

Linha de pesquisa: Informação, Memória e Sociedade

**INCENTIVO A LEITURA: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO NA
BIBLIOTECA ESCOLAR TEMPO DE DESPERTAR**

CPF: 090.891.729-55

RESUMO

O presente projeto apresenta a utilização da gamificação como ferramenta de incentivo a leitura na biblioteca do colégio Tempo de Despertar. A gamificação que tem como caracterização ser um mecanismo de jogos em ambientes de não jogos pode auxiliar como ferramenta motivadora aplicada ao contexto da biblioteca escolar, com o intuito de engajar os estudantes na construção e na busca pelo conhecimento, e ao mesmo tempo, aproximar a unidade de informação ao seu público-alvo. Tem como objetivo evidenciar a gamificação no desenvolvimento de ações no âmbito da biblioteca escolar, bem como analisar a sua contribuição na atração de novos usuários. Identificar o que é gamificação, sua conceituação, mecânicas de jogos, função motivadora e sua aplicação em bibliotecas escolares. A metodologia a ser utilizada é a análise qualitativa, visando um aprofundamento do tema ancorado na pesquisa exploratória das bibliografias a respeito da gamificação no contexto educacional. Destaca o papel da biblioteca escolar na formação do leitor e a função educativa do bibliotecário no processo de ensino-aprendizagem. Informa a respeito da importância de uma biblioteca escolar atuante em parceria com os professores de forma a otimizar esses espaços. Busca na gamificação uma opção na construção de atividades inseridas na biblioteca escolar contextualizando exemplos para a sua utilização e aponta um modelo dos passos a serem seguidos para a sua implementação.

Palavras-chave: Biblioteca-escolar. Gamificação. Incentivo a leitura.

1 PROBLEMA DE PESQUISA

A Gamificação pode auxiliar no processo de incentivo à leitura e na Formação de Leitores e dentro da biblioteca escolar do colégio Tempo de Despertar?

2 OBJETIVOS

Objetivo Geral:

Este projeto tem como objetivo geral, evidenciar a Gamificação no desenvolvimento de ações no âmbito do Incentivo a Leitura da biblioteca escolar Tempo de Despertar.

Objetivos Específicos:

- a) Compreender a utilização da Gamificação enquanto instrumento do processo de incentivo a leitura dentro das Bibliotecas escolares;
- b) Fomentar as discussões a respeito da gamificação junto ao processo de ensino – aprendizagem.
- c) Oferecer subsídios para comprovar a possibilidade da utilização da gamificação na formação do leitor e no incentivo à leitura.
- d) Avaliar o serviço de gamificação.

3 JUSTIFICATIVA

Uma importante etapa da vida do estudante é o contato com a biblioteca escolar, é através do incentivo a leitura nos anos iniciais e posteriormente no ensino médio e fundamental que serão construídos os hábitos de leitura. O incentivo a leitura é uma forma pedagógica de inserir o estudante no mundo literário, e se faz necessário métodos e profissionais qualificados para tal, desde os livros interativos no berçário até os clássicos nos últimos anos do ensino médio.

Hoje com uma gama de produtos de interatividades fornecidos pela Internet, como: Redes sociais, Youtube, Netflix, Instagram e Jogos, a ida a biblioteca escolar tornasse algo cada vez mais rara entre os jovens estudantes, e por sua vez o incentivo a leitura também.

A interatividade “bombardeia” de diversas formas

seus usuários, com vários estímulos, do vídeo aos jogos, tornando a disputa com a leitura algo desigual.

As bibliotecas escolares por sua vez, sofrem por fazerem parte deste contexto, se encontram muitas vezes obsoletas, distantes das práticas pedagógicas, e muitas vezes separadas das salas de aula, um grave erro que deriva da inadequação destes espaços do conhecimento no ambiente escolar. Através disto, se faz necessário a criação de uma “ponte” entre a educação e a biblioteconomia, entendendo que não se pode desvincular a unidade de informação da escola.

