

O USO DE JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA EM BIBLIOTECAS ESCOLARES¹

Bianca Goulart²

RESUMO

Os jogos eletrônicos estão mais presentes no dia a dia de crianças e adolescentes como nunca, tendo potencial para serem utilizados nas escolas como uma ferramenta para auxiliar no ensino, inclusive para despertar o interesse dos estudantes pela biblioteca e apresentá-los ao conhecimento e demais atividades que o seu espaço pode oferecer. Este estudo analisa a opinião de bibliotecários escolares sobre o jogo eletrônico como ferramenta pedagógica. Para a pesquisa de cunho qualitativo exploratório foi feito um levantamento de dados por meio de um questionário compartilhado via *Whatsapp* em um grupo utilizado por bibliotecários escolares para manterem-se atualizados sobre sua área de atuação. A análise foi feita comparando as respostas do questionário à bibliografia existente. Apesar de os bibliotecários entrevistados apresentarem interesse em utilizar jogos eletrônicos como ferramenta, possuem pouco domínio e conhecimento sobre os mesmos. É preciso que os bibliotecários brasileiros busquem mais informação sobre jogos eletrônicos para que possam ser aplicados como ferramentas em bibliotecas escolares.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos; bibliotecas escolares; bibliotecários de escolas; jogos educativos.

1 INTRODUÇÃO

A biblioteca é um ambiente com funções que podem ser usadas tanto para aprendizagem quanto para lazer. Com as novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e a sua massificação, surgem novas oportunidades de incluir essas ferramentas na atuação bibliotecária. Durante a pandemia de COVID-19, entre os anos de 2020 a 2022, que nos obrigou mundialmente ao isolamento social, a utilização das TICs foi essencial na educação, e a exposição das pessoas às telas aumentou.

Ao longo da pandemia, com a intensificação da utilização de jogos eletrônicos para lazer, seja individual ou coletivamente, surge a possibilidade de popularizar esse recurso como método de ensino. Com a facilidade cada vez maior de acesso a jogos eletrônicos, será que essas ferramentas são utilizadas nas bibliotecas escolares? Como muitas vezes são bibliotecários que gerenciam esses serviços nas escolas, qual a opinião desses profissionais sobre o uso desse tipo de jogo como ferramenta pedagógica? Com a relevância cada vez maior de uma biblioteconomia

¹ Trabalho de Conclusão de Curso, do curso de graduação em Biblioteconomia, orientada pela Dra. Ana Claudia de Oliveira Segura, do Departamento de Ciência da Informação, da Universidade Federal de Santa Catarina.

² Graduanda em Biblioteconomia - Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). E-mail: goulart.bianca@outlook.com

multidisciplinar, busca-se nesta pesquisa uma reflexão sobre jogos eletrônicos como recurso educativo nas bibliotecas.

Além disso, a proeminência das tecnologias de comunicação e informação no cotidiano da nossa sociedade nos leva a pesquisar cada vez mais suas oportunidades, fraquezas, vantagens e desvantagens, e para onde podem nos levar.

A pesquisa, de caráter qualitativa e exploratória, utiliza revisão de literatura na abordagem conceitual sobre as bibliotecas escolares e sobre os jogos eletrônicos como recurso pedagógico. Para a pesquisa também foi utilizado o questionário como instrumento de pesquisa direcionado para bibliotecários de bibliotecas escolares.

Importante destacar inicialmente que utilizo a primeira pessoa ao longo do texto, compreendendo que a construção de conhecimento é realizada por mim, como autora deste escrito, com o movimento de aproximação e distanciamento do objeto de estudo.

Este estudo tem como objetivo geral analisar a opinião de bibliotecários escolares sobre o jogo eletrônico como ferramenta pedagógica. Para tanto, foram selecionados os seguintes objetivos específicos: a) contextualizar o papel do bibliotecário e da biblioteca escolar; b) investigar sobre os jogos eletrônicos como instrumentos no processo educacional; c) levantar a opinião de bibliotecários sobre jogos eletrônicos como recurso pedagógico.

O tema foi escolhido com base em minha afinidade com jogos eletrônicos e a preocupação com uma perspectiva distorcida que uma parte da sociedade parece possuir com relação a essas ferramentas no âmbito da educação. Frequentemente, o uso de jogos está relacionado com alguma atividade que é oposta ou prejudicial ao processo de aprendizagem. Em minha vivência pessoal, a prática com os jogos eletrônicos possibilitou aprendizado do inglês, o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas, uma compreensão do mundo e uma forma de socializar com as pessoas.

Levando em consideração a diversificação de materiais pedagógicos capazes de potencializar a aprendizagem, o estudo do uso de jogos eletrônicos no contexto da biblioteca escolar pode trazer outras reflexões e outras perspectivas sobre a utilização dessa tecnologia, especialmente com sua crescente proeminência no cotidiano de nossa sociedade.

Afinal, é fato que cada vez mais estudantes estão acessando a internet e utilizando as TICs: uma pesquisa do IBGE (2024) aponta que, do ensino fundamental,

84,5% dos estudantes da rede pública e 93,9% da rede privada acessam a internet; a diferença diminui entre estudantes do ensino médio, onde 94,9% dos estudantes da rede pública e 98,2% da rede privada de ensino acessam a internet.

Além disso, a mesma pesquisa aponta que 87,6% da população brasileira, com 10 anos ou mais, ou seja, 163,8 milhões de pessoas, possuíam telefone móvel para uso pessoal quando a pesquisa foi realizada.

Esses recursos poderiam ser utilizados no ambiente escolar como uma ponte para a educação, ao representarem assuntos de forma a dinamizar e provocar maior interesse no processo de ensino-aprendizagem, até mesmo despertar o prazer em aprender.

Além disso, em uma área cujo uso de jogos eletrônicos como ferramenta da biblioteca é escasso, pode trazer uma nova perspectiva para educação e disseminação da informação, de forma a chamar mais atenção para o espaço da biblioteca e sua importância e relevância no contexto escolar. Ademais, pode mudar a perspectiva que a sociedade no geral possui de jogos eletrônicos.

2 A BIBLIOTECA ESCOLAR, O BIBLIOTECÁRIO E OS JOGOS ELETRÔNICOS

Nesta seção serão abordadas as temáticas importantes para compreensão dos assuntos relevantes para este estudo: a biblioteca e o bibliotecário escolar no Brasil, os seus papéis e uma breve história dos jogos eletrônicos, trazendo também alguns indicadores de uso e informações sobre a indústria atualmente.

