



**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA**  
**Faculdade de Filosofia e Ciências de Marília**  
**Departamento de Ciência da Informação**  
**Curso de Biblioteconomia**

**ISADORA MOREIRA DE JESUS**

**A INTEGRAÇÃO DO USUÁRIO COM A BIBLIOTECA PÚBLICA E FOMENTO DA  
PRÁTICA DA LEITURA ATRAVÉS DE JOGOS**

**MARÍLIA**  
**2023**

ISADORA MOREIRA DE JESUS

**A INTEGRAÇÃO DO USUÁRIO COM A BIBLIOTECA PÚBLICA E FOMENTO DA  
PRÁTICA DA LEITURA ATRAVÉS DE JOGOS**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado Conselho de Curso de  
Biblioteconomia da Faculdade de Filosofia e  
Ciências, da Universidade Estadual  
Paulista – UNESP – Campus de Marília,  
para a obtenção do título Bacharel em  
Biblioteconomia

Linha de Pesquisa: Informação e sociedade

Orientador(a): Prof. Dra. Helen de Castro  
Silva Casarin.

MARÍLIA  
2023

ISADORA MOREIRA DE JESUS

A integração do usuário com a biblioteca pública e fomento da prática da leitura através de jogos.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado Conselho de Curso de Biblioteconomia da Faculdade de Filosofia e Ciências, da Universidade Estadual Paulista – UNESP – Campus de Marília, para a obtenção do título Bacharel em Biblioteconomia

BANCA EXAMINADORA

Orientador: \_\_\_\_\_

Prof. Dra. Helen de Castro Silva Casarin, DCI Unesp

2º Examinador: \_\_\_\_\_

Dra. Franciele Marques Redigolo, DCI Unesp

3º Examinador: \_\_\_\_\_

Ms. Alessandra Monteiro Pattuzzo Caetano, PPGCI Unesp

Marília, 11 de dezembro de 2023.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por todas as oportunidades que me concedeu e pela vida. Agradeço também a minha família, minha mãe, meu pai, e todos que me apoiaram durante esses anos de graduação, agradeço ao meu namorado que sempre acreditou em mim e aguentou em todas as crises antes de entregas de trabalhos, realização de prova e principalmente durante a escrita deste TCC.

Agradeço às amigadas que fiz durante os anos da graduação.

Agradeço à minha orientadora, sem ela esse trabalho não seria possível.

Agradeço a toda equipe da biblioteca, onde passei um ano realizando estágio, e fiz amigos para a vida durante esse período, e eles foram como co orientadores, me auxiliando sempre em dúvidas e mandando energias positivas.

Por fim, sou grata por encerrar mais um ciclo da minha vida com sucesso.

*Sou seu orientador?  
De certo modo sim, mas não necessariamente  
- Guilherme Gorjon*

J58i

Jesus, Isadora Moreira de

A integração do usuário com a biblioteca pública e fomento da prática da leitura através de jogos / Isadora Moreira de Jesus. -- Marília, 2023

54 p. : tabs., fotos

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Biblioteconomia) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília

Orientadora: Helen de Castro Silva Casarin

1. Bibliotecas públicas. 2. Jogos. 3. Incentivo à leitura. 4. Papel do bibliotecário. 5. Mediação da leitura. I. Título.

## RESUMO

Nas últimas décadas os jogos se popularizaram cada vez mais, trazendo consigo grandes tecnologias e uma vasta gama de variedades de jogos. Atualmente o Brasil é o 10º país do mundo com maior número de jogadores entusiastas, e conta com aproximadamente 75 milhões de videogames em sua composição, portanto realizou-se uma breve revisão da literatura para obtenção de trabalhos relacionados ao tema “jogos e bibliotecas públicas”. Trata-se de uma pesquisa de campo, que tem como principal objetivo, verificar as atividades promovidas pelas bibliotecas públicas da região da cidade de Marília-SP a respeito de jogos visando a prática da leitura e a integração do usuário. Levantou-se as bibliotecas públicas da região da cidade de Marília em um total de 18 bibliotecas. A coleta de dados foi realizada por meio de aplicação de um questionário enviado por e-mail aos bibliotecários e responsáveis pelas bibliotecas. Foram obtidas seis respostas. Como resultado, verificou-se que cinco dos profissionais bibliotecários e responsáveis pelas bibliotecas alegaram que interagem com os usuários através dos jogos e que essa prática incentiva o público a participar das atividades promovidas pelas bibliotecas e ajuda no fomento à leitura. Em sua maioria, os respondentes informaram que os principais jogos utilizados para o fomento à leitura em suas bibliotecas são jogos lúdicos, jogos de tabuleiros e brincadeiras educativas, mas alegaram que jogos de RPG, e eletrônicos são também utilizados. Sobre a utilização dos jogos para o fomento à leitura especificamente, é possível notar que dentre os seis respondentes, apesar de cinco pessoas concordarem que a utilização de jogos e atividades lúdicas auxilia no fomento à leitura, apenas a metade deles (três) utilizam em suas bibliotecas. Além disso, é possível observar que não somente o fomento à leitura é facilitado com a utilização de games em bibliotecas, mas também que essa prática atrai a atenção dos usuários, fazendo com que épocas de férias ou em que a biblioteca implementa atividades semelhantes em seu espaço, o número de usuários cresce, ou em alguns casos, na minoria se mantém, porém não há relatos de queda no número dos frequentadores.

Palavras-chave: Bibliotecas públicas. Jogos. Incentivo à leitura. Papel do bibliotecário. Mediação da leitura.

## ABSTRACT

In recent decades, games have become increasingly popular, bringing with them great technologies and a wide range of game varieties. Brazil is currently the 10th country in the world with the largest number of enthusiastic gamers, and has approximately 75 million video games in its composition, therefore a brief review of the literature was carried out to obtain works related to the topic "games and public libraries". This is a field research, whose main objective is to verify the activities promoted by public libraries in the region of the city of Marília-SP (Brazil) regarding games aimed at the practice of reading and user integration. The public libraries in the region of the city of Marília were surveyed in a total of 18 libraries. Data collection was carried out through the application of a questionnaire sent by email to librarians and those responsible for the libraries. Six responses were obtained. As a result, it was found that five of the librarian professionals and those responsible for libraries claimed that they interact with users through games and that this practice encourages the public to participate in activities promoted by libraries and helps to encourage reading. Most of the respondents reported that the main games used to encourage reading in their libraries are recreational games, board games and educational games, but they claimed that RPG and electronic games are also used. Regarding the use of games to encourage reading specifically, it is possible to note that among the six respondents, despite five people agreeing that the use of games and playful activities helps to encourage reading, only half of them (three) use them in their activities. libraries. Furthermore, it is possible to observe that not only the promotion of reading is facilitated with the use of games in libraries, but also that this practice attracts the attention of users, meaning that during vacation times or when the library implements similar activities in its space, the number of users grows, or in some cases, the minority remains, but there are no reports of a drop in the number of users.

Keywords: Public Library. Games. Encouraging reading. Role of the librarian.  
Reading mediation

# SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
1.1 PROBLEMA DE PESQUISA.....	10
1.2 JUSTIFICATIVA.....	11
1.3 OBJETIVOS.....	13
OBJETIVO GERAL	13
OBJETIVOS ESPECÍFICO	13
<b>2 BIBLIOTECA PÚBLICA.....</b>	<b>14</b>
<b>3 O PAPEL DO BIBLIOTECÁRIO COMO MEDIADOR.....</b>	<b>17</b>
<b>4 LEITURA E JOGOS.....</b>	<b>19</b>
4.1 TIPOS DE JOGOS.....	20
4.1.2 JOGOS ELETRÔNICOS.....	20
4.1.3 JOGOS LÚDICOS E DE TABULEIRO.....	22
4.1.4 ROLE-PLAYING GAME (RPG).....	23
<b>5 JOGO E LEITURA.....</b>	<b>27</b>
5.1 O JOGO COMO FORMA DE INCENTIVO À LEITURA	27
5.2 A LEITURA E O JOGO NA BIBLIOTECA PÚBLICA.....	29
<b>6 METODOLOGIA.....</b>	<b>33</b>
<b>7 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS.....</b>	<b>36</b>
<b>8 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>45</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>46</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>50</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas o uso de jogos como forma de entretenimento e comunicação, cresceram de tal forma, e se consolidaram tão bem, que de acordo com uma pesquisa realizada pela Newzoo, uma empresa de análise e inteligência de mercado de games, em 2017 diz que “O Brasil, é o 13º país com maior número de consumidores desse tipo de entretenimento e conta com aproximadamente 75 milhões de videogame em sua população.” (Moraes, 2018, p. 15). Uma atualização realizada pelo mesmo site em setembro de 2022 diz que o Brasil é o quinto maior mercado de jogos em número de jogadores e um dos mercados mais crescentes da América Latina, deixando o país em 10º lugar no mundo, com 80% da população sendo usuários entusiastas dos games.

Além disso, outro fator importante é a respeito da quantidade e qualidade de acesso a internet que se tem. Uma pesquisa realizada em maio de 2023 pela NIC.br (Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR), uma instituição sem fins lucrativos que busca gerir o acesso a internet brasileira, buscou mensurar as TIC Kids, apresentando as tendências quanto ao uso das tecnologias de informação e comunicação por parte das crianças e adolescentes no Brasil, a qualidade da conexão e a participação desse público na internet.

Além da pesquisa falar sobre a relação do público jovem com a conexão a rede, demonstrar como a instabilidade da internet afeta a relação deles com atividades online, o estudo produzido pela Nic.br (Tic Kids, 2023) ainda mensurou os aparelhos mais usados (computadores ou celulares), se os jovens têm habilidades significativas quanto ao uso das tecnologias, se utilizam de redes sociais e também sobre as atividades que realizam utilizando seus aparelhos eletrônicos. Ainda segundo a empresa (Nic.br), das aproximadas 24 milhões de crianças e adolescentes entre 9 e 17 anos de idade, 87% gostam de ouvir música, 82%, assistir a vídeos, programas, filmes ou séries, 79% enviam mensagens instantâneas e 58% jogam conectados com outros jogadores.

Podemos, portanto, observar com os dados apresentados, que o uso das tecnologias e da internet é muito comum entre os jovens, que é algo cada vez mais crescente e que os jovens gostam de usar das novidades tecnológicas para seus afazeres diários e para se comunicarem com outros entusiastas dos jogos.

Contando com isso e pensando no grande impacto que os jogos tem na vida de milhares de brasileiros, o trabalho apresentado, pretende, verificar e demonstrar que uma vez que os jogos são utilizados por diversas áreas do conhecimento como forma de educação, criação, mediação e cultura, eles também podem ser utilizados como forma de integração de usuários nos ambientes informacionais, e também serem utilizados para a disseminação e incentivo a leitura.

## **1.1 PROBLEMA DE PESQUISA**

A falta de usuários em bibliotecas públicas é algo sério e que nos faz refletir sobre sua existência e motivos para seu funcionamento, já que grande parte de seus usuários são estudantes em busca de pesquisas escolares. “Se uma rede de bibliotecas escolares fosse implantada no Brasil, atraindo para si a responsabilidade do atendimento aos estudantes, o que aconteceria com a biblioteca pública?” foi o questionamento feito por (Almeida Júnior 2003, p. 70-76) em seu artigo, e para a resposta foram redigidas algumas das principais responsabilidades das bibliotecas públicas para com seus usuários. A primeira sendo de função educacional, a segunda cultural, a terceira de lazer ou recreacional e a quarta informacional.

Podemos observar como é fundamental neste sentido, a existência de bibliotecas públicas que atendam as necessidades de toda a população, fornecendo-as à cultura, lazer, recreação, entretenimento, educação e informação. Sendo assim, porque não utilizar dos videogames e outros jogos para proporcionar tudo isso junto para o público potencial, aquele público que normalmente não usaria a biblioteca por motivos de leitura ou estudo, mas poderiam estar ali para o uso de materiais educativos e de entretenimento.

