

DEWEY QUIZ: GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NO ENSINO E PRÁTICA DA CLASSIFICAÇÃO DECIMAL DE DEWEY

NINA GOMES SOBRAL BARCELLOS D'ALMEIDA*

SOFIA FRAHLICH CAVALLEIRO**

MICHELY JABALA MAMEDE VOGEL***

Resumo: O ensino-aprendizagem da Classificação Decimal de Dewey frequentemente se apresenta como desafio, devido a sua complexidade e natureza técnica. O objetivo principal deste artigo é, assim, desenvolver e analisar a eficácia de um jogo de tabuleiro como recurso didático para facilitar a compreensão, fixação e aplicação das regras e estruturas da Classificação Decimal de Dewey. A metodologia combinou pesquisa bibliográfica, design de jogos e pesquisa-ação. Conclui que jogos são compatíveis com o ambiente acadêmico e profissional, servindo como ferramentas alternativas/complementares eficazes, especialmente para conteúdos técnicos. Ajustes e validações adicionais são necessários, mas os resultados encorajam a continuidade do desenvolvimento e de aplicabilidade em outros Sistemas de Organização do Conhecimento.

Palavras-chave: Gamificação; Classificação Decimal de Dewey; Ensino de Biblioteconomia; Organização do Conhecimento; Jogos Pedagógicos.

Abstract: The teaching-learning process of the Dewey Decimal Classification (DDC) often presents a challenge due to its complexity and technical nature. The main objective of this article is, therefore, to develop and analyze the effectiveness of a board game as a didactic resource to facilitate the understanding, retention, and application of the DDC's rules and structures. The methodology combined bibliographic research, game design, and action research. It concludes that games are compatible with academic and professional environments, serving as effective alternative/complementary tools, especially for technical content. Further adjustments and validations are necessary, but the results encourage continued development and applicability in other Knowledge Organization Systems.

Keywords: Gamification; Dewey Decimal Classification; Teaching Library Science; Knowledge Organization; Educational Games.

INTRODUÇÃO

A Organização do Conhecimento (OC) é um dos pilares da Ciência da Informação, e sistemas de classificação como a Classificação Decimal de Dewey (CDD) são

* Universidade Federal Fluminense (UFF) – Brasil. Email: ninabarcellos@id.uff.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4681-0303>.

** Universidade Federal Fluminense (UFF) – Brasil. Email: sofiafrahlich@id.uff.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1284-6586>.

*** Universidade Federal Fluminense (UFF) – Brasil. Email: michelyvogel@id.uff.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0311-3161>.

ferramentas essenciais na representação e recuperação da informação em bibliotecas. Contudo, o ensino-aprendizagem da CDD, especialmente na graduação em Biblioteconomia, frequentemente se apresenta como desafio. A complexidade das regras, tabelas auxiliares e a natureza técnica dos manuais dificultam a apreensão e aplicação prática por estudantes, que por vezes postergam a disciplina, e até para a formação continuada por parte de profissionais que buscam aprimoramento e atualização contínua (Vogel e Pazos 2024).

Neste contexto, o processo de ensino-aprendizagem das disciplinas que visam habilitar os discentes para o processo de classificação e para o uso da CDD requer não apenas a orientação e supervisão do professor, mas também o desenvolvimento de autonomia, reflexão e curiosidade por parte dos estudantes. O modelo de ensino tradicional, que centraliza o docente como detentor do conhecimento, contrasta com a necessidade de envolver ativamente o aluno como protagonista da sua própria aprendizagem, aspecto fundamental para que ele se emancipe em relação à utilização dos instrumentos de organização do conhecimento como a CDD.

