria um ambiente virtual baseado no universo do livro.
- Escolha dos avatares: Os alunos escolhem um personagem do livro ou criam um novo personagem para explorar o mundo virtual.
- Missões e desafios: O professor cria missões e desafios para os alunos, como encontrar objetos, resolver quebra-cabeças e interagir com outros personagens.
- Exploração e resolução: Os alunos exploram o mundo virtual, superando desafios e tomando decisões que influenciam a história.

AVALIAÇÃO:

- Criatividade na construção do mundo virtual;
- Participação nas atividades;
- Capacidade de resolver problemas e tomar decisões;
- Desenvolvimento da empatia.

GAMIFICANDO EM SALA DE AULA

PLANO DE AULA PARA LITERATURA

ESCAPE ROOM LITERÁRIO



OBJETIVO:

Estimular a leitura, a colaboração e a resolução de problemas em um ambiente desafiador.

MATERIAIS:

- Livro escolhido pela turma;
- Sala decorada com elementos do livro;
- Enigmas e desafios relacionados à trama;
- Chaves, cadeados e outros objetos para a criação de quebra-cabeças.

GAMIFICANDO EM SALA DE AULA

PLANO DE AULA PARA LITERATURA

ESCAPE ROOM LITERÁRIO

PROCEDIMENTOS:

- Preparação da sala: O professor decora a sala com elementos do livro e cria enigmas e desafios relacionados à trama.
- Divisão em equipes: A turma é dividida em equipes e cada equipe entra na sala para resolver os enigmas.
- Resolução dos enigmas: As equipes trabalham em conjunto para encontrar as pistas, resolver os quebra-cabeças e encontrar a saída.
- Discussão: Após a atividade, a turma discute as estratégias utilizadas e as dificuldades encontradas.

AVALIAÇÃO:

- Trabalho em equipe;
- Capacidade de resolução de problemas;
- Leitura atenta e compreensão do texto;
- Criatividade na busca por soluções.

GAMIFICANDO EM SALA DE AULA

DICAS ADICIONAIS

- **Flexibilidade:** Adapte os planos de aula à idade e aos interesses dos alunos.
- **Diversidade:** Utilize diferentes recursos e ferramentas para tornar as aulas mais dinâmicas.
- **Avaliação contínua:** Observe o envolvimento dos alunos e ajuste as atividades conforme necessário.
- **Colaboração:** Incentive a colaboração entre os alunos e o trabalho em equipe.
- **Feedback:** Forneça feedback construtivo aos alunos para que possam melhorar seu desempenho.



ALGUNS MATERIAIS SOBRE GAMIFICAÇÃO



ALGUNS MATERIAIS SOBRE GAMIFICAÇÃO EM BIBLIOTECA



COSTA *et al.* Gamificação em Bibliotecas: perspectivas e possibilidades das estratégias gamificadas em bibliotecas escolares. **Revista Tecnologias na Educação**, n. 30, 2019.

SILVA, Mariana Brieze da; GONÇALVES, Renata Braz. A biblioteca escolar no modo Play: incentivando a gamificação através das mecânicas de jogos. **Biblionline**, v. 19, n. 1, p. 20-37, 2023.



ALGUNS MATERIAIS SOBRE GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO



NASCIMENTO, Arianne Callott; SANTOS, Júlia Schettino Jacob dos; MATA, Marta Leandro da. Gamificação: uma estratégia para desenvolver a competência em informação em instituições de ensino. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, v. 20, p. 1–27, 2024.

LOPES, Renato de Aquino; BOAVENTURA, Guilherme do Prado; OLIVEIRA, Joilsa Fonseca de. Library tour game: gamificação no processo de educação dos usuários na Biblioteca Central Santa Mônica da Universidade Federal de Uberlândia. **Cadernos da Fucamp**, v. 34, p. 6 – 29, 2024.



CONSIDERAÇÕES FINAIS



CONSIDERAÇÕES FINAIS



A gamificação oferece um caminho promissor para reacender o amor pela leitura tanto em bibliotecas como em sala de aula.

Ao incorporar elementos de jogos, utilizar a tecnologia de forma criativa e promover ativamente essas iniciativas, as bibliotecas podem atrair novos públicos e criar uma comunidade vibrante e engajada de leitores.

Com estratégias bem planejadas e uma execução eficaz, a gamificação pode transformar a biblioteca em um espaço dinâmico e estimulante, onde a leitura é não apenas um passatempo, mas uma aventura contínua e gratificante.

Espera-se que com a leitura desse e-book, bibliotecários e professores sintam-se motivados a usar a gamificação em suas práticas diárias de trabalho.

REFÊRENCIAS



REFERÊNCIAS



ALBERNAZ, Maria Beatriz. Sete desafios da biblioteca escolar. In: BRASIL. Ministério da Cultura. Fundação Biblioteca Nacional. Programa Nacional de Incentivo à Leitura (Proler). Brasília: MEC, 2008. (Coleção Cursos da Casa de Leitura).

ALEXANDRE, Scharllet Rayane de Alencar. A importância da leitura no processo de ensino e aprendizagem. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Português) – Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Humanas e Agrárias, 2019.

CATIVELLI, Adriana Stefani; MONSANI, Diego; JULIANI, Jordan Paulesky. Gamificação em bibliotecas: despertando a motivação nos usuários. Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação, v. 21, n. 45, p. 70-81, jan./abr., 2016.