A presente pesquisa, tem como problema a falta da cultura brasileira em frequentar o espaço interno de bibliotecas de forma geral, mas principalmente as públicas já que são feitas exclusivamente para atender toda população, sem que haja nenhum tipo de restrição. E como a implementação de projeto voltado para os mais variados tipos de jogos poderia chamar a atenção do público interessado nesse esporte e como poderiam afetar a frequência com que os mesmos passariam a utilizar os espaços informacionais e posteriormente até adquirirem gosto pela prática da leitura.

## 1.2 JUSTIFICATIVA

No Brasil e no mundo os jogos de forma geral, vem se popularizando cada vez mais, tornando-se parte do nosso cotidiano. No nosso país boa parte da população é adepta aos games. Os jogos de tabuleiros, rpgs e até eletrônicos são usados por diversas áreas, desde a educação, até a filosofia, mas pouco se tem sobre o tema na área da biblioteconomia e da ciência da informação. Sobre o tema, (Serpa, 2014, p.7) diz, “Os videogames vêm tomando espaço no cotidiano das pessoas a décadas e no decorrer dos anos sua dimensão dentro das diversas áreas do conhecimento ampliou de forma significativa, mas no âmbito da biblioteconomia e ciência da informação ainda há poucas pesquisas a respeito desse tema.”

Alguns games exigem que seus jogadores utilizem da leitura e do raciocínio lógico para que consiga ter um bom desempenho dentro do jogo. Neste sentido, tanto a biblioteca quanto o profissional bibliotecário podem auxiliar seus usuários. Sem contar que com um bom incentivo a leitura e a prática de atividades extracurriculares, de caráter social e cultural públicos que normalmente não fariam uso do espaço informacional da biblioteca, passariam a fazer, se familiarizar com esse espaço e posteriormente até repassar o hábito de frequentar bibliotecas para frente, fortalecendo assim uma cultura não muito forte no Brasil.

Os videogames exigem de seus jogadores leitura e reflexão para atingir e superar novos níveis de desafios, muitas vezes o estudo de um novo idioma, característica que se assemelha ao suporte oferecido pelas bibliotecas. Atualmente há jogos eletrônicos que possuem o enredo tão amplo, detalhado e atrativo que diversos romances com histórias baseadas neste enredo já foram publicadas, inclusive no Brasil, fato que poderia aproximar apreciadores de jogos da leitura (Serpa, 2014, p.7).

Outro ponto é que o incentivo à leitura, deve começar cedo, de preferência enquanto ainda criança. A leitura neste contexto vai muito além de sentar em uma mesa e ler um livro infanto-juvenil, ou um quadrinho, mas sim na realização de diversas outras atividades de lazer, tais como, assistir televisão, ouvir música, descansar ou jogar algo em um tempo livre. Pensando nisso, e no papel do bibliotecário para o incentivo a leitura, seria interessante utilizar de aspectos como estes dentro de um ambiente informacional, pois como dito por Serpa:

Perante esta realidade também é competência do bibliotecário trabalhar para oferecer propostas de estímulo à leitura, leitura por prazer, não apenas por obrigação, pois quem aprecia a leitura em suas diversas formas acaba por obter mais conhecimento, tornando-se mais reflexivo, deter o domínio da escrita, conhecer seus direitos e deveres como cidadão, divertir-se, dentre tantos outros benefícios. (Serpa, 2014, p. 7-8).

Outro fator interessante que deve ser levado em consideração são os usuários potenciais de uma instituição, o usuário potencial é aquele que necessitam de informação, para desenvolver suas atividades, mas não é consciente, é aquele que tem direito a tal, mas não a leva em consideração. Segundo (Dias, 2004, p. 7) “Usuários reais são definidos como aqueles que utilizam os serviços, e usuários potenciais como o total de usuários que podem utilizar o serviço de informação”.

No contexto, os usuários potenciais seriam aqueles que dentro da sua realidade, não buscariam informações dentro de bibliotecas, ou fariam uso das mesmas pelo hábito de leitura, mas sim, para utilizar dos outros serviços ofertados pela instituição.

Pensando também no papel do bibliotecário dentro das bibliotecas públicas, é interessante que ele se atente a eventuais modificações que podem acarretar significativas mudanças para as bibliotecas públicas

A passividade; o isolamento; a falta de interesse em promover mudanças; o apego incondicional ao tecnicismo; a defesa de uma pretensa neutralidade e imparcialidade; o enfoque prioritário e exclusivo no livro e na leitura; a idéia de que os problemas são resolvidos dentro apenas de seu pequeno espaço; o discurso que advoga a democratização da informação, mas inteiramente dissociado de uma prática voltada para o atendimento de uma ínfima parcela da população; a falta de uma participação efetiva na vida do país; todos esses pontos resultaram numa biblioteca pública com um perfil tradicional. (Almeida Júnior, 2003, p. 69).

Dentro dessa perspectiva, é visto, que cabem mudanças significativas para melhor atendimento dos usuários, reais e potenciais.

## **1.3 OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GERAL**

Verificar as atividades promovidas pelas bibliotecas públicas da região da cidade de Marília-SP a respeito de jogos visando a prática da leitura e a integração do usuário.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Os objetivos específicos traçados para a realização deste TCC são:

- Investigar a importância do profissional bibliotecário na mediação da leitura em bibliotecas públicas;
- Verificar o que a literatura da CI tem produzido sobre o tema “Jogos e bibliotecas públicas”;
- Identificar se as bibliotecas públicas da região de Marília -SP oferecem jogos para interatividade com o usuário.
- Verificar como as bibliotecas públicas da região de Marília - SP têm usado os jogos
- Checar qual tem sido o impacto desse uso na relação da biblioteca com o público na opinião dos bibliotecários.

## 2 A BIBLIOTECA PÚBLICA

Segundo Almeida Júnior (2003, p. 66), citando autores como Mueller, Nogueira e Serrai, a biblioteca pública surgiu em 1850 na segunda metade do século XIX, nos Estados Unidos e na Inglaterra. Por vários motivos ela foi considerada diferente de todas as outras bibliotecas existentes na época, uma delas foi a de ser mantida integralmente pelo estado, sem a necessidade de uma figura, um dono, ou provedor financeiro, outra característica marcante, foi a função de atender a sociedade como um todo, e não apenas uma porção dela, ou a um público específico.

Ainda segundo o autor, entre pesquisadores influentes no assunto, existe certa contradição a respeito do que motiva a criação desse tipo de bibliotecas, alguns afirmam que foi em decorrência da Revolução industrial como, por exemplo, Madalena Wada, que afirma que a biblioteca se dá através de atividades filantrópicas, não de uma exigência da população:

Os homens da classe dominante viam nas bibliotecas uma forma de atenuar os problemas sociais. Assim, foram impostas ao povo, sem terem sido resultantes de uma demanda popular. O desenvolvimento industrial demandava uma mão-de-obra especializada e a Biblioteca Pública surgiu como meio de aperfeiçoamento dos trabalhadores que já estavam fora do ensino formal (Wada, 1985, p.16).

Já outros autores afirmam que o principal motivo da sua criação se deu pela reivindicação de educação gratuita pela população carente durante a revolução francesa, e para tanto foram abertas bibliotecas que atenderem as demandas de ensino pedagógico.

Assim como há autores como Maria Cecília Diniz Nogueira, que defende que tanto as necessidades da revolução industrial de mão de obra, quanto da francesa de ensino de qualidade foram fatores que em conjunto deram origem às bibliotecas públicas, e que os fatos não devem ser tratados separadamente.

Segundo Milanesi (1983, p. 55), em 1971, as bibliotecas públicas foram praticamente transformadas em bibliotecas escolares, pois nessa época as pesquisas nas escolas passaram a ser obrigatórias, fazendo com que os alunos começassem a utilizar as bibliotecas para realização de seus trabalhos escolares. Com isso, as antigas bibliotecas públicas tiveram que se adaptar a essa nova demanda; o primeiro passo dessa adaptação foi a aquisição de materiais de referência, como as enciclopédias.

Ainda segundo o autor, antes desse período a biblioteca pública tinha a intenção de aprimorar a vida cultural do município e promover a leitura, porém com essa variante, ela passou a ser uma espécie de auxílio para os estudantes de menor poder aquisitivo (Milanesi, 1983). Essa mudança, entretanto, não foi algo negativo já que as unidades informacionais passaram a ser vistas como instituições mais úteis pois havia algo que justificava a sua existência,

Essa transformação alterou a ideia de biblioteca pública e, através de medidas oficiais, deu esse novo papel a ela. Como seria inaudível, na ótica dos administradores, criar bibliotecas escolares e públicas em condições adequadas de funcionamento, pela força das contingências, escolariza-se a pública (Milanesi, 1983, p. 55).

Sobre a biblioteca pública ainda é possível dizer que uma de suas maiores preocupações é a de preservação de seu material, durante toda sua trajetória, mesmo com o surgimento de serviços de referência e atendimento ao usuário, sua maior preocupação sempre foi a de manter seu acervo preservado.

Durante sua história, a biblioteca pública preocupou-se, em essência, com a preservação, esquecendo ou relegando a disseminação. Durante essa sua trajetória, o mais importante era o guardar, o manter, o armazenar, enfim, o preservar. Mesmo com as propostas de atendimento formal ao usuário, com o surgimento do Serviço de Referência, a preservação ainda se manteve como a preocupação maior da biblioteca pública (Almeida Júnior, 2003, p.68).

Porém, pesquisas mais recentes trazem dados interessantes sobre o novo modo de agir das bibliotecas públicas, Vasconcellos Filho (2022), afirma que

Durante muitas décadas, as bibliotecas brasileiras passaram de unidades de conservação e de armazenamento de material bibliográfico a setores de disseminação de informações. Dessa forma, o atual foco é o acesso à informação de uma maneira rápida e precisa visando a satisfação do cliente ou do usuário do sistema (p.70)

Com essa afirmação é possível perceber que as bibliotecas públicas atuais, não se preocupam somente com o armazenamento do material, mas também com a disseminação de informação de qualidade e verdadeira, e também com a satisfação de seus usuários.

Atualmente é possível ver que as unidades informacionais estão se adaptando sempre da melhor maneira, para atender as pessoas que utilizam de seus espaços. As mídias sociais nesse sentido, se fazem extremamente necessárias, já que ela age como uma forma de vitrine que mostra ao público os serviços oferecidos.

A evolução permanente das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) ampliou as possibilidades na comunicação das bibliotecas com seu público. Com o acesso à internet cada vez mais disponível, inclusive em smartphones, a informação se torna onipresente no cotidiano das pessoas. O acesso constante à internet trouxe uma forma de comunicação mais rápida e com maior alcance. As mídias sociais, abrangendo as redes sociais, possuem espaços de divulgação e interação com as pessoas de forma global (Greenhalgh; Álvares, 2022, p.1-2).

Por outro lado, é importante que essas instituições modernizem-se cada vez mais, pois é visível que hoje, as bibliotecas públicas estejam passando por um momento sensível, possivelmente pelo seu maior desafio institucional, pois é a unidade de informação que menos se modernizou aos novos tempos (Calheiros; Do Prado, 2023, p.211)

Segundo Rosa (2022, p.1) as bibliotecas públicas ainda não contam com a visibilidade e reconhecimento da população brasileira nem em suas funções básicas nem com o uso de seu espaço físico. Por isso, a modernização, implementação de novos materiais, tecnologias, jogos e atividades voltadas para o lazer, entretenimento e fomento à leitura é fundamental para que a biblioteca pública se torne um local que as pessoas gostem de estar, que se sintam acolhidas, e divirtam-se lendo.

