

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

Celine Roberta Ayres Castro

BOARD GAMES COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM: uma abordagem
em bibliotecas escolares

Porto Alegre

2021

Celine Roberta Ayres Castro

BOARD GAMES COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM: uma abordagem
em bibliotecas escolares

Trabalho de Conclusão de Curso realizado como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharela em Biblioteconomia, da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Eliane Lourdes da Silva Moro

Porto Alegre

2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Carlos André Bulhões

Vice-Reitor: Patricia Pranke

FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO

Diretora: Ana Maria Mielniczuk de Moura

Vice-Diretor: Vera Regina Schmitz

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO

Chefe: Rita do Carmo Laipelt

Chefe Substituto: Samile Andrea de Souza Vanz

COMISSÃO DE GRADUAÇÃO DO CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

Coordenadora: Maria Lucia Dias

Coordenadora substituta: Helen Rose Flores de Flores

CIP - Catalogação na Publicação

Castro, Celine Roberta Ayres
BOARD GAMES COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM: uma
abordagem em bibliotecas escolares / Celine Roberta
Ayres Castro. -- 2021.
40 f.
Orientador: Eliane Lourdes da Silva Moro.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade
de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de
Biblioteconomia, Porto Alegre, BR-RS, 2021.

1. Jogos de tabuleiro. 2. Aprendizagem. 3.
Bibliotecas Escolares. I. Moro, Eliane Lourdes da
Silva, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Departamento de Ciências da Informação

Rua Ramiro Barcelos, 2705 Bairro Santana

Porto Alegre – RS CEP 90035-007

Telefone: (051) 3316-5067

E-mail: fabico@ufrgs.br

Celine Roberta Ayres Castro

BOARD GAMES COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM: uma
abordagem
em bibliotecas escolares

Trabalho de Conclusão de Curso
realizado como requisito parcial
para obtenção de grau de
Bacharela em Biblioteconomia, da
Faculdade de Biblioteconomia e
Comunicação da Universidade
Federal do Rio Grande do Sul.

Aprovada em ____ de _____ de 2021

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Eliane Lourdes da Silva Moro – orientadora DCI/UFRGS

Profa. Dra. Maria Lúcia Dias – examinadora DCI/UFRGS

Profa. Dra. Lizandra Brasil Estabel – examinadora IFRS – Campus Porto Alegre

Agradecimentos

Gostaria de agradecer aos meus pais Tânia e Manoel pelo apoio e incentivo que serviram de alicerce para as minhas realizações. Aos meus irmãos Ederson e Anderson pela amizade e atenção dedicadas quando sempre precisei, além de me incentivar ao mundo da leitura, me mostrar o ramo da Biblioteconomia e o universo dos jogos de tabuleiro.

A minha professora orientadora Eliane Moro pelas contribuições dadas durante todo o processo e seu tempo disposto a me auxiliar. A todos os meus amigos do curso de graduação que compartilharam vários desafios a cada semestre que passou. Por último à Universidade e todos os seus professores que sempre proporcionaram um ensino de alta qualidade.

Resumo

As escolas nos últimos séculos sofreram um grande impacto nos seus métodos de ensino e os professores e a instituição cada vez mais precisam se reinventar para acompanhar o desenvolvimento dos jovens estudantes. Desse modo um método viável para atrair novos usuários consiste na aplicação de jogos no acervo, onde através destes é possível estimular e agregar conhecimentos, criatividade e desenvolvimento dos jovens. Neste contexto, este trabalho tem como objetivo principal, investigar de que forma os *board games* são utilizados em bibliotecas escolares como auxiliar no aprendizado dos alunos. Para isso, foi realizada uma análise na produção científica nas bases BDTD, Lume, Scielo, BRAPCI, Google Scholar, Scopus e ERIC, onde através dos resultados obtidos foi possível observar que a utilização de jogos no ambiente escolar, permite que os jovens adquiram aprendizados e experiências que contribuem para o crescimento pessoal dos alunos, além de apontar que o ambiente da biblioteca escolar é um ambiente ideal para utilização deste método de aprendizagem, devido por muitas vezes serem acessíveis a instituição.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiro. Aprendizagem. Bibliotecas Escolares.

Abstract

Schools in recent centuries have had a major impact on their teaching methods and teachers and the institution increasingly need to reinvent themselves to keep pace with the development of young students. In this way, a viable method to attract new users consists of the application of games in the collection, where through these it is possible to stimulate and add knowledge, creativity and development of young people. In this context, this work has as main objective, to investigate how board games are used in school libraries as an aid in students' learning. For this, an analysis was carried out on the scientific production in the databases BDTD, Lume, Scielo, BRAPCI, Google Scholar, Scopus and ERIC, where through the results obtained it was possible to observe that the use of games in the school environment, allowing young people to acquire learning and experiences that contribute to students' personal growth, in addition to pointing out that the school library environment is an ideal environment for using this learning method, due to the fact that it often results in the institution.

Keywords: Board games. Learning. School Libraries.

LISTA DE QUADRO

Quadro 1 - Estratégia de busca	26
--------------------------------------	----

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Bases de dados que serviram de busca dos textos selecionados.	28
Gráfico 2 - Idioma dos documentos.....	29
Gráfico 3 - Assuntos abordados nos 23 textos.....	30
Gráfico 4 - Análise de estudo de bibliotecas com jogos em diferentes localidades	31
Gráfico 5 - Jogos mencionados nos estudos.....	32

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 CONCEITUANDO BIBLIOTECAS ESCOLARES	13
3 BIBLIOTECAS ESCOLARES NA DIACRONIA DO TEMPO	15
4 SOCIEDADE DO CONHECIMENTO E DA APRENDIZAGEM NO CONTEXTO DE BIBLIOTECAS ESCOLARES	18
5 O LUDISMO EM BIBLIOTECAS ESCOLARES	19
6 QUAL O PAPEL DOS BOARD GAMES EM BIBLIOTECAS ESCOLARES?	21
7 METODOLOGIA DO ESTUDO	24
8 DESCRIÇÃO DETALHADA	26
8.1 CARACTERIZAÇÃO DA LITERATURA SOBRE JOGOS DE TABULEIRO EM BIBLIOTECAS ESCOLARES	28
8.2 TEMAS TRATADOS NOS DOCUMENTOS ENCONTRADOS	29
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERÊNCIAS	

1 INTRODUÇÃO

As escolas nos últimos séculos sofreram um grande impacto nos seus métodos de ensino, os professores e a instituição cada vez mais precisam se reinventar para acompanhar o desenvolvimento dos jovens. Os jovens hoje com seus aparelhos tecnológicos cada vez mais perdem o apreço pelo ambiente escolar e seus ensinamentos, um dos locais que sofre com mais impactos são as bibliotecas que necessitam fazer renovações para atrair seus usuários.

No ambiente escolar, observamos diversos segmentos para atuação do bibliotecário. O bibliotecário desempenha importante papel na administração e vivência dos espaços promovidos pela escola, auxilia na construção e desenvolvimento dos ambientes educativos, de forma que predomine a leitura e o conhecimento.

Deste modo, a biblioteca na escola tem por característica dar suporte informacional e auxiliar na formação dos alunos da instituição. Para que cumpra seus objetivos a biblioteca necessita estar constantemente em inovação e atualização para melhor atender seus usuários para que contribua para o ambiente administrativo e educacional. Portanto, vale apresentar o uso de jogos de tabuleiro como instrumento capaz de atrair novos usuários com objetivo de desenvolver habilidades, incentivar o uso dos espaços informacionais e incentivar a leitura.

A motivação para realização deste tema para a área da Ciência da Informação (CI) devido ao fato dos profissionais da informação precisarem lidar e se adaptar às novas mudanças que ocorrem no ambiente escolar, para que possa tornar o ambiente mais convidativo e suprir as necessidades da instituição e seus usuários, visto que o profissional é o mediador da informação para seus usuários. Quanto aos conceitos abordados é possível notar uma lacuna nos estudos brasileiros da Ciência da Informação a respeito da utilização de *board games* e bibliotecas escolares em comparação a estudos já feitos no exterior.

De modo geral muitos países são adeptos a utilização de jogos de tabuleiros em suas bibliotecas e estudos apontam seus benefícios. Infelizmente o Brasil carece de estudos nesta área de pesquisa.

