



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO

CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS – CCH

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM BIBLIOTECONOMIA – PPGB

MESTRADO PROFISSIONAL EM BIBLIOTECONOMIA - MPB

LUANDA DANTAS DA CUNHA LYRA

MEDIAÇÃO DE LEITURA ATRAVÉS DOS JOGOS

Rio de Janeiro, RJ

2021



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO

CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS –CCH

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM BIBLIOTECONOMIA –PPGB

MESTRADO PROFISSIONAL EM BIBLIOTECONOMIA -MPB

MEDIAÇÃO DE LEITURA ATRAVÉS DOS JOGOS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Biblioteconomia (PPGB) no Curso de Mestrado Profissional em Biblioteconomia (MPB), da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Biblioteconomia.

Área de Concentração: Biblioteconomia e Sociedade

Linha de Pesquisa: Biblioteconomia, Cultura e Sociedade.

Orientador: Prof. Dr. Alberto Calil Elias Junior

Rio de Janeiro, RJ

2021

L992

Lyra, Luanda Dantas da Cunha

Mediação de leitura através de jogos / Luanda Dantas da
Cunha Lyra - 2021
f.; cm.

Orientador: Alberto Calil Junior.

Dissertação (Mestrado Profissional em Biblioteconomia) -
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro,
2021.

1. Mediação de leitura. 2. Leitura literária. 3. Jogos. 4.
Biblioteca escolar. I. Título.

LUANDA DANTAS DA CUNHA LYRA

MEDIAÇÃO DE LEITURA ATRAVÉS DOS JOGOS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Biblioteconomia, no Curso de Mestrado Profissional em Biblioteconomia, da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Biblioteconomia.

Aprovado em _____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Alberto Calil Elias Junior (Orientador) - Presidente
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO

Profa. Dra. Patrícia Vargas Alencar - Titular Interno
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO

Profa. Dra. Marianna Zattar - Titular Externo
Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

Profa. Dra. Jaqueline Santos Barradas - Suplente Interno
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO

Prof. Dr. Robson Santos Costa – Suplente Externo
Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ

Resumo

O Brasil possui um grande déficit no que diz respeito à leitura. Por isso, é necessário redimensionar constantemente o modus operandi de estratégias que incentivam a leitura. Com vistas a contribuir para que o leitor seja um agente transformador na sociedade, esta pesquisa tem por objetivo apresentar uma metodologia para a construção de ações para a formação de mediadores de leitura em bibliotecas através de jogos. Para tal, foi realizada uma pesquisa de caráter bibliográfico e aplicação de questionário nas bibliotecas do Colégio Pedro II. Os resultados confirmam que o uso de jogos na mediação da leitura literária se revela como um fator determinante para a resignificação de obras literárias, facilitando, sobremaneira, o processo de formação do leitor na biblioteca escolar.

Palavras-chave: Jogos. Mediação da leitura. Biblioteconomia. Colégio Pedro II. Biblioteca escolar.

Abstract

Brazil has a large deficit in terms of reading. Therefore, it is necessary to constantly resize the *modus operandi* of strategies that encourage reading. With a view to contributing for the reader to be a transforming agent in society, this research aims to present a methodology for the construction of actions for the training of reading mediators in libraries through games. To this end, a bibliographic research was carried out and a questionnaire was applied in the libraries of Colégio Pedro II. The results confirm that the use of games in the mediation of literary reading reveals itself as a determining factor for the re-signification of literary works, greatly facilitating the process of training the reader in the school library.

Keywords: Games. Reading mediation. Librarianship. Colégio Pedro II. School library.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Gráfico 1 - Levantamento bibliográfico.....	18
Quadro 1 - Corpus de pesquisa.....	20
Quadro 2 - Relação dos objetivos com as perguntas do questionário.....	21
Quadro 3 - Definições de leitura.....	26
Quadro 4 - Requisitos dos jogos.....	43
Figura 1 - Igreja de São Joaquim e Externato do Colégio Pedro II.....	61
Figura 2 - Quadro de Formatura dos Bacharéis do Início do Século XX.....	62
Figura 3 - Fachada do Colégio Pedro II (<i>Campus Centro</i>) na década de 20 do século XX.....	64
Figura 4 - Corredor Cultural do Campus Centro.....	65
Quadro 5 - Ano de inauguração das unidades do Colégio Pedro II.....	66
Gráfico 2 - Área de formação dos participantes da pesquisa.....	69
Gráfico 3 - <i>Campi</i> de atuação dos respondentes.....	70
Gráfico 4 - Função dos participantes.....	71
Quadro 6 - Conhecimento dos participantes: Bibliotecários.....	86
Quadro 7 - Conhecimento dos participantes: Auxiliares de biblioteca.....	89
Quadro 8 - Conhecimento dos participantes: Assistente administrativo.....	90
Quadro 9 - Conhecimento dos participantes: Auxiliar administrativo.....	90
Quadro 10 - Projetos da biblioteca e jogos: Bibliotecários.....	91
Quadro 11 - Projetos de mediação de leitura e jogos: Bibliotecários.....	93
Quadro 12 - Projetos da biblioteca e jogos: Auxiliares de Biblioteca.....	95

Quadro 13 - Projetos de mediação de leitura e jogos: Auxiliares de biblioteca....	96
Quadro 14 - Projetos da biblioteca e jogos: Assistente administrativo.....	97
Quadro 15 - Projetos de mediação de leitura e jogos: Assistente administrativo..	98
Quadro 16 - Projetos da biblioteca e jogos: Auxiliar administrativo.....	98
Quadro 17 Projetos de mediação de leitura e jogos: Auxiliar administrativo.....	98
Quadro 18 - Projetos e relação com o setor pedagógico: Bibliotecários.....	99
Quadro 19 - Projetos e relação com o setor pedagógico: Auxiliares de biblioteca.....	102
Quadro 20: Projetos e relação com o setor pedagógico: Assistentes administrativos.....	103
Quadro 21 - Projetos e relação com o setor pedagógico: Auxiliares administrativos.....	104
Gráfico 5 - Relação da biblioteca com o setor pedagógico da escola.....	109

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
1.1	Justificativa.....	13
1.2	Objetivos	14
2	METODOLOGIA	16
2.1	Levantamento bibliográfico.....	17
2.2	Instrumento de coleta de dados	19
2.3	Coleta de dados.....	23
2.4	Modelo de análise.....	24
3	LEITURA.....	26
3.1	Leitura e comunicação.....	27
3.2	Leitura literária.....	29
3.3	Leitura como prática social.....	31
4	MEDIAÇÃO DE LEITURA.....	35
4.1	Mediador de leitura.....	36
4.2	Mediador de leitura na biblioteca escolar.....	38
5	JOGOS.....	41
5.1	Definição de jogos.....	41
5.2	Classificação de jogos.....	45
5.3	Jogos e aprendizagem.....	47
6	JOGOS EM BIBLIOTECONOMIA.....	50
6.1	Gamificação.....	54
7	CAMPO EMPÍRICO: Bibliotecas dos <i>campi</i> do Colégio Pedro II.....	61
6.1	Unidades do Colégio Pedro II.....	64
6.2	Bibliotecas do Colégio Pedro II.....	66
7	ANÁLISE DOS DADOS.....	68
7.1	Pré-análise.....	68
7.2	Exploração do material.....	72
7.3	Tratamento dos resultados.....	105

8	METODOLOGIA PARA CURSO DE MEDIAÇÃO DE LEITURA ATRAVÉS DE JOGOS.....	111
9	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	115
	REFERÊNCIAS.....	117
	ANEXO A – Formulário de solicitação de atividade de pesquisa no Colégio Pedro II.....	124
	ANEXO B – Termo de anuência	126
	ANEXO C – Carta de apresentação do orientado	127
	ANEXO D – Declaração de anuência.....	128
	ANEXO E – Parecer da comissão de ética.....	129
	APÊNDICE A – Resultado do levantamento bibliográfico.....	130

Introdução

É de conhecimento comum a dificuldade de se estabelecer a prática de leitura, principalmente junto a população brasileira, a qual se fundamenta numa sociedade com cultura oral predominante, altos índices de analfabetismo e obstáculos para o acesso a uma educação pública e de qualidade.

A leitura se dá em diferentes aspectos, como a “teatral, coreográfica, musical, plástica, cinematográfica, escrita, oral, multimídia” (TEIXEIRA, 1999, p.45 apud BORTOLIN, 2001). E suas definições também são amplas sendo uma delas o “Ato de decifrar signos gráficos que traduzem a linguagem oral; ato de ler.” (CUNHA; CAVALCANTI, 2008, p. 222 apud SILVA, M. 2018, p. 21), e também as “práticas sociais que permitem às pessoas ‘habitarem’ as dimensões simbólicas da leitura e da escrita.” (CERLALC/ UNESCO, 2014 apud SILVA, M. 2018, p. 21). Por conseguinte, o presente trabalho irá abordar a leitura escrita, mais especificamente a leitura literária.

O 4º relatório do Retratos da Leitura no Brasil¹, divulgado em março de 2016, revelou que um dos principais motivos para as pessoas não lerem é a falta de tempo. Quando perguntados o que fazem em seu tempo livre, os entrevistados falaram que assistem televisão, escutam música ou rádio, usam a internet, entre outros. Isso não mudou em sua 5ª edição, porém, o Retratos da Leitura no Brasil, mostra uma diminuição na porcentagem de Leitores (Em 2016 eram 56% e em 2019 o número cai pra 52%)² e aumento na porcentagem de Não Leitores(2016 eram 44% e em 2019 são 48%)³. Já o Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (Pisa)⁴, em 2015, mostra que 51% dos estudantes, em todo o Brasil, estão abaixo do nível 2 em Leitura, patamar que a OCDE (Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico) estabelece como necessário para que o estudante possa exercer plenamente sua cidadania. Em 2018, em relatório

1Fonte:

http://prolivro.org.br/home/images/2016/Pesquisa_Retratos_da_Leitura_no_Brasil_-_2015.pdf

2<https://www.prolivro.org.br/5a-edicao-de-retratos-da-leitura-no-brasil-2/a-pesquisa-5a-edicao/>

3<https://www.prolivro.org.br/5a-edicao-de-retratos-da-leitura-no-brasil-2/a-pesquisa-5a-edicao/>

4Fonte: <http://portal.inep.gov.br/pisa>

disponibilizado em 2020, mostra uma pequena melhora desse número, sendo agora cerca de 50% de estudantes brasileiros que alcançaram o Nível 2 ou acima em letramento em Leitura.⁵ Contudo, o próprio relatório alerta que:

Embora seja um ponto positivo que cerca de metade dos estudantes brasileiros participantes do Pisa 2018 tenham alcançado o Nível 2 ou acima em letramento em Leitura, a outra metade não apresentou o nível mínimo de proficiência. Esse resultado provavelmente representa um grande obstáculo na vida desses jovens, dificultando ou até mesmo impedindo que eles avancem em seus estudos, tenham oportunidades melhores no mercado de trabalho e participem plenamente na sociedade. (p. 77)

É importante salientar que o relatório conta com 9 níveis, indo do nível Abaixo de 1c ao nível 6, sendo o 6 o mais alto nível. Logo, houve uma melhora em relação ao relatório anterior, mas nem de longe o que se espera, já que o nível 6 no Brasil foi alcançado por apenas 0,2% dos estudantes.

No entanto, Rabello (1987) nos traz a reflexão de que a leitura não é algo tão natural, e por consequência difícil de se medir. A autora nos mostra que o “hábito é um comportamento repetitivo” (p. 131) e como todo comportamento ele é causado por uma “tentativa de satisfazer alguma necessidade” (p. 132). Tal necessidade está relacionada à motivação a qual ela denomina como um tipo de comportamento que se desenvolve nas tentativas de satisfação do indivíduo. Assim ela faz uma analogia com a leitura e conclui que:

“comportamento de leitura ocorre quando existe uma necessidade, que pode ser atendida pela leitura de um livro, por exemplo, e o indivíduo procura este livro e o lê, em detrimento de outras possíveis maneiras de atender a esta necessidade” (RABELLO, 1987, p. 132).

Porém, a autora nos revela que o ato de ler não se limita a só esses aspectos e que existem condições culturais, ambientais, sociais e econômicas que criam obstáculos para o indivíduo estabelecer a prática da leitura e que não são levadas em consideração em algumas pesquisas.

O Centro Regional para o Fomento do Livro na América Latina e no Caribe (CERLALC), fala que a “medição e a análise das práticas leitoras compreendem a subjetividade do íntimo, pessoal e intangível da experiência de leitura” (LAHIRE, 2004, p. 9 apud CERLALC, 2015, p. 17). e que “determinar os elementos, indicadores e parâmetros que contribuem para a construção de categorias é uma dificuldade metodológica e uma limitação dos estudos exclusivamente estatísticos

⁵<https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/avaliacao-e-exames-educacionais/pisa/resultados>

que abordam a leitura” (CERLALC, 2015, p. 17). Nesta perspectiva, a metodologia CERLALC vem se apresentando como uma alternativa, tendo por base os estudos no campo da leitura, no que se refere a produção de indicadores quanto à leitura no país. Alguns trabalhos recentes do Programa do Mestrado Profissional em Biblioteconomia também vem adotando a Metodologia CERLAC, entre eles pode-se citar a dissertação da Marcelly Silva, intitulado: A leitura na biblioteca escolar: “noções” de leitura e seus impactos na relação do adolescente com o ato de ler; a dissertação da Patrícia Costa, intitulado: O perfil leitor de jovens e adultos que frequentam os cursos pré-vestibulares comunitários: atuação bibliotecária a favor da educação emancipadora; o projeto da Cilene Oliveira, intitulado: O comportamento leitor dos alunos da Escola de Biblioteconomia da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Estes podem ser encontrados no site do programa, e aumentam a gama de informações sobre leitura e suas variantes, além da reunião de estudos sobre leitura em diferentes segmentos.

Como já mencionado, o presente trabalho irá evidenciar a leitura escrita, com a qual geralmente os sujeitos tem um primeiro contato na escola. Gomes (2011) revela que “A leitura é um ato que depende da motivação recebida e a sua prática favorece muito a construção do conhecimento, a opinião e o senso crítico do indivíduo” (p. 158). Dessa forma, a mediação de leitura é uma ferramenta importante para tal desenvolvimento.

A mediação da leitura se faz necessária para muito além de despertar o gosto pela leitura. O papel do mediador de leitura é constante, já que o aprendizado é contínuo. O mediador vai muito além de disponibilizar livros, ele ajuda o leitor a trazer sentido a leitura realizada fazendo conexão com outras leituras, seja ela da palavra ou leitura de mundo. (ALMEIDA JÚNIOR; BORTOLIN, 2007). Como afirmado por Gomes (2011), a leitura afeta diretamente na formação da personalidade dos que leem e que tal leitura depende principalmente de motivação e que sua prática auxilia na construção do conhecimento, da opinião e do senso crítico de cada indivíduo. Complementa ainda dizendo que a escola tem papel importante na descoberta da leitura e que o mediador irá facilitar a construção da ligação com a leitura.

Assim como a escola tem papel transformador na vida do aluno, a biblioteca também atua nesse processo de transformação. Pimentel (2007) define um dos

objetivos da biblioteca escolar como “desenvolver e fomentar a leitura e a informação” (p. 23) e Gomes (2011) acrescenta afirmando que a biblioteca escolar “é um espaço para a formação do leitor, fazendo com que ele, além de se aproximar de diversificados textos, reflita a respeito das ideias propagadas por diferentes autores” (p. 158).

Partindo disso, inserir ferramentas que além de estarem no cotidiano da criança, auxiliam no processo de mediação de leitura, facilita muito a conexão do aluno com a leitura. Ademais, é de suma importância estar em consonância com atividades atrativas para chamar atenção do usuário e o jogo se apresenta como uma dessas possibilidades.

Segundo Alves (2013), o jogo é uma das atividades mais antigas da humanidade, cheio de significados, o qual foi trazido para a linguagem, arte, religião e na cultura em geral. Com o passar dos anos, os jogos foram se popularizando cada vez mais e se tornando parte do nosso dia a dia. A gamificação, termo utilizado para conceituar a presença de elementos de jogos em ambientes que não tenham relação direta com os jogos, por exemplo, nos mostra que quase toda plataforma, principalmente as digitais, possuem algum elemento de jogo.

Posto isso, se faz necessário para o debate sobre o tema apresentado, propor algumas questões e tentar respondê-las, sendo elas: Por que não inserir jogos como ferramenta para a mediação da leitura literária?

Qual a função dos jogos na mediação de leitura em bibliotecas escolares?

E ainda, como a Biblioteconomia enxerga o jogo como parte e/ou complemento de suas atividades?

Justificativa

A mediação de leitura em uma biblioteca escolar não é uma tarefa simples, uma vez que a leitura num ambiente escolar pode ser um processo delicado. Campello (2010) afirma que ao tornar a leitura obrigatória pode-se correr o risco de transformar crianças que adoram a leitura em adultos com fobia de ler qualquer tipo de texto, abordando também a importância de deixar o usuário livre na escolha do que quer ler, permitindo que ele descubra o que lhe agrada em seu próprio tempo.

Em consonância, Brougère (1995; 1997) apud Alves (2013) afirma que “no ato de brincar a criança reorganiza os símbolos que os adultos lhe fornecem, brincando com seus significados.”. Logo, para a criança, o jogo não é simples forma de lazer, e sim, aprendizado. Por isso, o uso dos jogos como uma das ferramentas para a mediação de leitura pode contribuir para o processo de formação da prática de leitura, nos levando ao foco central da presente dissertação que estará explicitado nos objetivos.

Além disso, é importante salientar minha trajetória com o tema da dissertação. Em 2016, fiz um MBA em Gestão Estratégica de Pessoas pela UFRJ e lá pude conhecer a Gamificação, a qual usa elementos de jogos em contextos não relacionados a jogos. Isso me chamou atenção pelas várias possibilidades de aplicação dentro da área de Biblioteconomia, fazendo com que o tema do meu trabalho de conclusão da especialização, se transformasse nas possibilidades de atuações da Gamificação e os jogos na área de Biblioteconomia.

Também em 2016, passei no concurso de auxiliar de biblioteca do Colégio Pedro II, o que possibilitou ao longo dos anos trabalhar com atividades voltadas para a mediação de leitura e, em algumas oportunidades, introduzindo os jogos nas práticas de mediação da leitura. Geralmente, as ações envolviam uma contação de história e depois um jogo que tivesse relação com a história contada. Foram utilizados livros de literatura e os jogos, realizados com material de cartolina, papel color set e canetinhas. Através dessas vivências, se constrói mais uma justificativa para o trabalho e dá base para os objetivos.

Objetivos

O objetivo geral da pesquisa visa indicar uma metodologia para a construção de uma ação de formação de mediadores de leitura em bibliotecas através dos jogos.

Para isso, precisamos definir os objetivos específicos, que são:

- Compreender a relação entre a Biblioteconomia e os jogos
- Mostrar os jogos no âmbito da mediação de leitura literária

- Revelar práticas de mediação de leitura com jogos já existentes em bibliotecas
- Mapear atividades de mediação de leitura que estejam inseridas no contexto de jogos de todos os *campi* do colégio Pedro II.

Esta pesquisa está dividida da seguinte forma: A metodologia versa sobre os passos para alcançar os objetivos descritos acima mencionando o levantamento bibliográfico, os instrumentos de pesquisa, a coleta de dados e sua análise. Em seguida, no Marco Teórico, são apresentados conceitos e reflexões acerca da leitura literária, mediação da leitura literária, jogos, a relação entre o jogo e a Biblioteconomia e finalmente a mediação de leitura e os jogos. Posteriormente, o campo empírico traz as bibliotecas do Colégio Pedro II, onde conta a história do colégio e informações sobre as bibliotecas. Os resultados da coleta de dados serviu de base para a criação da metodologia do curso de mediadores de leitura através de jogos além de permitir reflexões e discussões a respeito das relações entre a biblioteca escolar e os demais setores da escola, particularmente os pedagógicos, bem como a interação entre bibliotecários (as) e docentes e de que forma esta relação incide sobre as práticas de leitura e de mediação de leitura da comunidade escolar. Além da relação entre a Biblioteconomia e os jogos. Por fim, como produto do Mestrado Profissional de Biblioteconomia, é apresentada uma metodologia para a construção de um programa de formação de mediadores de leitura em bibliotecas através dos jogos.

Metodologia

Gil (2010) afirma que as pesquisas são muito diferentes umas das outras e que é comum a necessidade de classificá-las com o intuito de reconhecer suas semelhanças e diferenças, para que dessa forma o pesquisador possa ter mais elementos para trazer a luz soluções de problemas propostos na investigação. Além disso, o pesquisador consegue pensar numa melhor organização de seu trabalho sabendo a especificidade de sua pesquisa. Tal pesquisa pode ser classificada segundo a área de conhecimento, a finalidade, o nível de explicação e os métodos adotados.

Quanto à área do conhecimento, Gil (2010) apresenta a classificação que o Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) utiliza, por se tratar da agência principal de fomento da pesquisa científica e tecnológica do país. No livro, o autor apresenta 7 grandes áreas, sendo a presente pesquisa inserida na sexta, Ciências Sociais Aplicadas, por se tratar de uma dissertação dentro da temática da Biblioteconomia.

Quanto à finalidade, existem duas categorias mais tradicionais: A pesquisa básica e a pesquisa aplicada. A primeira tem o propósito de preencher uma lacuna no conhecimento e a segunda tem a finalidade de resolver problemas. (GIL, 2010). A pesquisa aplicada ainda é voltada a “aquisição de conhecimentos com vistas à aplicação numa situação específica” (GIL, 2010, p. 27), o que é o caso da presente dissertação.

Quanto ao nível de explicação, segundo seus objetivos mais gerais, Gil (2010) apresenta a classificação de pesquisas exploratórias, pesquisas descritivas e pesquisas explicativas. Esta pesquisa, se enquadra na pesquisa exploratória, sendo essa, segundo o autor, a mais comum no meio acadêmico. A pesquisa exploratória “... tem como propósito proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses.” (GIL, 2010, p. 27)

Os métodos empregados em uma pesquisa são diversificados, sendo necessário levar em conta a metodologia, os objetivos, o ambiente da pesquisa e as técnicas de coleta e análise de dados. O delineamento da pesquisa reúne alguns

desses elementos para facilitar essa classificação já que, devido a variedade de possibilidades, se torna uma tarefa complexa. (GIL, 2010)

Assim, Gil (2010) adota um sistema que leva em consideração o ambiente da pesquisa, a abordagem teórica e as técnicas de coleta e análise de dados. Levando esta classificação em consideração, é possível dizer que a atual pesquisa é uma pesquisa bibliográfica, pois é elaborada com base em material já publicado.

Segundo Cavalcante, Calixto, Pinheiro (2014), a abordagem da presente dissertação é qualitativa, pois permite tratar os processos sociais ainda pouco conhecidos, relacionados a grupos particulares, facilita a criação de novas abordagens, revisão e criação de novos conceitos e categorias durante a investigação. Turato (2005 apud Cavalcante, Calixto, Pinheiro, 2014) salienta que este tipo de abordagem é “caracterizado pela empiria e pela sistematização progressiva do conhecimento até a compreensão lógica interna do grupo ou do processo estudado” (p. 14).

Delimitado as classificações sobre a dissertação, é possível fazer o levantamento bibliográfico.

Levantamento bibliográfico

A fim de enriquecer a pesquisa, foi realizado um levantamento bibliográfico onde iniciou-se uma busca utilizando palavras-chave que mais representavam o tema. Foram escolhidos os seguintes termos: “Biblioteca escolar”; “Mediação de leitura”; “Leitura”; “Jogos”.

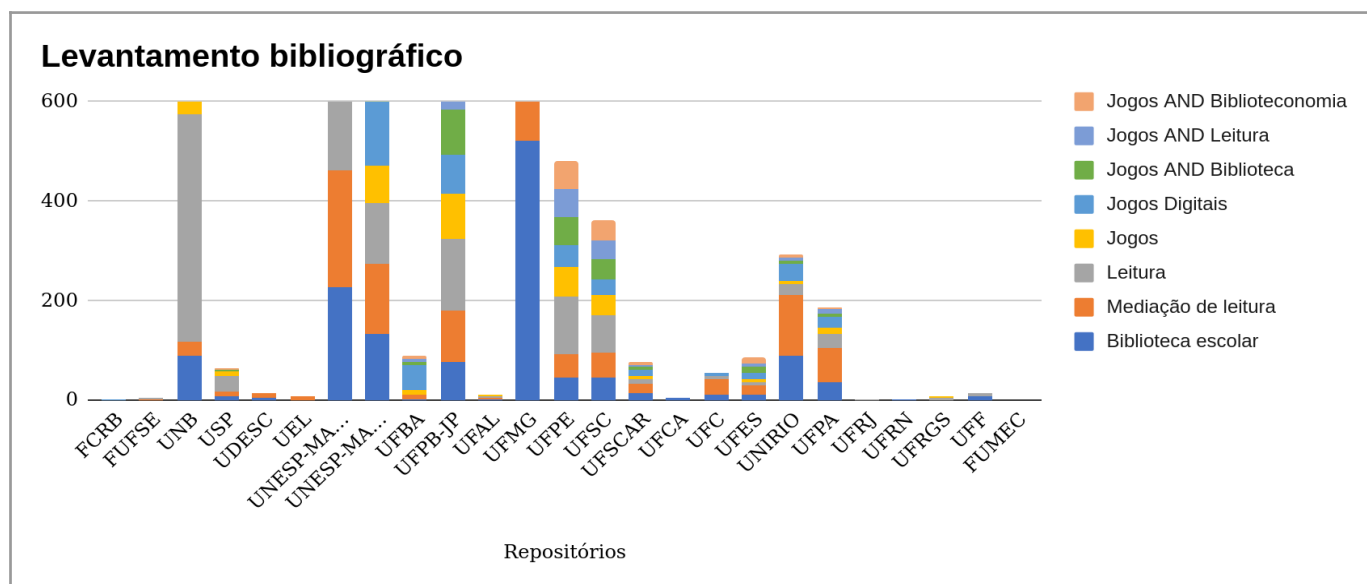
Também foi utilizado o descritor “Jogos digitais”, por se acreditar que o tema poderia agregar ao assunto “Jogos” no que tange a sua origem, já que os jogos digitais são uma variação dos jogos. Além disso, os jogos digitais se encontram em crescente discussões nas mais diversas áreas, o que contribuiria para o maior resultado nas buscas.

Como complemento foram usados operadores booleanos com os termos mencionados anteriormente para especificar a busca. Foram eles: “Jogos AND Biblioteca”; “Jogos AND Leitura”; “Jogos AND Biblioteconomia”. Observa-se aqui a importância do uso do plural, pois o vocábulo “jogo”, por exemplo, pode ser encaixado em diversos contextos.

Os descritores mencionados acima foram pesquisados em bases de dados de universidades que tinham programas de pós-graduação em Ciência da Informação e em periódicos da área. Tanto as universidades, quanto os periódicos foram selecionados na Plataforma Sucupira⁶, onde é possível consultar as avaliações dos cursos de mestrado profissional, mestrado (acadêmico), doutorado e o Qualis periódicos que avalia revistas de diversas áreas. Sendo assim, foram escolhidas 24 universidades brasileiras e 23 periódicos brasileiros que obtiveram classificação A1, A2, B1 e B2, no período entre 2013 e 2016, sendo este período o mais recente disponível na plataforma até o momento da pesquisa. Também foi utilizado a base de dados da BRAPCI e a base de periódicos da CAPES.

No geral, pouca informação foi recuperada dessa busca. Como é possível observar no Gráfico 1, a recuperação em algumas universidades foi quase ou totalmente nula. Em algumas ainda, pode-se observar que não foi possível recuperar todos os assuntos, mas que em outras a recuperação foi um pouco mais satisfatória.