### 3 O PAPEL DO BIBLIOTECÁRIO COMO MEDIADOR

O profissional bibliotecário assume um papel extremamente importante na eficácia da divulgação das atividades que estão sendo promovidas pela biblioteca, ele deve estar atento às novidades, as formas de se conectar com o público, a como utilizar das mídias sociais a seu favor, como implementação de projetos e muitos outros, ele tem o papel principal de ser o mediador da informação e da leitura.

A mediação da informação, de modo geral, trata-se de transferir a informação para outra pessoa. Segundo Cunha (2003, n.p), “Somos profissionais que lidamos com o bem mais precioso do momento - a informação. Nesse sentido, nosso papel como profissional é fornecer a informação certa, no momento certo, para a pessoa certa”. Dito isso, a informação pode ser variada, de acordo com o público, com o tempo e outros fatores, mas o importante é que o profissional sempre esteja atualizado para que a informação passada pelo mesmo, seja de confiança.

Nesse mesmo sentido, a mediação da leitura fica como de responsabilidade do profissional, uma vez que é através da sua mediação que o público terá acesso a informação segura e leitura de qualidade. Ainda segundo a autora as funções que o papel bibliotecário exerce na sociedade são fundamentais e cada vez mais diversificadas, e dentro dessa diversidade, cabe ao mesmo, observar atentamente as necessidades da sociedade, como cidadania, progresso científico, atendimento eficaz de estudantes, podendo lhe trazer interesse pela leitura desde cedo, agregar no prazer do estudo bem como ter curiosidade para aprender coisas novas, também na empregação de projetos nacionais e na ênfase de agregação de bibliotecas públicas nesses projetos, dentre muitos outros (Cunha, 2003, n.p). Além disso, “a gestão de projetos é uma atividade que, desde a antiguidade, tem sido praticada informalmente, mas que atualmente se tornou uma área de estudo e prática com técnicas e ferramentas específicas”. (Gondim, 2023, p. 15).

Sendo assim, além da importância que o profissional bibliotecário tem na disseminação da informação e da leitura, ele ganha espaço também no gerenciamento das atividades e dos projetos que englobam essa disseminação. Dessa forma, o responsável pela biblioteca é também aquele que vai realizar toda preparação do espaço da biblioteca para receber o público durante as atividades de disseminação, sejam elas através de jogos, brincadeiras lúdicas, ou até mesmo uma contação de histórias.

Visto a importância que o bibliotecário têm em relação a atividades de gerenciamento da biblioteca, de disseminação de informação e de leitura, vemos que sua contribuição para uma sociedade mais interessada em frequentar a biblioteca pública diariamente e conseqüentemente com mais gosto pela leitura é essencial.

## 4 LEITURA E JOGOS

Para uma introdução e breve explicação sobre os jogos, foi escolhido, por ser um clássico que fala sobre os jogos lúdicos o autor Huizinga (2010), que trata muito bem e de forma clara sobre os jogos não competitivos, não apenas como forma de entretenimento lazer e diversão, mas também como parte da nossa vida e do nosso dia a dia.

O jogo de forma lúdica, é o que será tratado neste tópico. O jogo propriamente dito é muito mais antigo do que a própria cultura, mais velho do que se pode imaginar. Desde os primórdios da humanidade os jogos já eram usados, de diferentes formas. O autor (Huizinga, 2010) dá início ao seu livro, ainda no prefácio de “Homo ludens: o jogo como elemento da cultura” com o seguinte segmento:

Seria mais ou menos óbvio, mas também um pouco fácil, considerar "jogo" toda e qualquer atividade humana. Aqueles que preferirem contentar-se com uma conclusão metafísica deste gênero farão melhor não lerem este livro. Não vejo, todavia, razão alguma para abandonar a noção de jogo como um fator distinto e fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo. Já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. (Huizinga, 2010, n.p).

E dá continuidade a seu pensamento utilizando do jogo como tudo aquilo que é realizado no contexto da natureza humana

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. (Huizinga, 2010, p.1).

O autor ainda assemelha a ideia do jogo humano com o jogo, ou a brincadeira realizado pelos próprios animais, dando o exemplo dos bichinhos de estimação, como os cachorros ou gatos, nesse sentido, os animais possuem regras claras a serem seguidas para a realização de suas brincadeiras, como a intensidade com que podem morder seus parceiros, ou como iniciar um ritual de jogos entre si, e assim por diante.

Desde já encontramos aqui um aspecto muito importante: mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe "espírito" ou "vontade"

seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência. (Huizinga, 2010, p. 1).

Podemos entender que com essas referências, o autor quer nos mostrar como tudo o que nós humanos, os animais ou outros seres com vida fazemos é de certa forma um jogo, tudo o que realizamos, as tarefas do dia a dia, tem como base fatores essenciais de um jogo, como as **regras, decisões a serem tomadas, fases, estratégias, objetivos** e outros. Podemos pensar que a nossa vida é um jogo real, tem início, meio e fim, e dentre esses momentos, temos missões a serem cumpridas, estudar, aprender novas coisas, crescer, se especializar, trabalhar, seguir regras de convívio, fazer amigos, comprar uma casa.

## 4.1 TIPOS DE JOGOS

### 4.1.2 JOGOS ELETRÔNICOS

Neste tópico, inicialmente será apresentado um breve histórico sobre os jogos eletroeletrônicos, seu surgimento, seus primeiros consoles e sua grande evolução.

Segundo Puiati (2023), no site consultado, a história do videogame teve início em 1967 nos Estados Unidos, no estado da Califórnia. O primeiro console criado, conhecido como “Brown Box”, foi criado pelo engenheiro alemão Ralph Baer com a ajuda de Bill Harrison, também engenheiro especializado em eletrônica lá nos Estados Unidos, porém a versão que realmente foi comercializada foi o “Magnavox Odyssey”, disponibilizada em 1972. Ainda segundo o autor, o primeiro jogo, antecede esta data, foi criado em 1958, também nos Estados Unidos. Batizado de “tênis para dois”, teve como criador William Higinbotham, e foi a primeira tecnologia patenteada, o que gerou credibilidade na inovação do cientista (Puiati, 2023).

Ainda seguindo a linha de pensamento do autor, pode-se dizer que esses videogames, eram de fato tecnológicos para a época, porém bem básicos pois não contavam com cores nem som, e a maioria dos jogos (que até o momento eram 27), eram focados em esportes ou batalha entre apenas dois jogadores.

Para se ter uma ideia, os jogos vinham com itens físicos como fichas, cartas, dinheiro fictício e coisas do tipo, pois a interface do console servia mais como tabuleiro digital do que qualquer outra coisa. As vendas do Magnavox Odyssey foram interrompidas em 1975 (Puiati, 2023, n.p).

Já no Brasil, graças ao fim da ditadura militar e o crescimento da economia nacional, o videogame chegou no ano de 1977, o primeiro console vendido no país

foi o “TeleJogo”. A história dos jogos ainda conta com uma grande evolução. Segundo o site consultado ela está dividida em nove gerações.

- **Primeira geração (1972 a 1978)** - Nessa geração os jogos ainda eram bem sucintos, não contavam com cores ou som, a maioria dos seus jogos eram no formato “pong” (de bolinhas), e seus principais videogames eram: “Odyssey, Pong, Telstar e Color TV Game.”
- **Segunda geração (1976 a 1984)** - Nesse período a empresa Atari criou seu modelo “2600”, que foi campeão de vendas. A segunda geração foi responsável pela utilização de cartuchos para armazenar seus games, e seus principais videogames eram: “Atari 2600, Fairchild Channel e Milton Bradley Microvision.”
- **Terceira geração (1983 a 1990)** - As empresas asiáticas nessa época ganharam destaque com a geração dos nintendos. nesse período os gráficos tiveram uma melhoria significativa graças à tecnologia “8-bits” e os principais videogames dessa época eram: “NES” e “Master System”
- **Quarta geração (1987 a 1996)** - A quarta geração as empresas Japonesas dominaram o mercado dos games, a tecnologia “8-bits” foi substituída pela “16-bit” e abriu a possibilidade da criação de vários jogos 2D, os videogames dessa época eram: “Mega Drive” o famoso, “Super Nintendo” e “Neo-Geo”
- **Quinta geração (1993 a 1999)** - Já na quinta, os videogames 3D explodiram, isso ocorreu graças a criação da “PlayStation” que conquistou milhares de pessoas. Nessa época, cartuchos foram substituídos por CDs e cartões de memória. E os principais videogames da época eram: “PlayStation”, “Nintendo 64”, “Game Boy Color” e “Sega Saturn”.
- **Sexta geração (1998 a 2004)** - Nessa geração ocorreu o que ficou conhecido como “declínio da Sega” e “criação de títulos exclusivos”, que se diferenciam no mercado. Os principais consoles da época eram: “Dreamcast”, “PlayStation 2”, “Xbox”, “Game Boy Advance” e “Gamecube”.

- **Sétima geração (2004 a 2009)** - Nesses anos foi estabelecido como os melhores do mercado as empresas “Sony e Microsoft”. Os jogos aqui já haviam passado por muitas evoluções e passaram a ser disponibilizados em alta definição (HD) o que possibilitou a criação de games cada vez mais realistas. Os principais videogames são: “Xbox 360”, “PlayStation 3” e “Nintendo Wii”.
- **Oitava geração (2011 a 2019)** - Na oitava geração “mais de 190 milhões de unidades” foram vendidas. Nesse momento a internet passou a ser mais acessível às pessoas, o que abriu as portas para a criação de jogos online e popularizando ainda mais o esporte. Seus principais jogos eram: “PlayStation 4”, “Xbox One” e “Nintendo Wii U”.
- **Nona geração (2019 até hoje)** - E a nona e última geração até o momento, foi o de maior tecnologia, trazendo para seus entusiastas resolução 4K, taxa de 60 quadros por segundo e ray tracing. Seus principais videogames são: “PlayStation 5”, “Xbox Series S/X” e “Nintendo Switch”.

Foram muitos anos até chegarmos a essa tecnologia, mas é graças a esse crescimento, evolução e modernização dos jogos eletrônicos que hoje temos uma variedade incrível de jogos e de jogadores, e um mercado extremamente grande, e sempre em crescimento.

#### 4.1.3 JOGOS LÚDICOS E DE TABULEIRO

Dentre as muitas atividades que desenvolvemos todos os dias, desde a nossa infância, é praticamente impossível apontar alguém que de forma nenhuma tenha utilizado de jogos lúdicos, em suma esse termo tem como definição algo que proporciona prazer e diversão. Ou seja, pensando mais uma vez em Huizinga, podemos entender que jogos lúdicos podem ser tudo aquilo que fazemos no dia a dia, mas que tenha o intuito de entretenimento, diversão e aprecio da criatividade. Pensando dessa forma, pode-se afirmar que a ludicidade engloba muitos tipos de jogos, como brincadeiras educativas, quebra cabeça, amarelinha e até mesmo os RPGs e jogos de tabuleiro podem ser considerados lúdicos.

Segundo Carleto:

Atividades lúdicas pressupõem ação e por esse fato, provocam a cooperação e a articulação de pontos de vista, estimulando a representação e engendrando a operatividade. Há oportunidade para o desenvolvimento da lógica, do relacionamento humano, das responsabilidades coletivas e da criatividade. (Carleto, 2003, p.100).

Já os jogos popularmente conhecidos de tabuleiro, são aqueles que utilizam de uma superfície plana de madeira ou até mesmo papelão que pode ser usada para apoio das peças, como os mais populares conhecidos como “dama” e “xadrez”. Esse estilo de jogo, assim como muitos outros, estimula a criatividade e atenção, geralmente consiste em atividades que o foco é fundamental.

#### **4.1.4 ROLE-PLAYING GAME (RPG)**

Segundo Miossi (2002, p.34) O primeiro RPG criado no mundo foi desenvolvido nos Estados Unidos em 1974 por Gary Gygax e Dave Aeneson, e foi nomeado Dungeons & Dragons (D&D), esse RPG foi baseado no famoso universo de “O hobbit”, “Senhor dos Anéis” e “Silmarillion”, criado por J.R.R Tolkien em 1943.

