

FUNDAÇÃO ESCOLA DE SOCIOLOGIA E POLÍTICA DE SÃO PAULO - FESPSP

Escola de Sociologia e Política

Bacharelado em Biblioteconomia e Ciência da Informação

Thais Peçanha Cafazzi

Mediação da informação em bibliotecas do SisEB: o jogo de xadrez como
possibilidade para a apropriação da informação.

São Paulo

2022

Thais Peçanha Cafazzi

Mediação da informação em bibliotecas do SisEB: o jogo de xadrez como possibilidade para a apropriação da informação.

Monografia apresentada à Escola de Sociologia e Política da Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia e Ciência da Informação, sob orientação do professor Me. Wanderson Scapechi.

São Paulo

2022

Catálogo-na-Publicação – Biblioteca FESPSP

028.8098161

C129m Cafazzi, Thais Peçanha.

Mediação da informação em bibliotecas do SisEB : o jogo de xadrez como possibilidade para a apropriação da informação / Thais Peçanha Cafazzi. – 2022.

106 p. : il. ; 30 cm.

Orientador: Prof. Me. Wanderson Scapechi.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Biblioteconomia e Ciência da Informação) – Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo.

Bibliografia: p. 80-90.

1. Jogo de xadrez. 2. Mediação da informação. 3. Apropriação da informação. 4. Suporte de informação lúdico. 5. Sistema Estadual de Bibliotecas Públicas de São Paulo (SisEB). I. Scapechi, Wanderson. II. Título.

CDD 23.

Outras fontes de recreação e autodesenvolvimento: São Paulo 028.8098161

Xadrez: jogos internos de habilidade: estudo e ensino 794.1078

Elaborada por Éderson Ferreira Crispim CRB-8/9724

Thais Peçanha Cafazzi

Mediação da informação em bibliotecas do SisEB: o jogo de xadrez como possibilidade para a apropriação da informação.

Monografia apresentada à Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia e Ciência da Informação, sob orientação do professor Me. Wanderson Scapechi.

Data da aprovação:

/ /

Banca Examinadora ou Parecerista(s):

Profa. Ma. Adriana Maria de Souza, Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo

Prof. Me. José Mário de Oliveira Mendes, Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo

Esta pesquisa é dedicada ao D.r Marcos Paulo de Passos, cujos trabalhos voltados para a mediação da informação a partir do jogo de xadrez, foram minha grande inspiração, trazendo a percepção de que a leitura pode ocorrer para além das palavras.

AGRADECIMENTOS

Ao professor Wanderson Scapechi, por ter desempenhado o papel de orientar meu trabalho com entusiasmo, amabilidade, paciência e amizade, guiando meus passos.

Aos professores José Mário de Oliveira Mendes e Adriana Maria de Souza, que aceitaram gentilmente compor a banca examinadora do meu trabalho, fazendo pontuações de extrema relevância que contribuíram diretamente para o desenvolvimento da pesquisa. Ambos sempre muito amáveis e solícitos.

À professora Ângela Halen Claro Franco, por ter auxiliado desde o projeto de pesquisa com a parte estrutural e conceitual da pesquisa.

À Aline Monteiro que, com toda a paciência e competência, me auxiliou no “marketing” da minha pesquisa.

À todas e todos que conheci no meio enxadrístico durante a jornada deste trabalho e que mesmo sem me conhecer de fato, de forma gentil e solicitamente me ajudaram com a disseminação do questionário que compõe esta pesquisa. Faço um agradecimento fervoroso ao Raffael e seu canal no YouTube voltado para o universo enxadrístico – Raffael Chess. Se não fosse por seu acolhimento, amabilidade e divulgação em relação ao meu questionário, eu não teria alcançado uma amostra tão voluntariosa como alcancei.

À minha avó e meu tio, que me presentearam com a máquina na qual desenvolvi toda a minha pesquisa e agora digito este agradecimento.

Aos meus pais, por serem pacientes com a minha ausência e me apoiarem da forma como lhes é possível.

À Vivian e ao Marcelo, por dedicarem tempo e paciência a me ajudarem com oabstract.

Por fim, agradeço à Tatiana Sambinelli por todo o suporte técnico e emocional com este trabalho, por ter me apresentado o xadrez e por, em primeiro lugar, ter-me trazido para a Biblioteconomia em 2020, área da qual tenho imenso orgulho e amor.

Tínhamos um suporte lúdico que provocava uma inscrição em si e, outra, paralela (criações, anotações); um suporte lúdico cujos signos reconhecidos e convencionados dentro de um limite e um espaço, articulam-se e constituem uma linguagem; suporte lúdico que encerra uma leitura de antecipação dos códigos a partir do posicionamento das peças no tabuleiro, que em sua totalidade e harmonia mutável, a cada ponto, indica ou aponta diversas possibilidades, suscita um raciocínio, uma elucubração, uma fruição; um suporte lúdico de amplo lastro de mobilidade até que sua composição se defina, portanto, passível de ambiguidades: apropriação e assimilação, desejo, permanência, abandono e retorno (PASSOS, 2015, não paginado).

RESUMO

CAFAZZI, Thais Peçanha. **Mediação da informação em bibliotecas do SisEB: o jogo de xadrez como possibilidade para a apropriação da informação.** 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia e Ciência da Informação) – Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo, São Paulo, 2022.

Considerando ampliar a reflexão acerca das formas variadas de atuação do profissional bibliotecário e dos suportes de informação que este pode usar no processo de mediação da informação para além dos livros, contribuindo, dessa forma, para a literatura das áreas da Biblioteconomia e Ciência da Informação, pretende-se identificar se o suporte de caráter lúdico representado pelo jogo de xadrez, pode contribuir para a apropriação da informação no contexto das práticas da mediação da informação desenvolvidas em bibliotecas do Sistema Estadual de Bibliotecas Públicas de São Paulo. Objetiva-se caracterizar o jogo de xadrez como suporte de informação lúdico; mapear seu uso em atividades de mediação da informação nas Bibliotecas Públicas Estaduais de São Paulo; além de identificar e discutir acerca da apropriação da informação no contexto da mediação da informação. Para tanto, procede-se ao levantamento bibliográfico em bases de dados das áreas de Biblioteconomia, Ciência da Informação e Infoeducação, configurando esta pesquisa como exploratória. Para a coleta de dados, análise e compreensão no que concerne o processo de apropriação da informação por parte dos participantes das oficinas/atividades enxadrísticas realizadas por bibliotecas do Sistema Estadual de Bibliotecas Públicas de São Paulo, realizou-se uma pesquisa de campo para interrogar, por meio de um questionário, uma amostra desses participantes, independentemente do nível de jogo, gênero ou idade. Desse modo, observa-se que $\approx 93,33\%$ dos indivíduos consideram sua participação nas atividades enxadrísticas uma experiência de aprendizado, por permitir que se apropriassem de técnicas, teorias e da própria prática do xadrez, além do desenvolvimento de habilidades interpessoais. No entanto, a maioria dessas atividades é mediada por profissionais do xadrez e não por bibliotecários. Além do jogo possibilitar ao praticante fazer relação com outros saberes, a mediação por meio desse suporte os incentivou a procurar mais conhecimentos sobre o xadrez e, em alguns casos, continuar frequentando as atividades enxadrísticas nas bibliotecas do referido Sistema. As informações coletadas foram analisadas de forma qualitativa,

quantitativa e, posteriormente, em conjunto com os materiais bibliográficos sistematizados, o que nos permite inferir que, ao ser utilizado como suporte de informação lúdico nas práticas de mediação da informação, o jogo de xadrez, a partir de uma linguagem específica e própria, que necessita da leitura e interpretação, possibilita a apropriação da informação por parte dos seus praticantes. Além disso, percebe-se a necessidade de o profissional bibliotecário atuar como protagonista nas práticas da mediação da informação, dado a sua importância para o seu fazer biblioteconômico, se apropriando de vários suportes e linguagens para tanto.

Palavras-chave: Jogo de xadrez; Mediação da informação; Apropriação da informação; Suporte de informação lúdico; Sistema Estadual de Bibliotecas Públicas de São Paulo (SisEB).

ABSTRACT

Considering ways of amplifying the understanding about the different approaches of the librarian profession and all the available resources for their use during the process of mediation of information beyond books, and also with the intention of contributing to the literacy of the studies in Librarianship and Information Science, this paper aims at identifying whether the playful character of chess is a factor that can contribute with the appropriation of information, considering the approach of mediation of information that is practiced at the State System of Public Libraries of São Paulo. The goal is to study the role of the chess game as a ludic support of information; to map its use in activities of mediation of information in the State System of Public Libraries of São Paulo; also to identify and reflect over the appropriation of information within the context of the mediation of information. Following this purpose, a bibliographic survey was carried out using the data basis of the studies in Librarianship, Information Science and Info-education, an exploratory survey. To capture, collect, analyse and comprehend the process of appropriation of the information from the participants of the workshops / chess activities applied by the State System of Public Libraries of São Paulo, a field research was performed, aimed at interrogating via questionnaire a sample of those participants, regardless of their level of knowledge in chess, gender or age. Following this process, it is possible to conclude that the most part of those subjects consider their chess activities an experience of learning in the ways that they acquire techniques, theories, the practice of chess itself, in addition to the development of interpersonal skills. However, instead of librarians, professional chess players mediate most of these activities. The chess game enables the player to expand their knowledge, and the role of chess in this mediation of information has encouraged them to achieve higher knowledge about chess and, for some of them, to keep attending chess activities at the State System of Public Libraries of São Paulo. The information gathered were analyzed using a qualitative and quantitative methodology, and then, together with the systematized bibliographic materials, allow us to infer that, when used as a ludic means of information within the practice of mediation of information, the chess game, from its own language, that requires interpretation and technical understanding, allows the players better ways for the

appropriation of information. Another conclusion is that it is necessary to have a librarian professional to be the guide of these practices of mediating of information, giving their importance to the librarianship role, using the necessary support and language todo so.

Keywords: Chess Game; mediation of information; appropriation of information; support of ludic information; State System of Public Libraries of São Paulo (SisEB).

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Disciplinas que podem se relacionar com o xadrez.....	23
Quadro 2 – Símbolos enxadrísticos.....	31
Quadro 3 – Bibliotecas externas ao município de São Paulo.....	59

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Localização das peças no tabuleiro.....	26
Figura 2 – As peças e seus movimentos. Representação simbólica das peças.....	27
Figura 3 – Coordenadas enxadrísticas.....	30
Figura 4 – Peças brancas se movimentam: 1. e4 2. Cc3.....	30

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Idade dos respondentes	50
Gráfico 1.1 - Faixa etária.....	51
Gráfico 2 - Gênero	52
Gráfico 3 - Relação com o jogo de xadrez	55
Gráfico 4 - Participação em oficinas/atividades enxadrísticas	56
Gráfico 5 - Bibliotecas do SisEB com atividades enxadrísticas	58
Gráfico 6 - Frequência de participação nas oficinas/atividades enxadrísticas	60
Gráfico 6.1 - Frequência mensurável.....	61
Gráfico 7.1 - Matemática.....	62
Gráfico 7.2 - Raciocínio lógico	62
Gráfico 7.3 - Estratégia	63
Gráfico 7.4 - História	64
Gráfico 7.5 - Geografia.....	64
Gráfico 7.6 - Artes.....	65
Gráfico 8 - Outras disciplinas/áreas do conhecimento	66
Gráfico 9 - Busca por mais conhecimentos sobre o jogo de xadrez	68
Gráfico 10 - Justifique a sua resposta anterior.....	69
Gráfico 11 - Meios para a busca de conhecimento.....	70
Gráfico 12 - Experiência de aprendizado	71
Gráfico 13 - Como foi a sua experiência?.....	73

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ADX	Associação para o Desenvolvimento do Xadrez
BDTD	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
BSP	Biblioteca de São Paulo
BVL	Biblioteca Villa-Lobos
BRAPCI	Base de Dados Referencial de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação
CAPES	Portal de Periódicos Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CM	Candidato a Mestre
CEU	Centro Educacional Unificado
ENANCIB	Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação
FEBAB	Federação Brasileira de Associações de Bibliotecários, Cientistas da Informação e Instituições
FIDE	<i>Internacional Chess Federation</i> / Federação Internacional de Xadrez
GM	Grande Mestre
MDB-PB	Movimento Democrático do Brasil – Paraíba
MEC	Ministério da Educação
MF	Mestre FIDE
MI	Mestre Internacional
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura
PL	Projeto de Lei

SciELO	<i>Scientific Electronic Library Online</i>
SisEB	Sistema Estadual de Bibliotecas Públicas de São Paulo
SME	Secretaria Municipal de Educação
SP Leituras	Associação Paulista de Bibliotecas e Leitura
UBL	Unidade de Bibliotecas e Leitura
UDBL	Unidade de Difusão Cultural, Bibliotecas e Leitura

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 OBJETIVO	16
2.1 Objetivo geral	16
2.2 Objetivos específicos.....	16
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	17
4 O JOGO DE XADREZ COMO SUPORTE DE INFORMAÇÃO LÚDICO	21
4.1 Breve história do jogo de xadrez	21
4.2 Estrutura e caracterização do jogo de xadrez como suporte de informação	24
4.3 Estrutura e caracterização do jogo de xadrez como suporte de informação de caráter lúdico.....	33
5 A PRÁTICA DA MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO E O USO DE SUPORTES INFORMACIONAIS: UMA PERSPECTIVA ENXADRÍSTICA	36
6 A APROPRIAÇÃO DA INFORMAÇÃO NO CONTEXTO DA MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO.....	42
7 BIBLIOTECAS DO SisEB: AMBIENTES VOLTADOS PARA A MEDIAÇÃO E PALCO PARA AS ATIVIDADES ENXADRÍSTICAS.....	48
8 ANÁLISE DE DADOS: A BUSCA POR RESPOSTAS PARA O PROBLEMA DE PESQUISA.....	50
8.1 Compreendendo os resultados.....	50
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS: XEQUE OU XEQUE-MATE?	76
REFERÊNCIAS.....	80
APÊNDICE A – Questionário semiestruturado	91

1 INTRODUÇÃO

A mediação da informação é o processo no qual o usuário se apropria da informação, alterando e transformando o seu conhecimento prévio, relacionando-se, dessa forma, com o mundo. Essa atividade é inerente ao exercício profissional do bibliotecário, e possui como cerne, a disseminação de saberes e construção de sentidos por meio do seu caráter plural, de diversos suportes, de dispositivos informacionais que, segundo Pieruccini (2007), podem ser considerados nas dimensões material, como as bibliotecas, e simbólica, como a apropriação da informação.

A partir desse contexto informacional, o objeto lúdico representado pelo jogo de xadrez, e que, portanto, está inserido em uma “[...] categoria biológica, social, cultural e histórica” (PASSOS; PIERUCCINI, 2016, p. 93), é inserido nesta pesquisa. O intuito é de fomentar a reflexão e a ação de repensar as práticas profissionais vigentes do bibliotecário, além de evidenciar novas possibilidades e outras linguagens para a prática da mediação nas bibliotecas (ALMEIDA JÚNIOR, 2009) por meio de um objeto lúdico que se constitui a partir de uma linguagem própria, específica e simbólica, como o jogo de xadrez.