Frente aos desafios de ensino da CDD no âmbito da graduação em Biblioteconomia, este artigo se justifica pela necessidade de busca de métodos pedagógicos auxiliares que possam enriquecer, facilitar e dinamizar a aprendizagem das habilidades necessárias para o uso deste sistema de classificação, que requer além da aplicação prática de princípios e regras, habilidade de interpretação, análise e abstração teórica. Na busca por métodos auxiliares, complementares ou alternativos para o processo de ensino-aprendizagem da CDD, que possam auxiliar tanto a compreensão da estrutura do sistema, sua lógica e aplicação, quanto a fixação do conteúdo apreendido e a criação de cenários hipotéticos que facilitem a compreensão e utilização prática do instrumento, a gamificação se apresenta como uma inovação pedagógica promissora, assim como a elaboração de jogos circunscritos no contexto da CDD. A gamificação é definida como a aplicação de mecanismos próprios de jogos em contextos não lúdicos, com o propósito de resolver problemas e promover motivação e engajamento (Sánchez-Tarragó, Vale e Marques 2022).

Segundo Sánchez-Tarragó, Vale e Marques (2022), a gamificação é entendida como uma das metodologias ativas de aprendizagem (MAA) que estimula processos de ensino-aprendizagem críticos e reflexivos, onde o estudante desempenha um papel ativo. A aplicação de elementos de jogos em ambientes educacionais tem demonstrado, em diferentes áreas do conhecimento, benefícios notáveis para os estudantes, contribuindo para o desenvolvimento da motivação, cooperação e aprendizagem autónoma. «A utilização das novas tecnologias no ensino-aprendizagem permite ao aluno vivenciar experiências, interferir, fomentar e construir o próprio conhecimento» (Prudencio e Rodrigues 2018).

Reconhecendo o potencial pedagógico da gamificação e dos jogos para o processo de ensino-aprendizagem (Silva et al. 2008; Silva e Marques 2020), este trabalho apresenta o desenvolvimento e avaliação inicial de uma ferramenta lúdica, o *Dewey Quiz*, concebido para apoiar o processo de ensino-aprendizagem e a prática de utilização da CDD na disciplina de Laboratório de Representação Notacional da Universidade Federal Fluminense, ministrada pela professora doutora Michely Jabala Mamede Vogel.

O objetivo principal deste artigo é, assim, desenvolver e analisar a eficácia de um jogo de tabuleiro como recurso didático para facilitar a compreensão, fixação e aplicação das regras e estruturas da CDD. Especificamente, busca-se: (1) mitigar dificuldades no aprendizado da CDD por estudantes de Biblioteconomia; (2) oferecer ferramenta de apoio à prática e atualização de bibliotecários classificadores; (3) investigar a aplicabilidade e impacto da gamificação no ensino de sistemas de OC; (4) avaliar receptividade e engajamento dos utilizadores (alunos e profissionais) com a abordagem lúdica.

Para cumprir seu objetivo, este artigo está estruturado da seguinte forma: a próxima seção se dedica a metodologia utilizada; a seção 2 à CDD, seu ensino e os desafios do processo de ensino-aprendizagem; a seção 3 à gamificação como estratégia pedagógica e a elaboração de jogos como metodologia auxiliar; a seção 4 à elaboração, criação e uso do *Dewey Quiz*, jogo elaborado como fruto do processo de investigação e pesquisa; a seção 5, destinada à aplicação do jogo em sala e sua utilização pelos discentes; e a última seção, destinada aos resultados e conclusões obtidos com o uso do jogo elaborado em uma turma da graduação em Biblioteconomia.

1. METODOLOGIA

Adotou-se metodologia combinando pesquisa bibliográfica, *design* de jogos e pesquisa-ação. Realizou-se levantamento sobre os desafios no ensino da CDD e teorias de gamificação aplicadas à educação. A gamificação, entendida como o «uso de elementos de design de jogos em contextos não lúdicos» (Deterding et al. 2011 cit. por Dicheva et al. 2015), visa aumentar motivação e engajamento. Baseando-se em Dicheva et al. (2015) e Sailer et al. (2017), optou-se pelo desenvolvimento de um jogo de tabuleiro físico, *Dewey Quiz*, considerando acessibilidade de recursos e interação. O jogo incorpora mecânicas como tabuleiro com percurso, cartas de perguntas/desafios com níveis progressivos, dados/roletas para movimentação e elementos para construção de notações da CDD, abordando sua estrutura e regras. O protótipo foi aplicado em sessões de revisão com alunos da disciplina de Laboratório de Representação Notacional. A avaliação inicial usou observação participante e análise comparativa informal do desempenho acadêmico (notas, tempo de prova) entre alunos participantes e não participantes da dinâmica.