O uso de *board games* em ambientes escolares tem sido estudado e apresentado como uma ferramenta eficiente nos mais diversos âmbitos, visto que a biblioteca é um organismo que exige constantes modificações para acompanhar o

desenvolvimento da sociedade. É necessário analisar novos métodos de estimular e incluir novos usuários no ambiente das bibliotecas escolares. Desta forma uma análise sobre o uso de jogos de tabuleiro em ambientes escolares mais precisamente nas bibliotecas pode contribuir no aprimoramento das unidades informacionais

A biblioteca como um organismo vivo passa por grandes mudanças e evoluções através dos tempos ela está sempre se reinventando e se atualizando de acordo com a evolução da sociedade. Portanto, cabe ao bibliotecário achar soluções para manter o interesse de seus usuários no ambiente das bibliotecas. A utilização de jogos de tabuleiro em ambientes escolares tornou-se objeto de estudo para muitos pesquisadores, pois demonstra que a utilização destes possuem benefícios, como auxiliar na educação, na interação social, no desenvolvimento cognitivo e no incentivo à cultura e a leitura. Desta forma podemos observar a importância de estudar este instrumento e como ele pode ser aplicado nas bibliotecas escolares. A partir dessa percepção surge a pergunta do problema de pesquisa: como o uso de *board games* em bibliotecas escolares pode auxiliar o aprendizado dos alunos, a partir do que está exposto na literatura da área?

Na busca de respostas, objetiva-se investigar de que forma os *board games* são utilizados em bibliotecas escolares como auxiliar no aprendizado dos alunos. E mais especificamente, os seguintes objetivos: discorrer, de forma diacrônica, a evolução das bibliotecas escolares, abordar a aplicação de jogos lúdicos em bibliotecas, expondo as suas características, vantagens e desvantagens e avaliar o uso de jogos de tabuleiro (*board games*) em bibliotecas escolares no processo de aprendizagem dos alunos.

A metodologia é baseada em uma pesquisa de caráter básico, qualitativa, exploratória, caracterizando-se como uma revisão bibliográfica.

Desse modo, para que o estudo transcorra de forma linear e satisfatória as sessões foram estruturadas da seguinte maneira em relação ao referencial teórico: conceituando bibliotecas escolares; bibliotecas escolares na diacronia do tempo; o ludismo nos espaços da biblioteca escolares; qual o papel dos *Board Games* em bibliotecas escolares?; Processo de aprendizagem e conhecimento em biblioteca escolar.

2 CONCEITUANDO BIBLIOTECAS ESCOLARES

A definição de biblioteca deve anteceder a definição de bibliotecas escolares, portanto é necessário afirmar que bibliotecas, conforme o Glossário de Biblioteconomia e Ciências afins, de Arruda e Chagas (2002, p. 40) são organismos que têm por missão coletar e gerar documentos para permitir a consulta e recuperar documentos.

Deve ser ressaltado o conceito de biblioteca definido por Castro (2006, p. 13), sendo “[...] um lugar de memória e espaço de armazenamento das materialidades textuais produzidas em tempos e localidades diversos e que desempenha, mesmo com todo o avanço tecnológico, o papel de guardião do conhecimento”.

A respeito de bibliotecas escolares é necessário observar alguns conceitos sobre biblioteca escolar para que tenhamos uma ideia mais aprofundada do assunto. Visto isso devemos mencionar principalmente o que é a biblioteca escolar pelo ponto de vista da *International Federation of Library Associations* (IFLA), órgão que dá voz aos profissionais da área da informação:

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

A Federação Brasileira de Associações de Bibliotecários, Cientistas da Informação e Instituições (FEBAB), órgão máximo nacional, afirma que bibliotecas escolares possuem a responsabilidade de “Formar e desenvolver no aluno e no professor habilidades de busca e uso da informação que facilitem a aprendizagem permanente estimulando habilidades de comunicação e de expressão”, além de “Oportunizar condições de informação tecnológica aos usuários, inclusive com o acesso e utilização das (novas) tecnologias”. (FEBAB, 1985, p. 49-50).

Campello *et al.* (2017, p. 10) afirma a respeito de biblioteca escolar:

A biblioteca escolar é, sem dúvida, o espaço por excelência para promover experiências criativas de uso de informação. Ao reproduzir o ambiente informacional da sociedade contemporânea, a biblioteca pode, através de seu programa, aproximar o aluno de uma realidade que ele vai vivenciar no seu dia a dia, como profissional e como cidadão.

Com base nos conceitos abordados é possível afirmar que a biblioteca escolar possui papel fundamental a respeito da busca e da aquisição da informação

e da construção do conhecimento, com objetivo de suprir as necessidades daqueles que procura. A biblioteca escolar possibilita ações e discussões sobre temas relacionados aos interesses da escola, além de incentivar a leitura, através de espaço de diálogo e informação.

3 BIBLIOTECAS ESCOLARES NA DIACRONIA DO TEMPO

No surgimento das bibliotecas o principal enfoque era principalmente a guarda da informação e preservação do acervo. Maroto (2012) menciona que, no período do século XV, as bibliotecas possuíam regulamentos estampados em suas paredes que transmitiam a ideia que aquele era um espaço de silêncio ou lugar de castigo. No Brasil, as bibliotecas escolares surgiram por volta do século XVI, devido aos colégios jesuítas e as obras trazidas pelo padre Manuel da Nóbrega. É importante frisar que durante todo período colonial surgiram escolas de caráter religioso e, conseqüentemente, as bibliotecas escolares. (RUSSO; SOUZA, I 2013).

Contudo, em 1823, surge o documento “Bases da Nova Instituição” enviado pelo imperador D. Pedro I, onde estabelecia o ensino primário, colégios e universidades aos cidadãos. (TEIXEIRA, 2008, p.149). Deste modo, no século XX os espaços começaram a se multiplicar pelo Brasil, já que os materiais impressos começaram a ganhar grandes proporções e com isso resultando em novas práticas de leitura. Neste contexto Moraes (1983) afirma que as bibliotecas cresceram e se multiplicaram até o momento, contudo a técnica bibliotecária pouco evoluiu tornando um espaço atrasado.

As bibliotecas escolares começaram a ser valorizadas a partir do século XX, onde autores da época mencionam que ensino e bibliotecas escolares complementam-se e que bibliotecas sem ensino era um instrumento sem valor. (LOURENÇO, 1944).

Apenas em 1969 foram mencionadas as bibliotecas escolares na reforma de ensino médio do país onde o objetivo era implementar em cada escola para serviços educacionais. Durante todo o período do século XX, as bibliotecas eram pouco valorizadas, pois careciam de informações ou usuários ao ponto de serem abandonadas por completo, observando esta carência começaram iniciativas a favor da leitura e valorização das bibliotecas em todo o país. (MAROTO, 2012).

No decorrer dos anos 80 foi desenvolvido o projeto Ciranda de Livros, onde eram distribuídas coleções de literatura em escolas públicas e o Programa Nacional Salas de Leitura nas escolas de ensino fundamental. No final do século XX, foi também criada uma grande política, “O Programa Nacional de Incentivo à Leitura”, onde procurava fortalecer as práticas de leitura no país. (MAROTO, 2012).

Observa-se que durante os últimos séculos a biblioteca escolar modificou seu enfoque, antes voltada para o acervo, hoje envolve seus usuários, escolhendo não apenas informações registradas em livros e o acervo amplo, mas também o ser social que compartilha e troca informações e cria sua rede de informações com os demais. (MORO; ESTABEL, 2011).

Vale frisar que até o ano de 2001 não eram abordadas as questões de bibliotecas escolares no Plano Nacional de Educação, apesar de sua importância significativa no processo de formação dos alunos, como podemos observar no Manifesto IFLA/UNESCO que “A biblioteca escolar promove serviços de apoio à aprendizagem e livros aos membros da comunidade escolar, oferecendo-lhes a possibilidade de se tornarem pensadores críticos e efetivos usuários da informação, em todos os formatos e meios.” (IFLA, 2016).