Levando-se em conta que a mediação da informação possibilita que o sujeito componha o mundo, além de compartilhar seus conhecimentos, inteligência e suas percepções (SANTOS, 2017), e que para isso há várias técnicas e suportes que podem ser usados, a autoeducação do profissional bibliotecário, em relação à linguagem das mídias não escritas, é emergencial. Segundo Almeida Júnior (2007), tal educação o torna um profissional versátil para a mediação da informação.

Ainda sobre a importância da mediação da informação, Almeida Júnior (2004) afirma que para além da informação, o bibliotecário deve se preocupar em intermediá-la, fazendo da mediação o seu fazer bibliotecário, seu objetivo e conduta visando a ação e transformação social. Silva (2015, p. 103) reflete sobre o protagonismo da mediação da informação no domínio da Ciência da Informação ao dizer que ela espelha “uma fundamentação social mais consistente de investigação e prática social envidada pelo profissional da informação.” Acima de tudo, a mediação da informação permite aos indivíduos envolvidos no processo se relacionar com o outro, com

suportes materiais e consigo mesmo, apropriando-se da informação e gerando o movimento de construção de sentidos que é possível se fazer a partir disso (PIERUCCINI, 2007).

A biblioteca pública, enquanto espaço informacional, equipamento cultural de produção de sentidos, troca de saberes e, portanto, de aprendizagem (COSTA; PINHEIRO; COSTA, 2009), se torna um grande centro de mediação da informação. Segundo Pieruccini (2007), essa mediação permite a apropriação da informação, que não é considerada por um ato natural ou mecânico, mas que implica relações com o universo simbólico e, portanto, envolve aprendizagens complexas e variadas ao produzir significados e criar um movimento de construção de conhecimentos.

Por definição, a biblioteca pública é o lugar da mediação cultural, onde realiza-se a dialética dos aspectos coletivos e representações particulares (LAMIZET, 1998 *apud* RASTELI; CALDAS, 2017, p.155), ao permitir que as atividades de mediação ocorram para além do comumente usado, como a leitura de textos e de livros, por exemplo, mas com base na interrelação com outras linguagens também (ALMEIDA JÚNIOR, 2007).

Conforme apontado por Almeida e Lima (2016, p. 61), “a relação cultura e biblioteca pode ser expressa na compreensão dessa instituição enquanto propiciadora do desenvolvimento cultural humano, enquanto um equipamento cultural [...]”. Portanto, considera-se importante mencionar a perspectiva da mediação cultural para a reflexão proposta. Afinal, segundo o conceito antropológico de cultura compreendido por Laraia (2003, p.38), “o homem é um ser predominantemente cultural [...] pois todos os seus atos dependem inteiramente de um processo de aprendizado”.

Sendo as perspectivas culturais próprias e naturais aos contextos informacionais e a biblioteca um espaço social de cultura (GOMES, 2014), o conceito de mediação cultural está, portanto, interligado ao de mediação da informação, pois “a mediação é categoria intrínseca a qualquer processo cultural” (PERROTTI; PIERUCCINI, 2014, p. 3). Apesar desses pontos, o conceito de mediação da informação será evidenciado e desenvolvido de maneira autônoma no decorrer do trabalho a partir da linha teórica do Almeida Júnior (2009).

A prática do jogo de xadrez já virou objeto de projetos de escolas, apesar de ainda não incluso formalmente na grade curricular (FADEL; MATA, 2008), de

bibliotecas e de governos, sendo usada como ferramenta pedagógica, de mediação cultural e de inclusão social. Entre elas, pode-se citar o projeto inclusivo destinado às crianças com deficiência: “Xadrez para Todos” (ADX, 2021). Há um projeto de lei (PL 2993/2021) aguardando aprovação do Senado, de autoria da senadora Nilda Gondim (MDB-PB), que acrescenta a obrigatoriedade do ensino de xadrez à Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), sendo aplicável às escolas públicas e privadas, com intuito de melhorar o desempenho acadêmico dos alunos dos ensinos fundamental e médio. No portal do Ministério da Educação (MEC) há diversas reportagens sobre como o jogo auxilia alunos no aprendizado escolar, desenvolvendo o raciocínio e ampliando a concentração destes.

Na intersecção entre as temáticas abordadas nos parágrafos supracitados, se encontram os trabalhos e registros desenvolvidos por Passos (2013; 2014 e 2015), baseados em sua experiência como mediador em uma oficina cultural na biblioteca do Centro Educacional Unificado (CEU) Três Pontes, que por meio da aplicação de atividades enxadrísticas, suscitaram importantes ponderações relacionadas as possibilidades de atuação do profissional bibliotecário, uma vez que utilizou o jogo de xadrez em um processo de mediação da informação a partir de um contexto informacional e educativo (PASSOS, 2015).

Nesse sentido, a pesquisa objetiva contribuir para a literatura das áreas da Biblioteconomia e da Ciência da Informação que abarcam estudos sobre suportes informacionais cujo a linguagem é pensada para além das mídias escritas – em específico, o jogo de xadrez - e que são utilizados nos processos de mediação da informação nas bibliotecas, uma vez que foram recuperadas poucas produções científicas cujo o enfoque seja a mediação da informação e a apropriação da informação possibilitadas por meio desse suporte lúdico ou mesmo outros suportes informacionais que utilizam diferentes linguagens que não necessariamente a escrita.

Apesar dos conceitos mediação da informação e apropriação da informação serem encontradas de forma ampla nas bases de dados supracitadas, foram encontrados, nessas mesmas bases, apenas os trabalhos publicados por Passos (2013; 2015), no qual o jogo de xadrez é relacionado com a mediação cultural, como forma de apropriação da informação em bibliotecas, além de seus relatos de experiências registrados no site *Infohome* (2014). Almeja-se também contribuir para a

reflexão e discussão que há dentro da área da Ciência da Informação sobre o conceito de mediação da informação.

O jogo de xadrez é comumente relacionado como uma importante ferramenta pedagógica auxiliar principalmente na educação matemática, possuindo diversos trabalhos publicados nesse sentido, mas pouco comentado como prática cultural em bibliotecas. Portanto, espera-se com esta pesquisa, ampliar a reflexão acerca das formas variadas de atuação do profissional bibliotecário, bem como ampliar o entendimento do que é leitura e suportes informacionais, de maneira a contribuir para outras perspectivas investigativas na área do conhecimento da Ciência da Informação e da Biblioteconomia, auxiliando em possíveis pesquisas de bibliotecários, infoeducadores - devido ao contexto lúdico e informacional em que esta pesquisa se insere.

Fundamentado no exposto acima e situado na intersecção das áreas do conhecimento da Biblioteconomia, Ciência da Informação, além da área de estudo que compreende as relações entre Informação e Educação, entre apropriação simbólica da informação e dispositivos informacionais/culturais - a Infoeducação -, a presente pesquisa pretende responder ao seguinte enunciado: Como o jogo de xadrez utilizado em processos de mediação da informação nas bibliotecas pertencentes ao Sistema Estadual de Bibliotecas Públicas de São Paulo (SisEB) contribui para a apropriação da informação pelos usuários?

Para que a proposição seja elucidada, buscou-se na literatura transdisciplinar das áreas supracitadas, os seguintes referenciais teóricos: Pieruccini (2007; 2007; 2016), que trabalha a relação entre a busca informacional e dispositivos de informação que possibilitam o processo da mediação em contextos educacionais, contribuindo conjuntamente com Perrotti (2014) para a compreensão da mediação cultural, dos suportes informacionais e sua relação com os indivíduos. Gomes (2014; 2014), que desenvolve a dimensão dialógica da mediação da informação apontando o suporte de informação como um dos agentes desse processo, além de evidenciar o papel da apropriação cultural nos espaços sociais de cultura – as bibliotecas. Nesse sentido, Freire (1983; 1987; 2017) também contribui a partir da relevância que dedica ao diálogo na ação da mediação e na apropriação da informação. Almeida Júnior (2004; 2007; 2009; 2020; 2021), que fornece material sobre a mediação da informação em suas múltiplas linguagens e trazendo importantes contribuições sobre a apropriação

da informação no processo. Nessa perspectiva, Guaraldo (2014) e em conjunto com Almeida Júnior (2020), abordam o conceito de apropriação da informação, bem como a discutem enquanto objeto de estudo da Ciência da Informação. Souza; Depresbiteris e Machado (2004), além de Garay González e Mello (2014), abordam a teoria histórico-cultural de Vigotsky, no qual destaca-se o desenvolvimento infantil a partir da mediação, além da importância da linguagem e dos jogos para ambos os processos.

Em relação ao fator lúdico e ao jogo de xadrez, buscou-se em Huizinga (2000), que constrói o conceito de ludicidade, discutindo e caracterizando o jogo como fenômeno cultural, incluindo o xadrez, enquanto Lasker (1962; 1999), Silva (2012) e Hélio Neto (2017), além da dimensão lúdica do xadrez, caracterizam o jogo e fornecem elementos históricos, contextualizando seu surgimento e desenvolvimento ao longo dos anos. Além de Passos (2011; 2013; 2014; 2015; 2016), que reconhece o jogo de xadrez como suporte informacional de caráter lúdico e instrumento para prática da mediação informacional a partir da relação desta com os dispositivos informacionais como as bibliotecas, além de fornecer relatos de experiência pessoal e profissional explicitando esse processo.

Em consonância com o referencial teórico, foram adotados procedimentos metodológicos que pudessem responder ao problema de pesquisa aqui apresentado. Em relação ao conjunto de técnicas, métodos e procedimentos adotados para o desenvolvimento da pesquisa, a seção 3 fornece os detalhes necessários.

A seção a seguir descreve tanto o objetivo geral quanto os específicos deste trabalho, para posteriormente serem apresentados os procedimentos metodológicos. A seção 4 realiza a estruturação e caracterização do jogo de xadrez como suporte de informação lúdico de maneira a identificar quais informações podem ser produzidas a partir dele, bem como apresenta um breve histórico sobre o jogo em questão. Ao caracterizar o jogo de xadrez como suporte de informação, este é abordado como possibilidade de suporte a ser utilizado no processo de mediação da informação, cujo conceito é elaborado na seção 5. A apropriação da informação no contexto da mediação da informação é abordada na seção 6. Por último, a análise dos resultados obtidos por meio do levantamento de campo realizado com os participantes das oficinas de xadrez é realizada na seção 7.

2 OBJETIVO

Para que os resultados almejados sejam atingidos, propôs-se um objetivo geral para nortear os objetivos específicos.

2.1 Objetivo geral

Identificar como o suporte lúdico, representado pelo jogo de xadrez, pode contribuir para a apropriação da informação no contexto das práticas da mediação da informação desenvolvidos em unidades do SisEB.

2.2 Objetivos específicos

- a. caracterizar o jogo de xadrez como suporte de informação lúdico;
- b. mapear e analisar o uso do jogo de xadrez nas práticas da mediação da informação nas unidades do SisEB;
- c. identificar e discutir sobre a apropriação da informação no contexto das práticas da mediação da informação, a partir do jogo de xadrez.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A partir da definição proposta por Gil (2008, p. 8) para método, buscou-se um “[...] conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos adotados para se atingir o conhecimento”, além da “[...] ordem que se deve impor aos diferentes processos necessários para atingir um certo fim ou resultado desejado” (CERVO; BERVIAN; SILVA, 2007, p. 26). Inicialmente, optou-se pela pesquisa bibliográfica, realizando o levantamento de materiais sobre as principais temáticas - mediação da informação, a apropriação da informação e o jogo de xadrez, além de termos auxiliares à pesquisa como “suporte de informação lúdico” – de forma individual e articuladas. A partir disso, os autores que abordam essas temáticas e que são referências, foram identificados e seus respectivos trabalhos publicados entre 2000 até 2022¹, foram separados para leitura.

Para tanto, consultou-se bases de dados, dentre elas, as voltadas para a Ciência da Informação e Biblioteconomia, como: a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), o Portal de Periódicos Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), a Base de Dados Referencial de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação (BRAPCI), a *Scientific Electronic Library Online* (SciELO) e Anais do Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação (ENANCIB). Além disso, outras bases acadêmicas/científicas não especializadas, como o Google Acadêmico, também foram exploradas entre setembro de 2021 e outubro de 2022.

Em relação à sua natureza, optou-se pela pesquisa básica, ou seja, que “procura desenvolver o conhecimento científico sem a preocupação direta com suas aplicações e consequências práticas” (GIL, 1996, p. 42). A partir dos objetivos dispostos na seção 2, optou-se pela pesquisa exploratória, principalmente pelo fato de que, ao se pesquisar pelas temáticas de forma articulada, notou-se que foram

¹ Considera-se que a informação passou a ser objeto de maior significância para a sociedade do conhecimento no final do século XX: “A sociedade baseada na informação para realizar a produção do conhecimento cresceu rapidamente devido ao processo de comunicação pelas redes da *web*, que facilitou a troca de informação, alavancando a produção, acelerando novos conhecimentos em todas as partes da sociedade” (FACHIN, 2013, p. 28). A partir da referida diversidade de informações disponíveis; situação essa que foi alterada por meio de uma revolução tecnológica ocorrida durante o séc. XX, cujo núcleo foi a informação; a mediação e o mediador tiveram suas funções ampliadas.

pouco exploradas a nível acadêmico/científico no contexto da Biblioteconomia e Ciência da Informação, qualificando uma pesquisa mais ampla como a que pudesse atender as demandas informacionais deste trabalho, além de apontar uma linha de estudo científico que poderá fomentar novas discussões e trabalhos futuramente.

Ao utilizar uma metodologia predominantemente descritiva, a abordagem selecionada foi a qualitativa, pois envolve a “descrição de certo fenômeno, caracterizando sua ocorrência e relacionando-o com outros fatores” (CASARIN; CASARIN, 2012, p.33), além de permitir uma visão mais aprofundada sobre o que se busca investigar. A pesquisa possui características quantitativas, cujo intuito é o de contribuir com a análise dos resultados ao quantificá-los, criando, dessa forma, dados estatísticos (CASARIN; CASARIN, 2012).

Todo material coletado a partir das bases mencionadas, sejam eles artigos científicos, teses, dissertações, ensaios ou *e-books*, receberam uma sistematização. Após este primeiro momento de levantamento bibliográfico, relacionou-se as informações coletadas e sistematizadas acerca das principais temáticas estudadas, com intuito de atender aos objetivos específicos do trabalho, bem como o objetivo geral, de maneira a obter maior embasamento para avaliar o jogo de xadrez como uma possibilidade para as práticas de mediação da informação.

De acordo com Gil (2008, p. 49), o delineamento de pesquisa é o “planejamento da pesquisa em sua dimensão mais ampla, envolvendo tanto a sua diagramação quanto a previsão de análise e interpretação dos dados”, portanto, colocou-se em prática o método de pesquisa de campo para interrogar via questionário semiestruturado (APÊNDICE A) e de forma *online*, parte (amostra) da população que possui ao menos uma característica em comum e que interessa majoritariamente a este estudo: jogadores de xadrez principiantes, intermediários ou avançados, independente de idade e gênero, que participaram das oficinas ou outras atividades enxadrísticas promovidas por bibliotecas do SisEB, cujo objetivo tenha sido o de ensinar o jogo de xadrez. O instrumento aplicado foi desenvolvido no *Google Forms* e possui perguntas fechadas, abertas e mistas.

