



## Gamificação e competência em informação: modelo de design de gamificação e propostas de atividades para bibliotecas escolares

### *Gamification and information literacy: gamification design model and activity proposals for school libraries*

Mayara Shelley Pascoal Vale 

Mestra em Ciência da Informação  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Brasil  
mayara.pascoal.065@ufrn.edu.br

Nancy Sánchez-Tarragó 

Doutora em Documentação e Informação Científica  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Brasil  
nancy.sanchez@ufrn.br

#### Resumo

A competência em informação constitui uma competência transversal para a identificação de necessidades informacionais, busca, análise, síntese, avaliação crítica e uso ético da informação em contextos acadêmicos, sociais e digitais. Seu desenvolvimento no contexto escolar exige metodologias que considerem a diversidade dos perfis dos estudantes, incluindo diferentes níveis etários, interesses e repertórios, bem como as limitações de recursos e a complexidade dos conteúdos abordados; nesse cenário, destacam-se as metodologias ativas, como a gamificação. Apesar da existência de diferentes modelos de gamificação, a literatura brasileira ainda carece de propostas voltadas especificamente para bibliotecas escolares, o que dificulta o desenvolvimento de práticas pedagógicas capazes de articular, de modo estruturado, elementos de jogos, mediação bibliotecária e objetivos educacionais relacionados à Competência em Informação. Este estudo objetiva apresentar o “Modelo de design de gamificação para o desenvolvimento da Competência em Informação”, construído por meio de pesquisa exploratória e aplicada que envolveu revisão bibliográfica, análise comparativa de frameworks/modelos de design e desenvolvimento de atividades gamificadas. O modelo organiza mecânicas, dinâmicas, estéticas, narrativa e elementos pedagógicos em uma estrutura modular adaptada às demandas informacionais e curriculares das bibliotecas escolares. Para ilustrar sua aplicação, apresentam-se duas atividades gamificadas derivadas da proposta: Ache os Livros Perdidos e Cards 7 Maravilhas do Mundo Moderno. Os resultados indicam que o modelo constitui uma ferramenta metodológica clara, flexível e replicável, contribuindo para suprir lacuna teórico-metodológica e ampliar o repertório de abordagens pedagógicas possíveis nas bibliotecas escolares.

**Palavras-chave:** biblioteca escolar; gamificação; competência em informação; design de gamificação; metodologias ativas.

#### Abstract

*Information literacy constitutes a transversal competence for identifying informational needs, searching, analyzing, synthesizing, critically evaluating, and ethically using information across academic, social, and digital contexts. Its development in school environments requires methodologies that consider the diversity of student profiles, including different age levels, interests,*



doi: [10.28998/cirev.2026v13e20346](https://doi.org/10.28998/cirev.2026v13e20346)

Este artigo está licenciado sob uma [Licença Creative Commons 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Submetido em: 04/12/2025

Aceito em: 31/01/2026

Publicado em: 31/01/2026

*and repertoires, as well as resource constraints and the complexity of the contents involved; in this scenario, active learning approaches such as gamification stand out. Despite the existence of gamification models, the Brazilian literature still lacks proposals specifically oriented toward school libraries, which hinders the development of pedagogical practices capable of structurally articulating game elements, library mediation, and educational objectives related to Information Literacy. This study aims to present the “Gamification Design Model for the Development of Information Literacy,” constructed through exploratory and applied research involving a literature review, comparative analysis of game/gamification design frameworks and models, and the development of gamified activities. The model organizes mechanics, dynamics, aesthetics, narrative, and pedagogical elements into a modular structure adapted to the informational and curricular demands of school libraries. To illustrate its application, two gamified activities deriving from the model are presented: Find the Lost Books and Seven Wonders of the Modern World Cards. The results indicate that the model constitutes a clear, flexible, and replicable methodological tool that helps address a theoretical-methodological gap and expands the repertoire of possible pedagogical approaches in school libraries.*

**Keywords:** school library; gamification; information literacy; gamification design; active learning.

## 1 INTRODUÇÃO

Na conjuntura tecnológica, social e cultural contemporânea, a informação e o conhecimento assumem papéis centrais como agentes de transformação da realidade. As novas formas de obter, comunicar e distribuir informação intensificam a necessidade de aprendizagem contínua, que se torna um requisito vital para a participação plena no mundo atual. Pozo (2004), ao discutir a sociedade da aprendizagem, destaca que aprender é simultaneamente uma exigência social crescente e uma via indispensável para o desenvolvimento pessoal, cultural e econômico.

Diante desse cenário, as experiências pedagógicas tradicionais e conteudistas, descritas por Paulo Freire (1987) como educação bancária, revelam-se insuficientes para atender às demandas cognitivas impostas pelas múltiplas fontes informacionais e pelos ambientes complexos em que os sujeitos navegam. Surge, assim, a necessidade de desenvolver competências que permitam selecionar, analisar, avaliar, interpretar e manusear informações de modo crítico e autônomo, possibilitando assim, a tomada de decisões fundamentadas e a participação ativa na sociedade. Esse conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes configura a competência em informação (CoInfo).

Nesse contexto, a competência em informação deve ser fomentada em ambientes educativos capazes de oferecer acesso amplo a fontes, recursos e orientação especializada. A Biblioteca Escolar (BE) se destaca como esse espaço, funcionando como o primeiro contato de muitos sujeitos com ambientes estruturados de informação. Com um profissional qualificado para mediar o processo de ensino-informacional, a BE possui a missão de auxiliar no desenvolvimento de habilidades necessárias para que os alunos compreendam, utilizem e produzam informação em múltiplos formatos. O Manifesto da IFLA/UNESCO para a Biblioteca Escolar (1999) reforça essa perspectiva ao definir a BE como um espaço de aprendizagem físico e digital que favorece a leitura, a pesquisa, o pensamento crítico e a criatividade, conduzindo os estudantes da informação ao conhecimento. Seu propósito central é formar indivíduos letrados em informação que atuem de maneira ética e responsável na sociedade (IFLA/UNESCO, 1999).

Furtado (2013) acrescenta que, sendo o principal sistema de informação da escola, a BE deve assumir o compromisso de desenvolver habilidades informacionais e digitais da

comunidade escolar, especialmente dos alunos, que necessitam aprender a interpretar documentos em múltiplos formatos, expressar ideias, participar de processos decisórios e produzir informação.

Promover a Colnfo, entretanto, demanda metodologias que considerem os diferentes níveis etários, os interesses dos estudantes, as limitações de recursos e a complexidade dos conteúdos envolvidos. A gamificação desponta como uma possibilidade promissora, uma vez que utiliza elementos dos jogos para motivar indivíduos na realização de atividades, engajando-os de maneira lúdica e significativa (Busarello; Ulbricht; Fadel, 2014). Entendida como o uso de designs e mecânicas de jogos para promover comportamentos desejáveis (Burke, 2012; Deterding, 2011 *et al.*; Vianna *et al.*, 2013), a gamificação tem sido adotada em ambientes educacionais como metodologia ativa de aprendizagem, em resposta à insuficiência do ensino tradicional diante das transformações sociais, culturais e tecnológicas. As metodologias ativas propõem que os estudantes ocupem posição de protagonismo no processo de ensino-aprendizagem, favorecendo uma postura crítica, reflexiva e participativa (Diesel; Baldez; Martins, 2017).

Apesar desse potencial, ainda são escassos os estudos e aplicações em bibliotecas, e especificamente em bibliotecas escolares. Também não foram identificados *frameworks* ou modelos de design específicos para o contexto da biblioteca escolar ou para o desenvolvimento da competência em informação. Essa lacuna metodológica fundamenta a necessidade de um modelo adaptado às práticas bibliotecárias escolares, o que motiva a presente proposta. Assim, o estudo tem como objetivo propor um **Modelo de Gamificação para o desenvolvimento da Competência em Informação** em bibliotecas escolares. Também, busca apresentar modelagens de atividades gamificadas apropriadas para o contexto da biblioteca escolar, criadas a partir do modelo de design proposto.

A pesquisa justifica-se por contribuir para o fomento da Colnfo em bibliotecas escolares e para a ainda restrita literatura que discute a aplicação da gamificação como metodologia ativa nesses ambientes. Trata-se de uma proposta inovadora com possibilidades de aplicação em diversos ambientes bibliotecários.

Este artigo organiza-se da seguinte forma: após esta introdução, a seção 2 apresenta a revisão de literatura, contemplando competência em informação na biblioteca escolar e gamificação nesse ambiente, assim como *frameworks* e/ou modelos de gamificação existentes. A seção 3 descreve os procedimentos metodológicos. A seção 4 reúne os resultados, apresentando tanto o modelo proposto quanto as atividades gamificadas. Por fim, a seção 5 apresenta as considerações finais.

## 2 COMPETÊNCIA EM INFORMAÇÃO E GAMIFICAÇÃO NA BIBLIOTECA ESCOLAR

A competência em informação, segundo o *Presidential Committee on Information Literacy da American Library Association* (1989), corresponde ao conjunto de capacidades que permitem aos indivíduos desenvolver habilidades para localizar, avaliar e utilizar a informação de forma eficaz, além de reconhecer sua própria necessidade informacional. Complementarmente, Dudziak (2003, p. 28) entende a Colnfo como um “processo contínuo de internalização de fundamentos conceituais, atitudinais e de habilidades” que possibilitam a interação permanente com o universo informacional e sua dinâmica.

Desde sua formulação, diferentes termos correlatos foram usados como aproximações ou enfoques específicos da Colnfo, como *information literacy*, *library skills*,

*bibliographic instruction*, *digital literacy* e *media literacy*. Conforme discutido por Bawden (2001), tais termos podem ser interpretados como perspectivas que destacam focos particulares, por exemplo, a competência em biblioteca (*library skills*) e a competência digital (*digital literacy*). A produção brasileira recente tem avançado para uma compreensão mais crítica da relação sujeito-informação, deslocando o foco técnico-operacional da ColInfo para dimensões sociais, éticas e políticas do uso da informação. Os estudos de Vitorino e Piantola (2011) e Orelo (2013) são centrais nesse movimento ao proporem as quatro dimensões da ColInfo: técnica, estética, ética e política, que também orientam esta pesquisa.

Nesse contexto, a ColInfo torna-se fundamental para que indivíduos lidem com um ecossistema informacional cada vez mais complexo. Como observa Albagli (2007), o acesso à tecnologia não implica acesso à informação ou ao conhecimento, o que reforça a importância de desenvolver habilidades que permitam compreender criticamente conteúdos, contextos e finalidades informacionais. Assim, ao ser entendida como processo formativo contínuo (Delors *et al.*, 1996), a ColInfo contribui para que as pessoas se tornem protagonistas de suas aprendizagens e de suas escolhas na sociedade. Para Kuhlthau (2002, p. 10), essas competências configuram “conhecimentos, habilidades e atitudes necessários para viver e conviver na Sociedade da Informação”.

A biblioteca escolar constitui um ambiente privilegiado para o desenvolvimento da ColInfo, pois articula recursos informacionais, práticas pedagógicas e mediação profissional. Inserida no cotidiano da escola como espaço de aprendizagem e investigação, ela possibilita que os estudantes mobilizem conhecimentos, habilidades e atitudes necessárias para localizar, selecionar, avaliar e utilizar informações em diferentes suportes e contextos. Esse papel formativo dialoga diretamente com as competências gerais previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018), que orientam a educação básica ao enfatizar tanto o “saber” quanto o “saber fazer”, entendidos como a capacidade de aplicar conhecimentos de forma crítica, criativa e contextualizada.

Nesse sentido, a ColInfo pode integrar-se às diretrizes da BNCC ao oferecer um caminho eficaz para desenvolver habilidades essenciais à aprendizagem significativa, à autonomia intelectual e ao exercício da cidadania. Nesse cenário, a biblioteca escolar tem o potencial de atuar como espaço estratégico ao disponibilizar diversidade de fontes, oportunidades de exploração e mediação qualificada e o bibliotecário como mediador entre o currículo, os estudantes e as fontes de informação (Almeida Júnior, 2006). Do mesmo modo, a cooperação entre bibliotecário e professores pode transformar a biblioteca em extensão ativa do ambiente educativo, fortalecendo processos de aprendizagem e promovendo usos mais críticos e reflexivos da informação (Farias; Vitorino, 2009).

## 2.1 Gamificação na biblioteca escolar

A gamificação tem sido conceituada como o uso de designs e elementos de jogos para transformar ou desenvolver novos comportamentos de forma divertida e motivadora em contextos não lúdicos (Burke, 2012; Deterding *et al.*, 2011; Vianna *et al.*, 2013). Diferentemente de um jogo, entendido como uma atividade estruturada com regras, objetivos explícitos e mecânicas de jogabilidade voltadas à satisfação do desejo humano de alcançar metas, a gamificação apropria-se de elementos característicos dos jogos sem exigir, necessariamente, ferramentas sofisticadas ou a criação de um jogo completo.

Tanto em jogos quanto em práticas gamificadas, o engajamento decorre da motivação para superar desafios e atingir metas, gerando prazer, senso de progresso e percepção de competência (Busarello; Ulbricht; Fadel, 2014). Para Garriss, Ahlers e Driskell (2002 *apud* Ortiz-Colón; Jordán; Agreda, 2018), a motivação manifesta-se na escolha de se comprometer com uma atividade e na intensidade e persistência do esforço investido nela.

Nesse contexto, Busarello (2016) caracteriza a gamificação como uma estratégia de aprendizagem que incorpora modos de pensar e elementos próprios dos jogos, como metas, regras, *feedback*, desafios, narrativas, recompensas e estímulos sensoriais. A combinação entre mecânicas (que orientam as ações), dinâmicas (que emergem da interação) e estéticas (emoções vivenciadas) contribui para criar experiências significativas, despertando curiosidade, favorecendo o envolvimento e ampliando as oportunidades de construção do conhecimento. Assim, ao promover um ambiente que estimula a exploração e o aprendizado imersivo, a gamificação integra motivações intrínsecas e extrínsecas e incentiva comportamentos desejados no processo educativo.

Em ambientes educacionais, incluindo bibliotecas, essa abordagem tem potencial para modificar percepções e fortalecer o engajamento, contribuindo para flexibilizar a imagem tradicionalmente formal desses espaços (Cativelli; Monsani; Juliani, 2016). A relação entre Colnfo e gamificação torna-se teoricamente consistente quando se reconhece a gamificação como parte das metodologias ativas, que deslocam o estudante de uma posição receptiva para um papel protagonista, estimulando autonomia, investigação, tomada de decisão e reflexão (Diesel; Baldez; Martins, 2017). Tais princípios convergem com os processos de aprendizagem da Colnfo, entendida como um percurso contínuo que envolve identificar necessidades informacionais, buscar, selecionar, avaliar e usar a informação (Dudziak, 2003; Kuhlthau, 2002).

Elementos gamificados, como desafios progressivos, *feedback* imediato, resolução de problemas e exploração investigativa, correspondem diretamente às etapas do processo informacional. Ao participar de atividades que exigem percorrer pistas, filtrar informações, justificar escolhas ou tomar decisões, o estudante poderia vivenciar, de modo ativo, as dimensões técnica, ética, estética e política da Colnfo.

No que se refere às aplicações práticas, a produção científica brasileira sobre gamificação e bibliotecas ainda é limitada. Um levantamento realizado na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações, na Base de Dados Referenciais de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação - BRAPCI, na Dimensions e no Oasisbr identificou apenas 16 documentos pertinentes ao tema (cinco dissertações, seis trabalhos de conclusão de curso, três artigos e três trabalhos de evento), publicados entre 2016 e 2024. Dentre esses, seis abordam especificamente a biblioteca escolar (Carneiro, 2023; Mendes, 2023; Pessoa, 2019; Sena, 2017; Santos, 2019; Vale, 2023; Vale; Sánchez-Tarragó, 2024).

Em linhas gerais, as iniciativas concentram-se em dois eixos principais: incentivo e promoção da leitura e desenvolvimento da Colnfo. Entre os exemplos estão as propostas de Pessoa (2019), como Livro Ultrassegredo, Caça ao Tesouro Literário e Termômetro da Leitura, estruturadas com desafios e narrativas que estimulam a participação ativa. Mendes (2023) apresenta atividades gamificadas utilizando plataformas digitais como Kahoot e Educaplay, incluindo um guia prático que descreve objetivos, etapas, recursos e procedimentos de avaliação inspirado no roteiro de Costa (2021). Não foram encontradas outras pesquisas que utilizassem ou propusessem roteiros operacionais ou modelos de design de gamificação

aplicados ao contexto de bibliotecas escolares, o que reforça a lacuna abordada neste estudo.

## 2.2 Modelos de design de gamificação: fundamentos teóricos para a proposta

A construção de atividades gamificadas requer mais do que a seleção intuitiva de elementos de jogos; exige fundamentação em modelos e *frameworks* capazes de orientar decisões pedagógicas, estéticas e funcionais. A literatura, nacional e internacional, apresenta diversas abordagens conceituais que estruturam experiências gamificadas, variando em nível de detalhamento, foco e forma de articulação entre objetivos, mecânicas, dinâmicas e elementos. No entanto, a maioria desses modelos foi concebida para contextos amplos (corporativos, digitais ou relacionados ao design de jogos), o que gera limitações quando se trata de aplicá-los ao ambiente específico da biblioteca escolar, que envolve articulação curricular, mediação bibliotecária, restrições de recursos e diferentes faixas etárias. Nesta subseção, revisam-se os modelos mais influentes e discute-se sua pertinência, bem como suas insuficiências, para orientar o Modelo de design de Gamificação para o desenvolvimento da Competência em Informação estruturado neste estudo.

Entre os *frameworks* mais amplamente reconhecidos está o MDA (*Mechanics–Dynamics–Aesthetics*), desenvolvido por Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004). Originalmente concebido como um modelo formal de análise e design de jogos, o MDA organiza o processo criativo em três camadas interdependentes: mecânicas (regras e componentes), dinâmicas (comportamentos que emergem da interação) e estéticas (as experiências desejadas, como desafio, descoberta ou colaboração) (Figura 1).

**Figura 1. Relação entre jogador, mecânicas, dinâmicas e estéticas**



Fonte: Elaborada pelas autoras (2025) a partir das concepções do MDA.

Embora amplamente adotado em projetos de gamificação, o modelo MDA tem seu foco orientado ao design de jogos digitais e não contempla, por si só, necessidades

pedagógicas, nem os processos de mediação típicos da biblioteca escolar. Ainda assim, sua contribuição permanece importante ao permitir relacionar decisões de design às experiências que se deseja promover.

Outro modelo difundido é o Octalysis, de Chou (2014), que organiza o engajamento em oito motores motivacionais, combinando impulsos intrínsecos e extrínsecos relacionados a propósito, criatividade, conquista, imprevisibilidade, entre outros. Sua relevância para o contexto educacional está em demonstrar que o engajamento não depende exclusivamente de recompensas externas, mas da mobilização de motivações profundas, essenciais para aprendizagens significativas. Contudo, trata-se de um modelo amplo, pouco orientado a estruturas curriculares ou habilidades informacionais específicas.

Também merece destaque o framework 6D, de Werbach e Hunter (2012), voltado à aplicação da gamificação em contextos formativos e organizacionais. O modelo orienta o designer por meio de seis etapas (objetivos, comportamentos, perfil dos usuários, ciclos, elementos e implementação), oferecendo um processo linear útil para o planejamento. Apesar disso, assim como os modelos anteriores, apresenta caráter genérico e não contempla as particularidades pedagógicas da biblioteca escolar, como a integração com o currículo, a diversidade etária e o papel do bibliotecário como mediador da aprendizagem.

No cenário brasileiro, Vianna *et al.* (2013) apresentam um roteiro de oito etapas que funciona como guia prático para o design de gamificação: compreensão do problema, identificação do público, definição da missão, geração de ideias, especificação das mecânicas, prototipação, implementação e avaliação. Esse roteiro traduz conceitos gerais em procedimentos concretos e aproxima o processo de design das realidades educacionais. Ainda assim, não incorpora dimensões próprias da ColInfo, nem prevê as especificidades do trabalho bibliotecário e do espaço da BE.

Outra contribuição relevante é o conjunto de pilares da “game educação”, de Dickmann (2021), organizado em meta, dinâmica, mecânica, elementos e necessidade pedagógica. Sua principal força é colocar a intencionalidade educativa como eixo central do design, aspecto fundamental para ambientes de aprendizagem. Entretanto, por ser altamente flexível, requer elevado domínio teórico por parte do designer, o que pode dificultar sua aplicação direta na rotina da biblioteca escolar.

Por fim, o Roteiro para Criação de Jogo Sérioso ou Gamificação, de Dantas *et al.* (2022), apresenta uma estrutura visual que organiza o processo de design desde a necessidade pedagógica até a definição dos elementos de jogo. Esse roteiro contempla campos específicos para meta, dinâmica, mecânica, componentes, conflito, cooperação, competição, estratégia, estética, narrativa, recursos, níveis, score, recompensas e feedback. Sua abordagem em formato de *canvas* facilita a compreensão e reduz a necessidade de conhecimentos técnicos prévios, tornando-o útil para ambientes educacionais com baixa disponibilidade de recursos. Ainda assim, o roteiro foi concebido para contextos amplos, e não contempla dimensões específicas da ColInfo ou particularidades da biblioteca escolar.

Diante dessas limitações — insuficiência dos modelos genéricos, ausência de foco pedagógico explícito e falta de integração com as especificidades da biblioteca escolar — torna-se necessária a adaptação e reorganização de elementos dos *frameworks*/modelos existentes. Este estudo, portanto, sintetiza os aportes mais relevantes dos modelos apresentados e os rearticula para criar um Modelo de Gamificação para o desenvolvimento da Competência em Informação, alinhado ao currículo escolar, aos processos de mediação e às características materiais e etárias das bibliotecas escolares brasileiras.