Atualmente, a principal política de incentivo de criação e de funcionamento de biblioteca escolar é a Lei n. 12.244 de 24 de maio de 2010, que dispõe sobre a universalização das bibliotecas nas instituições de ensino do país. De acordo com a referida Lei, as escolas públicas e particulares devem ser formadas por uma coleção de livros suportes destinados à consulta, pesquisa, estudo ou leitura, além da obrigatoriedade de no mínimo um título por aluno matriculado na instituição escolar.

A biblioteca escolar possui várias concepções onde grande parte remete a biblioteca como um espaço dinâmico, participativo e renovador, um centro onde integra a comunidade e a escola em um só ambiente. (MORO; ESTABEL, 2011). Na concepção de um dos autores da Venezuela a biblioteca é:

[...] como um instrumento de inovação. Concebe-se ainda, a biblioteca, como um elemento formador do indivíduo; de um indivíduo que seja capaz de promover, valendo-se da biblioteca, sua aprendizagem permanente. (FEBAB, 1985, p. 19-21).

Deste modo a biblioteca é um ambiente de inovação e renovação, onde ela se adéqua com o passar do tempo de acordo com a evolução da sociedade. Este ambiente informacional de acordo com a UNESCO tem como seus objetivos desenvolver o hábito e o prazer da leitura nas crianças e oferecer oportunidades que incentivam a produção e uso da informação através do conhecimento, imaginação e do entretenimento.

Desta forma, é viável a utilização de jogos em biblioteca já que são objetos que agregam entretenimento e desenvolvem criatividade e imaginação. Nas próximas seções abordaremos a respeito da utilização nos espaços informacionais.

4 SOCIEDADE DO CONHECIMENTO E DA APRENDIZAGEM NO CONTEXTO DE BIBLIOTECAS ESCOLARES

Com o fim da era da sociedade industrial marcada pelo advento da tecnologia, surgem os termos: “sociedade da informação” ou sociedade do conhecimento, devido à crescente demanda de informação e o surgimento de máquinas que "pensam", "sabem" e "aprendem". (BURKE, 2012). Nos dias atuais é possível perceber o grande fluxo de informação, causando uma grande troca de comunicação e conhecimento entre as pessoas.

Quando falamos da Sociedade do Conhecimento e da Aprendizagem, é necessário falar da Sociedade da Informação, já que sem informação não temos conhecimento e aprendizado. Para isso, de acordo com Akahashi (2000, p.7) “é preciso competência para transformar informação em conhecimento”. Já de acordo com Gasque e Tescarolo (2004) conhecimento ocorre por meio da interpretação e da compreensão da informação de cada ser vivo. Segundo Santos (2008, p.27), a Sociedade da Informação, possuiu seu foco principal na informação em si, bem como sua produção, seu tratamento, sua disseminação e sua organização.

Para construção do conhecimento é necessário informação. Deste modo, a biblioteca se encaixa no papel de espaço de aprendizagem, o aluno como usuário de informação e o bibliotecário como o papel de intermediários da informação, cumprindo tarefas técnicas como seleção, aquisição, organização, disponibilização, intermediação e recuperação. (HEINRICH, 2017). Contudo, muitas vezes os usuários não conseguem compreender e absorver as informações necessárias, então cabe também ao bibliotecário ter o papel de mediador e de educador no processo de aprendizagem.

5 O LUDISMO EM BIBLIOTECAS ESCOLARES

Com a sociedade atual passando por mudanças tecnológicas, cada vez mais é perceptível às mudanças que ocorrem nas rotinas das crianças onde antes era visto muitas crianças brincando nas ruas, hoje é quase inexistente. Neste ponto é importante frisar o lúdico na rotina das crianças em ambientes informacionais, como nas bibliotecas escolares, de acordo com Roloff (2010) a ludicidade é uma necessidade na vida do ser humano, e não deve ser vista apenas como diversão, mas como momentos de criatividade e socialização.

O ludismo na educação infantil possui grande importância devido ao fato de ser um método de aprendizagem diferente do convencional para as crianças. A palavra “lúdico” tem sua origem da palavra “ludus” a qual significa jogo, de acordo com sua origem a palavra iria se referir apenas ao jogar ou brincar, contudo o lúdico passou a ser reconhecido como traço de psicofisiologia do comportamento humano, de modo que deixou de ser um sinônimo de jogo para algo maior além do brincar. (FERREIRA; SILVA; RESCHKE, [2013?], p. 3).

O lúdico está presente no ato de ler, na compreensão e no entendimento sobre o mundo. Atividades lúdicas são capazes de atrair a atenção dos alunos de modo que potencializa a aprendizagem da criança. Deste modo, a biblioteca entra como seu papel de apoiar as atividades pedagógicas da instituição, de acordo com Bueno e Steindel (2006, p. 14):

[...] é necessário que o espaço biblioteca transcenda as suas paredes e neste cenário é imperativa a busca por uma biblioteca escolar de concepção inovadora inserida na prática pedagógica, contribuindo tanto no âmbito da administração escolar, como no processo de ensino e aprendizagem.

A atividade lúdica funciona como um elo entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, na educação infantil, portanto no ato de brincar, a criança desenvolve aprendizagens, através do desenvolvimento social, cultural e pessoal. (SILVA, 2019).

De acordo com Almeida (2009) o mais importante da atividade lúdica, é o momento vivido, pois é capaz de criar momentos de vida, momentos de realidade e fantasia capazes de criar ligações e aprofundar conhecimentos sobre determinados assuntos ou sobre si próprio. Segundo a autora

São lúdicas as atividades que propiciem a vivência plena do aqui-agora, integrando a ação, o pensamento e o sentimento. Tais atividades podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que possibilite instaurar um estado de inteireza: uma dinâmica de integração grupal ou de sensibilização, um trabalho de recorte e colagem, uma das muitas expressões dos jogos dramáticos, exercícios de relaxamento e respiração, uma ciranda, movimentos expressivos, atividades rítmicas, entre outras tantas possibilidades. (ALMEIDA, 2009).¹

Jogos no ambiente escolar podem ser considerados um recurso de apoio a metodologia usada no ambiente escolar. De acordo com Kishimoto (2004), é afirmado que jogos que respeitam o lúdico e de caráter educativo são elementos fundamentais para o desenvolvimento do aluno, pois através deles é possível provocar a aprendizagem.

Portanto, cabe ao bibliotecário e os professores possuírem consciência de que o material lúdico tem o recurso metodológico e que vem a ajudar no desenvolvimento da criança, pois o lúdico independente do formato auxilia na educação das crianças através da cooperação e aprendizagem.

¹ Documento eletrônico não paginado. Disponível em: <https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>

6 QUAL O PAPEL DOS *BOARD GAMES* EM BIBLIOTECAS ESCOLARES?

Os *board games* (jogos de mesa ou jogos de tabuleiro), segundo Azevedo (2017), se tornaram famosos a partir da década de 80 através de jogos como *War*, Banco Imobiliário (*Monopoly*), Jogo da Vida, Scrabble, Imagem e Ação, entre outros. Com o passar do tempo os jogos de tabuleiro modernizaram deixando de lado as dinâmicas de trilhas e acontecimentos lineares para novos formatos de execução e adquirindo classificações, como: cooperativos (ex: *Pandemic*); competitivos (ex: *Dobble*), abstratos (ex: *Dixit*), *dice games* (ex: *Bang!*), *estratégicos* (ex: *Carcassone*) e customizáveis (ex: *Arena Krosmaster*).

Deste modo, é perceptível que desde pequenos somos inseridos no mundo dos jogos, começamos desde os jogos mais simples até os mais complexos. Sabemos que tais objetos são essenciais para o desenvolvimento das crianças e auxiliam na construção do conhecimento.

Sabe-se que jogos sempre estiveram presentes na vida cultural dos povos, sendo de grande importância para o ser humano, de qualquer idade. Desde muito cedo as crianças aprendem a brincar e isso é importante para elas, pois as brincadeiras e os jogos estão relacionados ao seu universo e idade, o que possibilita o início do desenvolvimento de suas habilidades. (SILVA; KODAMA, 2004, p. 2).

De acordo com Fuzeto *et al.* (2018) o jogo de tabuleiro é considerado uma estratégia de aprendizagem a qual provoca interesses ao jogador através da temática proposta, onde através do jogo é possível adquirir conhecimentos e competências, desenvolver foco e atenção e interação com outros indivíduos.