Depois da criação desse primeiro RPG, e suplementos para o mesmo, várias outras empresas começaram a lançar novos jogos. Segundo (Miossi, 2002, p.34 apud Andrade, 2001) A primeira empresa foi a Norte Americana (TSR), responsável por D&D, logo depois veio a Steve Jackson Games criadora do GURPS (Generic Universal Role Playing System), essa segunda empresa foi a responsável pela ideia de aventuras em qualquer tipo de cenário, de período histórico, real ou ficcional. Já a terceira empresa foi a “FASA”, criadora de Shadowrun, um RPG futurístico do gênero Cyberpunk. E com o passar do tempo o universo só foi crescendo e ficando mais popular.

Já no Brasil, o jogo foi trazido por alunos que faziam intercâmbio nos Estados Unidos. Em 1989, o primeiro jogo a chegar no país foi o D&D, que teve seu livro básico traduzido e publicado em Portugal, chegando ao Brasil devido às casas de livros importados (Miossi, 2002, p.36).

Os Role-playing game (RPG) ou “Jogo de interpretação de papéis” são provavelmente os mais importantes no contexto da leitura. O RPG possibilita que seus jogadores interpretem qualquer personagem, adquiram suas habilidades, atitudes e personalidades. Explicando de outra maneira, jogadores de RPG assumem o papel de outra pessoa ou “coisa”, isso porque dentro de seu universo

vasto existe uma diversidade enorme de classes e categorias de personagens, como guerreiros, magos, bruxos, bardos, assassinos, clérigos, bárbaros, lutadores, dançarinos, dentre muitos outros, “Os humanos são a raça mais comum nos mundos de D&D, mas eles vivem e trabalham ao lado de anões, elfos, halfings, e inúmeras outras espécies fantástica” (Mearls, 2014, p. 17).

Cada classe tem as suas respectivas características, e para que tudo seja interpretado com precisão, seus praticantes devem ler e entender o mínimo para que consiga ir a frente com o game. Para uma melhor compreensão vejamos uma passagem de “D&D Livro do jogador”

Jogar D&D é um exercício de criação colaborativa. Você e seus amigos criam histórias épicas cheias de tensão e tramas memoráveis. Vocês criam piadas bobas que farão vocês rirem anos depois. O dado será cruel com você, mas você irá domá-lo. A criatividade coletiva de vocês irá construir histórias que vocês iram contar de novo e de novo, que vão desde o completo absurdo até coisas lendárias (Mearls, 2014, p.4)

Ainda nesse sentido, é possível visualizar um pequeno quadro contido no livro que nos mostra com mais detalhes as classes, sua descrição, percentual de vida, habilidade e até mesmo armas mais usadas:

Imagem 1 - Classes de personagens de D&amp;D:

CLASSES					
Classe	Descrição	Dado de Vida	Habilidades Primárias	Proficiências em Resistência	Proficiências em Armas e Armaduras
Bárbaro	Um feroz guerreiro de origem primitiva que pode entrar em fúria durante uma batalha	d12	Força	Força & Constituição	Armaduras leves e médias, escudos, armas simples e marciais
Bardo	Um místico inspirador que possui poderes que ecoam a música da criação	d8	Carisma	Destreza & Carisma	Armaduras leves, armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapieiras, espadas curtas
Bruxo	Um portador de magia derivada de barganha com uma entidade planar	d8	Carisma	Sabedoria & Carisma	Armaduras leves, armas simples
Clérigo	Um campeão sacerdotal que empunha magia divina a serviço de um poder maior	d8	Sabedoria	Sabedoria & Carisma	Armaduras leves e médias, escudos, armas simples
Druída	Um sacerdote da Crença Antiga, detentor dos poderes da natureza – luz da lua e crescimento das plantas, fogo e relâmpagos – e capaz de adotar formas animais	d8	Sabedoria	Inteligência & Sabedoria	Armaduras leves e médias (não-metálicas), escudos (não-metálicos), clavas, adagas, dardos, azagaias, maças, bordões, cimitarras, foices, fundas e lanças
Feiticeiro	Um conjurador que possui magia latente advinda de um dom ou linhagem	d6	Carisma	Constituição & Carisma	Adagas, dardos, fundas, bordões, bestas leves
Guerreiro	Um mestre do combate, perito em uma vasta gama de armas e armaduras	d10	Força ou Destreza	Força & Constituição	Todas as armaduras, armas simples e marciais
Ladino	Um trapaceiro que utiliza de furtividade e astúcia para sobrepujar os obstáculos e inimigos	d8	Destreza	Destreza & Inteligência	Armaduras leves, armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapieiras, espadas curtas
Mago	Um usuário de magia escolado, capaz de manipular as estruturas da realidade	d6	Inteligência	Inteligência & Sabedoria	Adagas, dardos, fundas, bastões, bestas leves
Monge	Um mestre das artes marciais, utilizando o poder corporal para atingir a perfeição física e espiritual	d8	Destreza & Sabedoria	Força & Destreza	Armas simples, espadas curtas
Paladino	Um guerreiro divino vinculado a um juramento sagrado	d10	Força & Carisma	Sabedoria & Carisma	Todas as armaduras, escudos, armas simples e marciais
Patrulheiro	Um guerreiro que utiliza de poderio marcial e magia natural para combater ameaças nos limites da civilização	d10	Destreza & Sabedoria	Força & Destreza	Armaduras leves e médias, escudos, armas simples e marciais

Fonte: Mearls, M. D&D Livro do jogador (2014).

É claro que o jogo não retrata apenas cenários fictícios, existem também aqueles que utilizam da “vida real” para criação de personagens e aventuras, isso tudo vai depender do mestre do jogo. O mestre é aquele que cria e conta toda a história e dá as direções para os jogadores cumprirem missões e divertirem-se; Segundo Miozzi:

Em um jogo de RPG, os jogadores interpretam personagens que são os protagonistas da história/ aventura. Esses personagens podem ser de qualquer tipo, contanto que coerentes dentro da ambientação do jogo, que pode ser tanto uma histórica quanto ficcional. Por exemplo: um personagem da renascença, coerentemente, não poderá voar e nem ter uma pistola raio laser (Miozzi, 2002, p.10).

Isso quer dizer que o jogador é livre para ser o que quiser dentro do ambiente do jogo, ele tem total liberdade para inventar o seu próprio protagonista, ser o que o define melhor, e o que mais gosta, desde que conheça as regras e o ambiente do jogo, por isso é tão importante que ele leia e esteja atentos ao universo em que estão inseridos, dito isso, vale complementar que:

Para jogar RPG, são necessárias, no mínimo, duas pessoas, sendo que uma delas irá assumir o papel de mestre. Para quem não conhece o RPG, a função do mestre é a mais difícil de entender, mas é fundamental que seja compreendida. O mestre é o único que precisa ler o livro inteiro, conhecer cada detalhe da ambientação e todo o sistema de regras, porém **os jogadores são incentivados por ele a estarem lendo os livros de RPG para entrarem no clima do jogo** (Miossi, 2002, p.11).

Levando isso em consideração, levar esse jogo para dentro da biblioteca pública, é uma boa estratégia para a atração de público, já que no mínimo são necessárias duas pessoas para jogar (mas geralmente o grupo é bem maior), e além de tudo o incentivo a leitura é muito grande.

## 5 JOGO E LEITURA

### 5.1 O JOGO COMO FORMA DE INCENTIVO À LEITURA

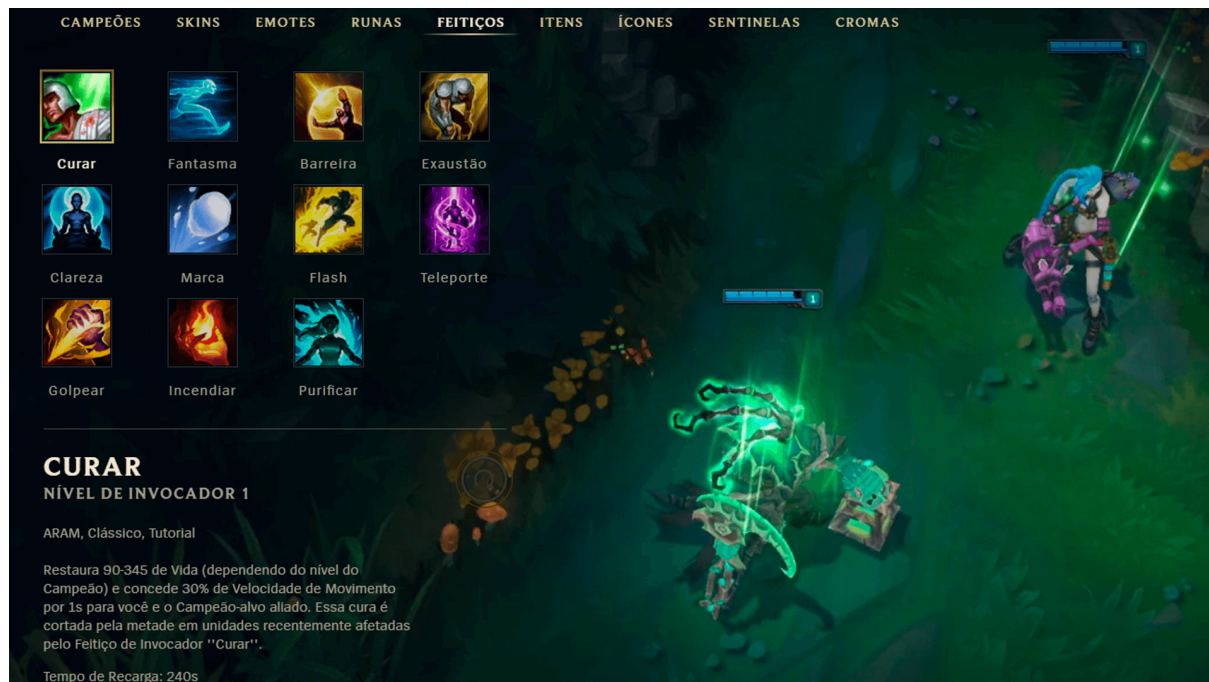
Os jogos são instrumentos que para serem utilizados e efetuados com maior sucesso, é necessário que seu jogador o leia, o decifre e siga regras de execução. Antes de qualquer partida, seja de um jogo eletrônico, de tabuleiro, ou RPG, é necessário se atentar muito bem ao seu conteúdo. A leitura nesse sentido se faz fundamental, já que para que o participante tenha um êxito maior ele precisa ter uma relação melhor com a leitura, sem contar que a leitura pode trazer novos horizontes para com o game.

O game possibilita uma nova relação de leitura e de construção de narrativas. Essa construção é compartilhada com os jogadores/ leitores em um processo de interatividade, podem-se traçar diversos rumos para a história, independentemente de intenções iniciais do autor. Construindo A Variedade De Textos (José, 2019, p.13).

Em alguns livros como no caso de “D&D Livro do jogador” é instruído a partir de um ponto que o leitor tenha conhecimento das regras para seguir em frente com o jogo, “Vá em frente agora. Leia as regras do jogo e as histórias dos mundos, mas sempre se lembre que você é a pessoa que dá vida a elas. Elas não são nada sem a fagulha de vida que você as concede” (Mearls, 2014, p.4)

Um outro exemplo de leitura e jogo é quando um jogador entra em um novo universo digital. Geralmente ele passa antes por um tutorial, local onde o indivíduo vai aprender coisas básicas do seu novo entretenimento, como se movimentar, onde apertar para falar com outros jogadores, como pular, correr, pegar algo, soltar algum poder ou atirar. Como em League of Legends por exemplo, assim que o jogador entra para o universo do game é instruído a ele regras básicas, a seguir podemos ver uma imagem que exemplifica melhor o que foi dito

Imagem 2 - Tutorial de como jogar League of Legends.