2. ENSINO DA CLASSIFICAÇÃO DECIMAL DE DEWEY

A organização do conhecimento (OC), segundo Bräscher e Café (2008), se diferencia da organização da informação (OI). Enquanto a OC se dedica à organização e sistematização de conceitos, a OI tem como objetivo possibilitar o acesso ao conhecimento contido nos documentos, estando relacionada à descrição física e de conteúdo dos objetos informacionais. O processo de organização da informação, nesse sentido, dá origem a um conjunto de elementos descritivos que representam os atributos de um objeto informacional específico e o processo de organização do conhecimento, segundo as autoras, envolve a modelagem conceitual e origina diferentes tipos de sistemas de organização do conhecimento (SOC) (Bräscher e Café 2008).

Os diferentes tipos de SOC englobam sistemas de classificação, tesouros, taxonomias, cabeçalhos de assunto, arquivos de autoridades, glossários, etc. (Bräscher e Café 2008). Os sistemas de classificação são considerados instrumentos fundamentais para o processo de classificação, que envolve atividades complexas, como domínio do instrumento utilizado, o entendimento lógico da sua aplicação, capacidade de abstração e a análise técnica dos assuntos de um item informacional. A CDD, elaborada em 1876, é vista como um sistema de classificação por assunto, amplamente utilizado em bibliotecas do mundo inteiro para organizar itens informacionais de acordo com seu conteúdo temático, através da atribuição de notação. Sua estrutura é composta por dez classes principais destinadas, cada uma, a uma grande área de conhecimento, como Filosofia, Ciências Sociais, Literatura, etc. Cada uma das dez classes principais, por meio de subdivisões, vai tratando de assuntos cada vez mais específicos.

A CDD, segundo Braz e Carvalho (2017, p. 2498) é um «instrumento que viabiliza a classificação de recursos informacionais, englobando diversos domínios e facetas de que tratam os assuntos contidos nos documentos, possibilitando a formação e organização de acervos em ordem sistemática». Enquanto sistema de classificação, a CDD pode ser entendida como fruto de um processo de organização do conhecimento, para ser então, utilizada no processo de organização da informação. Em relação ao ensino de Biblioteconomia, os alunos precisam compreender o processo de organização do conhecimento para entender a estrutura e a lógica de aplicação da CDD, habilitando-os para a aplicação de seus princípios no processo de organização da informação, ou seja, no processo de descrição temática da informação para atribuição das notações e assim, para a organização sistemática do acervo.

Para sua aplicação o entendimento das suas regras é fundamental para que a organização de itens informacionais seja possível de forma adequada. A própria CDD, em sua introdução, apresenta os princípios de uso do esquema, como critérios de

construção e seleção da notação que poderá ser atribuída para representar a obra a ser classificada, porém sua utilização na íntegra em sala de aula nem sempre é suficiente para atingir o domínio adequado por parte dos discentes. Durante a graduação em Biblioteconomia, o ensino das técnicas e habilidades para a representação e organização da informação e do conhecimento é um dos aspectos centrais de diferentes disciplinas, como: Representação Descritiva, Representação Temática, Laboratório de Representação Notacional, entre outras.