Neste contexto podemos observar que jogar e aprender podem caminhar juntos, pois através dos jogos podemos ter experiências como interação social, abrir espaço para criatividade e desenvolvimento da leitura através de manuais ou livros que relatam sobre a temática proposta. Os universos dos jogos reduzem a complexidade, incentivam a pesquisa e a exploração do novo e possibilitam ações em caráter de teste. (STAMPFL, 2012).

De acordo com Crews (2011) os jogos fornecem histórias e informações, apresentadas em um novo formato. Eles encorajam o pensamento crítico e a resolução de problemas, oferecem aos alunos oportunidades de aplicar os conceitos que aprenderam. É possível observar que o jogar é o brincar através de regras e objetivos definidos de forma organizada com temas e papéis propostos, de maneira

que coloca a criança em um ambiente interativo onde desenvolve concentração e habilidades.

No Brasil o desenvolvimento e a prática de jogos são realizados por uma pequena parte da população, em compensação nos demais países do mundo a prática é bem desenvolvida, onde investem em bibliotecas contribuindo ao acervo ou desenvolvendo atividades para atrair novos usuários; o uso destes jogos é também passado por gerações onde famílias possuem costumes de se reunir e realizar tais atos.

Nos Estados Unidos foi elaborado um estudo realizado com 113 bibliotecas entre acadêmicas, públicas e especializadas. Slobuski *et al.* (2017) realizaram a pesquisa onde resultou que destes 113 locais, 77 bibliotecas adquirem jogos através da compras e aceitam doações, vale ressaltar que possuem verbas destinadas para o desenvolvimento de coleção de jogos, contudo as práticas variam quanto ao desenvolvimento, catalogação, processamento e circulação do acervo. Apesar das bibliotecas não possuírem práticas de desenvolvimento, catalogação, processamento e circulação do acervo em comum todas possuem receios com a coleção, devido a possibilidade de perda de peças, contudo os autores afirmam que:

[...] embora sejam diferentes dos formatos de biblioteca convencionais, os jogos de mesa podem encontrar um lugar na coleção de uma biblioteca coleções de mesa fornecem um meio para as bibliotecas se conectarem aos usuários, bem como a outras partes interessadas da comunidade. (SLOBUSKI *et al.*, 2017, p. 15). (Tradução nossa).

Nas bibliotecas francesas, Swiatek e Gorsse (2016) afirmam que jogar na biblioteca acadêmica e na universidade não é algo dado como certo, muito menos uma prioridade, mas percebem a importância da prática como ferramenta de comunicação ou como uma estratégia para alcançar usuários “ultraconectados”.

Eles estão presentes principalmente em bibliotecas de ciências duras ou em atividades de treinamento inovadoras, divertidas e ativas. As tendências pedagógicas na aprendizagem combinada - tanto em sala de aula quanto à distância - e na aprendizagem ativa não se espalharam de forma decisiva na França no momento. (SWIATEK; GORSSE, 2016, p. 88). (Tradução nossa).

As bibliotecas populares da Argentina possuem acervos variados e espaços diferenciados. De acordo com Dobra e Ríos (1999) algumas incorporaram jogos de tabuleiro ou “divertimentos de sagacidade” (xadrez, dominó, entre outros) voltados

para os jovens e adultos. Também é ofertado eventos de jogos, promovendo a troca do jogo com a leitura, o diálogo e a informação.

Em Madri, Rodrigo de Diego (2016), afirma que os jogos possuem um grande potencial para criar experiências memoráveis para os usuários com o auxílio do papel do bibliotecário e sua perspectiva a respeito de rotinas e ideias lúdicas, além do ambiente da biblioteca proporcionar experiências que incentivam a imaginação e criatividade.

Na Áustria, um projeto aplicado por Lackner (2016) relata a respeito da biblioteca escolar do município de Premstätten, que em 2014, aderiu à utilização de jogos de tabuleiros na sua biblioteca onde além de realizar empréstimos, realiza eventos de jogos durante o ano direcionado para o público infantil, jovens e adultos com suas famílias. O resultado deste trabalho demonstrou que através dos eventos o número de empréstimos aumentou, os alunos e crianças que ainda não haviam tido contato com a biblioteca, conhecerem o ambiente. Desse modo foi possível concluir que:

Incluir jogos de tabuleiro e cartas no inventário de mídia da biblioteca foi uma chance para eu transmitir uma imagem diferente e mais viva da biblioteca para o público. Com esta oferta de mídia adicional, novos grupos de clientes podem ser atendidos e a biblioteca pode se estabelecer ainda mais como um local de encontro. (LACKNER, 2016, p. 4). (Tradução nossa).

De modo geral foi possível analisar algumas perspectivas e opiniões sobre a aplicabilidade dos jogos em bibliotecas pelo mundo, de modo que demonstra os grandes benefícios que transmitem nestes espaços de informação.

7 METODOLOGIA DO ESTUDO

A presente pesquisa refere-se a uma pesquisa de natureza básica, visto que de acordo com Córdova e Silveira (2009) a pesquisa tem como objetivo gerar novos conhecimentos, úteis para o avanço da Ciência, sem aplicação prática prevista. Uma vez que esta pesquisa resultará em novos conhecimentos e contribuindo para a Ciência da Informação e aos futuros e antigos profissionais da área.

O trabalho pretende trazer questões e apontamentos a respeito do uso de jogos de tabuleiro em bibliotecas escolares. Para isso foi escolhida a modalidade de abordagem qualitativa. “Na abordagem qualitativa, a pesquisa tem o ambiente como fonte direta dos dados. O pesquisador mantém contato direto com o ambiente e o objeto de estudo em questão, necessitando de um trabalho mais intensivo de campo”. (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 70). Deste modo, a pesquisa pretende abordar de forma mais profunda o assunto abordado e seu ambiente.

Quanto ao objetivo, pretende ser uma pesquisa exploratória, porque objetiva proporcionar maior familiaridade com o problema, para torná-lo mais explícito ou contribuir para a construção de hipóteses. (CÓRDOVA; SILVEIRA, 2009). De acordo com Gil (2007) a pesquisa exploratória envolve pesquisa bibliográfica e documental. Fonseca (2002, p. 32) diferencia pesquisa bibliográfica e documental da seguinte forma:

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web, sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta.

As etapas da pesquisa compreendem: revisão bibliográfica sobre o assunto, com o objetivo de aprofundar o conhecimento a respeito de bibliotecas escolares, a utilização de *board games* em bibliotecas e método de aprendizagem, com destaque nos benefícios que tais itens podem oferecer no espaço informacional. Vale ressaltar que a pesquisa bibliográfica é desenvolvida por meio de acesso a livros, publicações em periódicos e artigos científicos.

A análise de dados foi realizada utilizando a análise de conteúdo, de acordo com Bardin (2011) representa um conjunto de técnicas de análise das comunicações

que visa obter, através de procedimentos sistemáticos indicadores que permitam a conclusão de conhecimentos.

A revisão de literatura foi realizada a partir dos resultados de pesquisa realizados em bases de dados e repositórios digitais, como: BDTD, Lume, Scielo, BRAPCI, Google Scholar, Scopus e ERIC. Os termos utilizados na montagem das estratégias de busca foram elaborados abordando o assunto especialmente em torno das bibliotecas, delimitando períodos e línguas. A partir das bases de dados, selecionou-se uma amostra de 23 trabalhos que abordam a temática de jogos, especificamente no contexto das bibliotecas. Os documentos foram selecionados com base nos critérios de idioma, dando preferência ao português e línguas estrangeiras e realizando um filtro de busca de documentos realizados desde 2015.

Os dados coletados para a amostra fazem parte do conteúdo da tabela 1 apresentada na próxima seção.

8 DESCRIÇÃO DETALHADA

Nesta seção, apresentamos a caracterização da produção científica sobre o tema de pesquisa ilustrada na apresentação do quadro 1.