Fonte: Como jogar LoL: Tutorial completo [Atualizado – 2020]

Na imagem é possível visualizar alguns feitiços utilizados no jogo, mais especificamente o “curar” e logo abaixo contém uma breve descrição de qual a função da habilidade.

No caso de jogos de tabuleiro, isso também se aplica. Geralmente todos os jogadores devem ler as regras juntos, para que todos fiquem cientes de como o jogo funciona. E em jogos de RPG, a leitura é provavelmente uma das mais importantes. Nesse universo, existem muitas regras, muitos tipos de jogo, muitas espécies de personagens, e isso tudo deve estar muito claro na cabeça de quem está jogando, pois cada movimento seu dentro da brincadeira depende do seu nível de sabedoria sobre seu próprio personagem e o que ele pode fazer. Segundo Miossi:

Em um jogo de RPG, não há ganhadores nem perdedores. O objetivo que um grupo tenta alcançar em conjunto é a diversão. Mas, sem que percebam, estão aprendendo a trabalhar em equipe, a respeitar as diferenças e a desenvolver o hábito da leitura e a escrita. (Miossi, 2002, p.12).

Ainda segundo o autor, pode-se afirmar que o hábito de leitura é desenvolvido pelos jogadores, pois os mesmos devem conhecer muito bem o ambiente da aventura (Miossi, 2002), portanto os jogadores são motivados a lerem textos

grandes para se habituarem e de fato entrarem no universo retratado. Já a escrita é desenvolvida pois além do reconhecimento do espaço do jogo, os entusiastas devem ainda, escreverem a história de seus personagens, suas características e poderes.

Tanto em relação à leitura quanto à escrita, o mestre parece ser um incentivador destas práticas, seja sugerindo leitura aos *players*, seja solicitando textos mais elaborados sobre os personagens que vão participar da aventura, ou simplesmente pelo carisma que exerce no grupo para quem muitas vezes, representa um modelo a ser seguido. (Pavão, 2000, p.187 apud Miossi, 2002, p.12).

Essas breves considerações demonstram a importância de uma boa leitura e organização de ideias para um bom andamento de jogo, para uma boa comunicação entre os jogadores e também na criação de novos rumos e meios de se chegar com êxito ao final das partidas.

## **5.2 A LEITURA E O JOGO NA BIBLIOTECA PÚBLICA**

A leitura é algo extremamente importante, é principalmente através dela que nós somos formados e formamos outras pessoas, é nela que obtemos informações e através da mesma que nos tornamos pessoas críticas e com opiniões. A leitura é algo que deve ser cultivado desde a infância, segundo (Silva, 1981, p.24 apud Miossi, 2022, p.16) “Ler é antes de tudo compreender”. Essa simples frase, diz muito sobre a leitura, e também consegue englobar os jogos dentro do universo da leitura, já que é necessário a leitura e a compreensão antes de uma boa partida.

Segundo a UNESCO (2022), as bibliotecas públicas têm missões a serem cumpridas, dentre elas, algumas se mostram perfeitas para exemplificar a importância que as bibliotecas públicas têm em se preocuparem com a utilização de jogos e objetos de lazer dentro das unidades de informação. As missões aqui apresentadas são:

- Proporcionar oportunidades em prol do desenvolvimento criativo individual e estimular a imaginação, criatividade, curiosidade e empatia;
- Criar e fortalecer hábitos de leitura nas crianças, desde o nascimento até a idade adulta;
- Fornecer serviços às suas comunidades de maneira presencial e remota por meio de tecnologias digitais que permitem acesso a informações, coleções e programas sempre que possível;
- Fomentar o diálogo intercultural e favorecer a diversidade cultural, e;
- Promover a preservação e o acesso a expressões culturais e tradições, à apreciação das artes, ao acesso aberto e conhecimento científico, pesquisas e inovações expostas nas mídias tradicionais ou em digitais ou que venham ser digitalizadas.

Dito isso, podemos observar o quanto as missões que a biblioteca tem, estão conectadas com o tema apresentado. Nesse sentido, todas as delegações apresentadas estão fortemente ligadas com a utilização de objetos de lazer, criatividade, oralidade entre jovens e crianças, leitura e a utilização da informática e das tecnologias, tudo o que pode ser proporcionado através da utilização de jogos nesses locais.

Nesse sentido, o autor Tupy *et al.* (2021, p.50), ainda informa que em sua opinião de pesquisador:

Nesses espaços tanto no Brasil quanto no exterior. Na minha opinião, biblioteca é um espaço onde a vida acontece e, por isso, cada vez mais torna-se necessário uma nova responsabilidade que busque promover reuniões presenciais para dar sentido à informação por ela compartilhada, utilizando as inúmeras possibilidades oferecidas pela tecnologia (Tupy *et al.* 2021, p.50).

Para complementar é possível afirmar que para uma biblioteca ser considerada um local de conhecimento, não basta que ela tenha livros, e os empreste, mas sim sejam um lugar de serviços abrangentes voltados tanto para o conhecimento tácito quanto para o desenvolvimento da inteligência fluida e cristalizada, e é exatamente nesse entrelaçamento que as experiências práticas e os games podem ajudar e serem interessantes para as bibliotecas (Stratilovas *et al.* 2021).

Portanto, para essa revisão de literatura, foram consultadas algumas fontes importantes para a área da CI, tais como:

- Anais do Congresso Brasileiro de Biblioteconomia e Documentação (CBBBD);
- Publicações da Federação Brasileira de Associações de Bibliotecários, Cientistas da Informação e Instituições (FEBAB);
- Base de Dados em Ciência da Informação (BRAPCI) e;
- Google acadêmico.

Com o uso da busca "biblioteca pública" and jogos, foram encontrados alguns materiais, porém a maioria não se adequava a pesquisa, por isso, dentre todos, foram selecionados os 10 artigos que mais se enquadram ao tema proposto neste trabalho.

Depois da busca e uma análise geral, a seguir será dissertado brevemente sobre o que foi encontrado na literatura, os tipos de jogos que estão sendo abordados pelas bibliotecas e com qual proposta os jogos estão sendo aplicados.

### **Tipos de jogos abordados:**

- Dos artigos/ teses localizadas, quatro estão ligados a jogos lúdicos: (Gomes, R.R, *et al.*, 2013; Silva, N. F. N., 2013; Santana, A. P., 2013; Silva, G. P., 2021; e Cafazzi, T. P., 2022);
- Três, utilizam do xadrez: ( Passos, M. P. de., 2013; Cafazzi, T. P., 2022; e Vital, S. M., 2022);
- Três sobre jogos de tabuleiro: (Silva, G. P., 2021; Vital, 2022; e Mello, M. R. G. de, *et al.*, 2022);
- Dois são sobre RPG: (Silva, G. P., 2021; e Antunes, J., *et al*, 2019);
- Dois utilizam jogos de cartas: (Silva, G. P, 2021; e Vital, S. M, 2022);
- Um cita jogos competitivos (Antunes, J, *et al*, 2019);
- Um faz uso dos storytellings: ( Vital, S. M, 2022); e
- Dois desses não fazem especificações sobre qual estilo dos jogos, apenas os citam de forma geral, portanto pode estar englobado mais de uma forma.

### **Proposta de aplicação dos jogos:**

- Cita a presença de jogos, mas não para qual finalidade: (Mello, M. R. G. de, 2022);
- Para Conscientização sobre a preservação da história documental: (Gomes, R.R, *et al.*, 2013);
- Visa o aumento de atendimento na biblioteca: (Silva, M. M. R., 2013);
- Como mediação e ação cultural: (Passos, M. P. de, 2013);
- Para a educação junto com diversão: (Silva, G. P. 2021);
- Medicação da informação e aderência ao gosto pela leitura: (Silva, M. M. R., 2013; Passos, M. P., 2013; Antunes, J., 2019; Cafazzi, T. P., 2022; Pinheiro, I. S., 2022);
- Promoção de eventos para o público nerd e gamer: (Lemonge, C. C. C.);
- Criatividade: (Vital, S. M., 2022);

Com essa breve análise, pode-se observar que a maioria dos trabalhos encontrados utilizam de jogos de tabuleiro, como o xadrez e dos RPGs para promoção de suas atividades, e que em sua maioria, os games foram utilizados como uma forma de entretenimento, aumento do número de usuários e para o fomento à leitura.

Verificou-se ainda durante a pesquisa e seleção dos artigos, que havia muito material disponível que tratava os jogos como uma forma de aprendizagem, para as escolas, na área da educação, matemática, informática, tecnologia, química, até mesmo em bibliotecas escolares e virtuais, e muitos outros; mas pouco se obteve sobre o tema em bibliotecas públicas e com intuito de promoção e mediação da leitura.

## 6 METODOLOGIA

Para a realização deste estudo, inicialmente foi levantado quais as cidades compõem a região de Marília (cidade sede onde a pesquisa está sendo realizada). O site consultado para a obtenção desses dados foi o da ALESP (Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo)<sup>1</sup>. Segundo as informações o município de Marília é a sede da região de governo que engloba também os municípios de **Álvaro de Carvalho, Alvinlândia, Echaporã, Fernão, Gália, Garça, Júlio Mesquita, Lupércio, Marília, Ocaucu, Oriente, Oscar Bressane, Pompéia, Vera Cruz, Santa Lúcia, Tabatinga, Taquaritinga e Trabiju**". Por tanto, essas foram as cidades que compõem o universo da pesquisa.

Em seguida, foi feita uma busca inicial pelas cidades nas quais realmente tivessem uma biblioteca pública. Na mesma ordem na qual as cidades aparecem acima, foram feitas ligações para as instituições, ou em alguns casos nos quais não foram localizados no próprio Google uma biblioteca, as ligações foram realizadas para a Prefeitura da cidade, com o intuito de ter acesso ao número telefônico ou o email das bibliotecas para o envio do questionário.

Em seguida será apresentado um quadro com informações sobre as cidades/municípios pesquisadas, se existe uma biblioteca no local e se foi possível obter contato. A partir do contato com as unidades e o envio do questionário, será feita a análise dos resultados a partir de cada questão e resposta obtida do questionário.

---

<sup>1</sup> <https://www.al.sp.gov.br/>

**Quadro 1 - Relação das cidades/ municípios da região de Marília-SP que possuem ou não uma biblioteca pública.**

Cidades/ Municípios	Possui biblioteca pública	Não possui biblioteca pública	Não foi possível obter contato.
Álvaro de Carvalho	X		
Alvinlândia		X	
Echaporã	X		
Fernão			X
Gália			X
Garça	X		
Júlio Mesquita		X	
Lupércio		X	
Marília	X		
Ocaçu		X	
Oriente	X		
Oscar Bressane		X	
Pompéia	X		
Vera Cruz	X		
Santa Lúcia			X
Tabatinga			X
Taquaritinga	X		
Trabiju			X

Fonte: Elaborado pela autora.

Das 18 cidades que compõem a região de Marília, oito possuem biblioteca, conforme dados fornecidos pelas prefeituras e dados disponibilizados nos sites das próprias bibliotecas.

O questionário utilizado na coleta de dados contou com 11 questões sobre a movimentação diário da biblioteca, se ela possui em seu ambiente alguma forma de atividade lúdica ou jogos para a comunidade, se seus respectivos bibliotecários acreditam que o uso desse material traria benefícios e mais público para a instituição e também se acreditam que com a implementação de atividades iguais ou semelhantes a estas auxiliaria no fomento e gosto pela leitura. Para aqueles que se interessarem, o questionário está disposto logo ao fim do trabalho no “apêndice” de forma integral.

