

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Faculdade de Filosofia e Ciências – Campus de Marília
Departamento de Ciência da Informação
Curso de Biblioteconomia

Sarah Angeline de Alcantara

**A Inserção de Videogames em Bibliotecas Escolares:
explorando os impactos na educação**

Marília
2024

Sarah Angeline de Alcantara

**A Inserção de Videogames em Bibliotecas Escolares:
explorando os impactos na educação**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Conselho de Curso de Biblioteconomia, da Faculdade de Filosofia e Ciências, da Universidade Estadual Paulista – UNESP - Câmpus de Marília, para obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Prof. Dr. Edberto Ferneda

Marília
2024

A347i Alcantara, Sarah Angeline
A Inserção de Videogames em Bibliotecas Escolares: :
Explorando os imapctos na educação / Sarah Angeline
Alcantara. -- Marília, 2024
45 p. : fotos

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado -
Biblioteconomia) - Universidade Estadual Paulista (UNESP),
Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília
Orientadora: Edberto Ferneda

1. Videogames. 2. Video games na educação. 3. Bibliotecas
escolares. 4. Educação. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Dados fornecidos
pelo autor(a).

Sarah Angeline de Alcantara

**A Inserção de Videogames em Bibliotecas Escolares:
explorando os impactos na educação**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Conselho de Curso de Biblioteconomia da Faculdade de Filosofia e Ciências, da Universidade Estadual Paulista – UNESP - Câmpus de Marília, para obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Marília, 28 de novembro de 2024.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Edberto Ferneda (Orientador)
Departamento de Ciência da Informação
Faculdade de Filosofia e Ciências - UNESP/Campus de Marília

Prof^a. Dra. Daniela Pereira dos Reis
Departamento de Ciência da Informação
Faculdade de Filosofia e Ciências - UNESP/Campus de Marília

Prof^a. Dra. Rachel Cristina Vesu Alves
Departamento de Ciência da Informação
Faculdade de Filosofia e Ciências - UNESP/Campus de Marília

*“If you want to make the world a better place,
Take a look at yourself and make a change
Hooo.”*

Michael Jackson, *Man in the Mirror* (1988)

RESUMO

Este trabalho investiga a implementação de videogames educacionais em bibliotecas escolares, com ênfase no potencial desses recursos para contribuir com o ensino e o fortalecimento do papel da biblioteca no ambiente escolar. A pesquisa explora o papel do bibliotecário como mediador e orientador no uso dos videogames e destaca os benefícios da prática, como a dinamização do ensino, o engajamento dos alunos e o apoio à missão pedagógica da biblioteca. Conclui-se que, além de proporcionarem entretenimento, os videogames educacionais promovem o desenvolvimento de habilidades essenciais, como pensamento crítico e resolução de problemas, fortalecendo o aprendizado dos estudantes.

Palavras-chave: Videogames educacionais; Biblioteca escolar; Educação

ABSTRACT

This paper investigates the implementation of educational video games in school libraries, emphasizing the potential of these resources to enhance teaching and strengthen the library's role within the school environment. The research explores the librarian's role as a mediator and guide in the use of video games, highlighting the benefits of this practice, such as making teaching more dynamic, engaging students, and supporting the library's pedagogical mission. It concludes that, in addition to providing entertainment, educational video games promote the development of essential skills, such as critical thinking and problem-solving, thereby enhancing students' learning.

Keywords: Educational videogames; School libraries; Education.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Os primeiros videogames.....	29
Figura 2 - “Animais em Extinção no Brasil”	32
Figura 3 - “Corpo Humano”	32
Figura 4 - “Digital Handwriting”	33
Figura 5 – “Escrita Impressa e Cursiva”	34
Figura 6 – “Galinheiro Divertido”	34
Figura 7 – “ <i>take off!</i> ”	35
Figura 8 - “ <i>Aquation: Freshwater Access Game</i> ”	37
Figura 9 – “Direito da Criança”	37

SUMÁRIO

1	Introdução	13
1.1	Inserção na linha de pesquisa	15
1.2	Objetivo Geral	15
1.3	Objetivos Específicos	16
2	Referencial Teórico	17
3	Procedimentos Metodológicos	22
4	Bibliotecas Escolares	24
5	Videogames	28
5.1	Videogames Educacionais	30
6	Videogames nas bibliotecas escolares	40
7	Considerações Finais	44
	Referências	47

1 Introdução

Embora sejam áreas aparentemente distintas, os videogames e as bibliotecas compartilham algumas semelhanças notáveis, especialmente na constante busca de evolução: enquanto as bibliotecas buscam modernizar seus serviços, os videogames aderem continuamente a novas tendências para evitar obsolescência, cada um seguindo seu próprio caminho de atualização e inovação. Além disso, desempenham papéis significativos na sociedade moderna, seja por meio das histórias abordadas, das experiências proporcionadas ou do conhecimento transmitido. Assim, os videogames e as bibliotecas podem se complementar de maneira benéfica, especialmente em bibliotecas escolares, onde o caráter educativo poderia ser plenamente aproveitado.

Esta pesquisa surge de um interesse pessoal tanto por videogames quanto pela área da biblioteca escolar. Ao explorar as semelhanças e complementaridade entre esses dois campos, surgiu o interesse por uma colaboração entre eles. Além disso, a oportunidade de estudar e reconhecer os possíveis impactos dessa junção dentro da Ciência da Informação, mais especificamente dentro da biblioteconomia e no meio educacional, foi um grande fator motivador para a realização deste estudo.

A inclusão de videogames nas bibliotecas não é uma novidade, pois diversas instituições (públicas e privadas), tanto nacionais quanto internacionais, já adotaram essa prática. Elas incorporaram videogames tanto em seus espaços físicos, criando ambientes dedicados que podem ser comparados aos espaços destinados à informática, quanto em seus acervos, integrando os videogames como parte da coleção e do catálogo da biblioteca. No entanto, essa prática ainda enfrenta críticas, principalmente relacionadas ao questionamento sobre o propósito principal de uma biblioteca. Alguns argumentam que as atividades nesse ambiente deveriam ser culturalmente mais elevadas, como destacado por Vieira (2014). No entanto, órgãos como a International Federation of Library Associations and Institution (IFLA) e a American Library Association (ALA), isto é, órgãos voltados para as questões da área de biblioteconomia, são favoráveis a aquisição de materiais que vão além de livros: materiais multimídia como DVDs, revistas, músicas e inclusive, videogames (IFLA, 2007, p. 9-10).

Enquanto a inclusão de videogames em bibliotecas públicas é um tema já discutido e consideravelmente mais aceito, mesmo com todas as críticas recebidas, sua presença em

bibliotecas escolares é menos comum e suscita críticas de uma forma distinta. Nessas instituições, as críticas não se concentram tanto no ambiente onde ocorre a implementação (a biblioteca escolar), mas sim no objeto a ser incluído (o videogame), devido à ampla propagação dos potenciais impactos negativos associados aos videogames.

As consequências negativas do consumo e uso de videogames geram uma grande preocupação entre os responsáveis, especialmente os possíveis efeitos na saúde das crianças e adolescentes, como o sedentarismo, a obesidade, distúrbios do sono, problemas de visão e audição, sendo alguns dos resultados negativos destacados por Anater (2023).

Constantemente os impactos positivos dos videogames são ignorados devido a essas preocupações válidas, já destacadas. No entanto, os videogames educativos têm o potencial de servir como um apoio à aprendizagem e ao desenvolvimento cognitivo de seus usuários. E no contexto da biblioteca escolar, tem o potencial para auxiliar os estudantes.

A partir do exposto, pretende-se responder ao seguinte problema: dentro do âmbito educacional, quais seriam os possíveis benefícios da implementação de videogames educativos na biblioteca escolar?

Acredita-se que a introdução de videogames educativos nas bibliotecas escolares pode trazer benefícios significativos para a aprendizagem, tais como maior interatividade e complexidade, em comparação com os métodos tradicionais de ensino (Gee, 2003).

Neste sentido, esta pesquisa tem como objetivo investigar os impactos dos videogames nas bibliotecas escolares, visando identificar as vantagens de sua integração e suas potenciais contribuições para a educação. Para alcançar esse propósito, foi conduzido um levantamento bibliográfico com o intuito de encontrar referências na área da Ciência da Informação que pudessem fundamentar a hipótese proposta.

Videogames apresentam novas maneiras de aprender. Com videogames educativos, é possível aprender de maneiras mais interativas, não lineares, menos aceleradas e mais complexas. (Sanford 2008). E, esses novos modos de aprendizagem devem ser explorados em bibliotecas escolares. Cunha (2000) comenta sobre a mudança de espaços educacionais para a recepção de uma nova geração que vive em constante interação com videogames e computadores pessoais e também sobre como essa mudança requer que as bibliotecas passem a agregar recursos da era digital, eletrônica e virtual (aqui ele se refere não apenas aos videogames, mas também a outros recursos multimídias) além de seus recursos tradicionais (livros, por exemplo).

Com base nos dados coletados durante o levantamento, foi realizada uma revisão crítica visando sintetizar as diferentes abordagens existentes sobre os videogames e sua relação com as bibliotecas e a educação, conforme documentado na literatura especializada. Baseando-se nisso, é possível concluir que: a integração de videogames educativos nas bibliotecas escolares emerge como uma estratégia relevante para promover a aprendizagem dos estudantes, oferecendo oportunidades de engajamento e aprendizagem interativa. No entanto, é essencial abordar as críticas e preocupações relacionadas aos potenciais impactos negativos na saúde dos estudantes. Este estudo destaca o papel dinâmico das bibliotecas escolares na promoção da educação contemporânea, contribuindo para a Ciência da Informação e Biblioteconomia. Ainda assim, são necessárias investigações adicionais para compreender completamente os efeitos da inclusão de videogames educativos nas bibliotecas escolares.

1.1 Inserção na linha de pesquisa

O Departamento de Ciência da Informação (DCI) da Universidade Estadual Paulista (UNESP) é composto por cinco linhas de pesquisa, sendo elas: Fundamentos Epistemológicos da Ciência da Informação, Informação e Sociedade, Gestão da Informação e Conhecimento, Produção e Organização da Informação e Informação e Tecnologia.

A linha de pesquisa “Informação e Tecnologia” é apresentada como:

Estudos e análises relacionados à geração, transferência, utilização e preservação da informação nos ambientes científico, tecnológico, [...] tendo como base teórica-referencial os subsídios metodológicos e modelares da CI para a **otimização de ambientes informacionais digitais** no que se refere às questões dos novos paradigmas de espaço-tempo; **espaço virtual e dinâmica tecnoprodutiva das redes multimídia**. (UNESP, 2024 - grifo próprio)

A pesquisa está alinhada com a área de estudo em "informação e tecnologia", dado seu interesse compartilhado na otimização de ambientes informacionais, bem como seu foco em espaços virtuais e redes multimídia.

1.2 Objetivo Geral

O objetivo desta pesquisa é, a partir da literatura, investigar os impactos dos **videogames educativos** nas bibliotecas escolares, identificando as vantagens de sua integração e as contribuições potenciais para a educação.

1.3 Objetivos Específicos

Os objetivos específicos desse trabalho podem ser divididos em três:

Investigar na literatura nacional e internacional da área de Ciência da Informação e Biblioteconomia o uso de videogames educativos em bibliotecas escolares;

Identificar as vantagens associadas ao uso de videogames educativos em bibliotecas escolares;

Compreender as potenciais contribuições do uso de videogames educativos em bibliotecas escolares para a educação

Os objetivos serão alcançados utilizando os seguintes procedimentos metodológicos, que se apoiam tanto no método hipotético-dedutivo quanto no levantamento bibliográfico. Este último foi realizado para embasar teoricamente as seções do trabalho, que são relevantes para a resposta da questão e/ou problema abordado ao longo do TCC. Essas seções incluem: **Biblioteca escolar:** onde são abordados o conceito e a função do ambiente, bem como o papel do bibliotecário neste espaço; **Videogames:** apresentando o histórico dos videogames e sua evolução, com foco nos videogames educativos; **Videogames na biblioteca escolar:** explorando a relação entre videogames e biblioteca escolar, destacando os benefícios dessa integração e seu impacto positivo na educação.

2 Referencial Teórico

A pesquisa abrange três temas principais: a biblioteca escolar, os videogames e, por fim, a combinação desses dois temas, ou seja, videogames na biblioteca escolar. Para uma melhor compreensão do assunto, foram utilizadas diversas fontes, de modo que os conceitos abordados fossem esclarecidos. A seguir, são apresentados os autores que serviram como fundamentação teórica da pesquisa, indicando o tema em que cada um se enquadra e a maneira como suas ideias contribuíram para o trabalho.

Para compreender como os videogames podem ser implementados na biblioteca escolar, é fundamental entender primeiro o papel dessa instituição na educação, assim como o papel do bibliotecário dentro desse contexto específico.

No que diz respeito à biblioteca escolar, é essencial conhecê-la e entender suas peculiaridades antes de sugerir mudanças e adaptações para esse ambiente. Roca (2010) delinea o caminho para que a biblioteca escolar tenha uma função clara e objetiva, demonstrando sua necessidade de forma evidente, além de introduzir os conceitos básicos da biblioteca escolar. A autora destaca o papel de apoio da biblioteca escolar no contexto da educação, tanto quanto argumenta que seu papel não se restringe apenas a isso. Ela defende que a biblioteca deve agir como um ambiente inovador, possibilitando a aplicação de novas tecnologias e métodos de ensino-aprendizagem. É destacado no texto que a biblioteca deve se fazer necessária dentro da escola em que está inserida, fundamentando esse argumento com base em duas ações que denomina de Dimensão Física e Dimensão Educacional. Na Dimensão Física, Roca (2010) argumenta que a biblioteca deve estar integrada a partir de seus recursos informacionais, disponibilizando-os para a comunidade escolar de maneira adequada. Isso inclui tanto os materiais da biblioteca quanto seu espaço físico. Na Dimensão Educacional, a biblioteca deve estar integrada ao sistema do qual faz parte, participando ativamente nas atividades educativas, de lazer e na dinâmica geral da escola.

No contexto das funções e objetivos principais de uma biblioteca escolar, Campello (2003), aborda o papel educativo da biblioteca escolar o dividindo em três pilares: **leitura, pesquisa escolar e cultura**. Respectivamente os aspectos destacados podem ser entendidos como: a importância da leitura como um instrumento multifacetado para aprendizagem contínua; a pesquisa como algo que influencia a autoeducação, sendo orientada por um

bibliotecário e desenvolvida na biblioteca escolar; por fim, a ação cultural como algo que aproxima o aluno de seu meio social, bem como apresenta novas perspectivas teóricas. Para o presente trabalho, o aspecto mais importante dos três pilares da biblioteca escolar apresentados por Campello (2003) é a pesquisa pois é nesse pilar que são implementadas novas metodologias de aprendizagem, assim como novas tecnologias. Considerando os principais aspectos da área de pesquisa, a implementação de videogames educativos poderia ser inserida nesse pilar da biblioteca escolar.

Como já mencionado, a biblioteca escolar, por si só, não consegue cumprir integralmente sua função. Para alcançar seus objetivos, a presença e atuação de um bibliotecário são fundamentais. Nesse sentido, o texto de Caldin (2006) se tornou essencial, pois oferece uma reflexão do profissional bibliotecário nesse ambiente. É reforçado por Caldin (2006) que o bibliotecário não deve se restringir a um guardião de livros. Esse profissional deve assumir um papel de mediador, um papel de educador. Além disso, suas ideias estão alinhadas com as de Roca (2010), que defende que o bibliotecário deve ultrapassar sua zona de conforto e assumir um papel mais ativo na instituição em que atua. Da mesma forma, o texto de Caldin (2006) dialoga com o de Sanford (2008) ao sugerir que a educação vai além do conteúdo dos livros e das aulas, promovendo a reflexão, a prática, a criatividade e o desenvolvimento de habilidades sociais.

Esses estudos contribuem para uma compreensão mais abrangente do contexto da biblioteca escolar e do papel do bibliotecário, fornecendo insights importantes para a possível integração dos videogames nesse ambiente educacional.

Para compreender como os videogames poderiam ser implementados em bibliotecas escolares, foi necessário primeiro explorar o papel dos videogames no contexto educacional. Esse entendimento permitiu identificar as possibilidades de integração dos jogos nesse ambiente. Assim, foi crucial estudar tanto a relação entre videogames e educação quanto os videogames de modo geral, para entender a origem e o desenvolvimento dos chamados videogames educativos.

Gee (2003) examina como os videogames podem funcionar como ferramentas educacionais poderosas. Ele argumenta que muitos princípios de aprendizagem eficaz estão integrados nos jogos, como o incentivo ao aprendizado ativo, a resolução de problemas, a exploração e a adaptação a novos desafios. Além disso, o autor destaca que os jogos facilitam esse aprendizado através de experiências práticas e interativas. Para ele, os videogames aplicam princípios de aprendizado eficazes, muitas vezes superiores aos das escolas tradicionais ao

proporcionar um ambiente onde os jogadores podem experimentar, cometer erros e aprender com eles. Um conceito constantemente reforçado por Gee (2003) em seu trabalho são os novos métodos de aprendizagem que podem ser realizados por meio da prática de jogar, dentro desses novos métodos, ele destaca os novos tipos de alfabetização, as quais ele separa por “Alfabetização Visual” e “Alfabetização Multimodal”. Esse conceito se torna ainda mais relevante no contexto de uma biblioteca escolar, que, como mencionado anteriormente, deve expandir seu acervo para além dos materiais tradicionais, o que é justamente a ideia desses tipos de alfabetização, que exigem além da tradicional leitura e escrita. Nesse sentido, a inclusão de videogames e outros materiais multimídia pode enriquecer o ambiente educativo, oferecendo novas oportunidades de aprendizado e engajamento para os alunos.

Para entender como os videogames passaram de uma atividade somente recreativa para uma atividade educativa, além de entender a relevância deste produto atualmente, é interessante ter uma compreensão da evolução dessa tecnologia. Nesse sentido, o trabalho de Belli e Raventós (2008) foi essencial pois aborda justamente esse desenvolvimento dos jogos desde suas origens até a contemporaneidade, seguindo uma linha temporal para explicar a evolução dos jogos. Além disso, Belli e Raventós (2008) realizam uma análise das tipologias de videogames. Combinando isso com os conceitos de Gee (2003), surge a ideia de que os videogames podem ressignificar experiências cotidianas, funcionando como uma prática social e uma forma de aprendizado. Belli e Raventós exemplificam essa ideia ao discutir como os videogames atuam como uma porta de entrada para jovens no mundo das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), ajudando-os a desenvolver habilidades tecnológicas importantes. Os autores oferecem uma perspectiva que evita estereótipos e afasta os videogames dos preconceitos frequentemente associados a esse tipo de mídia, abordando tanto os benefícios sociais quanto às problemáticas frequentemente discutidas.

Já no sentido de videogames educativos, o artigo de Dondlinger (2007) aborda os elementos no design de videogames educativos, os diferenciando de videogames utilizados como forma de passatempo e/ou lazer. A principal distinção no design é que o primeiro tipo tende a priorizar o envolvimento de estratégias, testes de hipóteses ou resolução de problemas, priorizando o pensamento crítico. Para exemplificar essas características importantes no design dos jogos, serão utilizadas plataformas que oferecem videogames educativos. As opções selecionadas são a "Escola Games", uma desenvolvedora brasileira que disponibiliza seus jogos gratuitamente para alunos do ensino fundamental, e a "Filament Games", uma desenvolvedora internacional que cria jogos sob demanda de instituições, oferecendo esse serviço mediante

pagamento. Os jogos criados e disponibilizados por essas empresas, juntamente com o artigo de Dondlinger (2007) foram fundamentais para entender as possíveis vantagens de uma educação mais interativa através dos videogames.

Complementando a ideia de videogames educativos, o trabalho de Sanford (2008) destaca como os videogames podem auxiliar na aprendizagem, ressaltando os benefícios de seu uso em práticas educativas, conforme indicado em:

O jogo de videogame apoia a aprendizagem de muitas maneiras complexas, estimula a interação positiva com computadores, o uso da imaginação, habilidades de resolução de problemas e possibilita oportunidades para o engajamento colaborativo; esses tipos de aprendizagem estão sendo reconhecidos e apoiados em bibliotecas públicas e podem ser utilizados de forma mais eficaz nas bibliotecas escolares de hoje. (SANFORD, 2008 - Tradução própria)

Essas obras contribuem significativamente para a compreensão da natureza dos videogames e de seus potenciais benefícios educacionais. Ao analisar a origem, evolução e propósito dos videogames, assim como suas aplicações educativas, é possível compreender melhor como esses jogos podem impactar o ambiente educacional, particularmente no contexto da biblioteca escolar

Após examinar o papel da biblioteca escolar e reconhecer sua importância como um ambiente que vai além do simples estudo, abrangendo também lazer e desenvolvimento integral dos alunos, e ao compreender o videogame como um recurso educacional com grande potencial para aprimorar habilidades cognitivas, estratégicas, de socialização e interpretação, voltamos à questão central: a implementação de videogames nas bibliotecas escolares e os impactos decorrentes dessa união.

Buchanan e Elzen (2012) exploram o porquê videogames deveriam ser implementados em bibliotecas modernas, destacando que esse recurso não será uma moda passageira, afirmação que é feita baseada no crescimento da indústria dos videogames durante os anos. Bem como Sanford (2008), Buchanan e Elzen (2012) destacam os benefícios na utilização de videogames, como já citado anteriormente, alguns dos benefícios seria o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais, no entanto, os autores vão além, destacando o desenvolvimento de habilidades tecnológicas, algo que na modernidade é uma necessidade. Por fim, o texto apresenta ideias para a implementação dos videogames nas bibliotecas, abordando questões como a seleção de jogos apropriados e a criação de programas que maximizem seu impacto educativo e social

O estudo de Vieira (2014) descreve a experiência de implementar um espaço de videogames em uma biblioteca universitária, especificamente na biblioteca do Centro Universitário Senac no Câmpus de Santo Amaro. Embora esta biblioteca seja diferente das bibliotecas escolares, que são o foco neste trabalho, a implementação e o propósito educacional dos videogames são semelhantes. O relato de Vieira (2014) é relevante para o presente trabalho, pois ilustra os potenciais impactos da inclusão de videogames. Além disso, o estudo destaca os desafios e estratégias envolvidos na implementação de videogames, tornando-o valioso para o desenvolvimento do nosso próprio estudo.

Serpa (2014) e Hill (2016) tem uma abordagem semelhante em questão dos videogames em bibliotecas. A abordagem de Serpa (2014) é enfática no uso educacional dos videogames, defendendo que estes podem atuar como recursos complementares dentro da biblioteca, de modo que estimulem a aprendizagem de maneira envolvente e participativa. O trabalho da autora conversa muito bem entre os tópicos anteriormente abordados (as bibliotecas escolares e os videogames), com suas ideias indo de encontro com as ideias de estudiosos cujo foco são os videogames, como Gee (2003) e Sanford (2008).

Enquanto semelhante à Serpa (2014), Hill (2016) também explora a utilização desse recurso nas bibliotecas, abordando não somente no sentido educativo, mas também no sentido recreativo. A autora discute como eles podem ser integrados em programas e atividades para aumentar a participação e o aprendizado, além de enfatizar a importância de uma abordagem estratégica para a implementação de jogos, considerando aspectos como a seleção de jogos apropriados e a adaptação às necessidades da comunidade atendida pela biblioteca.

No contexto da implementação, Silva e Gonçalves (2023) são fundamentais ao definir como os videogames educacionais seriam utilizados no ambiente escolar. Eles se baseiam no conceito de gamificação, mas adaptam seu sentido literal—aplicar mecânicas de jogos em atividades—para a utilização de jogos diretamente, nesse caso, videogames educacionais. As definições e o funcionamento da gamificação no espaço escolar também são abordados por Alvez, Minho e Diniz (2014), que explicam como os videogames educacionais complementam e trabalham em conjunto com o ensino tradicional.

Esses textos foram fundamentais para aprofundar a discussão sobre a implementação de videogames educativos nas bibliotecas, oferecendo ideias sobre como esses recursos podem ser integrados e quais impactos poderiam ter nos acervos. A ênfase na perspectiva educacional de muitos dos textos foi crucial para compreender a relevância dos videogames em bibliotecas escolares e para obter uma visão mais clara de como o público interagiria com esses recursos.

3 Procedimentos Metodológicos

Este estudo emprega o método hipotético-dedutivo em conjunto com a metodologia de levantamento bibliográfico. O método hipotético-dedutivo, segundo Gil (1999), é um método que possibilita a formulação de hipóteses e conjecturas, promovendo um raciocínio estruturado e a divisão de etapas para abordar a questão de pesquisa apresentada na introdução. O levantamento bibliográfico foi fundamental para validar a hipótese acerca dos impactos positivos da implementação de videogames em bibliotecas escolares no contexto educacional. Dessa forma, esta pesquisa combina elementos qualitativos, como exploração teórica e análise interpretativa, com características exploratórias, visando compreender inicialmente um tema específico. Assim, ela se configura como um estudo qualitativo exploratório.

Seguindo o método hipotético-dedutivo, a hipótese levantada foi: a implementação de videogames educativos na biblioteca escolar contribui positivamente para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais dos alunos. As conjecturas decorrentes dessa hipótese, também citadas anteriormente, incluem novas maneiras de aplicar o conteúdo educacional de forma mais interativa e com maior engajamento. Já a metodologia de levantamento bibliográfico propõe utilizar a literatura disponível para apoiar as hipóteses formuladas.

A partir disso, descrevo os passos seguidos durante a aplicação da metodologia:

Definição da questão de pesquisa: A partir da hipótese formulada, foi estabelecida uma pergunta de pesquisa clara e objetiva, que direcionou o levantamento bibliográfico e a busca das informações necessárias para respondê-la.

Identificação das palavras-chave: Foi criada uma lista de palavras-chave para facilitar as buscas em bases de dados. Essa lista foi elaborada a partir dos termos mais utilizados na definição dos artigos. Para identificar esses termos, foram analisados os artigos mais relevantes sobre o tema e listados os termos recorrentes, como "*videogames*", "bibliotecas", "bibliotecas escolares" e "*videogames* educativos". Além disso, foram considerados sinônimos e variações desses termos para ampliar a abrangência das buscas. O contexto em que os termos eram utilizados também foi levado em conta para selecionar as palavras-chave.

Seleção das fontes de informação: Optou-se por utilizar principalmente a plataforma *Google Scholar* devido à sua capacidade de recuperar um maior número de documentos, como é melhor esclarecido abaixo.

Realização das buscas: Utilizou-se a ferramenta *Google Scholar* para realizar as buscas, escolhida pela sua capacidade de recuperar um amplo espectro de documentos de pesquisa publicados em várias bases de dados, o que amplia o alcance e a abrangência da pesquisa.

Triagem e seleção dos estudos: A seleção dos estudos foi conduzida por critérios de inclusão e exclusão que consideraram a utilização de palavras-chave, resumos e introduções dos materiais recuperados, não houve restrição relacionada ao tempo de publicação. Esses critérios foram aplicados com o objetivo de atender à questão de pesquisa proposta.

Os documentos de interesse foram sistematizados em uma planilha com o intuito de facilitar o acesso durante a pesquisa. Nessa planilha, foram listados os documentos acompanhados de seus respectivos títulos, resumos, autores, e links para os fichamentos correspondentes. Essa organização foi concebida para viabilizar uma identificação rápida e eficiente dos documentos relevantes para a questão de pesquisa.

Análise e síntese dos resultados: Os estudos selecionados foram lidos e analisados criticamente. As informações relevantes foram extraídas e organizadas por meio de fichamentos e anotações detalhadas sobre os documentos.

Esse processo teve como objetivo auxiliar na síntese dos dados coletados.

Interpretação dos resultados: Com base na análise das ideias apresentadas nos textos selecionados, foram feitas anotações adicionais destacando as partes mais relevantes para a resolução da questão de pesquisa.

Nesta fase, a síntese dos textos, juntamente com o estudo das anotações e fichamentos desenvolvidos ao longo da pesquisa, serão utilizados para finalmente responder à questão de pesquisa.

É importante salientar que este trabalho foi desenvolvido exclusivamente com base em fontes bibliográficas, sem a coleta de dados primários. A pesquisa bibliográfica permitiu uma abordagem teórica e crítica para analisar os possíveis impactos na educação decorrentes da implementação de videogames em bibliotecas escolares

4 Bibliotecas Escolares

O objetivo geral deste trabalho foi investigar os impactos dos videogames nas bibliotecas escolares. Neste capítulo, a discussão é focada nas bibliotecas escolares, já que, conforme o trabalho avança, os outros temas serão abordados em conexão com este tema central. Examinaremos como os resultados do levantamento bibliográfico atendem a esse objetivo e discutiremos as implicações desses resultados para a compreensão das bibliotecas escolares, considerando sua conceitualização, função e interação com os videogames e videogames educacionais.

Neste trabalho foram integrados diversos conceitos sobre a biblioteca escolar para alcançar uma definição mais abrangente e completa do que caracteriza uma biblioteca escolar. Para uma conceitualização mais ampla, utilizamos a definição da IFLA (2007) em combinação com a definição de espaço e função proposta por Roca (2010). Essa abordagem integrativa permite uma visão mais completa do ambiente e do funcionamento de uma biblioteca escolar.

A IFLA (2007) define a biblioteca escolar como um ambiente cuja missão é fornecer informações e ideias consideradas essenciais para o sucesso e o funcionamento da sociedade contemporânea. Essa definição, elaborada pelo órgão responsável por diretrizes para bibliotecários, baseia-se na premissa de que a informação e o conhecimento são pilares fundamentais para o desenvolvimento da sociedade, destacando-os como 'objetos' indispensáveis para o seu pleno funcionamento. É importante destacar que a conceitualização de IFLA (2007) não aborda, pelo menos inicialmente, como deveria ser o ambiente de uma biblioteca escolar, focando principalmente em sua missão e ideal filosófico, deste modo, foi interessante integrar isso ao trabalho de Roca (2010) cujo foco principal é o espaço e a função do ambiente.

Roca (2010) também considera a biblioteca escolar como um ambiente destinado a fornecer informação e conhecimento à comunidade que atende. No entanto, a autora argumenta que a função da biblioteca escolar vai além desse papel. Ela deve também atuar como um espaço de inovação e apoio. Nesse contexto, a biblioteca escolar, assim como outras tipologias de bibliotecas, deve estar constantemente atenta às necessidades de sua comunidade e buscar novas formas de atendê-la. Como já destacado, a biblioteca deve observar seu entorno, o que é essencial para todas as bibliotecas, mas a biblioteca escolar deve ter um foco especial em sua

função educativa e inovadora. Isso significa que, além de gerenciar seu acervo e operações, a biblioteca escolar deve colaborar estreitamente com a escola na qual está inserida.

A ideia de colaboração é fundamental no contexto de uma biblioteca escolar. Para entender melhor esse aspecto colaborativo, Roca (2010) distingue a colaboração da biblioteca escolar com a instituição de ensino em dois níveis: a “Dimensão Física” e a “Dimensão Educacional”. A interação entre esses dois níveis e a organização à qual a biblioteca pertence é crucial para a função do bibliotecário. A compreensão desses conceitos de dimensões e colaboração pode ser aprofundada com base nas abordagens de Campello (2003) e Caldin (2006), que tratam do mesmo tema com terminologias diferentes.

Por exemplo, Caldin (2006) refere-se ao conceito de Dimensão Física como “Acervo”, enquanto Campello (2003) utiliza o termo “Material”. De forma semelhante, a Dimensão Educacional é abordada por Caldin (2006) como “profissional” e por Campello (2003) como “Função Pedagógica”. Apesar das diferenças na nomenclatura, essas dimensões desempenham um papel essencial na função do bibliotecário no ambiente escolar, operando de maneira colaborativa tanto entre si quanto em relação à escola, o que contribui para a integração e eficácia das práticas bibliotecárias no contexto educacional.

Para Roca (2010), a Dimensão Física refere-se aos aspectos tangíveis de uma biblioteca escolar, incluindo seu acervo e seus materiais. Nesse contexto, a função de gestão desempenhada pelo bibliotecário é essencial. Uma gestão eficaz assegura que alunos, funcionários, professores e outros membros da comunidade possam acessar o material disponível e encontrar as informações que procuram de maneira eficiente. A manutenção da Dimensão Física é detalhadamente abordada por Caldin (2006), que denomina essa dimensão como “Acervo”. Segundo Caldin, a preocupação principal do bibliotecário nessa dimensão é a organização, manutenção e acessibilidade dos recursos, pois os recursos do acervo são fundamentais para atender às necessidades informativas e educacionais da comunidade escolar.

Complementando essa visão, Campello (2003) usa o termo “Material” para descrever a mesma dimensão e enfatiza que a biblioteca deve se preocupar com a variedade dos materiais disponíveis. Para Campello, a biblioteca não deve se limitar apenas a livros didáticos, mas deve oferecer uma gama de livros que estimule a criatividade e o pensamento crítico da comunidade. Assim, o papel do bibliotecário inclui garantir que os materiais disponíveis sejam amplos e diversificados.

É precisamente no ponto onde o bibliotecário busca fomentar a criatividade e o pensamento crítico dos usuários que a Dimensão Física se entrelaça com a Dimensão Educacional. Esse é o momento em que o bibliotecário começa a integrar a Dimensão Educacional, promovendo uma interação mais profunda entre o público e o espaço da biblioteca.

Enquanto a colaboração na primeira dimensão envolve a interação entre a biblioteca e seu acervo (bibliotecário/acervo), a colaboração na segunda dimensão refere-se à integração entre a biblioteca e a escola. Para que essa dimensão funcione plenamente, é crucial que a biblioteca esteja alinhada com os projetos da escola, os interesses da comunidade e as particularidades dos currículos. A biblioteca escolar só se torna verdadeiramente útil quando se integra às necessidades e contextos da escola.

Para Roca (2010), a biblioteca se torna indispensável ao oferecer apoio dentro do ambiente escolar. Esse apoio é proporcionado pelo contato direto do bibliotecário com a comunidade escolar, participando e apoiando atividades da escola, como fornecer materiais para eventos culturais, desenvolver atividades que atendam aos interesses culturais da comunidade e colaborar com projetos que visem reduzir desigualdades. O bibliotecário deve trabalhar em conjunto com os professores para ajudar no desenvolvimento de habilidades dos alunos que não podem ser completamente abordadas apenas com os recursos da sala de aula. Caldin (2006) denomina essa dimensão como “Profissional”, enfatizando que o bibliotecário deve ir além dos livros e estar atento às atitudes e interesses dos alunos. Ele deve ser um agente ativo na educação, promovendo o desenvolvimento de valores, comportamentos e habilidades sociais, e encorajando a comunidade a se engajar ativamente na pesquisa, compreensão, questionamento e crítica.

Campello (2003) divide a Dimensão Educacional em três aspectos: Ação Cultural, Leitura e Pesquisa Escolar. A leitura é vista como um meio multifacetado para aprendizagem contínua, auto-educação, aperfeiçoamento da linguagem e desenvolvimento do espírito crítico. A pesquisa escolar deve envolver metodologias que ajudem os alunos a adquirir habilidades de pesquisa, utilizando a biblioteca como um espaço ideal para isso. As ações culturais promovem a inclusão, diversidade cultural, criatividade e reflexão crítica. A combinação desses três aspectos define a função educativa ideal do bibliotecário.

A colaboração entre a Dimensão Física e a Dimensão Educacional das bibliotecas escolares foi destacada como crucial para seu pleno funcionamento. Enquanto a primeira dimensão abrange a interação entre a biblioteca e seu acervo, a segunda refere-se à integração

da biblioteca com a escola e sua comunidade. Essa colaboração permite que a biblioteca atenda de maneira eficaz às necessidades informativas e educacionais dos alunos.

A incorporação de videogames e videogames educacionais nas bibliotecas escolares surge como uma estratégia promissora para potencializar tanto a Dimensão Física quanto a Dimensão Educacional. Esses recursos têm o potencial de não apenas diversificar o acervo, mas também de estimular o interesse dos alunos em pesquisa, criatividade e atividades culturais, alinhando-se às funções pedagógicas descritas por Campello (2003). Portanto, reconhecer e utilizar os videogames de maneira integrada pode promover uma biblioteca escolar mais dinâmica e relevante, contribuindo significativamente para o desenvolvimento educacional e cultural da comunidade escolar

5 Videogames

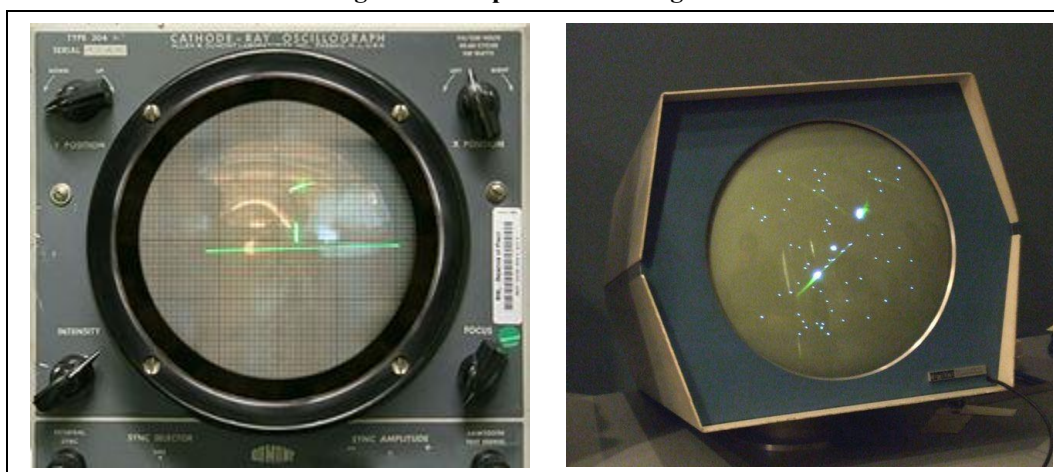
Para entender a evolução dos videogames, é fundamental analisar os jogos mais antigos e como eles foram inicialmente caracterizados — geralmente como entretenimento rápido e passatempo simples. À medida que os videogames evoluíram, sua definição se expandiu, tornando-se um objeto plural com múltiplas funções. Bélli e Raventós (2008) apresentam o videogame como um objeto plural, ao definir videogames como algo além de um passatempo, sendo algo que pode ser visto como arte ou como um objeto de aprendizado, tanto formal quanto informal.

Os jogos evoluem rápido, assim como a tecnologia. Muitos videogames e suportes que eram extremamente revolucionários em sua época, mas, se comparados com os videogames e suportes atuais seriam datados, não rentáveis ou interessantes. Isso é algo que vai diferir os videogames e suportes de cada geração, como toda mídia, o videogame muda e evolui conforme seu público-alvo e objetivo

O primeiro videogame é datado no ano de 1952, desenvolvido para a primeira geração de computadores, em específico o EDSAC (Bélli; Raventós, 2008), o jogo era chamado de *Nought and Crosses* ou OXO, uma versão do analógico “jogo da velha”. Em comparação com a complexidade, objetivo e história o videogame OXO é consideravelmente mais simples para a atual geração.

Os videogames seguintes de 1958 a 1966, seguiam uma temática e design simples, no entanto em suportes diferentes com objetivos diferentes. Em 1958, William Higginbotham criou, usando um programa de cálculo de trajetória e um osciloscópio, criou o *Tennis for Two*, um simulador de tênis de mesa para entretenimento dos visitantes do Laboratório Nacional de Brookhaven. Quatro anos depois, Steve Russell, um estudante do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), passou seis meses criando um jogo de computador usando gráficos vetoriais: o *Spacewar!*. Neste jogo, dois jogadores controlavam a direção e a velocidade de duas naves espaciais que lutavam entre si. O videogame rodava em um PDP-1 e foi o primeiro a ter algum sucesso, embora pouco conhecido fora do ambiente universitário. Em 1966 Ralph Baer começou a desenvolver um projeto de videogame chamado *Fox and Hounds*, dando início ao videogame doméstico (Bélli; Raventós, 2008).

Figura 1 – Os primeiros videogames



(a) - *Tennis for two* - 1958

(b) - *Spacewar!* - 1962

Fonte: Bélli; Raventós, 2008, p. 162

A geração seguinte de videogames já focava em ser um entretenimento mais acessível, no sentido que já havia sido popularizado e comercializado os videogames, estando presente em todo lugar, desde bares a aeroportos (Bélli; Raventós, 2008). Isso ocorre nos anos de 1970 quando jogos como *Space War* e *Pong* passam a ser comercializados para fins de entretenimento. Na mesma década, a indústria de videogames passa a adentrar o dia a dia das pessoas, não somente por máquinas de fácil acesso (com as máquinas recreativas ou, fliperamas como foram popularmente conhecidas) mas, com videogames menores e de fato domésticos (como *Atari*, o *Odyssey 2* e o *Intellivision*).

Na década seguinte, os videogames domésticos passam a ser popularizados e se tornam o foco da indústria. Por exemplo, a Nintendo no Japão cria o Famicom, conhecido popularmente como *Nintendo Entertainment System*, abreviado para NES. O NES se torna o principal suporte, ou seja, o principal console para qual os videogames eram desenvolvidos e vendidos neste formato. Durante a década de 1980, os sistemas domésticos de jogos como o NES ou o Atari, se tornaram populares, embora ainda seguissem os designs simples de videogames, com o sucesso Tetris (Bélli; Raventós, 2008). É interessante notar que embora simples para os jogadores atuais, Tetris exige uma linha de raciocínio não exigida anteriormente em sucessos com Pong.

Já na década de 1990, os consoles avançaram muito em sua tecnologia e oferta. Um fenômeno que ocorreu devido a concorrência dentro do mercado, como Bélli e Raventós (2008) destacam, grandes marcas como Nintendo, Sega, Capcom e SNK competiam entre si pelo “comando” do mercado. “Esta geração significou um aumento significativo no número de

jogadores e a introdução de tecnologias como o CD-ROM, bem como uma importante evolução dentro dos diferentes gêneros de videogames, principalmente graças às novas capacidades técnicas” (Bélli; Raventós, 2008, p. 164).

Com a introdução de diferentes gêneros de videogames na década de 1990, a indústria deixa de focar em jogos no formato *Arcade*, o formato e design utilizado na criação e desenvolvimento dos primeiros videogames, o que eram criados para rodar em máquinas de fliperama. Os jogos passam a oferecer um design tridimensional, com modelos em '2,5D', 3D, e 3D em ambientes pré-renderizados. Além das diferentes resoluções, os jogos passam a apresentar diferentes gêneros, alguns como: *Doom* de 1993 que apresentava uma temática de *First Person Shooter* (ou FPS), que consiste em visão em primeira pessoa, com mapas dinâmicos, armas de fogo e combate *multiplayer* (ou seja, com mais de um jogador); *Diablo* de 1997 trazia a temática de *RolePlay Game* (ou RPG) que consiste em um jogo onde o jogador cria um personagem para que esse se desenvolva dentro da história, o ponto forte desse gênero está na personalização, progressão dos personagens e da história; além de RPG e FPS, gêneros tão complexos como passaram a existir, citando apenas alguns é possível destacar: Jogos de luta, Ação em Terceira Pessoa, Esporte, Simulação, Musicais, além disso, passa a existir o gênero de Agilidade Mental e Educativo.

O jogo de agilidade mental já demonstra um interesse dos jogadores em jogos mais complexos e desafiadores, como é mencionado por Gee (2003). Dentro dessa categoria é destaque o jogo *Brain Academy*, o objetivo do jogo é “medir a massa cerebral do jogador” por meio de múltiplos minijogos, o jogo não dispõe de uma jogabilidade única, sempre alterando para aumentar a dificuldade, é interessante destacar que enquanto desafiador, *Brain Academy* ainda era um jogo com foco em entreter seus jogadores e não se classificava como um jogo educativo, já que esse tem uma categoria própria.

5.1 Videogames Educacionais

Bélli e Raventós (2008) trazem a definição videogame educacional em:

Embora anteriormente tenha sido usado apenas para jogos infantis, os jogos educativos são aqueles que **ensinam enquanto promovem diversão ou entretenimento**. Ao contrário de uma enciclopédia, ele tenta **entretêr enquanto memoriza conceitos ou informações**. (BÉLLI; RAVENTÓS, 2008, p. 170 - Tradução Própria).

Os videogames educacionais apresentam tanto semelhanças quanto diferenças em relação aos videogames tradicionais. Ambos têm como objetivo entreter e divertir o jogador, mas se distinguem em sua finalidade: enquanto os videogames convencionais são um passatempo, os educacionais visam ensinar. Esse propósito educativo deve estar refletido tanto na narrativa ou história do videogame quanto em seu design.

Embora os videogames educacionais constituam uma categoria própria dentro do universo dos jogos, eles ainda podem ser subdivididos em diferentes tipos dentro dessa categoria. Dondlinger (2007) divide os videogames educacionais em dois tipos: "*Edutainment*" e "Educativo" compartilham o objetivo de promover a educação para o jogador, mas utilizam metodologias distintas. Enquanto os videogames educativos focam em ensinar novos conhecimentos de maneira estruturada e intencional, os videogames de *edutainment* combinam entretenimento com a aplicação ou reforço de habilidades já conhecidas, tornando a experiência mais leve e divertida, sem a obrigação de apresentar conteúdos inéditos. Para um exemplo mais claro, consideramos um jogo que ensina matemática de maneira dinâmica, ele está claramente promovendo novos conhecimentos e, portanto, se enquadra como um jogo educativo. Agora, em um videogame do tipo *puzzle*, onde o jogador precisa resolver desafios usando habilidades cognitivas já adquiridas, o foco não está em ensinar algo novo, mas sim em reforçar um conhecimento existente para avançar de fase. Esse tipo de jogo se classifica como *edutainment*, pois combina entretenimento com a aplicação de habilidades cognitivas, mas sem o objetivo principal de ensinar conteúdos inéditos.

Apesar dos objetivos distintos, ambas as tipologias se enquadram na categoria de videogames educacionais e compartilham semelhanças importantes. Por exemplo, tanto os videogames educativos quanto os de *edutainment* precisam oferecer uma motivação, seja intrínseca ou extrínseca, para manter o interesse do jogador. Além disso, o uso de sistemas de recompensas e uma narrativa envolvente são fundamentais para que o jogo atinja seus objetivos, como destacado por Dondlinger (2007), garantindo que a experiência seja eficaz, divertida e educativa ao mesmo tempo.

No sentido de apresentar uma narrativa envolvente e recompensas, é possível utilizar os jogos "Animais em Extinção no Brasil" e "Corpo Humano", desenvolvidos pela Escola Games. O primeiro se trata de um videogame que trabalha as habilidades de álgebra com padrões numéricos e a disciplina de ciências, abordando o tema de animais e meio ambiente. O videogame tem um modelo de *puzzle*, que comumente é ligado a jogos do gênero *edutainment*, com imagens coloridas e chamativas, além de um enredo de passeio pela floresta. O segundo

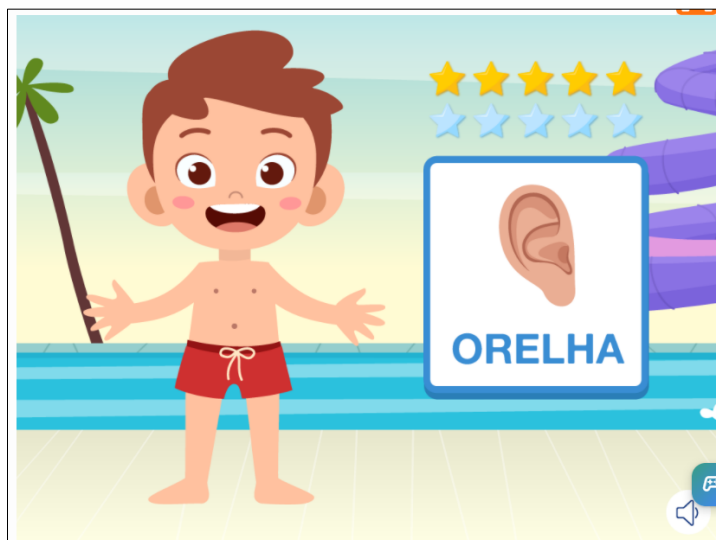
videogame também conta com uma narrativa que envolve um passeio, dessa vez um passeio por um parque aquático, neste videogame o jogador deve aprender a localizar, nomear e reconhecer a função das partes do seu corpo.

Figura 2 - “Animais em Extinção no Brasil”



Fonte: Escola Games

Figura 3 - “Corpo Humano”

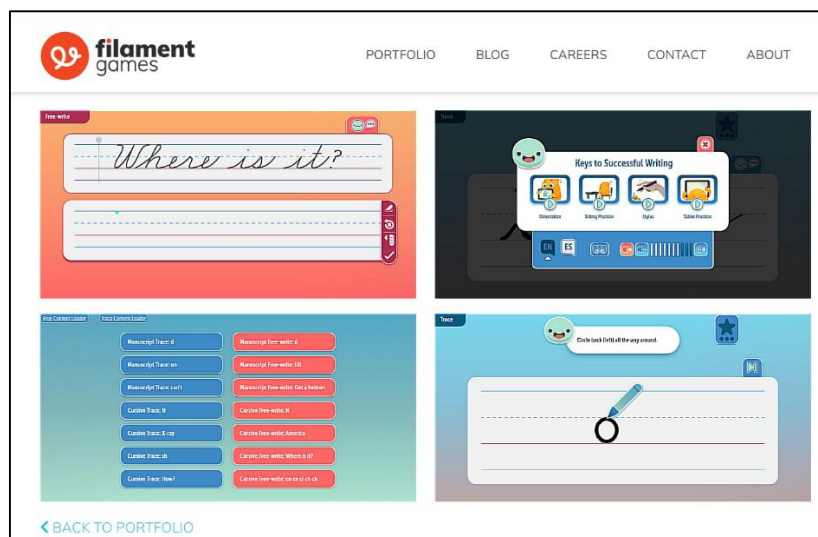


Fonte: Escola Games

Enquanto reconhecer o valor da narrativa para o envolvimento dos jogadores em videogames seja importante, também é importante reconhecer as tipologias de videogames educacionais anteriormente citadas. Para melhor exemplificar as diferenças entre *edutainment* e educativo foram analisados os videogames dos sites "*Filament Games*" e "*Escola Games*".

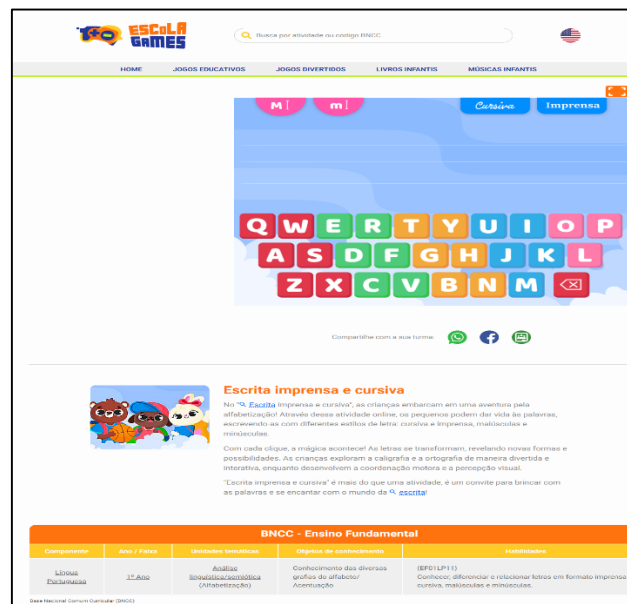
Os jogos de *edutainment* têm a função de reforçar conhecimentos previamente adquiridos, ou seja, praticar um conceito. O videogame "*Digital Handwriting*" da *Filament Games* é focado em ensinar os movimentos corretos e a ordem dos traços para formar letras, tanto em cursiva quanto em letra de forma. A ideia central do jogo é reforçar um aprendizado já adquirido, incentivando o jogador a praticar a escrita. Da mesma forma, o jogo "Escrita Impressa e Cursiva" do Escola Games compartilha essa proposta. Ambos têm como objetivo principal praticar a escrita e leitura dos jogadores, melhorando a caligrafia e promovendo a prática da letra cursiva, reforçando habilidades previamente aprendidas, logo são videogames que aplicam um design e narrativa do tipo *edutainment*.

Figura 4 - "Digital Handwriting"



Fonte: Filament Games

Figura 5 – “Escrita Impressa e Cursiva”



Fonte: Escola Games

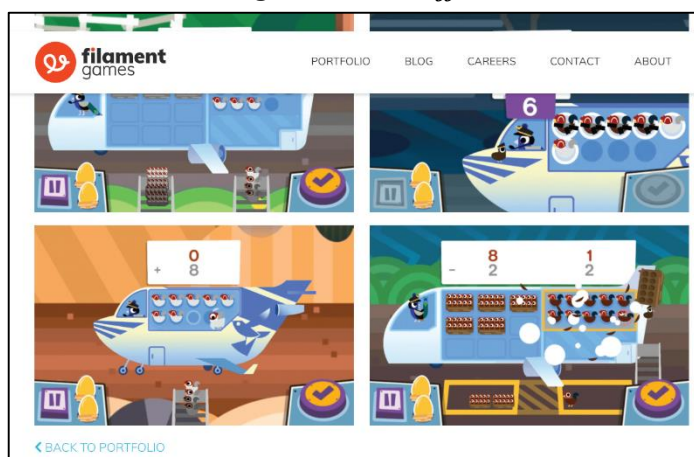
Já os videogames educativos, fazem parte da categoria de videogames educacionais que se propõem a ensinar um novo conceito e/ou tema de modo dinâmico. Os videogames “Galinheiro Divertido” do Escola Games e “take off!” do Filament Games, se propõem a ensinar adição e subtração para crianças. Os videogames realizam essa tarefa através de narrativas distintas. Um dos jogos tem como objetivo montar e gerenciar um galinheiro, utilizando adição e subtração, enquanto o outro se concentra em carregar um avião com animais, também baseado em adição e subtração. Considerando que a função desses jogos é ensinar um novo conceito para um público que ainda não aprendeu adição e subtração, ambos podem ser categorizados como educativos, pois têm como foco principal a introdução de novos conhecimentos.

Figura 6 – “Galinheiro Divertido”



Fonte: Escola Games

Figura 7 – “take off!”



Fonte: Filament Games

Vale destacar que, independentemente de os videogames educacionais serem classificados como *edutainment* ou educativos, seu objetivo principal é incentivar a aprendizagem por meio desses jogos. Embora autores como Gee (2003) e Sanford (2008), que abordam amplamente essa temática, não especifiquem o tipo de videogame em seus estudos, é possível adaptar suas pesquisas, desde os questionamentos até as conclusões, para o contexto dos videogames educacionais.

Gee (2003), por exemplo, destaca em seu trabalho como os videogames podem se tornar eficazes na educação, ao aplicar princípios de aprendizagem que muitas vezes são mais avançados do que os métodos tradicionais. Com base nisso, o autor reconhece o grande potencial dos videogames no contexto educacional.

Esse potencial é alcançado quando **videogames se propõem a criar um espaço onde os jogadores podem experimentar, errar e aprender com seus erros**, segundo Gee (2003). Esse último recorte, se adequa perfeitamente ao ambiente criado por videogames educacionais, pois dentro de videogames como “take off!” e “Galinheiro Divertido” é possível que o jogador, ou seja, o aluno pratique num ambiente que permita que ele erre enquanto o auxilia em modos de acertar, além de permitir que esse jogador acompanhe sua própria linha de raciocínio. Além de que videogames tendem a possibilitar e incentivar novos métodos de alfabetização, no sentido de uma alfabetização mais focada em tecnologias e multimídias.

Gee (2003) destaca que no mundo moderno, a alfabetização vai além da impressão, exigindo competência em diversos domínios semióticos, como imagens, sons e gestos. É a partir disso que podemos entender como os videogames educacionais apresentam novos tipos de alfabetização. Podemos destacar a alfabetização multimodal e visual.

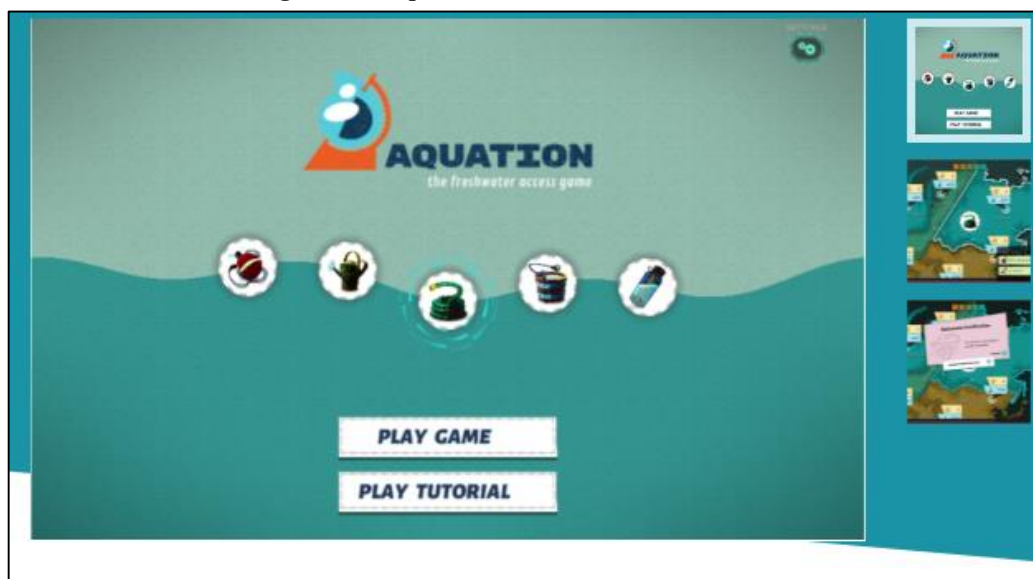
A **multimodal** é referente a textos multimodais, isto é, textos que misturam palavras e imagens, ou imagens e sons, a ideia é que textos multimodais são a combinação de dois modos. Isso vai além de imagens e palavras, multimodalidade abrange sons, música e até movimentos. Ao jogar videogames educacionais, é possível aprender a interpretar textos multimodais. Por exemplo, os jogos de escrita cursiva anteriormente citados, eles “forçam” o jogador a ouvir sons, enquanto realiza leitura e movimentos manuais, ou seja, os jogos educacionais incentivam que o jogador aprenda a interpretar todos esses estímulos de uma única vez.

A alfabetização **visual** é referente à capacidade de interpretar imagens. “Hoje, imagens, símbolos, gráficos, diagramas e outros elementos visuais têm grande relevância. Por exemplo, a habilidade de interpretar imagens em publicidade é uma forma de alfabetização visual” (Gee, 2003, p. 13). Atualmente, é essencial ser "alfabetizado visualmente" para compreender diferentes tipos de imagens e interpretar a mensagem, ideia ou intenção de quem as transmite. Esse tipo de alfabetização pode ser desenvolvido através de videogames educacionais, já que, em grande parte, esses jogos utilizam recursos visuais.

Sanford (2008) também discute o valor educativo dos videogames. Enquanto Gee (2003) enfatiza os novos métodos de alfabetização, Sanford (2008) trata de novas formas de ensino de maneira mais abrangente.

Os videogames “*Aquation: Freshwater Access Game*” e “Direito da Criança” são exemplos de educação mais abrangente que pode ser alcançada por meio de videogames educacionais. Os videogames trazem uma noção de conscientização em relação ao dia a dia que não necessariamente faz parte do currículo escolar, mas, que seria interessante de ser ensinado para crianças e adolescentes. Respectivamente, um aborda a conscientização da utilização e conservação de água, destacando estratégias utilizadas para tal finalidade, além de destacar a água como um bem valioso, o videogame também comenta sobre desigualdade econômica em certo nível, ao comentar da conservação de água em países mais pobres; o segundo trabalha a questão de respeito às diferenças sociais, culturais e históricas, além de oralidade. O videogame tem um modelo de perguntas e respostas, com uma pontuação como prêmio a cada resposta certa. Neste videogame o jogador é apresentado ao Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e a seus direitos como cidadão.