Quadro 1 - Estratégia de busca

Termo de busca	Delimitação de busca	Base de dados / Repositórios digitais	Resultados encontrados	Resultados que contribuem para a pesquisa
<i>"board games" AND library</i>	Período 2015-2020	Scopus	13 resultados	4 resultados
<i>Gamification AND library</i>	Período 2015-2020 Palavra-chave: Gamification Língua: Inglês Área: Ciências Sociais	Scopus	18 resultado	3 resultados
<i>"board games" AND "library"</i>	Não possui publicações nos últimos 5 anos Descritor: School Libraries Descritor: Educational Games	ERIC	5 resultado	2 resultados
Board games	Período 2015-2020	BDTD	5 resultados	1 resultado

“jogos de tabuleiro” AND Bibliotecas	Não possui registros	BDTD	Não possui registros	Não possui registros
jogos de tabuleiro	Sem delimitação	BRAPCI	1 resultado	0 resultados
Board Games	Não possui registros	BRAPCI	Não possui registros	Não possui registros
Gamificação	Período 2015-2020	BRAPCI	15 resultados	Resultados com foco de games digitais, foge do escopo do trabalho
Jogo de tabuleiro	Período 2010-2020 Assunto: Biblioteca	LUME	7 resultados	0 resultados
"board games" "library school"	Período 2016-2020 Todas as línguas Sem citações Análise das 3 primeiras páginas	Google Acadêmico	43 resultados	11 resultados
"jogos de tabuleiro" Bibliotecas escolares	Período 2016-2020 Apenas em português Sem citações Análise das 3 primeiras páginas	Google Acadêmico	1180 resultados	5 resultados

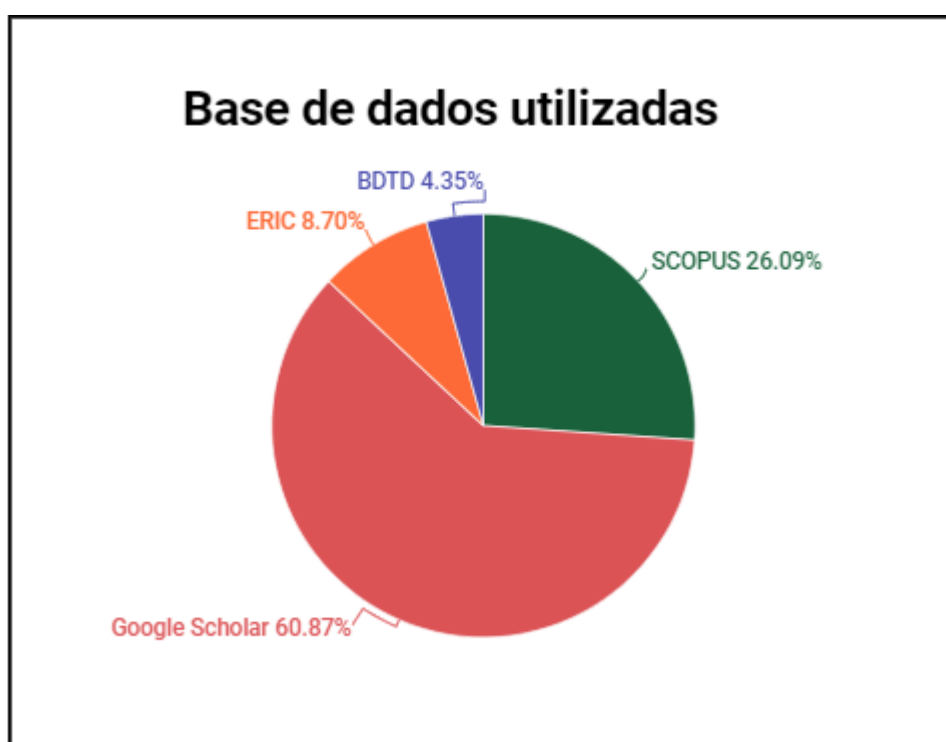
Fonte: CASTRO, 2020.

A análise abrange o contexto em que ocorre a pesquisa como e onde ocorrem os jogos, quem aplica e os benefícios que podem trazer para o ambiente escolar.

8.1 CARACTERIZAÇÃO DA LITERATURA SOBRE JOGOS DE TABULEIRO EM BIBLIOTECAS ESCOLARES

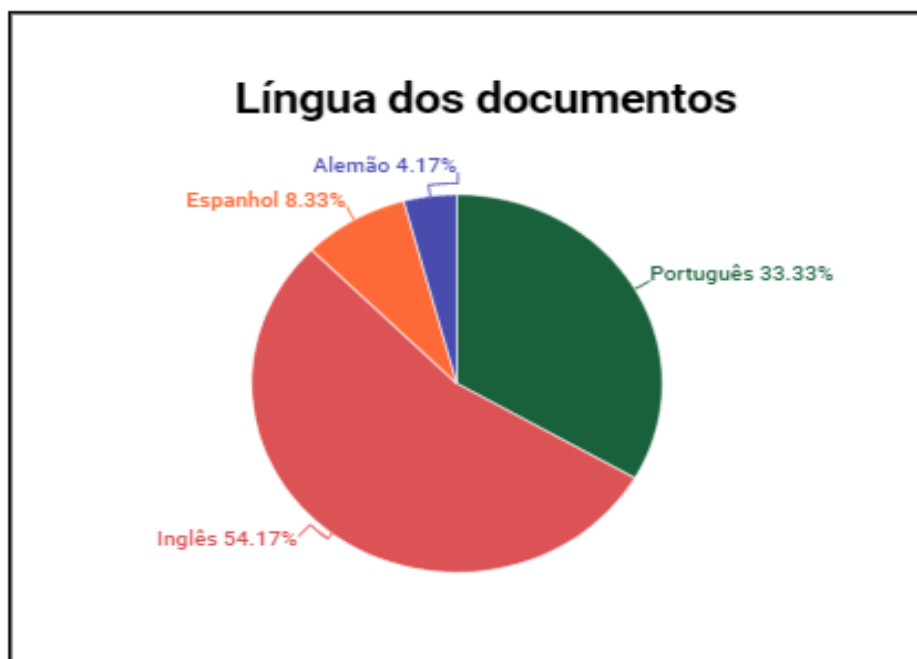
Os documentos estudados têm origem em quatro bases de dados específicas: Google Scholar; Scopus; ERIC e BDTD. Selecionaram-se, exclusivamente, 6 documentos do Scopus; 2 documentos do ERIC; 1 documento do BDTD e 14 documentos do Google Scholar, totalizando 23 documentos (Gráfico 1).

Gráfico 1 - Bases de dados que serviram de busca dos textos selecionados.



Fonte: CASTRO, 2021.

Os documentos selecionados estão disponíveis em quatro idiomas, conforme apresentado no Gráfico 2: Português, Inglês, Espanhol e Alemão. Sendo, respectivamente, 7 documentos em Português, 13 em Inglês, 2 em Espanhol e 1 em Alemão. Vale ressaltar que o documento em alemão foi recuperado a partir da busca em inglês.

Gráfico 2 - Idioma dos documentos

Fonte: CASTRO, 2021.

Observou-se nos documentos escolhidos uma preferência de comunicação entre documentos de língua portuguesa e inglesa que foram encontrados. Através desta análise podemos salientar que todas as bases apresentaram resultados para a busca realizada, mas que o Google Scholar reúne a maior quantidade de referências bibliográficas sobre o tema.