Gráfico 1 - Levantamento bibliográfico



Fonte: Elaborado pela autora (2020)

No entanto, no que diz respeito à pertinência dos documentos recuperados, os resultados também são baixos. Lancaster (2004) afirma que “um documento

⁶<https://sucupira.capes.gov.br/>

pertinente (útil) é aquele que contribuiu para satisfazer a uma necessidade de informação” (p. 3) e que a recuperação de itens inúteis sempre será maior do que a de itens úteis. Porém, o ideal seria que tais itens inúteis sejam os menores possíveis. Dentro dos itens recuperados acima, apenas 39 foram considerados úteis dos 9.366 itens recuperados. Já no que diz respeito aos periódicos, quase todos, com exceção da Scielo, puderam ser encontrados na base de dados da Brapci, onde foi utilizado apenas a palavra-chave “Jogos”, recuperando 127 itens. Tais dados foram coletados do começo do mestrado, em julho de 2019 a abril de 2021.

Como pode-se observar, a base de dados da Brapci é uma ferramenta que garante acesso a revistas com avaliações de qualidade e poupa o tempo do pesquisador. Porém, a recuperação dos assuntos que envolviam jogos é extremamente menor do que a recuperação no que diz respeito a documentos que envolviam a leitura ou mediação de leitura. Aqui é possível ver mais uma justificativa para a dissertação, já que não se vê muitas publicações em meio acadêmico.

Com os dados coletados nas bases de dados e nos periódicos mencionados acima, foi possível realizar uma revisão da literatura disponível, a fim de construir o arcabouço teórico-metodológico para alcançar os objetivos da presente dissertação.

Instrumento de coleta de dados

Objetivando conhecer a relação dos gestores das bibliotecas dos *campi* do Colégio Pedro II, frente ao tema mediação de leitura e jogos, foi aplicado, com a devida anuência do colégio, um questionário, feito através da ferramenta Google Formulários, a qual permite a montagem e o envio dos mesmos de forma simples e rápida, possibilitando que o acesso seja por um link gerado pela plataforma. O link (<https://forms.gle/4fjDtyBwraMnUo797>) foi enviado por email aos participantes. O contato dos últimos foi conseguido através de um email enviado para a PROGESP (Pró reitoria de Gestão de Pessoas).

Segundo Gil (2008) o questionário é submetido “a pessoas com o propósito de obter informações sobre conhecimentos, crenças, sentimentos, valores, interesses, expectativas, aspirações, temores, comportamento presente ou passado” (p. 121). Aqui este instrumento foi enviado com o objetivo de publicizar possíveis projetos que envolvam jogos; suas experiências dentro do colégio, no que

tange a recepção dos professores e direção em relação a projetos desenvolvidos no ambiente do colégio; conceitos de mediação de leitura visando conhecer o nível de conhecimento dos funcionários, a importância da mediação de leitura e seu impacto na vida dos alunos; projetos envolvendo a mediação de leitura e jogos, dentro e fora do Colégio Pedro II e identificar os funcionários que participam ativamente da mediação de leitura. Além disso, o questionário também teve o objetivo de coletar informações gerais de cada unidade como acervo, horário de funcionamento, público-alvo e serviços prestados.

O corpus de pesquisa é apresentado no quadro a seguir, separados pelos *campi* do Colégio Pedro II:

Quadro 1 - Corpus de pesquisa

<i>Campi</i>	Bibliotecário	Aux. de Biblioteca	Técnicos administrativos	Total por <i>campi</i>
Biblioteca Histórica	1	—	—	1
Centro	1	1	3	5
Duque de Caxias	1	—	—	1
Engenho Novo I	1	2	1	4
Engenho Novo II	1	2	2	5
Humaitá I	1	1	1	3
Humaitá II	1	2	2	5

Niterói	1	1	1	3
PROPGPEC	1	–	–	1
Realengo I	1	1	2	4
Realengo II	1	1	2	4
Educação Infantil (CREIR)	1	1	–	2
São Cristóvão I	1	2	–	3
São Cristóvão II	1	2	2	5
São Cristóvão III	1	3	1	5
Tijuca I	1	2	–	3
Tijuca II	1	1	3	5

Fonte: Elaborado pela autora (2020)

Como é possível observar, serão 17 bibliotecários, 22 auxiliares de bibliotecas e 19 técnicos administrativos, somando um total de 59 pessoas.

Gil (2008) menciona que a construção do questionário é basicamente a tradução dos objetivos da pesquisa em questões específicas, como pode-se ver no quadro esquematizado abaixo:

Quadro 2 - Relação dos objetivos com as perguntas do questionário

Objetivos	Questionário
-----------	--------------

Desenvolver uma metodologia para a construção de um programa de formação de mediadores de leitura em bibliotecas através dos jogos	Qual a relação da biblioteca com o setor pedagógico da escola?
	Possui alguma parceria com os professores/coordenadores/direção? Se sim, quais?
	Caso a relação seja negativa, o que foi feito para que essa relação/visão mudasse?
	Existe algum jogo em sua biblioteca? Se sim, quais?
Compreender a relação entre a Biblioteconomia e os jogos	Você acha que existe relação entre a Biblioteconomia e os jogos?
Mostrar os jogos no âmbito da mediação de leitura literária	Você já viu/participou de algum projeto em bibliotecas que envolvam jogos? Se sim, descreva.
Revelar práticas de mediação de leitura com jogos já existentes em Bibliotecas	O que é mediação de leitura pra você?
	Conhece ou já participou de algum projeto de mediação de leitura? Se sim, qual(ais)?
	Conhece ou já participou de algum projeto de mediação de leitura que envolva jogos? Se sim, qual(ais)?
Mapear atividades de mediação de leitura que estejam inseridas no contexto de jogos de todos os <i>campi</i> do colégio Pedro II.	Algum projeto que mencionou acima foi realizado no Colégio Pedro II? Se sim, cite qual?

Fonte: Elaborado pela autora (2020)

Ainda segundo Gil (2008): “As respostas a essas questões é que irão proporcionar os dados requeridos para descrever as características da população pesquisada ou testar as hipóteses que foram construídas durante o planejamento da pesquisa. ” (p. 121). Por isso, as perguntas foram desenvolvidas de acordo com os objetivos específicos, visando base para o objetivo geral. Tais perguntas procuram saber se os entrevistados conseguem perceber alguma relação entre a Biblioteconomia e os jogos; se fizeram ou participaram de algum projeto ou ação envolvendo os jogos e a mediação de leitura com a intenção de exemplificar e tornar

público os mesmos, além de mostrar se alguma dessas atividades foram feitas dentro do Pedro II.

Estava previsto a realização de entrevistas para aprofundar as respostas recebidas pelo questionário. No entanto, por conta da pandemia do COVID 19 surgiram obstáculos pessoais da autora que impossibilitaram a mesma de prosseguir com o planejado. Por isso, só o questionário foi utilizado.

Em seguida, será realizada a análise de dados que, segundo Gil (2008, p. 156) “tem como objetivo organizar e sumariar os dados de tal forma que possibilitem o fornecimento de respostas ao problema proposto para investigação. ”

Coleta de dados

Para a realização da coleta de dados foi necessário a anuência do Colégio Pedro II e da UNIRIO. Esse processo se iniciou com o envio de email para a Seção de Protocolo do colégio para abertura de processo solicitando a realização de atividades no colégio. Nesse e-mail foram enviados um formulário de solicitação que se encontra disponível no site do colégio (ANEXO A); o projeto de pesquisa e a Carta de anuência para ser preenchida pelo Pedro II (ANEXO B). Após o envio, o processo percorre inúmeros setores que precisam autorizar a atividade também. Ao final, todo o processo me foi enviado por email, assim como alguns documentos pendentes como a carta de apresentação do orientado (ANEXO C) e uma declaração de matrícula da instituição de ensino que estava matriculada, a UNIRIO.

Para conseguir a carta de apresentação, foi enviado um email para a coordenação do Programa de Pós-Graduação em Biblioteconomia solicitando a mesma. Como resposta foi requisitado o título do referido projeto de pesquisa, a anuência do orientador, além das Unidades do Colégio Pedro II que seria realizado a coleta de dados, o que foi enviado. Logo, que foi enviada a carta, respondi o email do Colégio enviando a Carta e a Declaração. Em seguida, o Colégio enviou todo o processo novamente com a inclusão de uma Declaração de Anuência (ANEXO D) para inclusão na Plataforma Brasil. Além disso, foi solicitado que, ao ser emitido o parecer do Comitê de Ética (ANEXO E), seria necessário anexar ao processo e encaminhá-lo à Diretoria de Pesquisa, para prosseguimento. Assim, foi enviado o

parecer ao Colégio, o qual foi anexado pelo mesmo, ao processo, finalizando assim o contato.

Modelo de análise

Segundo, Lüdke e André (2015, p. 53):

Analisar os dados qualitativos significa ‘trabalhar’ todo o material obtido durante a pesquisa, ou seja, os relatos de observação, as transcrições de entrevistas, as análises de documentos e as demais informações disponíveis.

Dentro da pesquisa qualitativa existem vários métodos de análise de dados que podem ser utilizados. Entre eles pode se destacar:

Análise temática ou categorial, análise de avaliação ou representacional, análise de enunciação, análise da expressão, análise das relações ou associações, análise do discurso, análise léxica ou sintática, análise transversal ou longitudinal, análise do geral para o particular, análise do particular para o geral, análise segundo o tipo de relação mantida com o objeto estudado, análise dimensional, análise de dupla categorização em quadro de dupla entrada, dentre outras. (OLIVEIRA, 2008 apud CAVALCANTE; CALIXTO; PINHEIRO, 2014, p. 14)

Nesta dissertação, o método escolhido foi a análise de conteúdo das respostas dos questionários e entrevistas realizadas com a equipe de bibliotecas dos *campi* do Colégio Pedro II. Segundo Bardin (2002, p. 42) a análise de conteúdo compreende:

Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens.

Acrescenta dizendo que a análise de conteúdo busca conhecer o que está por trás das palavras sobre as quais se debruçam. Cavalcante, Calixto, Pinheiro (2014, p. 13) falam que o foco dessa análise é “qualificar as vivências do sujeito, bem como suas percepções sobre determinado objeto e seus fenômenos”.

Cavalcante, Calixto, Pinheiro (2014) complementa dizendo que:

... a análise de conteúdo compreende técnicas de pesquisa que permitem, de forma sistemática, a descrição das mensagens e das atitudes atreladas ao contexto da enunciação, bem como as inferências sobre os dados coletados. A escolha deste método de análise pode ser explicada pela necessidade de ultrapassar as incertezas consequentes das hipóteses e pressupostos, pela necessidade de enriquecimento da leitura por meio da compreensão das significações e pela necessidade de desvelar as relações que se estabelecem além das falas propriamente ditas. (CAVALCANTE; CALIXTO; PINHEIRO, 2014, p. 14).

Bardin (2002) apresenta diferentes fases para a análise de dados e também três pólos cronológicos denominados Pré-Análise; Exploração do material e Tratamento dos resultados e interpretação. Segundo a mesma a pré-análise corresponde:

...a fase de organização propriamente dita,[...] um período de intuições, mas, tem por objectivo tornar operacionais e sistematizar as ideias iniciais, de maneira a conduzir a um esquema preciso do desenvolvimento das operações sucessivas, num plano de análise. (BARDIN, 2002, p. 95)

Minayo (2007 apud Cavalcante, Calixto, Pinheiro, 2014) complementa dizendo que essa fase “compreende a leitura flutuante, constituição do corpus, formulação e reformulação de hipóteses ou pressupostos” (p. 16). Nessa última fase da formulação e reformulação de hipóteses, o autor salienta que é marcado pela “leitura exaustiva do material e retorno aos questionamentos iniciais” (p. 16).

Na fase da exploração do material, a autora aponta como a fase mais longa e maçante, sendo constituída por operações de codificação, desconto ou enumeração, em função de regras previamente formuladas. (BARDIN, 2002). Cavalcante, Calixto, Pinheiro (2014) fala ainda que é nessa fase que se encontram, numa redução do texto, palavras ou expressões significativas retiradas do conteúdo de uma fala.

Na terceira e última, o tratamento dos resultados e interpretação, Bardin (2002, p. 101) revela que:

Os resultados brutos são tratados de maneira a serem significativos («falantes») e válidos. Operações estatísticas simples (percentagens), ou mais complexas (análise fatorial), permitem estabelecer quadros de resultados, diagramas, figuras e modelos, os quais condensam e põem em relevo as informações fornecidas pela análise.

A última fase é reservada para as interpretações do material e links com o quadro teórico.

No próximo capítulo, serão apresentadas as definições de leitura, leitura literária e não literária, mediação de leitura e jogos, assim como suas variações e seus tipos, além de citações que serão relevantes para a presente dissertação.

Leitura

Conforme mencionado na introdução, as definições de leitura são múltiplas, tais como suas apropriações. No quadro abaixo, elaborado por Silva, M. (2018), para sua dissertação de mestrado, foram reunidos alguns desses conceitos, conforme apresentados na literatura, a partir da seleção de autores que refletiram sobre a questão da leitura:

Quadro 3 - Definições de leitura

Autor	Conceitos de leitura
Eliana Yunes (2002)	“Ler é um ato homólogo ao de pensar, só que com uma exigência de maior complexidade, de forma crítica e desautomatizada.” (YUNES, 2002, p. 16). “[...] há que considerar o contexto de sua produção; se há ouvidos diferentes em cada homem, há que pensar nos efeitos que o dizer/grafar tem sobre os sujeitos, isto é, como se dá a recepção por parte do ouvinte/leitor.” (YUNES, 2002, p. 20).
Cunha e Cavalcanti (2008)	“Ato de decifrar signos gráficos que traduzem a linguagem oral; ato de ler.” (CUNHA; CAVALCANTI, 2008, p. 222).
Jouve (2002)	“Mais do que um ato de recepção passiva, sendo necessária a participação do destinatário na fase de constituição da obra.” (JOUVE, 2002, p. 61).
Nina (2008)	“Processo contínuo influenciado pelo contexto social em que o leitor se encontra.” (NINA, 2008, p. 24).
Manguel (2004)	O leitor atribui a legibilidade ao objeto, lugar ou mesmo acontecimento. O leitor atribui significado e os decifra, reconhecendo-se no que é lido e refletindo-se na leitura, buscando compreender o mundo que os cerca. (MANGUEL, 2004).
Lajolo (1997)	“Ninguém nasce sabendo ler: aprende-se a ler à medida

	que se vive. Se ler livros geralmente se aprende nos bancos da escola, outras leituras se aprendem por aí, na chamada escola da vida: a leitura do vôo das arribações que indicam a seca – como sabe quem lê Vidas Secas de Graciliano Ramos – independe da aprendizagem formal e se perfaz na interação cotidiana com o mundo das coisas e dos outros.” (LAJOLO, 1997, p. 7).
Freire (1993)	“A leitura do mundo precede sempre a leitura da palavra e a leitura desta implica a continuidade da leitura daquele. [...] A leitura da palavra não é apenas precedida pela leitura do mundo mas por uma certa forma de “escrevê-lo” ou de “reescrivê-lo”, quer dizer, de transformá-lo através de nossa prática consciente.” (FREIRE, 1993, p. 11).
Foucambert (1994)	”[...] significa ser questionado pelo mundo e por si mesmo [...]” (FOUCAMBERT, 1994, p. 5) “[...] significa construir uma resposta que integra parte das novas informações ao que já se é”. (FOUCAMBERT, 1994, p. 5)
Chartier (2003)	A leitura a partir de contextualização quanto à época, ambiente.

Fonte: SILVA, M. (2018, p. 21-22)

Observa-se no quadro anterior que a maior parte dos conceitos fala sobre a percepção individual e sua influência na leitura. Bortolin (2001, p. 21) complementa dizendo que:

... as vivências (leitura do mundo) antecipam a leitura do texto (leitura da palavra); ou seja, o “acervo pessoal” é o fator primordial para a compreensão do texto. Assim, ninguém mais do que o próprio leitor pode dizer qual é (ou quais são) a(s) sua(s) interpretação(ões) de um texto.

Sendo assim, faz-se necessário um tópico apenas para falar dessa relação entre leitura e comunicação.

Leitura e comunicação

A interpretação é o modo particular da leitura. Porém, só há leitura se houver um processo de comunicação. Bortolin (2001) afirma que o leitor apenas como receptor da mensagem ficou no passado e que hoje o leitor pode e deve se expressar diante do que se é lido, “possibilitando concordâncias ou discordâncias, aproximação ou distanciamento, reverência ou aversão; enfim, um sistema de ‘interação e entrega’ entre leitor, texto e autor” (p. 21). Esse processo ajuda em uma

mudança de percepção, pois é pela leitura que é possível se ter um olhar mais amplo sobre a sociedade, criando leitores independentes e com a capacidade de perceber os desafios que os cerca. Dumont (2020) relembra que o início dos estudos sobre leitura enfocavam no texto e não no leitor, e que essa mudança advém da teoria da Estética da Recepção, também conhecida como teoria da Escola de Constança que explica que “a leitura já não é concebida como resultado de um funcionamento linguístico puro, mas como resultado da interação entre texto e leitor.” (DUMONT, 2020, p. 25)

Feres (2020) constata que para que haja leitura, não é só necessário a tradução de códigos, mas também a compreensão de significados que irão estar em comunhão com os “conhecimentos que [o leitor] previamente detém acerca do mundo (real ou fictício), da história, da cultura, da sociedade e de seus valores.” (FERES, 2020, p. 3). A autora complementa ainda dizendo que o texto precisa “comunicar ideias e provocar efeitos de sentido” (FERES, 2020, p. 3). Outro aspecto que Solé (1998, p. 22 apud Feres, 2020, p. 03) destaca é que quando se trata especificamente da leitura do texto escrito deve ser levado em consideração, no momento da construção de sentidos:

...o objetivo do leitor nesse empreendimento – e isso implica que o significado atribuído ao texto não é a tradução ou réplica do significado que o autor pretendeu dar, mas ‘uma construção que envolve o texto, os conhecimentos prévios do leitor que o aborda e seus objetivos’, alcançados de acordo com estratégias que ele domina ao longo de sua experiência leitora. (FERES, 2020, p. 3)

O leitor sempre adiciona sua vivência ao do autor, passando de espectador para sujeito produtor de conhecimento, perpetuando assim sua vivência no mundo, independente da forma de registro. Ademais, quem lê se comunica com todos os tempos:

Ler é, no fundo, estabelecer diálogos entre os que estão aqui e agora com os que moram longe ou morreram e os que estarão vivos quando estivermos mortos. É tornar visível e audível o invisível e o inaudível... (REYS, 2017, p. 47 apud FERRAZ, 2020, p. 117)

No verbete de Feres (2020), também é possível encontrar menção sobre as competências necessárias à leitura. Estas foram categorizadas em quatro grupos, sendo eles:

linguística (semântica, sintática, lexical, socioletal); *enciclopédica* ou *referencial* (vinculada aos saberes de conhecimento); *axiológica* (ligada aos saberes de crença e às avaliações socialmente partilhadas) e *praxeológica* ou *situacional* (relacionada ao reconhecimento das circunstâncias nas quais a troca acontece e dos *scripts*). (FERES, 2020, p. 4)

A autora esclarece que os grupos citados se encaixam em qualquer tipo de leitura, não só a textual. Menciona também a Leitura literária e diz que a mesma, que por vezes é chamada apenas de Leitura, tem característica humanizadora e que, além das competências citadas acima, exige do leitor, conhecimento sobre autores e obras, aptidão para lidar com a linguagem “plurissignificativa e poética” e intertextualidade e ainda dominar a narrativa ficcional. (FERES, 2020)

Leitura literária

Os tipos de leitura também têm sua função no ato de ler. Segundo Carvalho (2001), a diferença entre textos literários e os não literários é que o primeiro tem como objetivo despertar sentimentos, estabelecer conexões em quem os lê, já o segundo tem o propósito de apresentar dados estatísticos e fatos concretos e históricos. A leitura informativa e a leitura literária estão intrinsecamente ligadas, segundo Bamberger (1995 apud Cavalcante, 2013): “a principal motivação para a leitura informativa é a necessidade de orientação na vida e no mundo” (p.41). Ele refere-se às orientações e experiências já vividas como modelos para compreender o mundo e as relações sociais. Já a leitura literária, a qual a presente dissertação irá trabalhar “constitui uma busca além da realidade. Procura o sentimento interno, o reconhecimento do simbólico nos acontecimentos cotidianos” (BAMBERGER, 1995 apud CAVALCANTE, 2013, p.42).

Cavalcante (2013) também menciona que a forma como o texto é lido pode transformá-lo:

Paulino exemplifica que uma leitura informativa de um texto literário o transforma em texto informativo, prejudicando, dessa forma, o potencial de letramento típico daquele texto específico. As considerações feitas por Paulino nos alertam para o fato de que as condições em que uma leitura é

realizada são fundamentais para garantir que as características literárias do texto sejam exploradas. (Cavalcante, 2013, p. 19)

Bortolin (2001) afirma que muitas pessoas acham que a leitura literária tem um peso negativo na vida de crianças e adolescentes, no entanto, rebate salientando que o texto literário é fator de liberdade e transformação e que pode influenciar no desenvolvimento social do indivíduo, pois acredita-se que através da leitura pode-se introduzir ideias e conceitos para que o sujeito amplifique seu modo de ver o mundo provocando assim mudanças não só em si, como também na sociedade. A leitura literária também ajuda as crianças a construir sua concepção de bonito/feio, bom/mau, além de servir de base no aprendizado em lidar com suas emoções. Ornellas (2014) disserta sobre essa questão e cita Bettelheim (1980) que diz que:

Para dominar os problemas psicológicos do crescimento –superar decepções narcisistas, dilemas edípicos, rivalidades fraternas, ser capaz de abandonar dependências infantis; obter um sentimento de individualidade e de autovalorização, e um sentido de obrigação moral –a criança necessita entender o que está se passando dentro de seu eu inconsciente. Ela pode atingir essa compreensão, e com isto a habilidade de lidar com as coisas, não através da compreensão racional da natureza e conteúdo de seu inconsciente, mas familiarizando-se com ele através de devaneios prolongados –ruminando, reorganizando e fantasiando sobre elementos adequados da estória em resposta a pressões inconscientes. Com isto, a criança adequa o conteúdo inconsciente às fantasias conscientes, o que a capacita a lidar com este conteúdo. É aqui que os contos de fadas têm um valor inigualável, conquanto oferecem novas dimensões à imaginação da criança que ela não poderia descobrir verdadeiramente por si só. Ainda mais importante: a forma e estrutura dos contos de fadas sugerem imagens à criança com as quais ela pode estruturar seus devaneios e com eles dar melhor direção à sua vida (BETTELHEIM, 1980, p. 16 apud ORNELLAS, 2014, p. 48)

Com isso, é possível dizer que o texto literário é como se fosse um:

...jogo, pondo de lado a sua realidade momentânea, e passa a viver, imaginativamente, todas as vicissitudes dos personagens da ficção. Dessa forma, aceita o mundo criado como um mundo possível para si (BORDINI e AGUIAR, 1988 apud BORTOLIN, 2001)

Através da leitura é possível traduzir sentimentos, e acima de tudo, descobrir como lidar com eles, pois pela leitura literária tem-se a oportunidade de viver situações, e que com o desdobrar da história, experimentar possíveis ações que

poderão ajudar o leitor a se posicionar diante dessa determinada situação, principalmente quando o leitor são crianças. Importante mencionar que a leitura faz isso de forma leve e estimuladora. Candido (2004, p. 177 apud Ornellas, 2014, p. 50) traz também a organização da leitura no trecho a seguir:

Quer percebamos claramente ou não, o caráter de coisa organizada da obra literária torna-se um fator que nos deixa mais capazes de ordenar a nossa mente e sentimentos e, em consequência, mais capazes de organizar a visão que temos do mundo.

A escrita exige organização para que seja necessária a melhor interpretação do que está sendo transmitido, e tal organização também é fator importante no cotidiano de qualquer pessoa, além de ser fundamental para o desenvolvimento da criança. Isso é uma das coisas que a leitura literária oferece, a outra é o acesso a coisas que provavelmente o leitor não teria oportunidade de conhecer. Seja contando os costumes de um determinado lugar, mostrando situações de uma época ou descrevendo um personagem, a leitura é o caminho para o conhecimento e desenvolvimento humano.

Zilberman (1988, p. 146 apud Abreu, 2020, p. 144) também fala da importância da leitura literária no que diz respeito “a questões subjetivas do sujeito leitor”. O autor fala que a leitura ajuda o leitor a se posicionar em questões sociais, além de compreender a si mesmo e a ter suas próprias ideias. No entanto, destaca que a leitura literária fortalece o imaginário o que, segundo o autor, é o que de fato soluciona um problema.

Leitura como prática social

A sociedade se transforma conforme a população vai se modificando. No passado, a transmissão de informação era comumente realizada de forma oral, através de mensageiros e outros recursos, principalmente em uma época de muitas guerras e batalhas. No século XIV, as sociedades ocidentais começam a se modificar, pois não há só feudos e a vida na cidade começa a surgir, assim, o aprendizado que era voltado para lutas, começa a dar lugar para valorização do conhecimento (DUMONT, 1998), e com ela a leitura vai sendo olhada de outras

formas. Porém, o acesso a livros e pergaminhos era limitado a monges e famílias ricas e importantes, assim como o privilégio de saber ler e escrever. Almeida Júnior e Bortolin (2007) falam que:

A preservação permite que se mantenha o conhecimento, as idéias dos homens. No entanto, as idéias que ficaram são aquelas que puderam ser registradas. [...] Mantiveram-se as verdades dos que, independentemente da forma, determinaram os destinos e os rumos da humanidade a partir de seus cargos, suas posses, seus poderes. É deles a forma como o mundo foi contado, foi explicado, foi entendido. Em verdade, algumas concepções de mundo é que foram mantidas. (p. 5-6)

E complementam salientando que “preserva-se predominantemente o pensar, os conceitos, as idéias, as concepções, os valores, as ideologias de quem possui o poder de construir e manter ‘templos do saber’, de quem possui o próprio poder.” (p. 6). Logo, é importante chamar atenção para o fato de que os livros mais importantes da história foram escritos por pessoas detentoras do poder. Aos menos favorecidos restava a oralidade que por não ser registrada pode ser facilmente perdida.

Nos séculos XVI a XVIII, a leitura escrita foi fator transformador da sociedade, pois permitiu novos pensamentos e modificou relações de poder. Dumont (1998) relata que:

Na evolução da sociedade inglesa, por exemplo, autores destacam alguns progressos que tiveram a leitura como fator motivador. Confirmam que, ao se adotarem o protestantismo e a obrigatoriedade da leitura da Bíblia, na verdade o que se obteve foi a formação de cidadãos, erradicando-se o analfabetismo. Tal fato foi historicamente comprovado, ao se constatar a superioridade do exército inglês que sabia ler e, portanto, podia receber ordens escritas e decifradas por todos. Tem-se também como outra consequência, desencadeada pela difusão da leitura, a formação de classes operárias esclarecidas, que se organizaram e resgataram sua cidadania através de lutas sociais tendo como base sindicatos e associações bem estruturadas. A partir do século XVIII os livros tornaram-se ainda mais numerosos, houve o acréscimo de maior número de pessoas que passaram a ler, bem como aperfeiçoaram-se as competências dos modos de leitura. (DUMONT, 1998, p. 89)

No entanto, com o passar dos séculos, a leitura ainda é um privilégio. De acordo com os dados apresentados na introdução do trabalho, muito ainda precisa ser feito para que todos tenham acesso à leitura e à informação. Bortolin (2001) alerta que a sociedade é formada por múltiplas práticas sociais e que a leitura está

intrinsecamente ligada a elas. Com isso, o indivíduo que não lê, é automaticamente excluído, pois a leitura é uma forma de garantir a cidadania. (DUMONT, 2020)

Uma das características dos séculos XIV E XV é a função do autor na identidade do livro, na realidade é possível perceber a possibilidade de decifrar, nas formas do livro, a intenção na criação do texto, desde a Idade Média. Assim, “o autor surgiu, então, para que o leitor pudesse fazer uma avaliação do trabalho, bem como identificar o seu contexto.” (DUMONT, 1998, p. 94). O contexto em que o leitor está fará toda a diferença, pois segundo Dumont (2020) é a partir do contexto que o indivíduo retira a mensagem do texto. Ela também:

...deixar clara a importância que se deve dar aos fatores sociológicos na análise literária, esclarece que há uma relação intrínseca entre a produção do texto e a sociedade do autor. A relação consiste em exprimir os traços dessa sociedade, onde os escritos do autor representam a realidade exterior.(DUMONT. 2020, p. 33)

O indivíduo está dentro da sociedade e é influenciado pela mesma, que tem como base a cultura, a língua, entre outros fatores. Logo, tanto a sociedade, quanto o contexto em que o indivíduo está vão influenciá-lo no momento da escolha da leitura. Michele Petit, por exemplo, relata em seus livros a força e a influência da leitura na vida de pessoas que enfrentam momentos difíceis. Em seu livro *A arte de ler* (2009), ela revela diversos exemplos sobre o poder transformador e acolhedor da leitura literária, mostrando relatos e depoimentos de pessoas em tempos difíceis, título esse que engloba momentos de guerras, prisões, países em crise, enfim, qualquer situação que possa envolver a privação de liberdade. Ela ressalta que é nessas horas que o indivíduo busca amparo na leitura, esperando se reconstruir. Explicita também que mais importante do que a leitura é a mediação da leitura que ajudará a criar a conexão entre palavra e sentimento. Ferraz (2020) traz o relato de uma leitora que buscou nos livros e em autores clássicos da literatura conforto para lidar com a morte da mãe. Por meio de seu depoimento, a leitora conseguiu:

...expressar a importância da leitura para superação de momentos de perda, evidenciando uma cumplicidade com seus autores preferidos, que se manifesta por um misto de reconhecimento e espanto da obra, delegando a eles o lugar de um guru.(FERRAZ, 2020, p. 127)

Petit (2008) diz que essa leitura permite a transformação do leitor, além de possibilitar que o leitor transforme a leitura, adaptando-a para o que faz sentido para si.