O envio do questionário foi realizado por e-mail aos respondentes. Vale ressaltar que, dentre os respondentes, nem todos eram de fato bibliotecários formados, em alguns casos, a resposta foi concedida pelo responsável pela unidade, sendo esse um funcionário auxiliar da biblioteca. No entanto, não é possível identificar qual o perfil dos respondentes, pois não havia uma pergunta específica sobre isto.

## 7 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

Após a aplicação do questionário foi possível observar na prática a importância da implementação de jogos, atividades lúdicas e de lazer para a comunidade. Dentre as oito bibliotecas que receberam o questionário, seis instituições responderam ao mesmo.

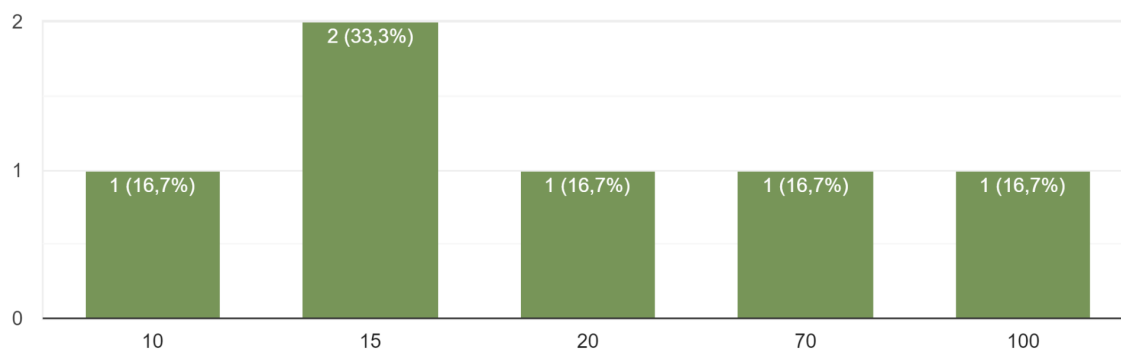
Antes de tudo, é necessário dizer que por mais que as bibliotecas estejam listadas, as respostas das mesmas são anônimas, portanto não serão apontados a seguir qual instituição deu cada resposta, e que a ordem com que as mesmas estão dispostas a seguir, não tem relação alguma com a lista de respondentes citadas acima.

A partir daqui serão tratadas as perguntas e respostas dispostas no instrumento de pesquisa. A **primeira questão** disponível tratava-se da identificação das instituições respondentes.

Já a **segunda questão** está relacionada a quantidade aproximada de usuários que frequentavam a biblioteca diariamente, e as respostas obtidas foram:

2. Quantas pessoas aproximadamente passam pela biblioteca no dia a dia?

6 respostas



Fonte: dados da pesquisa.

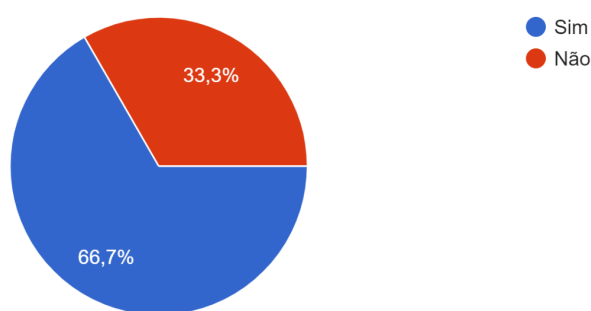
Pelas respostas obtidas é possível observar que o número de usuários que passam pela biblioteca diariamente é variado, e que das seis respondentes, duas contam com uma quantidade próxima de pessoas, e apenas duas contam com um número grande. Vale ressaltar que das duas que mais contam com usuários diariamente são respondentes que afirmaram que em suas bibliotecas existe uma

gama variada de games, que suas programações são variadas, possuem programação de férias e muitas atividades que chamam a atenção das pessoas da comunidade.

A seguir temos a **terceira questão** que diz respeito à utilização de jogos pelas instituições. Essa pergunta tinha como foco principal, entender se as bibliotecas que responderam ao questionário contavam com jogos em seu ambiente informacional, o gráfico criado pelo forms, foi o seguinte:

3. Em sua biblioteca há jogos disponíveis para os usuários?

6 respostas



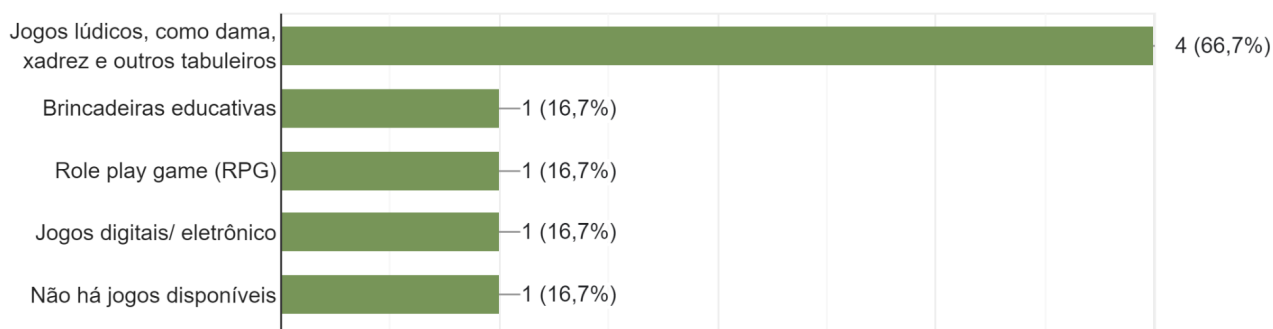
Fonte: dados da pesquisa.

Dentre as seis respostas obtidas através do instrumento de pesquisa, quatro respondentes foram positivas quanto à utilização de jogos dentro da unidade, e apenas dois responderam negativamente, demonstrando que a maioria das bibliotecas que participaram da pesquisa usam jogos em sua instituição.

Já a **quarta questão** trata especificamente sobre quais jogos são utilizados em cada biblioteca participante do estudo:

#### 4. Se sim, poderia indicar, quais?

6 respostas



Fonte: dados da pesquisa.

Aqui é possível observar que todas as opções de resposta disponíveis foram assinaladas, demonstrando que, exceto as duas bibliotecas que responderam que não possuem jogos em sua unidade, todas as demais, contam com pelo menos uma forma de jogo, seja ela digital, em forma de brincadeiras com jogos de tabuleiro ou com RPG.

A **quinta pergunta** questionava os representantes da biblioteca a respeito de períodos em que a biblioteca contava ou não com alguma programação de férias ou diferente do normal, a resposta foi descritiva a respeito do que e como era essa programação, caso a resposta fosse positiva. Dentre as respostas obtidas, três (3) foram negativas, contando apenas como um “Não” como resposta, as que disseram sim para essa questão, descreveram que:

“Sim, além dos encontros de RPG e Boardgames que acontecem uma vez por mês na biblioteca, em alguns momentos de Programação de Férias oferecemos brincadeira lúdicas como Batata quente, Lenço que corra, outras brincadeiras infantis e Imagem e Ação Literário, baseado em algum livro ou autor. Também possuímos uma brinquedoteca, com jogos, brinquedos e atividades voltadas para o público infantil. A maior parte das atividades é realizada pelas bibliotecárias com apoio dos funcionários e estagiários, mas quando possível, pedimos colaboração voluntária de outras pessoas e entidades” (Biblioteca 3);

“Sim, nos meses de janeiro e julho a biblioteca realiza a programação de férias, com oficinas de artes, de confecção de brinquedos com materiais recicláveis, karaokê, pintura de desenhos e brinquedoteca. As atividades via de regra são organizadas e desenvolvidas pela equipe da biblioteca, mas já tivemos participação da comunidade frente a algumas oficinas” (Biblioteca 2);

Uma outra respondente afirmou que estava a pouco tempo na Biblioteca (aproximadamente uma semana), e não tinha conhecimento de antigas atividades

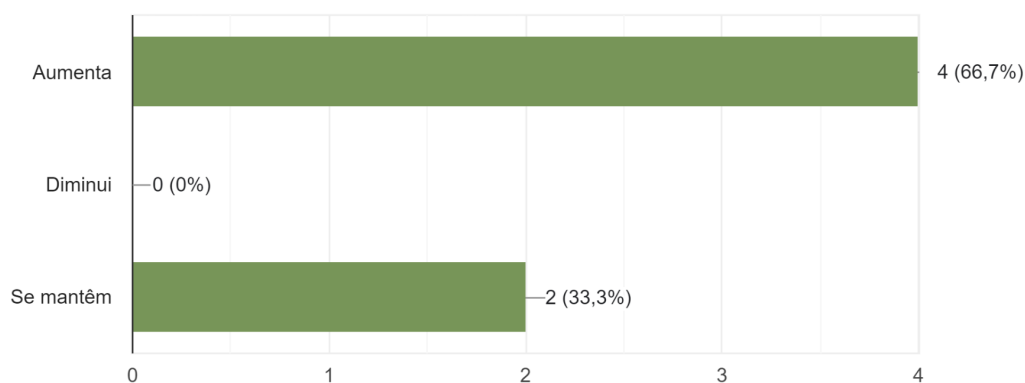
semelhantes, mas que deseja planejar atividades para as férias (Biblioteca 6).

O objetivo dessa pergunta, é entender se a biblioteca que responderam, fazem mudanças nas suas programações e atividades durante um determinado tempo, e se sim, quais são elas. Como resultado, algumas das instituições disseram que mudam suas programações, geralmente em períodos de férias escolares, e essas mudanças contam sim com a utilização de jogos na sua composição.

A **sexta pergunta** complementa a questão anterior, ela tenta entender se durante o período em que as atividades passaram a ser outras, contavam com mais atrações brincadeiras e jogos, a população que frequenta a biblioteca aumenta, se mantém ou diminui:

6. Ainda relacionada a questão anterior, caso a resposta for positiva, durante a realização destas atividades você percebe ou tem registros de que o...enta a biblioteca aumenta, diminui ou se mantém?

6 respostas



Fonte: Questionário aplicado pela autora.

O que foi observado nas respostas, é que na maior parte dos casos o número de pessoas aumenta, em alguns casos se mantém, mas em nenhuma resposta foi constatado que há diminuição no número de usuários.

A **sétima pergunta** é: “Você como bibliotecário, ou responsável pela biblioteca, acredita que com a utilização de jogos e a realização de atividades lúdicas o público se interessaria mais pelas bibliotecas? Por favor, explique sua opinião”.

A partir dessas informações, vemos que dos seis responsáveis pelas bibliotecas participantes, apenas um respondeu de forma negativa ao aumento de usuários quando utilizados os jogos como forma de atração, a negatividade quanto a esse assunto se deu pois o respondente acredita que a utilização de celulares hoje em dia, impede que o usuário se locomova até a biblioteca para realizar suas atividades, ler ou jogar.