8.2 TEMAS TRATADOS NOS DOCUMENTOS ENCONTRADOS

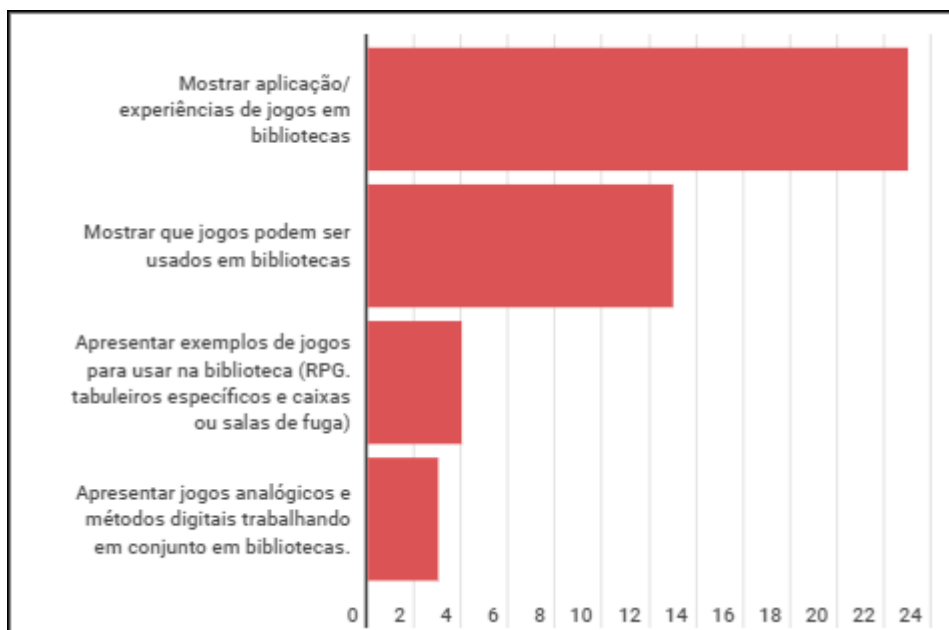
Existe um número considerável de publicações que relatam sobre a utilização de jogos no ambiente da biblioteca escolar com resultados positivos.

Além de ser uma experiência social, jogos de mesa podem servir como ferramentas educacionais intrínsecas que tocam nas necessidades e interesses dos alunos, inspirando-os a encontrar motivação na aplicação de novos conhecimentos aos seus trabalhos acadêmicos. (ALVAREZ, p.40-49, 2017). (Tradução nossa).

Apesar disso, é necessário ressaltar a pouca utilização deles em bibliotecas, devido a ser métodos analógicos em uma era digital ou por muitas bibliotecas não utilizarem as tecnologias e ferramentas que não buscam inovação para seus usuários. Mas, felizmente, muitos estudos comprovam que os jogos analógicos podem andar em um caminho unido com os métodos digitais e que podem trazer

benefícios como novas experiências e públicos para bibliotecas com dificuldades de acompanhar a evolução.

Gráfico 3 - Assuntos abordados nos 23 textos



Fonte: CASTRO, 2021.

É possível observar através do gráfico 3 que 100% de toda a produção científica analisada para a realização desse trabalho, tem como finalidade demonstrar a possibilidade da utilização de jogos, contudo desses 100%, apenas 56% dos estudos trazem experiências reais de métodos aplicados em diversos países do mundo (Gráfico 4) onde principalmente em países europeus e os Estados Unidos são mais difundidos. No caso do Brasil, poucos estudos colaboram com a pesquisa, tendo apenas um registro de aplicação formado. No entanto, as perspectivas são boas para o aumento de estudos na área, já que aparecem dois comunicados no final de 2020 onde estão implantando jogos no acervo para empréstimo devido à Pandemia Covid-19, de acordo com site Esposende (2020) ² a disponibilidade jogos para comunidade escolar pode resultar na recuperação de tradições caídas em desuso, aumentar laços familiares e gerar melhoria e aprofundamento do raciocínio, da concentração e da persistência.

² Documento eletrônico não paginado. Disponível em: https://www.municipio.esposende.pt/pages/709?news_id=5420

Gráfico 4 - Análise de estudo de bibliotecas com jogos em diferentes localidades



Fonte: Castro, 2021.

De modo geral o incentivo de jogos em bibliotecas está presente em vários cantos do mundo. Os Estados Unidos possuem uma variedade de pesquisadores a respeito e uma grande aplicabilidade de jogos em bibliotecas.

Em bibliotecas americanas Slobuski *et al* (2017) afirma que a utilização dos jogos é uma metodologia viável para conectar o usuário à biblioteca. No entanto, os bibliotecários possuem receios devido aos métodos de como armazenar tais objetos sem que haja perda de peças ou furtos. Já o autor Bremer (2017), traz o exemplo da Biblioteca Rodney A. Briggs realiza eventos mensais para os alunos interagirem com jogos de mesa, onde é possível expandir o público potencial. Martín e Martínez (2016) informam que os jogos foram muitas vezes considerados como “distrações agradáveis”, contudo são jogos disponíveis para circulação e empréstimo e observou-se um aumento significativo do uso do espaço e da quantidade de empréstimos realizados a partir da aquisição dos jogos.

Finlândia e Romênia (HAASIO e MADGE, 2020) possuem situações semelhantes onde há muito preconceito a respeito da implementação por bibliotecários mais velhos e falta de verbas em bibliotecas menores que impedem que este meio de aprendizagem cresça nos ambientes. Entretanto, verifica-se que grandes bibliotecas possuem oficinas e gamificação para incentivar o uso dos jogos.

No Brasil o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo, Câmpus Presidente Epitácio, em 2017, realizou a aquisição de jogos para que o ambiente da biblioteca fosse mais atrativo. Foram implementados alguns

Alguns artigos relatam as opções de jogos que utilizam, tendo entre as opções jogos de RPG, jogos de tabuleiro, salas de fuga ou caixas de fuga entre outros.

Gráfico 5 - Jogos mencionados nos estudos



Fonte: CASTRO, 2021.

Os modos de atrair os usuários são vários quando falamos de jogos, Alvarez (2017) relata em seu estudo que os jogos que mais fazem sucesso em sua biblioteca são os jogos modernos de tabuleiro. A autora cita como exemplos: Agricola, Dominion, Pandemic, Zombicide e entre outros. Na perspectiva da autora jogando um jogo como Agrícola, os estudantes são capazes de elaborar estratégias e pensar nas suas escolhas para aumentar seus pontos; em comparação, na escola, o aluno tem que considerar suas ações para completar suas atividades escolares em um curto prazo, para avaliação e obtenção de nota.

Outros bibliotecários optam por utilizar os jogos de RPG de acordo com Forsythe (2019). O RPG possui muitas oportunidades de aprendizagem e crescimento para jogadores de todas as idades, e é por isso que as bibliotecas são as instituições ideais para a utilização destes. Além de serem jogos acessíveis para

aquisição, o RPG possui meios onde os próprios alunos ou funcionários da biblioteca podem realizar seus próprios jogos, onde através de um ambiente de makerspace é possível criar miniaturas e desenvolver suas próprias regras de jogos e ações de personagens no cenário do jogo.

Um método novo que vem ganhando espaço consiste na utilização de salas ou caixas de fuga, onde através de pistas, quebra cabeças, charadas o usuário deve atingir o objetivo de sair de uma sala ou abrir a caixa de atividades. Muitas bibliotecas utilizam este meio para aprender mais sobre os espaços da biblioteca e da escola, já que muitas vezes é necessário circular pelo ambiente e acervo para terminar as charadas. Lewallen (2019) afirma que com jogos de fuga, os bibliotecários podem fornecer um recurso que ajuda sua comunidade escolar a ter maior engajamento com os alunos, bem como formar alunos que se sentirão melhor preparados para os próximos passos de suas vidas.

Essas análises realizadas contribuíram para atingir os objetivos propostos e responder a pergunta de investigação do estudo realizado.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa possibilitou avaliar e identificar na literatura da área, o que está sendo apresentado sobre o uso dos jogos como ferramenta de auxílio no processo de aprendizagem dos alunos da instituição escolar que frequentam as bibliotecas. Por meio deste estudo, foi possível perceber a necessidade dos bibliotecários precisarem lidar e se adaptar às novas mudanças que ocorrem no ambiente escolar, além de ressaltar a importância de surgirem novas pesquisas no âmbito de utilização dos métodos por meio da aplicação de jogos.

Para realização do trabalho, foram abordados três objetivos específicos para que pudéssemos ter uma maior compreensão do tema. O primeiro e segundo objetivos versam sobre discorrer, de forma diacrônica, a evolução das bibliotecas escolares, abordar a aplicação de jogos lúdicos em bibliotecas, expondo as suas características, vantagens e desvantagens, onde foi possível observar a importância da biblioteca escolar como local de inovação e renovação. Por meio do estímulo da biblioteca escolar os alunos são capazes de pensar e desenvolver melhores decisões de vida. A respeito dos jogos de tabuleiro é possível concluir que através dos jogos podemos vivenciar experiências, desenvolver a leitura e a criatividade por meio do ludismo.