A natureza das disciplinas impõe um processo de ensino-aprendizagem que requer não apenas a orientação e supervisão do professor, mas também o desenvolvimento de autonomia, reflexão e curiosidade por parte dos discentes para o domínio das técnicas. O modelo de ensino tradicional, que posiciona o educador como o detentor do conhecimento e o aluno como receptor, contrasta com a necessidade de um envolvimento ativo do estudante nas disciplinas de classificação. Transportar esse modelo tradicional se coloca como um desafio à docência, onde os professores precisam de ferramentas adequadas para implementar novas metodologias de ensino-aprendizagem.

Neste artigo é apresentado o processo de elaboração de um jogo de tabuleiro, o *Dewey Quiz*, e sua utilização como estratégia pedagógica para o ensino da CDD, tendo como público-alvo os alunos da graduação matriculados na disciplina de Laboratório de Representação Notacional da Universidade Federal Fluminense, ministrada pela professora doutora Michely Jabala Mamede Vogel. Uma vez colocados os desafios para o ensino da CDD, na próxima seção se apresenta a estratégia utilizada, a gamificação.

3. GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA

O século XXI é marcado pelos diversos avanços tecnológicos e mudanças sociais, que abriram debates sobre novas metodologias de ensino nas escolas e universidades, com o aluno como protagonista da aprendizagem (Nascimento, Santos e Mata 2024). Essas metodologias são chamadas de metodologias ativas de aprendizagem (MAA), «sendo a construção coletiva do conhecimento mais importante do que a transmissão e a memorização de conteúdos» (Souza e Tanus 2021, p. 2).

Dentre os tipos de MAA, a gamificação recorre a elementos e/ou mecânicas de jogos em diversos contextos. Ela estimula a capacidade criativa e a inteligência, bem como desperta um sentimento de conquista e confiança sobre si (Nascimento, Santos e Mata 2024). Assim, através da «lúdicode e do sentimento de competição [...], o indivíduo é estimulado a continuar “competindo” até vencer o desafio e para isso ele precisa desempenhar alguns esforços como exercitar a sua capacidade cognitiva» (Souza e Tanus 2021, p. 7).

Ainda, Fardo (2013, p. 2) afirma que a gamificação é «um fenômeno emergente, que deriva diretamente da popularização e popularidade dos games», motivando a ação, resolvendo problemas e potencializando aprendizagens. Além disso, argumenta que a metodologia de games são facilmente aceitas pelas gerações recentes, já que cresceram em meio a essas tecnologias, e acabam se desinteressando pelos métodos tradicionais e mais passivos de ensino.

Fardo (2013) aponta também os principais pontos da abordagem gamificada na educação: a) Assim como nos jogos, a aprendizagem deve oferecer diversas rotas para resolver problemas, respeitando diferentes estilos de aprendizado; b) *Feedback* rápido, estimulando a experimentação e o ajuste de estratégias em tempo real, ao invés de esperar por longos períodos; c) Aumentar a complexidade das tarefas conforme a evolução do aluno cria um senso de crescimento e permite que cada um siga seu ritmo; d) Desmembrar grandes objetivos em metas menores e mais gerenciáveis facilita a compreensão e a superação gradual do desafio; e) Encorajar a reflexão sobre os erros, em vez de penalizá-los, transforma a falha em uma oportunidade de aprendizado; f) Integrar uma história ou um propósito para as atividades de aprendizagem pode motivar os alunos e ajudá-los a conectar o conteúdo com um objetivo maior; g) Promover a competição e colaboração pode intensificar a interação e adicionar mais um nível de engajamento aos projetos; h) Reconhecer que aprender pode (e deve) ser prazeroso, não apenas nas séries iniciais, pode enriquecer a experiência educacional e potencializar a assimilação do conhecimento.

No entanto, é importante ressaltar que não existe uma única forma de aplicar a gamificação. A solução é adaptar os diversos elementos dos games às necessidades específicas do contexto educacional, buscando resultados mais eficazes e motivadores (Fardo 2013).

4. DEWEY QUIZ

A pesquisa desenvolvida resultou em um protótipo funcional do *Dewey Quiz*. O jogo possui um tabuleiro dividido em casas amarelas (perguntas elementares), vermelhas (perguntas situacionais) e azuis (perguntas de «tudo ou nada»), cartões de instrução (com as cores correspondentes às casas) e um dado. O tabuleiro está exemplificado na Figura 1, a seguir.