#### 4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A presente pesquisa caracteriza-se como exploratória e aplicada, articulando o mapeamento conceitual sobre gamificação em bibliotecas escolares à proposição de um modelo próprio de design de atividades gamificadas voltadas ao desenvolvimento da Competência em Informação. A abordagem exploratória permitiu identificar conceitos, práticas e lacunas na literatura especializada, oferecendo sustentação para a etapa aplicada. Pesquisas desse tipo possibilitam aprofundar e esclarecer temas ainda pouco investigados, fornecendo bases para propostas inovadoras em campos emergentes, como o uso da gamificação em ambientes informacionais educativos.

A pesquisa bibliográfica constituiu o núcleo da investigação teórico-metodológica. As buscas foram realizadas nas bases BRAPCI, Oasisbr, Dimensions e a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, selecionadas por sua relevância na área de Biblioteconomia e Ciência da Informação e pela abrangência nacional e internacional. Utilizaram-se os termos “biblioteca escolar”, “gamificação” e “competência em informação”, com filtros de idioma (português, inglês e espanhol) e recorte temporal de 2012 a 2024, período marcado pela consolidação da gamificação no campo educacional. Foram incluídos artigos, capítulos de livros, monografias, dissertações e trabalhos de eventos que abordavam metodologias, práticas ou modelos de gamificação aplicados a contextos educacionais ou informacionais; trabalhos sobre jogos educativos sem conexão explícita com gamificação foram excluídos. A análise do material consistiu em leitura exploratória e analítica, voltada à identificação de iniciativas práticas de implementação, assim como de modelos de design.

Com base nesse levantamento, iniciou-se a etapa aplicada voltada à elaboração de um modelo próprio para o design de atividades gamificadas em bibliotecas escolares. Entre os referenciais identificados, três conjuntos teóricos foram selecionados por sua relevância metodológica:

- a) o Roteiro para criação de Gamificação ou Jogo Sérioso (Dantas *et al.*, 2022), pela clareza estrutural e pela centralidade atribuída à necessidade pedagógica;
- b) as oito etapas de implementação de Vianna *et al.* (2013), pela organização sequencial e pela aplicabilidade prática em ambientes educacionais;
- c) os pilares da gameeducação de Dickmann (2021), pela ênfase na intencionalidade educativa e na articulação entre meta, dinâmica, mecânica e elementos.

Os elementos desses referenciais foram analisados comparativamente segundo três critérios: (1) aderência ao contexto da biblioteca escolar (mediação bibliotecária, integração curricular, limitação de recursos, diversidade de faixas etárias); (2) capacidade de orientar decisões pedagógicas, e não apenas estruturais; (3) potencial de modularidade e síntese, fator necessário para viabilizar sua aplicação prática por bibliotecários.

Após a análise de suas características e limitações para o contexto da biblioteca escolar, foi desenvolvido um modelo que se inspira visualmente no Roteiro para criação de Gamificação ou Jogo Sérioso de Dantas *et al.* (2022), mas reorganiza, de forma modular, os elementos de gamificação segundo a lógica Mecânicas–Dinâmicas–Estéticas (MDA), facilitando a compreensão da relação entre regras, comportamentos esperados e experiências desejadas.

Além disso, incorpora campos específicos para alinhamento pedagógico, permitindo registrar:



- a) a necessidade educacional vinculada ao currículo;
- b) as Competências da Base Nacional Comum Curricular mobilizadas pela atividade;
- c) as Competências em Informação específicas (Competência em Biblioteca e Competência Digital, entre outras), classificadas conforme foco da atividade;
- d) os objetivos pedagógicos da escola, segundo o Projeto Político Pedagógico (PPP) e/ou Currículo.

Essa integração entre design de jogos, habilidades informacionais e diretrizes curriculares constitui o diferencial metodológico do modelo proposto.

Para exemplificar sua aplicabilidade, o modelo foi utilizado para elaborar duas atividades gamificadas voltadas ao desenvolvimento da ColInfo na biblioteca escolar: *Ache os Livros Perdidos*, centrada em Competência em Biblioteca; e *Cards 7 Maravilhas do Mundo Moderno*, focada em Competência Digital.

As duas atividades gamificadas (*Ache os Livros Perdidos* e *Cards: 7 Maravilhas do Mundo Moderno*) são adequadas para o desenvolvimento da ColInfo no Ensino Fundamental Anos Finais porque dialogam com as capacidades cognitivas próprias do estágio Operatório Formal, no qual os estudantes passam a elaborar hipóteses, abstrair conceitos e analisar informações com maior complexidade (Piaget, 1999). Nesse período, torna-se possível trabalhar habilidades previstas por autores como ALA (2001), Bawden (2001), Doyle (1992), Shapiro e Hughes (1996) e Tomaél *et al.* (2001), que envolvem compreender como a informação é organizada, identificar diferentes tipos de fontes, reconhecer necessidades informacionais, navegar em sistemas, formular estratégias de busca e avaliar criticamente conteúdos.

*Ache os Livros Perdidos* favorece especialmente o domínio de conhecimentos próprios da Competência em Biblioteca, como entender a organização sistemática do acervo, localizar livros autonomamente, interpretar notações e reconhecer o papel da biblioteca e do bibliotecário. Já *Cards: 7 Maravilhas do Mundo Moderno* mobiliza competências digitais ao requerer que os estudantes escolham fontes adequadas, utilizem palavras-chave e sinônimos, comparem resultados de busca e apliquem critérios de confiabilidade de informações em ambiente digital. Assim, cada atividade ativa dimensões complementares da Competência em Informação (organização, busca, avaliação e uso) de modo progressivo, contextualizado e adequado ao nível de desenvolvimento intelectual dos estudantes, justificando sua pertinência pedagógica para bibliotecas escolares.

A descrição analítica do Modelo e das atividades encontra-se na seção de resultados, onde se discute sua estrutura, fundamentos e potencial pedagógico. A etapa de Testagem não foi incluída neste estudo.

## 5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O Modelo de Design de Gamificação para o desenvolvimento da Competência em Informação (Figura 2) constitui o principal resultado desta pesquisa e foi elaborado a partir da articulação entre o Roteiro para criação de Gamificação ou Jogo Sérioso de Dantas *et al.* (2022) e os princípios estruturantes do framework MDA. A combinação desses aportes permitiu construir uma ferramenta de planejamento capaz de responder às lacunas identificadas na literatura brasileira, especialmente no que se refere à ausência de modelos

que integrem, simultaneamente, fundamentos pedagógicos, necessidades curriculares da escola básica e especificidades da biblioteca escolar como ambiente de aprendizagem.

O modelo está organizado em seis blocos modulares, concebidos para orientar o processo de design de forma sistemática e flexível. O primeiro bloco (Contexto do Jogador) reúne informações essenciais para fundamentar pedagogicamente a gamificação: definição do público-alvo, identificação das necessidades educacionais, seleção das competências em informação a serem desenvolvidas e mapeamento das competências gerais e específicas da BNCC que se relacionam com a atividade. Esse bloco foi incorporado para suprir uma lacuna recorrente nos modelos genéricos de gamificação, que raramente consideram a integração entre design, currículo e mediação informacional em bibliotecas escolares.