Inicialmente, a proposta foi aplicar o questionário em dois grupos voltados para o xadrez da rede social *Facebook* – “Xadrez para Todos”, com 47 mil membros e “Amantes do Xadrez”, com 30 mil membros – com intuito de mobilizar a amostra da

população enxadrística contida em tais grupos. Não se obteve resultados suficientes, ou seja, poucos indivíduos responderam, além de que muitas respostas foram invalidadas por não corresponderem aos objetivos do questionário em relação à delimitação geográfica, a delimitação do equipamento biblioteca, do SisEB e respostas que não tinham o objetivo de contribuir com a pesquisa.

A seguir, optou-se pela divulgação da pesquisa e questionário a partir dos perfis oficiais na rede social *Instagram* de 4 bibliotecas integrantes do SisEB que possuem em sua programação atividades voltadas para o xadrez, a saber: Biblioteca Pública Raul Bopp, BSP, BVL e Biblioteca Pública Paulo Setúbal, porém apenas o perfil da BVL retornou o contato feito por meio de mensagem na rede social mencionada, informando que não poderia realizar divulgação de qualquer material que não fosse interno. Na mesma rede social, entrou-se em contato com os perfis “Clube de Xadrez São Paulo” e “Musas do Xadrez”, mas também não houve retorno.

Posteriormente, utilizou-se grupos na rede social *WhatsApp* e *Telegram* indicados por participantes dos grupos mencionados do *Facebook* que fossem dedicados ao jogo de xadrez, mas novamente houve aderência e respostas válidas insuficientes para que pudessem ser analisadas. Foi por meio da divulgação do questionário feita pela comunidade do canal “Raffel Chess” da rede social *YouTube*, que é inteiramente dedicado a difusão do jogo de xadrez e de autoria do *Youtuber* Rafael Santos, que o questionário foi disponibilizado para cerca de 9 mil pessoas que a acompanham, o que possibilitou a análise das respostas e posteriormente, dos resultados.

A partir dessa divulgação, no intervalo de 20 dias (entre 06 e 26 de outubro), o questionário recebeu 754 respostas, e ao dar início a análise delas, ficou evidente que o recorte geográfico inicialmente feito e escolhido a partir do histórico das bibliotecas BVL e BSP com o jogo de xadrez, limitaria as respostas válidas recebidas. Percebeu-se com a coleta de dados que outras bibliotecas do SisEB também se preocupam em inserir o suporte informacional lúdico no dia a dia dos seus usuários por meio de atividades em suas programações.

Observou-se que as perguntas mistas, ou seja, aquelas em que o respondente seleciona uma opção entre outras pré-definidas e tem a possibilidade de responder livremente a partir de um espaço para texto, com intuito de complementar ou inserir

uma outra opção com a qual se identifique mais, geraram respostas variáveis que, por vezes, não correspondiam a pergunta feita. Essa problemática ficou evidente principalmente ao serem questionados sobre qual gênero se identificam e em qual biblioteca do SisEB realizaram a oficina/atividade enxadrística. Apesar de existir uma pergunta filtro para evitar a continuidade no questionário de respostas que não fossem válidas para a pesquisa, alguns respondentes deram prosseguimento. Portanto, apesar do número expressivo de respostas, apenas 15 estavam de acordo com a proposta do questionário apontada no início desta seção e são analisadas a seguir.

O intuito da aplicação do questionário foi a coleta de dados diretamente dos respondentes, análise e compreensão no que concerne ao processo de apropriação da informação da amostra, a partir da mediação da informação realizada por bibliotecários e/ou outros profissionais dispostos para tanto, durante oficinas/atividades com o jogo de xadrez em bibliotecas do SisEB. Os dados coletados podem ser divididos em estruturados, semiestruturados e não estruturados, sendo sua interpretação realizada a partir da análise qualitativa de conteúdo, no qual espera-se “compreender o pensamento do sujeito através do conteúdo expresso no texto, numa concepção transparente de linguagem” (CAREGNATO; MUTTI, 2006, p. 684).

A escolha pelo instrumento de coleta caracterizado pelo questionário, baseou-se “em fundamentos estatísticos de seleção de população ou amostragem populacional” (CASARIN; CASARIN, 2012, p. 39), permitindo a triangulação ou integração da análise qualitativa e quantitativa. A análise de dados coletados também ocorre a partir da pesquisa exploratória sistematizada, com intuito de ensejar uma resposta ao problema de pesquisa ao qual este trabalho se propõe a estudar.

A seção 4 e as suas respectivas subseções tem como finalidade contextualizar por meio de um breve histórico sobre o jogo de xadrez, e a partir da identificação da sua estrutura, caracterizá-lo como suporte de informação de caráter lúdico.

4 O JOGO DE XADREZ COMO SUPORTE DE INFORMAÇÃO LÚDICO

Para falar sobre a importância do suporte de informação como meio para registrar, preservar e disseminar a (s) informação (ões) que se deseja, tornando-a acessível, Almeida Júnior e Bortolin (2007) dissertam sobre a dificuldade existente entre analisar de forma dicotômica, ou seja, de forma separadamente o objeto em si e a informação que ele contém, fazendo muitas vezes com que as pessoas tratem o suporte como o conhecimento em si, como no caso dos livros, por exemplo. Portanto, esta seção busca caracterizar o suporte do jogo de xadrez como informacional e identificar quais informações estão contidas nele de forma separada, apesar de serem abordados na mesma seção (4.2), para posteriormente significá-lo como suporte de informação de caráter lúdico. Para tanto, faz-se necessário um pequeno histórico sobre o jogo.

4.1 Breve história do jogo de xadrez

Considerado um dos jogos mais antigos da humanidade, os primeiros registros escritos sobre o xadrez são datados de 600 d.C. e segundo as provas filológicas apresentadas pelo historiador britânico Harold James Ruthven Murray (1868-1955) – autor de uma das principais obras sobre a história do enxadrismo -, seu surgimento teria sido por volta do ano 570 na Índia, para posteriormente chegar a Pérsia, a Arábia e Europa (LASKER, 1999). Nos primórdios, foi chamado de *Chaturanga* pelos hindus e seu significado era “exército formado de quatro membros” (SILVA, 2012), pois era disputado por quatro jogadores e cada um representava um exército de cores diferentes em um tabuleiro com 64 casas, nas quais figuravam 8 peças em cada esquina representando o padrão de guerra Hindu: um Rei, um Elefante, um Cavalo, um Barco e quatro Peões (KIFFER, 2014).

Sobre os objetivos do jogo, Lasker (1962, p. 257) afirma: “o inventor do xadrez pretendeu retratar a guerra antiga. [...] o exército do jogador de xadrez ainda luta e sucumbe com seu Rei. Se o Rei não puder escapar à captura, a partida está perdida”. Ao simular uma batalha, o objetivo de cada jogador é atacar o rei oponente até que este não possua saída por meio de um lance legal – o que se configura em “xeque-

mate” para o adversário. Para tanto, é necessário ser estratégico ao mover as peças e, claro, deve-se proteger o próprio rei, em contrapartida. Conforme o xadrez foi se alastrando pela Pérsia, Arábia, Europa e países asiáticos, o jogo indiano foi se modificando por meio de interpretações dos diferentes vocábulos e o contexto cultural das diversas regiões. As regras do jogo referente aos movimentos das peças começaram a se moldar como as conhecemos em 1475 e, foram definitivamente modificadas no século XIX (HÉLIO NETO, 2017), mesma época em que o jogo de xadrez começava, substancialmente, a se institucionalizar como esporte.

Rocha (2009), enfatiza a pluralidade cultural do uso e do contexto em que se utiliza o jogo de xadrez ao afirmar que

O xadrez é uma importante metáfora para inúmeras atividades humanas, pois, ele além de ser um jogo multifacetado, está marcado por mais de 1.500 anos de história, sendo por diversas vezes alterado e usado de variados modos em diversas circunstâncias por inúmeros povos, portanto, em diferentes línguas e culturas (ROCHA, 2009, p. 74).

Em relação à esta afirmação, destaca-se o seu uso como recurso didático-pedagógico a partir da parceria realizada entre a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) e a Federação Internacional de Xadrez (FIDE) em 1986, que resultou na criação da *Commission For Chess In Schools*, cujo objetivo era atuar na disseminação e democratização do xadrez como ferramenta educacional (FADEL; MATA, 2008).

Justamente por ter percorrido tantos anos e se adaptado a diversos contextos e culturas, percebeu-se que utilizar o jogo de xadrez no ambiente escolar de forma ordenada ou até mesmo participando da grade curricular dos alunos, poderia acarretar o desenvolvimento destes em vários aspectos, como memória, paciência, concentração e tomada de decisões, por exemplo (SOUZA *et al*, 2021). Dauvergne (2007) afirma que também há o desenvolvimento da criatividade, da intuição, além da “habilidade para analisar e deduzir a partir de um conjunto de princípios gerais, aprendendo a tomar decisões difíceis e a resolver problemas de maneira flexível” (DAUVERGNE, 2007, p. 11).

Sobre a importância da utilização do jogo como recurso pedagógico nas escolas, Dauvergne complementa:

Talvez mais importante seja o fato de o xadrez ser um modo divertido para ensinar as crianças a pensar e resolver uma ordem sempre variável e diversa de problemas difíceis. Com milhões de possibilidades em toda partida, os jogadores têm de enfrentar posições e problemas novos continuamente. Eles não podem resolvê-los usando uma fórmula simples ou confiando em respostas memorizadas. Em vez disso, têm de analisar e calcular, confiando em princípios gerais e padrões, mas, ao mesmo tempo, com uma dose de criatividade e originalidade – uma habilidade que crescentemente reflete o que os estudantes têm de confrontar em sua lição escolar cotidiana (DAUVERGNE, 2007, p. 16).

Além de ser efetivo no desenvolvimento das habilidades mencionadas, o xadrez pode se relacionar e auxiliar no processo pedagógico das disciplinas disposta no quadro abaixo:

Quadro 1 - Disciplinas que podem se relacionar com o xadrez

Disciplina	Como se relaciona como o xadrez (exemplos)
Matemática	A partir da notação algébrica ao movimentar as peças; noção de fração; cálculo de porcentagem; geometria e polígonos a partir do tabuleiro de xadrez.
Artes	Relacionando-se as figuras e formas das peças com a pintura e outros materiais; obras de arte que contenham a representação do jogo – artistas e seus movimentos artísticos.
História	A partir da própria história de aproximadamente 1.500 anos do jogo – os contextos sociais, culturais e histórico.
Geografia	A partir dos países, locais e regiões por onde o xadrez passou durante sua longa trajetória.
Ética	A partir das regras do jogo, do respeito com o oponente e aceitação do resultado do jogo, sendo ele negativo ou positivo.

Fonte: Adaptado de: Zambon; Merege (2009) e Lemin (2020).

Nesse sentido, Lemos (2006 *apud* SILVA; PÁDUA, 2014, p. 17) contribui com a perspectiva pedagógica de que o jogo de xadrez pode colaborar com o desenvolvimento de algumas capacidades cognitivas, como manter o raciocínio focado em procurar formas para alcançar seus objetivos, além de organizar uma variedade de componentes para tanto; visualizar de maneira concreta situações futuras; antever consequências de seus próprios atos, mas também dos atos do seu oponente; além da tomada de decisões ser baseada na resolução de problemas.

Portanto, pode-se dizer que o xadrez pode ser aplicado em diferentes contextos ao servir como suporte no ensino-aprendizagem, no de entretenimento, no de

competições esportivas, no de cultura etc.; mas, que para além disso, segundo Rocha (2009), ao ter sido construído por várias gerações e ter acompanhado as transformações sociais destas, o xadrez se tornou um patrimônio cultural da humanidade, demonstrando a sua pluralidade. Para Shenk (2008), o jogo transcendeu a ideia de entretenimento ao atingir o imaginário dos povos, e cita os islâmicos como exemplo, pois

As implicações de casta no xadrez seduziram rapidamente a imaginação popular, com a arrumação das peças vista como um microcosmo não só de um exército em guerra, mas também, mais geralmente, da sociedade humana, com seu todo-poderoso monarca, sua nobreza privilegiada e seus dispensáveis camponeses. Um conjunto de xadrez não era por si e de si próprio, um comentário social, mas, com seus rótulos cristalinos dos componentes da sociedade, de fato ele convidava intensamente ao comentário social (SHENK, 2008, p. 40).

Após essa breve história e introdução sobre o jogo de xadrez, a seção secundária a seguir, tem como objetivo abordar a sua estrutura para posteriormente o caracterizar como suporte de informação

4.2 Estrutura e caracterização do jogo de xadrez como suporte de informação

Segundo Cunha e Cavalcanti (2008, p. 351-352), suporte é o “material empregado pelo homem para fixar e transmitir seu pensamento” ou ainda, “objeto material, ou dispositivo, sobre o qual, ou no qual se encontram representados os dados ou informações”. Ao longo da história, as informações foram guardadas em diversos tipos de suportes garantindo a perpetuação da identidade cultural de cada povo, grupo social e sociedade, a partir de várias técnicas e equipamentos que as conservaram e que foram evoluindo juntamente com a humanidade e sua escrita:

Os sumérios guardavam suas informações em tijolo de barro. Os indianos faziam seus livros em folhas de palmeiras. Os maias e os astecas, antes do descobrimento das Américas, escreviam os livros em um material macio existente entre a casca das árvores e madeira. Os romanos escreviam em tábuas de madeira cobertas com cera. Os egípcios desenvolveram a tecnologia do papiro (CALDEIRA, 2002, p. 1).

No século XV, uma engenhosa invenção revolucionou o método de reprodução de conhecimentos registrados e a produção dos livros: a imprensa de Gutenberg. O

instrumento possibilitou, a partir de 1448, a quebra do monopólio ao conhecimento por parte da nobreza e do clero representado pela Igreja Católica ao estender o alcance de publicações de cunho científico à população no geral (WEITZEL, 2002). O livro impresso se tornou um suporte muito propagado devido à explosão bibliográfica propiciada pela imprensa de Gutenberg, facilitando a disseminação da informação.

Além dos livros, Yamashita e Paletta (2006) citam exemplos de suportes usados pelos homens desde os primórdios:

[...] pedras, ossos, placas de bronze, tabuletas de argila ou cera, papiros, peças de linho, seda, pergaminhos, fotografias e papel tal qual o conhecemos hoje. Atualmente há outros suportes empregados: discos, fitas magnéticas, disquetes, microfilmes, dvds, cds, fitas de vídeo (2006, p. 173).

Há também suportes de informação ainda mais modernos, como o *pendrive*, repositórios digitais, armazenamento em nuvem, banco de dados, entre outros (YAMASHITA; PALETTA, 2006).

Segundo Perrotti e Pieruccini (2007), o suporte de informação representa muito além de um simples objeto que proporciona o deslocamento de conteúdos informacionais em um processo de mediação, na medida em que também é gerador de sentidos.

Das paredes e tetos das cavernas há 40 mil anos atrás à suportes digitais surgidos no século XX, o homem sempre encontrou uma forma de se comunicar, de exprimir seu pensamento e linguagem. Nesse sentido, o tabuleiro do xadrez representa uma linguagem específica – a linguagem enxadrística – e é palco e suporte onde diversas informações serão registradas - de forma explícita ou implícita - como a batalha entre as peças e as simbologias que representam, além de seus respectivos movimentos; as informações contidas nas estratégias que cada jogador adota para vencer; as leituras teóricas para compreensão da teoria e desenvolvimento da prática enxadrística; afora o sistema de notações próprias do xadrez e os registros de lances. “Desse modo, cada peça do xadrez, seu movimento, seu modo de tomar outras peças, tem um significado, é símbolo de algo” (LAUAND, 1988, p. 24).

O suporte de informação representado pelo jogo de xadrez, se constitui a partir do seu tabuleiro, onde se observam 64 casas: 08 colunas verticais e 08 fileiras ou linhas horizontais, sendo que ambas possuem 08 casas cada que se alternam entre

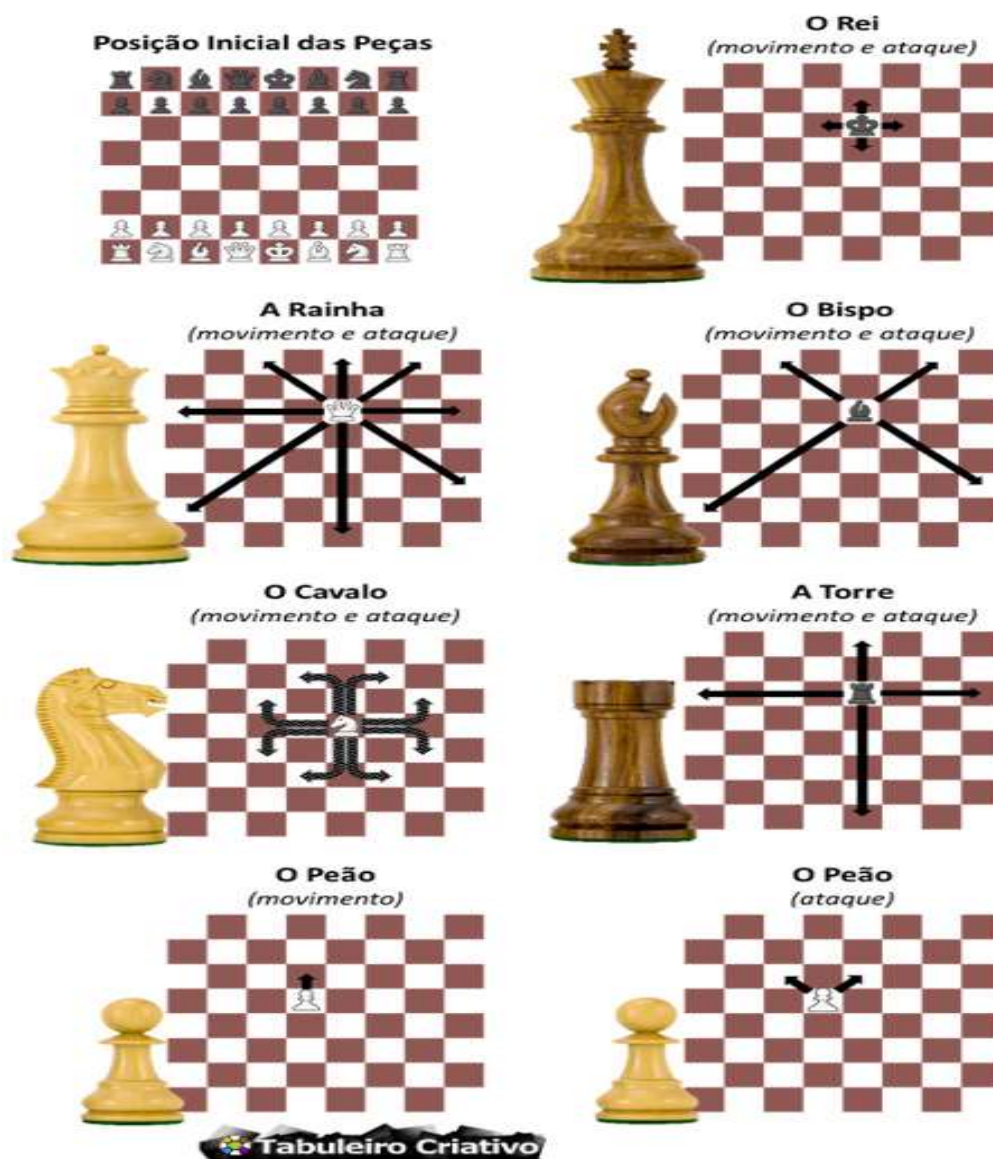
cor escura e clara, totalizando 32 casas para cada cor. As colunas são designadas por letras de “a” até “h” e as fileiras pelos números de 1 a 8 (**figura 1**), que, em conjunto, formam a identificação de cada casa ao se tornar uma espécie de coordenada para cada movimentação de peças realizada no tabuleiro – são as chamadas notações do xadrez. As letras iniciais de cada peça, cujo nomes e movimentos específicos podem ser vistos na **figura 2**, completam o sistema de notação. No total, são 32 peças – 16 escuras e 16 claras – das quais: 4 Torres, 4 Cavalos, 2 Damas (comum e erroneamente também chamada de Rainha), 2 Reis, 4 Bispos e 16 peões (SME, 2020).

Figura 1 – Localização das peças no tabuleiro



Fonte: Como Jogar Xadrez, 2022, Website.

Figura 2 – As peças e seus movimentos. Representação simbólica das peças.



Fonte: Tabuleiro Criativo, 2019, Website.

A **figura 1** também demonstra a disposição de cada peça no início da partida, com as peças claras de “maior escalão” posicionadas na fileira 1 (a Dama sempre inicia o jogo ocupando a casa da mesma cor e com o Rei ao seu lado esquerdo, ou seja, casa d1 – peças claras) e protegidas pela fileira 2, onde estão os peões. No caso das peças pretas, as mais valiosas estão posicionadas na fileira 8 e os peões se encontram na fileira 7, formando a linha de proteção. A Dama desta cor sempre ocupará o lado direito do Rei – casa d8. A designação dessas casas para as Damas

no início da partida serve para evitar uma possível exposição dos Reis logo na abertura (HÉLIO NETO, 2017), ou seja, cada detalhe do jogo denota informação, produção de sentido e significado (LAUAND, 1988).

Como mencionado acima, as peças possuem valor relativo (SME, 2020) como uma atribuição para pontuação, e apesar de não determinar o vencedor de uma partida, permite ao jogador calcular as possibilidades de trocas de peças, dos sacrifícios destas (chamado de sacrifício de material na linguagem enxadrística) a serem feitos em benefício de uma estratégia, além de determinar o jogador que está melhor na partida ou mesmo se esta se encontra equilibrada. Os valores são dispostos da seguinte forma: Peão = 1 ponto; Cavalo e Bispo = 3 pontos cada; Torre = 5 pontos; Dama = 9 pontos; Rei = não possui pontuação (HÉLIO NETO, 2017).

Este sistema de pontuação e as situações supracitadas são dados que um programa de computador ou *Engine* utiliza para calcular por meio de algoritmos e análise quantitativa, os melhores movimentos para cada jogada. Além de potente ferramenta de avaliação, o *Engine* tornou-se eficaz também ao ser utilizado como um banco de dados onde se pode arquivar e processar dados relacionados ao jogo de xadrez, auxiliando jogadores de todo o mundo que antes tinham apenas livros e artigos para consultar e estudar (QUARANTA NETO; MEDEIROS, 2013).

Outro item constituinte do jogo de xadrez é o relógio, que visa delimitar o tempo de jogada para cada praticante e, caso este o ultrapasse, perde o jogo, independente se tinha ou não mais perspectivas de vencer. O relógio possui dois quadrantes de tempo que estão conectados, e cada qual se refere ao tempo de jogada de um jogador. Ao realizar o seu movimento ou lance e finalizar a sua jogada, o praticante deve acionar o relógio para iniciar a contagem de tempo no relógio do seu oponente, e assim sucessivamente até o fim da partida.

Segundo Hélio Neto (2017, p. 11), “o relógio também possui extrema importância, pois ‘força’ a mente a raciocinar e calcular as probabilidades de maneira mais rápida, o que permite desenvolver uma capacidade cerebral fantástica”. Além disso, assim como em relação aos movimentos e disposições das peças, as irregularidades do jogo, as anotações dos lances, e cada detalhe relacionado ao jogo de xadrez, há regras referente ao uso do relógio também que denotam a linguagem simbólica contida neste suporte de informação, como no caso do artigo 6.5 das regras

do xadrez que condiz à uma espécie de “arquétipo enxadrístico”, pois trata-se do padrão incontestável sobre quem inicia o jogo: “na hora determinada para o início da partida o relógio do jogador que tiver as peças brancas deve ser posto em movimento” (OLÍMPIO, 2006, p. 15).

O jogo de xadrez gera um modo particular e específico de registros das partidas conhecido como sistema de notação enxadrística e como linguagem do xadrez. Foi introduzido por um dos maiores enxadristas do século XVI, o espanhol Ruy López e chamado de notação descritiva por ser extensa (SANTOS, 2004). No trecho abaixo, vê-se os motivos da inserção desse sistema de representação e descrição simbólica:

O sistema de notação de partida foi desenvolvido ao longo do tempo por conta da necessidade observada de documentar, catalogar e estudar as partidas. Compara-se que as partidas de xadrez são registradas afim de se obter tanto um registro histórico quanto um documento que possa ser estudado, assim como as partidas de futebol têm seus jogos gravados em vídeo (SILVA, 2019, p. 21).

Da notação descritiva de Ruy López à única notação reconhecida pela Federação Internacional de Xadrez (FIDE) nos torneios oficiais atualmente, o sistema de notação algébrica, ao ser mais “simples e lúdico” (LASKER, 1962, p. 258), substituiu o sistema descritivo e se tornou recomendado para padronizar e uniformizar o uso da notação na literatura enxadrística (SANTOS, 2005). O sistema foi desenvolvido pelo jogador árabe Philipp Stamma no século XVIII na tentativa de melhorar a notação descritiva que seria longa e confusa, por meio do mapeamento das casas do tabuleiro utilizando coordenadas formadas por (**figuras 3 e 4**): letra inicial do nome da peça em maiúscula (com exceção dos peões que não são identificados) ou a estatueta (símbolo) correspondente (podem ser vistas na **figura 2**) e a casa em que ela se encontra que está identificada pela junção de letras e números (SILVA, 2019).

Dentro da notação algébrica existem dois níveis de descrição: a estendida, em que toda a consecução da jogada é anotada, ou seja, desde a casa em que a peça se encontrava antes do lance até o seu novo posicionamento; e a mais comumente usada, o nível abreviado ou resumido, na qual se registra apenas a posição final da peça que foi movimentada (HÉLIO NETO, 2017).

Figura 3 – Coordenadas enxadrísticas

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Fonte: Wikipédia, 2022, *Website*.

Figura 4 – Peças brancas se movimentam: 1. E4 2. Cc3

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

Fonte: Teodoricojose, 2010, *Website*.

Além de todo esse sistema para representação dos movimentos das peças, há um conjunto de símbolos que codificam determinadas jogadas, e que também são constituintes da linguagem do xadrez, além de completarem o sistema de notação,

tornando possível ler uma partida do jogo. No **quadro 2**, é possível observar este conjunto de símbolos e seus respectivos significados dentro do contexto enxadrístico.

Quadro 2 – Símbolos enxadrísticos

Símbolo	Significado
+	Xeque. Símbolo usado ao final da notação.
++ ou #	Xeque-mate. Símbolo usado ao final da notação.
X	Captura de peça. Símbolo usado entre a peça e a casa de destino.
e.p	Captura <i>em passant</i>
O-O	Roque pequeno ou roque na ala do Rei
O-O-O	Roque grande ou roque na ala da Dama
(=)	Oferta de empate
+/=	Peças claras em vantagem
=/+	Peças escuras em vantagem
+/-	Vantagem decisiva das peças claras
-/+	Vantagem decisiva das peças escuras
=/=	Jogo equilibrado
!	Jogada boa
!!	Jogada excelente
?	Jogada ruim
??	Jogada péssima que configura um erro
!?	Jogada interessante
?!	Jogada duvidosa
1-0	Peças claras vencem o jogo
0-1	Peças escuras vencem o jogo

Fonte: Adaptado de: Hélio Neto (2017) e SME (2020).

Para que seja possível visualizar o sistema de notação algébrica em conjunto com alguns dos símbolos mencionados no **quadro 2**, será utilizado 10 lances de uma partida entre dois enxadristas do século XIX, ocorrida em Londres e descrita em um dos livros do Grande Mestre (a mais alta titulação internacional no xadrez concedida pela FIDE) e ex-campeão Mundial de Xadrez, Garry Kasparov (2016, p. 14), onde a

primeira notação se refere ao movimento das peças claras e a segunda, às peças escuras:

1. e4 e5 2. F4 exf4 3. Cf3 g5 4. Bc4 g4 5. Cc3?! Gxf3 6. Dxf3 Bh6 7. D4 Cc6
8. 0-0 Cd4 9. Bxf7+ Rxf7 10. Dh5+ Rg7

É interessante perceber que além de uma partida de xadrez poder ser registrada, sua reprodução posterior, lance a lance, também se torna exequível, aumentando o acervo histórico das partidas “e, como todo acervo, o do xadrez possibilita a existência de uma *memória* sobre o jogo que é uma fonte de aprendizagem e prazer estético” (CASTRO, 1994, p. 1-2). Acervo e memória também remete a vasta produção técnica e literária que versa sobre o jogo de xadrez, pois além da produção de registros da partida, o jogo se tornou tema de diversos livros (SILVA; BRENELLI, 2012), inclusive muitos escritos pelos jogadores mais notáveis do mundo, como Bobby Fischer (1943-2008); Mark Dvoretsky (1947-2016); Mikhail Tal (1936-1992); Garry Kasparov (1963-); o brasileiro Henrique Mecking “Mequinho” (1952-); entre outros, além de periódicos, relatórios de torneios e outras produções.

A prática constante do xadrez gera necessidade de acessar essas produções técnicas e literárias para lazer e, principalmente, para estudar e buscar aperfeiçoamento das técnicas enxadristas. Silva (2012) considera alguns aspectos importantes para obter êxito no jogo, que podem ser treinados e desenvolvidos por meio do estudo das referidas produções literárias:

O jogador deve estabelecer um plano estratégico e operações táticas ao longo de uma partida de xadrez. Isso requer do aluno não apenas a verificação de conhecimento anterior (recuperação de informações da memória) como também a realização de uma verificação sistemática de possíveis combinações de lances, com o julgamento contínuo de cada situação resultante, em termos dos vários elementos do jogo (material e posicional). Ele deve tomar decisões, escolhendo alternativas que levem ao sucesso, dentro das finalidades do jogo (SILVA, 2012, p. 303-304).

Posterior a identificação das particularidades que fazem do jogo de xadrez um suporte de informação aqui apresentadas, parte-se para a análise da sua ludicidade na seção secundária 4.3.