2.1 Sobre a biblioteca escolar e o bibliotecário

O surgimento da biblioteca escolar no Brasil, de acordo com Moraes (2006), ocorreu por volta de 1549 e foi responsabilidade da Igreja, atrelada às escolas, com o objetivo de catequizar os indígenas e instruir colonos, “sendo as instituições religiosas as principais fomentadoras da educação até o século XVIII”.

Contudo, apesar da preocupação em manter suas bibliotecas bem estocadas para atender os usuários de forma eficaz, principalmente jesuítas, franciscanos, beneditinos e carmelitas, de acordo com Carvalho Silva (2011), essas bibliotecas serviam para cumprir objetivos de ensino específicos de um ponto de vista teológico-

científico, enquadrando-se mais no conceito de biblioteca especializada que temos hoje.

Embora as bibliotecas tenham sido fundadas no Brasil nessa época, elas eram geridas por monges e membros do clero das igrejas (Santos, 2013); a função e profissão de bibliotecário só se consolidariam no país no início do século XX, com o surgimento do primeiro curso de Biblioteconomia oferecido pela Biblioteca Nacional.

Porém, no século XVIII, com a ascensão do Iluminismo e a divergência entre suas ideologias e as da Igreja Católica, os conventos, principais locais de ensino, começaram a entrar em decadência (Carvalho Silva, 2011). Isso, somado a uma circular de 1835 introduzida pelo Marquês de Pombal proibindo o noviciado, praticamente levou ao fim o funcionamento dos conventos (Moraes, 2006).

Assim, as bibliotecas foram abandonadas e, devido ao clima quente e úmido, principalmente no Norte e Nordeste, e a falta de pessoal para cuidar do material, acabaram se deteriorando (Carvalho Silva, 2010).

Porém, ao que as escolas religiosas acabavam, surgiram outras escolas, e as bibliotecas dessas, apesar de ainda terem influências religiosas (principalmente as privadas, frequentadas pela elite brasileira), estavam mais voltadas para o atendimento de estudantes, pais e responsáveis (Carvalho Silva, 2011).

No século XX, na década de trinta, com as novas pautas de ensino da Escola Nova, foi dada à biblioteca escolar mais legitimidade. Na década de 1940, continuaram a ser desenvolvidas reformas com o intuito de estabelecer uma política nacional única para a educação no país, incluindo as bibliotecas (Beirith, 2009).

Santa Catarina teve um importante papel nesse processo ao relacionar a biblioteca a diferentes atividades que complementavam a educação formal, como clube agrícola escolar, clube de leitura e associação de pais e professores, entre outros (Santa Catarina, 1946). Além disso, cobrou a instalação das bibliotecas através de Circulares emitidas para os diretores ao realizar inspeções escolares (Machado, 2002).

Também nas décadas de 1940/50, foi muito disseminado o discurso sobre a importância da participação dos pais e discentes na composição da biblioteca, com acervos diversos, seja de material bibliográfico ou não (Carvalho Silva, 2011).

Porém, a partir das décadas de 1970/80, as bibliotecas públicas começaram a receber mais atenção e as bibliotecas escolares tiveram seus acervos transferidos

para as primeiras. As iniciativas locais acabaram morrendo por falta de incentivo e de políticas específicas para os diferentes tipos de bibliotecas. (Carvalho Silva, 2011)

Na década de 1990 e início do século XXI, começam a ser criadas políticas que, ainda que de maneira simplificada, definiram mais especificamente a biblioteca escolar, sua função e importância como local de aprendizado, como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996) e dos Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) (Carvalho Silva, 2011).

Pode-se ainda mencionar o Programa Nacional Biblioteca na Escola, concebido durante o mandato do presidente Fernando Henrique Cardoso. No entanto, esse focava mais na distribuição de livros aos estudantes, negligenciando a manutenção do local do acervo, a presença de profissionais especializados para gerir esses espaços e a falta de atividades que tornam a leitura mais dinâmica, provavelmente pela ausência de comunicação entre bibliotecários e professores (Garcez, 2007).

No final do século XX e início do século XXI, a atenção dada às bibliotecas e aos bibliotecários, em âmbito nacional, é mínima, com a designação de profissionais não qualificados para cuidar desses espaços, muitas vezes no final de suas carreiras ou com problemas de saúde, especialmente no setor público (Carvalho Silva, 2011).

A mentalidade sobre a biblioteca mudou desde as últimas décadas do século passado, pelo menos no discurso, mas não reflete a visão que a maioria da população possui. Para isso, é preciso revisitar sua concepção e entender que a formação de uma biblioteca escolar e seu acervo, hoje, precisa levar em consideração suportes diversos, complexos e dinâmicos, possibilitando variados meios de acesso à informação (Carvalho Silva, 2011).

Somando a essa ideia, Carvalho Silva (2011) acredita que a biblioteca deve possuir uma intencionalidade política e social, que permita e incentive o desenvolvimento do pensamento crítico e o hábito de leitura, além de oferecer e apoiar atividades que estimem a consciência social e cultural em níveis locais, nacionais e globais, bem como aquelas elaboradas pelo currículo da instituição.

De acordo com Lemos (2005), uma biblioteca, no sentido de instituição social, necessita o cumprimento de alguns pré-requisitos, além da intencionalidade já citada acima, como organização, usuários, local e um acervo diversificado, com materiais impressos e não-impressos para leitura e consulta.

O autor deixa de listar uma parte muito importante, que é o bibliotecário. De acordo com Fioravante (2018), a demanda pela formação de bibliotecários surgiu com

as demandas de um país em crescimento. Em 1949, especificamente, surge a obra “A Biblioteca”, de Wanda Ferraz, que manifesta o carecimento do bibliotecário em conhecer o contexto onde atua. Ela ainda acrescenta que os profissionais da área futuramente terão que possuir conhecimento sobre as áreas de sociologia e psicologia de grupo, pois provavelmente terão que abordar “grupos de polêmicas, de críticas ou da associação de pais e professores”.

Nas diretrizes da IFLA/Unesco para a Biblioteca Escolar (2015), também é citada a importância em conhecer o contexto da instituição e procurar colaborar com os outros profissionais que atuam nela para aperfeiçoar e adaptar as abordagens de ensino e aprendizado e, conseqüentemente, proporcionar melhores experiências para todos.