**Figura 2 - Modelo de design de gamificação para o desenvolvimento da Competência em Informação**

Modelo de Design de Gamificação para o desenvolvimento da Competência em Informação			
<b>CONTEXTO DO JOGADOR:</b> Descreve o público e a necessidade pedagógica			
Nome da Gamificação:	Categoria: <input type="checkbox"/> Analógica <input type="checkbox"/> Digital	Classificação: (ex. cards, fichas, etc)	
Faixa Etária:	Nível Escolar:		
Necessidade Pedagógica / Objetivo Educacional:	Objetivo PPP / Currículo: (Relação com o currículo escolar)		
Competências em Informação a Desenvolver: <input type="checkbox"/> Competência em bibliotecas <input type="checkbox"/> Competência digital <input type="checkbox"/> Outras Detalhar:	Competências Base Nacional Comum Curricular: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 8		
<b>MECÂNICAS:</b> Elementos estruturais e observáveis da gamificação			
Meta do jogo (o que os jogadores devem alcançar para "vencer" ou completar a atividade):			
Regras do Jogo:			
Elementos de Mecânica (selecionar e detalhar): <input type="checkbox"/> Pontos <input type="checkbox"/> Recursos <input type="checkbox"/> Níveis / Progressão <input type="checkbox"/> Escassos <input type="checkbox"/> Tempo / Cronômetro <input type="checkbox"/> Cartas / Itens / Materiais <input type="checkbox"/> Ranking <input type="checkbox"/> Outros: <input type="checkbox"/> Missões / Tarefas      Detalhar:		Recompensas (Selecionar e detalhar): <input type="checkbox"/> Intrínsecas (ex. progresso, curiosidade, autonomia) <input type="checkbox"/> Extrínsecas (ex. pontos, medalhas, ranking) <input type="checkbox"/> Simbólicas (ex. badges, títulos, avatares) <input type="checkbox"/> Funcionais (ex. benefícios, pistas, poderes) <input type="checkbox"/> Sociais (ex. reconhecimento, liderança, impacto coletivo) Detalhar:	
Feedback (tipo e frequência) (ex.: imediato, a cada fase, automático, verbal, visual):	Tempo de Aplicação (ex. quando / duração / frequência):	Divulgação (forma de divulgação da atividade):	
Recursos e Materiais Necessários:			
<b>DINÂMICAS:</b> Comportamentos e interações emergentes gerados pelas mecânicas.			
Competição / Cooperação: <input type="checkbox"/> Competição <input type="checkbox"/> Cooperação Justifique:		Conflitos Mecânicos (ex. restrições, rivalidades, escassez, desafios):	
Estratégias Esperadas (comportamentos emergentes) (ex.: dividir tarefas, negociar, explorar pistas, priorizar missões):		Interações Sociais (ex.: equipes, trocas, ajuda, rivalidade saudável):	
<b>ESTÉTICAS:</b> Experiências e emoções desejadas no jogador			
Estéticas-Alvo (escolher 2-4):		Como as dinâmicas geram essas estéticas? (Descreva a conexão D → E: 1-2 frases)	
<input type="checkbox"/> Desafio <input type="checkbox"/> Descoberta <input type="checkbox"/> Curiosidade <input type="checkbox"/> Satisfação <input type="checkbox"/> Exploração <input type="checkbox"/> Divergência / Surpresa <input type="checkbox"/> Competência (sentir-se capaz) <input type="checkbox"/> Pertencimento <input type="checkbox"/> Outras: <input type="checkbox"/> Engajamento      Detalhar:			
<b>NARRATIVA E AMBIENTAÇÃO:</b> História, tema ou metáfora que contextualiza as mecânicas.			
Narrativa / História:		Papel da Narrativa no Jogo (ex.: motivar, contextualizar missões, integrar recompensas):	
<b>TESTE DA GAMIFICAÇÃO (OPCIONAL / RECOMENDADO):</b> Avaliação prévia com pequena amostra.			
Procedimento de Teste: (ex.: 3-5 alunos; registrar dúvidas; medir satisfação)		Indicadores de Avaliação: <input type="checkbox"/> Engajamento <input type="checkbox"/> Clareza das Regras <input type="checkbox"/> Dificuldade Adequada <input type="checkbox"/> Satisfação <input type="checkbox"/> Aprendizagem percebida <input type="checkbox"/> Outro:	
Observações e Ajustes Necessários:			

Fonte: Elaborada pelas autoras (2025)

O segundo bloco, Mecânicas, organiza os elementos estruturantes da gamificação (metas, regras, níveis, progressão, recompensas e feedback). A estrutura segue o princípio do *M* do MDA, permitindo ao designer estruturar as ações possíveis e as condições de avanço. Nesse bloco, também foi inserida a categoria de divulgação, de forma a ressaltar a necessidade de publicidade prévia da atividade. Na sequência, o bloco Dinâmicas descreve os comportamentos emergentes esperados a partir das mecânicas, como cooperação, competição, conflitos produtivos, estratégias e interações sociais, compondo o *D* do MDA. O quarto bloco, Estéticas, corresponde ao *A* do MDA e contempla as experiências e emoções que a atividade deve provocar nos participantes, tais como curiosidade, descoberta,

pertencimento, engajamento e satisfação, que são dimensões essenciais para promover aprendizagem significativa e motivação intrínseca.

O bloco Narrativa, quinto módulo, contextualiza a proposta por meio de histórias, temas ou metáforas que podem ser utilizadas para conectar as mecânicas ao universo simbólico do estudante. Esse componente foi mantido como módulo próprio por sua relevância pedagógica, especialmente no ensino fundamental, onde a narrativa desempenha papel decisivo na criação de vínculos e no engajamento cognitivo e afetivo.

Por fim, o modelo apresenta um sexto bloco destinado ao Teste da Gamificação, que, embora opcional, é altamente recomendado. Ele permite prever procedimentos de validação, mecanismos de coleta de feedback e indicadores para ajustes futuros, garantindo caráter iterativo ao design. Para além das etapas obrigatórias, o modelo também reserva espaços para observações e adaptações durante a implementação, reforçando seu potencial de uso contínuo e reflexivo pelo bibliotecário escolar.

Ao reunir campos de preenchimento livre, caixas de seleção e instruções orientadoras, o modelo funciona como um *canvas* de design pedagógico aplicado à Competência em Informação. Sua principal inovação reside na combinação entre: (a) princípios estruturais da gamificação; (b) procedimentos operacionais de design e (c) alinhamento explícito com as competências da BNCC e com o papel pedagógico da biblioteca escolar. Com isso, o modelo busca preencher a lacuna metodológica identificada no levantamento bibliográfico e oferecer aos profissionais bibliotecários um instrumento acessível, consistente e adaptável a diferentes realidades educacionais.

A seguir, a próxima subseção apresenta o processo de concepção e os resultados da elaboração das atividades gamificadas desenvolvidas a partir do Modelo de Design de Gamificação para o desenvolvimento da Competência em Informação. O foco recai sobre a análise das decisões de design, do alinhamento às dimensões da CoInfo e das conexões com o currículo escolar e com o papel formativo da biblioteca. A etapa de aplicação empírica não integra este estudo e será objeto de investigação futura.

### **5.1 Considerações gerais sobre o design das atividades**

A utilização do Modelo de Design de Gamificação para o desenvolvimento da Competência em Informação permitiu transformar princípios teóricos da gamificação, organizados segundo Mecânicas, Dinâmicas, Estéticas, Narrativa e Contexto do Jogador, em diretrizes operacionais para a criação de atividades adequadas ao ambiente da biblioteca escolar. Três princípios orientaram o processo de design:

- Alinhamento à Competência em Informação, considerando suas dimensões biblioteca e digital;
- Compatibilidade com o contexto pedagógico da biblioteca escolar, incluindo recursos disponíveis, faixa etária e práticas de mediação;
- Coerência com o currículo, com ênfase na integração entre competências da BNCC e objetivos formativos da biblioteca.