Na maioria das vezes, os respondentes aprovaram que se as bibliotecas utilizassem essas atividades o público seria maior, mais receptivo e frequentaria mais a biblioteca pública. Nessa questão as respostas também foram dissertativas: “Acredito que sim. Porque principalmente o público infantil gosta muito de jogos e brincadeiras” (Biblioteca 4). Outra resposta que também leva em consideração o público infantil foi: “Acredito que as crianças gostam de aprender brincando. Por meio dos jogos e atividades lúdicas, usuários que não frequentaram a biblioteca pública podem ter o seu primeiro contato por intermédio dos jogos. Além disso ajuda a desmistificar a imagem da biblioteca como um lugar frequentado apenas por CDFs e pessoas que leem muito... a biblioteca pública é um espaço de todos” (Biblioteca 6)

Das respostas obtidas, também foi possível notar que duas respondentes afirmaram que essas atividades impactam na vida de seus usuários de modo tão positivo que os próprios voltam para saber sobre mais atividades semelhantes, para estudarem e colocarem suas leituras em dia ou até mesmo que passam a se interessar mais pela leitura propriamente dita: “as atividades lúdicas fazem o público se interessar mais pelo ambiente da biblioteca e que muitos usuários participam das atividades e depois retornam para usar o espaço para leitura ou estudo” (Biblioteca 3) e que “acredita que a implantação de jogos na rotina diária da Biblioteca Pública contribui para o aumento da frequência de usuários de um modo geral (de todas as idades) e também para o despertar e interesse pela leitura propriamente dita”. (Biblioteca 5)

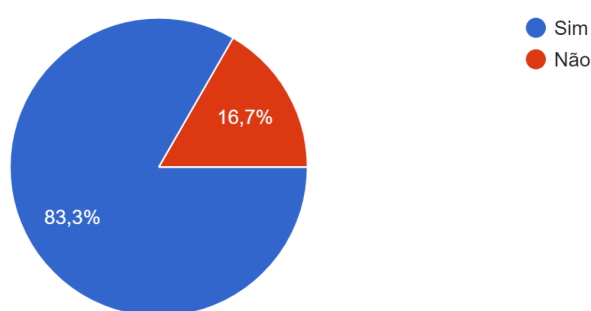
Outra resposta positiva e que complementou tudo dito anteriormente foi: “Em nossa comunidade isso é perceptível, pois já se criou essa cultura por meio da

programação de férias, o que faz com que a frequência de usuários nesse período cresça exponencialmente, sem falar que a própria comunidade costuma procurar a biblioteca para saber sobre a programação”. (Biblioteca 2)

Já a **oitava questão** não tratava do jogo apenas como forma de atração do público, mas também como forma de incentivo a leitura:

8. Você como bibliotecário, ou responsável pela biblioteca, acha que é possível utilizar jogos e atividades lúdicas para fomentar a prática da leitura?

6 respostas



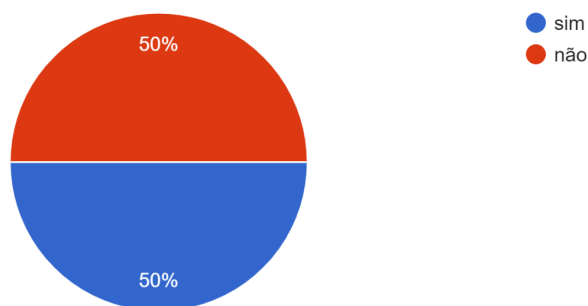
Fonte: Questionário aplicado pela autora

Assim como na resposta anterior, apenas uma pessoa respondeu que não, já as demais todas responderam que acreditam que a utilização dos games ajuda sim no incentivo e fomento a prática da leitura.

A **nona questão** busca verificar se os bibliotecários ou responsável pela biblioteca já utilizaram de atividades lúdicas e jogos para o fomento da leitura:

9. Você já realizou alguma atividade com jogos e atividades lúdicas para fomentar a prática da leitura?

6 respostas



Fonte: dados da pesquisa.

Com as respostas podemos ver que apesar de cinco dos seis respondentes terem dito anteriormente que os jogos e atividades lúdicas auxiliam no fomento à leitura, apenas três deles já fizeram uso desses instrumentos.

A **décima questão** foi feita com o intuito dos bibliotecários e responsáveis dissertarem sobre como as atividades lúdicas foram efetuadas em suas unidades. "Caso tenha desenvolvido atividades lúdicas e utilizado jogos para fomento à leitura, poderia compartilhar conosco como estas atividades foram realizadas?. Como dito anteriormente três respondentes disseram que não haviam realizado esse tipo de atividade, portanto, as três demais respostas foram:

1 -"As oficinas que desenvolvemos durante a programação de férias para o público de 03 a 06 anos sempre está vinculada com alguma obra literária, que antes de cada oficina fazemos a mediação de leitura da obra para as crianças". (Biblioteca 2)

2 -"As atividades sempre são referentes a datas comemorativas como folclore, dia do índio etc e sempre utilizamos músicas, jogos, pintura para que a atividade fique mais interessante".(Biblioteca 4)

3 -“Realizamos um jogo de Imagem e Ação Literário, onde antes do jogo foi apresentada uma palestra sobre a vida e a obra da autora Clarice Lispector. Depois jogamos com os participantes o jogo de mímica e desenho com alguns temas dos livros delas. Foi muito divertido e os participantes adoraram. Ainda não voltamos a repetir por conta da pandemia e a volta das atividades recentemente, com foco em outros temas de oficinas”.(Biblioteca 3)

Dentre as respostas, podemos ver que parte dessas atividades, contam com atividades lúdicas, jogos, brincadeiras e leituras como conjunto.

Já a **décima primeira** e última questão foi “Você teria alguma observação sobre o tema, ou sugestão a fazer para que novos usuários sejam integrados a bibliotecas públicas e obtenham o gosto pela prática da leitura?”. Pergunta na qual teve como respostas dois “Não”, e as demais foram:

1 -“Podemos usar dos jogos e atividades lúdicas para atrair novos frequentadores à biblioteca e instigar esse usuário em potencial a iniciar a leitura com informações dos jogos praticados, usando esse caminho auxiliar no gosto pela leitura”; (Biblioteca 6)

2- “É importante que a biblioteca se aproxime de alguma forma da sua comunidade, ouça o que eles anseiam e com base nisso possa pautar suas atividades”; (Biblioteca 2)

3- “Teríamos que ter políticas para a Biblioteca Pública” (Biblioteca 4)

4- “Além desse tipo de incentivo, acredito que clubes de leitura sejam outra forma de trazer novos leitores para a biblioteca, principalmente clubes que envolvam a leitura de livros que estão em alta e atrelados a alguma atividade lúdica. Por exemplo, quando lemos o livro "O papel de parede amarelo" realizamos uma atividade durante a discussão que consistia em desenhar o quarto do livro como imaginávamos que ele era, e depois desenhar como seria o nosso quarto, se fossemos a personagem do livro. Acho que isso atrai também, juntar leitura do livro com alguma atividade”.(Biblioteca 3)

Como respostas, os profissionais bibliotecários ou auxiliares de biblioteca puderam expressar suas observações sobre o tema e sugestões para aproximar o público da biblioteca e para fomentar o gosto pela leitura. Algumas ideias tiveram a ver com políticas públicas, outras em observar o que o usuário procura, outras de adaptar-se a coisas modernas, atrelar a leitura a algo novo, procurar livros que estão em alta, criar clubes de leitura que unam a leitura a alguma atividade lúdica, como foram descritas nas respostas acima.

Com a análise das respostas podemos destacar que dentre os seis respondentes do questionário cinco concordam com a possibilidade da utilização de jogos para o incentivo a leitura, três estão fazendo algo igual ou semelhante ao conteúdo apresentado, um pensa em fazer algo no futuro, já que até o momento não teve a oportunidade e apenas um discorda dessa abordagem. Assim, podemos verificar que a maioria dos profissionais que responderam ao questionário está procurando interagir dessa forma com os usuários e utilizando os jogos para atração de um novo público e para o fomento e incentivo à leitura, e que na maior parte das vezes, bibliotecas que oferecem jogos e atividades lúdicas para seus usuários passam a ser mais frequentada.

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A revisão da literatura apresentada neste estudo demonstra o grande número de entusiastas dos games pelo Brasil, expondo que o país é um dos que mais possuem jogadores em todo o mundo. Demonstrou também que infelizmente o Brasil não é um país com uma cultura muito grande de bibliotecas públicas.

Durante o texto foi possível observar também breves informações que foram levantadas sobre diferentes tipos de jogos, como jogos lúdicos, tabuleiro, RPG ou jogos eletrônicos, além disso foram levantados trabalhos que abordam a mesma ou temática semelhante ou algo semelhantes, trabalhos esses que demonstraram que a utilização de jogos dentro das bibliotecas públicas estavam em sua maioria relacionados à disseminação e fomento da leitura.

Além disso, o trabalho contou com um tópico sobre a importância do profissional bibliotecário como mediador da leitura, demonstrando o quanto é importante que ele desenvolva atividades diferenciadas, se atualize e dissemine tudo isso para a população para que a mesma esteja a par das novidades da biblioteca pública.

Nesse mesmo sentido, foram levantados dados sobre bibliotecas públicas das cidades/ municípios da região de Marília, locais onde foram aplicados o questionário com a temática do trabalho, com o intuito de levantar dados e demonstrar como se tem sido feito (ou não) o uso dos jogos para chamar atenção do público e fomento à leitura nas bibliotecas da região. No mesmo contexto, podemos ver durante a leitura das respostas dos bibliotecários e responsáveis pelas bibliotecas públicas apresentadas o que os profissionais estão fazendo sobre e para a biblioteca que estão encarregados.

Dentre todas as respostas obtidas e analisadas, foi possível não só observar o quanto o tema é relevante para a área da biblioteca e da ciência da informação, mas também para a comunidade em geral. O ideal de que a comunidade possa utilizar do espaço da biblioteca para diversão e comunicação, a ideia de que os pais poderiam deixar seus filhos em bibliotecas brincando, jogando e ao mesmo tempo aprendendo a ler e pegando gosto pela prática se mostra verdadeira neste trabalho.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA JÚNIOR, O. F. de. Bibliotecas públicas. *In*: ALMEIDA JÚNIOR, O. F. de. **Biblioteca pública: avaliação de serviço**. Londrina: Eduel, 2003. p. 66-76.
- ANTUNES, J.; NASCIMENTO, J. B. D.; BERNARDINO, M. C. R.; QUEIROZ, Z. F.; SILVA, J. L. C. Jogos cooperativos e mediação da leitura: por que não na biblioteca pública?. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte. v. 24, n. 4, p. 3-24, out./dez. 2019. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/126859>. Acesso em: 12 jun. 2023.
- CAFAZZI, T. P. **Mediação da informação em bibliotecas do SisEB: o jogo de xadrez como possibilidade para a apropriação da informação**, 2022. 99 f. Tese (Doutorado) - Curso de Biblioteconomia, Escola de Sociologia e Política da Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo, São Paulo, 2022. Disponível em: <https://repositorio.fespsp.org.br/fesp/bitstream/123456789/106/3/Cafazzi-Thais-Pe%3a7anha-2022.pdf>. Acesso em: 11 jun. 2023.
- CALHEIROS, Amanda Gomes Bezerra; DO PRADO, Marcos Aparecido Rodrigues. Comunidade e biblioteca pública: aproximações sociológicas para se pensar a emergência contemporânea. **Logeion: Filosofia da Informação**, v. 9, n. 2, p. 199-222, 2023.
- CARLETO, E. A. O lúdico como estratégia de aprendizagem. **Revista Olhares e Trilhas**, Uberlândia, v. 4, n. 4, p. 97-104, 2003 Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/olhases trilhas/article/view/3572/2615> Acesso em: 11 jun. 2023.
- COMO jogar LoL: Tutorial completo. *In*: **Esportelandia**, 2023. Disponível em: <https://www.esportelandia.com.br/esports/como-jogar-lol/>. Acesso em: 16 nov. 2023.
- CUNHA, Miriam Vieira. O papel social do bibliotecário. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, n. 15, 2003. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/147/14701504.pdf> Acesso em: 25 set. 2023.
- DIAS, M. M. K; PIRES, D. **Usos e usuários da informação**. São Carlos: Edufscar, 2004. Disponível em: <https://bibliotextos.files.wordpress.com/2012/12/usos-e-usuc3a1rios-da-informac3a7c3a3o.pdf>. Acesso em: 19 maio 2023.
- GOMES, R. R, *et al*. Educar para preservar: o lúdico como estratégia de conscientização no processo de preservação da memória documental. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 25., 2013, Florianópolis. **Anais** [...]. São Paulo: FEBAB, 2013. p. 1-10. Disponível em: <http://repositorio.febab.org.br/items/show/2468>. Acesso em: 12 jun. 2023.