O manifesto da UNESCO de 1999 destaca tal importância:

Está comprovado que quando os bibliotecários e os professores trabalham em conjunto, os estudantes alcançam níveis mais elevados de literacia, leitura, aprendizagem, resolução de problemas e competências no domínio das tecnologias de informação e comunicação. (MANIFESTO IFLA/UNESCO, 1999, p.1).

Verifica-se que as bibliotecas escolares estão isoladas, tanto no tocante a escola quanto aos estudantes que não enxergam na biblioteca um ambiente atrativo.

Dessa forma este estudo vislumbrou na gamificação, inserção de mecânicas de jogos em ambientes de não jogos, uma ferramenta motivadora capaz de engajar os usuários na construção do conhecimento e aproximá-los da unidade de informação.

A pesquisa ainda vai de encontro a motivações pessoais do pesquisador, que é um fã de jogos MMORPG, Card Games, MOBA, e suas aplicações para a construção

4 REFERENCIAL TEÓRICO

Com objetivo de fundamentar os temas que serão abordados na pesquisa e possibilitar sua execução, o referencial teórico deste trabalho abordará: Gamificação, a gamificação na biblioteca escolar, o bibliotecário educador e o incentivo à leitura por meio da gamificação.

O QUE É GAMIFICAÇÃO?

Gamificação é um conceito emergente utilizado para designar qualquer atividade que se aproprie das mecânicas de jogos em ambientes de não-jogos. Alguns exemplos de gamificação: quando um professor distribui estrelinha para um aluno por bom comportamento e quando recebemos bônus por usar o serviço de uma empresa ou quando participamos de um Quiz de perguntas, isso é gamificação. Estes são exemplos simples apenas para situar o leitor da sua aplicação, buscando aproximar o termo a sua conceituação (SENA, 2017, p.15).

Dito isto, notasse que a gamificação parte de uma ideia que já é praticada há muito tempo, que é a inserção de jogos nas mais variadas áreas sociais.

Para tanto, gamificação não deve ser confundida com jogos sérios, que são jogos criados exclusivamente com a finalidade de ensinar e assimilar um conteúdo específico, pois na gamificação as mecânicas de jogos (pontuação, feedback, premiação, etc.) são utilizadas como aspectos motivacionais para emular os mesmos resultados obtidos com o jogo. A gamificação pode abranger diversas áreas e coletar os mais diversos resultados, muito utilizada hoje em ambientes empresárias para treinamento e feedback.

Estudiosos indicam que o conceito de gamificação é muito mais antigo do que se imagina. A Cracker Jack, uma marca de biscoitos, começou a dar brinquedos na caixa de seus biscoitos vendidos, esta prática vem sendo repetida por empresas das mais variadas tipologias (MONSANI, 2016. p.2).

O conceito de Gamificação surge pela primeira vez em 1980, Richard Bartle um renomado designer de jogos e pesquisador da Universidade de Essex, localizada na Inglaterra, trabalhou em um projeto chamado MUD1, que foi um dos

primeiros jogos *Massive Multiplayer Online* (MMO). O objetivo de Bartle neste projeto foi trabalhar em uma plataforma colaborativa e transformá-la em jogo. Apesar da utilização do termo Gamificação na época, hoje esse termo não se aplica ao conceito de gamificação atual, que consiste em transformar ambientes de não-jogos em jogos, para atender uma determinada demanda (MONSANI, 2016, p.5).

Já segundo Nelson (2012) aponta:

Existiram dois movimentos que foram os precursores da gamificação, um deles ocorreu na União Soviética no início do século XX, conhecido como “competição socialista”. Esta iniciativa procurava substituir as motivações monetárias advindas das relações de trabalho capitalistas por uma motivação intrínseca dos trabalhadores. Esta motivação seria despertada por meio da competição entre diferentes grupos de trabalhos e prêmios, tais como a medalha da Ordem da Bandeira Vermelha do Trabalho (NELSON, 2012.p.)