A partir desses princípios, o modelo auxiliou na definição da categoria das atividades (analógicas), do tipo de material utilizado (fichas ou cartas), das metas, das narrativas e das estratégias de engajamento. O bloco “Contexto do Jogador” desempenhou papel essencial

ao exigir identificação das necessidades educacionais e das competências em informação específicas, reforçando a articulação entre design gamificado e objetivos curriculares. Nesta seção serão feitas as descrições relacionadas às atividades.

### **Atividade 1 – Ache os Livros Perdidos**

O processo de concepção da atividade *Ache os Livros Perdidos* foi guiado pelo modelo de design e estruturado a partir das especificidades do módulo “Contexto do Jogador”, que contempla estudantes de 11 a 14 anos, do Ensino Fundamental Anos Finais, com a necessidade pedagógica de compreender o funcionamento da organização do conhecimento na biblioteca. Esse enquadramento permitiu selecionar competências específicas da Competência em Biblioteca, articuladas às competências gerais da BNCC (especialmente a competência 2, relacionada ao pensamento crítico e à utilização de diferentes linguagens).

- **Mecânicas**

A meta definida (localizar autonomamente dois livros “perdidos”) orientou a seleção das mecânicas básicas, incluindo regras restritivas (máximo de três tentativas), validação obrigatória pelo bibliotecário e proibição de recolocar livros na estante. Tais regras aproximam o jogo de práticas reais da biblioteca e reforçam comportamentos adequados de uso do acervo.

Foram incorporados elementos funcionais de recompensa (prolongamento do prazo de empréstimo), além de um ranking, que introduz progressão e competição entre grupos. O uso de tempo como regulador da atividade contribui para adicionar desafio e urgência.

- **Dinâmicas**

As mecânicas geram dinâmicas de cooperação interna (entre colegas do mesmo grupo) e competição externa (entre grupos), incentivando colaboração imediata e tomada de decisão sob restrições. Dinâmicas de exploração emergem quando os estudantes precisam interpretar pistas, relacionar assuntos às notações da Classificação Decimal de Dewey (CDD) e navegar entre quadros informativos e estantes.

- **Estéticas**

As dinâmicas foram desenhadas para produzir emoções relacionadas com os desafios, exploração, engajamento, competência e satisfação. Tais experiências são essenciais para criar uma familiaridade emocional positiva com a biblioteca e apoiar o desenvolvimento da competência informacional em sua dimensão prática.

- **Narrativa**

Foi criada uma história associada a Zila Mamede, poeta e bibliotecária pioneira no estado do Rio Grande do Norte, que cumpre a função de contextualizar a missão, atribuir significado cultural à experiência e engajar os estudantes por meio do mistério e da valorização do acervo. A narrativa fortalece a identidade da biblioteca escolar e humaniza o processo de busca.

## Atividade 2 – Cards 7 Maravilhas do Mundo Moderno

A concepção da atividade *Cards 7 Maravilhas do Mundo Moderno* partiu do mapeamento do “Contexto do Jogador”, caracterizando estudantes de 11 a 14 anos, com possibilidade de ampliação ao Ensino Médio, que necessitam compreender estratégias de busca e avaliação de informação em ambientes digitais. Essa definição permitiu selecionar competências associadas à Competência em Informação Digital, alinhadas às competências 1, 5 e 7 da BNCC.

- **Mecânicas**

A meta central (completar a coleção de sete cards) estrutura a atividade como processo contínuo ao longo de duas semanas letivas. As regras incluem a obrigatoriedade de buscar cards exclusivamente na biblioteca e a vinculação entre tipo de atividade escolar e quantidade de cards concedidos.

As mecânicas enfatizam ranking (exposição dos primeiros colocados), missões/tarefas progressivas, recompensas extrínsecas e sociais (visibilidade no mural, coleção completa), controle de tempo, e impossibilidade de troca de cards.

- **Dinâmicas**

As mecânicas produzem dinâmicas de avanço gradual, expectativa, leve competição individual ou entre turmas, e cooperação em atividades coletivas, como seminários. A repetição de idas à biblioteca cria uma dinâmica de frequência, fortalecendo a percepção da biblioteca como espaço de apoio e não apenas como local de consulta eventual.

- **Estéticas**

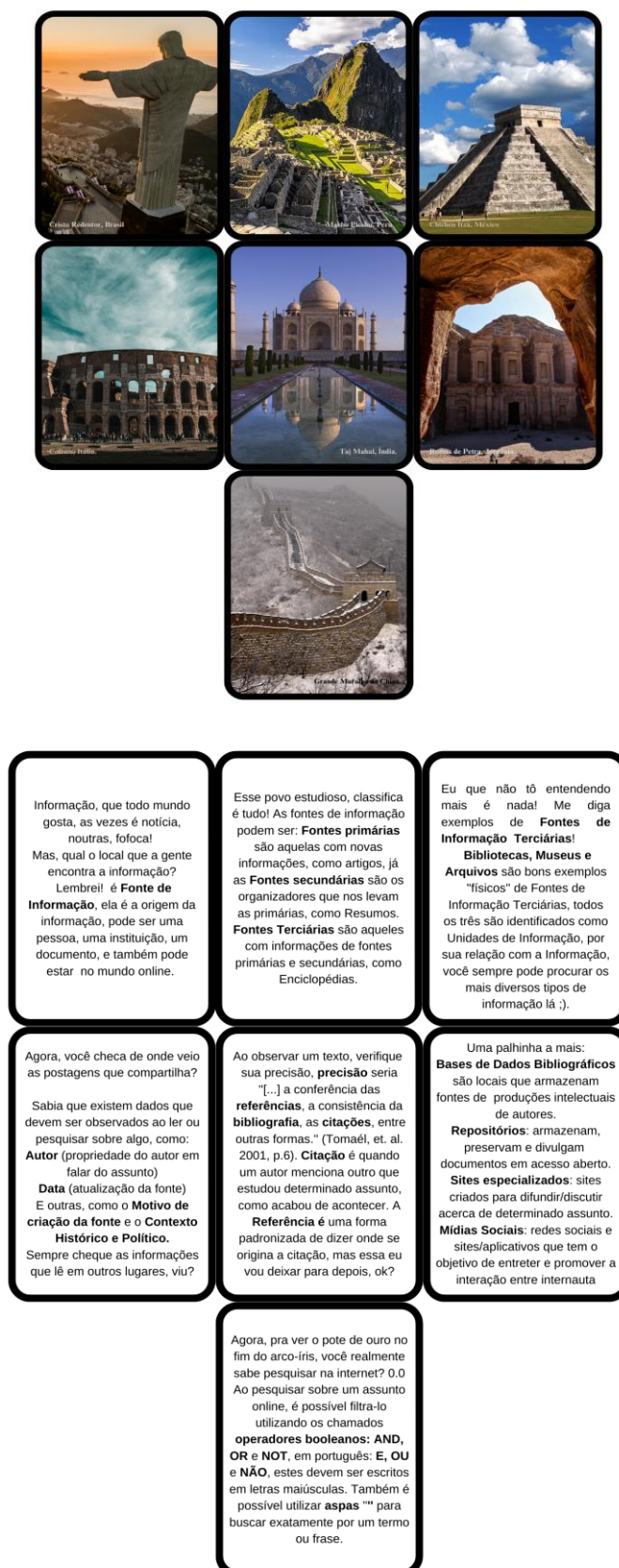
As estéticas priorizadas incluem engajamento, desafio, exploração, satisfação e competência. A progressão visível por meio da coleção de cards favorece motivação intrínseca e senso de conquista.

- **Narrativa**

A narrativa acerca das Sete Maravilhas do Mundo Moderno introduz um gancho temático capaz de despertar curiosidade histórica e cultural, funcionando como porta de entrada para as tarefas de pesquisa. O conteúdo do verso dos cards (estratégias de busca e critérios de confiabilidade) associa a narrativa ao objetivo pedagógico, reforçando o vínculo entre ludicidade e desenvolvimento da competência digital (Figura 3).

As duas atividades revelam a aplicabilidade do modelo de design ao contexto das bibliotecas escolares e demonstram que ele favorece a criação de experiências gamificadas alinhadas tanto às necessidades pedagógicas quanto às dimensões da Competência em Informação. A articulação entre narrativa, estratégias e regras foi essencial para conectar a gamificação às práticas reais dos estudantes, evitando que as atividades se tornem apenas lúdicas sem impacto formativo.

**Figura 3. Protótipo de cartas para atividade gamificada “Cards 7 Maravilhas do Mundo Moderno” (frente e verso)**



Fonte: Elaborada pelas autoras (2025).

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo partiu da reflexão sobre o potencial da gamificação como metodologia ativa para o desenvolvimento da ColInfo em bibliotecas escolares, reconhecendo-as como espaços de aprendizagem que articulam mediação profissional, currículo e competência em informação. O objetivo geral consistiu em propor um modelo de design de gamificação voltado ao desenvolvimento da ColInfo nesse contexto, respondendo à lacuna identificada na literatura: a ausência de modelos operacionais adaptados às especificidades pedagógicas, informacionais e institucionais das bibliotecas escolares brasileiras.

A revisão de literatura permitiu identificar que ColInfo, biblioteca escolar e gamificação são áreas convergentes e complementares. A biblioteca escolar aparece na literatura como espaço privilegiado para o desenvolvimento de competências em informação, sobretudo pela mediação do bibliotecário e pela natureza interdisciplinar de suas práticas. A gamificação, por sua vez, mostrou-se uma metodologia ativa que, quando fundamentada pedagogicamente, pode potencializar o desenvolvimento de competências essenciais, como busca, seleção, avaliação e uso de informações. Esse panorama teórico, aliado ao mapeamento das iniciativas nacionais e internacionais, revelou que, apesar de experiências pontuais, ainda não existem no Brasil modelos sistematizados de gamificação concebidos especificamente para bibliotecas escolares, reforçando a pertinência e originalidade da proposta desenvolvida.

O estudo resultou na construção de um Modelo de Design de Gamificação para o desenvolvimento da Competência em Informação, elaborado a partir da adaptação crítica dos referenciais de Dantas *et al.* (2022), Vianna *et al.* (2013), Dickmann (2021) e princípios estruturantes do MDA. O modelo organiza, de forma modular e flexível, componentes essenciais do design gamificado (mecânicas, dinâmicas, estéticas, narrativa e contexto pedagógico), incorporando ainda campos específicos para o alinhamento às competências da BNCC e às demandas do Projeto Político-Pedagógico da escola, que são aspectos ausentes nos *frameworks*/modelos genéricos. Essa síntese metodológica constitui uma contribuição teórico-prática relevante para o campo da Biblioteconomia e da Ciência da Informação, especialmente para profissionais que atuam em bibliotecas escolares.

A aplicação do modelo permitiu desenvolver duas atividades gamificadas (Ache os Livros Perdidos e Cards 7 Maravilhas do Mundo Moderno) que materializam sua funcionalidade e versatilidade. A primeira atividade busca desenvolver competências relacionadas à organização do conhecimento, navegação no acervo e compreensão dos sistemas da biblioteca; a segunda orienta o desenvolvimento da competência em informação digital, articulando estratégias de busca, avaliação de fontes e uso crítico de recursos informacionais. Elas demonstram que o modelo é capaz de gerar soluções diferenciadas, coerentes com faixas etárias específicas, demandas curriculares e práticas reais de pesquisa escolar, reforçando sua aplicabilidade como ferramenta de design pedagógico.

Entretanto, reconhece-se que esta pesquisa possui limitações. A etapa de testagem prática das atividades e do próprio modelo não foi contemplada, constituindo desdobramento fundamental para estudos futuros. Pesquisas subsequentes deverão analisar a percepção dos estudantes, o impacto das atividades no desenvolvimento da Competência em Informação, bem como a experiência de bibliotecários e profissionais da educação em sua implementação. Recomenda-se, ainda, explorar adaptações do modelo

para diferentes realidades escolares, inclusive aquelas com infraestrutura limitada, e para atividades gamificadas digitais.

Conclui-se que a gamificação, quando aplicada de forma fundamentada e intencional, tem potencial para fortalecer o papel da biblioteca escolar como espaço de aprendizagem ativa, crítica e significativa. O modelo proposto e as atividades elaboradas configuram contribuições tanto metodológicas quanto práticas, ampliando o repertório de instrumentos disponíveis para o desenvolvimento da Competência em Informação e abrindo caminho para novas pesquisas, apropriações e inovações no âmbito das bibliotecas escolares brasileiras. Nesse sentido, esta pesquisa reafirma a importância da biblioteca e da Colnfo para a formação de sujeitos críticos, criativos e capazes de participar plenamente da sociedade.

## REFERÊNCIAS

ALBAGLI, Sarita. Sociedade da Informação e do Conhecimento: desafios teóricos e empíricos. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 1, 2007. Disponível em: <http://revista.ibict.br/liinc/article/view/3112>. Acesso em: 20 fev. 2024.

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. Bibliotecário escolar: seu perfil, seu fazer. In: SILVA, Rovilson José da; BORTOLIN, Sueli (Orgs.). **Fazeres cotidianos na biblioteca escolar**. São Paulo: Polis, 2006. p. 43-54. (Coleção Palavra-Chave, v.17).

AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION. Presidential Committee on Information Literacy: Final Report. Chicago: **American Library Association**, [s.l.], 1989. Disponível em: <https://www.ala.org/acrl/publications/whitepapers/presidential>. Acesso em: 20 mar. 2024.

BAWDEN, D. **Information and digital literacies**: a review of concepts. *Journal of Documentation*, [s. l.], v. 57, n. 2, mar. 2001. p. 218-259. DOI: <https://doi.org/10.1108/EUM0000000007083>. Disponível em: <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/EUM0000000007083/full/html>. Acesso em: 25 abr. 2024.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 05 set. 2024.

BURKE, Brian. **Gamification 2020**: what is the future of gamification? Stanford, Gartner, 2012. Disponível em: <https://www.insidemarketing.eu/cdn/wp-content/uploads/2013/08/Report-Gamification.pdf>. Acesso em: 26 jan. 2024.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification**: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=In1nDAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 4 fev. 2022.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Cláudia Regina; VANZIN, Tarcísio. (Org.). **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Disponível em:



[http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao na educacao 011120181605.pdf](http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf). Acesso em: 21 abr. 2024.

CARNEIRO, Marielly Dayane Rodrigues. **Gamificação em biblioteca infantil**: um estudo na biblioteca do Instituto Reis Magos. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/53890>. Acesso em: 30 nov. 2025.

CATIVELLI, Adriana Stefani; MONSANI, Diego; JULIANI, Jordan Paulesky. Gamificação em bibliotecas: despertando a motivação dos usuários. **Encontros Bibli**: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação, Florianópolis, v. 21, n. 45, p.70-81, jan./abr., 2016. DOI: <https://doi.org/10.5007/1518-2924.2016v21n45p70>. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2016v21n45p70>. Acesso em: 8 fev. 2024.

CHOU, Yu-kai. **Actionable Gamification**: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. 2015. [s. l.]: Createspace Independent Publishing Platform. Disponível em: <https://uxmx.club/wp-content/uploads/2020/05/Actionable-Gamification-Full-Book.pdf>. Acesso em: 30 nov. 2025.

COSTA, Lidinei Santos. **Gamificação em eletrônica digital**: guia didático para docentes. 2021. 17 f. Produto Educacional (Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Norte de Minas Gerais, Campus Montes Claros. Minas Gerais, 2021. Disponível em: <http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/599389>. Acesso em: 20 nov. 2025.

DANTAS, Gabriel Assumpção F.; AZEVEDO, José Marlo de A.; AZEVÊDO, Hellen Sandra F. da S.; FREITAS, Fernanda Lima de. Aprenda a Identificar e Diferenciar Gamificação e Jogo Séri. **Conexão na Amazônia**, [s. l.], v. 3, n. esp., 2022. Disponível em: <https://periodicos.ifac.edu.br/index.php/revistarca/article/view/133>. Acesso em: 20 abr. 2024.

DELORS, Jacques. *et al.* **Learning**: The treasure within. Paris: UNESCO, 1996. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590>. Acesso em: 20 fev. 2024.

DETERDING, Sebastián *et al.* **Gamification**: toward a definition. Vancouver: ACM CHI, p. 12–15, 2011. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/273947177\\_Gamification\\_Toward\\_a\\_definition](https://www.researchgate.net/publication/273947177_Gamification_Toward_a_definition). Acesso em: 26 fev. 2024.

DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda L. S.; MARTINS, Silvana N. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, Pelotas, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/404/295>. Acesso em: 8 abr. 2024.

DICKMANN, Ivania (org.). **Start**: como a gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas. Chapecó: Livrologia, 2021.

DOYLE, Christina S. Outcome measures for information literacy. **ERIC**, New York, 1992. Disponível em: <https://eric.ed.gov/?id=ED351033>. Acesso em: 27 abr. 2024.

DUDZIAK, Elisabeth Adriana. Information Literacy: princípios, filosofia e prática. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 32, n. 1, 2003. DOI: 10.18225/ci.inf.v32i1.1016. Disponível em: <https://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1016>. Acesso em: 3 abr. 2024.

FARIAS, Christianne Martins; VITORINO, Elizete Vieira. Competência informacional e dimensões da competência do bibliotecário no contexto escolar. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 14, n. 2, 2009. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/161546>. Acesso em: 6 set. 2024.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 17 ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.

FURTADO, Cassia Cordeiro. Biblioteca escolar, nova geração e tecnologias da informação e comunicação. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 25. Florianópolis. **Anais [...]**, 2013. Disponível em: <https://anaiscbbd.emnuvens.com.br/cbbd2019/article/view/1244>. Acesso em: 20 abr. 2024.

HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. In: AAAI CONFERENCE AND SYMPOSIUM PROCEEDINGS, 2004, Palo Alto, California. **AAAI Conference and Symposium Proceedings**. Palo Alto, California, 2004. Disponível em: <https://aaai.org/papers/ws04-04-001-mda-a-formal-approach-to-game-design-and-game-research/>. Acesso em: 29 nov. 2025.

INTERNATIONAL FEDERATION OF LIBRARY ASSOCIATION (IFLA). **Manifesto IFLA/UNESCO para a biblioteca escolar**. Tradução Professora Dra. Neusa Dias de Macedo. 1999. Disponível em: <https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/school-libraries-resource-centers/publications/school-library-manifesto-pt-brazil.pdf>. Acesso em: 5 fev. 2024.

KUHLTHAU, Carol. **Como usar a Biblioteca na Escola**: um programa de atividades para a pré-escola e ensino fundamental. Tradução Bernadete Santos Campello et al. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

MENDES, Dego Valdenésio Aduci Odreman. **Gamificação em bibliotecas escolares**: possibilidades e inquietações. 2023. 108 f. Dissertação (Mestrado em Gestão da Informação) - Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2023. Disponível em: <https://repositorio.udesc.br/handle/UDESC/20298>. Acesso em: 30 nov. 2025.

PESSOA, Jumana Morabi. **Gamificação na biblioteca para engajamento de leitores infantis e juvenis**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2019. Disponível em: <http://repositorio.bc.ufg.br/handle/ri/18458>. Acesso em: 30 nov. 2025.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. Tradução: Maria Alice Magalhães D' Amorim e Paulo Sérgio Lima Silva. 24. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.

ORELO, E. R. M. A dimensão estética (sensível) da competência informacional. **Encontros Bibli**: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Florianópolis, v. 18, n. 38, 2013.

ORTIZ-COLÓN, Ana. M.; JORDÁN, Juan; AGREDA, Míriam. Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. **Educ. Pesqui.** São Paulo, v. 44, e173773, 2018. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es>. Acesso em: 26 maio 2024.

POZO, Juan Ignacio. A sociedade da aprendizagem e o desafio de converter Informação em Conhecimento. **Revista Pátio**, [s. l.], ago./out. 2004. Disponível em: <https://udemo.org.br/A%20Sociedade.pdf>. Acesso em 22 fev. 2024.

SANTOS, Everson Barcelo. **Gamificação em bibliotecas**: objetivos, características e análise de experiências relatadas na literatura. 2019. 80f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia) –Faculdade de Ciência da Informação, Universidade de Brasília, Brasília, 2019. Disponível em: [https://bdm.unb.br/bitstream/10483/24198/1/2019\\_EversonBarcelosSantos\\_tcc.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/24198/1/2019_EversonBarcelosSantos_tcc.pdf). Acesso em: 28 abr. 2024.

SENA, Valeska Oliveira Di. **Gamificação em biblioteca escolar**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/39795>. Acesso em: 30 nov. 2025.

SHAPIRO, Jeremy J.; HUGHES, Shelley K. Information technology as a liberal art: enlightenment proposals for a new curriculum. **Educom Review**, [s. l.], mar./abr. 1996. Disponível em: <https://www.educause.edu/apps/er/review/reviewArticles/31231.html>. Acesso em: 26 abr. 2023.

TOMAÉL, Maria Inês.; CATARINO, Maria Elisabete.; VALENTIM, Marta L. Pomim; ALMEIDA JUNIOR, Oswaldo F. de; SILVA, Terezinha E. da. Avaliação de Fontes de Informação da Internet: critérios de qualidade. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v. 11, n. 2, 2001. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/ies/article/view/293>. Acesso em: 21 jun. 2023.

VALE, Mayara Shelley Pascoal. **Gamificação para o desenvolvimento da competência em informação nas bibliotecas escolares**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/54018>. Acesso em: 30 nov. 2025.

VALE, Mayara Shelley Pascoal; SÁNCHEZ-TARRAGÓ, Nancy. As relações entre a biblioteca escolar e a gamificação: uma análise de domínio na Base de dados Dimensions. **Encontro Brasileiro de Bibliometria e Cientometria**, v. 9, p. 1-8, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.22477/ix.ebbc.371>. Acesso em: 20 out. 2025.

VIANNA, Ysmar et. al. **Gamification, Inc.** Como reinventar empresas a partir de jogos. – Rio de Janeiro: MJV Press, 2013. Disponível em: <https://www.livrogamification.com.br/>. Acesso em: 25 abr. 2024

VITORINO, E. V.; PIANTOLA, D. Dimensões da competência informacional. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 40, n. 1, 2011. Disponível em: <https://brapci.inf.br/v/18188>. Acesso em: 30 abr. 2024.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For the win**. Philadelphia: Wharton, 2012.