GREENHALGH, Mariana Giubertti Guedes; DE REZENDE ALVARES, Lillian Maria Araujo. As quatro funções da biblioteca pública nas mídias sociais. **Em Questão**, p. 1-27, 2022. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/114108/66214>. Acesso em: 27 set. 2023.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010. 243 p.

IFLA UNESCO. Manifesto da Biblioteca Pública. Tradução FEBAB. Cidade: São Paulo: FEBAB, 2022. Disponível em: <http://repositorio.febab.org.br/items/show/6247>. Acesso em: 11 jun. 2023.

JOSÉ, Sílvia Aparecida, et al. Ler, escrever e jogar. **Revista de Estudos Lúdicos**, n. 1, p. 13-16, 2019. Disponível em: <https://revel.rebel.org.br/index.php/revista/article/view/6/16>. Acesso em: 27 set. 2023.

LEMONGE, C. C. C.; SOUZA, A. M. O Design Thinking nas bibliotecas públicas com foco no público nerd e fãs de cultura pop da cidade de São Paulo. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 1-16, 2022. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/1916>. Acesso em: 12 jun. 2023.

MEARLS, M. **Livro do jogador**. 2014. Disponível em: <https://ordempendragon.files.wordpress.com/2017/04/dd-5e-livro-do-jogador-fund-o-branco-biblioteca-c3a9lfica.pdf>. Acesso em: 16 nov. 2023.

MELLO, M. R. G. de .; ANDRADE, O. C. X. de .; SABBAG, D. M. A. .; ROSA, D. A. D. da . Sociedade disciplinar e sociedade de controle: um olhar a partir da ressignificação de uma biblioteca pública brasileira. **Logeion: filosofia da informação**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2, p. 82-99, 2022. Disponível em: <https://revista.ibict.br/fiinf/article/view/5879>. Acesso em: 12 jun. 2023.

MILANESI, L. A biblioteca pública. In: MILANESI, L. **O que é biblioteca**. São Paulo: Brasiliense, 1983. p. 54-63.

MIOSSI, A, M. **ROLE PLAYING GAMES**: o incentivo à leituras em bibliotecas públicas. 2002. 87 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2002.

MORAES, D. S. **Formação e desenvolvimento de coleções de jogos digitais em mídia digital**. 2018. 95 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: [http://www.unirio.br/cchs/eb/arquivos/tccs-2018-2/TCC\\_Danielle%20Souza%20de%20OMoraes\\_.pdf](http://www.unirio.br/cchs/eb/arquivos/tccs-2018-2/TCC_Danielle%20Souza%20de%20OMoraes_.pdf). Acesso em: 19 maio 2023.

PASSOS, M. P. de. Mediação e Ação Cultural: o jogo de xadrez nas práticas culturais em bibliotecas. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA,

DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 25., 2013, Florianópolis. **Anais** [...]. São Paulo: FEBAB, 2013. 1-10. Disponível em: <http://repositorio.febab.org.br/items/show/2156>. Acesso em: 12 jun. 2023.

PINHEIRO, I. S. **O perfil do leitor da biblioteca pública do município de Itaporanga d'Ajuda-SE**: um estudo descritivo. 2022. 73 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Biblioteconomia) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2022. Disponível em: [https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/16269/2/Isis\\_Santos\\_Pinheiro.pdf](https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/16269/2/Isis_Santos_Pinheiro.pdf). Acesso em: 12 jun. 2023.

PUIATI, J. História do videogame: descubra como os jogos foram criados. **Artcetera**. 2023. Disponível em: <https://artcetera.art/games/historia-do-videogame/#Jogos-mais-famosos-de-videogame-da-história> Acesso em: 30 abr. 2023.

RELATÓRIO Newzoo Gamer Insight: principais percepções sobre os jogadores brasileiros. **Newzoo**, 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/key-insights-into-brazilian-gamers-newzoo-gamer-insights-report> Acesso em: 15 abr. 2023.

SERPA, S. F. **Tem lugar para videogame aí na sua biblioteca?** 2014. 87 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em biblioteconomia) – Faculdade de Biblioteconomia e Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.

SILVA, G. P. Role-playing game na ciência da informação: uma história a ser contada. **Ciência da Informação Express**, [S.l.], v. 2, p. 1-7, abr. 2021. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/220117>. Acesso em: 12 jun. 2023.

STRATILATOVAS, E. Por que usar jogos em bibliotecas?. *in*: SAKUDA, L.O. **Jogo aberto**: games, literatura e bibliotecas. São Paulo: Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Governo do Estado de São Paulo, 2019. p. 55-72.

SILVA, M. M. R.; SANTANA, A. P.; SILVA, N. F. N. Projeto PETI da biblioteca pública municipal do Ipojuca - PE. *in*: CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 25., 2013, Florianópolis. **Anais** [...]. São Paulo: FEBAB, 2013. n.p. Disponível em: <http://repositorio.febab.org.br/items/show/2158>. Acesso em: 12 jun. 2023.

TIC Kids Online Brasil: qualidade da conexão e dos dispositivos afetam a participação de crianças e adolescentes na Internet. **NIC.br**, 2023. Disponível em: <https://nic.br/noticia/releases/tic-kids-online-brasil-qualidade-da-conexao-e-dos-dispositivos-afetam-a-participacao-de-criancas-e-adolescentes-na-internet/>. Acesso em: 19 maio 2023.

TUPY, F. Uma análise sobre possíveis sinergias entre os jogos e as bibliotecas. *in*: SAKUDA, L.O. **Jogo aberto**: games, literatura e bibliotecas. São Paulo: Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Governo do Estado de São Paulo, 2019. p. 45-53.

VASCONCELLOS FILHO, Maurício Chatel. Qual o Futuro das Bibliotecas no Brasil? As bibliotecas Como Organizações Sem Fins Lucrativos. In: FARIAS, Helena Portes Sava de. Educação, saúde e sociedade: investigações, desafios e perspectivas futuras. 12. ed. Rio de Janeiro: Epitaya, 2022. Cap. 3. p. 70-84. Disponível em: <https://portal.epitaya.com.br/index.php/ebooks/article/view/513/394>. Acesso em: 15 set. 2023.

VITAL, S. M. **Espaço maker em bibliotecas**: um ambiente dinâmico e criativo. 2022. 57 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) – Faculdade de Informação e Comunicação da Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2022. Disponível em: [https://www.riu.ufam.edu.br/bitstream/prefix/6538/7/TCC\\_Stefanne%20Martins%20Vital.pdf](https://www.riu.ufam.edu.br/bitstream/prefix/6538/7/TCC_Stefanne%20Martins%20Vital.pdf). Acesso em: 11 jun. 2023.

WADA, M. S. M. **Democratização da cultura nas bibliotecas infanto-juvenis**, 1985. 130 f. Dissertação (Mestrado em Biblioteconomia) – Escola de Biblioteconomia, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 1985. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/BUBD-93RKLG>. Acesso em: 19 maio. 2023.

## APÊNDICE

Questões do questionário aplicado:

- 1- Nome da biblioteca:
- 2- Quantas pessoas aproximadamente passam pela biblioteca no dia a dia?
- 3- Em sua biblioteca há jogos disponíveis para os usuários?
- 4- Se sim, poderia indicar, quais?
- 5- Sua biblioteca possui alguma programação de férias ou outro período em que são oferecidas sessões de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas?  
Caso sua biblioteca ofereça este tipo de atividade, poderia, por favor, descrever quais são essas atividades, como são realizadas e se contam com a participação de outras pessoas da comunidade na realização etc ?
- 6- Ainda relacionada à questão anterior, caso a resposta for positiva, durante a realização destas atividades você percebe ou tem registros de que o número de usuários que frequenta a biblioteca aumenta, diminui ou se mantém?
- 7- Você como bibliotecário, ou responsável pela biblioteca, acredita que com a utilização de jogos e a realização de atividades lúdicas o público se interessaria mais pelas bibliotecas? Por favor, explique sua opinião
- 8- Você como bibliotecário, ou responsável pela biblioteca, acha que é possível utilizar jogos e atividades lúdicas para fomentar a prática da leitura?
- 9- Você já realizou alguma atividade com jogos e atividades lúdicas para fomentar a prática da leitura?
- 10- Caso tenha desenvolvido atividades lúdicas e utilizado jogos para fomento à leitura, poderia compartilhar conosco como estas atividades foram realizadas ?
- 11- Você teria alguma observação sobre o tema, ou sugestão a fazer para que novos usuários sejam integrados a bibliotecas públicas e obtenham o gosto pela prática da leitura?

# A integração do usuário com a biblioteca pública e o fomento a leitura através de jogos.

Você está sendo convidado/a a participar deste estudo que tem como objetivo verificar como tem sido a utilização de jogos em bibliotecas públicas visando a integração do usuário em seu espaço e o fomento da prática da leitura.

Sua participação neste estudo é voluntária e anônima. Assim você não precisará se identificar.

Para colaborar você só precisará responder as questões até o final.

*\* Indica uma pergunta obrigatória*

---

1. Diante do esclarecido, \*

*Marcar apenas uma oval.*

Declaro que recebi as devidas explicações sobre a referida pesquisa e estou ciente de seus objetivos e de que minha participação é voluntária e minha desistência poderá ocorrer em qualquer momento, sem prejuízo algum.

2. 1. Nome da biblioteca: \*

*Marque todas que se aplicam.*

Biblioteca Pública de Álvaro de Carvalho

Biblioteca Pública de Echaporã

Biblioteca Pública de Garça

Biblioteca Pública de Marília

Biblioteca Pública de Oriente

Biblioteca Pública de Pompéia

Biblioteca Pública de Vera Cruz

Biblioteca Pública de Taquaritinga

Outro: \_\_\_\_\_

3. 2. Quantas pessoas aproximadamente passam pela biblioteca no dia a dia? \*

\_\_\_\_\_

4. 3. Em sua biblioteca há jogos disponíveis para os usuários? \*

*Marcar apenas uma oval.*

Sim

Não

5. 4. Se sim, poderia indicar, quais? \*

*Marque todas que se aplicam.*

Jogos lúdicos, como dama, xadrez e outros tabuleiros

Brincadeiras educativas

Role play game (RPG)

Jogos digitais/ eletrônico

Outro: \_\_\_\_\_

6. 5. Sua biblioteca possui alguma programação de férias ou outro período em que são oferecidas sessões de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas? \*

Caso sua biblioteca oferece este tipo de atividade, poderia, por favor, descrever quais são essas atividades, como são realizadas e se contam com a participação de outras pessoas da comunidade na realização etc ?

---

---

---

---

---

7. 6. Ainda relacionada a questão anterior, caso a resposta for positiva, durante a realização destas atividades você percebe ou tem registros de que o número de usuários que frequenta a biblioteca aumenta, diminui ou se mantêm? \*

*Marque todas que se aplicam.*

Aumenta

Diminui

Se mantêm

8. 7. Você como bibliotecário, ou responsável pela biblioteca, acredita que com a utilização de jogos e a realização de atividades lúdicas o público se interessaria mais pelas bibliotecas? Por favor, explique sua opinião. \*

---

---

---

---

---

9. 8. Você como bibliotecário, ou responsável pela biblioteca, acha que é possível utilizar jogos e atividades lúdicas para fomentar a prática da leitura? \*

*Marcar apenas uma oval.*

Sim

Não

10. 9. Você já realizou alguma atividade com jogos e atividades lúdicas para fomentar a prática da leitura? \*

*Marcar apenas uma oval.*

sim

não

11. 10. Caso tenha desenvolvido atividades lúdicas e utilizado jogos para fomento à leitura, poderia compartilhar conosco como estas atividades foram realizadas ? \*

---

---

---

---

---

12. 11. Você teria alguma observação sobre o tema, ou sugestão a fazer para que novos usuários sejam integrados a bibliotecas públicas e obtenham o gosto pela prática da leitura? \*

---

---

---

---

---

Obrigada pela sua participação!

Att. Isadora Moreira De Jesus.



---

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários