

JOGOS DE TABULEIRO PARA O ENSINO DE BIBLIOTECONOMIA E TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

RODRIGUES, Nayonara da Silva¹

Universidade Federal do Cariri,
nayonara.rodrigues@aluno.ufca.edu.br

SANTOS, Viviane Vieira dos²

Universidade Federal do Cariri
viviane.vieira@aluno.ufca.edu.br

GOMES, Joyce Marie Silva³

Universidade Federal do Cariri,
joyce.marie@aluno.ufca.edu.br

GALVÃO, Lázaro Almeida⁴

Universidade Federal do Cariri
lazaro.almeida@aluno.ufca.edu.br

MOTA, Denysson Axel Ribeiro⁵

Universidade Federal do Cariri
denysson.mota@ufca.edu.br

Resumo

Este trabalho traz os resultados de uma busca por materiais didáticos, especificamente sobre jogos de tabuleiro, para uso nas disciplinas de Tecnologia da Informação I e Geração e Uso de Bases de Dados, no Curso de Biblioteconomia. O foco deste trabalho foram jogos de tabuleiro e websites interativos, que permitissem maior interação entre discentes e conteúdos abordados. Conclui-se que estes jogos são passíveis de uso, tanto de forma integral como com modificações e adequações para o conteúdo da disciplina, recomendando que sejam aplicados e avaliados mediante estudo de caso. Palavras-chave: Ensino de Tecnologia da Informação. Jogos de Tabuleiro. Jogos Online.

1 INTRODUÇÃO

O projeto de monitoria Fundamentos teóricos e metodológicos da Biblioteconomia e Ciência da Informação: práticas alternativas da interação ensino-aprendizagem, visa incluir os jogos no ensino das disciplinas, em especial nas de tecnologias, buscando amenizar o estranhamento dos alunos ao chegarem na faculdade e se depararem com algo tão diferente do que estão acostumados a ver na escola. O uso de jogos em sala de aula não é algo novo, porém é mais frequente nos primeiros anos, “os jogos têm maior presença em Bibliotecas de Escolas infantis, através das atividades lúdicas, que utilizam os jogos e as brincadeiras para a aplicação de atividades para reforçar o conteúdo apresentado na aula, entretendo e ensinando” (OLAIO, 2019, p. 10), no entanto, isso não significa que não se possa utilizar no ensino médio e superior, ou que não seria útil e interessante fazê-lo. A Associação de Bibliotecas Americanas (American Library Association – ALA) reconhece a importância e o impacto do uso de jogos no aprendizado e possui no seu site um Grupo de Trabalho (Round Table) direcionado para seu uso em bibliotecas. Os jogos em escolas e

¹ Apoiado financeiramente com uma bolsa da UFCA no Programa de Iniciação à Docência/PROGRAD.

² Apoiado financeiramente com uma bolsa da UFCA no Programa de Iniciação à Docência/PROGRAD.

³ Voluntária no Programa de Iniciação à Docência/PROGRAD.

⁴ Voluntário no Programa de Iniciação à Docência/PROGRAD.

⁵ Professor orientador

universidades podem ser utilizados como pontes para o aprendizado ou recurso para envolver os estudantes com os conteúdos e habilidades curriculares (ALA, 2014). Este trabalho tem como objetivo verificar a existência de jogos que podem ser utilizados para auxiliar a relação de ensino-aprendizagem nas aulas de biblioteconomia, com um foco maior no ensino de programação, analisar seu funcionamento e a possibilidade de adaptá-los para a nossa realidade

2 DESENVOLVIMENTO

O primeiro passo foi buscar em bases de dados, como Brapci, SciElo e Google Scholar por artigos sobre o uso de jogos na Biblioteconomia/bibliotecas e no ensino de programação, após a leitura dos resumos, alguns textos foram selecionados para serem lidos inteiramente em busca de jogos que pudessem ser utilizados ou adaptados para o uso nas disciplinas. Iniciando pelos jogos em Biblioteconomia/bibliotecas, foram citados em pequena quantidade, mas os encontrados tanto podem ser usados para ensinar os usuários a utilizar a biblioteca quanto para ensinar o conteúdo para os estudantes de biblioteconomia em sala de aula, estes últimos podendo ser adaptados para qualquer outra área. Se tratando dos jogos para ensinar programação, foram citados em uma quantidade maior, porém tendo funcionamento bem semelhante entre si e todos online. Após a seleção dos jogos citados foi feita uma pesquisa sobre cada um deles para entender melhor o seu funcionamento, verificar se e como eles têm sido utilizados por outras pessoas e se poderia ser usado nas disciplinas do projeto de monitoria. Alguns não foram encontrados, outros teriam que ser comprados, nesse último caso, foi vista a possibilidade de adaptá-los, trazendo a ideia principal do jogo mas utilizando um outro material.