A leitura para crianças e adolescentes, se faz um desafio igualmente importante, pois a atuação desses leitores na sociedade ainda é pouca, mas com a criação e consolidação do hábito da leitura, pode resultar “no crescimento e desenvolvimento de cidadãos mais conscientes, informados e participativos”(AZEVEDO, 2018). Bueno e Steindel (2006) trazem uma reflexão válida sobre a leitura:

Ao ler, o indivíduo constrói os seus próprios significados, elabora suas próprias questões e rejeita, confirma e/ou reelabora as suas próprias respostas. A leitura é uma atividade capaz de mudar o indivíduo e suas relações com o mundo, favorecendo a possibilidade de transformações coletivas. Ela estimula a reflexão, a crítica e permite questionamentos próprios ou coletivos, que poderão ser explicitados ou não, tudo depende do estímulo dado à criança. (Bueno e Steindel, 2006, p. 11)

No entanto, esse contato com a leitura de nada vale sem um mediador, por isso, o próximo tópico irá compreender conceitos e reflexões acerca da mediação de leitura.

Mediação de Leitura

Segundo Stocker (2019), mediação significa:

...intervenção humana entre duas partes, ação de dividir em dois, indicando ideias de intervenção, relação, conjugação, religação, ponte ou elo estabelecido nas relações humanas, por meio de um elemento mediador (p. 39)

Abreu (2019 apud Abreu, 2020) acredita que a mediação de leitura é:

...uma possibilidade de transformação do entendimento do texto pelos leitores. Por intermédio da interação entre os sujeitos envolvidos no processo de construção do conhecimento e do compartilhamento de ideias, são possíveis o diálogo e a formação de convicções e questionamentos sobre a realidade em que o sujeito leitor encontra-se inserido. (ABREU, 2019 apud ABREU, 2020, p. 143-144)

Cavalcante, Barreto e Sousa (2020. p. 23) abordam que:

A mediação da leitura é o diálogo que permite a convergência de saberes. É o encontro entre o que é dado a ler e a humanidade de quem lê. Na mediação da leitura acontece o encontro transformador entre a realidade e a fantasia por meio das linguagens.

As mesmas autoras explicitam o compartilhar de experiências que a mediação permite e que essa mediação exige estratégias:

A mediação da leitura visa construir sentidos, de modo a ampliar visões de mundo. Isto, diante de perspectivas individuais, sociais e culturais questionadoras. Assim, é necessário criar estratégias que possam garantir a efetivação dessa proposta pedagógica transformadora. (CAVALCANTE; BARRETO; SOUSA, 2020, 26-27p.)

A série Lupin⁷, exemplifica como a leitura pode ser aliada em nossa vida e auxílio em todos os momentos. O personagem principal, Assane Diop, depois da morte de seu pai, que foi acusado injustamente de roubar os padrões, se agarra a

⁷Série produzida pela plataforma Netflix, em 2021, que trata de um homem que se inspira no livro As aventuras de Arsène Lupin, de Maurice Leblanc, para vingar a injustiça sofrida por seu pai.

única coisa que o pai deixou a ele: Um livro com as aventuras de Arsène Lupin, um ladrão que usa da sua destreza para roubar dos ricos. Assim, sempre se perguntando o que o personagem faria, Assane vive sua vida dando golpes inspirados nos casos do livro de Maurice Leblanc. Aqui, o mediador foi o pai de Assane, que sempre o incentivou a ler e se instruir, e apresentou o livro ao filho, que, em sua interpretação particular, viu uma forma de sobreviver sem o pai, único parente vivo em um país que era seu de origem.

Como apresentado no capítulo anterior, para construir leitores com capacidade crítica e de comunicação, não basta apenas disponibilizar a leitura. Fazer isso, segundo Côrte e Bandeira (2011 apud Gomes, 2020, p. 82) “...pode gerar desmotivação, falta de interesse e desânimo em prosseguir, uma vez que não se considera os aspectos interno —a história do indivíduo, e o externo —ambiente no qual se insere.”

Mediador de leitura

Acredita-se que o encontro com a leitura literária muitas vezes se torna possível somente por intermédio de um mediador ou, como menciona Petit (2008), um iniciador aos livros. Amaro (2017, p. 32-33) conceitua o mediador da leitura como:

...o promotor da relação leitor – objeto – leitura. Também, aquele que pode causar no sujeito o desejo pela colheita produtiva dos sentidos dos textos, descortinar o horizonte do leitor e ajudá-lo a “olhar” a “imensidão do mar” de sensações e significados advindos da linguagem, especialmente a literária.

Com isso, fica explícito que o mediador possui uma forte influência no despertar do leitor para a leitura e que para a mediação acontecer é necessário um mediador para estabelecer essa relação. Bortolin (2001) menciona que os mediadores podem ser familiares, professores, bibliotecários, editores, críticos literários, redatores, livreiros e até amigos que nos emprestam ou indicam uma leitura. Muniz e Oliveira (2014) ainda dividem os mediadores em institucionais (escola, bibliotecas, livrarias) e mediadores pessoais (pais, professores, tios). Os autores apontam que os mediadores são considerados pontes para o

desenvolvimento do prazer pela leitura. Bortolin (2001) esclarece que a família deve ser a maior mediadora de leitura, mas que não enxerga essa influência em relação à motivação da leitura.

Logo, o profissional da informação pode e deve participar da construção da sociedade, e também do indivíduo no papel de mediador, pois o mesmo acompanha o leitor durante a sua formação, guiando-o da melhor maneira possível em sua jornada pela descoberta do mundo através da leitura. (ALMEIDA JÚNIOR; BORTOLIN, 2007)

Coelho (2018) aborda que:

O mediador é responsável por elaborar estratégias para o melhor aproveitamento do texto, preocupando-se [...] com ações que façam o receptor da mediação sentir-se importante e atuante na sociedade, tornando-se agente efetivo da cultura por meio da leitura... (COELHO, 2018, p. 55)

Almeida Júnior e Bortolin (2008, p. 77 apud Coelho, 2018) explicam que o mediador ajuda no desenvolvimento do pensamento crítico do leitor através do entendimento e assimilação da mensagem lida. No entanto, Coelho (2018) alerta que é preciso tomar cuidado para o mediador não impor seu pensamento. Adotar uma postura que respeite a opinião e ideias do leitor é de suma importância na construção dessa relação. Para Araújo, Duarte e Dumont (2019 apud Abreu, 2020, p. 143):

O mediador há de se atentar para que seus próprios valores e cultura pessoal não interfiram na formação do conhecimento do outro, de modo que o profissional da informação evite que sua influência se confunda com manipulação, já que os limites entre uma coisa e outra são um tanto imperceptíveis.

Além disso, o mediador deve ser fator de motivação, mostrando na leitura sua paixão e apresentando-a como algo prazeroso, e não ao contrário. É preciso ler com gosto e ser “crítico, sensível, consciente e um bom leitor...” (JOSÉ, 1992a, p. 203 apud BORTOLIN, 2001, p. 32). Bortolin (2001) traz a reflexão de que no dia a dia sobrecarregado do professor, essa dedicação pode acabar ficando em segundo plano, no entanto insiste que o intercâmbio de leituras ajuda a formar um vínculo com a criança. Essa premissa também vale para o bibliotecário que possui a vantagem de ter uma biblioteca com variedades de leitura. E que pelo profissional

da biblioteca não estar vinculado a nenhum currículo ou avaliação, possui liberdade para propor leituras e dialogar com o leitor.

Bortolin (2001) observa que a família deve ser o principal mediador da criança, mas, na falta de motivação destes, é a escola que deve exercer essa tarefa. Araújo, Duarte e Dumont (2019 apud Abreu, 2020) destacam que dentre as bibliotecas existentes é na escolar que o papel do mediador é mais necessário, pois é nele que se formam leitores e os educam por meio de atividades que precisam de uma mediação explícita.

Dumont (2020) fala que a subjetividade do leitor deve ser considerada e Colomer (apud Cavalcante, 2013, 20 p.) alerta que, na esfera escolar, “os alunos devem ser estimulados a expandir subjetivamente a interpretação e não serem treinados a responder a perguntas objetivas que limitem as potencialidades dos leitores.” Isso leva a liberdade da escolha na hora da leitura, o que permite ao leitor mais facilidade na hora da construção de significados.

Mediador da leitura na biblioteca escolar

Pinheiro e Jacinto (2018) dizem que o bibliotecário escolar não é apenas mediador da leitura como também mediador da informação. Por isso, esse profissional deve estar a par das normas de funcionamento, da formação e desenvolvimento da coleção da biblioteca, do tratamento e disseminação da informação, iniciação à pesquisa. Isso tudo sem deixar as ações motivadoras pela leitura de lado.

A responsabilidade do bibliotecário em relação a sua função de “mediador favorece, entre outros aspectos, a seleção, organização, disponibilização do acervo/ informações e intervenção nas práticas de leitura no ambiente em que atua, também contribuindo na formação de leitores.” (BICHERI, ALMEIDA JÚNIOR, 2013,p. 44 apud ABREU, 2020, p. 148). Abreu (2020) observa que:

Sob tal ponto de vista do papel da biblioteca escolar, o bibliotecário desempenha função central na criação do lugar de apropriação da informação por meio da leitura, transformando a biblioteca em um centro de questionamento que fornece acesso aos recursos para a aprendizagem, para que o usuário possa ir além de um aprendizado de reprodução e construa o saber baseado na inquirição, mediado pelo bibliotecário e pelo professor.(ABREU, 2020, p. 141)

Martins (2006, p. 57 apud Abreu, 2020) ressalta que o mediador de leitura escolar deve estar a par dos:

...processos de ensino, a concepção de educação, o projeto educativo cultural da escola, a concepção de leitura e da prática pedagógica, da cultura infantil e os espaços disponíveis para o educando ler, bem como as peculiaridades da pessoa que está à frente da ação. (MARTINS, 2006, p. 57 apud ABREU, 2020, p. 147)

Em consonância, Bortolin (2010, p. 83) discorre sobre a importância de se preparar para a mediação e salienta alguns aspectos na hora dessa preparação:

Um aspecto fundamental para a mediação literária, seja ela oral ou não, é que os mediadores devem realizar leituras, fazer pesquisas, buscar subsídios no sentido de aprender os diferentes significados de leitura, conhecer as múltiplas linguagens, analisar textos de diferentes gêneros, entender as fases psicológicas dos leitores e também descobrir como acontece a recepção de um texto por parte do leitor (seja lendo ou ouvindo).

Bicheri e Almeida Júnior (2013, p. 43 apud Abreu, 2020, p. 141-142) revela como um bibliotecário deve ser diante da instituição:

...um bibliotecário 'competente e engajado na escola como um todo. Importa, e muito, a qualidade das atividades, as atitudes tomadas pelo bibliotecário, que deve ser competente, comunicativo, interessado e criativo.' Deve haver um planejamento que vise a novas e diferentes estratégias para aproximar o leitor do texto e, dessa forma, auxiliar os alunos no desenvolvimento de competências e habilidades de leitura

Bortolin (2001) complementa que para uma mediação eficiente o mediador deve ser empático e saber se colocar no lugar do outro.

É função também do bibliotecário mediador, além da formação do leitor, ajudar o mesmo a interpretar os conteúdos informacionais da unidade de informação para tornar as informações mais acessíveis para o usuário. O bibliotecário precisa saber ouvir o leitor, conhecê-lo, para tornar a mediação e o incentivo a leitura mais efetiva (Abreu, 2020). resultando em um:

...processo de apropriação da informação, por meio de novas alternativas de leitura, propiciando uma aproximação dos alunos ao conhecimento. Acredita-se que colaborar para a formação do ser humano é atitude que faz

do bibliotecário escolar um importante agente de modificação social. (ABREU, 2020, p. 149)

Professor ou bibliotecário, o mediador deve acima de tudo reconhecer que a motivação para o desenvolvimento do hábito da leitura deve ser uma constante para que [...] a vivência da leitura propicie o desenvolvimento do pensamento organizado, capaz de levar o jovem [e as demais faixas etárias] a uma postura consciente, reflexiva e crítica frente à realidade social em que vive e atua (CATTANI e AGUIAR, 1982, p.33 apud BORTOLIN, 2001, p. 35). Pinheiro e Jacinto (2018) menciona a moral da história que é a lição que pode-se tirar da história lida. As autoras dizem que a moral da história pode ser diferente para cada indivíduo e que "...dependendo da situação, recordamos da mensagem final de certa história que ouvimos (ou lemos) e agimos conforme a conclusão que ela nos inspirou." (MIRANDA, 2005, p. 7 apud PINHEIRO E JACINTO, 2018, p. 73).

O papel dos mediadores é levar o leitor além do que foi lido, é levar a reflexão também o que está escrito nas entrelinhas. Abreu (2020) alerta que o sentido do texto está na interação autor-texto-leitor e que o mediador literário deve buscar a interpretação baseado no texto, junto com o leitor. Por isso, "é de fundamental importância que o leitor considere na e para a produção de sentido as sinalizações do texto, além dos conhecimentos que possui." (KOCH, 2008, p. 217 apud ABREU, 2020, p. 147).

Como observado no texto acima, ações para deixar a mediação de leitura mais convidativa para o público-alvo e que verse com seu cotidiano, são de suma importância para gerar motivação para o leitor, como por exemplo, os jogos que são apresentados na infância e seguem até a vida adulta acompanhando o indivíduo em todas as fases de sua vida. Sendo assim, o próximo tópico irá apresentar um pouco mais dos jogos, sua influência e relação com o ato de ler.

Jogos

O interesse pela leitura está diretamente ligada a estímulos. Na infância se começa os estímulos que podem determinar se a criança será ou não um leitor. Por isso, é importante a influência da leitura tanto na escola quanto em casa. Com isso, os jogos podem ser grandes aliados.

O jogo é familiar em todas as fases da vida do ser humano. Assim como a leitura, o jogo pode ser usado no aprendizado e também para identificar emoções, pois na forma como se joga é possível constatar até mesmo característica da personalidade do indivíduo.

A seguir veremos algumas relações dos jogos com o cotidiano, com a Biblioteconomia e também seus conceitos e classificações.

Definições de jogos

Encontrar definições de jogos não é algo simples. Os jogos possuem milênios de história, já serviram para diferentes propósitos e possuem grande variedade de formatos, o que dificulta a sua definição. Poucos são os historiadores que estudaram o jogo de forma independente. Os jogos, para Huizinga, são elementos básicos para o ser humano, além de serem essencialmente sociais, pois somente seguindo as regras o jogo acontece. (VASCONCELLOS; CARVALHO; ARAÚJO, 2018)

Para alguns historiadores, os jogos não são simples brincadeiras e sim parte da evolução cognitiva humana. Segundo Vasconcellos; Carvalho; Araújo (2018) para o pesquisador Brian Sutton-Smith:

...o jogo teria sido, primariamente, um tipo de retroalimentação mental, uma atividade do cérebro humano para exercitar novas formas de ação, que teria contribuído com novas adaptações durante a evolução humana e evitado a estagnação da espécie.[...] Esse autor considerava, então, que nem os jogos infantis nem os adultos eram brincadeiras inocentes, mas representavam aspectos evolutivos de conflito e sobrevivência. Sob a

superfície de toda brincadeira haveria um elemento de aprendizado e aperfeiçoamento envolvido. (p. 21)

Vale lembrar que, principalmente crianças, brincam com elementos que fazem parte do seu mundo. Brincam de fazer tarefas domésticas, passar roupa, varrer o chão, cozinhar, à polícia e ladrão. Não só com os brinquedos tradicionais.

Kishimoto (2017) fala que durante a Idade Média, o jogo não era levado a sério por sua associação direta aos jogos de azar que eram populares na época. No entanto, o autor revela que com o Renascimento a brincadeira se torna estimulante da inteligência por sua conduta livre. Revela também que:

Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos. (KISHIMOTO, 2017, p. 35)

Outra área que também é comum a utilização dos jogos para desenvolvimento infantil é a psicologia, que deve estar em consonância com a área da educação.

Os jogos possuem vasta definição, no entanto pode-se encontrar em seus elementos alguns requisitos em comum apresentados por vários autores. Jaccoud (2018) traz um quadro com alguns desses requisitos:

Quadro 4 - Requisitos dos jogos

	<i>Jappur et. al.</i>	<i>Schuyttema</i>	<i>Haguenauer et. al.</i>	<i>Crawford</i>	<i>Prensky</i>
Ambiente de Jogo/ Realidade Imaginada/ Representação/ Universo do Game	✓	✓	✓	✓	✓
Meta/Objetivos	✓				✓
Regras	✓	✓	✓		✓
Tomada de Decisões		✓			
Interação			✓	✓	✓
Conflito/ Competição/ Desafio/ Oposição				✓	✓
Segurança				✓	✓
Resultados/Feedback		✓			✓

Fonte: Jaccoud (2018)

McGonigal (2012) ainda adiciona na lista acima a participação voluntária pois segundo ele os participantes de um jogo precisam estar cientes de todos os outros elementos, onde o conhecimento é o denominador comum.

Huizinga (1938) apud Caillois (2017, p. 29) define o jogo da seguinte maneira:

Sob o ângulo da forma, é portanto possível, em poucas palavras, definir o jogo como uma ação livre, vivenciada como fictícia e situada fora da vida comum, capaz no entanto de absorver totalmente o jogador; uma ação desprovida de qualquer interesse material e de qualquer utilidade; que se realiza em um tempo e em um espaço expressamente circunscritos, desenrolando-se com ordem segundo regras dadas e produzindo na vida relações de grupo que voluntariamente se cercam de mistério ou acentuam pelo disfarce sua estranheza em relação ao mundo habitual. (HUIZINGA, 1938 apud CAILLOIS, 2017, p. 29)

Caillois (2017, p. 35) traz em uma nota de rodapé uma segunda definição apresentada por Huizinga, a qual diz ser um pouco menos limitativa:

O jogo é uma ação ou uma atividade voluntária, realizada dentro de certos limites fixados de tempo e de lugar, de acordo com uma regra livremente consentida, mas completamente imperiosa, provida de um fim em si, acompanhada de um sentimento de tensão e de alegria, e de uma consciência de ser algo diferente da vida comum.

No entanto, o autor discorda de alguns pontos da definição de Huizinga, pois acredita que tal definição exclui alguns tipos de jogos menos nobres como os jogos de azar, por exemplo. Assim, Caillois (2017, p. 35) traz sua definição de jogos da seguinte maneira:

...uma atividade:

1o) *livre*: à qual o jogador não pode ser obrigado, pois o jogo perderia imediatamente sua natureza de divertimento atraente e alegre;

2o) *separada*: circunscrito em limites de espaço e de tempo previamente definidos;

3o) *incerta*: cujo desenrolamento não pode ser determinado nem o resultado obtido de antemão, pois uma certa liberdade na necessidade de inventar é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador;

4o) *improdutiva*: pois não cria nem bens, nem riqueza, nem qualquer tipo de elemento novo; salvo deslocamento de propriedade no interior do círculo dos jogadores, resulta em uma situação idêntica àquela do início da partida;

5o) *regrada*: submetida às convenções que suspendem as leis ordinárias e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;

6o) *fictícia*: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade diferente ou de franca irrealidade em relação à vida cotidiana.

Diante do exposto, jogos, para esta dissertação, são atividades com regras definidas e combinadas pelos participantes e/ou criadores do jogo, tendo como objetivo a diversão, e que resgatem informações, conteúdos pré-existent.

Não se pode ignorar o resgate de conhecimento que o jogo traz. Assim como a leitura que possui a leitura da palavra e a leitura de mundo, o jogo não só pode desenvolver baseado em fatos históricos, por exemplo, como também pode ser construído com base na vivência dos participantes. Outro ponto em comum com a leitura é o poder de fuga da realidade, ou não. O jogo pode ser informativo ou

recreativo. Não importa com que finalidade se dê o jogo, ele deve ser livre, pois assim como a leitura, a obrigatoriedade sobrepõe o lúdico e afasta os participantes.

Feito considerações, será apresentado as classificações dos jogos.

Classificações de Jogos

Não só sua definição e história são amplos, o jogo também possui inúmeros tipos e classificações diferentes. Pode-se encontrar uma extensa variedade no que diz respeito aos seus aspectos e pontos de vista, como as classificações quanto ao instrumento do jogo, quanto a qualidade principal que o jogo exige, o número de jogadores e até onde será realizada a partida. Porém, Caillois (2017) diz que “Um jogo determinado pode mobilizar várias qualidades ao mesmo tempo ou não requerer nenhuma.”(p. 36). Mesmo assim, ele propõe a seguinte divisão:

Depois de examinar as diferentes possibilidades, proponho então uma divisão em quatro rubricas principais conforme, nos jogos considerados, predomine o papel da competição, do acaso, do simulacro ou da vertigem. Denomino-as respectivamente Agôn, Alea, Mimicry e Ilinx. As quatro pertencem ao campo dos jogos: jogamos futebol ou bolinhas de gude ou xadrez (agôn) ou jogamos na roleta ou na loteria (alea), jogamos de brincar de pirata ou jogamos de representar Nero ou Hamlet (mimicry), ou o jogo é provocar em nós, por um movimento rápido de rotação ou de queda, um estado orgânico de confusão e de desordem (ilinx). (CAILLOIS, 2017. p. 37)

Entretanto, o autor alerta que tais divisões não cobrem completamente o universo dos jogos. Logo depois, ele define mais duas categorias: Paidia que engloba jogos leves, divertidos e livres de preocupação e Ludus, jogos que exigem maior raciocínio, concentração e paciência. (CAILLOIS, 2017)

Dentro de cada uma das classificações acima existem múltiplos tipos de jogos. Podem ser citados os jogos de azar, jogos didáticos, jogos ao ar livre, jogos de paciência, jogos de construção, jogos de imitação, jogos de tabuleiro, jogos de cartas, e um dos mais recente e popular, o jogo digital.

Kishimoto (2017) aborda alguns tipos de jogos como o brinquedo educativo (jogos educativos) que podem ser materializados em quebra-cabeças, jogos de

tabuleiro, brinquedos de encaixe, entre outros. O autor aborda que nesse tipo de jogo é necessário considerar duas funções: A lúdica, que propicia diversão e prazer, e a educativa que ensina e completa o indivíduo em seus conhecimentos e sua percepção de mundo. Kishimoto (2017) também fala sobre as brincadeiras tradicionais infantis ligadas ao folclore e a cultura popular, e as brincadeiras de faz de conta que “...permite não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras.” (p. 49)

Outro tipo de jogo muito utilizado no meio acadêmico são os jogos cooperativos. Os autores que abordam esse tipo de jogo acreditam que quando há o fator competição (ganhar ou perder) pode-se tornar outros elementos importantes em um jogo invisíveis:

Joga-se para superar desafios, joga-se por gostar do jogo e pela satisfação de jogá-lo, nestes jogos o esforço cooperativo é a ferramenta para vencer, muito mais importante torna-se, portanto, reconhecer o outro como parceiro, que divide com você o mesmo interesse em um processo onde as pessoas se complementam (BROTO, 2013; ALMEIDA, 2011.; ALMEIDA 2010 apud ANTUNES *et. al.*, 2019, p. 10).

Antunes *et. al.* (2019) também fala que no jogo cooperativo todos partilham da mesma experiência, compartilhando sucessos e fracassos. Muniz e Borges (2013) reforçam ainda dizendo que o jogo cooperativo:

É uma prática reeducativa capaz de transformar os comportamentos competitivos em comportamentos cooperativos e contribuir na construção – ou, conforme adota Fábio Brotto (1999), na reconstrução – de uma sociedade com valores sociais mais humanos. (p. 104)

O trecho acima versa com o papel de educar e construir o indivíduo presentes na mediação de leitura, que possui papel transformador na sociedade.

Essa grande variedade de tipos de jogos permite também aproveitá-los em numerosas áreas, como a matemática, ciência, literatura, entre outras. Os jogos e a leitura, por exemplo, possuem algumas características semelhantes. Uma delas é no quesito obrigatoriedade. É fato que qualquer que seja a atividade, quando existe a obrigatoriedade, não há prazer. No entanto, Caillois (2017) fala que o jogo sendo atividade livre e voluntária produz alegria e divertimento e que se o mesmo fosse atividade forçada se tornaria um fardo, assim como a leitura, que tornando-se obrigatória tira o prazer da atividade. O autor ainda salienta que “O jogo só existe

quando os jogadores desejam jogar e jogam, ainda que seja o jogo mais absorvente, mais cansativo...” (p. 31). Não importando assim a energia desprendida na atividade, pois seja jogo ou leitura, se realizado com espontaneidade se dá de forma natural.

Foucambert, 1994 apud Coelho, 2018 define leitura como:

instrumento fundamental para a promoção da interação dos indivíduos com o meio social, porque favorece o diálogo, a veiculação das ideias, e a construção do ser individual e social por significar um questionamento do mundo para o indivíduo e para si mesmo, onde respostas podem ser encontradas e informações acrescentadas para integrar o que há se é.

Este trecho traz ligação direta com os jogos que também possuem função social de interação e promovem a construção não só social como pessoal. Sem contar que para se jogar qualquer tipo de jogo, é necessário informações. Além disso, alguns jogos buscam responder questionamentos que enriquecem o indivíduo.

Jogos e aprendizagem

Marcellino (2013 apud Nogueira-Dalarmi e Arakaki, 2018) avalia que:

...o uso de jogos e brincadeiras grupais são ferramentas para a construção de práticas criativas e para a aprendizagem, não se tratando apenas de um 'didatismo' para o consumo das atividades do lazer, mas uma forma de '[...] contribuir para despertar o interesse para fatos que poderiam não ser percebidos.' (MARCELLINO, 2013, p. 99 apud NOGUEIRA-DALARMI; ARAKAKI, 2018, p. 31).

Assim, através do jogo, pode-se expandir a percepção sobre determinada coisa ou assunto. A seguir, é possível ver um exemplo disso.

Brenda Brathwaite, uma design de jogos, foi convidada para ir ao TEDx Phoenix⁸ pra contar a história de como utilizou um jogo para fazer sua filha entender o que foi de fato a escravidão e pôde apresentar um bom exemplo sobre outra área de atuação dos jogos e como eles podem atuar na maior absorção do aprendizado tradicional.

⁸https://www.ted.com/talks/brenda_romero_gaming_for_understanding?language=pt-br

Brenda conta que sua filha, que tem pai negro, quando foi perguntada o que havia aprendido na aula naquele dia, falou que tinha estudado sobre o tráfico negreiro. No entanto, diante de sua fala, Brathwaite viu que a mesma não tinha entendido a profundidade da situação e a propôs um jogo. Ela pediu para que Maezza, sua filha, pintasse bonecos em diferentes famílias, os quais ela colocou em um barco e criou algumas regras:

- A travessia do oceano leva 10 turnos
- Nós temos 30 unidades de comida
- A cada turno joga um dado
- E usa aquela quantidade de comida (5:50)

Conforme elas foram jogando, Maezza percebe que as famílias foram separadas e que eles não vão conseguir atravessar o oceano com a comida que tem. Quando a menina pergunta a mãe o que fazer a mesma diz: “Bem, podemos... (Lembrem-se, ela tem sete anos). Ou colocamos algumas pessoas na água ou esperamos que não fiquem doentes e conseguimos atravessar” (6:14). E assim, por meio de um jogo, a menina entende o que de fato foi o tráfico negreiro.

Outro exemplo da força dos jogos é o projeto chamado Foldit, o qual foi criado com o objetivo de ajudar no problema de quebra de proteínas:

O projeto Foldit disponibiliza um jogo para computador que visa contar com a participação de pessoas ao redor do mundo para encontrar soluções otimizadas de criação de cadeias moleculares que formam as proteínas. O que os jogadores fazem, ainda que não seja tão simples de se entender, é dobrar (do inglês fold, daí o nome do projeto) e desdobrar modelos tridimensionais de proteínas visando encontrar aquela que, entre o maior número possível de combinações, possa consumir a menor quantidade de energia necessária para se manter. A forma como o desafio é apresentado permite que o jogador possa contribuir mesmo não tendo nenhum conhecimento prévio em bioquímica. (SCHAEFFER e ANGOTTI, 2016, p. 6)

Segundo a Agência Brasil, o mesmo aplicativo está sendo utilizado para descobrir uma forma de neutralizar o Covid-19.⁹

⁹Fonte: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-03/jogo-de-celular-pode-ajudar-achar-cura-para-coronavirus>

Conclui-se aqui que os jogos podem ser utilizados como ferramentas de aprendizagem e que, por esse motivo, se encaixam em qualquer área. É mais comum encontrar exemplos na área de educação. No entanto, o próximo capítulo irá mostrar que na área Biblioteconomia, o jogo pode ser empregado em diversos contextos.

Jogos em Biblioteconomia

Este capítulo visa apresentar algumas atividades, dentro da Biblioteconomia, que podem ser trabalhadas e desenvolvidas através dos jogos e suas ferramentas.

A Biblioteca pode ser usada com vários objetivos e desenvolver o indivíduo em vários níveis, inclusive se tornar um espaço para o lazer, seja assistindo a um filme, lendo uma série ou jogando. Nogueira-Dalarmi e Arakaki (2018) dizem que: “...jogar com os pares é uma atividade propícia para desenvolver habilidades, sentimentos ou pensamentos.” (p. 32).

Passos (2015) apresenta um projeto envolvendo mediação da informação e jogo de Xadrez dentro de uma biblioteca pública. Alguns usuários, entre eles meninos e meninas de todas as idades e escolas diferentes, já aproveitavam o espaço da biblioteca para jogar e, associando isso a políticas públicas. Com isso, Passos (2015) viu nessa situação uma oportunidade para trabalhar a mediação da informação. O autor conta que:

Com mesas, cadeiras, tabuleiros, peças e relógios (especialmente utilizados para prática do xadrez) dispostos para as atividades, desde o início, sentava-me junto ao grupo de jovens para combinarmos as orientações e os andamentos do que faríamos durante a tarde. Explicar, por exemplo, que o xadrez possui uma escrita específica, um registro de partidas por meio de um código de linguagem, de uma notação, como por exemplo, de uma partida realizada no século XIX¹⁰, era um artifício que mascarava uma intenção: desvelar um sentido outro, mostrar a importância da escrita, do registro, da leitura, daquilo que realizávamos durante os encontros e curso das partidas. (PASSOS, 2015, p. 8)

O autor também revela que esses encontros não serviam apenas para jogar, mas sim apresentar leituras, sejam elas textuais ou não, sobre Xadrez. Assim, ele trazia para aumentar o conhecimento dos usuários, livros técnicos, livros autorais de enxadristas, obras literárias clássicas e filmes, reportagens, curtas-metragens disponíveis no Youtube.

101.P4R,P4R.2.C3BR,P3D.3.P4D,B5C.4.PxP,BxC.5.CxB,PxP.6.B4BD,C3BR.7.D3CD,D2R.8.C3B,P3 B.

9.B5CR,P4C.10.CxP,PxC.11.BxPC+,CD2D.12.00,T1D.13.TxC,TxT.14.T1D,D3R.15.BxT+,CxB.16.D8 C+,CxD.17.T8D#. Modelo de Notação Descritiva, representação (registro) de uma partida de xadrez realizada por Paul Morphy, Duque de Brunswick e Conde Isouard em Paris, no ano de 1858 (DOUBEK, 1982, p.54 apud PASSOS, 2015, p. 8).

Passos (2015) analisa que:

Face a isso, as mediações interpessoais e a ludicidade, componentes de toda a dinâmica, constituíram-se dialógicas e ensejaram formas de compreensão da importância da memória, da noção de tempo histórico e da preservação dos registros para a construção do futuro e, também, de partilhamento de saberes, de sociabilidade e de efetiva vivência num espaço educativo-informacional como a biblioteca. (PASSOS, 2015, p. 11)

Além de desenvolvimento pessoal, o jogo pode fornecer uma nova experiência ao usuário dentro da biblioteca e com isso tornar o ambiente mais atrativo. Nogueira-Dalarmi e Arakaki (2018) mostram que ao inserirem o empréstimo de jogos como War, Banco imobiliário, Detetive e Xadrez o empréstimo de livros, em conjunto com outras ações, também teve um aumento. Nessa ação é possível observar que atividades simples podem trazer resultados significativos.

Antunes *et. al.* (2019) mostra que sua experiência com a biblioteca pública e os jogos envolveu o RPG, um jogo cooperativo que faz seus jogadores criarem histórias a partir de um determinado contexto e, ainda, utiliza livros enormes para definir suas diretrizes (regras). No trecho a seguir os autores explicam o RPG num contexto Biblioteconômico:

Este jogo cooperativo tem como ferramenta principal o livro, e a partir deste, são contadas histórias cooperativas conduzidas por um jogador (interpretando vários personagens; descrevendo cenas, locais e objetos) e os demais interpretam os personagens principais. A leitura e as referências literárias têm papel de destaque na prática, a partir desta análise/descrição, e dos pressupostos teóricos aqui levantados, refletimos que o RPG tem potencial diferenciado quando pensado a partir da mediação da leitura. (ANTUNES *et. al.*, 2019, p. 12)

Assim, a partir de um projeto dentro de uma biblioteca pública que promovia os jogos com a finalidade de aproximar os usuários da biblioteca, Antunes *et. al.* (2019) conclui que:

O RPG, como ferramenta que articula a mediação da leitura, apresenta seu potencial ao permitir um tipo de leitura mais profunda e lúdica, onde o usuário interage com a própria história contada, criando rumos e perspectivas particulares e coletivas. É na cooperação que este jogo alcança o caráter interacionista, os sujeitos jogam juntos, sistematizados por um conjunto de regras, metas e feedback que os auxilia na construção criativa e na leitura, escrita e contação das histórias. (ANTUNES *et. al.*, 2019, p. 21)

Os autores ainda propõem uma atividade de “adaptação dos conteúdos clássicos da literatura para a mídia do RPG, possibilitando mediação da leitura em um nível de interação muito maior.” (ANTUNES *et. al.*, 2019, p. 21)

Fazendo conexão com o RPG, Gonçalves e Rodrigues (2013) trazem o livro-jogo que conceituam como um tipo de leitura literária. O livro-jogo consiste em histórias que permite o leitor interagir com a leitura, deixando que o mesmo possa alterar a história contada, tanto o meio como o final. As autoras contam que uma das primeiras edições do RPG *Dungeons & Dragons*¹¹ trazia sua introdução no formato de livro-jogo com a finalidade de apresentar a dinâmica do jogo e fazer o jogador criar um personagem com base nas regras do jogo. Assim, elas explicam que tanto o universo dos RPGs quanto de livros-jogos andavam em comunhão, pois “muitos autores de livros-jogos desenvolviam paralelamente aventuras e/ou sistemas de RPG” (GONÇALVES e RODRIGUES, 2013, p. 7).

Logo em seguida, Gonçalves e Rodrigues (2013) relacionam o livro-jogo com a leitura literária mostrando que todo texto literário precisa da interatividade do leitor pois é considerado incompleto, necessitando de um olhar atento às suas entrelinhas. Isso tudo dependendo da interpretação particular de cada indivíduo. As autoras ainda apresentam a alusão entre jogo e leitura apresentando o *playing* e o *game*, “...o primeiro refere-se à identificação do leitor com o personagem, o segundo está relacionado ao conjunto de regras internas necessárias para a compreensão do texto.” (GONÇALVES e RODRIGUES, 2013, p. 9). E complementam ainda dizendo que:

Em um livro-jogo, especialmente os focados neste trabalho (modalidade aventura solo), percebemos o *playing* como a participação do leitor no ato de interpretação das escolhas do protagonista no decorrer de suas ações; e o *game* como o número de escolhas possíveis de serem realizadas pelo leitor para que o personagem aja e as instruções de rolagem de dados para os combates e o respeito aos valores determinados inicialmente em sua ficha de personagem. (GONÇALVES e RODRIGUES, 2013, p. 10)

Com isso, as autoras apresentam a mediação de leitura, seus benefícios e desafios para o público adolescente. Mostram que é necessário que o mediador

11O *Dungeons & Dragons* (D&D), primeiro e mais famoso título de RPG, foi criado em 1974 pelos norte-americanos Gary Gygax e Dave Arneson inspirados nos *wargames* e em títulos com O Senhor dos Anéis, O Hobbit, As crônicas de Nárnia, e nos mundos de fantasia de Fritz Leiber, Robert E. Howard, Gardner F. Fox e na mitologia clássica (GYGAX; ARNESON, 1974 apud ANTUNES *et. al.*, 2019, p. 11).

utilize diversos recursos para fazer a mediação e que a inserção de elementos lúdicos nas atividades de leitura ajudam na assimilação do conteúdo.

Silva, M. (2018) apresenta diversas atividades que podem ser feitas no âmbito escolar e que envolvem a leitura. A primeira delas é a Caça à Informação, atividade onde pode ser trabalhada a mediação da informação. A autora diz que, depois de uma apresentação da biblioteca para novos usuários, por meio de um questionário:

...os alunos recebem um pequeno questionário onde terão a oportunidade de colocar em prática tudo o que aprenderam a partir da apresentação. No questionário, podem ser inseridas perguntas que peçam que o número de chamada seja identificado em um determinado livro; ou mesmo sobre uso do catálogo da biblioteca, como quantos títulos um determinado autor possui registrados na biblioteca, onde os alunos deverão buscar a mesma resposta. (SILVA, M., 2018, p. 104)

Assim, além de causar uma boa primeira impressão, os usuários podem aprender sobre o funcionamento da biblioteca e sua organização, e se divertir ao mesmo tempo.

A segunda atividade, chamada *Pictionary*, é baseada em um jogo de tabuleiro da *Mattel* lançado em 1985, o Imagem & Ação:

Cada aluno de cada time se levanta, um por vez, em direção ao quadro e seleciona uma dentre as cartas que a professora ou monitora da atividade disponibiliza. O aluno em questão lê a carta sem mostrar para seus colegas e tem 60 segundos (1 minuto) para desenhar e seus colegas acertarem qual personagem selecionado. É permitido desenhar elementos da história, características físicas, cortar palavras, porém, escrever números e falar não é permitido durante a brincadeira. (SILVA, M., 2018, p. 106)

Assim como um tipo de mímica desenhada, os usuários desenvolvem o trabalho em grupo, já que a brincadeira é formada por times e ajudam na fixação das histórias, já que somente por meio das características lidas no livro, a equipe é capaz de desvendar o mistério.

A terceira atividade é parecida com a citada anteriormente, mas desenvolvida por uma bibliotecária de uma das bibliotecas pesquisadas pela autora, com a diferença de que, ao invés dos títulos e nomes de personagens, as cartas mostram o resumo do livro. Desse modo, os alunos poderão adivinhar qual o título do livro, podendo fazer pontos extras se souberem o nome do autor. Silva, M. (2018) fala que essa atividade “É uma forma de divulgar títulos que pertençam a um mesmo gênero e que não sejam tão conhecidos ou buscados.” (p. 108). Ela ainda diz que

essa atividade pode ser feita para descobrir o nome do personagem ao invés do título do livro.

A quarta atividade consiste em jogos de tabuleiros literários e também foi desenvolvida por uma bibliotecária das escolas envolvidas na pesquisa da autora. Nessa ação, os alunos são responsáveis pela criação de um jogo de tabuleiro baseado em um livro lido. Nessa atividade pode ser exercida a criatividade dos usuários e também a fixação das histórias lidas.

Dress Up Day, um dia específico para vestir fantasias inspiradas em personagens de livros, podendo ser usado somente alguma caracterização específica sem muita produção. Clube da leitura, atividade comum em bibliotecas, onde os envolvidos discutem acerca de uma obra previamente selecionada e o Encontro às cegas “que visa divulgar títulos que ainda não tenham uma visibilidade entre os usuários.”(SILVA, M. 2018, p. 112). Nessa última atividade, os livros são encapados de forma que se esconda qualquer informação do mesmo e disponibilizado apenas dicas sobre o livro sem contar com títulos e resumos. A intenção aqui é que o usuário não seja atraído somente pela capa do livro.

Gamificação

Segundo Bunchball inc. (2010 apud Costa; Marchiori, 2016, p. 45) a Gamificação pode ser definida como: “uma estratégia apoiada na aplicação de elementos de jogos para atividades non-game¹² que é utilizada para influenciar e causar mudanças no comportamento de indivíduos e grupos.”

Segundo Cativelli, Monsani e Juliani (2016), a motivação é a alma da gamificação, que podem ser divididas em motivação extrínseca, “obtida através de recompensas externas ao jogador, como medalhas e prêmios” (p. 73) e motivação intrínseca “aquela que é acionada internamente no jogador, onde o sujeito se envolve com uma atividade por vontade própria.” (p. 73)

Qualquer atividade precisa de uma motivação, seja para leitura, que é uma atividade que precisa ser despertada e trabalhada a vontade do leitor, seja para o jogo. Cativelli, Monsani e Juliani (2016) falam que:

¹²Forma de entretenimento que não tem um vencedor ou conclusão (IWATA KEYNOTE apud FAHEY, 2005)

...a gamificação se mostra uma ótima maneira de engajar a comunidade de usuários de uma biblioteca, pois apela para a motivação intrínseca do indivíduo, fazendo-o desejar participar das atividades da UI [Unidade de Informação]. Acredita-se que é nessa perspectiva que as bibliotecas podem trabalhar a interação com o usuário, tanto em atividades culturais como na educação de usuário. A ferramenta também possibilitará fazer com que a UI seja vista pelos seus usuários, de forma divertida, interativa e criativa, o que certamente cativará os usuários reais e potenciais. (CATIVELLI; MONSANI; JULIANI, 2016, p. 80)

Assim, uma atividade que pode parecer desagradável para o usuário por ser obrigado a fazê-la, pode se tornar prazerosa, através da gamificação, seja através de jogos ou de atividades gamificadas (atividades com elementos de jogos).

A Gamificação também pode ser conceituada como “o uso de design de jogos e mecânica dos jogos para engajar usuários e resolver problemas” (ZICHERMANN e CUNNINGHAM, 2011, p. 6 apud CATIVELLI, MONSANI e JULIANI, 2016, p. 71). Podendo servir de ferramenta para solucionar problemas dentro da instituição. Além da mecânica de jogos e design de jogos, outro ponto importante é que a Gamificação também se encaixa em contextos alheios aos jogos, ou seja, não é preciso utilizar ou criar um jogo para colocar em prática a ideia da Gamificação. Segundo Monsani (2015, p.), a Gamificação pode ser utilizada em três orientações. São elas:

- **Comunidade externa:** Esta irá trabalhar em conjunto com o marketing de uma empresa ou até no engajamento de clientes. O foco desta orientação será o público alvo;
- **Comunidade interna:** Esta se conecta com os funcionários da empresa. É costume, ser utilizada principalmente em treinamentos internos, mas também pode ser usada para compartilhar informações, por exemplo;
- **Mudança de comportamento:** Como o nome já diz, está ligada a mudança de comportamento de um grupo geral ou específico, este grupo pode ser ligado a saúde, sustentabilidade, finanças pessoais ou questões fitness

De acordo com Bunchball inc. (2010): “O *Gamification* pode levar virtualmente para vários tipos de participação, incluindo: Assistir vídeos; Ouvir áudios; Visualizar fotos; Optar por comunicação via e-mail; Criar satisfação; Responder perguntas” (p. 4, tradução nossa), entre outros elementos. Com isso, a gamificação pode ser usada em vários ambientes para tornar a comunicação com o usuário mais dinâmica. Cativelli, Monsani e Juliani (2016) falam também que “Por meio do engajamento recorrente da aplicação da gamificação nas atividades, os

jogadores se sentem imersos na atividade, sendo possível ocasionar mudanças ou estímulos de comportamento” (p. 74).

Os mesmos autores, relatam a aplicação da Gamificação numa biblioteca de Santa Catarina. Contam que os usuários não sabiam que a biblioteca possuía obras de literatura e que a semana do livro e da biblioteca estava próxima. Com isso, eles promoveram um encontro às cegas, onde livros selecionados pela equipe da biblioteca foram colocados dentro de envelopes e na parte externa do envelope colocaram uma imagem que pretendia “...destacar a característica/temática da estória, a fim de servir como referência para a escolha do leitor. Baseado apenas nestas informações, o usuário escolherá um dos envelopes para retirar emprestado.” (CATIVELLI, MONSANI e JULIANI, 2016, p. 79). Os autores alertam que a atividade acima faltou divulgação, pois de nada adianta fazer um projeto sem que tenham conhecimento do mesmo. Percebe-se que essa atividade se parece muito com a apresentada por Silva, M. (2018), o que mostra que é possível adaptar qualquer das idéias apresentadas aqui a sua biblioteca e/ou comunidade.

Monsani (2016) apresenta uma série de atividades gamificadas em bibliotecas internacionais, como caça ao tesouro, corrida de obstáculos e até mesmo a uma sobre o sequestro da mascote da biblioteca. Tais jogos proporcionam, segundo Becker (2013 apud Monsani, 2016), uma forma interessante de conhecer fontes de informação, tornar o indivíduo participante ativo no processo de aprendizagem WASH (2014 apud Monsani, 2016). No que diz respeito a leitura, Felker (2014 apud Monsani, 2016) “aponta que a gamificação pode ser usada tanto para engajar novos leitores como para fidelizar os já existentes.” (p. 78).

A seguir, o autor apresenta diversos projetos que envolvem gamificação e leitura:

Um exemplo dessa aplicação é o clube de leitura *Level Up*, que utilizou elementos como recompensas, desafios e missões para guiar as leituras do clube sobre jogos e educação, em que além de debater sobre os assuntos, seus integrantes eram recompensados por criar listas de leitura e vídeos tutoriais. Spina (2013) aponta que os participantes do clube não só obtiveram o conhecimento sobre o tema discutido, como também construíram uma rede de contatos para trabalhar no futuro.

Outra iniciativa digna de destaque é a executada pela Biblioteca Nacional de Singapura, *Quest of Celestial Dragon*, que procura engajar os jovens leitores por meio da gamificação. Sempre que os leitores retiram um livro na biblioteca, eles recebem um cartão colecionável contendo uma ilustração e um trecho da história do jovem Ethan e o Dragão Celestial em seu verso. Ao todo são 60 cartões necessários para se conhecer a história

completa e que também podem ser usados como um jogo, pois cada ilustração possui pontos e poderes. (MONSANI, 2016, p. 79)

Os exemplos selecionados pelo autor, tem formato simples, mas também podem ser desenvolvidos de formas mais elaboradas e em qualquer formato, digital ou analógico. E é exatamente isso que o autor busca mostrar quando apresenta quatro serviços de diferentes bibliotecas em âmbito internacional.

O primeiro serviço é o *Librarygame*, que foi desenvolvido por uma equipe de programadores profissionais junto a Universidade de Huddersfield. Este aplicativo, que é integrado junto ao sistema de gestão da biblioteca, permite que cada atividade que o usuário faça na biblioteca seja computadorizada e transformada em pontos. Existe ainda outra forma de acumular esses pontos, que é completar missões. Essas atividades vão de fazer um empréstimo de livros até usar a biblioteca em horários inusitados. O aplicativo permite fazer "...uso de diferentes elementos, como pontos, medalhas, murais de conquistas, avatares, missões e uma interface amigável que traduz o progresso do interagente por meio de uma árvore de limão ou laranja..." (MONSANI, 2016, p. 81). Além de todos esses recursos, o aplicativo ainda conta com um espaço para o usuário organizar sua leitura possibilitando resenhas, recomendações e avaliações dos livros. O *Librarygame* conta também com uma modalidade para bibliotecas públicas e bibliotecas universitárias.(MONSANI, 2016)

O segundo serviço é *Praxis I*, que tem o objetivo de desenvolver a competência informacional em estudantes de Engenharia Civil, fazendo parte da grade curricular do curso. Essa atividade foi criada junto à Biblioteca da Universidade de Toronto e tinha como objetivo fazer com os estudantes conhecessem diferentes fontes de informação de sua área. *Praxis I* acabou tomando a forma de um caça ao tesouro com missões e níveis. Monsani (2016) explica que:

...a equipe da biblioteca selecionou o tópico construção de pontes como tema a ser pesquisado durante a partida e subdividiu esse tema em três temáticas: referência de design de pontes, códigos e normas de construção e manuais de design de construção. Cada uma das temáticas foi dividida em missões de três níveis de dificuldades e transcritas em cartões, que continham as missões as quais estudantes deveriam executar. As missões orientavam os estudantes de forma prática na aquisição de competência, tais como: nível 1: encontre um artigo eletrônico referente à construção de pontes; nível 2: quais as palavras-chave para este artigo;

nível 3: para o design de pontes, esta é uma fonte de informação confiável? Por que? (SPENCE et al. 2012). Antes da chegada do público na biblioteca, a equipe distribuiu-se pelo espaço da unidade em duplas formadas por um instrutor e um bibliotecário, que seriam os juízes da atividade. Cada dupla recebia um cartão do segundo e terceiro nível da atividade e era identificada com um boné combinando com a cor do tópico ao qual julgariam a competência dos estudantes. Na chegada dos estudantes à biblioteca, estes eram divididos em grupos contendo três integrantes e recebiam o cartão de instruções das missões de nível 1 de cada temática e um cartão de perguntas frequentes, após isso, ficavam livres para decidirem qual linha de ação tomariam: se fariam todas as missões juntos ou se completariam os níveis de uma temática por vez. Para poder avançar nos níveis, os grupos eram obrigados a demonstrar para os juízes a execução da tarefa e uma explicação dos passos realizados, este então avaliaria o desempenho e concederia um adesivo indicando a conquista de nível no caso de sucesso, caso o desempenho do time não fosse suficiente, o juiz oferecia auxílio nos pontos fracos e encaminhava a equipe de volta para outra tentativa.

A atividade tinha o tempo máximo de 110 min., era tarefa de uma das disciplinas e ainda possuía um nível bônus, com missões que envolviam estratégias de busca. Depois dessa atividade a biblioteca percebeu “...uma maior exploração dos espaços da biblioteca, uma melhora na qualidade das informações utilizadas nas tarefas e aumento do interesse por estratégias de busca.” (SPENCE et al., 2012 apud, MONSANI, 2016, p. 84).

LibraryCraft, o terceiro serviço apresentado por Monsani (2016), foi baseado em jogos de RPG e surgiu diante da dificuldade dos usuários de utilizarem os recursos oferecidos pela Biblioteca da Universidade de Utah. O jogo consistia na missão de matar um dragão e no processo os estudantes conheceriam melhor os serviços da biblioteca. As atividades consistiam em uma história e para que esta avançasse, os estudantes deveriam procurar as respostas no site da biblioteca. No começo, “as atividades são simples, como encontrar um livro específico no catálogo da biblioteca, mas no final do jogo, a atividade exige que o estudante vasculhe o site em busca de informações específicas e interprete-as para dar a resposta correta.” (MONSANI, 2016, p. 85)

Toda a atividade continha dicas de estratégia de buscas ou refinamento de pesquisa. Ademais, a estrutura do jogo não permitia que os jogadores fossem para outro lugar conseguir as respostas para a questão.

O último serviço foi chamado de *Lesestar*, que quer dizer Estrela da Leitura. Este foi desenvolvido pela Biblioteca pública de Frankfurt em parceria com todas as

bibliotecas escolares da cidade e tinha como objetivo a fomentação de leitura entre jovens. Dividido em três programas de acordo com a faixa etária do aluno, as atividades funcionam como um reconhecimento do progresso do aluno em relação à leitura. O programa que envolve crianças de 8 a 11 anos funciona como um álbum de figurinha, que estimula o conhecimento da criança sobre a rotina da biblioteca, como por exemplo, saber o nome do bibliotecário da escola. O outro programa foi desenvolvido para crianças de 6 a 11 anos e serve como um passaporte onde os alunos marcam suas atividades de leitura (li este livro, li tantas páginas desse livro, etc.) e os bibliotecários carimbam e autenticam a mesma. O terceiro programa é para crianças entre 11 e 15 anos e auxilia não só no desenvolvimento do hábito da leitura como no aperfeiçoamento da escrita, já que os alunos necessitam fazer resenhas dos livros e atribuir notas, podendo ganhar pontos na nota final. O autor fala que *Lesestar* mostra que não há necessidade de se fazer um projeto muito elaborado e com conhecimento de programação. (MONSANI, 2016)

Monsani (2016) também traz o seu projeto desenvolvido no Instituto Federal Catarinense que teve como molde a junção da caça ao tesouro e jogo de realidade alternativa, que segundo Doore (2013 apud Monsani, 2016, p. 134) “é um gênero de experiência interativa e imersiva onde os jogadores, de forma colaborativa, localizam pistas e resolvem *puzzles* para avançar em uma narrativa que entrelaça realidade e ficção”. O projeto, que foi baseado na saga de Harry Potter, visou a educação de usuários, onde os mesmos teriam que completar missões encontrando pistas e resolver quebra-cabeças. Nesse processo os usuários acabaram aprendendo sobre como funcionava a biblioteca, a classificação usada, disposição do acervo, pesquisa no catálogo online, entre outros. Ao final, os jogadores ainda ganhavam um kit com um folder apresentando a biblioteca, um marca-páginas personalizado e uma carteirinha de interagente.

Neste capítulo foram reunidos alguns exemplos de jogos e atividades gamificadas em bibliotecas nacionais e internacionais. Foi possível observar que a maioria das atividades segue o formato de jogos já existentes, apenas sofrendo adaptação para cada tipo de biblioteca e usuário. Constata-se que uma diversidade de atividades, umas mais elaboradas, que precisaram de uma grande equipe para ser realizada e outras que necessitavam apenas de papel e caneta, mostrando assim um mundo de possibilidades.

No entanto, quando o olhar é voltado para a linguagem utilizada na gamificação, é possível observar um lado comercial. Apesar da ferramenta ter sido criada em âmbito de gestão empresarial, quando adaptada a área da Biblioteconomia, alguns termos devem sofrer modificações para estar em consonância com os objetivos e missões da área. É compreensível que a área de Biblioteconomia seja enorme e possua inúmeras ramificações, e que quando há prestação de serviço remunerado pelo profissional da informação, palavras como as citadas acima sejam comuns. Porém, como a presente dissertação, não está nessa área, é importante a adaptação também de vocábulos.