2.2 Jogos eletrônicos como recurso pedagógico

Jogo eletrônico, também chamado de jogo de computador ou videogame, é qualquer jogo operado por um circuito de computador. As máquinas ou plataformas nos quais os jogos eletrônicos são executados incluem computadores pessoais ou de propósitos gerais, fliperamas, consoles de vídeo conectados a aparelhos de televisão domésticos, máquinas de jogos portáteis, dispositivos móveis, como telefones celulares, e redes baseadas em servidores (Lowood, 2023).

Em 1958, William A. Higinbotham, a partir da ideia de tornar uma visita anual ao Laboratório Nacional de Brookhaven mais interessante para o público, fez uma análise do manual de instruções dos computadores analógicos e percebeu que a mesma tecnologia utilizada para traçar a trajetória de projéteis poderia ser usada para criar um tipo de jogo interativo, fazendo surgir o que muitos consideram o primeiro videogame, Tennis for Two (Souza, 2015). Nesse relato da criação do que é considerado o primeiro jogo eletrônico da história já é possível vislumbrar um caráter educacional.

Porém levaria quase uma década para os videogames deixarem os laboratórios e serem disponibilizados para o público, com o jogo Pong (Atari, 1972) com mecânicas fáceis de serem aprendidas e podendo ser jogado por qualquer pessoa, tornando o jogo que mostrou o potencial de uma indústria de jogos eletrônicos (Souza, 2015).

Com o passar dos anos a indústria cresceu e o Japão se tornou forte concorrente dos Estados Unidos, com jogos como Space Invaders (Taito, 1978), Pac-

Man (Namco, 1980), Donkey Kong (Nintendo, 1981) e Super Mario Bros. (Nintendo, 1985) ao apresentar personagens carismáticos, elementos narrativos mais interessantes e trilhas e efeitos sonoros mais envolventes, sendo precursores para moldar os jogos até os dias atuais (Souza, 2015).

Desde então surgiram muitas outras empresas no ramo e com elas vieram inovações, tornando os jogos eletrônicos cada vez mais complexos e cativantes, com narrativas complexas, disputas de partidas online, download de conteúdos adicionais, novas formas de armazenamento dos jogos e do progresso dos jogadores, e uma forma de fazer com que esse progresso fosse salvo automaticamente (Souza, 2015; Dyer, 2011; Oliveira, 2011).

Todas essas características, somadas, dialogam com o pensamento de Huizinga (2001), pois, segundo ele, o lúdico é inseparável do ser humano e o jogo surge como manifestação desse impulso social. O autor também afirma que “[...] o jogo lança sobre nós um feitiço: é ‘fascinante’, ‘cativante’. O jogo compromete e liberta. Ele absorve. Ele cativa; dito de outro modo, ele seduz” (Huizinga, 2001, p.13).

Outra pesquisa, por Luíza Brandão (2022), doutora em psicologia pelo Instituto de Psicologia Clínica da Universidade de São Paulo (USP), realizada a partir de questionários aplicados a mais de 3000 estudantes de escola pública, aponta que 85,85% dos estudantes usam jogos eletrônicos como entretenimento.

De acordo com Zille (2012, p. 143),

O jogo também motiva. Etimologicamente, a palavra motivação refere-se àquilo que faz uma pessoa pôr-se em ação ou mudar o curso de suas ações. Nesse sentido, pode-se observar que há duas fontes básicas de motivação no jogar; joga-se motivado por uma razão interior e/ou por uma razão exterior ao sujeito. Ou seja, o motivo surge como uma necessidade, um interesse, uma curiosidade etc., como pelo convívio social possibilitado no jogo ou por uma satisfação estética. O motivo pode, também, advir de fatores externos ao sujeito, como fazer algo no intuito de ganhar uma recompensa, ou qualquer motivo que não esteja relacionado com a tarefa em si, como jogar visando a ganhar um prêmio (Zille, 2012, p. 143).

Ainda de acordo com Zille (2012, p. 143),

A percepção desses fatos e da influência positiva na educação não é recente. Platão já recomendara o uso de jogos educativos para os primeiros anos da infância. No entanto, apesar de se encontrarem referências ao uso de jogos na educação desde a Antiguidade, as contribuições teóricas mais relevantes a esse respeito são registradas apenas a partir da segunda metade do século XX, mais especificamente com as obras de Jean Piaget (1971) e Lev Semenovitch Vygotsky (1989) (Zille, 2012, p. 143).

Segundo Lévy (1999), a maior disparidade entre a televisão, o computador e os jogos está na comunicação entre o usuário e cada ferramenta. A comunicação difere dependendo do nível de interatividade, sendo o computador e os jogos eletrônicos as ferramentas que oferecem mais oportunidades nesse sentido (Zille, 2012).

Quanto a indicadores de uso, a indústria de *games* faturou quase R\$ 12 bilhões no Brasil em 2022 e o setor demanda, há pelo menos vinte anos, uma regulamentação que organize e desenvolva ainda mais esse mercado (Senado, 2023).

Segundo uma pesquisa encomendada pelo site Insper (2023)

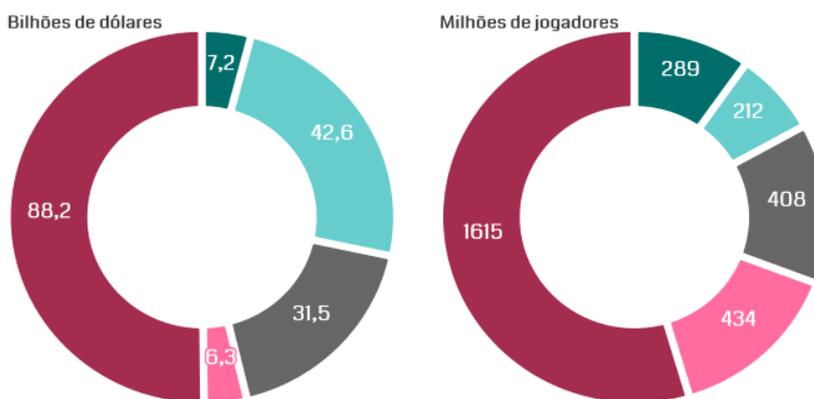
Metade desse mercado, tanto em valor quanto em número de consumidores, concentra-se no continente asiático. Estados Unidos e Canadá, juntos, ocupam o segundo lugar em valor de mercado, seguidos pela Europa. No entanto, América Latina, África e Oriente Médio vêm crescendo rapidamente e concentram número de jogadores maior do que as regiões do hemisfério Norte (Insper, 2023).