2.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia se caracteriza quanto à abordagem como qualitativa, de natureza aplicada, com objetivos exploratórios e de procedimento bibliográfico. A pesquisa foi realizada durante quatro meses, indo de maio a agosto de 2020, utilizando os termos biblioteconomia e jogos; biblioteca e jogos; e programação e jogos para recuperar os artigos que foram lidos para verificar o funcionamento dos jogos citados.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nos artigos lidos sobre o uso de jogos na Biblioteconomia/biblioteca foram citados um total de nove recursos, nem todos eram exatamente jogos, como mostra a Tabela 1.

Tabela 1 – Recursos encontrados

| <i>Recurso</i> | <i>Quantidade</i> |
|----------------|-------------------|
| Jogos | 6 |
| Sites | 2 |
| Cursos | 1 |

Fonte: Os autores.

Dentre os quais alguns não foram encontrados, outros estavam desativados, mas sua ideia principal poderia ser adaptada para o uso e outros foram considerados inutilizáveis, conforme demonstrado pela Tabela 2. Alguns possuem mais de uma característica.

Tabela 2 – Situação dos recursos

| <i>Situação</i> | <i>Quantidade</i> |
|-----------------|-------------------|
| Desativado | 4 |
| Não encontrado | 2 |
| Adaptável | 3 |

Fonte: Os autores.

Os recursos considerados utilizáveis através da adaptação foram trazidos por Olaio (2019): o site *Breakout Edu*⁶; o jogo *Library Adventures*; uma variação do programa televisionado *Jeopardy*. Nos artigos sobre o uso de jogos na programação, foram citados treze recursos, sendo jogos em que o download seria necessário, sites em que um ou mais jogos seriam utilizados online, sem necessidade de download, com funcionamento online e por meio de download e outras que não foram localizados, como mostra a Tabela 3.

Tabela 3 – Recursos encontrados

| <i>Recurso</i> | <i>Quantidade</i> |
|----------------|-------------------|
| Jogos | 6 |
| Sites | 2 |
| Ambos | 1 |
| Não encontrado | 4 |

Fonte: Os autores.

Após a exclusão dos que não foram encontrados, restaram apenas nove, dentre os quais alguns são pagos ou estão disponíveis apenas em idiomas estrangeiros, conforme Tabela 4.

Tabela 4 – Situação dos recursos

| <i>Situação</i> | <i>Quantidade</i> |
|-----------------|-------------------|
| Outros idiomas | 6 |
| Português | 3 |
| Pagos | 2 |
| Gratuitos | 7 |

Fonte: Os autores.

Decidimos então focar nos que são gratuitos e estão em português, foram três: o site Code.org (CODE, 2021); o site *Scratch* (SCRATCH, 2021); o sistema iVprog⁷ (MEDEIROS; SILVA; ARANHA, 2013).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a pesquisa e leitura dos artigos, pode-se notar que a procura e o uso de jogos como auxílio no processo de ensino-aprendizagem é real, e que existe uma ampla variedade de jogos disponíveis, que podem ser utilizados do jeito que estão ou através de uma adaptação. Poderia ser feito um trabalho futuro para avaliar o seu funcionamento na prática, fazendo um estudo de caso com turmas universitárias.

REFERÊNCIAS

ACADEMIC Libraries, **American Library Association**, 2014. Disponível em: <http://www.ala.org/rt/gamert/academic>. Acesso em: 30 jan 2021.

⁶<https://www.breakoutedu.com>

⁷https://www.usp.br/line/ivprog/sobre_ivprog.html

CODE. **Learn today, build a brighter tomorrow.** | Code.org. [Dados dispersos]. 2021. Disponível em: <https://code.org/>. Acesso em 02 fev 2021.

MEDEIROS, Tainá Jesus; SILVA, Thiago Reis; ARANHA, Eduardo Henrique da Silva. Ensino de programação utilizando jogos digitais: uma revisão sistemática da literatura. **Renote**, V. 11 N° 3, p. 1-10, dezembro, 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/44363>. Acesso em 02 fev 2021.

OLAIO, Gustavo Guimarães. **O uso de jogos como ferramenta para a capacitação de usuários nos serviços e funcionamento da biblioteca:** uma análise da produção científica nas bases LISA, Web of Science e Brapci. Rio de Janeiro, 2019. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) – UNIRIO, graduação em licenciatura em Biblioteconomia, 2019.

SCRATCH. **Scratch - Imagine, Program, Share.** [2021]. Disponível em: <https://scratch.mit.edu/about>. Acesso em 02 fev 2021.