

II SIMPÓSIO INTERNACIONAL DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO DO SISTEMA ACAFE - SIPPE ACAFE



A biblioteca como espaço pedagógico: instruções da comunidade utilizando-se técnicas de gamificação.

Diego Monsani¹

diego.monsani@ifc.edu.br

Doutorando em Educação na Universidade do Extremo Sul Catarinense

1 INTRODUÇÃO

A comunidade de interagentes é a peça fundamental para o funcionamento de uma Biblioteca. É sua presença que justifica as estruturas de uma biblioteca e suas necessidades informacionais norteiam o planejamento dos serviços ofertados. Com isso em mente, é necessário que exista uma interação entre essas duas pontas, para que seja possível identificar essas necessidades e a construção de capacitações para atendê-las.

É nesse sentido que existe a Educação de Usuários, um conjunto de atividades desenvolvidas por uma unidade de informação, que conforme Campello (2009) possuem característica proativa, realizando-se por meio de ações planejadas, e visa a capacitação dos interagentes, propiciando um novo comportamento frente a interação com a biblioteca.

Cabe aqui uma reflexão em como são realizadas essas atividades de Educação de Usuários, que muitas vezes não conseguem mobilizar a atenção plena de sua comunidade, ou não mobilizam sua motivação suficientemente para que essa orientação seja apreendida pelo aluno e que o mesmo leve para sua vida o conteúdo a ele apresentado.

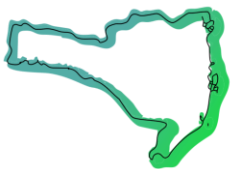
Diante disso, esse trabalho busca mobilizar a ideia do planejamento da Educação de Usuário utilizando-se de metodologias da gamificação, procura elencar que os elementos necessários para essas duas atividades são similares e passíveis de uso com essa finalidade. Opta-se pela escolha da gamificação, que segundo Zichermann e Cunningham (2011) é o uso de design de jogos e mecânicas desses jogos para engajar as pessoas em resolver problemas e realizar atividades, por ter-se em vista que a principal finalidade da gamificação é mobilizar a motivação de seu participante, pensa-se que é uma metodologia adequada para ser aplicada as atividades de Educação de Usuários em bibliotecas.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

Este trabalho se configura quanto ao seu objetivo como exploratório, pois conforme Gil (1991) se propõe a proporcionar uma visão geral, do tipo aproximativo, acerca de determinado fato. E quanto a sua técnica como uma pesquisa bibliográfica, que conforme Marconi e Lakatos (2012) busca fazer uso de fontes secundárias para colocar o pesquisador em contato direto com escritos sobre o assunto estudado.

3 RESULTADOS

Assumir que a biblioteca é um espaço pedagógico é admitir que a unidade de informação e o profissional bibliotecário a frente dela possuem um papel a desempenhar na formação de seu interagente. Ela é responsável tanto no desenvolvimento de competências em informação da comunidade como também deve atuar aliada ao currículo da instituição, tendo na figura do professor um aliado imprescindível nesses momentos de orientação.



II SIMPÓSIO INTERNACIONAL DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO DO SISTEMA ACAFE - SIPPE ACAFE



Conforme o Manifesto da IFLA/UNESCO (2005, p.22) na Educação de Usuários, há três tópicos majoritários de ensino: “conhecimento acerca do ambiente da biblioteca; qual seu propósito e serviços oferecidos, habilidades de busca e uso da informação e motivação para uso da biblioteca em projetos formais e informais.” Por meio dessa visão, pretende-se preparar o interagente para usufruir tanto da unidade de informação de sua escola, quanto das demais que encontrará em sua vida. Para a realização dessa importante função, então é preciso que o bibliotecário esteja ciente das diretrizes de planejamento da Educação de Usuários.

Para Bautista (2003), existem três passos básicos para isso: confecção de um programa; escolha entre um modelo de foco coletivo ou individual; e adoção de um método de ensino (direto ou indireto). O método de ensino direto é aquele em que a informação é transmitida e controlada pela biblioteca, como visitas guiadas e palestras. Já o método indireto, é o interagente que dita seu ritmo de aprendizagem, por meio de guias e manuais.

Já Belluzzo (1990) aponta a necessidade da adoção de cinco diretrizes: diagnóstico da realidade institucional, definição dos objetivos, escolha dos conteúdos e atividades do programa, seleção dos procedimentos de ensino e recursos e avaliação.

Ao se analisar as diretrizes de planejamento de um programa de Educação de Usuários comparando com os modelos de aplicação de gamificação, é possível perceber que ambos possuem similaridades nos passos a serem executados. Para efeito de estudo foram levados em consideração três modelos de gamificação: Werbach e Hunter (2012), Vianna et al. (2013) e Deterding (2015).

Apesar de os modelos escolhidos possuírem pequenas peculiaridades entre si e finalidades de aplicação diferentes, é possível observar que em seu âmago, possuem semelhanças nos passos a serem executados para gamificar as atividades.