Apresentado os conceitos, o próximo capítulo versará sobre o Colégio Pedro II, campo empírico da presente dissertação, onde será aplicado todo o conteúdo proposto.

CAMPO EMPÍRICO: Bibliotecas dos *campi* do Colégio Pedro II

Neste capítulo será apresentado o campo empírico onde foram realizados os questionários, além da história do Colégio Pedro II e de suas bibliotecas. As informações coletadas neste capítulo foram encontradas no site do referido colégio¹³ e em teses e dissertações.

Apesar da sua inauguração ter se dado em 1837, a história do Colégio Pedro II se inicia em 1739, quando Dom Antônio de Guadalupe, 4º Bispo do Rio de Janeiro, funda o Colégio dos Órfãos de São Pedro. Depois de 27 anos, em 1766, o Colégio passa por uma mudança em sua estrutura e se transforma no Seminário de São Joaquim, onde ganha uma nova instalação, ao lado da igreja de São Joaquim, que mais tarde se torna o atual *campus* Centro.

Figura 1 - Igreja de São Joaquim e Externato do Colégio Pedro II



Fonte: <http://mapa.an.gov.br/index.php/menu-de-categorias-2/326-imperial-colegio-de-pedro-ii>

Segundo informações encontradas no site do colégio¹⁴, o mesmo foi

¹³http://www.cp2.g12.br/images/comunicacao/memoria_historica/index.html

¹⁴http://www.cp2.g12.br/images/comunicacao/memoria_historica/index.html

referência na educação brasileira, seu peso era tanto que quem se formava já tinha o diploma de bacharel em letras, o que permitia que os alunos entrassem no ensino superior sem precisar fazer as provas do processo seletivo.

Figura 2 - Quadro de Formatura dos Bacharéis do Início do Século XX



Fonte: <https://www.cp2centro.net/origem-do-centro-de-documentacao-e-memoria/>

Conforme Silva, L. (2018), o colégio só é de fato inaugurado no dia "...02 de dezembro de 1837, por meio de um Decreto Imperial que reorganizava o Seminário de São Joaquim e o nomeava Imperial Collegio de Pedro Segundo (*sic*), em homenagem ao Imperador, ainda menino, D. Pedro II." (p. 72). Não só o nome foi uma homenagem como também o dia da inauguração se dá no aniversário de 12 anos do Imperador.

No período imperial, o Colégio era pago, matrícula anual e pensões trimestrais. Com isso, seu corpo discente era caracterizado pela "elite econômica e política do país" (SILVA, L., 2018, P. 73). No entanto, eram permitidos algumas gratuidades que precisavam se encaixar em alguns critérios: "Orfãos pobres, filhos de professores com 10 anos de serviços no magistério, alunos pobres que se

destacaram no ensino primário e, posteriormente, filhos de militares mortos na Guerra do Paraguai.”¹⁵

Em 1857, o Colégio se tornou Internato e Externato, para melhor gerenciamento dos alunos. O Internato era localizado no bairro do Engenho Velho, atual Tijuca, mas acabou sendo transferido para onde hoje são os *campi* São Cristóvão I, II e III e a Reitoria.

No período Republicano o Colégio passa por diversas mudanças de nome e também por modificações em sua estrutura interna, como por exemplo, o fechamento dos internatos. Silva, L. (2018) revela que em 28 de fevereiro de 1967, por meio do Decreto-Lei nº.245, o Colégio Pedro II é transformado em Autarquia Federal tendo assim autonomia administrativa, financeira, didática, disciplinar e didático-pedagógica. Porém, é somente em 2012 que ocorre a equiparação com os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia (IFES), através da sanção da lei 12.677/12.

Unidades do Colégio Pedro II

De acordo com informações encontradas no site de Memória Histórica do CPPII, o mesmo é constituído por 14 *campi* e um Centro de Referência em Educação Infantil, divididos em seis bairros da cidade do Rio de Janeiro e nos municípios de Duque de Caxias e Niterói. Segundo o projeto CPPII em números¹⁶, em 2019 o Colégio contava com aproximadamente 2.300 servidores, entre eles docentes efetivos e contratados e técnicos administrativos, além de mais de 500 funcionários terceirizados; e cerca de 13.000 alunos. O CPPII oferece Educação Infantil, Ensino Fundamental, Ensino Médio Regular e Integrado, Educação de Jovens e Adultos (Proeja), além de cursos técnicos subsequentes, de graduação e de pós-graduação.

A primeira expansão do Colégio se deu na década de 1950 devido a grande quantidade de matrículas. Por isso, em março de 1952, é inaugurada as Seções Norte (atual *Campus* Engenho Novo II) e Sul (atual *Campus* Humaitá II). Contudo, a primeira unidade do Colégio é a unidade centro, localizada na Avenida Marechal Floriano, centro do Rio de Janeiro. Fundado em 1837, junto com o colégio, é em

¹⁵http://www.cp2.g12.br/images/comunicacao/memoria_historica/index.html

¹⁶http://www.cp2.g12.br/proreitoria/prodi/cpii_numeros/pessoas/servidores

1874 que o prédio ganha sua atual fachada no Estilo Neoclássico e somente em 1982 que passa a ser chamada de unidade escolar - centro.

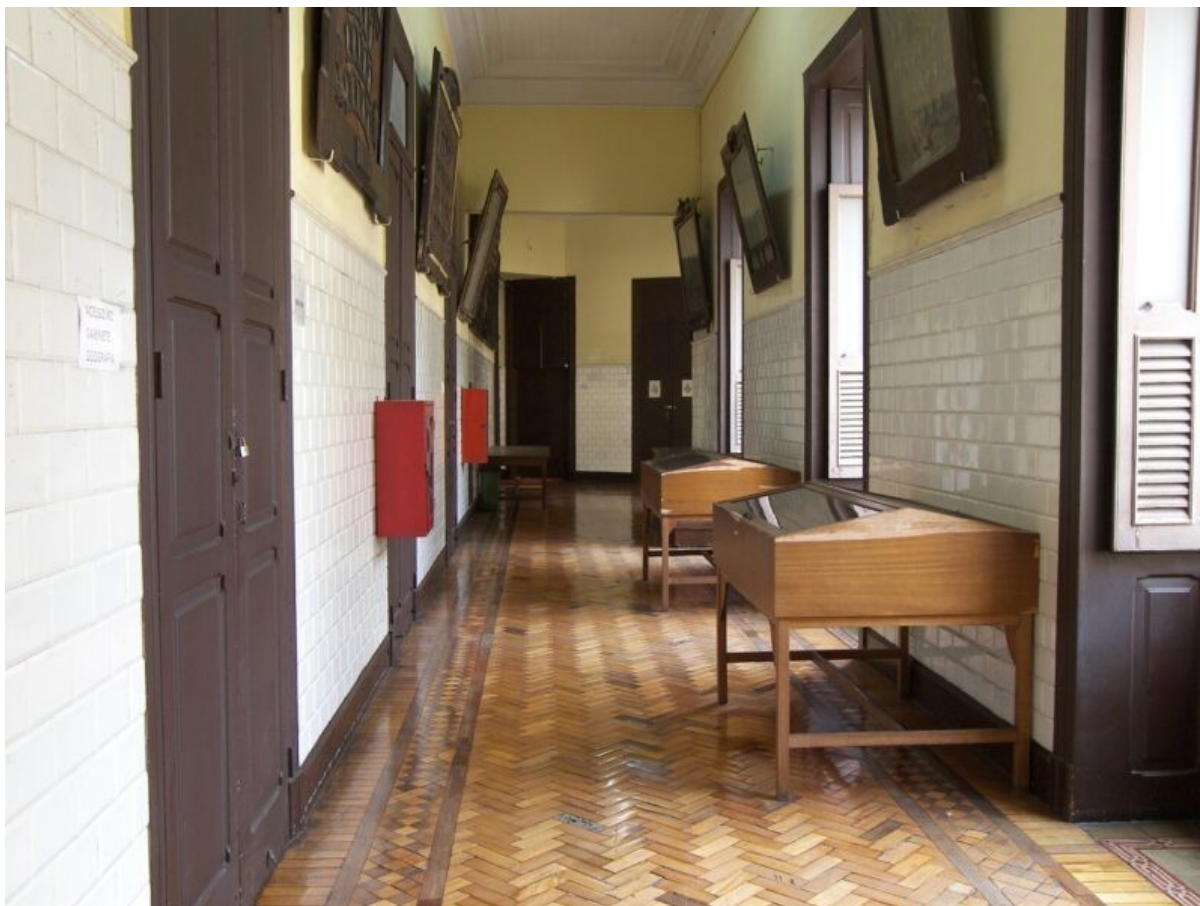
Figura 3 - Fachada do Colégio Pedro II (*Campus Centro*) na década de 20 do século XX



Fonte: <https://www.cp2centro.net/historia/cpii-1920/>

Em 1983, o prédio foi tombado pelo Patrimônio Histórico e Cultural.

Figura 4 - Corredor Cultural do Campus Centro



Fonte: <https://www.cp2centro.net/origem-do-centro-de-documentacao-e-memoria/>

Assim, na década de 1980 foram surgindo, além dos atuais campi I, destinados ao ensino fundamental, os “Pedrinhos”, como ficaram conhecidos. No entanto, o colégio não parou de investir em seus alunos, e em 2012 criou o Centro de Referência em Educação Infantil (CREIR). Localizado em Realengo, o campus atende crianças de 3 a 5 anos, cujo ingresso é realizado através de sorteio público.

Importante mencionar, que em meados de 1999, uma alteração importante foi realizada: a unidade de São Cristóvão começa a se desmembrar em São Cristóvão II, para as turmas do 2º segmento do Ensino Fundamental e São Cristóvão III, destinada ao Ensino Médio.

O colégio então hoje, é dividido por *campi* I e II sendo os *campi* I o primeiro segmento do ensino fundamental e os *campi* II, do segundo segmento do ensino fundamental até o ensino médio, contemplando ainda o PROEJA/Ensino Médio Profissionalizante de Jovens e Adultos. Destaca-se o campus de São Cristóvão,

que separa os anos da seguinte forma: O campus I abarca de 1ª a 5ª ano do ensino fundamental, o campus II do 6ª a 9ª ano do ensino fundamental e o campus III da 1ª a 3ª série do ensino médio. Por isso, as bibliotecas das unidades seguem o mesmo seguimento dos seus *campi*.

Com isso, as unidades do colégio foram surgindo de acordo com o quadro abaixo:

Quadro 5 - Ano de inauguração das unidades do Colégio Pedro II

Campus	Ano de inauguração
Centro	1837
Engenho Novo II e Humaitá II	1952
São Cristóvão I	1984
Humaitá I	1985
Engenho Novo I	1986
Tijuca I	1987
São Cristóvão II e III	1999
Realengo II	2001
Niterói	2006
Duque de Caxias	2007
Realengo I	2010
CREIR	2012

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Bibliotecas do Colégio Pedro II

Segundo informações encontradas no site do colégio¹⁷, o Pedro II tem 15 bibliotecas escolares, uma em cada campus atendendo alunos desde a educação infantil até o ensino médio regular e técnico, uma biblioteca histórica, um museu histórico, um centro de estudos, um núcleo de documentação e memória e uma

¹⁷<https://cp2.g12.br/index.php>

biblioteca que atende ao público da pós-graduação. No entanto, a presente dissertação irá trabalhar apenas com as bibliotecas, não incluindo assim o museu, o centro de estudos e o núcleo de memória.

De acordo com Figueiredo (2017), a aquisição de livros para as bibliotecas acontecia por doação em ações culturais realizada pela comunidade escolar, porém com a mudança do colégio para Instituto Federal houveram algumas mudanças e hoje a aquisição é realizada na forma de pregão.

Em sua maioria, as bibliotecas oferecem os serviços de empréstimo domiciliar e entre bibliotecas, atendimento ao leitor e as turmas, auxílio a pesquisas, renovação e reserva de livros, projetos de incentivo à leitura, eventos, exposições, palestras, saraus, entre outros. Seus acervos também giram em torno de livros de referência, didáticos e paradidáticos, obras de assuntos gerais, obras de literatura em geral, biografias, folhetos, periódicos, publicações sobre o Colégio Pedro II, multimeios (CD's, DVD's – livro-áudio), entre outros. Esses tópicos serão vistos individualmente na Análise de Dados.

A fim de destacar as particularidades de cada biblioteca, em seguida, serão apresentadas as respostas obtidas por meio do questionário enviado aos participantes da pesquisa.

Análise dos dados

Nesta seção foram apresentados os dados coletados através do questionário, além de sua análise. Para tal, foi escolhida a análise de conteúdo mencionado na metodologia. Assim, esta análise foi dividida, de acordo com Bardin (2002), da seguinte forma:

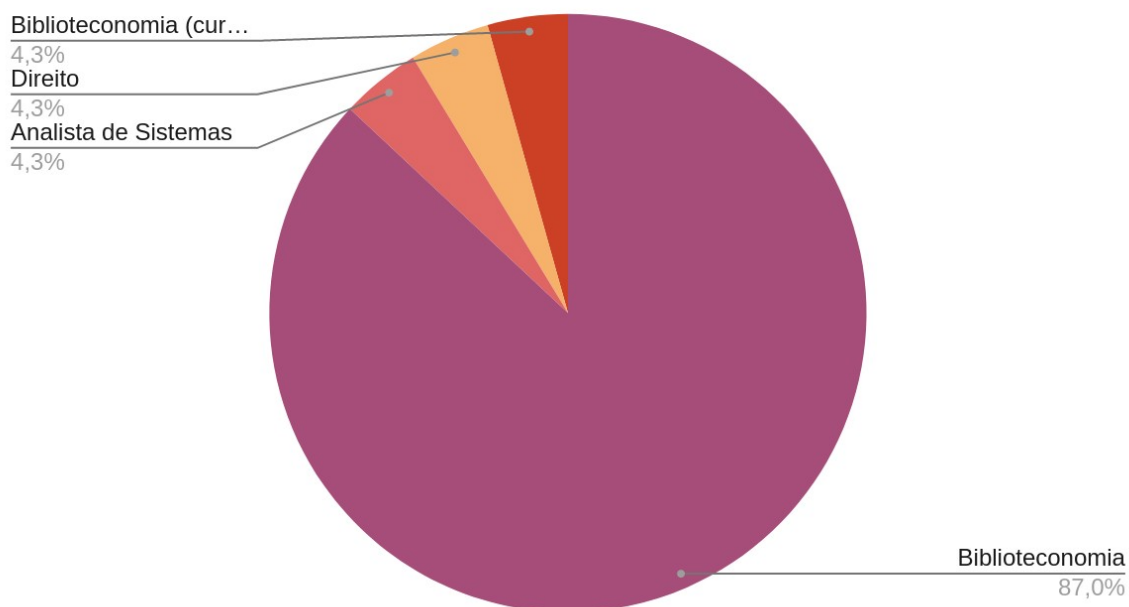
- a) Pré-análise
- b) Exploração do material
- c) Tratamento dos resultados

Pré - análise

O questionário foi enviado para 59 funcionários das bibliotecas dos campi do Colégio Pedro II. Foram obtidas 24 (40,67%) respostas. Dentre os respondentes, 21 são formados na área de Biblioteconomia, 1 está cursando Biblioteconomia, 1 é da área de Direito e 1 é da área de Análise de Sistemas.

Gráfico 2 - Área de formação dos participantes da pesquisa

Qual a sua área de formação?

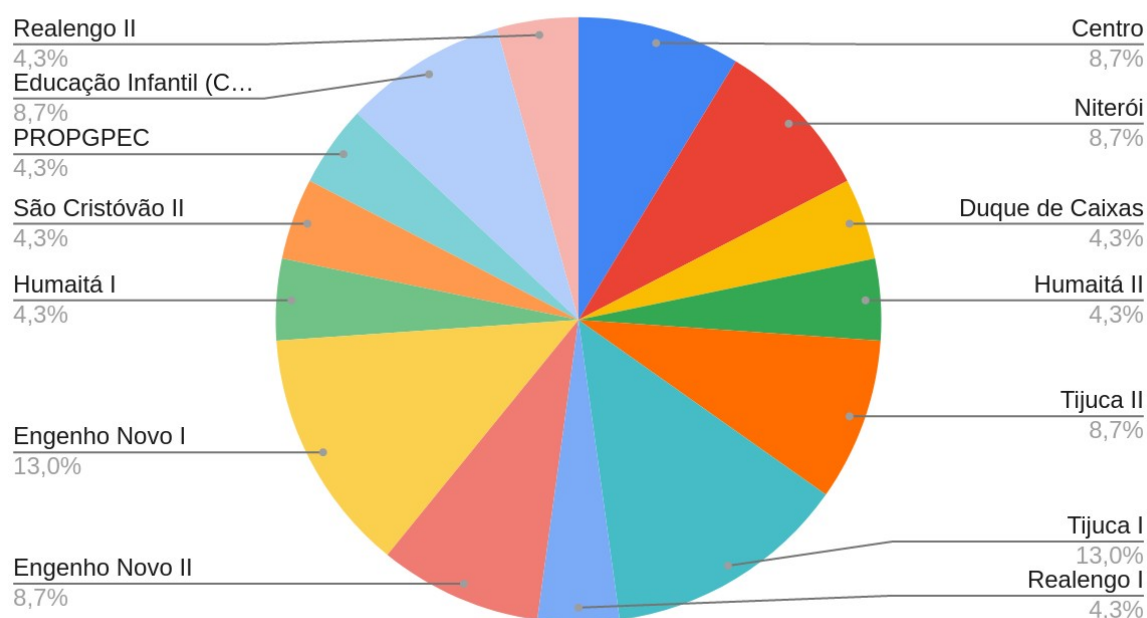


Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Quanto ao campus de atuação dos participantes, somente o campus São Cristóvão III não respondeu o questionário. Apesar disso, o restante dos participantes responderam a pesquisa, ficando distribuído assim: Os *campi* Realengo II, PROPGPEC, São Cristóvão II, Humaitá I, Duque de Caxias, Humaitá II e Realengo I: 1 resposta; Os *campi* Centro, CREIR (Educação Infantil), Engenho Novo II, Niterói e Tijuca II: 2 respostas e os *campi* Engenho Novo I e Tijuca I: 3 respostas.

Gráfico 3 - Campi de atuação dos respondentes

Qual seu campus de atuação?



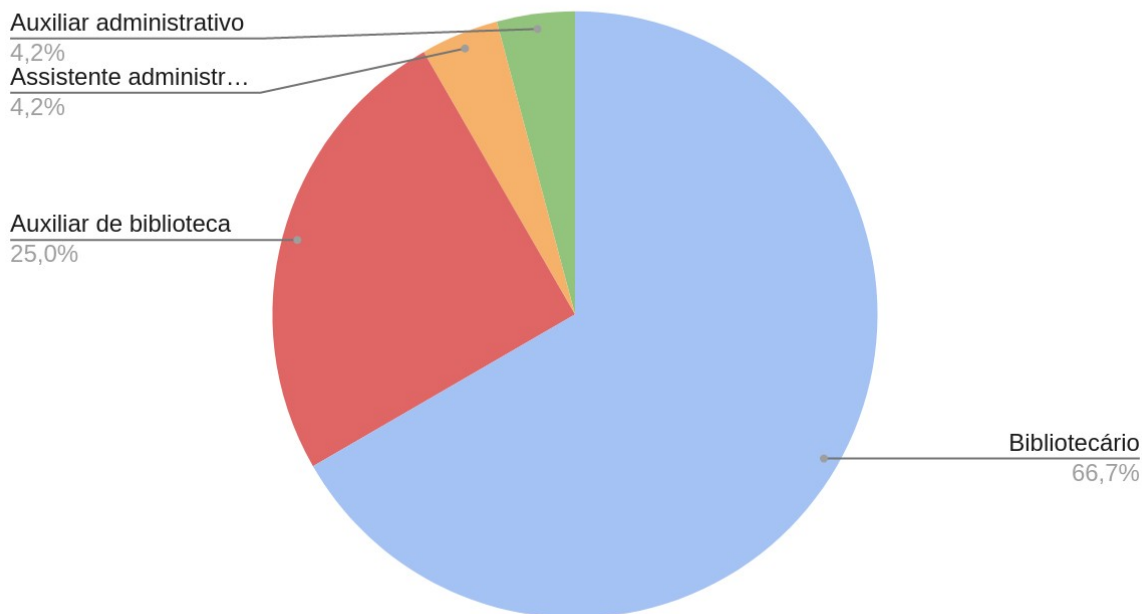
Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Antes de iniciarmos a avaliação quanto a função dos participantes, vale fazer uma ressalva relacionada a palavra função. Na realidade, o correto seria cargo de atuação, pois a função está relacionada ao trabalho que o servidor está realizando no momento e o cargo está relacionado ao serviço com atribuições específicas a qual a pessoa prestou o concurso. Dito isso, quanto ao cargo dos participantes, as opções dadas foram: Assistente administrativo, Auxiliar de biblioteca e Bibliotecário.

Além disso, foi colocada uma quarta opção: *Outro*, e um campo para inserção do cargo de origem para se nenhuma das opções os atendesse. Assim ficou dividido: 16 Bibliotecários, 6 Auxiliares de biblioteca, 1 Auxiliar administrativo e 1 Assistente administrativo.

Gráfico 4 - Função dos participantes

Qual sua função?



Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Diante da análise do que foi exposto, pode-se concluir que as bibliotecas do Colégio Pedro II, possuem pelo menos um bibliotecário e que em sua maioria os auxiliares de biblioteca possuem formação em Biblioteconomia possuindo assim conhecimento teórico da área. Além disso, foi possível observar a inserção de outros cargos na biblioteca, possivelmente para complementação da equipe. Com essa última observação, ainda é possível salientar a possível contribuição que os membros da equipe, que estão fora de sua área, possam dar para a biblioteca, trazendo assim um olhar diferente para a área.

Exploração do material

Bardin (1977, p. 37) afirma que “o método das *categorias*, espécie de gavetas ou rubricas significativas [...] permitem a classificação dos elementos de significação constitutivas, da mensagem.”. Com isso, nesta seção foram identificadas três categorias principais de acordo com as perguntas dos questionários. São elas: **Perfil das Bibliotecas, Definições, Projetos, Relacionamento com o setor pedagógico**. A autora também fala que essas categorias seguem critérios que mais se adequem ao conteúdo. Os critérios da presente dissertação foram descritos a seguir:

A categoria **Perfil das Bibliotecas** apresenta informações coletadas sobre todas as bibliotecas dos *campi*, que se mostrou necessária para se ter um conhecimento maior sobre o campo empírico, descobrindo as particularidades e alcances de cada biblioteca.

Em relação a categoria **Definições**, o critério utilizado foi selecionar respostas diretamente relacionadas ao conhecimento tácito e explícito do participante, acerca da mediação de leitura e da relação entre Biblioteconomia e os jogos. Pois, é necessário levar em consideração o saber e a noção dos participantes sobre o assunto, para a partir desse ponto, desenvolver a pesquisa.

Quanto à categoria de **Projetos**, foi selecionada com vista a ter um deslumbre das experiências dos participantes da pesquisa, além do nível de conhecimento e visões sobre os temas da dissertação: Mediação de leitura e Jogos, bem como sua relação com a Biblioteconomia.

Já a categoria **Relacionamento com o setor pedagógico**, visa conhecer a relação entre a biblioteca e o corpo docente de cada *campus* com o objetivo de analisar a atmosfera em que a biblioteca está inserida com a premissa de que sem a parceria com professores, direção e assistentes, os projetos desenvolvidos se tornam mais difíceis de serem realizados.

Em seguida, serão apresentados os resultados dos questionários de acordo com as categorias aqui mencionadas.

Perfil das Bibliotecas

Nessa categoria é apresentada informações relevantes para pesquisa sobre as bibliotecas do Colégio Pedro II. Como o nome da biblioteca, o campus a qual pertence, seu horário de funcionamento, os serviços oferecidos, a composição do acervo, seu público alvo, assim como o fluxo de usuários na biblioteca.

O nome e campus da biblioteca foram inseridos com finalidade de identificação, já o horário foi a fim de saber o tempo que os usuários dispunham da biblioteca. Os serviços foram importantes para identificar quais as atividades que a biblioteca ofertava. O acervo, público alvo e o fluxo dos usuários foram escolhidos para identificar quem eram os usuários da biblioteca e se eles frequentavam a mesma, bem como o tipo do acervo que lhes era oferecido. Essas informações serão úteis para direcionamento da metodologia do curso que será desenvolvido.

Vale ressaltar que todas as informações obtidas neste tópico foram retiradas das respostas do questionário enviado aos bibliotecários de cada campus e do site do colégio. Porém foi priorizado o questionário por entender que são informações diretas da fonte e mais atualizadas.

Campus Niterói - Biblioteca Professor Gilmar Luiz Novaes

Recentemente inaugurada em 2016¹⁸, esta biblioteca está situada no bairro do Barreto, na cidade de Niterói, a biblioteca funciona de segunda a sexta, das 7h às 18h.

Serviços
Serviços de consulta ao acervo de forma presencial e on-line, empréstimo domiciliar, empréstimo entre bibliotecas, reserva de materiais, auxílio a pesquisas, desenvolvimento de projetos tais como Saber Livre e Clube do Livro e outros eventos do calendário escolar. A Biblioteca também disponibiliza espaço para estudo individual, salas para estudo em grupo e terminal para consultas rápidas

¹⁸http://www.cp2.g12.br/ultimas_publicacoes/220-not%C3%ADcias2016/5419-niter%C3%B3i-inaugura-biblioteca-professor-gilmar-luiz-novaes.html

na internet.

Acervo

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ● Materiais didáticos (Filosofia; Educação Física; Sociologia; História; Línguas Estrangeiras; Matemática; Geografia; Português; Física; Química; Biologia; Desenho; Artes; Música); ● Livros paradidáticos (Meio ambiente; Saúde; Mitologia; Biografia; etc.) ● Livros de Literatura em geral (infantojuvenil, juvenil; línguas estrangeiras, romances, contos, poesias); ● Histórias em quadrinhos, mangás, gibis; ● Jogos educativos; ● Revistas (para pesquisas e de assuntos gerais); ● Materiais didáticos e paradidáticos em Braille; ● Materiais institucionais sobre o Colégio Pedro II; ● Audiobooks e e-books em CD; ● Enciclopédias; ● DVDs (didáticos e filmes em geral); ● Apostilas de vestibular e preparatórios. |
|--|

Usuários

Comunidade escolar do campus Niterói, incluindo os alunos da 1a, 2a e 3a séries do Ensino Médio, os alunos da modalidade Subsequente ao Ensino Médio, servidores técnico-administrativos, docentes e terceirizados.

Fluxo de Usuários: Médio

Campus Centro - Biblioteca Maria de Fátima Prôa Melo

Localizada no centro do Rio de Janeiro, a Biblioteca possui um horário de funcionamento de 7h às 21h. Não foi informado os dias da semana que fica aberto.

Serviços

Consulta e empréstimo de material bibliográfico; atendimento presencial e remoto; internet; Blog; clipping; disseminação seletiva de informações; sarau; projetos itinerantes e fixos com finalidade de incentivo à leitura; competência informacional.

Acervo

Acervo escolar direcionado ao segundo segmento do ensino fundamental até o ensino médio: desde literatura infanto juvenil até literatura brasileira e estrangeira. Assuntos variados (romances; ficção; terror; suspense; fantástica; autoajuda; artes; música; livro-imagem, espiritualidade etc)

Usuários

Corpo docente, discente, técnicos, terceirizados e familiares

Fluxo de Usuários: Grande

Campus Centro - Biblioteca Histórica

Também localizada no centro do Rio, a Biblioteca Histórica do Pedro II fica aberta das 8h às 17h, não sendo informado os dias da semana.

Serviços

Consulta e empréstimo de material bibliográfico; atendimento presencial e remoto; internet; Blog; clipping; disseminação seletiva de informações; sarau; projetos itinerantes e fixos com finalidade de incentivo à leitura; competência informacional.

Acervo

Acervo escolar direcionado ao segundo segmento do ensino fundamental até o ensino médio: desde literatura infanto juvenil até literatura brasileira e estrangeira. Assuntos variados (romances; ficção; terror; suspense; fantástica; autoajuda; artes; música; livro-imagem, espiritualidade etc)

Usuários
Corpo docente, discente, técnicos, terceirizados e familiares
Fluxo de Usuários: Grande

Campus Caxias - Biblioteca Professor Aloysio Jorge do Rio Barbosa

A biblioteca situada na cidade Duque de Caxias, tem seu horário de funcionamento compreendido das 7h às 18h. Esta biblioteca leva o nome do Professor Aloysio Jorge do Rio Barbosa em homenagem ao ex-aluno e professor da Instituição. Segundo informações encontradas no site do campus¹⁹, na sua inauguração, em 2015, a biblioteca contava com um acervo de 2800 itens, entre livros e periódicos, doado pela família de Aloysio. Hoje, a biblioteca possui:

Serviços
Atendimento ao público e suporte nas pesquisas.

Acervo
Assuntos relacionados às disciplinas escolares; temáticas relacionadas ao contexto social, cultural e político dos discentes por meio de seções temáticas (ex: negros, índios, mulheres, favelas, jogos eletrônicos etc.); obras cinematográficas.

¹⁹http://www.cp2.g12.br/ultimas_publicacoes/211-noticias2015/2517-campus-duque-de-caxias-inaugura-biblioteca-alloysio-jorge-do-rio-barbosa.html

Usuários
Docentes, discentes, técnicos administrativos e prestadores de serviço.
Fluxo de Usuários: Muito grande

Campus Engenho Novo I - Biblioteca Sabor de Ler

Localizada no bairro do Engenho Novo, a biblioteca funciona de segunda a sexta de 6:30 as 18:30. Inaugurada em 1986, o acervo da biblioteca Sabor de Ler, cabia em um carrinho que era passado de sala em sala para que os alunos pudessem pegar os livros emprestados.²⁰ Passados anos, a biblioteca conta com:

Serviços
Empréstimo domiciliar de material bibliográfico, contação de história e curso de xadrez.

Acervo
Literatura infantil, literatura infantojuvenil e obras de referência.

Usuários
Alunos e seus responsáveis, servidores docentes e técnicos e terceirizados.
Fluxo de Usuários: Médio

²⁰<http://www.cp2.g12.br/images/comunicacao/2018/biblioteca/bibliotecas/Relat%C3%B3rio%20de%20Gest%C3%A3o%20-%20Sala%20de%20Leitura%20Sabor%20de%20Ler%20-%20Engenho%20Novo%20I.pdf>

Campus Engenho Novo II - Biblioteca Professor Hélio Fontes

Fundada em 4 de abril de 1958, a biblioteca é localizada também no bairro do Engenho Novo e atende seu público de segunda a sexta, de 7h às 19h, e aos sábados, de 8h às 14h.

Serviços
Não foi mencionado

Acervo
Literatura Estrangeira, Literatura Brasileira, Educação, Administração, Química, Física, História, Língua Portuguesa, Geografia, Sociologia, Filosofia, Matemática, Língua Inglesa, Língua Espanhola, Língua Francesa, Religião, Artes, Biografia...

Usuários
Discentes, Docentes e Técnicos Administrativos
Fluxo de Usuários: Grande

Campus Humaitá I - Biblioteca Galáxia literária

Localizado no bairro do Humaitá, a biblioteca funciona das 6:30 às 18:30.

Serviços
Não foi mencionado

Acervo
Literatura infantil, infanto juvenil, romances, clássicos literários etc.

Usuários
Comunidade escolar
Fluxo de Usuários: Muito Grande

Campus Humaitá II - Biblioteca Professor João Baptista de Mello e Souza

Inaugurada 1954, apenas dois anos depois da construção do campus Humaitá II, a Biblioteca Professor João Baptista de Mello e Souza recebe esse nome em homenagem ao diretor do campus da época.²¹ Esta biblioteca também é localizada no Humaitá e seu horário de funcionamento compreende de segunda a sexta das 7h às 21:15 e aos sábados das 9h às 15h.

Serviços
Acesso a Internet para pesquisa, empréstimo domiciliar e local, reserva de itens, auxílio à normalização de trabalhos...

Acervo
Filosofia, um pouco de psicologia, filosofia, educação, literatura geral e brasileira, português, história matemática, química, física, folclore, biografias, um pouco de religião, mitologia...

Usuários
Servidores e alunos do colégio

²¹<http://www.cp2.g12.br/images/comunicacao/2018/biblioteca/bibliotecas/HUMAITA%20II%20Relatorio%20de%20Gestao%20Biblioteca%20CHII%202014-2017%20atual.pdf>

Fluxo de Usuários: Pequeno

PROPGPEC - Biblioteca Professora Silvia Becher

Com o horário das 8h às 17h, a biblioteca é localizada dentro do campus de São Cristóvão, no bairro de mesmo nome. A sigla PROPGPEC significa Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.

Serviços

Empréstimo domiciliar; levantamento bibliográfico; revisão de trabalhos acadêmicos; elaboração de ficha catalográfica; orientação de normalização de trabalhos; orientação de pesquisa bibliográfica em bases de dados.

Acervo

Toda a área da educação; matemática; geografia; língua portuguesa e estrangeiras; artes; filosofia; sociologia; ciência da informação; religião; música; etc
--

Usuários

Docentes; discentes do ensino médio, graduação e pós graduação.

Fluxo de Usuários: Médio

Educação Infantil (CREIR) - Biblioteca Floresta de Livros

Localizada dentro do campus de Realengo, a biblioteca do Centro de Referência em Educação Infantil Realengo (CREIR), funciona das 6:45 às 18:45.

Serviços

Circulação de acervo, projetos de Mediação de leitura.
--

Acervo

Contos

Usuários

Toda a comunidade escolar do Creir

Fluxo de Usuários: Muito Grande
--

Campus Realengo I - Biblioteca Liga da Leitura

Localizada no bairro de Realengo, o funcionamento da biblioteca é compreendido das 6:30 às 18:30.

Serviços

Empréstimo, consulta in loco, atendimento local, contação de histórias, projetos de leitura.
--

Acervo

Gêneros literários de forma geral, alfabetização, matemática, saúde e meio ambiente, estudos sociais, artes, entretenimento, etc.

Usuários

Alunos e funcionários em geral.

Fluxo de Usuários: Grande

Campus Realengo II - Biblioteca do Campus Realengo II

Também localizada em Realengo, a biblioteca que carrega o nome do campus, funciona das 7h às 20h.

Serviços
Empréstimo domiciliar, consulta ao acervo do Campus e entre campi; espaço para estudo individual e em grupo; produção de ficha catalográfica para trabalhos dos cursos de graduação do Campus.

Acervo
Desde literatura infanto juvenil, com histórias em quadrinhos, inclusive, até obras específicas dos cursos de graduação do Campus (Geografia, História, Ciências Sociais e Filosofia).

Usuários
O acesso à Biblioteca é oferecido a qualquer pessoa com autorização para entrar no Campus. No entanto, o empréstimo domiciliar é exclusivo aos alunos e funcionários do Campus.
Fluxo de Usuários: Muito Grande

Campus São Cristóvão I - Biblioteca Casa das Histórias

Localizada no bairro de São Cristóvão, a biblioteca funciona de segunda a sexta-feira, de 7h às 18h.

Serviços
Consulta local, empréstimo domiciliar, empréstimo entre bibliotecas, orientação de pesquisas, treinamento de usuários, visitas guiadas a outras bibliotecas

(concluintes do 5º ano), contação de histórias.

Acervo

Predominantemente literatura infantojuvenil e temas relacionados ao conteúdo programático do Ensino Fundamental I. Também dispomos de uma área com obras técnicas sobre educação, referência e literatura universal, disponível para os servidores do campus.

Usuários

Estudantes regularmente matriculados no campus e servidores (técnicos, docentes e terceirizados).

Fluxo de Usuários: Grande

Campus São Cristóvão II - Professor Francisco Pinheiro Guimarães

Também localizada no bairro de São Cristóvão, a biblioteca funciona das 7:30h às 18h.

Serviços

Consulta local, empréstimo, auxílio em pesquisa, computadores disponíveis, uso do espaço para aulas e atividades pedagógicas, visita guiada.

Acervo

Predominantemente literatura infantojuvenil e temas relacionados ao conteúdo programático do Ensino Fundamental I. Também dispomos de uma área com obras técnicas sobre educação, referência e literatura universal, disponível para os servidores do campus.

Usuários
Estudantes regularmente matriculados no campus e servidores (técnicos, docentes e terceirizados).
Fluxo de Usuários: Grande

Campus São Cristóvão III

Não foi respondido o questionário referente a biblioteca do campus São Cristóvão II.

Campus Tijuca I - Biblioteca O fantástico mundo dos livros

A biblioteca se encontra no bairro de Vila Isabel, tem seu horário de funcionamento das 6:30 às 18:30.

Serviços
Empréstimo domiciliar, consulta a base de dados, pesquisa, seleção de material bibliográfico temático, etc.

Acervo
Maioria literatura infantojuvenil.

Usuários
Comunidade escolar do Colégio Pedro II e pesquisadores externos.
Fluxo de Usuários: Muito Grande

Campus Tijuca II - Biblioteca Tijuca II

Localizado no bairro da Tijuca, esta biblioteca funciona das 7h às 19h.

Serviços
Atendimento ao aluno auxiliando-os a pesquisa escolar, empréstimo de livros, disseminação de livros.

Acervo
Literatura infantojuvenil, literatura brasileira e internacional, contos, poesia, teatro, crônicas, auto-ajuda, livros didáticos, bibliografia, informática, psicologia, filosofia, educação, economia sociologia.

Usuários
Alunos, professores, servidores técnico administrativo e funcionários terceirizados.
Fluxo de Usuários: Muito Grande

Definições

Como já mencionado no início do capítulo, aqui estão descritas as respostas relacionadas ao conhecimento do participante. As perguntas selecionadas foram a de nº 12 - **Você acha que existe relação entre a Biblioteconomia e os jogos?** , a de nº 13 - **Existe algum jogo em sua biblioteca? Se sim, quais?** e a de nº 15 - **O que é mediação de leitura pra você?** e são apresentadas as respostas por campus e por cargo do participante nos quadros abaixo.

Quadro 6 - Conhecimento dos participantes: Bibliotecários

Cargo: Bibliotecário			
<i>Campi</i>	Resposta à pergunta nº 12	Resposta à pergunta nº 13	Resposta à pergunta nº 15
Centro (Biblioteca Histórica)	Sim	Não	“Para mim, a mediação de leitura é a contação de uma história, em que o profissional da informação envolvido faz uma ponte entre o que é contado num determinado livro com o seu público, tentando fazer com que a informação seja entendida da forma mais clara possível. Para isso, esse profissional pode fazer uso de algumas ferramentas, como fantoches, bonecos, uma encenação teatral, entre outros.”
Duque de Caxias	Sim	Sim, xadrez.	“Estimular a leitura de uma obra específica do acervo, por meio de uma disseminação ou dinamização criativa do item.”
Humaitá II	Sim	Não.	“É auxiliar o leitor na descoberta e gosto pela leitura.”
Tijuca II	Sim	Não tem	“Mediação de leitura é um trabalho realizado por pessoas que tem a função de mediar o uso de literaturas e seus leitores.”
Realengo I	Sim	Era uma vez, xadrez, Corpo humano, Varetas, dominó e livros interativos (quebra cabeça, charadas para conduzir a história).	“É a intervenção direta do profissional visando melhor aproveitamento das leituras ou aprofundamento destas, para incentivar ao hábito.”
Engenho Novo II	Sim	Em algumas ocasiões alunos jogam RPG ou xadrez.	“Eu acredito que nós enquanto bibliotecários e trabalhadores de biblioteca fazemos esse trabalho diariamente, pois somos a ponte entre livro e usuário. Na

			mediação de leitura apresentamos uma determinada obra e a partir dela aguçamos a curiosidade do leitor\ usuário da informação a descobrir mais obras relacionadas ou outros temas relacionados.”
Engenho Novo I	Sim	Xadrez, dama, dominó e jogo da memória.	“Articular meios para o interesse do usuário pela leitura.”
Humaitá I	Sim		-
Tijuca I	Talvez	Xadrez.	“É quando fazemos uma ponte entre uma obra literária e potenciais leitores.”
São Cristóvão II	Talvez	Livro-jogo e rpg	“Atividade que geralmente envolve leitura em público e visa apresentar a pessoa à literatura e estimular o interesse por ela.”
Niterói	Sim	Sim, temos um pequeno acervo de jogos educativos como Jogo da Vida, Detetive, Xadrez, Personalidades Brasileiras...	“É saber fazer a ponte entre o livro e o leitor através de estratégias que façam o leitor se conectar com a história (escolha de tema, número de páginas, etc.).”
PROPGPEC	Sim	Não	“É desenvolver meios que aproxime o usuário da leitura, mas principalmente que o mostre o quão agradável e incrível a leitura pode ser.”
Realengo II	Sim	Não	“Processo de orientar o leitor na descoberta, na busca e no incentivo à leitura como forma de envolvimento do indivíduo com a comunidade em que está inserido. E vai muito além de indicar um livros... Visa perceber talentos e interesses e inserir ferramentas que contribuam nesse processo.”
Educação Infantil (CREIR)	Talvez	Não.	“É o processo de criação e manutenção das condições necessárias para que o leitor

			possa ter contato efetivo com o livro e com a leitura.”
Centro	Sim	Sim. Xadrez e RPG.	“Agir objetivamente como intermediador entre o livro e o usuário incentivando-o à prática ou na autonomia no processo do gosto pela leitura.”
São Cristóvão I	Sim	Jogos propriamente ditos, não. Porém temos no acervo livros no estilo Onde está Wally? ou Escolha sua aventura, que são muito utilizados pelas crianças em disputas para ver quem encontra os itens em menor tempo ou o maior número de finais possíveis para as histórias.	“Criar a melhor experiência possível para que o leitor encontre um livro que possa chamar de seu.”

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Quadro 7 - Conhecimento dos participantes: Auxiliares de biblioteca

Cargo: Auxiliar de biblioteca			
<i>Campi</i>	Resposta à pergunta nº 12	Resposta à pergunta nº 13	Resposta à pergunta nº 15
Niterói	Sim	Sim. Xadrez, detetive, banco imobiliário e etc	“É quando o profissional que trabalha na biblioteca é um elo entre os livros e os leitores. Que mostram para os usuários o universo da biblioteca, que inclui os acervos e jogos”
Tijuca I	Sim	Jogo não. Tem quebra cabeças	“Apresentar títulos e autores para o público leitor.”
Tijuca I	Sim	Não	“É a ligação entre o livro e seu público”

Engenho Novo II	Talvez		“Na mediação, o mediador partilha a leitura a partir do outro, acolhendo e adotando atitude imparcial em relação ao leitor, a sua compreensão. A mediação deve estimular o encanto, o interesse pela leitura, a interação durante a mediação. Os livros escolhidos devem ser de interesse do leitor, com a utilização de recursos visuais, sonoros, e outros elementos que colaborem com o interesse.”
Engenho Novo I	Sim	Xadrez, quebra-cabeças, dominó...	“Fazer valer pelo menos 2 das 5 leis de Ranganathan”
Educação Infantil (CREIR)	Sim	Não	“A mediação de leitura acontece quando o adulto e/ou profissional se coloca como voz para que o ouvinte entre em contato com o texto”

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Quadro 8 - Conhecimento dos participantes: Assistente administrativo

Cargo: Assistente administrativo			
<i>Campi</i>	Resposta à pergunta nº 12	Resposta à pergunta nº 13	Resposta à pergunta nº 15
Tijuca II	Sim	No momento não	“Contaçõ de história envolvendo o leitor ou estudante a participar ativamente da história e dos personagens”

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Quadro 9 - Conhecimento dos participantes: Auxiliar administrativo

Cargo: Auxiliar administrativo			
<i>Campi</i>	Resposta à pergunta nº 12	Resposta à pergunta nº 13	Resposta à pergunta nº 15
Engenho Novo I	Sim	Xadrez, jogos educativos.	"Incentivar a leitura e debater sobre os textos"

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Projetos

O objetivo do tópico visa mostrar os projetos desenvolvidos dentro e fora do Colégio Pedro II pelos participantes da pesquisa. Aqui eles puderam falar sobre projetos que já desenvolveram na biblioteca ou fora dela com qualquer objetivo, projetos que envolviam jogos e que envolviam a mediação de leitura.

As respostas foram divididas por campus e cargo e foram trabalhadas as seguintes perguntas:

10 - Quais projetos a biblioteca realiza ou já realizou?

11 - Algum dos projetos mencionados acima envolve jogos? Se sim, cite-os.

14 - Você já viu/participou de algum projeto em bibliotecas que envolvam jogos? Se sim, descreva.

16 - Conhece ou já participou de algum projeto de mediação de leitura? Se sim, qual(ais)?

17 - Conhece ou já participou de algum projeto de mediação de leitura que envolva jogos? Se sim, qual(ais)?

18 - Algum projeto que mencionou acima foi realizado no Colégio Pedro II? Se sim, cite qual?

Como algumas das perguntas são extensões de outras, optou-se apresentá-las juntas. No entanto, para melhor visualização textual as respostas das questões

10 e 11 serão demonstradas separadamente das demais, por possuir respostas extensas.

Quadro 10 – Projetos da biblioteca e jogos: Bibliotecários

Cargo: Bibliotecário		
<i>Campi</i>	Resposta à pergunta nº 10	Resposta à pergunta nº 11
Centro	Como a biblioteca histórica ficou um tempo sem atividade, em 2019, quando assumi a gestão da mesma, escrevi o projeto denominado "Bibliohope", que tem como objetivo reativar a biblioteca. O projeto conta com a participação de alunos do ensino médio e fundamental II, porém, com a pandemia, o projeto está parado nesse momento.	Não
Duque de Caxias	Exposição; sessões de cinema com debates; ciclo de palestras; disseminação e dinamização do acervo por meio de vídeos (youtubers e booktubers); reorganização do acervo por meio de seções temáticas.	Sim. Numa das nossas seções temáticas, temos uma destinada aos livros que foram utilizados como fonte de inspiração para a composição de jogos eletrônicos. Um dos livros é a Divina Comédia de Dante Alighieri.
Humaitá II	Adote um atraso e clube de leitura, no momento suspenso	Não.
Tijuca II	A biblioteca realiza eventos em datas especiais como acolhimento, semana nacional de livros com exposições e atividades que atraem os alunos.	Geralmente realiza atividades lúdicas como caça ao tesouro.
Realengo I	Clube dos leitores, troca troca liga da leitura, React Biblioteca: invenções digitais pela leitura e escrita.	Não
Engenho Novo II	Visita Guiada para alunos ingressantes, Exposições Temáticas e parcerias principalmente com a Equipe de Língua	Não

	Portuguesa.	
Engenho Novo I	Livroflix, Curso de Xadrez, Caldeirão da Bruxa e Clubinho do Livro.	Sim. Curso de xadrez e Caldeirão da Bruxa.
Humaitá I	-	-
Tijuca I	No momento Biblioteca Indica	Não.
São Cristóvão II	Exposições culturais, atividades pedagógicas em parceria com os professores, decorações temáticas.	Não
Niterói	Dos projetos realizados pela biblioteca destacamos o Saber Livre, Clube do Livro, Cápsula do Tempo e Biblioteca no Pátio.	O projeto Biblioteca no Pátio desenvolveu algumas brincadeiras como "que livro sou eu?" e quiz sobre livros, personagens e séries de livros.
PROPGPEC	Café literário, oficinas com escritores, Youtubers.	Não
Realengo II	Temos uma parceria com o campus Realengo I, e promovemos a ambientação dos alunos dos 5º anos. Também participamos das atividades realizadas pelo LAL (Laboratório de Autoconhecimento e Linguagem) que consiste em atividades que despertem sensações e criatividade para diversas formas de arte: oficina de silk, microfone aberto, labirinto de sensações...	Não.
Educação Infantil (CREIR)	Projeto biblioteca indica, caixa viajante, visitas virtuais, mediação literária	Não.
Centro	Sarau com autores; sarau do imperador; papo com editora; palestra com autores; "Biblioteca Indica"; "Poetize-se"; cursos extraclasse; "Puzzle" - recortes de matérias para indicação.	Não

São Cristóvão I	Troca-troca de livros e gibis, Curta no recreio, Monitoria de leitura, Contação de história, Clube de leitura, Festival de caricaturas, Roda de piadas	Não
-----------------	--	-----

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Quadro 11 – Projetos de mediação de leitura e jogos: Bibliotecários

Cargo: Bibliotecário				
<i>Campi</i>	Resposta à pergunta nº 14	Resposta à pergunta nº 16	Resposta à pergunta nº 17	Resposta à pergunta nº 18
Duque de Caxias	Não.	Mediação de leitura, não. Mediação cultural, sim.	Não.	Não.
Humaitá II	Não.	Não.	Não.	Sim.
Tijuca II	Sim, no próprio colégio o campus Engenho Novo I, Duque de Caxias	Sim, da bibliotecária Lúcia Fidalgo e do bibliotecário Guilherme Martins	Não	Não
Realengo I	Projeto não, mas, brincadeiras que divulgavam leituras ao abordar: "quem é o personagem ou qual é o livro".	Sim. Realizo o clube dos leitores no campus I. Já realizei clube do livro com maiores.	Não.	Clube do livro e clube dos leitores. De
Engenho Novo II	Não	Visita Guiada e o Projeto Neuromancers, um projeto da Equipe de Língua Portuguesa que trabalha e discute obras de Ficção Científica da Biblioteca.	Não	Sim. Neuromancers e Visita Guiada.

Engenho Novo I	Não.	Não.	Não.	Não.
Humaitá I				
Tijuca I	Não.	Não.	Não.	Não.
São Cristóvão II	Não	Conheço, contação de histórias nos pedrinhos.	Não	Sim. Respondido na 16
Niterói	Sim, mas jogos bem simples.	Sim. Clube do Livro e Biblioteca no Pátio.	Sim. Biblioteca no Pátio (apesar de não ser focado em jogos e sim no contato dos usuários com os livros e a biblioteca, os jogos são um caminho para chamar a atenção dos alunos).	Sim. Biblioteca no Pátio.
PROPGPEC	Nunca	Não	Nunca	Sim. Todos que realizei na Biblioteca.
Realengo II	Não	Participei de grupos de leitura onde cada um contava suas experiências com a leitura de uma obra de livre escolha.	Não.	Não.
Educação Infantil (CREIR)	Não.	Sim. Na biblioteca onde trabalho temos alguns projetos: hora do conto, somos todos educadores, conte você	Não.	Não.

		mesmo, contando boas notícias, etc.		
Centro	Não	Não	Não	
São Cristóvão I	Não	Não	Não	

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Quadro 12 - Projetos da biblioteca e jogos: Auxiliares de Biblioteca

Cargo: Auxiliar de Biblioteca		
<i>Campi</i>	Resposta à pergunta nº 10	Resposta à pergunta nº 11
Niterói	Biblioteca no pátio, clube do livro, projeto caça ao livro	Sim. O biblioteca no pátio inclui os jogos "que livro sou eu" e quiz literários. Também tem o caça ao livro, onde são espalhados pistas pela escola com perguntas para os alunos adivinharem de que livro são. O grupo vencedor ganha um prêmio
Tijuca I	Projeto de leitura com autores. Projeto de poesia. Projeto biblioteca indica	Não tem jogos
Tijuca I	Troca Troca de livros Mediação de leitura Contação de Histórias com autores Projeto Eu amo ler que premiou os leitores mais assíduos	Não
Engenho Novo II		
Engenho Novo I	Oficina de xadrez, contação de histórias	Xadrez
Educação Infantil (CREIR)	São muitos!	Sim, já fizemos um jogo de tabuleiro humano inspirado em livros lidos pelas crianças

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Quadro 13 - Projetos de mediação de leitura e jogos: Auxiliares de biblioteca

Cargo: Auxiliar de biblioteca				
<i>Campi</i>	Resposta à pergunta nº 14	Resposta à pergunta nº 16	Resposta à pergunta nº 17	Resposta à pergunta nº 18
Niterói	Sim. Biblioteca no pátio onde os alunos jogaram jogos do tipo "que livro sou eu", onde tentavam adivinhar o livro. E o caça ao livro, onde os alunos buscavam pistas referentes ao livro	Não	Sim. O biblioteca no pátio e o caça ao livro.	Sim. Biblioteca no pátio e caça ao livro.
Tijuca I	Não	Sim, mas na faculdade com estágio . Rodando as leituras com as estantes circulantes no Benjamim Constant	Não	Não
Tijuca I	Não	Não	Não	Não
Engenho Novo II	Um grupo de alunos do 6. ano jogando RPG, não me recordo se era um projeto efetivamente.			
Engenho Novo I	A oficina de xadrez, jogos de quiz	Não	Não	Não

Educação Infantil (CREIR)	Sim, o que descrevi acima	Sim, diariamente com as turmas do CREIR	Sim, o descrito acima	Sim, o jogo de tabuleiro humano
---------------------------	---------------------------	---	-----------------------	---------------------------------

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Quadro 14 - Projetos da biblioteca e jogos: Assistente administrativo

Cargo: Assistente administrativo		
<i>Campi</i>	Resposta à pergunta nº 10	Resposta à pergunta nº 11
Tijuca II	Biblioteca indica, parceria com o SOEP, parceria com os professores, participação na semana do acolhimento	Não

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Quadro 15 - Projetos de mediação de leitura e jogos: Assistente administrativo

Cargo: Assistente administrativo				
<i>Campi</i>	Resposta à pergunta nº 14	Resposta à pergunta nº 16	Resposta à pergunta nº 17	Resposta à pergunta nº 18
Tijuca II	Não	Não	Não	

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Quadro 16 - Projetos da biblioteca e jogos: Auxiliar administrativo

Cargo: Auxiliar administrativo		
<i>Campi</i>	Resposta à pergunta nº 10	Resposta à pergunta nº 11
Engenho novo I	Clube do Livro	Não

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Quadro 17 - Projetos de mediação de leitura e jogos: Auxiliar administrativo

Cargo: Auxiliar administrativo				
<i>Campi</i>	Resposta à pergunta nº 14	Resposta à pergunta nº 16	Resposta à pergunta nº 17	Resposta à pergunta nº 18
Engenho novo I	Sim. Xadrez, quando fui aluna do Pedro II de Niterói.	Acredito que sim. Rodas de leitura, clube de poesia e clubes do livro.	Não.	Sim. Todos são da época em que eu era aluna.

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Relacionamento com o setor pedagógico

Nenhum dos projetos visto anteriormente caminhará sem o apoio do restante da comunidade escolar. Por isso, para avaliar como se dá essa relação em cada campus será destacado as seguintes perguntas:

19 - Qual a relação da biblioteca com o setor pedagógico da escola?

20 - Possui alguma parceria em relação a projetos com os professores/coordenadores/direção? Se sim, quais?

21 - Caso a relação seja negativa, o que é/foi feito para que essa relação/visão melhore/melhorasse?

A pergunta de número 19 foi apresentado um quadro para avaliar do 1 ao 5, sendo o 1 uma relação muito boa e o 5 uma relação muito ruim.

Quadro 18 – Projetos e relação com o setor pedagógico: Bibliotecários

Cargo: Bibliotecário			
<i>Campi</i>	Resposta à pergunta nº 19	Resposta à pergunta nº 20	Resposta à pergunta nº 21

Centro	3	O projeto bibliohope surgiu a partir do contato entre o Departamento de Sociologia com a minha pessoa. Tenho projetos futuros com outros Departamentos do Colégio.	Não acho a relação negativa.
Duque de Caixas	1	Sim, projetos com os docentes da disciplina de Português.	
Humaitá II	4	Sim, com os professores, principalmente do Departamento de Língua portuguesa. A exemplo o Projeto Afeto que propõe desenvolver ações voltadas ao empoderamento da mulher, principalmente, a mulher negra.	
Tijuca II	1	Ainda não possuímos projetos em conjunto mas sempre convidamos os professores a realizar alguma atividade na biblioteca. Já houve por exemplo, lançamento de livro na biblioteca com músicos na biblioteca.	Sempre tentamos estabelecer a boa comunicação com os professores mostrando o potencial e a função que a biblioteca desempenha perante a escola.
Realengo I	1	Sim. Em todos: clube dos leitores com professora do 3 ano, troca troca com coordenação do 1ano, React Biblioteca com a disciplina Informática educativa.	
Engenho Novo II	2	Sim. Neuromancers, Forum das Minas (geralmente mais para aquisição de titulos sobre feminismo) e Fórum da Língua Portuguesa que acontece no espaço da Biblioteca.	

Engenho Novo I	3	Sim. O projeto Clubinho do Livro tem parceria com a professora do 3º ano e o projeto E-Book, que ainda não está em vigor, pretender ter.	
Humaitá I	5		
Tijuca I	2	Não.	Buscamos frequentemente o diálogo com os professores da Escola.
São Cristóvão II	1	Nenhuma parceria fixa, mas as equipes se sentem confortáveis em trabalhar em trabalhar com a biblioteca e assim o fazem com frequência	
Niterói	2	No momento não. O projeto Cápsula do Tempo era realizado em parceria com uma professora de História, já fizemos parcerias com a disciplina de Português, Desenho, Sociologia, Geografia e Filosofia.	
PROPGPEC	2	No momento não	
Realengo II	3	Alguns professores do departamento de Língua Portuguesa e principalmente os responsáveis pelo LAL (citado na questão 10)	Esse relacionamento já melhorou muito, mas ainda buscamos diálogos com os professores intermediados pelo Dir. pedagógico.
Educação Infantil (CREIR)	4	Sim. Para quase todos os projetos de Mediação de leitura, precisamos da parceria dos professores, já que na educação infantil, às crianças precisam estar sempre acompanhadas pelo corpo docente.	Sinto que a relação poderia ser mais próxima. Na tentativa de melhorá-la, temos feito um trabalho de comunicação intensa com os docentes. Ainda assim, sinto certa resistência, por mais que sejamos bastante engajados e busquemos a parceria do corpo docente.
Centro	3	Infoliteracia (cursos dados	

		pelo bibliotecário); "Poetize-se"; "Arte itinerante"; Sarau com autores; "Pipoca Literária" etc.	
São Cristóvão I	4	Desde que houve a saída dos professores que davam expediente na sala de leitura e, num segundo momento, a transformação do espaço em biblioteca, passamos a ter uma certa resistência neste sentido. As poucas parcerias que ocorrem se dão por iniciativa individual de um ou outro docente, que possui uma visão mais abrangente do papel pedagógico da biblioteca e de seu acervo.	Apresentamos propostas de projetos e parcerias, além de convidarmos a comunidade escolar como um todo a participar mais ativamente da construção de um acervo mais plural, já que o foco anteriormente eram apenas as obras de literatura. Infelizmente, durante o primeiro ano após a transformação do espaço em biblioteca, passamos muito tempo resolvendo problemas que demandavam ações emergenciais (por exemplo, problemas de infiltração e na parte elétrica que colocavam em risco a segurança do acervo e dos usuários do espaço), além de avaliação do acervo (boa parte dele em condições insalubres e sem condições de uso/permanência/recuperação). Com a pandemia e a suspensão das atividades presenciais, não tivemos o que seria nosso primeiro ano de trabalho efetivo e uma forte campanha de conscientização da comunidade sobre a necessidade de uma biblioteca viva e atuante na rotina do campus.

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Quadro 19 - Projetos e relação com o setor pedagógico: Auxiliares de biblioteca

Cargo: Auxiliar de biblioteca

<i>Campi</i>	Resposta à pergunta nº 19	Resposta à pergunta nº 20	Resposta à pergunta nº 21
Niterói	1	Sim. O projeto Cápsula do tempo e urbanidade.	
Tijuca I	3	Não nesse momento	Projetos em conjunto.
Tijuca I	3	Empréstimo de livros para sala de aula	Não é negativa não
Engenho Novo II	2		Organizar o melhor tempo e ampliar interação com professores e alunos, desenvolvendo um projeto que os alunos se sintam estimulados a participar.
Engenho Novo I	2	Apenas com relação a contação de histórias	Em reuniões existem tentativas de diálogo, mas ainda são insuficientes
Educação Infantil (CREIR)	1	Sim, sempre somos auxiliados e auxiliamos nos projetos das turmas	Não se aplica

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Quadro 20: Projetos e relação com o setor pedagógico: Assistentes administrativos

Cargo: Assistentes administrativos			
<i>Campi</i>	Resposta à pergunta nº 19	Resposta à pergunta nº 20	Resposta à pergunta nº 21
Tijuca II	1	Envolvimento nos grupos de trabalho, participação nas reuniões interagindo com responsáveis, alunos e professores. Participação em lives com o intuito de divulgar o setor. Elaboração de formulário para consulta	

		de livros que a biblioteca possa adquirir. Participação em webconferencia envolvendo o PROEJA	
--	--	--	--

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Quadro 21 - Projetos e relação com o setor pedagógico: Auxiliares administrativos

Cargo: Auxiliares administrativos			
<i>Campi</i>	Resposta à pergunta nº 19	Resposta à pergunta nº 20	Resposta à pergunta nº 21
Engenho Novo I	1	Sim. Apoio para escolha dos títulos, divulgação e suporte ao projeto do clube do livro.	Não foi negativa.

Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Tratamento dos resultados

Neste tópico serão organizados os resultados obtidos fazendo ponte com a bibliografia apresentada e os conceitos encontrados. O primeiro tópico a ser analisado será o de *Definições*. Diante das respostas apresentadas no **Quadro 6** é possível verificar que, entre os bibliotecários, a maioria vê relação com a Biblioteconomia e os jogos, pois das 19 respostas, 16 disseram ver essa relação, 3 marcaram talvez e nenhuma das respostas foi negativa. Quanto aos auxiliares de biblioteca, das 6 respostas obtidas, 5 responderam sim, havendo somente um talvez. Já os assistentes em administração e os auxiliares em administração, afirmaram ver essa relação. Porém, quando perguntado aos bibliotecários se suas bibliotecas de atuação tinham algum jogo, houve 6 respostas negativas e 7 respostas afirmativas, sendo dessas últimas, o xadrez o mais mencionado como o jogo que possuíam. No campus Engenho Novo II, não fica claro se eles possuem o

xadrez e o RPG ou se os alunos utilizam a biblioteca para jogar. Em São Cristóvão I, o bibliotecário apresenta dois livros, um deles sendo um livro-jogo, que segundo Pereira; Martins; Carmo (2013) “permite ao leitor, que é também jogador, viver uma “aventura-solo”, na qual decide quais ações seu protagonista deve realizar, entre as alternativas sugeridas” (p. 3). Os auxiliares de biblioteca do campus Tijuca I entram em contradição quando um diz não possuir nenhum jogo na biblioteca e o outro afirmar a existência de um quebra cabeça, desconsiderando assim o mesmo como jogo. As respostas dos assistentes e auxiliares administrativos estão em consonância com as dos bibliotecários.

No que tange o conceito de mediação de leitura, os bibliotecários, em sua maioria, apontaram o profissional como ponte entre o livro e o leitor visando a estimulação do interesse e desenvolvimento do hábito da leitura. O profissional fazendo esse intermédio vai de encontro ao conceito de mediação dentro da Ciência da Informação, que “é empregado no sentido de aproximar fonte de informação e usuário.” (COELHO e BORTOLIN, 2018, p. 1390). Algo também comum nas falas dos respondentes, é o papel do mediador apenas como contador das histórias. Dentre as respostas recebidas sobre o que é mediação de leitura, é possível destacar as seguintes:

Bibliotecário - Realengo II

“Processo de orientar o leitor na descoberta, na busca e no incentivo à leitura como forma de envolvimento do indivíduo com a comunidade em que está inserido. E vai muito além de indicar um livros... Visa perceber talentos e interesses e inserir ferramentas que contribuam nesse processo.”

Como analisado no tópico “Leitura como prática social”, não só a leitura modifica a sociedade como é influenciada pela mesma. Logo, é possível perceber a importância e sensibilidade dessa fala ao destacar o leitor como parte de uma comunidade.

Auxiliar de Biblioteca - Engenho Novo II

“Na mediação, o mediador partilha a leitura a partir do outro, acolhendo e adotando atitude imparcial em relação ao leitor, a sua compreensão. A mediação deve estimular o encanto, o interesse pela leitura, a interação durante a mediação. Os

livros escolhidos devem ser de interesse do leitor, com a utilização de recursos visuais, sonoros, e outros elementos que colaborem com o interesse.”

Na primeira sentença o auxiliar fala sobre a atitude imparcial que deve ser tomada em relação ao leitor. Vignoli e Bortolin (2014) defendem essa visão dizendo que a mediação tem “relação de troca em ‘via dupla’. Nunca de forma autoritária partindo do mediador para o mediando e sim *com* o mediando, para que seja possível um trabalho conjunto, enriquecedor e que todos saiam ganhando.” (p. 56). Quanto à utilização de recursos que colaborem com o interesse do usuário, os autores falam que “o bibliotecário ao se inteirar das tendências tecnológicas e principalmente do que essas crianças e jovens gostam, se aproxima dessa geração acaba sendo efetivamente aceito por ela.” (VIGNOLI E BORTOLIN, 2014, p. 55)

Analisando todas as respostas dos **Quadros 6, 7, 8 e 9** é possível ver que por mais que há uma consciência de que o jogo tem algum nível de relação com a Biblioteconomia, algumas bibliotecas ainda não o possuem em seu acervo e não enxergam certos jogos como tal. Ter o jogo no acervo contribui para a aproximação do usuário com a biblioteca e a leitura. No entanto, foi observada a falta de noção de definição de jogos. Outro ponto a salientar é que nenhuma das respostas sobre o conceito de mediação de leitura abordou o desenvolvimento do pensamento crítico através da leitura. Coelho (2018) fala que: “A aproximação entre a leitura e o leitor requer a intervenção de um agente com domínio das estratégias de leitura para facilitar o entendimento da mensagem e a assimilação do que foi lido para desenvolver o pensamento crítico.” (p. 54)

A análise do tópico *Projetos* visava apresentar os projetos que os participantes se envolveram em algum nível e destacar aqueles que envolviam jogos. A primeira análise será do **Quadro 12, 14 e 16** que contém os projetos realizados nas bibliotecas do Colégio Pedro II. Assim, é possível destacar a biblioteca de Caxias que fez um projeto de organização de acervo, o qual possui livros que foram utilizados para construção de jogos eletrônicos. E a biblioteca do Engenho Novo I que possui um curso de Xadrez. Estas ações remetem a fala de Almeida Júnior (2005, p.6 apud Passos, 2015, p. 4), a qual diz que:

...a mediação ocorre de diferentes formas no interior de uma biblioteca: ‘[...] na seleção, na escolha dos materiais que farão parte do acervo, em todo trabalho de processamento técnico, nas atividades de desenvolvimento de coleções e, também, no serviço de referência e informação’

Seja a implementação de um curso ou a disponibilização de conteúdo relacionado a jogos no acervo, o bibliotecário já está trabalhando a mediação. Para que isso se desenvolva para uma mediação de leitura, o profissional deve analisar a reação dos usuários e realizar atividades a partir do que chamar mais atenção do seu público-alvo.

A biblioteca do campus Tijuca II traz a caça ao tesouro como estratégia para efetivar os projetos. Assim como a biblioteca de Niterói desenvolve brincadeiras como "que livro sou eu?", *quiz* literário e caça ao livro, onde são espalhados pistas pela escola com perguntas para os alunos adivinharem de que livro se trata. Essas atividades se assemelham às que Silva, M. (2018) mostra. Essas ações são uma das formas de apresentar o livro para o usuário de maneira lúdica, despertando assim a curiosidade do leitor.

Destaca-se também a divergência de resposta dos funcionários do campus de Educação Infantil (CREIR). Enquanto um diz não haver projetos que envolvam jogos, o outro menciona uma atividade que consistiu em um jogo de tabuleiro humano inspirado em livros lidos pelas crianças. Isso nos permite refletir sobre a comunicação dentro do ambiente da biblioteca, que, se bem aperfeiçoado, reflete no melhor desenvolvimento das atividades.

Quando perguntados sobre projetos que participaram e que envolviam jogos, a maior parte dos respondentes afirma não ter participado de projetos, além dos que já mencionaram nas perguntas anteriores. Há também os que afirmaram não participar de projetos em si, mas de atividades que envolviam jogos. Um deles, inclusive, dá exemplo de brincadeiras que já foram mencionadas aqui, como "Quem é o personagem?" e "Qual é o livro?".

No que tange, às experiências de projetos que envolviam mediação de leitura, foi apontado o clube do livro como atividade mais realizada. Souza (2017) aponta que essa atividade tem origem nas leituras compartilhadas datadas de vários séculos atrás, onde as práticas de ler livros em grupo e se reunir para comentar acontecimentos, notícias e leituras era comum nos séculos VII e VIII. Souza (2017) aponta que os clubes atuais são diferentes dos clubes citados anteriormente. Isso porque o autor afirma que os clubes de leitura de hoje são integrados por pessoas que já possuem o hábito e o gosto pela leitura. No entanto, dentro do Colégio Pedro II, no campus Engenho Novo I, a biblioteca Sabor de Ler desenvolve a atividade do

clube do livro para incentivar a leitura durante a pandemia. A atividade contempla o 3º e 4º ano do ensino fundamental e ajuda as crianças a desenvolverem o hábito da leitura. No 5º ano do ensino fundamental, num cenário pré-pandêmico, os alunos faziam uma atividade intitulada *Ciranda do Livro*, que parecida com o clube do livro, tinha o intuito de incentivar a leitura. Tal atividade consistia no aluno escolher um livro de seu interesse da biblioteca, fazer a leitura e apresentar uma resenha ou resumo, se sorteado. Existia também um esquema de rodízio onde, quinzenalmente, os alunos trocavam os livros escolhidos entre si.

Outro fator importante a ser destacado é que o próprio autor considera a ideia de clube de leitura como “a reunião regular, geralmente mensal, de um grupo de pessoas para a discussão de um livro selecionado e lido previamente, embora a sua não leitura não seja um impeditivo para a presença nos encontros.” (SOUZA, 2017, p. 4). Não tendo assim nenhum indicativo de obrigatoriedade dos leitores já possuírem o hábito de leitura.

Todavia, Souza (2017) reconhece a importância do poder de sociabilização do livro e mostra que o clube do livro não só trabalha a parte social como também serve para que o leitor reflita sobre o texto lido.

É certo que cada leitor recepciona o texto de uma maneira e o próprio clube [da leitura] é uma oportunidade para evidenciar a singularidade de cada interpretação. Entretanto, ao compartilhar o que refletiram e sentiram para discussão coletiva, muitos reveem suas interpretações e passam a perceber o texto de outra maneira. No momento da leitura, cada indivíduo se apropria do texto de um modo único. Porém, os seus efeitos podem permanecer após o fechamento do livro, sofrendo interferências de estímulos externos. (SOUZA, 2017, p. 13-14)

De volta ao questionário, a próxima pergunta verifica se algum dos projetos de mediação de leitura envolviam jogos. Somente os campi de Niterói e CREIR apontaram que participaram de mediações de leitura envolvendo jogos, sendo estes dentro do Colégio Pedro II.

É possível verificar na parte de projetos que os participantes possuem alguma experiência em projetos de mediação de leitura, mas no que se refere a envolver jogos nesses projetos a vivência é quase nula.

Com isso, chega-se às perguntas que visam mostrar a relação da biblioteca com o setor pedagógico da escola. Santos e Gracioso (2018) afirmam que as

bibliotecas só foram incluídas nas Leis que regem o segmento educacional depois de 2006 no Decreto nº 5.773/2006. No entanto, é somente com a:

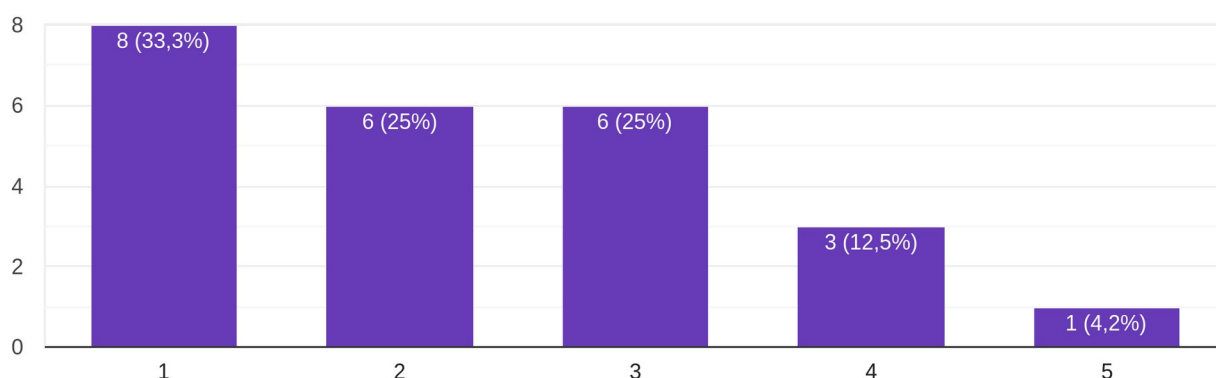
Lei nº 11.892, que a biblioteca é apresentada na legislação e nos documentos institucionais como infraestrutura física obrigatória, mas sem haver nenhuma manifestação ainda a associação clara com a sua função de apoio pedagógico. (SANTOS e GRACIOSO, 2018, p. 3890)

Por isso, é de suma importância a verificação do atual cenário das bibliotecas no meio pedagógico. Primeiro, foi perguntado qual era a relação da biblioteca com o setor pedagógico por meio de notas de 1 a 5, sendo 1 muito bom e 5 muito ruim.

Gráfico 5 - Relação da biblioteca com o setor pedagógico da escola

19 - Qual a relação da biblioteca com o setor pedagógico da escola?

24 respostas



Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Como é possível ver a maior parte dos participantes diz que a relação é muito boa, seguido de um empate entre boa e uma relação mediana e finalizando com 3 pessoas apontando uma relação ruim e 1 apontando uma relação muito ruim. Porém, quando perguntados se tinham parcerias com a parte pedagógica do colégio, a grande maioria disse que tem ou já teve algum projeto. Campello (2010) alerta para a relevância de um bom relacionamento de bibliotecários e professores:

Pode-se perceber que a ampliação do papel educativo do bibliotecário pressupõe colaboração constante com os professores. Nos níveis mais altos, o bibliotecário é visto como catalisador dessa colaboração, iniciando ações de relacionamento, não apenas com os professores individualmente, mas buscando criar uma cultura de colaboração na escola. Assumindo papel educativo relevante na escola, o bibliotecário exerceria liderança, no sentido de elucidar questões sobre a natureza da aprendizagem em ambiente caracterizado por abundância informacional, propiciando ação didática articulada em torno da biblioteca (AASL/AECT, 1998, p. 50-55 apud CAMPELLO, 2010, p. 190).

Mota (2005) complementa citando o manifesto da UNESCO/IFLA sobre a biblioteca escolar, que salienta que a cooperação entre bibliotecários e docentes trazem benefícios diretos para os alunos, que por sua vez acabam conseguindo “alcançar níveis mais altos de conhecimento, leitura, aprendizagem, solução de problemas e competências no que diz respeito a utilização de tecnologias da informação e da comunicação.” (p. 6)

No Manifesto da UNESCO/IFLA (2005) há ainda a preocupação da visão da biblioteca no ambiente escolar que não depende apenas do professor e sim dos métodos pedagógicos que a escola utiliza.

Quanto ao que estão fazendo para melhorar essa relação, os respondentes apontam o diálogo como principal estratégia. No Manifesto da UNESCO/IFLA (2005, p. 18) diz que:

Uma estratégia útil para estabelecer parceria nos processos de aprendizagem,[...], poderia ser a promoção de serviços bibliotecários especialmente para os professores. Essa promoção estar voltada para os seguintes pontos:

- oferecimento de recursos aos professores para ampliar seu conhecimento na especialidade ou aperfeiçoar suas metodologias de ensino
- fornecimento de recursos para diferentes estratégias de avaliação
- oferecimento dos serviços da biblioteca como parceira de trabalho no planejamento de tarefas a serem feitas em classe
- auxílio aos professores para superar situações heterogêneas na classe, organizando serviços especializados para aqueles que necessitam de maior apoio ou estímulo
- a biblioteca como uma porta para a aldeia global [em que vivemos], por meio de empréstimos-entre-bibliotecas e redes eletrônicas

Diante de todo o exposto acima, pode-se concluir que é possível enxergar uma inserção de jogos dentro da biblioteca de forma bem superficial sem o olhar das possibilidades que o jogo pode trazer para prática biblioteconômica.

Metodologia para curso de mediação de leitura com jogos

A metodologia aqui desenvolvida foi baseada na metodologia de curso Gamificação da Conexão Inovação Pública e na metodologia do curso desenvolvida na dissertação de Alves (2021) para o desenvolvimento do produto do mestrado profissional em Biblioteconomia. No que tange o planejamento, foi utilizada a ferramenta 5W2H para melhor organização. Esta ferramenta surgiu em ambiente empresarial e consiste em um checklist do projeto, sendo dividido da seguinte forma:

Os 5W

1. **What** (o que será feito?)
2. **Why** (por que será feito?)
3. **Where** (onde será feito?)
4. **When** (quando será feito?)
5. **Who** (por quem será feito?)

Os 2H

1. **How** (como será feito?)
2. **How much** (quanto vai custar?)

Com isso, foi possível montar o esquema abaixo:

5W

What: A metodologia foi criada como um produto do mestrado profissional em Biblioteconomia da UNIRIO, e tem como objetivo produzir uma esquematização de mediação de leitura através dos jogos, mostrando assim a potência dos jogos e suas inúmeras facetas, que podem vir a ser utilizadas para transformar atividades.

Why: Diante de todos os conceitos, questionários e análises que foram apresentados ao longo da dissertação, conclui-se que um curso de mediação de leitura com ênfase em jogos acrescentaria a vida profissional dos entrevistados e tornaria mais atraente para os usuários a mediação de leitura. Logo, o curso será voltado para pessoas que trabalham dentro de bibliotecas do Colégio Pedro II, o qual foi campo empírico da dissertação.

Where: O curso poderá ser ministrado tanto de forma presencial como online. Se presencial, poderá ser ministrado no campus centro ou reitoria, já que estes possuem estrutura pra tal e já foram utilizados na realização de outros cursos oferecidos pela instituição. Se online, poderá ser utilizada a plataforma *moodle*, a qual foi implementada no Colégio durante a pandemia para realização das atividades não presenciais dos alunos, além da utilização de ferramentas como o Google Meet o qual também foi utilizado em outros cursos para os funcionários das bibliotecas do colégio.

When: O curso poderá ser iniciado a qualquer momento tendo previsão de 2h/aula e de 8 aulas. Quanto ao dia o curso poderá ser ministrado todos dias, de segunda a sexta, ficando assim uma duração de 2 semanas. No entanto, esta é só uma previsão se fazendo necessário a revisão conforme o plano de aula dos módulos.

Who: Quanto a ministração das aulas, bibliotecários especialistas na área poderão ser chamados para realizar. Já a divulgação ficará com a Central de Bibliotecas do colégio.

2H

How: Apresentar o projeto para os responsáveis da Central de Biblioteca do Colégio para ver a possibilidade de realização do curso; Recebendo a confirmação, procurar e entrar em contato com profissionais especializados no tema e que tenham

interesse em ministrar o curso, podendo estes serem funcionários do colégio ou de outras instituições federais; Se aceitarem, fazer reuniões semanais para montagem do plano de cada aula; Com o curso pronto, fazer a divulgação do mesmo pelos campi do Colégio, por email e pelos grupos de whatsapp que, durante a pandemia, acabou sendo uma ferramenta eficaz de divulgação.

How much: O valor despendido será de acordo com o que a Central de Biblioteca do colégio determinar.

Conteúdo

O conteúdo do curso foi baseado no levantamento metodológico da dissertação e conta com a seguinte esquematização:

- Módulo 1: Introdução
 - ✓ Como o curso surgiu
 - ✓ Como vai ser realizado o curso
- Módulo 2: Leitura
 - ✓ Conceito de leitura
 - ✓ Quais tipos de leitura devo usar?
- Módulo 3: Mediação de leitura
 - ✓ O que é mediação e o que a caracteriza
 - ✓ Conceito de mediação de leitura
 - ✓ Ações de mediação de leitura: Desenvolvendo o pensamento crítico
 - ✓ Sequência Didática
- Módulo 4: Papel do mediador de leitura
 - ✓ Qual o papel do mediador?
 - ✓ Características do mediador da leitura
- Módulo 5: Jogos
 - ✓ Conceito de jogos
 - ✓ Tipos de jogos
 - ✓ Brincadeira: Isso é um jogo?
- Módulo 6: Mediação de leitura e jogos

- ✓ Como introduzir os jogos na mediação de leitura?
- ✓ Ações de mediação de leitura e jogos

Introdução

Na introdução do curso, seria contado como surgiu a ideia e como se daria o mesmo, sua estrutura, duração, apresentação da pessoa que irá ministrar o curso e material utilizado. Depois de explicado como será trabalhado o conteúdo do curso, os participantes irão formar grupos para escolherem seus públicos-alvo, escolhendo assim o perfil dos usuários, faixa etária, tudo baseado nas experiências das pessoas de cada grupo.

Leitura

No tópico Leitura será abordado os conceitos de leitura literária e quais tipos de obras literárias e gêneros textuais que podem ser trabalhados na mediação. Nesse momento, os participantes irão escolher o gênero textual que irão utilizar, sendo necessário, ao final da discussão, terem o nome do livro que será trabalhado.

O que é mediação de leitura?

No tópico de Mediação de Leitura será apresentado o que é a mediação, assim como os tipos de mediação que podem ser trabalhados, pois apesar de um curso voltado a mediação de leitura literária, as ações podem e devem ser adaptadas para qualquer tipo de mediação. Também será falado mais especificamente sobre a mediação da leitura, apresentados conceitos e ações, utilizando os vários exemplos apresentados na presente dissertação, que possam ajudar e fazer parte do processo de desenvolvimento do pensamento crítico.

Depois será apresentada, para fim de auxílio na esquematização da atividade de mediação, a sequência didática, que segundo Dolz; Noverraz e Schneuwly (2004, p. 96 apud Vargas *et. al.*, 2020, p. 8) “[...] é um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero textual oral ou escrito”.

Schneuwly e Dolz (2004 apud Barbosa, 2020) falam que a sequência didática surge como um novo instrumento para que o professor possa auxiliar os alunos para a progredir nas atividades comunicativas, as quais são abordadas separadamente na sequência didática e também:

As intervenções sociais, a ação recíproca dos membros do grupo e, em particular, as intervenções formalizadas nas instituições escolares são fundamentais para a organização das aprendizagens em geral e para o processo de apropriação de gêneros em particular. Nesse sentido, as sequências didáticas são instrumentos que podem guiar as intervenções dos professores (SCHNEUWLY; DOLZ, 2004, p. 45 apud BARBOSA, 2020, p. 281).