São quinze (15) cartas amarelas, quinze (15) cartas vermelhas e quinze (15) cartas azuis, totalizando 45 cartas. As cartas correspondem às cores das casas e o avanço dos grupos a cada rodada se dá por meio da roleta/dados ou pelas instruções oferecidas por cada carta. A parte amarela corresponde a primeira etapa do jogo, ao alcançarem a área vermelha do tabuleiro, a segunda etapa do jogo, os participantes devem obrigatoriamente sortear três (3) cartas do baralho, que representarão a disciplina que será o cerne da nova fase do jogo. A etapa final do jogo, correspondente

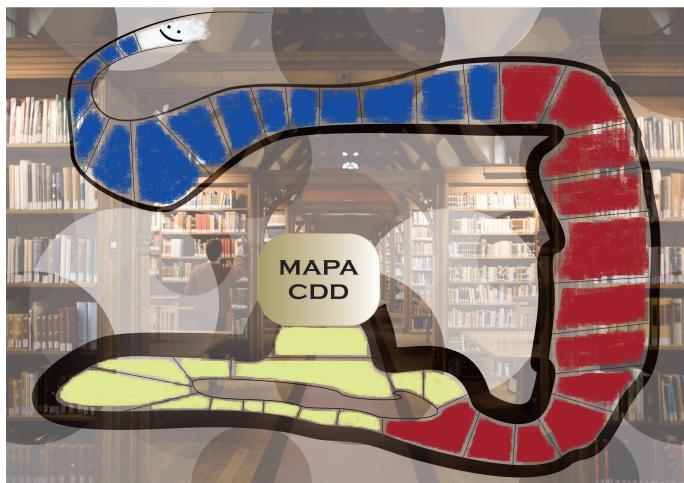


Fig. 1
Tabuleiro Dewey Quiz
Fonte: Elaborado pelas autoras

a cor azul, corresponde às perguntas cronometradas e perguntas bônus (vence quem acertar e volta para o início quem errar). As perguntas das cartas estão exemplificadas na Figura 2 a seguir.

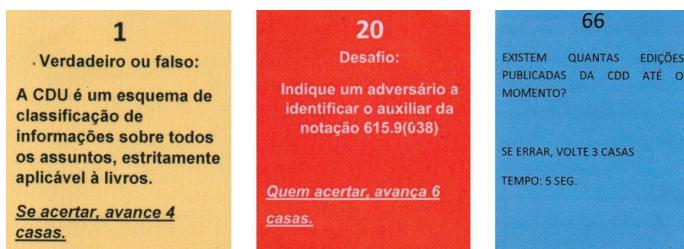


Fig. 2
Exemplos de perguntas do jogo
Fonte: Elaborado pelas autoras

Assim, o jogo todo é baseado nas características e regras da CDD e foi utilizado em sala de aula como recurso optativo de revisão. A aplicação do projeto piloto do jogo demonstrou excelente receptividade dos alunos, que será abordado na próxima seção. Observou-se alto nível de engajamento, interação e colaboração entre as equipes. Embora a utilização e a análise sobre o uso do jogo seja inferencial e demande maiores explorações, como, por exemplo, a aplicação em diferentes turmas e cenários, os resultados preliminares indicaram desempenho ligeiramente superior (notas e tempo de avaliação) nos alunos que utilizaram o jogo, comparativamente aos não participantes.

Sugere-se que a abordagem lúdica pode tornar o aprendizado de conteúdo árido mais agradável e potencialmente mais eficaz na fixação do conhecimento. O *feedback* inicial dos estudantes foi positivo, reforçando o valor percebido da ferramenta como complemento às metodologias tradicionais.

5. O JOGO EM AÇÃO

A proposta de introduzir um jogo como estratégia de ensino-aprendizagem no contexto da disciplina de Laboratório de Representação Notacional da graduação em Biblioteconomia e Documentação da UFF revelou-se uma alternativa promissora para abordar conteúdos tradicionalmente percebidos como áridos. A CDD, núcleo central da proposta pedagógica em questão, é reconhecida por seu rigor técnico e complexidade, exigindo dos alunos a compreensão de uma vasta gama de regras, notações e exceções. A experiência relatada neste estudo, centrada no uso de um jogo de tabuleiro com elementos de gamificação, permitiu explorar uma abordagem didática inovadora, pautada na ludicidade, na colaboração entre pares e na aprendizagem ativa.

A aplicação do jogo ocorreu como atividade optativa de revisão para a prova da disciplina, com o objetivo de estimular a fixação dos conteúdos de forma mais leve, instigante e participativa. A estrutura do jogo foi cuidadosamente pensada para refletir a lógica da CDD, utilizando-se de cartas com questões de múltipla escolha e desafios interpretativos, roletas, dados e cartas de baralho que simulavam a construção de notações. Cada elemento lúdico foi concebido não apenas para entreter, mas para estimular o raciocínio analítico, a memória e a aplicação das regras da CDD em situações práticas.

Os estudantes foram divididos em equipes, o que favoreceu a colaboração, o debate sobre as respostas e o incentivo mútuo. Observou-se, ao longo da dinâmica, uma mudança significativa no comportamento dos alunos: o que inicialmente poderia parecer uma atividade simples e descontraída revelou-se um exercício intenso de raciocínio e cooperação. O engajamento dos participantes foi notável, tanto pelo entusiasmo com que se lançaram ao jogo quanto pela concentração demonstrada nas etapas mais complexas, como a construção correta de notações compostas a partir das cartas de baralho.

Do ponto de vista dos resultados concretos, os dados obtidos, ainda que preliminares, apontam para um desempenho superior dos alunos que participaram da dinâmica lúdica em comparação àqueles que optaram por não participar. Verificou-se, por exemplo, uma média de notas mais elevada entre os jogadores, além de uma redução no tempo médio de resolução da prova. Embora não se trate de uma pesquisa com controle estatístico rigoroso ou metodologia quantitativa formal, tais observações sugerem uma correlação positiva entre a participação no jogo e o desempenho acadêmico.

Outro aspecto relevante observado foi a relação afetiva dos alunos com o conteúdo após a aplicação do jogo. Muitos relataram, em falas espontâneas, que se sentiram mais confiantes para realizar a prova e menos ansiosos diante da complexidade da CDD. Relataram também que a dinâmica contribuiu para que certos conceitos,

antes difusos, ganhassem concretude, especialmente por meio da repetição prática embutida nas perguntas do jogo e nas interações entre os colegas.

O caráter competitivo do jogo, mediado pelas equipes, contribuiu para manter o nível de atenção e motivação ao longo da atividade. No entanto, a competitividade não se sobrepôs ao espírito colaborativo, o que pode ser atribuído ao fato de que os desafios exigiam discussão e construção conjunta das respostas. Dessa forma, o jogo se configurou como espaço de aprendizado coletivo e de desenvolvimento de habilidades sociais, como negociação, argumentação e escuta.

A experiência também suscitou reflexões importantes sobre o papel do professor nesse novo arranjo pedagógico. Ao invés de figura central na exposição do conteúdo, o docente atuou como mediador, observador e facilitador do processo, intervindo pontualmente para esclarecer dúvidas ou ajustar regras do jogo. Essa mudança de postura reforça a ideia de que o ensino pode — e deve — ser repensado em chave dialógica e interativa, especialmente em contextos em que o conteúdo exige mais do que memorização: exige compreensão e aplicação contextualizada.

Durante a aplicação do jogo, alguns desafios logísticos foram identificados, como o tempo necessário para a organização dos materiais e a condução da atividade dentro do horário regular de aula. Houve também a necessidade de ajustes nas cartas de perguntas, a fim de garantir um equilíbrio adequado entre níveis de dificuldade e a progressão lógica dos temas. Em sua primeira versão, o jogo também demandou adaptações nos critérios de pontuação e tempo de resposta, para evitar longas discussões ou avanços desproporcionais entre as equipes. Tais questões, no entanto, são esperadas em qualquer proposta piloto e serão objeto de revisão para futuras aplicações.

Importa destacar ainda que o processo de construção do jogo envolveu pesquisa e reflexão sobre o conceito de gamificação e sua aplicação no ensino superior. A definição de gamificação adotada neste trabalho — uso de elementos de modelos de jogos fora de contextos relacionados a jogos — foi fundamental para balizar as decisões sobre quais componentes seriam incluídos, evitando cair na armadilha de criar um jogo apenas decorativo, sem articulação real com os objetivos pedagógicos.

Por fim, a aplicação do jogo também contribuiu para uma mudança no clima da sala de aula. Os alunos demonstraram maior aproximação com o professor e entre si, diminuindo o distanciamento típico de disciplinas mais técnicas. O espaço lúdico funcionou como um campo simbólico onde erros puderam ser enfrentados sem julgamento e onde o aprender deixou de ser uma obrigação solitária para se tornar uma experiência coletiva e prazerosa. Essa mudança de atmosfera pode parecer subjetiva, mas tem efeitos concretos na motivação e na autoconfiança dos estudantes.

CONCLUSÕES

A experiência inicial com o *Dewey Quiz* reforça que a gamificação e a criação de jogos circunscritos no escopo das disciplinas acadêmicas pode se colocar como estratégia pedagógica valiosa no ensino de Sistemas de Organização do Conhecimento, como a Classificação Decimal de Dewey. O jogo demonstrou potencial para transformar a percepção dos alunos sobre tema complexo, promovendo interesse, engajamento e facilitando a apreensão das regras. Conclui-se que jogos são compatíveis com o ambiente acadêmico e profissional, servindo como ferramentas alternativas/complementares eficazes, especialmente para conteúdos técnicos. Ajustes e validações adicionais são necessários, mas os resultados encorajam a continuidade do desenvolvimento, o aprimoramento do jogo com base nos testes e sua futura disponibilização para outras instituições de ensino e bibliotecas, como recurso de apoio ao ensino e prática da classificação bibliográfica.

Como encaminhamentos, pretende-se dar continuidade à aplicação do jogo em outras turmas e aprimorar o material a partir do *feedback* dos alunos. Há também o interesse em adaptar a proposta a outros sistemas de classificação e outras disciplinas da área de Organização da Informação, avaliando sua aplicabilidade em diferentes conteúdos. Pretendemos começar pela Classificação Decimal Universal, que é o segundo sistema mais utilizado no Brasil, e um dos mais usados do mundo (OCLC [2025]).

A ideia de compartilhar o jogo com docentes da UFF e de outras instituições também faz parte dos próximos passos, o que demandará a formalização das regras, criação de versões impressas e digitais das cartas e tabuleiros, além de um guia de aplicação pedagógica.

Em síntese, a experiência relatada neste trabalho corrobora a hipótese de que a ludicidade pode ser uma aliada poderosa na superação das barreiras cognitivas e emocionais que certos conteúdos acadêmicos impõem. Ao transformar o estudo da CDD em uma vivência ativa, desafiadora e divertida, o jogo se mostrou não apenas um recurso auxiliar, mas uma ferramenta legítima de ensino, capaz de promover aprendizagem significativa, engajamento e prazer no ato de aprender.

REFERÊNCIAS

- BRÄSCHER, Marisa, e Lígia CAFÉ, 2008. Organização da informação ou organização do conhecimento? Em: *IX Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Ciência da Informação* [Em linha]. São Paulo: USP, pp. 1-14 [consult. 2025-03-31]. Disponível em: <https://brapci.inf.br/v/176535>.
- BRAZ, Márcia Ivo, e Evanise Souza de CARVALHO, 2017. Práticas em tratamento temático da informação: interfaces de ensino e aprendizagem. *Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação* [Em linha]. 13(n. esp.), 2496-2509 [consult. 2025-04-16]. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/975>.

- DICHEVA, Darina, et al., 2015. Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Educational Technology & Society* [Em linha]. **18**(3), 75-88 [consult. 2025-04-09]. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.18.3.75>.
- FARDO, Marcelo Luis, 2013. A gamificação em ambientes de aprendizagem. *RENOTE* [Em linha]. **11**(1) [consult. 2025-03-31]. ISSN 1679-1916. DOI: <https://doi.org/10.22456/1679-1916.41629>.
- NASCIMENTO, Ariane Callott, Julia Schettino J. dos SANTOS, e Marta Leandro da MATA, 2024. Gamificação: uma estratégia para desenvolver a competência em informação em instituições de ensino. *Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação* [Em linha]. **20**, 1-27 [consult. 2025-05-02]. Disponível em: <https://brapci.inf.br/v/354509>.
- OLC, [2025]. *Dewey Services* [Em linha] [consult. 2025-06-10]. Disponível em: <https://www.oclc.org/en/dewey/resources.html>.
- PRUDENCIO, Dayanne da Silva, e Mara E. Fonseca RODRIGUES, 2018. Práticas inovadoras no ensino de Biblioteconomia no Brasil: análise das publicações do GT-6 da Ancib e da BRAPCI. *Revista Brasileira de Educação em Ciência da Informação* [Em linha]. **5**(2), 25-46 [consult. 2025-06-19]. Disponível em: <https://portal.abecin.org.br/rebecin/article/view/116>.
- SAILER, Michael, et al., 2017. How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior* [Em linha]. **69**(abril), 371-380 [consult. 2025-03-31]. ISSN 0747-5632. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>.
- SÁNCHEZ-TARRAGÓ, Nancy, Mayara S. Pascoal VALE, e Mikelly A. de Lima MARQUES, 2022. Gamificação no ensino da classificação bibliográfica: experiência na Universidade Federal do Rio Grande do Norte. *Revista Brasileira de Educação em Ciência da Informação* [Em linha]. **9**(n. esp.), 1-11 [consult. 2025-06-12]. ISSN 2358-3193. DOI: <https://doi.org/10.24208/rebecin.v9.328>.
- SILVA, Isabelle, e Debora MARQUES, 2020. O uso de jogos a favor da conservação bibliográfica: uma proposta de preservação através da educação patrimonial. *Memória e Informação* [Em linha]. **4**(2), 276-287 [consult. 2025-06-10]. Disponível em: <https://memoriaeinformacao.casaruibarbosa.gov.br/index.php/fcrb/article/view/143>.
- SILVA, Thais Dutra, et al., 2008. Jogos virtuais no ensino: usando a dengue como modelo. *Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia* [Em linha]. **1**(2), 58-71 [consult. 2025-07-07]. ISSN 1982-873X. DOI: <https://doi.org/10.3895/s1982-873x2008000200004>.
- SOUZA, Leandro do N. de, e Gabrielle F. de Souza C. TANUS, 2021. Metodologias ativas de aprendizagem no ensino da biblioteconomia: uma revisão sistemática da literatura. Em: *XXI Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Ciência da Informação* [Em linha]. Rio de Janeiro: IBICT/UFRJ, pp. 1-9 [consult. 2025-06-04]. Disponível em: <https://brapci.inf.br/v/192932>.
- VOGEL, Michely J. Mamede, e Juliana de Mesquita PAZOS, 2024. Classificação Decimal de Dewey: aplicação das regras de construção de notação. *Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação* [Em linha]. **20**(1), 1-22 [consult. 2025-05-13]. ISSN 1980-6949. DOI: <https://doi.org/10.58876/rbbd.2024.2011890>.