KAPP, Karl M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012. v. 3.

KLOCK, Ana Carolina Tomé; GASPARINI, Isabela; PIMENTA, Marcelo Soares; HAMARI, Juho. Tailored gamification: A review of literature. International Journal of HumanComputer Studies, [S. l.], p. 102495, 2020. DOI: 10.1016/j.ijhcs.2020.102495.

REFERÊNCIAS



LOPES, Renato de Aquino; BOAVENTURA, Guilherme do Prado; OLIVEIRA, Joilsa Fonseca. Library Tour Game: gamificação no processo de educação dos usuários na Biblioteca Central Santa Mônica da Universidade Federal De Uberlândia. Cadernos da Fucamp, v. 34, p. 6 - 29 /2024.

NIELSEN BOOKDATA. Câmara Brasileira do Livro. Panorama do Consumo de Livros:um estudo sobre o perfil e hábitos de compradores de livros no Brasil. São Paulo: Câmara Brasileira do Livro. 2023. Disponível em: https://cbl.org.br/wp-content/uploads/2024/02/1701890856753Pesquisa20Panorama20do20Consumo20de20Livros_para20publicaC3A7C3A3o_V1.pdf. Acesso em: 25 jul. 2024.

SILVA, Ana Paula Santos Ruas e. Estratégias de leitura para a formação do leitor crítico. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes, Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Letras, 2021. Disponível em: <https://www.posgraduacao.unimontes.br/uploads/sites/14/2021/08/Disserta%C3%A7%C3%A3o-Ana-Paula.pdf>. Acesso em: 23 jul. 2024.

SOLÉ, Isabel. Estratégias de leitura. Tradução: Claudia Schilling; revisão técnica: Maria da Graças Souza Horn. 6. ed. – Porto Alegre: Penso, 1998.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. 1 edition ed. Sebastopol, Calif: O'Reilly Media, 2011.



Sobre o autora

Mônia Lorena é Mestranda do Programa de Pós Graduação em Gestão do Ensino da Educação Básica pela Universidade Federal do Maranhão - UFMA. Graduanda em Pedagogia e Graduada em Biblioteconomia pela Universidade Federal do Maranhão - UFMA. Pós graduada em Docência do Ensino Superior. Graduanda em Pedagogia. Atualmente trabalha na Coordenação Pedagógica do Ensino Médio no Colégio Literato. Já atuou como assistente de biblioteca na instituição de ensino superior DeVry São Luís. Anteriormente estagiária na Biblioteca Assis Chateaubriand, localizada no Museu Histórico e Artístico do Maranhão e também na Secretaria de Estado de Comunicação Social. Experiências profissionais em Tecnologias Educacionais, com suporte pedagógico no uso de iPads, bem como elaboração de aulas junto aos professores com o uso de tecnologia, cito também, com foco direto em orientação e coordenação de formação de professores. Certificada como Apple Teacher para desenvolver projetos educacionais com o uso intensivo do iOS da plataforma Apple.



Sobre o orientadora

Professora Titular do Departamento de Biblioteconomia. Possui graduação em Biblioteconomia pela Universidade Federal do Maranhão (1985), Curso de Análise de Sistemas(PUC-Rio), Mestrado em Informática pela Universidade Federal da Paraíba (1997) e Doutorado em Engenharia Elétrica na linha de pesquisa Ciência da Computação pela Universidade Federal do Maranhão (2003). Atuou como tutora do PET-Biblioteconomia, Coordenou o Curso de Biblioteconomia 2005-2008, foi Coordenadora de Convênios e Projetos do Núcleo de Educação a Distância da UFMA (2007- 2009), foi Coordenadora Adjunta da Universidade Aberta do Brasil (2008- 2009). Consultora do Programa de Formação de Professores da UFMA (PROEB). Coordenadora Adjunta do PARFOR, coordenou também Programa de Formação Continuada em Educação PatrimonialPROFEPMA, no município de Alcântara. Consultora do programa Escola da Terra. Atuou como Assessora de Interiorização no período de dezembro de 2008 a agosto de 2013, atuando no processo de expansão da Ufma, na implantação e consolidação dos campi do continente (Balsas, Bacabal, Codó, Chapadinha, Grajaú, Imperatriz, São Bernardo) e articulou com os gestores municipais, a implantação dos programas de formação de professores em diversos municípios maranhenses, além de coordenar esses programas. Diretora do Núcleo de Educação a Distância e Coordenadora da Universidade Aberta do Brasil (ago/2013 a fev/2014). Em 27 de fevereiro de 2014 assumiu a Pró-Reitoria de Assistência Estudantil, criada em 13 de fevereiro de 2015 para criar os procedimentos normativos e implantar os programas de assistência estudantil, foi coordenadora do Fonaprace região Nordeste, permanecendo no cargo até novembro de 2015. Atuou na gestão superior da Ufma no período de outubro de 2007 a novembro de 2015. Em 2016, atuou como Gerente de Projeto na Secretaria de Políticas de Ações Afirmativas do Ministério das Mulheres, Igualdade Racial e Direitos Humanos. Coordenadora de Monografia do Curso de Biblioteconomia, Professora credenciada no Programa de Pós-graduação Gestão de Ensino da Educação Básica (PPGEEB) e ex-diretora da Diretoria Integrada de Bibliotecas da UFMA (2019-2023).