Após realizar a pesquisa para fundamentar os objetivos um e dois, foi necessário por fim avaliar o uso de jogos de tabuleiro (*board games*) em bibliotecas escolares no processo de aprendizagem e construção de novos conhecimentos pelos alunos. Para isso foi realizada a conceituação de uma delimitação de termos e palavras-chave, onde foi possível identificar 23 documentos sobre a temática, a fim de discorrer a respeito de como e onde ocorrem os jogos, avaliar as experiências realizadas e os benefícios que podem trazer para o ambiente escolar.

O desenvolvimento deste estudo demonstrou que a temática ainda é pouco explorada por estudiosos brasileiros, a produção científica sobre jogos e a aplicabilidade dos métodos encontram-se nos registros, em sua maioria, nos Estados Unidos e em alguns países europeus. Ao mesmo tempo em que possui muitos estudos a respeito, também é frisado que existe pouca utilização de forma geral no mundo, devido à era digital, mas há autores que informam que ambos os meios, tanto tecnológico quanto analógico, podem conviver um auxiliando ao outro

podendo ser uma possível fonte para atrair novos usuários no espaço da biblioteca escolar.

No âmbito brasileiro, poucos estudos exemplificam a utilização de jogos no ambiente escolar. Há estudos que confirmaram que através da aplicabilidade foi possível observar um aumento na frequência à biblioteca, onde o índice de empréstimos e materiais circulados aumentou de forma significativa desde a aplicação dos jogos no âmbito da biblioteca escolar. Verifica-se que, apesar da constatação de poucos estudos, existe um possível campo de pesquisa que pode ser abordado em um futuro próximo devido à Pandemia Covid-19. O fechamento das escolas e, conseqüentemente das bibliotecas, tiveram como conseqüência o surgimento de relatos da implementação de jogos nos acervos de bibliotecas brasileiras, onde alunos podem solicitar os mesmos para utilizar, por meio de empréstimos, como entretenimento e lazer no meio familiar. Os jogos também propiciam que os alunos podem interagir melhor com seus familiares, criar um vínculo com as bibliotecas e agregar, além da recreação novas aprendizagens.

Os jogos no ambiente escolar podem ser considerados por muitos apenas distrações, contudo são capazes de estimular o aprendizado. Aplicando a interação dos jogos nas bibliotecas, é possível comprovar que os seus alunos se envolvem de novos saberes, de recreação, de lazer e de ludicidade.

Autores confirmam que as bibliotecas são instituições ideais para utilização deste método de aprendizagem, pela sua característica de serem acessíveis a instituição, como no caso dos RPG, que possibilitam o desenvolvimento da criatividade através do ambiente de *makerspace*, para criação dos seus próprios jogos e desafios. Compete aos bibliotecários observar o potencial e servir como mediadores na criação de jogos de RPG envolvendo os alunos no processo de criatividade, aprendizagem, ludismo e prazer além de se tornarem autores do jogo, estimulando novas habilidades e competências na construção do conhecimento.

De modo geral, é possível observar que os estudos apontam benefícios a respeito da aplicabilidade dos jogos, onde se torna possível e propício momentos de construção de novos conhecimentos e de habilidades. No entanto, também é possível verificar que a falta de estudos no âmbito brasileiro, sobre as aplicabilidades dos jogos são poucos e quase ineficientes. Torcemos para que no futuro, se transformem em motivos e temas para mais estudos de investigação e de pesquisa e que os jogos façam parte da política de acervo das bibliotecas. Outro aspecto que

carece de estudos se define em relação aos métodos de como catalogar e criar políticas para o desenvolvimento dos jogos nas bibliotecas, aspectos de interesse e de auxílio aos bibliotecários na sua atuação nas diferentes tipologias de bibliotecas, destacando-se principalmente a biblioteca escolar.

REFERÊNCIAS

AKAHASHI, T.(Org.). **Sociedade da Informação no Brasil**: Livro Verde. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como Instrumento Pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 12 mar. 2021.

ALVAREZ, Vivian. Engaging Students in the Library through Tabletop Gaming. **Knowledge Quest**, [s.],v.45,n.4, mar-abril 2017. Disponível em: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1136315>. Acesso em 29 de março 2021.

APÚLIA, Biblioteca Escolar de. Jogos de tabuleiro – Empréstimo. **Biblioteca Escolar de Apúlia**: Agrupamento de Escolas António Correia de Oliveira. 2020. Disponível em: <https://bibliotecaescolardeapulia.blogspot.com/2020/12/jogos-de-tabuleiro-emprestimo.html?m=0>. Acesso em 22 de março de 2021.

ARAKAKI, Felipe Augusto; NOGUEIRA-DALARMI, Joelma de Souza. Biblioteca Como Ambiente De Lazer: O Caso Do IFSP-PEP. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 5, n.1, p.25-41, jan./abr. 2018. Disponível em <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/issue/view/27>. Acesso em 22 de março de 2021.

ARAÚJO, Marco André Franco de. **Let's play games!** o Jogo Como Atividade Interativa e Colaborativa na Aprendizagem De Inglês Por Alunos Adolescentes De Uma Escola Pública. 2016. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2016.

ARRUDA, Susana Margaret; CHAGAS, Joseana. **Glossário de Biblioteconomia e Ciências Afins**: português-inglês. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.

AZEVEDO, Vitória. Possibilidade de Utilização de Boardgame em Sala de Aula para Desenvolvimento Criativo e Interpretativo do Estudante. *In*: Simpósio Nacional de Linguagens e Gêneros Textuais, 4, 2017, Campina Grande. **Anais...** Campina Grande: Realize Editora, 2017. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/27600> . Acesso em: 13 de maio de 2021.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BARI, Valeria Aparecida; BISPO, Isis Carolina Garcia; SANTOS, Melânia Lima. A Biblioteca Escolar como Espaço de Lazer Cultural e Formação do Leitor. **Revista Brasileira de Educação em Ciência da Informação**, v. 5, n. Especial, p. 58-65, 2018.

BRASIL. LEI Nº 12.244, DE 24 DE MAIO DE 2010. **Dispõe sobre a Universalização das Bibliotecas nas Instituições de Ensino do País**. Brasília, 2010.

BREMER, Peter. Games People Play. **The Reference Librarian**, v. 58, n.3, p.202-205, 2017. Disponível em: <https://digitalcommons.morris.umn.edu/library/3/> Acesso em 12 de mar. 2021.

BUENO, Silvana Beatriz; STEINDEL, Gisela Eggert. A Biblioteca e a Brinquedoteca: Mediadores do Livro, Objeto Prazeroso de Saber e Lazer no Ambiente Escolar. **Ciências & Cognição**, Rio de Janeiro, v. 8, p. 10-21, ago. 2006.

CAMPELLO, Bernadete *et al.* **A Biblioteca Escolar: Temas para uma Prática Pedagógica**. São Paulo: Autêntica, 2017.

CASTRO, César Augusto. Biblioteca como Lugar de Memória e Eco de Conhecimento: um Olhar Sobre “O Nome da Rosa”. **Revista Digital de Biblioteconomia & Ciência da Informação**, Campinas, v. 4, n. especial, p. 1-20, 2006.

CATIVELLI, Adriana Stefani; MONSANI, Diego; JULIANI, Jordan Paulesky. Gamificação em Bibliotecas: Despertando a Motivação nos Usuários. **Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Florianópolis, v. 21, n. 45, p. 70-81, jan./abr. 2016.

CIORNEI, Constantin. Gamification in Libraries. **International Scientific Conference: eLearning and Software for Education**, v.1, p.91-97. 2020. Disponível em: <https://proceedings.elseconference.eu/index.php?r=site/index&year=2020&index=papers&vol=35&paper=cad1643a2737914eb427faaf42115cb1>. Acesso em 12 de mar. 2021.

DOBRA, Ana T.; RÍOS, Daniel R. Las Bibliotecas Populares Argentinas. **Métodos de Información**, v. 6, n. 32-33, p. 37-53, 1999.

FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ASSOCIAÇÕES DE BIBLIOTECÁRIOS. **Modelo Flexível para um Sistema Nacional de Bibliotecas Escolares**. Brasília: Comissão Brasileira de Bibliotecas Públicas e Escolares/FEBAB, 1985.