Os mesmos autores falam que há um esquema para a realização da sequência didática que é constituído por: Apresentação da situação, Produção Inicial, Módulos 1, 2, n e Produção Final. Onde, segundo Vargas et. al. (2020), a apresentação da situação “consiste na apresentação da situação de comunicação que será construída juntamente com a atividade de linguagem a ser executada” (p. 8). Barbosa (2020, p. 282) complementa dizendo que a apresentação da situação irá: “expor aos alunos o contexto de produção, o(s) gênero(s) abordado(s), os possíveis destinatários, que forma assumirá a produção, as etapas a serem percorridas até a produção final”; A Produção Inicial ocorre quando “os alunos tentam elaborar um primeiro texto oral ou escrito”(Vargas et. al., 2020, p. 9). Barbosa (2020, p. 282) completa falando que essa atividade “Permite avaliar as capacidades já adquiridas pelos alunos e ajustar as atividades e os exercícios previstos para os módulos de acordo com as possibilidades e dificuldades da turma”. Os módulos “trabalham os problemas que apareceram na produção inicial” (Vargas et. al., 2020, p. 9). Barbosa (2020, p. 282) diz que eles se desenvolvem a partir de três princípios: “Trabalhar problemas de níveis diferentes; Variar as atividades e exercícios; Capitalizar as aquisições”.

E, por fim, a produção final, que segundo as autoras, “é a finalização da sequência com uma produção onde os alunos colocarão em prática as noções e os conhecimentos adquiridos nos módulos.”(Vargas et. al., 2020, p. 9)

Assim, os participantes depois de escolherem o livro que irão utilizar farão uma sequência didática baseada no livro escolhido e no seus usuários.

Papel do mediador de leitura

O papel do mediador de leitura precisa ficar claro para que a mediação tenha sucesso. Logo, serão apresentadas a função do mediador, suas características

ideias, como ser receptivo, saber trabalhar as ideias apresentadas pelos usuários, a importância da oralidade no momento da mediação, entre outro

Jogos

Nesta parte será trabalhada o conceitos de jogos, seus tipos, o que pode ser considerado jogos através da identificação dos elementos de jogos, e por fim será realizada uma brincadeira que consiste na apresentação de exemplos de jogos, dos mais clássicos a atividades que tenham elementos de jogos, onde os participantes deverão o que é um jogo, trabalhando assim as noções de jogos apresentadas e mostrando que qualquer coisa pode virar uma brincadeira. Ao final desse módulo os participantes adicionarão na sua sequência didática os jogos que mais se encaixam com o perfil dos usuários e da leitura escolhida.

Chegando ao final do curso, os participantes apresentarão suas ideias para todos os presentes, avaliando não só o seu projeto como o dos demais.

Como foi possível perceber, os participantes poderão produzir um esquema de mediação ao final do curso como trabalho final. O curso contará com certificado com a carga horária.

Considerações Finais

A dissertação tinha o objetivo de produzir um curso de mediação de leitura através dos jogos para a disseminação e apresentação de uma nova forma de praticar a mediação. Na metodologia, através do levantamento bibliográfico e a aplicação do questionário aos funcionários das bibliotecas do Colégio Pedro II, foi possível observar as lacunas que o curso poderia preencher. As respostas do questionário foram organizadas em planilhas e gráficos disponibilizada pela plataforma do Google Formulários, e também, quadros organizados para melhor visualização dos resultados. Por isso, foi possível avaliar que o questionário também serviu para levantar questões como a relação dos profissionais da biblioteca com os demais funcionários do colégio, o que é fundamental no momento da mediação já que essa relação é a base de mudanças efetivas, não só na mediação, como

também no incentivo à leitura, no desempenho da educação e na transformação social do indivíduo. (CAMPELLO, 2016 apud DUMONT, 2020, p. 142)

É válido salientar a importância da constante atualização do profissional com o objetivo de alimentar a área com novas ideias. Além disso, com a contínua realização de curso, seja um curso de pós-graduação ou o curso de mediação de leitura proposto, o profissional da informação acresce também sua leitura de mundo. Abreu (2020) fala que:

Atuando como leitores e escritores do mundo a partir da inserção e da interpretação de suas próprias realidades, estarão também ampliando seus horizontes, conhecimentos e capacidades de compreensão leitora e de escrita, por meio das linguagens artísticas e do acesso aos saberes e à produção cultural universal. (p. 149)

No levantamento bibliográfico, quando procurado textos sobre jogos, foi possível observar a baixa proporção de itens recuperados em comparação com as demais palavras-chave, mediação de leitura, leitura, assuntos esses mais comuns dentro da Biblioteconomia. Por esse motivo, saliento a importância da continuação da pesquisa em outras áreas a fim de aumentar o escopo e as produções sobre os jogos em Biblioteconomia, os quais julgo promissores. Porém, é indispensável a utilização dos dados apresentados e produtos propostos nessa e em outras dissertações dos programas de pós-graduação.

No que tange aos jogos, vale reforçar seu valor na área da educação, e a completa consolidação nas salas de aula. O próprio Colégio Pedro II possui em sua grade de horário, uma aula para os alunos do ensino fundamental I que consiste basicamente em jogos educativos, que trabalham conteúdos de matemática, português, além dos sociais como o trabalho em equipe. Porém, foi possível ver que a ideia do jogo não está plenamente inserida na biblioteca, o que deve ser trabalhado e desenvolvido na área acadêmica. Destaco que o Colégio Pedro II, por ser um colégio federal, é apenas um recorte da realidade e que a pesquisa deve ser realizada em outros tipos de bibliotecas e outras áreas da Biblioteconomia.

Voltando o olhar para os objetivos da dissertação, começando pelos objetivos específicos, a dissertação fez possível a melhor compreensão da relação entre a Biblioteconomia e os jogos, a qual fica claro a percepção de possibilidades de projetos, mas que, no âmbito do Colégio Pedro II, existe pouca atividade na prática.

Quanto aos projetos, pôde-se ver inúmeros exemplos não só no âmbito da mediação de leitura literária, mas como também em outras áreas da Biblioteconomia, deixando claro que os jogos trazem complemento a área. Porém, com os resultados da pesquisa, ve-se necessário a realização de cursos de extensão ou até mesmo aulas nas universidades sobre o tema. Com tudo isso, foi possível alcançar o objetivo geral que visava indicar uma metodologia para a construção de uma ação de formação de mediadores de leitura em bibliotecas através dos jogos. Ação essa que se baseia não só nos resultados da pesquisa e no levantamento bibliográfico como também traz em seu escopo elementos vistos durante a dissertação.

Por fim, sinalizo que não só a metodologia do curso foi o resultado dessa dissertação. Iniciei o mestrado por causa das atividades que fazia na biblioteca Sabor de Ler, do campus Engenho Novo I, que consistiam em leitura de livros e alguma atividade de jogos relacionado a esse livro, o que na época acreditava que caracterizava a mediação de leitura. Porém, no decorrer do mestrado, diante dos conceitos vistos tanto em sala de aula, quanto nos artigos científicos, hoje, finalizo o curso com uma visão completamente diferente, tendo a consciência de que a mediação é mais do que fazer uma simples leitura, mediação de leitura literária é troca.

Outra situação que vale a pena salientar é a realização do mestrado em contexto pandêmico. Desde o início de 2020, com a implementação do lockdown, todas as atividades do dia a dia foram desenvolvidas dentro de casa. O acadêmico, o profissional, os afazeres domésticos foram se misturando, e o lazer quase não existia. Isso e a preocupação de estar viva, a saúde de familiares, amigos e até desconhecidos e os impactos que uma pandemia poderia causar no país foram avassaladores, contribuindo para o adoecimento mental. Logo, afirmo que foi brutal a realização do mestrado nesse período, o que contribuiu para muitas vezes uma análise rasa sobre certos tópicos vistos aqui. Em tempo, deixo registrado que apesar de tudo, me sinto orgulhosa do trabalho desenvolvido e por ter conseguido concluir o referido curso.

REFERÊNCIAS

ABREU, Flávia Ferreira. Leitura e mediação em biblioteca escolar: a pesquisa sob o ponto de vista etnográfico. In: DUMONT, Lígia Maria Moreira (org.). **Leitor e leitura na Ciência da Informação**: diálogos, fundamentos, perspectivas. Belo Horizonte: ECI/UFMG, 2020. cap. 6, p. 139-162.

ALMEIDA JÚNIOR, O. F.; BORTOLIN, Sueli. **Mediação da Informação e da Leitura**. In: II SEMINÁRIO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 2007, Londrina. Anais eletrônicos. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2007. Disponível em: <http://eprints.rclis.org/13269/>. Acesso em: 20 nov 2019.

ALVES, Jessika Palmeira. **Perspectivas dos recursos educacionais abertos para o campo biblioteconômico-informacional**: produção de um curso básico. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Centro de Ciências Humanas e Sociais, Programa de pós-graduação em Biblioteconomia, Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: <http://www.unirio.br/ppgb/projetos-de-pesquisa/perspectivas-dos-recursos-educacionais-abertos-para-o-campo-biblioteconômico-informacional-produção-de-um-curso-básico>. Acesso em: 20 de out 2021.

BARBOSA, A. G. Fanzines: autorialidade e expressividade na produção textual de crianças. **Revista Cajueiro**, v. 2, n. 2, p. 275-345, 2020. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/149611>. Acesso em: 03 nov. 2021.

BUENO, Silvana Beatriz; EGGERT STEINDEL, Gisela. A biblioteca e a brinquedoteca: mediadores do livro, objeto prazeroso de saber e lazer no ambiente escolar. **Ciênc. cogn.**, Rio de Janeiro, v. 8, p. 10-21, ago. 2006. Disponível em <<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?>

script=sci_arttext&pid=S1806-58212006000200003&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 03 nov. 2021.

CAMPELLO, B. S. Perspectivas de letramento informacional no Brasil: práticas educativas de bibliotecários em escolas de ensino básico. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, [S. l.], v. 15, n. 29, p. 184-208, 2010. DOI: 10.5007/1518-2924.2010v15n29p184. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2010v15n29p184>. Acesso em: 12 out. 2021.

CARVALHO, N. C. Leitura literária: o processo de comunicação literária e a formação do leitor crítico. In: AGUILERA, V. A.; LIMOLI, L. (Org.). **Entrelinhas, entretelas: os desafios da leitura**. Londrina: Ed. UEL, 2001. p. 53-63.

CAVALCANTE, Edemar Amaral. **CONECTADOS COM A LEITURA**: Uma investigação dos significados da literatura no 5º ano do ensino fundamental. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Educação, Programa de pós-graduação em Educação, Belo Horizonte, 2013. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/BUBD-9EFFC5>. Acesso em 23 set. 2021

COELHO, Clara Duarte. **As bibliotecas comunitárias e o fomento à leitura**: uma análise da Rede Leitora Terra das Palmeiras de São Luís-MA. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) -Universidade Estadual de Londrina, Centro de Educação Comunicação e Artes, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Londrina, 2018. Disponível: <http://www.bibliotecadigital.uel.br/document/?code=vtls000217391>. Acesso em 5 out. 2021

COELHO, C. D.; BORTOLIN, S. A mediação da leitura literária na rede leitora terra das palmeiras de São Luís-MA. **Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da**

Informação, n. XIX ENANCIB, 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/102847>. Acesso em: 05 out. 2020.

DUMONT, Lígia Maria Moreira. **O imaginário feminino e a opção pela leitura de romances de séries**. Tese (doutorado) - Universidade Federal do Rio de Janeiro/Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, Escola de Comunicação, 1998.

DUMONT, Lígia Maria Moreira. Construtos próprios sobre leitura na Ciência da Informação. *In*: DUMONT, Lígia Maria Moreira (org.). **Leitor e leitura na Ciência da Informação**: diálogos, fundamentos, perspectivas. Belo Horizonte: ECI/UFMG, 2020. cap. 1, p. 21-52.

FERES, B. DOS S. Leitura. **Sede de Ler**, v. 5, n. 1, p. 3-4, 21 out. 2020.

FERRAZ, Marina Nogueira. Representações sociais de leitura por usuários de três bibliotecas públicas de Minas Gerais. *In*: DUMONT, Lígia Maria Moreira (org.). **Leitor e leitura na Ciência da Informação**: diálogos, fundamentos, perspectivas. Belo Horizonte: ECI/UFMG, 2020. cap. 5, p. 117-138.

GOMES, Marcos Aurélio; SANTOS, Miriely Silva dos. Leitura e competência em informação. *In*: DUMONT, Lígia Maria Moreira (org.). **Leitor e leitura na Ciência da Informação**: diálogos, fundamentos, perspectivas. Belo Horizonte: ECI/UFMG, 2020. cap. 3, p. 78-96.

GONÇALVES, Thaísa Antunes; RODRIGUES, Bárbara Oliveira. Uma aventura em que o leitor é o herói: o livro-jogo como potencial para o incentivo à leitura literária de jovens. *In*: Congresso Brasileiro de Biblioteconomia, Documento e Ciência da Informação, 25., 2013, Florianópolis. **Anais** [...]. Florianópolis, SC: FEBAB, 2013.

Disponível em: <https://portal.febab.org.br/anais/article/view/1259>. Acesso em: 20 ago. 2021

INTERNATIONAL FEDERATION OF LIBRARY ASSOCIATION (IFLA). UNITED NATIONS EDUCATIONAL, SCIENTIFIC AND CULTURAL ORGANIZATION (UNESCO). Diretrizes IFLA/UNESCO para a biblioteca escolar. 2005. Disponível em: https://archive.ifla.org/VII/s11/pubs/SchoolLibraryGuidelines-pt_BR.pdf. Acesso em: 14 out. 2021.

MONSANI, Diego. **Educação de usuários utilizando a gamificação: pesquisa-ação em uma biblioteca do Instituto Federal Catarinense**. Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciências Humanas e da Educação, Mestrado Profissional em Gestão de Unidades de Informação, Florianópolis, 2016. Disponível em: https://www.udesc.br/arquivos/faed/id_cpmenu/1441/2016_dissertacao_diego_15689011495012_1441.pdf. Acesso em: 15 de jul. 2021.

MOTA, Francisca Rosaline Leite. Bibliotecários e professores no contexto escolar: uma interação possível e necessária. SEMINÁRIO BIBLIOTECA ESCOLAR ESPAÇO DE AÇÃO PEDAGÓGICA, 3, 2005, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte, 2005. Disponível em: <http://gebe.eci.ufmg.br/downloads/321.pdf>. Acesso em: 15 de jul. 2021.

MUNIZ, Dinéia Maria Sobral; OLIVEIRA, Jeovana Alves de Lima. Mediadores Sociais de leitura: pontes para a experiência literária. **Ponto de Acesso**, Salvador, v.8, n.2, p. 43-60, ago. 2014. Disponível em: < <https://portalseer.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/11956> > Acesso em: 06 dez. 2019.

NOGUEIRA-DALARMI, J. S.; ARAKAKI, F. A. Biblioteca como ambiente de lazer – o caso do IFSP - PEP. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**. Belo Horizonte, v. 5, n. 1, p. 25-41, jan./abr. 2018.

ORNELLAS, Adriana da Silva. **O bibliotecário de referência e a necessidade de uma atuação empática na contemporaneidade**: uma análise sobre a influência da leitura literária. Dissertação (Mestrado) -Programa de Pós-Graduação em Biblioteconomia, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <http://hdl.handle.net/unirio/11823>. Acesso em: 06 dez. 2019.

PASSOS, Marcos Paulo de. Mediação da informação com o xadrez em bibliotecas. II Encontro de Pesquisa em Informação e Mediação (II EPIM): **anais**. Marília: Linha de Pesquisa “Gestão, Mediação e Uso da Informação”; Londrina: Grupo de Pesquisa “Interfaces: Informação e Conhecimento”, 2015.

PEREIRA, Bruno José Aragão; MARTINS, Analice Oliveira; CARMO, Gerson Tavares do. A Masmorra do hipertexto: a disposição dos itens de informação do livro-jogo A Masmorra da Morte, de Ian Livingstone, como argumento. **Revista Científica Internacional**, Campos dos Goytacazes, v. 1, n. 25, p. 15-32, abr-jun, 2013.

PETIT, Michéle. **Os jovens e a leitura**: uma nova perspectiva. São Paulo: Editora 34, 2008.

PINHEIRO, M. I. S.; JACINTO, V. L. G. Leitura literária infantil e o papel do bibliotecário mediador. **Ciência da Informação em Revista**, v. 5, n. 1, p. 70-80, 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/36250>. Acesso em: 10 jun. 2021.

SANTOS, M. A. B.; GRACIOSO, L. S. As bibliotecas dos institutos federais de educação: regulamentação e concepção. **Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação**, n. XIX ENANCIB, 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/102495>. Acesso em: 12 out. 2021.

SILVA, Lucidalva Porcina da. **“A gente fica no zero a zero”**: transição da educação infantil para o fundamental no Colégio Pedro II. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Centro de Ciências Humanas e Sociais, Programa de pós-graduação em Educação, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/unirio/13030>. Acesso em: 5 nov. 2020.

SILVA, Marcellly Chrisostimo de Souza. **A leitura na biblioteca escolar**: "noções de leitura e seus impactos na relação do adolescente com o ato de ler. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Centro de Ciências Humanas e Sociais, Programa de pós-graduação em Biblioteconomia, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <http://www.unirio.br/ppgb/projetos-de-pesquisa/SILVAMarcelllyChrisostimodeSouza.pdf>. Acesso em: 20 de out 2021.

SOUZA, W. E. R. Mediações entre as expectativas do leitor comum e do crítico literário em relação aos clubes de leitura. **Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação**, n. XVIII ENANCIB, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/103999>. Acesso em: 05 nov. 2020.

VARGAS, P. A.; ARANTES, I. M.; CASSIMIRO, L.; SILVA, M. Sequência didática na formação de leitores: uma proposta para a mediação da leitura literária em bibliotecas. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, v. 16, p. 1-17, 2020. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/140914>. Acesso em: 27 out. 2021.

VASCONCELOS, Marcelo Simão de; CARVALHO, Flávia Garcia de; ARAUJO, Inesita Soares. **O jogo como prática de saúde**. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2018. Coleção Fazer Saúde.

VIGNOLI, R. G.; BORTOLIN, S. A biblioteca escolar e as mediações com a geração polegar. **Biblioteca Escolar em Revista**, v. 2 n. 2, n. 2, p. 45-59, 2014. DOI: 10.11606/issn.2238-5894.berev.2014.106598. Acesso em: 05 nov. 2020.

ANEXO A – Formulário de solicitação de atividade de pesquisa no Colégio Pedro II

	MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO COLÉGIO PEDRO II Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação, Extensão e Cultura
---	---

SOLICITAÇÃO DE ATIVIDADE DE PESQUISA NO COLÉGIO PEDRO II	
Nome do Pesquisador (ou responsável pelo grupo):	
Formação Acadêmica:	
A pesquisa é pré-requisito para conclusão do Curso de: () Graduação () Mestrado () Doutorado () Outros, especifique:	
Nome da Instituição de Ensino a qual se vincula: (anexar carta de apresentação/declaração de matrícula na Instituição).	
É servidor do Colégio Pedro II? () Não () Sim: especifique	
Campus:	Setor:
Cargo/Função:	CPF:
Endereço:	
	CEP:
Telefones:	E-mail:

RESUMO DA ATIVIDADE DE PESQUISA	
Título da Pesquisa:	
Pesquisador(a):	
Orientador(a):	
Nome do Curso/Instituição:	
Metodologia da Pesquisa:	
Público Alvo/Campus:	
Área(s) de Conhecimento envolvida(s):	
Anexar Projeto de Pesquisa e Cronograma de Execução	
Data:	Assinatura:

TERMO DE COMPROMISSO

Conforme cronograma proposto nesta solicitação, ao término da presente atividade comprometo-me a contatar a PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA (PROPGPEC) do Colégio Pedro II para dar ciência da conclusão do trabalho desenvolvido, como também para fazer a entrega de 02 (duas) cópias do material conclusivo deste trabalho, com vistas a compor o acervo do Sistema Biblioteconômico do Colégio Pedro II. Ainda me comprometo a divulgar os resultados obtidos com a conclusão da minha Pesquisa, para a Comunidade Escolar do Colégio Pedro II, em atividade agendada por mim junto à PROPGPEC.

Rio de Janeiro, ____ de _____ de 201__

Assinatura do Pesquisador

ANEXO B – Termo de anuência**TERMO DE ANUÊNCIA**

O Colégio Pedro II está de acordo com a execução do projeto MEDIAÇÃO DE LEITURA ATRAVÉS DE JOGOS, coordenado pela pesquisadora Luanda Dantas da Cunha Lyra, da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO, e assume o compromisso de apoiar o desenvolvimento da referida pesquisa nesta Instituição. Esta instituição se compromete a assegurar a segurança e bem estar dos participantes em atendimento a Resolução 466 de 2012 do Conselho Nacional de Saúde e suas complementares.

Rio de Janeiro, ____ de _____ de _____

Nome do responsável institucional ou setorial

Cargo do Responsável pelo consentimento

Carimbo com identificação ou CNPJ

ANEXO C – Carta de apresentação do orientado

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO
Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa e Inovação – PROPGPI
Centro de Ciências Humanas e Sociais – CCH
Programa de Pós-Graduação em Biblioteconomia – PPGB

Ofício PPGB/MPB nº 09/2021

Rio de Janeiro, 17 de abril de 2021.

Ao Magnífico Reitor do Colégio Pedro II
Prof. Dr. Oscar Halac

Assunto: Apresentação de Mestranda para Coleta de Dados para Pesquisa

Magnífico Reitor,

1. Cumprimentando V. Mag^a., apresentamos a mestranda LUANDA DANTAS DA CUNHA LYRA, regularmente matriculada sob o nº 19218P8MP18, no Curso de Mestrado Profissional em Biblioteconomia (MPB) do Programa de Pós-Graduação em Biblioteconomia (PPGB) da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), para coleta de dados para realização da pesquisa acerca da "Mediação de leitura por meio de jogos" sob a orientação do Professor Doutor Alberto Calil Elias Júnior.
2. Solicitamos a autorização de V. Mag^a. para que a mestranda em epígrafe possa coletar os dados em todas as unidades do Colégio Pedro II: Centro, Duque de Caixas, Educação Infantil (CREIR), Engenho Novo I, Engenho Novo II, Humaitá I, Humaitá II, Niterói, PROPGPEC, Realengo I, Realengo II, São Cristóvão I, São Cristóvão II, São Cristóvão III, Tijuca I, Tijuca II, a fim de alcançar os objetivos propostos em seu projeto de pesquisa.
3. Informamos que tão logo a pesquisa seja finalizada e aprovada no âmbito do PPGB, os resultados obtidos serão encaminhados à V. Mag^a, para que o CP II aproveite os estudos realizados.
4. Agradecendo a atenção dispensada, colocamo-nos à disposição para quaisquer esclarecimentos que se fizerem necessários.

Respeitosamente,

Prof. Dr. Marcos Luiz Cavalcanti de Miranda
Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Biblioteconomia (PPGB)
Curso de Mestrado Profissional em Biblioteconomia (MPB)

ANEXO D – Declaração de anuência



MINISTERIO DA EDUCAÇÃO
COLÉGIO PEDRO II
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

PARECER

Comunico, para os devidos fins, que a pesquisa: **Mediação de Leitura através de jogos**, a ser elaborada por Luanda Dantas da Cunha Lyra, mestrande do Programa de Pós-Graduação em Biblioteconomia – PPGb, da Universidade do Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), sob a orientação do Prof. Dr. Alberto Calil Elias Junior, conta com a aprovação da Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura para sua realização no Colégio Pedro II.

O projeto será desenvolvido junto às equipes de bibliotecas em todos os campi do Colégio Pedro II. O projeto tem como objetivo desenvolver uma metodologia para a construção de um programa de formação de mediadores de leitura em bibliotecas através de jogos.

A pesquisadora se compromete a solicitar a todos(as) a autorização para uso de informações obtidas, tais como o uso de imagem e depoimentos, por meio do preenchimento do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Além disso, a pesquisadora também se compromete a preservar a identidade dos mesmos, bem como o bom nome da Instituição na redação de seu trabalho e em materiais futuros que vier a publicar ou apresentar, seguindo os princípios éticos de pesquisa.

A pesquisadora, conforme o Termo de Compromisso assinado no requerimento, deverá dar ciência a esta Pró-Reitoria da conclusão de seu trabalho, bem como fazer a entrega de 2 (duas) cópias do material conclusivo (Dissertação) referentes à pesquisa realizada, no Núcleo de Documentação e Memória (NUDOM) do Colégio Pedro II e, caso esta julgue necessário, divulgar os resultados em evento a ser agendado pela PROPGPEC.

Rio de Janeiro, 18 de maio de 2021.



Fundado em 2 de dezembro de 1837

ANEXO E – Parecer da comissão de ética

UNIRIO - UNIVERSIDADE
FEDERAL DO ESTADO DO RIO
DE JANEIRO



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Mediação de Leitura através de jogos

Pesquisador: LUANDA DANTAS DA CUNHA LYRA

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 42340021.8.1001.5285

Instituição Proponente: CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS - PPGH

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 4.698.764

Apresentação do Projeto:

Texto retirado das Informações Básicas do Projeto e inseridas na Plataforma Brasil pela/e/o pesquisador responsável ou qualquer membro da pesquisa.

O projeto tem por objetivo o desenvolvimento de uma metodologia para a construção de um programa de formação de mediadores de leitura em bibliotecas através dos jogos. Para tal, foi realizado levantamento bibliográfico, e será utilizado como instrumento de coleta de dados, dois questionários, um para ter mais informações sobre as bibliotecas onde será realizada o estudo e outro com os auxiliares de bibliotecas afim de conhecer vários aspectos de uma mesma equipe, e um grupo focal para os gestores das bibliotecas. Esses instrumentos serão aplicados em todas as unidades do Colégio Pedro II. Com isso, é esperado que, além de revelar atividades e funcionamento em geral das bibliotecas do colégio, tornar-se-á público a relação entre biblioteca/bibliotecários e os jogos.

O grupo focal servirá para revelar possíveis projetos que envolvam jogos conhecidos pelos gestores; suas experiências dentro do colégio, no que tange a recepção dos professores e direção em relação a esses projetos; conceitos de mediação de leitura visando conhecer o nível de conhecimento dos gestores, a importância da mediação de leitura e seu impacto na vida dos alunos; projetos envolvendo a mediação de leitura e jogos, dentro e fora do Colégio Pedro II. Tal grupo será formado pelos gestores de cada biblioteca dos campi do Colégio Pedro II. Será

Endereço: Av. Pasteur, 296 subsolo da Escola de Nutrição

Bairro: Urca

CEP: 22.290-240

UF: RJ

Município: RIO DE JANEIRO

Telefone: (21)2542-7796

E-mail: cep@unirio.br

APÊNDICE A – Resultado do levantamento bibliográfico

Dados coletados de julho de 2019 a abril de 2021.

Repositórios	Biblioteca escolar	Mediação de leitura	Leitura	Jogos	Jogos Digitais	Jogos AND Biblioteca	Jogos AND Leitura	Jogos AND Biblioteconomia	Total
FCRB	0	0	0	0	1	0	0	0	1
FUFSE	0	2	2	0	0	0	0	0	4
UNB	89	30	456	101	78	95	96	83	1028
USP	8	8	34	7	1	2	2	1	63
UDESC	4	9	0	0	0	0	0	0	13
UEL	0	7	1	0	0	0	0	0	8
UNESP-MAR (Mestrado)	226	237	207	110	203	224	217	214	1638
UNESP-MAR (Doutorado)	132	141	122	77	129	133	125	126	985
UFBA	1	10	0	8	53	5	6	5	88
UFPB-JP	77	102	144	93	76	93	89	90	764
UFAL	2	4	2	2	0	0	0	0	10
UFMG	520	603	438	280	417	417	270	245	3190
UFPE	47	47	115	59	44	55	58	55	480
UFSC	45	52	73	42	30	41	39	39	361
UFSCAR	14	19	10	5	14	5	4	5	76
UFCA	4	1	1	0	0	0	0	0	6
UFC	11	32	5	1	7	0	0	0	56
UFES	12	17	8	6	11	12	8	13	87
UNIRIO	89	123	22	7	32	7	6	7	293
UFPA	37	67	30	11	22	6	9	6	188
UFRJ	0	0	2	0	1	0	0	0	3
UFRN	1	0	0	0	0	0	0	0	1
UFRGS	0	0	5	3	1	0	0	0	9
UFF	7	1	6	0	0	0	0	0	14
FUMEC	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Fonte: Elaborado pela autora (2021)