Figura 8 - “Aquatation: Freshwater Access Game”



Fonte: Filament Games

Figura 9 – “Direito da Criança”



Fonte: Escola Games

É interessante destacar que ambos os autores concordam que as novas gerações de crianças e jovens aprendem, socializam e se entretêm de maneiras distintas das gerações anteriores, utilizando meios modernos como os videogames. Nesse sentido, videogames educacionais se tornam muito mais interessantes para a educação bem como entretenimento de crianças e adolescentes. Essa ideia é defendida por Sanford (2008) em:

À medida que interagi com crianças e jovens em contextos de pesquisa e ensino, observei que ocorre um aprendizado sofisticado e complexo por meio de múltiplas formas de alfabetização e tipos de textos; concentrei-me especialmente nos **videogames como uma forma de alfabetização/entretenimento/socialização/aprendizado com a qual eles**

passam muito tempo interagindo. (SANFORD, 2008, p. 84 - Tradução própria)

Videogames educacionais desempenham um papel fundamental no desenvolvimento de diversas habilidades, além das habilidades desenvolvidas dentro do currículo tradicional. Sanford (2008), Bélli e Raventós (2007) e Gee (2003) exploram essas habilidades, abordando-as respectivamente, do interesse pela programação que os videogames podem despertar, do contato e compreensão das TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação) e, por fim, das habilidades sociais, que são estimuladas por meio da interação e cooperação dentro dos videogames.

Segundo Sanford (2008), não é possível classificar como educacionais apenas os videogames que ensinam algo diretamente na narrativa do jogo. O interesse pela construção, desenvolvimento e, de forma mais ampla, pela programação do jogo também é essencial para caracterizar esse gênero. O autor destaca que, durante seus estudos, observou como os jovens dedicavam horas ao desenvolvimento de videogames, com o objetivo de criar boas versões e socializar com seus colegas sobre o processo. Ou seja, além de ensinar as matérias no currículo, videogames educacionais trazem a atenção dos alunos para outros pontos, como destacado neste caso, para a programação.

Ainda com foco no interesse dos alunos em novas tecnologias, Bélli e Raventós (2008) destacam como videogames de modo geral trazem o interesse para essa área, no entanto, videogames educacionais podem uma porta de entrada crucial para crianças e jovens no universo das TICs. Através desses jogos, eles desenvolvem habilidades essenciais, como a familiarização, apreciação e domínio de novas tecnologias. Além de promoverem aprendizado, os videogames educacionais desempenham um papel fundamental na socialização dentro do mundo tecnológico, preparando os jovens para interagir com as ferramentas digitais que moldam o futuro.

A socialização nos ambientes de videogames educacionais é um aspecto importante, sendo principalmente discutido por Gee (2003). É enfatizado pelo autor que a socialização é constante e necessária para o funcionamento dessa tecnologia, assim como na educação. Gee (2003) também destaca que, ao ler ou pensar, nossas interpretações são influenciadas por interações com diferentes grupos sociais, como estudiosos e ativistas. Essa dinâmica social nos videogames educacionais contribui para o aprendizado dos jovens, ajudando a desenvolver habilidades e a compreender conceitos.

Com a ideia de **videogames educacionais** e as **bibliotecas escolares** já contextualizada, é interessante explorar como podem ser conectados.

Os videogames oferecem experiências interativas que estimulam o aprendizado, enquanto as bibliotecas servem como centros de conhecimento e pesquisa. Ao integrar videogames educacionais nas bibliotecas, cria-se um ambiente onde os alunos não apenas leem, mas também vivenciam temas de maneira prática, desenvolvendo habilidades críticas, de resolução de problemas e de colaboração. Essa sinergia pode transformar as bibliotecas em espaços dinâmicos que atendem às necessidades dos alunos na era digital, enriquecendo suas experiências de aprendizado e socialização.

6 Videogames nas bibliotecas escolares

Embora a introdução de videogames em bibliotecas escolares não seja considerada estritamente um ato de gamificação — que, segundo Kaap (2012), envolve o uso de mecânicas de jogos para engajar um público específico em uma ação —, a proposta apresentada neste trabalho, ou seja, o uso de videogames como ferramenta de ensino em bibliotecas escolares, baseia-se na essência da gamificação. De acordo com Silva e Gonçalves (2003), essa essência consiste na incorporação de jogos (digitais ou analógicos) em diversas áreas para envolver o público na realização de uma tarefa. Com essa compreensão da relação entre videogames e gamificação, torna-se possível entender como a implementação de videogames poderia funcionar em uma biblioteca escolar.

A implementação dos videogames educacionais em bibliotecas escolares buscaria adotar uma linguagem mais familiar aos alunos, que estão mais habituados a ambientes digitais. Isso seria uma maneira de tornar a aprendizagem mais dinâmica e interessante para os alunos, é desse modo que a gamificação e implementação estão relacionadas. Considerando que seria uma iniciativa que promove jogos (nesse caso, videogames educacionais) com o intuito de engajar os alunos em alguma atividade (nesse caso, o ensino/aprendizagem).

Hill (2016) destaca que, ao abrir espaço para videogames, o bibliotecário também promove um maior envolvimento da comunidade com a biblioteca. Isso reforça a importância de compreender que a implementação de videogames educacionais pode ser altamente benéfica para o ambiente escolar. Serpa (2014) também aborda os benefícios dos videogames em bibliotecas, afirmando que "[...] videogames podem proporcionar benefícios aos jogadores e que esses benefícios estão correlacionados com a missão das bibliotecas". Assim, com base nas afirmações de Hill (2016) e Serpa (2014), conclui-se que a implementação de videogames educacionais contribui para o cumprimento da missão da biblioteca escolar: fornecer acesso a materiais e informações de qualidade e atender aos interesses de sua comunidade.

Ao trabalhar com a implementação de videogames educacionais, é importante considerar o desenvolvimento de coleções, o planejamento das atividades e a divulgação do projeto. Segundo Hill (2016), ao completar essas etapas de forma eficaz, os videogames na biblioteca podem atrair a atenção de muitos estudantes da comunidade escolar, levando-os a retornar à biblioteca por razões além do uso dos videogames. Assim, além de promover a

aprendizagem, os videogames educacionais desempenham um papel fundamental no aumento do fluxo de alunos na biblioteca escolar, atraindo-os inicialmente pelo jogo, mas incentivando, com o tempo, visitas por outros motivos.

Além de entender como implementar os videogames educacionais no ambiente de uma biblioteca escolar, é fundamental reunir argumentos e ideias para defender essa prática. Como mencionado anteriormente, essa iniciativa costuma ser alvo de críticas devido a uma compreensão equivocada sobre o que deve ou não acontecer dentro de uma biblioteca, seja ela escolar ou de outro tipo. Nesse contexto, é interessante salientar as ideias de Buchanan e Elzen (2012), que não só defendem a utilização de videogames em bibliotecas como destacam o trabalho do bibliotecário em relação a essas tecnologias.

Primeiramente, Buchanan e Elzen (2012) apresentam que os videogames vão além do entretenimento, algo que vem sendo discutido no decorrer deste trabalho, constantemente destacado por Gee (2003) também. O argumento de Buchanan e Elzen (2012) baseia-se no fato de que os videogames promovem habilidades essenciais, como pensamento crítico, colaboração e resolução de problemas, que são relevantes para o aprendizado e o desenvolvimento dos usuários. Deste modo, é sim um objeto interessante para se ter em um ambiente escolar, mais especificamente, dentro de uma biblioteca escolar.

É essencial que a implementação de videogames educacionais siga uma lista de objetivos e diretrizes. Algumas das regras descritas por Hill (2016) são fundamentais para garantir o sucesso dessa implementação.

Na formação da coleção, como mencionado, é essencial que os videogames tenham caráter educativo, focando nas matérias e competências que a escola busca desenvolver. A participação do corpo docente é igualmente importante, pois a biblioteca escolar deve se alinhar às necessidades de sua comunidade para oferecer materiais relevantes. Dessa forma, o contato com os professores é fundamental na seleção dos videogames, assim como a colaboração com a gestão escolar, responsável por fornecer o financiamento necessário. Esse suporte pode incluir a compra de equipamentos para reproduzir os jogos, como computadores ou consoles, ou a aquisição de acesso a esses videogames, caso não estejam disponíveis gratuitamente, como ocorre com os jogos educativos do Escola Games.

Ao planejar as atividades com videogames educacionais na biblioteca, surge o conceito de gamificação. A ideia não é transformar as atividades em jogos, mas sim utilizar os jogos para aumentar o engajamento dos alunos, afastando-os do modelo tradicional de aulas descritivas e

teóricas. Esse ambiente permite que os estudantes apliquem conceitos aprendidos em sala de aula e explorem novos conteúdos em um espaço onde podem testar habilidades, cometer erros e aprender de forma mais dinâmica e envolvente. Silva e Gonçalves (2003) destacam que o uso de jogos no ensino deve ser complementar. Embora seja atrativo sair do modelo teórico e tornar o ensino mais dinâmico, os videogames não substituem completamente a prática tradicional; devem, sim, atuar como um complemento. Assim, as atividades precisam ser planejadas com essa perspectiva em mente. Para compreender a ideia de complementar o ensino tradicional e pensar em atividades a serem realizadas, é interessante considerar as palavras de Alvez, Minho e Diniz (2014):

[...] uma possibilidade de conectar a escola ao universo dos jovens com o foco na aprendizagem, por meio de práticas como sistemas de ranqueamento e fornecimento de recompensas. Mas, ao invés de focar nos efeitos tradicionais como notas, por exemplo, utilizam-se esses elementos alinhados com a mecânica dos jogos para promover experiências que envolvem emocionalmente e cognitivamente os alunos. (Alvez, Minho e Diniz, p. 83, 2014)

Além de planejar as atividades, Hill (2016) ressalta a importância de promover tanto as atividades quanto os materiais da biblioteca para que a implementação dos videogames educacionais seja bem-sucedida. A divulgação dos serviços da biblioteca pode ser feita de várias formas, e esse processo deve ser conduzido conforme o bibliotecário considerar mais adequado, utilizando seu conhecimento sobre a comunidade que atende. Isso pode ocorrer por meio de e-mails, cartazes, panfletos ou até mesmo por contato direto com os membros da comunidade.

Após reconhecer os benefícios da implementação de videogames em bibliotecas escolares, é importante entender como o bibliotecário deve se posicionar diante dessa "nova" tecnologia. Buchanan e Elzen (2012) destacam algumas funções e o papel dos bibliotecários em relação aos videogames educacionais, que podem ser complementados pelas diretrizes estabelecidas por Hill (2016) no processo de implementação.

Três relações principais do bibliotecário com sua comunidade e os videogames podem ser destacadas: acesso, motivação e orientação. Embora sejam expectativas básicas para um bibliotecário, esses tipos de relação precisam ser ajustados e adaptados conforme a tipologia e o contexto específico da biblioteca.

No aspecto do acesso, o bibliotecário deve garantir que alunos e professores possam utilizar os materiais disponíveis na biblioteca. No caso dos videogames, pode ser necessário adotar uma organização diferente em relação ao acesso a livros e revistas, pois o número de consoles e

computadores geralmente é mais limitado. Isso torna o acesso aos videogames menos sobre controle e mais sobre organização, com agendas e limites de tempo de uso previamente estabelecidos.

Em relação à motivação, é útil vincular essa ideia com as estratégias de divulgação mencionadas por Hill (2016). Buchanan e Elzen (2012) observam que, embora o bibliotecário não possa obrigar os usuários a frequentar a biblioteca, ele pode incentivá-los de maneira sutil. A motivação é essencial para despertar o interesse da comunidade nos videogames da biblioteca. Para isso, o bibliotecário deve conhecer bem o acervo de videogames e promover tanto suas qualidades educativas quanto seu valor de entretenimento.

Por fim, a orientação. Essa relação combina elementos de motivação e acesso. Como destacado por Buchanan e Elzen (2012), orientar significa conectar-se aos interesses e necessidades dos usuários, sugerindo materiais que ofereçam informações relevantes e proporcionem satisfação. Essa relação é uma fusão das outras duas, pois envolve tanto o conhecimento do público e o incentivo ao uso dos videogames educacionais quanto a organização e o auxílio no acesso a esses materiais.

Compreender o funcionamento dos videogames educacionais na biblioteca escolar, bem como o papel e a relação do bibliotecário com esses materiais, permite uma visão clara de como a implementação poderia ocorrer e dos benefícios que traria para a biblioteca escolar e para o processo educativo.

7 Considerações Finais

Os objetivos desse trabalho focaram em investigar, a partir da literatura da área, como a implementação de videogames educacionais poderiam ser vantajosos na educação, além de compreender suas contribuições para a biblioteca escolar.

Ao longo das leituras realizadas, das análises dos textos e dos questionamentos formulados, este trabalho buscou estabelecer conceitos fundamentais sobre biblioteca escolar e videogames educacionais, com o objetivo de responder a questão definida na formulação e descrição dos objetivos.

Inicialmente, buscou-se uma definição abrangente de biblioteca escolar, integrando conceitos da IFLA (2007) e de Roca (2010) sobre missão, espaço e função. A biblioteca escolar é descrita como um espaço de informação, inovação e apoio, que deve atender às necessidades de sua comunidade e colaborar com a instituição de ensino. Roca (2010) propõe duas dimensões da colaboração da biblioteca com a escola: a "Dimensão Física", que envolve o acervo e materiais, e a "Dimensão Educacional", que se relaciona com a interação e apoio à comunidade escolar. Caldin (2006) e Campello (2003) expandem esses conceitos, abordando a organização do acervo e a função educativa do bibliotecário, incluindo ações culturais, incentivo à leitura e desenvolvimento de habilidades de pesquisa.

Com base no conceito de biblioteca escolar estabelecido pela IFLA (2007) e nos conceitos integrados de Roca (2010), Caldin (2006) e Campello (2003), tornou-se possível definir o conceito de videogames educacionais e visualizar de forma mais concreta seu funcionamento no ambiente da biblioteca escolar. Observou-se que a inclusão de videogames pode fortalecer ambas as dimensões da biblioteca, diversificando o acervo e incentivando o interesse em atividades educativas e culturais, o que torna a biblioteca mais dinâmica e integrada ao desenvolvimento da comunidade escolar.

A partir disso, passou a se definir o videogame educacional, se propondo a diferenciá-lo do videogame comum. Foi apresentado um breve histórico dos videogames, explorando os primeiros jogos, como *OXO* (1952) e *Spacewar!* (1962); abordando os jogos dos anos 1970, com o lançamento de jogos como *Pong*, responsável pela popularização e ampla divulgação dos videogames; também abordando os jogos da década de 1980 onde houve a popularização

dos consoles domésticos, com o NES da Nintendo. Por fim, explorando a década de 1990, onde a indústria diversificou gêneros e gráficos, com jogos como *Doom* (FPS) e *Diablo* (RPG), ampliando o público e as possibilidades de aprendizado

É a partir dessa diversificação da indústria que passam a existir diversas tipologias de videogames, o que possibilita a criação de videogames educacionais. Esses que definidos por Bélli e Raventós (2008), buscam ensinar enquanto entretêm, dividindo-se em jogos que reforçam habilidades conhecidas (edutainment) e aqueles que introduzem novos conhecimentos (educativos). Autores como Gee (2003) e Sanford (2008) destacam que os videogames educacionais incentivam novas formas de alfabetização multimodal e visual, assim como interesse em programação e habilidades sociais.

Com a definição de videogames educacionais e bibliotecas escolares, torna-se evidente como esses dois elementos podem se complementar. A integração de videogames educacionais nas bibliotecas escolares cria um ambiente dinâmico e interativo que favorece o desenvolvimento de habilidades críticas e a colaboração entre os alunos.

A partir de ambas as definições, foi possível entender mais concretamente de que maneira a implementação de videogames educacionais em bibliotecas escolares seria benéfica. Entende-se que a implementação visa dinamizar o ensino, engajando os alunos com uma linguagem digital mais próxima da realidade deles. É interessante destacar que autores como Hill (2016) e Serpa (2014) defendem que os videogames educacionais ajudam na missão das bibliotecas de promover o acesso à informação e o envolvimento da comunidade.

No entanto, para uma implementação eficaz, é necessário desenvolver coleções, planejar atividades e promover o projeto. A participação dos professores e o suporte financeiro são essenciais para alinhar os jogos às necessidades educacionais. Além disso, o bibliotecário desempenha papel crucial, garantindo o acesso, motivando o uso dos jogos e orientando os alunos de forma a complementar o aprendizado tradicional.

A inserção de videogames educacionais em bibliotecas escolares é benéfica por dinamizar o ambiente e envolver os alunos através de uma linguagem digital com a qual estão familiarizados. Essa integração fortalece as duas dimensões da biblioteca — física e educacional — ao diversificar o acervo e incentivar o interesse em atividades educativas e culturais, tornando a biblioteca mais interativa e alinhada com o desenvolvimento da comunidade escolar. Assim, é possível afirmar, com base na literatura e na análise dos textos,

que o uso de videogames educacionais é vantajoso tanto para a biblioteca escolar quanto para o ambiente escolar em geral.

Referências

- ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria et al.(Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p. 74-97.
- ANATER, Maria na. **O impacto dos Videogames na sociedade**. 2023. Disponível em: <https://jornalcomunicacao.ufpr.br/o-impacto-dos-videogames-na-sociedade/#>. Acesso em: 07 abr. 2024.
- BELLI, Simone; RAVENTÓS, Cristian López. Breve história de los videojuegos. **Athenea Digital**. Revista de pensamiento e investigación social, n. 14, p. 159-179, 2008.
- BUCHANAN, Kym; ELZEN, Angela M. Vanden. Beyond a fad: Why video games should be part of 21st century libraries. **Education Libraries**, v. 35, p. 15-33, 2012.
- CALDIN, Clarice Fortkamp. Reflexões acerca do papel do bibliotecário de biblioteca escolar. **Revista ACB**, v. 10, n. 2, p. 163–168, 2006. Disponível em: <https://revista.acbsc.org.br/racb/article/view/431>. Acesso em: 16 ago. 2024
- CAMPELLO, Bernadete. **A função educativa da biblioteca escolar no Brasil: perspectivas para seu aperfeiçoamento**. Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação, v. 5, p. 1-29, 2003.
- CUNHA, Murilo Bastos da. **Construindo o futuro: a biblioteca universitária brasileira em 2010**. Ci. Inf., Brasília, DF, v. 29, n. 1, p. 71-89, jan./abr. 2000.
- DONDLINGER, Mary Jo. Educational video game design: A review of the literature. **Journal of applied educational technology**, v. 4, n. 1, p. 21-31, 2007.
- GEE, James Paul. **What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003. 236 p. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/220686314_What_Video_Games_Have_to_Teach_Us_About_Learning_and_Literacy. Acesso em: 07 abr. 2024.
- GIL, Antônio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. São Paulo: Atlas, 1999.
- HILL, Christa. Play on: The use of games in libraries. *The Christian Librarian*, v. 59, n. 1, p. 6, 2016.
- IFLA *school library manifesto: the school library in teaching and learning for all*. 2007. Disponível em: https://archive.ifla.org/VII/s11/pubs/SchoolLibraryGuidelines-pt_BR.pdf. Acesso em: 21 abr. 2023.
- KAAP, K. M. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2012.

ROCA, Glória Durban. **La biblioteca escolar, hoy**. Un recurso estatégico para el centro. Barcelona: Editorial Graó de IRIF. 2010

SANFORD, Kathy. Videogames in the library?: what is the world coming to? *School Libraries Worldwide*, v. 14, n. 2, p. 83-88, July 2008.

SERPA, Flaiane de Souza. ***Tem lugar para videogame aí na sua biblioteca?***. Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Silva Caxias de Souza. 2014. 89 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação (FABICO), Porto Alegre, 2014. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/112195>. Acesso em: 26 maio 2023

SILVA, Mariana Brieze da; GONÇALVES, Renata Braz. A biblioteca escolar no modo Play: incentivando a gamificação através das mecânicas de jogos. *Biblionline*, [s. l.], v. 19, ed. 1, 7 jul. 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/biblio/article/view/66235>. Acesso em: 7 nov. 2024.

SOUSA, Margarida Maria de. ***A função educativa do bibliotecário no século XXI: desafios para sua formação e atuação***. 2014. Tese (Doutorado em Cultura e Informação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. doi:10.11606/T.27.2014.tde-20102014-111350. Acesso em: 25 jun. 2024.

UNESP. Faculdade de Filosofia e Ciências - Câmpus de Marília (Marília). **Linhas de pesquisa do DCI**. 2024. Disponível em: <https://www.marilia.unesp.br/#!/graduacao/cursos/biblioteconomia/linhas-de-pesquisa/>. Acesso em: 07 abr. 2024.

VIEIRA, Ricardo Quintão. “Videogames na biblioteca?!”: relato de experiência em um Centro Universitário paulista. *Senac.DOC: revista de informação e conhecimento*, v. 1, n. 1, p. 82-91, 2014. Disponível em: <https://senacdoci.emnuvens.com.br/doc/article/view/10>. Acesso em: 27 mar. 2023