Também de acordo com essa pesquisa (Insper,2023), a América Latina, no ano em que a pesquisa foi realizada, estava em quarto lugar na distribuição do valor do mercado de jogos e na distribuição do público consumidor:

O mercado global de jogos eletrônicos por região

Distribuição do valor do mercado de jogos e distribuição do público consumidor

África e Oriente Médio América Latina Ásia e Pacífico EUA e Canadá Europa



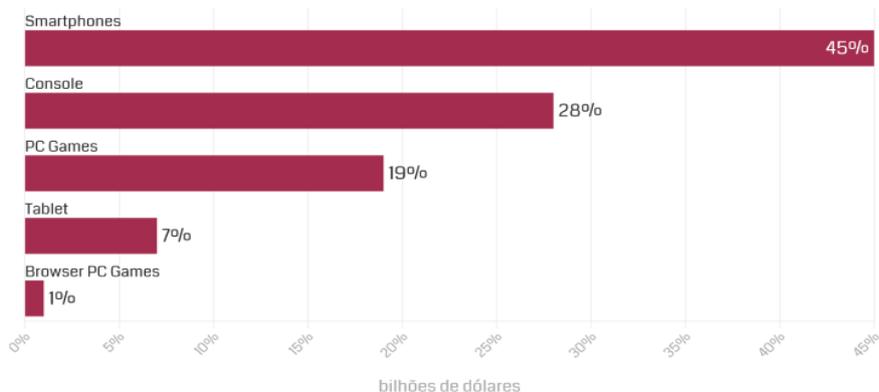
Fonte: 2021 Global Games Market Report - Newzoo

Fonte: Insper, 2023.

Em 2021, ainda segundo dados da Newzoo, os jogos para smartphones representam 45% do mercado. Já os jogos para consoles corresponderam, naquele ano, a 28% do total, enquanto os jogos feitos para PC ficaram com 19% do mercado (Insper, 2023).

O mercado de jogos eletrônicos por plataforma

Parcela do mercado ocupada por cada tipo de plataforma



Fonte: 2021 Global Games Market Report - Newzoo

Fonte: Insper, 2023.

Quanto à educação sobre jogos eletrônicos, as disciplinas de faculdade de jogos digitais podem abranger várias áreas, desde a parte mais artística de desenho e narrativa interativa, até a parte mais técnica de programação, até psicologia e questões éticas e sociais (Quero Bolsa, 2023).

3 METODOLOGIA

A pesquisa tem abordagem qualitativa, considerando que a relação entre mundo objetivo e subjetividade do sujeito é indissociável (Silva; Menezes, 2005, p. 20).

Com relação aos procedimentos técnicos caracteriza-se como uma pesquisa de levantamento, pois “envolve a interrogação direta das pessoas cujo comportamento se deseja conhecer” (Silva; Menezes, 2005, p. 21).

Diante da questão de pesquisa, do objetivo e do referencial teórico levantado, optou-se por um caminho de pesquisa amparada na opinião de bibliotecários que atuam em bibliotecas escolares.

Nenhum estudo científico prescinde de pesquisa bibliográfica. Assim, foram realizadas buscas nas bases de dados da área de Educação e de Ciência da Informação, Scielo, BDTD, Base de Teses da Capes e OASISBR, utilizando os descritores biblioteca escolar, jogos eletrônicos e tecnologia para acessar estudos sobre a temática que relaciona o jogo eletrônico como recurso pedagógico e, também, sua possível utilização em bibliotecas escolares.

Foi encaminhado um questionário em um grupo de *Whatsapp* chamado Biblioteca Escolar, criado em 2019 para troca de informações entre bibliotecários de bibliotecas escolares de todo Brasil. Desses, obtive o retorno de nove participantes que compuseram a análise de dados desse estudo, para verificar a opinião destes profissionais sobre a utilização de jogos eletrônicos no ambiente da biblioteca.

O questionário é composto por três perguntas discursivas: sobre o papel da biblioteca escolar, sobre a utilização de jogos eletrônicos na biblioteca escolar como ferramenta pedagógica e sobre a vivência desses profissionais com essa ferramenta.

A análise foi construída a partir das perguntas elaboradas no questionário para atender ao objetivo geral, e está apresentada na seção a seguir.

4 ANÁLISE DE DADOS

Com as respostas dos bibliotecários em mãos, foi feita uma análise comparando as informações coletadas com a bibliografia existente sobre o assunto.

4.1 Qual o papel da biblioteca escolar?

Alguns entrevistados destacam, primeiramente, o papel da biblioteca como elemento de apoio ao professor e às atividades curriculares. Isso pode ser visto no Manifesto da IFLA/UNESCO para Bibliotecas Escolares (2000):

Está comprovado que bibliotecários e professores, ao trabalharem em conjunto, influenciam o desempenho dos estudantes para o alcance de maior nível de literacia na leitura e escrita, aprendizagem, resolução de problemas, uso da informação e das tecnologias de comunicação e informação (IFLA; UNESCO, 2000, p. 2).

Outros profissionais também mencionam que a colaboração entre bibliotecário e professor é benéfica, tanto para os estudantes quanto para os próprios profissionais, como Araújo (2014), que diz que:

Em suma, o trabalho colaborativo, porque possibilita a discussão de ideias, a procura de consensos e a superação de conflitos, tende a aumentar o grau de satisfação dos docentes, incentivando maior envolvimento na apropriação de novos conhecimentos e resolução de problemas, para além da construção de novas práticas pedagógicas, com impacto decisivo na melhoria das aprendizagens dos alunos, objetivo que vai ao encontro da missão do professor bibliotecário (Araújo, 2014, p. 10).

Balça e Fonseca (2012) também afirmam

O contexto pedagógico suscita práticas colaborativas entre os responsáveis pela gestão e desenvolvimento da coleção e os professores das diferentes áreas disciplinares que sustentam o ensino e a aprendizagem nos recursos (Balça; Fonseca, 2012, p. 7).