O conceito de gamificação como conhecemos hoje, aplicado nos diversos contextos e nas diversas camadas sociais e empresariais, surge realmente em 2010.

Foi em 2010 que o termo gamificação ganhou força, sendo amplamente aceito e debatido dentro das comunidades de designers de jogos e atingindo a grande mídia, principalmente, por meio de palestras que influenciaram o olhar das pessoas para a forma de encarar os jogos. Tal como a apresentação de Jesse Schell na D.I.C.E. Conference, em que ele aponta que em nosso futuro, o cotidiano seria repleto de elementos de games, os quais seriam utilizados pelas grandes empresas para fidelizar e levantar dados para traçar o perfil dos seus consumidores.

Para Vianna (2013 p.15) que explana sobre o conceito de gamificação :

A gamificação (do original em inglês gamification) corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico (VIANNA et al., 2013, p.15).

Para Alves, L.,Minho e Diniz (2014, p. 77), “A gamificação é a construção de modelos, sistemas ou modo de produção com foco nas pessoas, tendo como premissa a lógica dos games” .

Para Kapp (2014 apud ALVES, 2015, p. 26) “gamificação é a utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas”.

Alves (2015, p.30) observa que “o gamification ‘ouve’ o que os games têm para nos ensinar, aprende a partir do design dos games e a partir da psicologia, gestão, marketing e economia”. Finalmente, gamification, reconhece o poder da diversão.

Observando o conceito e aplicabilidade da gamificação, a biblioteca escolar seria um ambiente propício e rica apropriação deste conceito, tendo em vista o seu público-alvo e o momento em que os jogos vivem.

Se tratando de biblioteca escolar de uma forma bastante simplificada, podemos entender a gamificação como um processo educacional que adota as mecânicas e as dinâmicas dos jogos com o objetivo de resolver situações problema ou atingir algum objetivo. Na educação tem um grande potencial, pois possibilita o engajamento dos alunos através de uma prática em consonância com a sua vivência na era digital, despertando o interesse, aumentando a participação, desenvolvendo a criatividade e a autonomia e promovendo diálogo para a resolução de situações- problema (MULLHER, 2017).

Entende-se que gamificação não consiste no uso de jogos prontos nas práticas de sala de aula, mas sim no uso de situações envolvidas em diferentes jogos, tais como as missões e desafios, para o desenvolvimento da aprendizagem.

Levando em conta o desejo de proporcionar aos alunos uma leitura genuinamente literária, trabalhando com a mediação e a construção de sentidos e o uso de uma metodologia atual e adequada aos estudantes desta geração digital, surgiu a proposta de aliar gamificação e literatura em um único projeto.

5.METODOLOGIA

Segundo Raupp e Beuren (2003), as tipologias de pesquisas utilizadas para a construção do trabalho científico em ciências sociais podem ser agrupadas em três categorias: quanto aos objetivos, quanto à abordagem do problema e quanto aos procedimentos. Este projeto optou por usar essas tipologias de pesquisas por entender que esses delineamentos são suficientes para a compreensão do estudo.

A pesquisa, quanto aos objetivos, foi realizada de forma exploratória com base na busca de referenciais teóricos existentes a respeito do tema gamificação e sua prática na educação, vinculando este estudo a sua inserção em bibliotecas escolares, especialmente no tocante ao processo de ensino-aprendizagem e ao incentivo à leitura. Entende-se que a pesquisa exploratória vai “proporcionar maior familiaridade com o problema” (GIL, 2008), já que a gamificação em biblioteca escolar é um tema pouco conhecido.

Para Raupp e Beuren (2003, p. 80):

[...] a caracterização do estudo como pesquisa exploratória normalmente ocorre quando há pouco conhecimento sobre a temática a ser abordada. Por meio do estudo exploratório, busca-se conhecer com maior profundidade o assunto, de modo a torná-lo mais claro ou construir questões importantes para a condução da pesquisa.