Os três modelos apresentados salientam que o foco para a gamificação deve estar nas ações da atividade original e não nos elementos de jogos utilizados no processo. Este fato pode ser verificado ao se observar que o momento de escolha das mecânicas e componentes que integrarão o sistema gamificado está presente apenas nos passos finais do processo.

Para os modelos, é importante que se tenha bem definido quais são os objetivos que a atividade gamificada busca alcançar, pois é esta a informação que dará o norte para o planejamento da gamificação. E a delimitação dos objetivos vem aliado a um conhecimento profundo do público-alvo que se procura atingir com a gamificação.

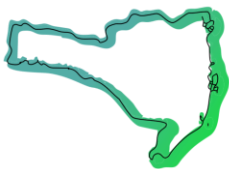
Os autores concordam também que o ideal para o processo de gamificação é definir todas as ações que se espera que o jogador execute de fato, antes de incorporar os elementos de jogo, para que não se acabe apenas adicionando empecilhos na rotina dos participantes em vez de motivações.

Outro ponto de comum acordo entre os autores dos modelos é a necessidade de realizar uma prototipação e testes da atividade gamificada. Apesar de não ser um passo propriamente dito do modelo de Werbach e Hunter (2012), em outros trechos do livro os autores evidenciam a necessidade de realizar testes durante a construção do sistema gamificado.

Ao levarmos em consideração os modelos analisados é possível afirmar que tanto os modelos como as diretrizes para Educação de Usuários iniciam seus processos com um conhecimento do contexto da instituição, identificando as necessidades/dificuldades e possibilidades de ação. Apesar de não ser um consenso em que momento levantar essas informações, ambos preveem um reconhecimento do público-alvo do produto, para melhor o adequar as suas necessidades.

Embora seja uma etapa comum a qualquer processo de planejamento, tanto as diretrizes para construção de serviços de educação de usuários quanto os modelos de gamificação pontuam que é necessário definir objetivos que devem ser alcançados com a atividade, e em ambos processos, tais objetivos balizarão todas as decisões que serão tomadas para a construção dos produtos.

Os procedimentos ainda coincidem nas etapas de escolha de conteúdo, que figuram em ambos. Apesar de a escolha de conteúdo nos modelos de gamificação ser mais ligada à definição de ações



II SIMPÓSIO INTERNACIONAL DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO DO SISTEMA ACAFE - SIPPE ACAFE



de comportamento desejadas que o participante execute, não difere muito da escolha de conteúdo das diretrizes, que são os conceitos e, muitas vezes, comportamentos, que se espera que os interagentes sigam.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Devido ao fato desses procedimentos serem similares, é possível afirmar que as bibliotecas, após um estudo detalhado, podem adotar a gamificação para o planejamento de educação de usuários sem que seja necessária uma grande transformação em seu fluxo de planejamento. Uma vez que boa parte das informações que são necessárias para a gamificação já são mapeadas para o planejamento de programas de educação de usuários tradicionais.

PALAVRAS-CHAVE: Biblioteca. Educação de Usuários. Gamificação.

REFERÊNCIAS

BAUTISTA, A. C. La formación de usuarios em las bibliotecas escolares. In: LA NUEVA ALFABETIZACION: um reto para la educación del siglo XXI, 2003. **Annales...** Madrid: Universidade Complutense de Madrid, 2003

BELLUZO, R. C.; MACEDO, N. D. DE. Da educação de usuários ao treinamento do bibliotecário. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, v. 23, n. 1, p. 78–111, 1990. Disponível em: <http://goo.gl/XFGtbL> Acesso em: 03 maio 2023.

CAMPELLO, B. S. **Letramento informacional no Brasil: práticas educativas de bibliotecários em escolas de ensino básico**. 2009. 209f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação)- Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Ciência da Informação. Minas Gerais: UFMG, 2009. Disponível em: <http://gebe.eci.ufmg.br/downloads/tese%20campello%202009.pdf>. Acesso em: 27 abr. 2023

DETERDING, S. The Lens of Intrinsic Skill Atoms: A Method for Gameful Design. **Human-Computer Interaction**, v. 30, n. 3-4, maio 2015. Disponível em: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2466871. Acesso em: 20 abr. 2023.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1991.

INTERNATIONAL FEDERATION OF LIBRARY ASSOCIATIONS; UNESCO. **Diretrizes da IFLA/UNESCO para a biblioteca escolar**. São Paulo, 2005

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de Pesquisa**. 7 ed. São Paulo: Atlas, 2012.

VIANNA, Y. et al. **Gamification, Inc: como reinventar empresas a partir de jogos**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013. Disponível em: <http://www.livrogamification.com.br/>. Acesso em: 27 abr. 2023.

WERBACH, K.; HUNTER, D. **For the win: how game thinking can revolutionize your business**. Philadelphia: Wharton, 2012.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**. California: O'reilly, 2011.