Na Declaração da International Association of School Librarianship (IASL, 1993, tradução nossa) também é destacado que a cooperação com os professores envolve desenvolvimento do currículo escolar, as atividades educacionais oferecidas pela escola aos estudantes, assim como o planejamento de curto e longo prazo em relação ao uso de materiais, tecnologia da informação e equipamentos, além do desenvolvimento de habilidades informacionais para a formação dos estudantes.

Outros destacam o potencial cultural da biblioteca escolar e sua vocação para o letramento. Ferreira (2023) apoia esse entendimento, citando que as bibliotecas oferecem abundantes possibilidades de desenvolvimento cognitivo, e os estudantes devem ser incentivados a explorar informações em diferentes mídias, vivenciar diversas atividades e processos, além de conquistar competências, desenvolvendo dessa forma a metacognição.

Todos os bibliotecários que responderam concordam que a biblioteca é um elemento essencial dentro da escola, sendo de suma importância para a educação, lazer e cultura.

As bibliotecas escolares são fundamentais ao sistema educacional, com capacidade de receber e incentivar a circulação de materiais bibliográficos, compondo um acervo variado para que cada leitor tenha material condizente com seu nível de leitura (Silva, 1995).

Além disso, a biblioteca, diferentemente da sala de aula, não requer um ambiente organizado em fileiras, permitindo que os estudantes escolham o lugar que melhor lhes convém, seja para ler, brincar ou contar histórias, característica essa que também é recompensadora ao estimular o lazer (Ferreira, 2023).

4.2 Jogos eletrônicos e sua utilização como ferramenta pedagógica em bibliotecas escolares

Todos os entrevistados concordam que a utilização de jogos eletrônicos como ferramenta na biblioteca escolar pode ser benéfica para o ensino e enriquecimento de aprendizagem. Um estudo realizado por Granic *et al.* (2014) aponta que jogos eletrônicos podem oferecer benefícios sociais, emocionais, motivacionais e cognitivos para jogadores.

Na mesma linha de pensamento, Kutner e Olson (2011, *apud* Davis *et al.*, 2022), observaram, em sua pesquisa, que, para crianças neurotípicas, jogos eletrônicos podem proporcionar interações sociais positivas, como fazer novas amizades, promover uma competitividade divertida ou servir como quebra-gelo ao conversar com desconhecidos ou pessoas recém conhecidas.

Além disso, crianças do Espectro Autista também podem se beneficiar dessas ferramentas, podendo aumentar o funcionamento social ao oferecer oportunidades para interação social com menor necessidade de ler sinais não verbais e expressões faciais, e interpretação de gestos (Walther, 2007).

Em outra pesquisa focada no ensino tanto em sala quanto em biblioteca escolar, com a colaboração entre professor e bibliotecário, Oliveira (2016) se aprofunda em como jogos eletrônicos - com destaque para o jogo *Minecraft* - podem ser utilizados para o ludoletramento, apresentando-se como uma alternativa mais atrativa para uma geração que já nasce nativa digital. O autor também aborda a possibilidade de serem utilizados nas diferentes áreas de ensino, como biologia, química, física e matemática (Oliveira, 2016).

Porém alguns dos entrevistados destacam que deve haver um equilíbrio. Apesar de a tecnologia estar em nosso cotidiano e dos estudantes, não podemos nos tornar dependentes dela, de modo a permitir que a biblioteca seja um ambiente diversificado e enriquecedor.

Alguns dos bibliotecários entrevistados também apontaram que essas ferramentas devem ser utilizadas com objetivos bem delimitados e estritamente pedagógicos.

Em uma pesquisa realizada por Jerônimo (2022), na qual professores foram entrevistados sobre a presença de jogos eletrônicos no ambiente escolar, uma professora atuante nos anos iniciais do Ensino Fundamental relatou nunca ter abordado o tema, pois não estava previsto no Currículo, contudo compartilhou que utiliza jogos adaptados do mundo virtual como estratégia de ensino, mencionando uma atividade aplicada com os estudantes que ela chama de “*pac-man* humano”, adaptado do jogo virtual para o “mundo real”.

Outra professora entrevistada, atuante nos anos finais do Ensino Fundamental, também compartilhou sua experiência, relatando ter trabalhado o jogo virtual de xadrez, processos históricos da evolução dos jogos eletrônicos, com jogos eletrônicos

personais para experimentação dos alunos e também adaptou o jogo *Pac-Man* para uma atividade no estilo pega-pega na quadra da escola (Jerônimo, 2022).

Em outra pesquisa realizada por Albrecht e Oliveira (2020), foi desenvolvido um jogo para ajudar na aprendizagem de estudantes do Ensino Médio sobre biologia celular com resultados positivos, onde todos os estudantes se engajaram para descobrir como jogar e resolver o jogo.

Quanto a aplicações em bibliotecas, podemos citar a experiência de John Blyberg sobre como *Minecraft* trouxe uma nova perspectiva para a biblioteca pública do vilarejo de Darien, condado de Fairfield, em Connecticut, EUA. O sucesso do jogo foi acompanhado quase simultaneamente às tentativas de utilizá-lo como ferramenta, cujas também começaram cedo, dando frutos e eventualmente possuindo um servidor, permitindo que o acesso ao jogo se expandisse para além do espaço da biblioteca, dando apoio a todas as bibliotecas do condado:

O servidor de Minecraft do Condado de Fairfield é uma ampla cooperativa que cruza todo o condado, cada biblioteca integrante tem a sua forma específica de incorporá-lo em suas atividades. Geralmente os bibliotecários organizam eventos locais onde jogadores comparecem à biblioteca e jogam Minecraft nos PCs da biblioteca. Às vezes trazem laptops e rapidamente um ambiente de jogo em LAN é configurado. Os bibliotecários regularmente aproveitam essas oportunidades para renovar as carteirinhas da biblioteca dos jogadores e registrá-los no servidor. (Lorence, 2015, p. 28, tradução nossa).

No Brasil, já é possível encontrar aplicações semelhantes. Um exemplo noticiado esse ano pelo Jornal de Brasília (2024) foi o fomento pela Biblioteca Nacional de Brasília e da Secretaria de Cultura e Economia Criativa do DF no 2o Aberto FBDEL (Cyber Open), organizado pela Federação Brasiliense de Esportes Eletrônicos e Tecnologia, o qual aconteceu em 24 e 28 de janeiro de 2024 e inaugurou o novo espaço gamer da biblioteca, batizado de Espaço Geek, onde os usuários terão acesso a “equipamentos de última geração, que ficarão disponíveis após a competição.”