FERREIRA, Juliana de Freitas; SILVA, Juliana Aguirre da; RESCHKE, Maria Janine Dalpiaz. **A Importância do Lúdico no Processo de Aprendizagem**. [2013?]. Disponível em: <https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A%20IMPORTANCIA%20DO%20LUDICO%20NO%20PROCESSO.pdf>. Acesso em: 05 nov. 2020.

FONSECA, João José Saraiva de. **Metodologia da Pesquisa Científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

FORSYTHE, C. Roll for Initiative. **Emerging Library & Information Perspectives**, v. 3, n. 1, p. 187-198, 30 Oct. 2020. Disponível em: <https://ojs.lib.uwo.ca/index.php/elip/article/view/8637>. Acesso em 29 de março 2021.

FUZETO, Adriana Paula; LIMA, Adão Cleber de; QUIRANATO, Michele Ananis; CORREA, Tiago Henrique Pires. Desenvolvimento de Jogos de Tabuleiro (Board Game) para o Ensino da Aplicação dos Conceitos de Controle da Qualidade em uma Unidade Industrial. **Revista Principia: Divulgação Científica e Tecnológica do IFPB**, n. 39, p. 63-71, 2018.

GASQUE, Kelley Gonçalves Dias; TESCAROLO, Ricardo. Sociedade da aprendizagem: informação, reflexão e ética. **Ci. Inf.** [online], v.33, n.3, p.35-40. 2004.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (org.). **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. P. 31-42.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4ª. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

GONZÁLEZ, María Cristina Pérez. Los juegos de mesa en la educación infantil. **Pedagogía Magna**, n. 11, p. 354-359, 2011.

HAASIO, Ari; MADGE Octavia-Luciana. Gamification and Games in Libraries. **International Scientific Conference: eLearning and Software for Education**, v.1, p.98-103. 2020. Disponível em: <https://proceedings.elseconference.eu/index.php?r=site/index&year=2020&index=papers&vol=35&paper=428a6881c8a60575a22f4691c5312aa3>. Acesso em 12 de mar. 2021.

HEINRICH, Fernanda Rodrigues. **Competência Informacional dos Estudantes do Curso Técnico em Biotecnologia: a contribuição da Biblioteca Clóvis Vergara Marques – IFRS POA**. Porto Alegre, 2017. 88 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Biblioteconomia, Porto Alegre, 2017.

IFLA. **Diretrizes da IFLA para a Biblioteca Escolar**. 2016. Disponível em: <https://www.ifla.org/files/assets/school-libraries-resource-centers/publications/ifla-school-library-guidelines-pt.pdf>. Acesso em: 4 jun. 2020.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Froebel e a Concepção de Jogo Infantil. **Revista da Faculdade de Educação**, São Paulo, v. 22, n.1, 1996.

KIYA, Marcia Cristina da Silveira; DIONIZIO, Fátima Aparecida Queiroz. O Uso de Jogos e de Atividades Lúdicas como Pedagógico Facilitador da Aprendizagem. **Cadernos PDE**, v.1, n. especial, p. 2-19, 2014.

LACKNER, Birgit. **Alle spielen in der Bibliothek: Eine zielgruppenorientierte Veranstaltungsreihe mit Brettspielen**. Unterpremstätten-Zettling: Bibliothek

Unterpremstätten-Zettling, 2016. Disponível em:
<https://projektarbeiten.bvoe.at/LacknerBirgit.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2020.

LEWALLEN, Kate. Curating Breakout Boxes. **Knowledge Quest**, v.48, n. 2, p.42-46. Nov/Dec 2019. Disponível em: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1233109>. Acesso em 12 de mar. 2021.

LOURENÇO Filho, M. B. **O Ensino e a Biblioteca**. Rio de Janeiro: Imprensa Nacional, 1944.

MAROTO, Lucia Helena. **Biblioteca Escolar eis a Questão!** Do Espaço do Castigo ao Centro do Fazer Educativo. 2ª.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

MARTIN, C.; MARTÍNEZ R. Games in classroom and practice in library and information science education. **The Horizon 24**, p. 82-87, 2016.
MORAES, Rubens Borba de. **O Problema das Bibliotecas Brasileiras**. 2ª. ed. Brasília: ABDF, 1983.

MORO, Eliane Lourdes da Silva; ESTABEL, Lizandra Brasil; SERAFINI, Loiva Teresinha; KAUP, Uli (orgs.). **Biblioteca Escolar: Presente!**. Porto Alegre: Evangraf, 2011.

MUNICÍPIO de Esposende fomenta jogos de tabuleiro na comunidade escolar. **Esposende Câmara Municipal**. Esposende, 2020. Disponível em:
https://www.municipio.esposende.pt/pages/709?news_id=5420 acesso em 12 de mar. 2021.

ORGANIZAÇÃO DOS ESTADOS AMERICANOS. **Modelo Flexível para um Sistema Nacional de Bibliotecas Escolares**: Colômbia, Costa Rica, Peru, Venezuela. Brasília: FEBAB: 1985.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RODRIGO DE DIEGO, Isidro. La Gamificación son los Padres. *In*: Jornada Profesional de la Red de Bibliotecas del Instituto Cervantes, 8., 2016, Madrid. **Anais** [...]. Madrid: Instituto Cervantes, 2016.

RUSSO, Mariza; SOUZA e Danyara de Jesus de. **Biblioteca Escolar Brasileira na Sociedade da Informação**: uma parceria proativa entre bibliotecário e pedagogo em prol da aprendizagem, da competência em informação e da quebra de paradigmas. Florianópolis: FEBAB, 2013. Disponível em:
<http://repositorio.febab.org.br/items/show/2131>. Acesso em 28 de fevereiro de 2021.

SANTOS, Everson Barcelos. **Gamificação em Bibliotecas**: Objetivos, Características e Análise de Experiências Relatadas na Literatura. 2019. 80 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia) – Faculdade de Ciência da Informação, Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

SANTOS, Patrícia Barbosa de Moura. **A Competência Informacional na Biblioteca Escolar**. Dissertação (Trabalho de Conclusão de Curso) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto alegre, p. 61. 2008. Disponível em:

<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/16029/000668024.pdf>. Acesso em 12 de mar. 2021.

SILVA, Aparecida Francisco da; KODAMA, Hélia Matiko Yano. Jogos no Ensino da Matemática. *In: BIENAL DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE MATEMÁTICA*, 2., 2004, Salvador. **Anais** [...]. Salvador: UFBA, 2004.

SILVA, Benedita Da Conceição Mendes. **A importância do Lúdico na Educação Infantil**. Monografia Brasil Escola, 2019. Disponível em: <http://brasileSCO.la/m16727>. Acesso em: 5 nov. 2020.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CÓRDOVA, Fernanda Peixoto. A Pesquisa Científica. *In: SLOBUSKI, T.; ROBSON, D.; BENTLEY, P. Arranging the Pieces: A Survey of Library Practices Related to a Tabletop Game Collection. Evidence Based Library and Information Practice*, [S. l.], v. 12, n. 1, p. 2–17, 2017. Disponível em: <https://journals.library.ualberta.ca/ebliP/index.php/EBLIP/article/view/27785>. Acesso em: 29 mar. 2021.

SLOBUSKI, Teresa; ROBSON, Diane; BENTLEY, PJ. Arranging the Pieces: A Survey of Library Practices Related to a Tabletop Game Collection. **Evidence Based Library and Information Practice**, v. 12, n. 1, p. 2-17, 2017.

SOUZA, Eloá Franco de Souza. **Alfabetização e o Lúdico: a Importância dos Jogos na Educação Fundamental**. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Pedagogia) – Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium, São Paulo, 2011.

STAMPFL, Nora. **O Saber vai aos Games**. Goethe Institut Brasilien, 2014. Disponível em: <https://www.goethe.de/ins/br/pt/kul/mag/20383834.html>. Acesso em: 23 out. 2020.

SWIATEK, Cécile; GORSSE, Myriam. Playing Games at the Library: Seriously?. **Liber Quarterly**. v. 26, n. 2, p. 83-101, 2016.

TEIXEIRA, M. C. O Direito à Educação nas Constituições Brasileiras. **Revista da Faculdade de Direito**, 2008. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistasmetodista/index.php/RFD/article/viewFile/464/460>. Acesso em: 28 de fevereiro de 2021.