O estudo, quanto à abordagem do problema, irá utilizar da abordagem qualitativa, já que não visa quantificar o problema. A abordagem qualitativa, enquanto exercício de pesquisa, não se apresenta como uma proposta rigidamente estruturada, ela permite que a imaginação e a criatividade levem os investigadores a propor trabalhos que explorem novos enfoques.

Nesse sentido, acreditamos que a pesquisa documental representa uma forma que pode se revestir de um caráter inovador, trazendo contribuições importantes no estudo de alguns temas. Além disso, os documentos normalmente

são considerados importantes fontes de dados para outros tipos de estudos qualitativos, merecendo, portanto, atenção especial (GODOY, 1995, p.21).

Ainda segundo Godoy (1995) a pesquisa qualitativa tem caráter descritivo, e por isso a escrita ocupa papel central nessa abordagem.

6. CRONOGRAMA

Atividades/Semestre	2020.1 jul-dez.	2020.2 fev-jun.	2020.1 jul-dez.	2021.2 fev-jul.
Cumprimento das disciplinas obrigatórias				
Pesquisa na Biblioteca escolar Tempo de Despertar				
Organização do material impresso				
Análise do material impresso				
Leituras gerais e específicas				
Elaboração da dissertação				
Exame de qualificação				
Defesa Dissertação				

7 .REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras um guia completo: do conceito a prática**. São Paulo:DVS editora, 2015.

ALVES, L. R.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M.V.C. **Gamificação: diálogos com a educação**. In: FADEL, Luciane [et. al.] Gamificação na Educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

GIL, Roberto Lima. **Tipos de Pesquisa**. 2008. Disponível em: <<http://wp.ufpel.edu.br/ecb/files/2009/09/Tipos-de-Pesquisa.pdf>>. Acesso em: 30 set. 2018.

GODOY, Arilda Schmidt. **Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades**. RAE - Revista de Administração de Empresas, São Paulo, v. 35, n. 3, p. 20-29, 1995.

Manifesto da Biblioteca Escolar da IFLA/UNESCO. Disponível em:<<https://www.ifla.org/files/assets/school-libraries-resource-centers/publications/school-library-manifesto-pt.pdf>> Acesso em : 10 de fev.2019.

MONSANI, Diego. **Educação de usuários utilizando a gamificação**: pesquisa-ação em uma biblioteca do instituto federal Catarinense. 2016. 228 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Gestão de Unidades de Informação, Centro de Ciências Humanas e da Educação, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2016. Disponível em: <http://www.faed.udesc.br/arquivos/id_submenu/2121/educacao_de_usuarios_utilizando_a_gamificacao_diego_monsanicf.pdf>. Acesso em: 09 jan. 2019.

MÜLLER, Carolina. **Leitura Literária: uma experiência gamificada**. Informática na Educação: teoria & prática, Porto Alegre, v. 20, n. 3, p. 31-48, set./dez. 2017.

NELSON, M. J. **Soviet and American precursors to the gamification of work.**

Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference on - MindTrek '12, Tampere, p. 23, 2012. Disponível em:

<[http://www.kmjn.org/publications/Gamification_MT12.p df](http://www.kmjn.org/publications/Gamification_MT12.pdf)> Acesso em: 03 fev. 2019.

RAUPP, Fabiano Maury; BEUREN, Ilse Maria. Metodologia da pesquisa aplicável às ciências sociais. In: BEUREN, Ilse Maria. **Como elaborar trabalhos monográficos em contabilidade.** São Paulo: Atlas, 2003. Cap. 3. p. 76-97. Disponível em:

<http://www.geocities.ws/cienciascontabeisfecea/estagio/Cap_3_Como_Elaborar.pdf>. Acesso em: 30 2et.. 2018.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. Gamification, Inc.: **como reinventar empresas a partir de jogos.** MJV Press: Rio de Janeiro, 2013.