4.3 As bibliotecas escolares adotam jogos eletrônicos como ferramentas?

A maioria dos entrevistados nunca ouviu falar de uma biblioteca que utilizasse jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica.

Alguns entrevistados compartilharam que já ouviram falar de bibliotecas escolares que adotaram jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica, mas apenas

um mencionou a instituição pelo nome ao indicar o SESC, cuja informação conseguimos confirmar através do site da instituição (SESC-RS, 2018).

Um entrevistado compartilhou que já incentivou os alunos a buscarem jogos nos celulares, que estimulam o raciocínio e que pudessem jogar em grupo, como “4 fotos e 1 palavra”, mas que atualmente incentiva jogos de tabuleiro.

Alguns entrevistados compartilharam que utilizam essas ferramentas, mas não nomearam nenhum jogo específico.

Outros entrevistados compartilharam que sempre propõem como atividade, mas não citaram jogos específicos, ou se a ideia realmente é aplicada. Um deles compartilhou que jogos eletrônicos são utilizados nas salas de aula da escola onde atua, mas não na biblioteca.

Serra (2015) aponta a dificuldade que bibliotecários, principalmente de gerações que antecederam ao avanço das TICs, podem ter com tecnologia, mencionando especificamente o contato com livros eletrônicos, sua aquisição, utilização e gestão de acervos eletrônicos, uma teoria reforçada por Amaro (2018) em uma discussão promovida no *workshop* Bibliotecário do século XXI, realizada pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea).

Em outra pesquisa, por Valadas (2015), quando entrevistados, os bibliotecários que entre as dificuldades sentidas na utilização e aplicação das novas tecnologias, a maior delas é a falta de tempo para aprender e gerir efetivamente essas tecnologias, resultante das tarefas relacionadas a gestão da biblioteca escolar.

Contudo Werneck (2015) afirma que os bibliotecários possuem consciência de que as novas tecnologias ajudam na aprendizagem, apesar de muitas bibliotecas não disporem recursos tecnológicos avançados por falta de incentivo das instituições para aquisição dessas tecnologias.

Essas dificuldades podem ter sido superadas, mesmo que à força, por conta da pandemia mundial de Covid-19; sem poderem frequentar o espaço da biblioteca como de costume, os bibliotecários, especificamente aqueles que ainda demonstraram resistência ao uso de tecnologias, foram obrigados a adaptar-se para atender aos seus usuários (Costa *et al*, 2020).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No Brasil, a questão dos jogos eletrônicos na biblioteca escolar ainda é muito recente, tendo as discussões começado nos últimos dez anos. Essa discussão não parece ser prioridade, considerando que, no país, as autoridades responsáveis pela educação básica ainda falham em cumprir a Lei 12.244/10, cujo prazo inicial seria até o ano de 2020, mas foi prorrogada até 2025 (Brasil, 2024), que dispõe sobre a universalização das bibliotecas nas instituições de ensino do país.

Essa discussão é ainda mais dificultada ao procurar referências sobre o assunto, já que as principais são estrangeiras, com grande foco nos Estados Unidos, o que pode ser um desafio para bibliotecários brasileiros que não tem tanta familiaridade com a língua inglesa. Até mesmo aqueles dominam o idioma podem encontrar dificuldades ao se depararem com as pesquisas bloqueadas por *paywalls* e sem o incentivo necessário, seja financeiro ou moral, para avançar nesse campo.

Além da falta de profissionais capacitados, muitas bibliotecas ainda não possuem sequer um computador, uma ferramenta que pode ser considerada essencial para facilitar a recuperação de obras e o acesso a informações através da internet.

Outro desafio é a resistência à adaptação que os bibliotecários parecem ter em relação a tecnologia, expressando suas preocupações sobre a possível dependência que essas ferramentas podem causar.

Entretanto, mesmo diante dessas questões, é importante lembrar que os jogos eletrônicos já estão em circulação há um bom tempo. Se não aprendermos a utilizar essas ferramentas de forma responsável e a ensinar essa responsabilidade aos cidadãos mais jovens do nosso país, elas ainda serão utilizadas por corporações para influenciar e direcionar crianças, levando-as a adotar comportamentos que favoreçam essas empresas, mesmo em detrimento do aprendizado e do futuro desses estudantes.

Além disso, pode-se dizer que a utilização de jogos eletrônicos em bibliotecas escolares está alinhada com a diversificação das ferramentas de ensino. Eles representam uma abordagem diferenciada que pode ampliar o conjunto de habilidades adquiridas pelos estudantes, além de auxiliar no aprendizado de novas competências e oferecer uma perspectiva inovadora sobre os métodos existentes de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALBRECHT, Mirian Pacheco Silva; OLIVEIRA, Fausto Eduardo de. Jogo eletrônico para o ensino de biologia celular. **ACTIO: Docência em Ciências**, Curitiba, PR, v.5, n. 3, p. 1-18, set./dez. 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.3895/actio.v5n3.12493>. Acesso em: 21 out. 2024.

AMARO, Bianca. O bibliotecário e o seu relacionamento com a tecnologia. In: **Bibliotecário do século XXI: pensando o seu papel na contemporaneidade**. Orgs: Anna Carolina Mendonça Lemos Ribeiro, Pedro Cavalcanti Gonçalves Ferreira. Brasília, DF: Ipea, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ipea.gov.br/handle/11058/8675>. Acesso em: 23 out. 2024.

ARAÚJO, Helena. Biblioteca escolar e trabalho colaborativo. Lisboa: **Rede de bibliotecas escolares**, 2014. (Biblioteca RBE v.6). Disponível em: <https://www.rbe.mec.pt/np4/file/677/bibliotecarbe6.pdf>. Acesso em: 23 set. 2024.

BALÇA, Ângela; FONSECA, Maria Adelina. Os docentes e a biblioteca escolar: uma relação necessária. **Revista Lusófona de Educação**, n. 20, p. 65-80, 2012.

BEIRITH, Ângela. As escolas isoladas de Florianópolis no contexto da regulamentação do ensino primário (1946-1956). **Revista Linhas: Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação**, Florianópolis, v. 10, n. 02, p. 156 –168, jul. / dez. 2009.

BRANDÃO, Luiza Chagas. **Fatores associados ao uso problemático de vídeo games entre adolescentes brasileiros**. 2022. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/T.47.2022.tde-15082022-133753>. Acesso em: 16 nov. 2023.

BRASIL. Congresso. Senado. **Lei nº 12.244, de 24 de maio de 2010**. Dispõe sobre a universalização das bibliotecas nas instituições de ensino do País. Brasília, 24 maio 2010. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/lei/l12244.htm. Acesso em: 12 dez. 2024.

BRASIL. Congresso. Senado. **Lei nº 14.837, de 8 de abril de 2024**. Altera a Lei nº 12.244, de 24 de maio de 2010, que “dispõe sobre a universalização das bibliotecas nas instituições de ensino do País”, para modificar a definição de biblioteca escolar e criar o Sistema Nacional de Bibliotecas Escolares (SNBE). Brasília, 8 abr. 2024. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14837.htm. Acesso em: 12 dez. 2024.

BRASIL. Congresso. Senado. **Lei nº 14.934, de 25 de julho de 2024**. Prorroga, até 31 de dezembro de 2025, a vigência do Plano Nacional de Educação, aprovado por meio da Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. Brasília, 26 jul. 2024. Disponível em: https://planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/L14934.htm. Acesso em: 12 dez. 2024.

BRASIL. **Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, p. 27833, 23 dez. 1996.

Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm>. Acesso em: 5 out. 2023.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática**. Ministério da Educação e do Desporto: Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>. Acesso em: 5 out. 2023.

CARVALHO SILVA, J. L. Perspectivas históricas da biblioteca escolar no Brasil: análise da Lei 12.244/10 que dispõe sobre a universalização das bibliotecas escolares. **Revista ACB**, [S. l.], v. 16, n. 2, p. 489–517, 2011. Disponível em: <https://revista.acbsc.org.br/racb/article/view/797>. Acesso em: 5 out. 2023.

CARVALHO SILVA, Jonathas Luiz. **Uma análise sobre a identidade da Biblioteconomia: perspectivas históricas e objeto de estudo**. Olinda: Edições Baluarte, 2010. 99p.

COSTA, Rosa da Penha Ferreira da; Miguel, Marcelo Calderari; Carvalho, Sandra Maria Souza de. A percepção da comunicação digital entre bibliotecários escolares: a integração social em um momento de pandemia. **Liinc em Revista**, [S. l.], v. 16, n. 2, p. e5270, 2020. DOI: 10.18617/liinc.v16i2.5270. Disponível em: <https://doi.org/10.18617/liinc.v16i2.5270>. Acesso em: 23 out. 2024.

DAVIS, Konnor; IOSIF, Ana-Maria; NORDAHL, Christine Wu; SOLOMON, Marjorie; KRUG, Marie K.. Video Game Use, Aggression, and Social Impairment in Adolescents with Autism Spectrum Disorder. **Journal Of Autism And Developmental Disorders**, [S.L.], v. 53, n. 9, p. 3567-3580, 12 jul. 2022. Springer Science and Business Media LLC. <http://dx.doi.org/10.1007/s10803-022-05649-1>. Acesso em: 7 out. 2024.

DONKEY Kong. Japão: **Nintendo**: Arcades, 1981.

DYER, M. The Life and Death of the Original Xbox. **IGN**, 23 de novembro de 2011, p.1-2. Disponível em: <http://www.ign.com/articles/2011/11/23/the-life-and-death-of-the-original-xbox>. Acesso em: 29 out. 2023.

FEDERAÇÃO Internacional de Associações e Instituições Bibliotecárias. **Diretrizes da IFLA/UNESCO para a biblioteca escolar**. 2. ed. rev. 2015. Tradução de Rede de Bibliotecas Escolares (Portugal). Disponível em: <<https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/school-libraries-resource-centers/publications/ifla-school-library-guidelines-pt.pdf>>. Acesso em: 19 jul. 2024.

FERRAZ, W. A biblioteca escolar e suas funções. In: _____. **A biblioteca**. 6. ed. rev. e aum. Rio de Janeiro: Livraria Freitas Bastos; Brasília: INL, 1972. p. 91-164.

FERREIRA, Márcio Lucas. **Atividades de incentivo à leitura em bibliotecas escolares**. 2023. 16 f. TCC (Graduação) - Curso de Biblioteconomia, Departamento de Ciência da Informação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/252619>. Acesso em: 06 out. 2024.

FIORAVANTE, Eliane. **O sentido de biblioteca escolar expresso por alunos de escolas públicas de Santa Catarina**: entre livros, descobertas, refúgio e abandono. 2018. 568 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/190697>. Acesso em: 26 ago. 2024.

GARCEZ, Eliane Fioravante. O bibliotecário nas escolas: uma necessidade. **Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina**, Florianópolis, v.12, n.1, p.27-41, jan./jun., 2007. GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2008. 206p.

GRANIC, Isabela; LOBEL, Adam; ENGELS, Rutger C. M. E.. The benefits of playing video games. **American Psychologist**, [S.L.], v. 69, n. 1, p. 66-78, jan. 2014. American Psychological Association (APA). <http://dx.doi.org/10.1037/a0034857>. Disponível em: <https://doi.org/10.1037/a0034857>. Acesso em: 7 out. 2024.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4.ed. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2001.

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua**: notas técnicas. Rio de Janeiro: IBGE, 2024. v. 1.17.

INSPER (ed.). **Mercado de jogos eletrônicos tomou impulso na pandemia e continua em alta**. 2022. Elaborada por Ernesto Yoshida. Disponível em: <https://www.insper.edu.br/pt/noticias/2022/2/mercado-de-jogos-eletronicos-tomou-impulso-na-pandemia-e-continua>. Acesso em: 12 nov. 2023.

INTERNATIONAL ASSOCIATION OF SCHOOL LIBRARIANSHIP. **IASL Policy Statement on School Libraries**. 1993. Disponível em: https://www.iasl-online.org/about/organization/sl_policy.html. Acesso em: 6 out. 2024.

JERÔNIMO, Wellington Hencklein. **Jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física no ensino fundamental**: visão docente. 2022. 42 f. Monografia (Especialização) - Curso de Licenciatura em Educação Física, Departamento de Educação Física e Motricidade Humana, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/17217>. Acesso em: 22 out. 2024.

KUTNER, Lawrence; OLSON, Cheryl. **Grand Theft childhood**: the surprising truth about violent video games and what parents can do. New York: Simon & Schuster, 2011. 262 p.

LEMO, Antônio Agenor Briquet de. Bibliotecas. In: CAMPELLO, Bernadete; CALDEIRA, Paulo da Terra. (Org.). **Introdução às fontes de informação**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2005. 184p.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34, 1999.

LORENCE, Mark. School of Minecraft: MinecraftEdu brings common core-enhanced

gaming to the classroom. **School Library Journal**, New York, v. 60, n. 4, p. 26-30, abr. 2015. Disponível em: <http://www.slj.com/2015/04/technology/minecraftedutakes-hold-in-schools>. Acesso em: 21 out. 2024.

LOWOOD, H. E.. **Electronic game**. Encyclopedia Britannica, 13 de outubro de 2023. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/electronic-game>. Acesso em: 29 out. 2023.

MACHADO, A. **A implantação de bibliotecas escolares na rede de ensino de Santa Catarina (décadas de 30 e 40)**. 132f. 2002. Dissertação (Mestrado em Educação e Cultura) –Centro de Ciências da Educação, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2002.

MORAES, Rubens Borba de. **Livros e Bibliotecas no Brasil Colonial**. Brasília: Briquet de Lemos, 2006. 259p.

OLIVEIRA, Davi Martins de. **Jogos eletrônicos como instrumento de letramento: um modelo de serviço de informação em bibliotecas escolares**. 2016. 60 f. TCC (Graduação) - Curso de Biblioteconomia, Centro de Humanidades, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2016. Disponível em: <http://repositorio.ufc.br/handle/riufc/43536>. Acesso em: 22 out. 2024.

OLIVEIRA, S. A História dos Vídeo Games #27: a Microsoft entra na jogada com o Xbox. **Nintendo Blast**, 6 de novembro de 2011. Disponível em: <http://www.nintendoblast.com.br/2011/11/historia-dosvideo-games-27-microsoft.html>. Acesso em: 29 out. 2023.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PONG. EUA: **Atari**: Arcades, 1972.

QUERO BOLSA. Jogos Digitais - Saiba tudo sobre o curso. **Quero Bolsa**. 2023. Disponível em: <https://querobolsa.com.br/cursos-e-faculdades/jogos-digitais> Acesso em: 23 nov. 2023.

REDAÇÃO JORNAL DE BRASÍLIA (Brasília). Jornal de Brasília (ed.). **Torneio nacional estreia espaço gamer da Biblioteca Nacional de Brasília**. 2024. Disponível em: <https://jornaldebrasilia.com.br/brasilia/torneio-nacional-estrela-espaço-gamer-da-biblioteca-nacional-de-brasilia/>. Acesso em: 22 out. 2024.

SANTA CATARINA (Estado). **Decreto n. 3.735, de 17 de dezembro de 1946**. Regulamento para os estabelecimentos de ensino primário no Estado de Santa Catarina, Santa Catarina. Florianópolis: Imprensa Oficial, 1946.

SANTOS, Ana Paula Lima dos; RODRIGUES, Mara Eliane Fonseca. Biblioteconomia: gênese, história e fundamentos. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 9, n. 2, p. 116-131, jul. 2013. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/248>. Acesso em: 22 ago. 2024.

SENADO. (ed.). **Debatedores divergem sobre o marco legal para a indústria dos jogos eletrônicos**. 2023. Elaborada por Marcela Diniz. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2023/09/20/debatedores-divergem-sobre-o-marco-legal-para-a-industria-dos-jogos-eletronicos>. Acesso em: 5 out. 2023.

SERRA, Liliana Giusti. **Os livros eletrônicos e as bibliotecas**. 2015. 189 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/D.27.2015.tde-01122015-101516>. Acesso em: 22 out. 2024.

SERVIÇO SOCIAL DO COMÉRCIO DO RIO GRANDE DO SUL (SESC-RS) (Rio Grande do Sul). Serviço Social do Comércio (Sesc) (ed.). **Sesc Games Erechim disponibiliza jogos eletrônicos**. 2018. Disponível em: <https://www.sesc-rs.com.br/noticias/sesc-games-erechim-disponibiliza-jogos-eletronicos/>. Acesso em: 22 nov. 2024.

SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Estera Muszkat. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 4. ed. Florianópolis: UFSC, 2005. 139 p. Disponível em: https://tccbiblio.paginas.ufsc.br/files/2010/09/024_Metodologia_de_pesquisa_e_elaboracao_de_teses_e_dissertacoes1.pdf. Acesso em: 21 nov. 2024.

SILVA, Waldeck Carneiro da. **Miséria da biblioteca escolar**. São Paulo: Cortez, 1995.

SOUZA, Ricardo Vinicius Ferraz de. **Tradução e Videogames: uma perspectiva histórico-descritiva sobre a localização de games no Brasil**. 2015. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/D.8.2015.tde-03122015-131933>. Acesso em: 29 out. 2023.

SPACE Invaders. Japão: **Taito**: Arcades, 1978.

SUPER Mario Bros.. Japão: **Nintendo**: Nintendo Entertainment System (NES), 1985.

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE ASSOCIAÇÕES E INSTITUIÇÕES BIBLIOTECÁRIAS; ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA. **Manifesto IFLA/UNESCO para Biblioteca Escolar**. Tradução: Neusa Dias de Macedo. São Paulo: 2000. 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 out. 2023.

VALADAS, Carmen Jorge Martins. **Tecnologias nas bibliotecas escolares**. 2015. 185 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Educação, Instituto de Educação, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2015. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10451/22476>. Acesso em: 23 out. 2024.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WALTHER, Joseph B.. Selective self-presentation in computer-mediated communication: hyperpersonal dimensions of technology, language, and cognition.

Computers In Human Behavior, [S.L.], v. 23, n. 5, p. 2538-2557, set. 2007. **Elsevier BV**. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2006.05.002>. Acesso em: 7 out. 2024.

WERNECK, Amanda Salomão. **Novas tecnologias na biblioteca escolar**. 2015. 65 f., il. Monografia (Bacharelado em Biblioteconomia)—Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

ZILLE, J. A. B. *Games*, indicadores e geradores de possibilidades educacionais. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 6, n. 3, p. 140–151, 2012. DOI: 10.21723/riaee.v6i3.5008. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/5008>. Acesso em: 12 nov. 2023.