4.3 Estrutura e caracterização do jogo de xadrez como suporte de informação de caráter lúdico

Para compreender o xadrez enquanto jogo, leva-se em consideração o que Retondar (2007 *apud* GRILLO; PRODÓCIMO, 2017, p. 254) caracteriza como um: “qualquer manifestação social que possua regras, espaço e tempo próprio, voluntariedade, evasão do cotidiano e tenha um fim em si (atividade improdutiva), é categoricamente jogo”. Pode-se dizer que o xadrez tem regras bem definidas, espaço e tempo próprio; que possui em seu cerne um fim em si; além de quem o joga, o faz de forma espontânea, voluntária – por competição, por lazer, pelas habilidades que o jogo ajuda a desenvolver ou por ensino pedagógico. Quando Retondar (2007 *apud* GRILLO; PRODÓCIMO, 2017) fala sobre uma fuga da realidade que todo jogo proporciona, Lasker (1962) fornece uma descrição desse aspecto em relação ao jogo de xadrez:

Muitas pessoas são atraídas para o xadrez porque, em contraste com a luta pela vida, nêle não encontram quem pretenda impor-lhes sua vontade, mas são elas mesmas que podem fazer isso. Controlam os destinos das suas peças e gozam plenamente o prazer de lançá-las nas incertezas da aventura. Outros jogam xadrez porque seu trabalho cotidiano não satisfaz um secreto anseio por alguma espécie de atividade criadora. No tabuleiro de xadrez, encontram ilimitadas oportunidades de criar novas combinações. Experimentam uma sensação comparável talvez à exultação que um pintor sente com suas telas ou um compositor de música. Em qualquer caso, sua fuga à monotonia é completa (LASKER, 1962, p. XXIV-XXV).

Segundo Silva (2012), a própria literatura enxadrista proveniente da prática do jogo de xadrez profissional, é um fator lúdico para os que o praticam como atividade de lazer cultural, pois além de fomentar o estudo referente ao jogo, estimula a prática da competição de forma lúdica:

A prática no enxadrismo é baseada na literatura técnica enxadrística e regulada por regras e códigos, divulgados por entidade dirigente, rigorosamente observados por árbitros de xadrez. Todos os lances da partida oficial são registrados. Os registros das partidas são objetos de investigações – documentos no Tribunal da Justiça Desportiva, e para efeito de pesquisa com propósito didático, efetuada pelos analistas enxadrísticos que colaboram com os estudos sobre as temáticas do xadrez que compõem a vasta literatura técnica deste esporte. O resultado desse árduo trabalho desenvolvido por estudiosos do xadrez é expresso através de relatórios, periódicos e livros – um verdadeiro legado cultural. O conteúdo enxadrístico oriundo da prática enxadrística profissional é um fator lúdico para milhares de aficionados do xadrez que o praticam como atividade de lazer cultural. O aprendizado pelo estudo dessas publicações estimula a dedicação à competição lúdica, além

de ser fator complementar para o treinamento dos jogadores profissionais (SILVA, 2012, p. 19)

Para Huizinga (2000), o fator lúdico é característica essencial a todos os tipos de jogos, e o ato de jogar é brincar. Além disso,

É uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido. [...] Todo jogo significa alguma coisa. [...] 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, 2000, p. 8).

O jogo de xadrez traz em seu cerne um conjunto de simbologias e informações que podem ser analisadas como o elemento não material proposto por Huizinga (2000), além do que se é aprendido e/ou desenvolvido para poder praticá-lo – de habilidades, pensamentos, raciocínio a sentimentos. Para Macedo, Petty e Passos (2004, p. 13) “o brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. [...] Brincar é envolvente, interessante e informativo”, pois o indivíduo interage com outras pessoas e com o suporte do jogo de maneira a aprender suas características e seu conteúdo informativo.

Silva (2012) considera que o aspecto lúdico é essencial ao enxadrismo, pois sempre esteve presente em sua prática. Além disso, afirma que

É a estrutura do jogo que possibilita a competição lúdica enxadrística e o xadrez praticado pelos jogadores profissionais. Embora ainda ocorra uma influência dos símbolos ancestrais subjacentes, o xadrez frequentemente é comparado com a vida contemporânea. Entretanto, o xadrez na prática é muito mais valorizado pelo seu potencial de entretenimento (lazer cultural) do que como instrumento pedagógico ou como metáfora social. Embora seja interpretado como metáfora de inúmeras atividades humanas, o grande interesse dos aficionados do xadrez é jogar partidas amistosas, solucionar problemas enxadrísticos, participar de torneios, campeonatos, estudar partidas e temáticas enxadrísticas elucidadas pelos analistas (SILVA, 2012, p. 22).

Lasker (1962) explica que as pessoas não devem temer o jogo por sua reputação de ser muito científico e para poucos praticarem, pois, personalidades históricas como Benjamin Franklin, Voltaire, Napoleão, entre outros, o praticaram como passatempo. Cita, inclusive, este último que foi tão conhecido por suas estratégias, mas que não desenvolveu bem seu modo jogar. Ironiza a forma como algumas pessoas veem o xadrez tão seriamente e que propõe o relacionar-se apenas entre duas pessoas, pois o descreve como estimulante, fonte de prazer e encantador, além de abordar o seu aspecto lúdico:

Parece até impiedoso qualificar o xadrez de jogo anti-social apenas porque permite a duas pessoas divertirem-se plenamente sem prestar a mínima atenção aos demais presentes. A presença de alguém que não toma conhecimento de nossa estimulante conversação pode ser irritante. Quando vemos, porém, dois amigos normalmente bem comportados passarem uma hora esquecida diante do tabuleiro de xadrez, ao invés de ouvir o que estamos dizendo, não será isso razão para tentarmos descobrir o que os mantém tão encantados? Por que não investigar o que talvez seja uma fonte de prazer que estamos perdendo? (LASKER, 1962, introd.).

Como visto anteriormente, por se relacionar com várias áreas do conhecimento, como a Matemática, Geografia, História, Artes e Ética, por exemplo, o jogo de xadrez acaba se tornando um instrumento pedagógico também, auxiliando diretamente no processo de ensino-aprendizado de crianças (FADEL; MATA, 2008). Lauand (1988, p. 22) descreve como ocorre o processo de aprendizado que o jogo de xadrez possibilita aos seus praticantes: “Com o xadrez ocorrerá o mesmo que com a cultura em geral: toda aprendizagem é, num primeiro momento, assimilação, tradução, cópia; só depois é que podemos esperar originalidade”.

Após caracterizar o jogo de xadrez como suporte de informação lúdico, a seção 5 fará uma análise sobre a relação entre o suporte de informação e o processo da mediação da informação, bem como a conceituação deste.

5 A PRÁTICA DA MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO E O USO DE SUPORTES INFORMACIONAIS: UMA PERSPECTIVA ENXADRÍSTICA

Para Almeida Júnior (2015), a mediação é um processo que somente acontece por meio de três elementos, a saber: a ação de interferência; a apropriação da informação; e a necessidade informacional. Formula o conceito da mediação da informação como

[...] toda ação de interferência – realizada em um processo, por um profissional da informação e na ambiência de equipamentos informacionais-, direta ou indireta; consciente ou inconsciente; singular ou plural; individual ou coletiva; visando a apropriação da informação que satisfaça, parcialmente e de maneira momentânea, uma necessidade informacional, gerando conflitos e novas necessidades informacionais (ALMEIDA JÚNIOR, 2015, p. 25).

A mediação da informação ocorre em duas dimensões: tanto de maneira explícita – ao prestar atendimento aos usuários a partir de ações conscientes e que exteriorizam conhecimentos que o mediador compreende e domina, sendo, portanto, razoavelmente controlável – quanto de forma implícita – ao realizar o tratamento técnico dos materiais ou fazer uma aquisição, por exemplo. Nesta dimensão, há componentes inconscientes da qual o mediador pouco tem controle (ALMEIDA JÚNIOR; BORTOLIN, 2007, p. 7). Nesse sentido, Passos (2011, p. 254) também contribui para este pensamento quando diz que “nessa perspectiva, a mediação é compreendida como o processo pelo qual todas as outras relações com a informação se estabelecem *à priori*”.

A mediação entre a informação e o ser humano pode ser feita por meio de instrumentos da sua cultura e/ou de signos que promovem a ampliação da significação (MARTINÊS; PASCOAL; VERONEZ JÚNIOR, 2022). A linguagem, enquanto signo e fenômeno externo, é o principal instrumento mediador entre o indivíduo e o mundo, mas não é neutra, na medida em que está imbuída da ideologia dos indivíduos, pois é utilizada em um contexto discursivo histórico-social, portanto, influenciando a constituição do indivíduo (SILVA; ALMEIDA JÚNIOR, 2018). Essa construção destaca a concepção de interferência e reafirma o posicionamento do Almeida Júnior sobre como a informação, dentro do processo de mediação, não pode ser imparcial e muito menos neutra, pois carrega significados, ideologias, pontos de vista, princípios, julgamentos, entre outros.

Portanto, a mediação da informação é intenção, pois o mundo é contado e mediado a partir do outro com sua bagagem ideológica, o que pressupõe uma interferência dentro dessa relação em que não há neutralidade. O conhecimento é construído individualmente, porém esse processo somente pode ocorrer a partir da relação do sujeito com o mundo. A informação é um constructo que recebe significados durante essa relação que se forma (ALMEIDA JÚNIOR; BIBLIOCONNECT, 2020, vídeo).

A partir da relação que se estabelece entre os elementos essenciais para tornar possível a mediação da informação, Almeida Júnior (2021) aborda a mutabilidade das necessidades informacionais como efeito do conflito gerado pelo encontro da intersubjetividade² e, conseqüentemente, do conhecimento que compõem os indivíduos e as novas informações provenientes do processo de mediação, o que Gomes (2014, p. 52) denominou como “o movimento que desestabiliza e estabiliza conhecimentos, de abertura à crítica e à criatividade, de abertura também às intersecções entre o ‘velho’ e o ‘novo’”.

Dessa forma, nessa relação e com a apropriação, a informação modifica o conhecimento do indivíduo (ou, neste caso, o ser informacional), gerando conflitos nas pretensas e efêmeras certezas dele. Uma nova organização do conhecimento é inevitável, levando o indivíduo a se relacionar com o mundo de forma diferente e criando novos interesses, novas preocupações, novas necessidades, novos desejos informacionais (ALMEIDA JÚNIOR, 2021, *online*).

Almeida Júnior (2009) vê, portanto, a informação como geradora de conflitos devido a sua potência de transformar conhecimentos, na medida em que destrói certezas – aquelas passíveis de mudanças e, por este motivo, momentâneas - e provoca a reconstrução do conhecimento a partir de novas certezas, também efêmeras.

A partir de um olhar socioeducativo, Freire (1983,1987) afirma que o diálogo é imprescindível para a ação da mediação entre os sujeitos, para a construção e apropriação da informação, devendo ocorrer em uma relação horizontal e não vertical, ou seja, em que não há passividade entre os que se relacionam, dialogam, pois “[...] a expressão verbal de um dos sujeitos tem que ser percebida dentro de um quadro

² “Para Vygotsky, a dimensão intersubjetiva não é a dimensão do outro, mas a dimensão da relação com o outro” (ROSSETTO; BRABO, 2009, p. 9). O conceito da intersubjetividade não será aprofundado, pois não faz parte do objetivo da pesquisa.

significativo comum ao outro sujeito” (FREIRE, 1983, p. 45), afinal, o diálogo se trata de uma troca de sentidos, saberes, um “encontro dos homens para *ser mais*” (FREIRE, 1987, p. 82, grifo do autor) e por isso é possível dizer que “a auto-suficiência é incompatível com o diálogo” (FREIRE, 1987, p. 81), portanto, incompatível com o processo de mediação da informação.

Assim como Freire (1987) aborda a concepção bancária da educação³ enquanto um instrumento de opressão e condução do outro; trazendo como cerne a narração de conteúdos de forma estática, sem diálogo, alheio às experiências e vivências do outro e, portanto, sem trocas entre os sujeitos; Almeida Júnior (2009) trabalha o conceito de manipulação na mediação da informação, pois segundo ele, há uma linha tênue entre ela e a ação de interferência na medida em que ela envolve tanto conhecimentos conscientes quanto inconscientes, além do contexto social, político, econômico e cultural do mediador.

Gomes (2014) também destaca a relação dialógica que há no processo da mediação, em que mediador e mediado desenvolverão trocas de informações e significados:

O processo dialógico possibilita a interlocutores distintos o encontro e a manifestação das subjetividades que emanam da interlocução inter e intrasubjetiva. Na mediação consciente, a dialogia torna exequível o exercício da crítica e a observação mais clara das incompletudes e lacunas que promovem a desestabilização dos conhecimentos estabilizados em cada sujeito. Ao mesmo tempo, o processo cooperativo e de “trocas” objetivas e subjetivas também é capaz de fazer com que seja acionada no sujeito desse processo o que Vygotsky (1998, 2001, 2003) denominou de **zona de desenvolvimento proximal**, entendida como uma instância potencializadora do desenvolvimento interior e da construção de sentidos, o que é imprescindível à apropriação da informação (GOMES, 2014, p. 48, grifo da autora).

Em sua teoria Histórico-Cultural, o psicólogo soviético Vigotsky (1896-1934) considera que o indivíduo se constitui enquanto ser social a partir do outro – abordagem na qual o Almeida Júnior (2009) também se pauta. Portanto, Vigotsky julga a mediação como fonte principal para o “desenvolvimento das funções psíquicas superiores e da zona de desenvolvimento proximal” (GARAY GONZÁLEZ; MELLO,

³ Segundo Freire (1987), o ato de ensinar, por parte do educador e na concepção bancária, se equivaleria ao mero ato de depositar conteúdos nos educandos como se estes não passassem de vasilhas, cabendo a eles apenas a memorização e repetição mecânica desses conteúdos de forma dócil. O conceito da concepção bancária não será aprofundado, pois não faz parte do objetivo da pesquisa.

2014, p. 19), além de ser um processo necessário para se adquirir a condição humana. Uma das principais ideias de Vigotsky, a zona de desenvolvimento proximal, define a zona de aprendizagem de um indivíduo, indicando “a distância entre o nível de desenvolvimento real [...] e o nível de desenvolvimento potencial” (SOUZA; DEPRESBITERIS; MACHADO, 2004, p. 140).

Ao ser mediada por um adulto durante seu desenvolvimento, a criança consegue aprender muito mais do que se assim não o fosse, e nesse sentido, Vigotsky vê os jogos e as brincadeiras com grande relevância, pois a partir de um contexto fictício, a criança precisa avaliar seus próprios comportamentos diante de regras estabelecidas com adultos e outras crianças (SOUZA; DEPRESBITERIS; MACHADO, 2004). Nesse contexto, Rolim, Guerra e Tassigny (2008) relacionam o brincar, a mediação e o desenvolvimento:

A relação entre o desenvolvimento, o brincar e a mediação são primordiais para a construção de novas aprendizagens. Existe uma estreita vinculação entre as atividades lúdicas e as funções psíquicas superiores, assim pode-se afirmar a sua relevância sócio-cognitiva para a educação infantil. As atividades lúdicas podem ser o melhor caminho de interação entre os adultos e as crianças e entre as crianças entre si para gerar novas formas de desenvolvimento e de reconstrução de conhecimento (ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008, p. 180).

A linguagem proporciona sistemas simbólicos para que os indivíduos possam representar as manifestações do mundo e da realidade, tornando-se ferramenta essencial para a interpretação destas. Nessa perspectiva, Ferreira (2006, p. 141) entende que [...] a produção social de sentido é constituída na esfera da linguagem, dos signos e dos discursos. Explica-se o social a partir da linguagem”. Para Vigotsky, a mediação é realizada a partir da linguagem, possibilitando aos indivíduos entrar em contato com “o universo de significações que permitem construir uma ordenação, uma interpretação dos dados do mundo real” (SOUZA; DEPRESBITERIS; MACHADO, 2004, p. 139).

A relação entre um indivíduo e seu meio determina o aprendizado deste, pois a formação do homem se constitui a partir de uma relação dialética entre ambos e, sendo assim, para a teoria de Vigotsky o processo de aprendizado não pode ocorrer “por meio de abstracionismos isolados ou reflexos reagentes” (ROSSETTO; BRABO, 2009, p. 10) e “se realiza no processo de apropriação da cultura mediante a comunicação com outras pessoas” (LIBÂNEO, 2004, p.7).

A partir dessa relação supracitada, Almeida Júnior (2009) insere o usuário como ser com participação ativa no processo da mediação e apropriação da informação, além de ter o poder de estabelecer a existência ou não da informação:

A informação existe apenas no intervalo entre o contato da pessoa com o suporte e a apropriação da informação. Como premissa, entendemos a informação a partir da modificação, da mudança, da reorganização, da reestruturação, enfim, da transformação do conhecimento. Assim entendida, ela, informação, não existe antecipadamente, mas apenas na relação da pessoa com o conteúdo presente nos suportes informacionais. Estes são concretos, mas não podem prescindir dos referenciais, do acervo de experiências e do conhecimento de cada pessoa. Em última instância, quem determina a existência da informação é o usuário, aquele que faz uso dos conteúdos dos suportes informacionais (ALMEIDA JÚNIOR, 2009, p. 97).

Como salientado pelo autor no trecho acima, existe uma relação entre o usuário e o objeto no qual as informações são registradas e que possibilita o acesso físico a elas, ou seja, o suporte da informação, e “da mesma forma, Vygotsky admitiu a construção do conhecimento na interação entre sujeito e objeto, sendo que a ação do sujeito sobre o objeto é socialmente mediada” (ROSSETTO; BRABO, 2009, p. 10). Devido sua intangibilidade e fluidez, a informação precisa do suporte para ser veiculada e, posteriormente, apropriada (ALMEIDA JÚNIOR; BORTOLIN, 2007).

Pieruccini (2007) também aborda a relação entre indivíduos e os suportes de informação:

Os destinos das significações situam-se, assim, no âmbito das relações entre sujeitos e artefatos, ou sejam, suportes materiais erigidos em objetos portadores-produtores de sentidos que, no quadro geral da construção das significações, alteram nossas relações como o conhecimento, a cultura conosco mesmo (PIERUCCINI, 2007, p. 4).

Ao decodificar a linguagem representada em determinado suporte, o usuário se comunica com a informação, a interpreta e a partir dessa leitura, se apropria do seu conteúdo. Essa leitura pode ocorrer de formas múltiplas, de acordo com o suporte e os diferentes signos, não devendo ficar, necessariamente, restrita à decodificação de letras, como apontado por Santaella (2012):

[...] o código escrito foi historicamente se mesclando aos desenhos, esquemas, diagramas e fotos, o ato de ler foi igualmente expandindo seu escopo para outros tipos de linguagem. Nada mais natural, portanto, que o conceito de leitura acompanhe essa expansão. É por isso que podemos afirmar que, fora e além do livro, há uma multiplicidade de tipos de leitores, multiplicidade, aliás, que vem aumentando historicamente. Há, assim, o leitor da imagem no desenho, na pintura, na

gravura e na fotografia. Há o leitor de jornal, de revistas. Há o leitor de gráficos, mapas, sistemas de notações. [...] Há o leitor-espectador da imagem em movimento [...]. A essa multiplicidade, mais recentemente veio se somar o leitor das imagens evanescentes do grafismo computadorizado [...] (SANTAELLA, 2012, p. 11-12).

Segundo Gomes (2014), o profissional da informação atua como mediador na comunicação pautada no dialogismo, a partir da ação colaborativa e compartilhada representada pela mediação da informação, porém enfatiza o suporte de informação como o outro agente desse processo, pois para que a mediação ocorra, se faz necessário o uso de “técnicas, instrumentos, suportes, recursos, agentes e processos [...]” (GOMES, 2014, p. 51). Salienta, ainda, que no processo da mediação da informação há

a dependência do domínio de dispositivos tecnológicos, ambientais, instrumentais e técnicos, além das interações humanas e interações com os diversos dispositivos, interações estas geradoras do processo semiótico por meio do qual se produz sentidos (GOMES, 2014, p. 51).

A partir dessa exaltação do papel do suporte de informação no processo da mediação da informação, retoma-se um dos objetivos específicos da pesquisa no que concerne a caracterização do jogo de xadrez como suporte da informação, gerando uma reflexão que norteou o trabalho e que foi suscitada por Passos (2015):

[...] por que não pensar o xadrez como suporte da leitura, concatenação lúdica de categorias diversas, mediadora com o universo registrado (que marca a essência das bibliotecas)? Ou considerar a prática do jogo de xadrez como local – material e simbólico – onde sujeitos criam conhecimentos específicos? (PASSOS, 2015, p. 7).

Diante do exposto e em conjunto com a estrutura e caracterização enquanto suporte de informação realizado na subseção 4.2, entende-se o jogo de xadrez como perspectiva para a mediação da informação.

Por constituir um dos objetivos específicos deste trabalho e por sua relevância para o levantamento de campo, cujos dados serão apresentados e analisados na seção 7, o conceito de apropriação da informação será desenvolvido na próxima seção.

6 A APROPRIAÇÃO DA INFORMAÇÃO NO CONTEXTO DA MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO

A partir de uma relação de dependência, a apropriação da informação só é possível por meio da decodificação das informações contidas em determinado suporte, sendo invariavelmente possibilitada pela leitura (GUARALDO, 2014; ALMEIDA JÚNIOR, 2007; 2017).

Conforme apontado por Guaraldo (2014), para além do ato de gerir e organizar a informação, a Ciência da Informação se ocupa de quais formas os indivíduos se apropriam da informação. Para que haja a apropriação no processo da mediação, primeiro é necessário que a mensagem/informação tenha sido recebida e de fato compreendida ao se interpretar o seu conteúdo simbólico.

A forma como cada indivíduo percebe este conteúdo está ligada às suas vivências, experiências, reflexões, compreensão do mundo, de si mesmo, além do contexto sócio-histórico em que se está inserido (GUARALDO, 2014; THOMPSON, 1998). Portanto, “o significado que uma mensagem tem para um indivíduo dependerá em certa medida da estrutura que ele ou ela traz para o sustentar” (THOMPSON, 1998, p. 44-45). Segundo Petit (2008), além da interpretação individual e do processo de significação, os desejos do leitor são inseridos no texto por ele apropriado, constituindo uma ação produtiva por parte deste. Portanto, ao interpretar as informações mediadas, estas passam a fazer parte das dimensões internas do leitor, como contextualiza Thompson (1998):

Usarei o termo apropriação para me referir a este extenso processo de conhecimento e autoconhecimento. Apropriar-se de uma mensagem é apoderar-se de um conteúdo significativo e torná-lo próprio. É assimilar a mensagem e incorporá-la à própria vida – um processo que muitas vezes acontece sem muito esforço, e outras vezes requer deliberada aplicação. É adaptar a mensagem à nossa própria vida e aos contextos e circunstâncias em que a vivemos; contextos e circunstâncias que normalmente são bem diferentes daqueles em que a mensagem foi produzida (THOMPSON, 1998, p. 45).

Nesse contexto, Batista (2018) fornece uma importante compreensão baseada nas concepções de Leontiev (1978) e Vygotsky (2008), ao dizer que “o ‘tornar-se seu’ não significa ‘tomar posse’ de alguma coisa, mas adquirir ‘seu modo próprio’ de perceber e de lidar com as coisas do mundo” (BATISTA, 2018, p. 216).

Por sua vez, Leontiev (1978) analisa a apropriação da informação como um processo de educação e comunicação:

As aquisições do desenvolvimento histórico das aptidões humanas não são simplesmente *dadas* aos homens nos fenômenos objetivos da cultura material e espiritual que os encarnam, mas são aí apenas *postas*. Para se apropriar desses resultados, para fazer deles *as suas* aptidões, “os órgãos da sua individualidade”, a criança, o ser humano, deve entrar em relação como os fenômenos do mundo circundante através doutros homens, isto é, num processo de comunicação com eles. Assim, a criança *aprende* a atividade adequada. Pela função, esse processo é, portanto, um processo de *educação* (LEONTIEV, 1978, p. 290, grifos do autor).

Ainda sobre os contextos da educação e comunicação, com base na filosofia materialista dialética - fundamento da psicologia histórico-cultural de Vigotsky -, Libâneo (2004) também relaciona o ensino com a apropriação da informação:

O ensino tem a ver diretamente com isso: é uma forma social de organização da apropriação, pelo homem, das capacidades formadas sócio-historicamente e objetivadas na cultura material e espiritual. Esta apropriação requer comunicação em sua forma externa. Em suas formas iniciais, esta comunicação não está mediatizada pela palavra, mas pelo objeto (LIBÂNEO, 2004, p. 7-8).

Em seu trabalho, Batista (2018) faz um compêndio de definições acerca do conceito de apropriação em várias áreas do conhecimento; como a Educação, a Psicologia, a Filosofia, a História, a Artes, a Comunicação e a Sociologia; com intuito de contribuir com a Ciência da Informação:

Nesse sentido, a apropriação é um processo no qual o sujeito “torna seu” um objeto do mundo, ajustando-o, moldando-o a si, atuando afirmativamente nos processos de negociação com os signos, com a cultura. Nesse processo, o objeto, material ou não, sofre um deslocamento espaço-temporal promovido pelo sujeito, que pode alterar ou confirmar o sentido dado pelo seu ambiente de origem, ou seja, pode ressignificar o mundo que lhe chega, a partir de suas percepções, suas expectativas e seus interesses das e pelas atividades. Assim, na apropriação está implicada uma relação dialética, segundo a qual o sujeito, face ao objeto, desenvolve habilidades para construir suas representações do mundo, e por meio dessas construções simbólicas, o objeto adquire significados que expressam e produzem a subjetividade do sujeito. Dizendo de outro modo: ocorre um processo de construção de subjetividade na relação com o objeto e também uma produção de objetos a partir da subjetividade do sujeito. Apropriação seria, assim, “produção”, “construção”, negociação entre sujeito e objeto, sujeito e mundo (BATISTA, 2018, p. 229).

Santos Neto; Bortolin e Almeida Júnior (2017) trazem uma definição complementar a de Batista (2018) ao abordar os diferentes suportes de informação e as demandas informacionais em diferentes contextos:

Apropriação da informação é todo ato cotidiano realizado pelo leitor por meio da leitura com intenção de apoderar-se e atribuir significados aos conteúdos nos mais variados ambientes e suportes, com o intuito de suprir necessidades simples ou complexas, de cunho profissional, educacional, psicológica e cultural, podendo repercutir em uma alteração no arcabouço cognitivo do cidadão, bem como na produção de sentidos (SANTOS NETO; BORTOLIN; ALMEIDA JÚNIOR, 2017, p. 14).

Ainda sobre os processos que possibilitam a apropriação da informação, Scapechi (2009, p. 37, *acréscimo nosso*) diz que “não é suficiente somente o acesso [à *informação*], mas a significação dos processos de construção do conhecimento de forma a mobilizar estruturas cognitivas e afetivas para a apropriação das informações”. Da mesma forma, Pieruccini (2007) também argumenta a respeito ao dizer que a apropriação da informação não se trata de uma simples disponibilização de informação, pois possui processos de significação complexos e, portanto, demanda ações para além de uma “simples transferência de signos e sinais” (PIERUCCINI, 2007, p. 2):

a apropriação da informação não é por nós compreendida como um ato imediato, mecânico ou 'natural'. É, antes, um ato produtivo, envolvendo a mobilização de diferentes capacidades em movimentos de construção de sentidos (PIERUCCINI, 2007, p. 2).

É por meio da mediação da informação que essa construção se torna possível, pois enquanto processo, possibilita a transformação da informação em conhecimento (GUARALDO; ALMEIDA JÚNIOR, 2020). Nessa perspectiva, Guaraldo (2014) e Almeida Júnior (2007) afirmam que a apropriação da informação também depende da leitura, pois a informação se concretiza a partir dela e, da mesma forma, a leitura só pode se efetivar no processo da mediação da informação. Borges (2016) trabalha o protagonismo da mediação da informação que, ao atender as necessidades informacionais das pessoas, fomenta uma cultura que proporciona ambiência para a apropriação da informação para além do texto escrito.

Segundo Neves (2007), a leitura é um instrumento permanente de interação entre os indivíduos ao favorecer o diálogo, as trocas simbólicas e o ciclo da construção

do conhecimento, permitindo, assim, que haja a construção do indivíduo que se constitui a partir do social. E é somente ao experienciar a realidade que o indivíduo recebe estrutura para produzir sentidos a partir do que a autora chama de leitura formal ou textual. Freire (2017) também apontou que aprender a ler é, antes de tudo, aprender a ler o mundo por meio da relação entre linguagem e realidade. Em contraponto à realidade do indivíduo, a leitura permite seu contato com a multiplicidade de realidades que surgem como resultado da variedade de informações mediadas pelos suportes informacionais (NEVES, 2007).

Martins (1988, p. 30) sugere considerar a leitura de forma mais ampla, como “um processo de compreensão de expressões formais e simbólicas, não importando por meio de que linguagem”. O ato de ler estaria, portanto, ligado à outras expressões do fazer humano, além da escrita. A partir dessa concepção, Martins (1988) faz uma crítica contundente à relação leitura-escrita que evidencia a estratificação social, elitizando e tornando-as privilégio ao reduzir o ato de ler à esta relação somente, sem levar em consideração a realidade social e cultural dos indivíduos de uma sociedade.

Cada leitor realiza uma leitura diferente, individual e de acordo com a sua própria história, pois ela está intrinsecamente ligada ao referencial ou conjunto de elementos constituintes daquele leitor, portanto, a apropriação da informação não deve ser vista como um mero objeto de consumo, e sim como ação de produção (ALMEIDA JÚNIOR, 2007). Além disso, por meio da leitura, é o leitor quem determinará se a informação foi apropriada, e como foi (SANTOS NETO; BORTOLIN; ALMEIDA JÚNIOR, 2017).

Petit (2008), mostra que há singularidade na experiência de leitura, o que afina com o conceito de conflito apresentado por Almeida Júnior (2015), entre as recém adquiridas informações por um sujeito e suas certezas pretensas; e o ciclo de desestabilização e estabilização de informações (GOMES, 2014):

Vimos que a leitura é uma experiência singular. E que, como toda experiência, implica riscos, para o leitor e para aqueles que o rodeiam. O leitor vai ao deserto, fica diante de si mesmo; as palavras podem jogá-lo para fora de si mesmo, desalojá-lo de suas certezas, de seus “pertencimentos”. Perde algumas plumas, mas eram plumas que alguém havia colado nele, que não tinham necessariamente relação com ele. E às vezes tem vontade de soltar as amarras, de mudar de lugar (PETIT, 2008, p. 147).

A partir da discussão sobre o papel da leitura no processo de mediação da informação, Almeida Júnior (2007) também faz uma crítica a concepção generalizada que há no âmbito das bibliotecas que relaciona a leitura de forma exclusiva à palavra escrita e aos seus suportes, como os livros e periódicos, por exemplo. “A leitura, no entanto, não se resume à palavra escrita, ao contrário, ela é ampla o suficiente para abarcar todos os tipos de suportes” (ALMEIDA JÚNIOR, 2007, p.37). Nesse sentido, Borges (2016) faz um apontamento que elabora o leitor como sujeito social que lê e interpreta o mundo por meio de suportes variados:

As pessoas convivem em sociedade e se comunicam por meio das palavras escritas ou faladas. Todavia, o sujeito, antes de ser um leitor de textos escritos, é um sujeito social que age e interage em diferentes contextos, utilizando para tanto, várias formas de leitura e interpretação, seja por meio de livros, receitas, propagandas, urnas eletrônicas, documentos, revistas e todos os tipos de forma escrita, visual, auditiva ou sincrética. Nesse sentido, a leitura é um dos meios pelo qual o sujeito adquire informações e conhecimentos necessários para estabelecer e manter relações com outros sujeitos, sendo um processo fundamental na constituição de uma sociedade. Em outras palavras, o ato de ler possui projeções de leituras individuais e específicas de cada leitor, membro de uma determinada comunidade (BORGES, 2016, p. 16).

Levando-se em conta as discussões realizadas nas seções anteriores, considera-se que o objeto do fazer biblioteconômico é, além da informação, a sua mediação e, conseqüentemente, a sua apropriação, independentemente do tipo de suporte e linguagem em que ela se encontre. Nesse sentido, Passos (2011) aborda o jogo de xadrez como possibilidade para a construção de saberes através da sua ludicidade no contexto da mediação da informação:

[...] parte-se para um entendimento onde as atitudes frente à ludicidade são redimensionadas, uma vez que podemos avaliar sua prática como um fim próprio, no tempo de sua realização, em diferentes locais e com funções distintas, ou entre outras possibilidades, pela relação que estabelece em diferentes contextos e locais; acerca da sua linguagem, como elemento rico de representações: escritas (registradas), literatas ou simbólicas; ainda, pelo complexo de interações humanas com o dispositivo, que ultrapassam as restrições próprias de sua compactação (PASSOS, 2011, p. 251-253).

A prática do jogo de xadrez necessita de leitura e interpretação a partir de uma experiência de significações para ser apropriado, como salienta Passos (2011):

No que concerne à leitura, à escrita, e aos signos presentes na linguagem do jogo de xadrez, devemos atentar que além das transcrições existentes no tabuleiro e as dinâmicas simbólicas de ‘força’ expressas pelo arranjo posicional das peças e variantes emocionais - repertórios – dos jogadores, as

partidas realizadas podem ser representadas pela notação algébrica completa, ou ainda, por sua forma abreviada, entre outras, como a Forsyth, a telegráfica ou pela notação descritiva. Diante do exposto, é possível afirmar que todas essas notações apresentam função similar a uma partitura musical na medida em que podem ser reproduzidas em qualquer tempo distante de sua primeira realização; para tanto, exige o conhecimento de uma linguagem simbólica, constituída também por códigos específicos. Por seu turno, as partidas de xadrez, uma vez que registradas, auxiliam também, a partir de suas leituras e releituras, o aprimoramento de estudos acerca do xadrez (PASSO, 2011, p. 258).

A seção a seguir tem como objetivo apresentar o SisEB por meio de um breve histórico.

7 BIBLIOTECAS DO SisEB: AMBIENTES VOLTADOS PARA A MEDIAÇÃO E PALCO PARA AS ATIVIDADES ENXADRÍSTICAS

Anterior a análise dos dados coletados, considera-se necessária uma seção com intuito de contextualizar o referido Sistema de Bibliotecas:

O SisEB foi criado pelo decreto nº 22.776 de 1984 e reformulado pelo decreto nº 55.914 de 2010, pelo Governo do Estado de São Paulo, com intuito de desenvolver um “espaço de convivência e de transformação social” (SANT’ANA; KIRST, 2015, p. 583) em que as bibliotecas públicas do Estado de São Paulo possam exercer o seu papel e potencialidade enquanto disseminadoras democráticas da informação, do acesso ao livro e à leitura. O Sistema compreende, aproximadamente, 840 unidades de informação, incluindo a Biblioteca Parque Villa-Lobos e a Biblioteca de São Paulo (SANT’ANA; KIRST, 2015).

O SisEB tem como público-alvo as equipes e usuários das bibliotecas e tem os seguintes objetivos: valorizar, qualificar e fortalecer as bibliotecas do Sistema; integrar as bibliotecas existentes nos municípios do Estado de São Paulo, criando uma rede de serviços para universalizar o acesso e uso da informação; estimular o desenvolvimento e implementar programas, projetos e atividades que incentivem e promovam a leitura e a construção do conhecimento no Estado; apoiar e promover programas e projetos de formação, capacitação e aperfeiçoamento técnico de equipes que atuam nas bibliotecas, por meio de cursos, eventos, palestras e atividades de ação cultural; coordenar estudos, pesquisas e ações para o contínuo aperfeiçoamento da gestão das bibliotecas; fornecer subsídios para o desenvolvimento de coleções das bibliotecas; elaborar publicações impressas e em meio digital para orientar as equipes técnicas das bibliotecas em suas atividades e incentivar o gosto pela leitura; promover a interação com o sistema entre os usuários das bibliotecas; orientar e apoiar ações das bibliotecas integrantes do Sistema quanto à preservação e organização dos acervos; das assessoria técnica às bibliotecas integrantes do Sistema para criação e/ou modernização dos seus recursos materiais e tecnológicos (SANT’ANA; KIRST, 2015, p. 583-584).

O Sistema é coordenado pela Unidade de Bibliotecas e Leitura (UBL) e possui como parceira a Associação Paulista de Bibliotecas e Leitura (SP Leituras). Segundo o site governamental do SisEB (2022), “Todas as bibliotecas públicas paulistas são integrantes do SisEB”, podendo abranger “bibliotecas públicas, comunitárias, escolares, universitárias, prisionais, especializadas e salas de leitura” (GRUPO DE TRABALHO PARA CONSTITUIÇÃO DE GOVERNANÇA PARA O SisEB, 2020, p. 8).

As bibliotecas mantidas pelo setor privado também podem fazer parte do Sistema, desde que seu acesso seja público.

Como uma das principais ações entre várias realizadas pelo Sistema, destaca-se a difusão, a partir do conceito de Biblioteca Viva⁴, de “ambientes voltados à mediação e à construção autônoma do conhecimento, e ao acesso à leitura, à literatura e às culturas, oferecendo serviços que colocam o público como protagonista” (UDBL, 2022, *online*).

Embora esta seção seja inteiramente dedicada ao SisEB, encontrou-se escassez em relação à materiais bibliográficos voltados para o Sistema, a sua abrangência de equipamentos, clareza em relação aos seus números, sua relevância social e cultural, serviços prestados, entre outras informações, o que dificulta discorrer em mais sobre o mesmo. Com intuito de atender essas demandas informacionais, foram utilizadas as bases de dados especializadas e não especializadas identificadas na seção de procedimentos metodológicos.

Diante do exposto e a partir da pesquisa desenvolvida, com intuito de fomentar uma análise empírica e proporcionar sustento a sistematização teórica deste trabalho, realizou-se uma investigação por meio da coleta de dados cujo propósito é analisar se a utilização do jogo de xadrez em práticas de mediação da informação, enquanto suporte de informação lúdico, possibilita a apropriação da informação. A seção a seguir tem como objetivo apresentar essas informações, bem como um estudo sobre elas.

⁴ Bibliotecas inovadoras; que buscam a quebra de paradigmas de entendimento sobre o conceito biblioteca a partir de atividades e espaços que visam atender às necessidades de forma significativa da comunidade ao qual atendem (FEBAB, 2017). Possuem “funções culturais, sociais, educacionais e econômicas” (GRUPO DE TRABALHO PARA CONSTITUIÇÃO DE GOVERNANÇA PARA O SisEB, 2020, p. 5).

8 ANÁLISE DE DADOS: A BUSCA POR RESPOSTAS PARA O PROBLEMA DE PESQUISA

Conforme mencionado na metodologia, realizou-se um estudo de campo a partir da amostra retirada entre a população de indivíduos que participam ou participaram de oficinas/atividades voltadas para o xadrez e foram realizadas em bibliotecas do SisEB. Os dados coletados foram analisados de forma qualitativa e quantitativa e estão disponíveis na subseção a seguir.

8.1 Compreendendo os resultados

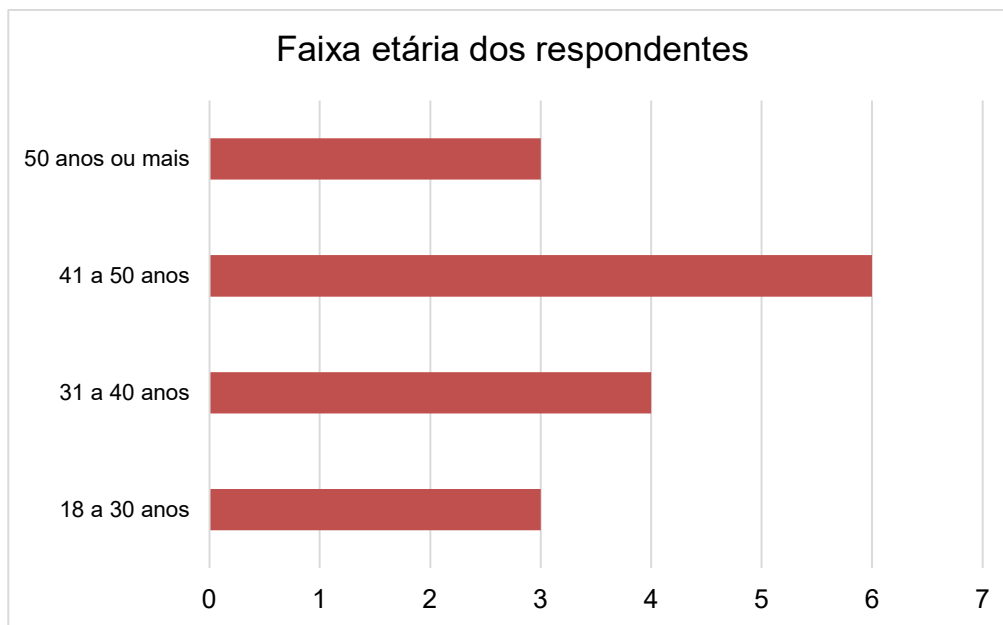
O questionário se inicia com questões demográficas com intuito de identificar algumas das características da população estudada a partir da amostra. O **gráfico 1** representa a questão aberta relacionada a idade dos respondentes enquanto o **gráfico 1.1**, mostra a faixa etária deles:

Gráfico 1 - Idade dos respondentes



Fonte: Elaborado pela autora.

Gráfico 1.1 - Faixa etária

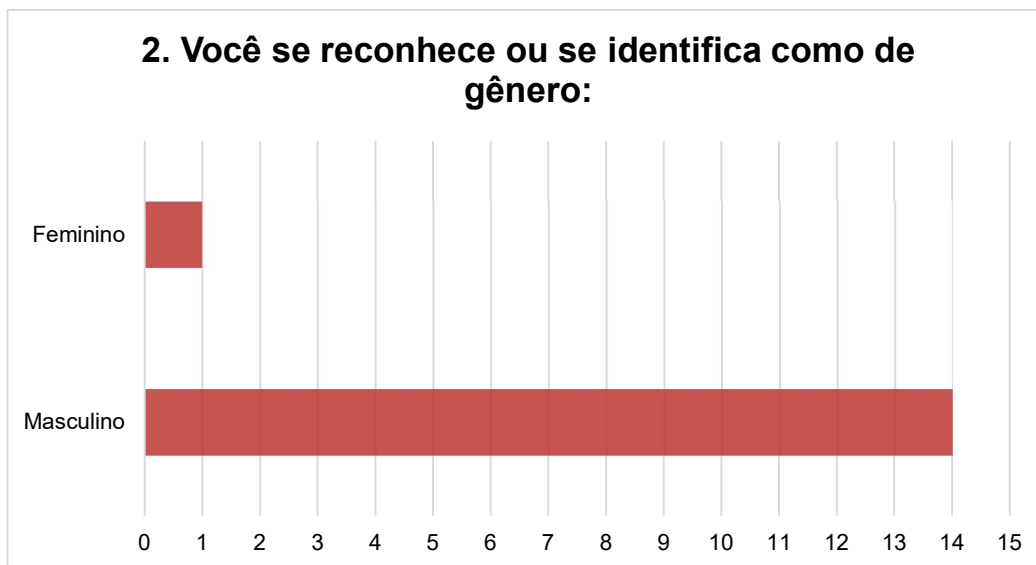


Fonte: Elaborado pela autora.

A partir dos **gráficos 1 e 1.1**, pode-se dizer que a faixa etária que compreende dos 41 aos 50 anos, é a que mais frequenta as oficinas e atividades enxadrísticas nas bibliotecas do SisEB, seguida da faixa etária entre 31 e 40 anos. A média de idade dos respondentes é de 41,06 anos.

Ainda com intuito da identificação de perfis, perguntou-se com qual gênero o respondente se reconhecia e/ou se identificava. Por se tratar de uma pergunta mista, o respondente poderia optar por masculino, feminino ou inserir o gênero com o qual se identifica. O **gráfico 2** demonstra o resultado:

Gráfico 2 - Gênero



Fonte: Elaborado pela autora.

A partir desses dados verifica-se que, das 15 pessoas que participaram das oficinas enxadrísticas, apenas uma se identifica como do gênero feminino, representando $\approx 6,66\%$ dessa amostra. Ao usar o total de 754 respostas, o índice de respondentes com a mesma identificação é de $\approx 2,12\%$, ou seja, apenas 16 pessoas. Com isso, entende-se que, majoritariamente, o esporte é praticado por indivíduos que se identificam como de gênero masculino, o que poderia estar ligado a reprodução da dinâmica desigual existente em sociedades patriarcais, onde prevalecem relações de poder e domínio dos homens sobre as mulheres (VASCONCELOS; SOUZA, 2016).

Nesse sentido, Elias e Dunning (1995 *apud* DOURADO; TRIVILIN, 2020) defendem que o esporte moderno representa as formas de afirmação identitária, os vínculos formados entre os grupos e as sociedades, além de mecanismos de assimilação e reprodução de determinados valores da sociedade moderna. Em sua obra “*Homo Ludens*”, Huizinga (2010) também entende o jogo como fenômeno cultural e função social. De maneira a contribuir para a análise da relação entre o jogo e a sociedade, Marchi Júnior (2003, p. 6) diz que

O modelo de análise do jogo refere-se a um movimento contínuo dos jogadores levados a uma configuração composta por níveis de interdependência, multipolaridade de tensões e relações de poder. Portanto, o jogo, assim como a sociedade e a história do processo civilizacional, não é estático, pelo contrário, ele é dinâmico e ambivalente por assumir o caráter

de instrumento analítico e de representação da realidade (MARCHI JÚNIOR, 2003, p. 6).

Segundo Garrigou e Lacroix (2001, p. 76), “o jogo ou a competição caracterizam as relações de interdependência que ligam os indivíduos e que constituem os grupos sociais, quaisquer que sejam sua dimensão ou posição social”. Como exemplo, lembremos que no Brasil, as mulheres só foram inseridas no esporte Xadrez em 1957, a partir do Campeonato Feminino de Xadrez, sendo que o jogo surgiu no país durante o século XIX (DOURADO; TRIVILIN, 2020).

Essa relação jogo-sociedade marcada pela reprodução de valores modernos, pode ser observada no sistema de classificação dos enxadristas: são classificados em níveis de pontuação e força por um sistema estatístico denominado *Rating ELO* que transforma as performances dos jogadores em números. Além disso, recebem títulos vitalícios associados à FIDE, a saber: Candidato a Mestre (CM) - jogador que atingir, no mínimo, 2.200 pontos de *rating*; Mestre FIDE (MF) – jogador que atingir, no mínimo, 2.300 pontos de *rating*; Mestre Internacional (MI) – jogador que atingir, no mínimo, 2.400 pontos de *rating*; e Grande Mestre (GM) – jogador que atingir, no mínimo, 2.600 pontos de *rating* (DOURADO; TRIVILIN, 2020).

Entretanto, além de receberem titulações específicas, os níveis de pontuações para as mulheres são menores em comparação com os dos homens: Candidata a Mestre Feminina (WCM⁵) – jogadora que atingir 2.000 pontos de *rating*; Mestre FIDE Feminina (WFM⁶) – jogadora que atingir 2.100 pontos de *rating*; Mestre Internacional Feminina (WIM⁷) – jogadora que atingir 2.200 pontos de *rating*; e Grande Mestre Feminina (WGM⁸) – jogadora que atingir 2.300 pontos de *rating* (DOURADO; TRIVILIN, 2020). A partir das diferenças de pontuações, percebe-se que a maior titulação do feminino equivale a uma das colocações mais baixas do masculino.

Ao analisar as aptidões necessárias ao esporte Xadrez como sendo mais de ordem intelectual do que física, Dourado e Trivilin (2020) consideram que, tanto as hierarquias quanto as diferenças de gênero, poderiam ser suspensas, uma vez que o desempenho das mulheres em relação ao jogo de xadrez, pode ser igual ou superior

⁵ Sigla em inglês para *Woman Candidate Master*

⁶ Sigla em inglês para *Woman FIDE Master*

⁷ Sigla em inglês para *Woman International Master*

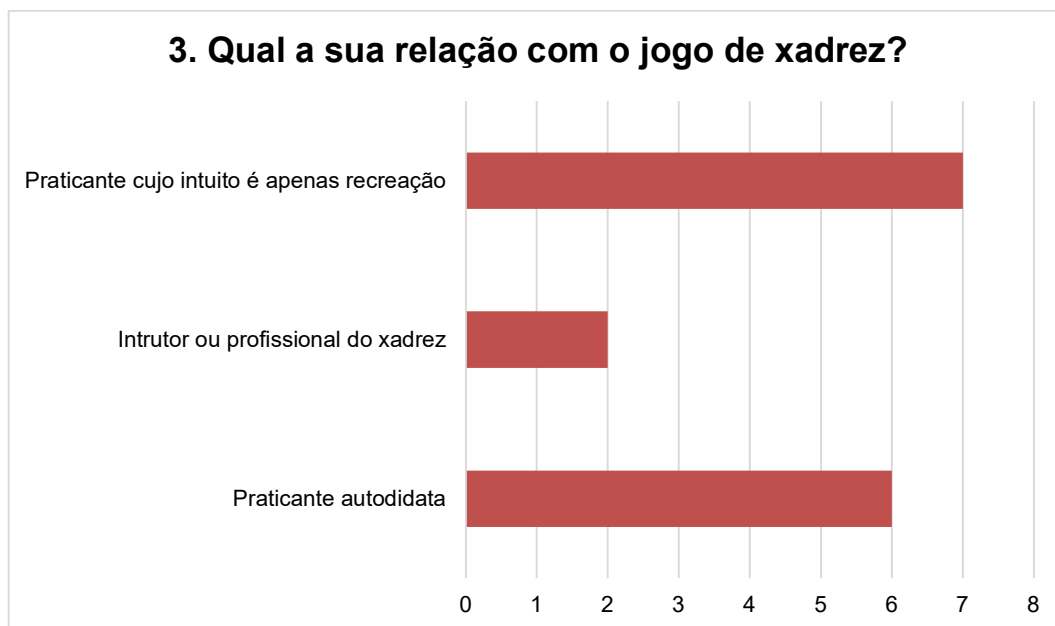
⁸ Sigla em inglês para *Woman Grand Master*

ao dos homens. As autoras observaram que é comum aos jogadores de xadrez com a maior titulação do esporte, terem sido inseridos no estudo e prática do jogo desde muito jovens e mediados por adultos, geralmente familiares, que possibilitam aos pequenos enxadristas se apropriarem da informação técnica e prática inerentes ao jogo.

Entretanto, os “meninos recebem mais condições e estímulos das famílias para seguirem no esporte, confirmando que as hierarquias de gênero no xadrez são estabelecidas desde muito cedo” (DOURADO; TRIVILIN, 2020, p. 10), o que demonstra que a estrutura de transmissão familiar de conhecimentos é diferente para ambos os gêneros. Portanto, apesar de se tratar de uma análise básica perante a demanda conceitual da questão, deu-se início a compreensão sobre a dificuldade da mulher de se desenvolver e até mesmo se inserir como praticante do esporte xadrez. Os dados que o **gráfico 2** fornecem evidenciam os apontamentos feitos.

A fim de compreender a relação dos respondentes com o jogo de xadrez, fez-se a seguinte pergunta com estrutura mista: Qual a sua relação com o jogo de xadrez? O participante tinha opções de respostas fechadas, ou seja, pré-determinadas, e um espaço para que pudesse inserir outro termo que melhor identificasse sua relação com o jogo. O **gráfico 3** demonstra os resultados:

Gráfico 3 - Relação com o jogo de xadrez



Fonte: Elaborado pela autora.

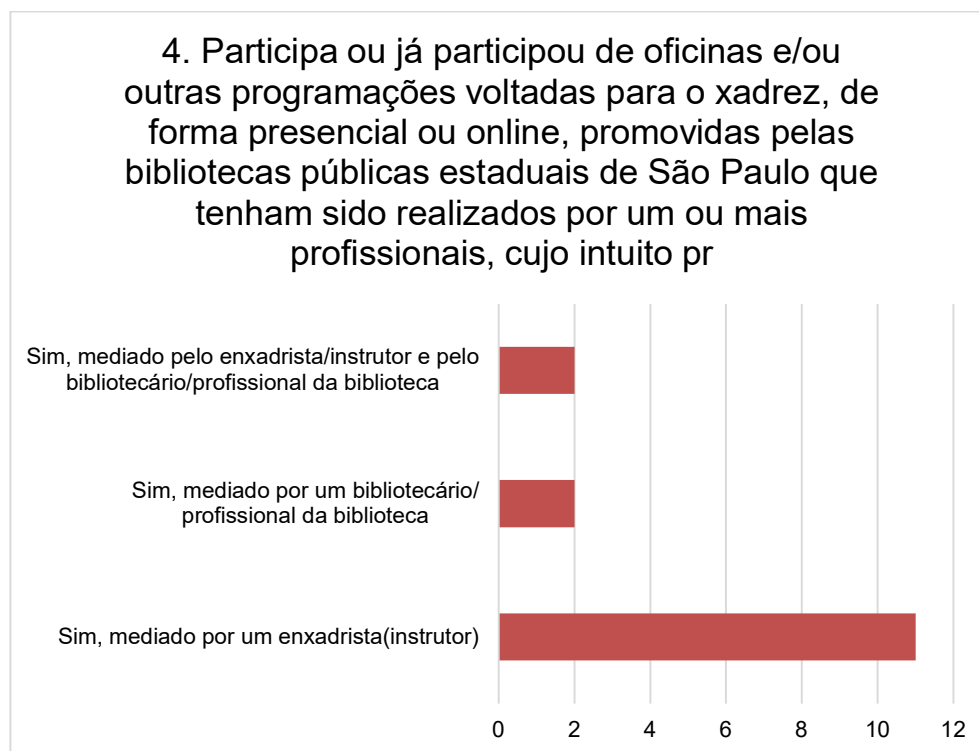
Além das 3 opções fechadas apresentadas pelo gráfico, o respondente tinha a opção de se identificar como aluno de xadrez. A partir das respostas válidas, apenas duas se identificaram como instrutores ou profissionais do xadrez, representando $\approx 13,33\%$. Os praticantes cujo intuito é apenas a recreação, ou seja, que utilizam o jogo como atividade de lazer, sem necessariamente objetivar o profissionalismo no esporte, representam a maior porcentagem - $\approx 46,66\%$ - com 7 respostas válidas. A segunda maior porcentagem de participantes - $\approx 40\%$ -, se define como praticante autodidata, ou seja, de forma autônoma, busca o desenvolvimento das suas práticas no xadrez, podendo ou não ter intuito de se profissionalizar no esporte.

Estes resultados demonstram que a maioria dos respondentes procuram as oficinas/atividades enxadrísticas tanto para lazer, quanto para obter conhecimentos e se desenvolver a partir de atividades com intuito pedagógico relacionadas ao xadrez.

A quarta pergunta possuía a função de filtrar as respostas recebidas. Foi elaborada da seguinte forma: Participa ou já participou de oficinas e/ou outras programações voltadas para o xadrez, de forma presencial ou online, promovidas

pelas bibliotecas públicas estaduais de São Paulo que tenham sido realizados por um ou mais profissionais, cujo intuito principal seja o ensino do jogo de xadrez? Trata-se de uma pergunta fechada e de múltipla escolha, com 5 opções de respostas. O **gráfico 4** representa os resultados diante dessa questão:

Gráfico 4 - Participação em oficinas/atividades enxadrísticas



Fonte: Elaborado pela autora.

Além dessas opções, o respondente poderia dizer que nunca havia participado das oficinas ou outras programações voltadas para o xadrez nas unidades dos SisEB ou que, ao participar, a mediação da atividade foi realizada por outro profissional que não fosse um bibliotecário/funcionário da biblioteca ou um enxadrista (instrutor). Os dados demonstram que $\approx 73,33\%$ dos respondentes participaram de atividades enxadrísticas mediadas por um enxadrista e que apenas $\approx 26,66\%$ dos respondentes tiveram suas atividades mediadas também por um bibliotecário ou outro profissional da biblioteca (resultado obtido somando-se os dois primeiros índices do **gráfico 4**). Sendo assim, os resultados mostram que é necessário que o bibliotecário

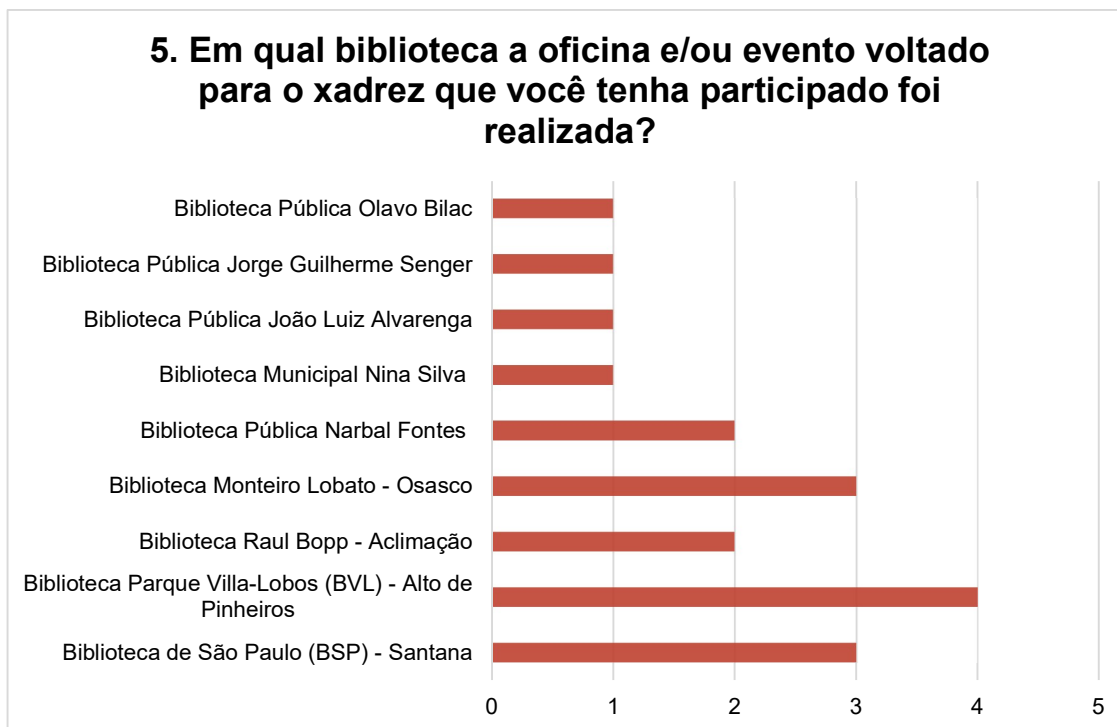
compreenda outras linguagens que possam contribuir com a mediação da informação (ALMEIDA JÚNIOR, 2009) nas bibliotecas do SisEB, para que ele possa se tornar o protagonista, em conjunto com os usuários, desse processo dialógico.

Um aspecto relevante para estes resultados é abordado por Almeida Júnior (2007, p. 9), quando afirma que uma das características principais do profissional bibliotecário é ser flexível e estar sempre “disposto a buscar nas mais variadas áreas do conhecimento subsídios para uma atuação voltada as necessidades dos usuários”, principalmente no que concerne às atividades voltadas para a leitura – função primordial da biblioteca (PASSOS, 2011) - sendo leitura da escrita ou da linguagem de outros suportes, como o jogo de xadrez, cujo a “sua linguagem específica abrange aspectos a serem explorados nas ações de mediação” (PASSOS, 2011, p. 256).

Por se tratar de uma análise das respostas válidas e esta ser a pergunta filtro, as respostas que representam a não participação dos respondentes em oficinas enxadrísticas, não foram representadas no **gráfico 4**, porém simbolizam $\approx 93,76\%$ das 754 respostas.

Após a pergunta filtro, os respondentes foram questionados sobre qual (is) biblioteca (s) do SisEB, a oficina/atividade enxadrística que participou, havia ocorrido. Trata-se de uma pergunta de estrutura mista com possibilidade de múltiplas escolhas, onde o respondente tinha 5 opções pré-definidas de acordo com o histórico das bibliotecas com atividades enxadrísticas (Biblioteca Monteiro Lobato; Biblioteca Raul Bopp; Biblioteca Paulo Setúbal; Biblioteca Parque Villa-Lobos e Biblioteca de São Paulo), além de uma lacuna para que pudesse inserir outra unidade do SisEB. O **gráfico 5** demonstra estatisticamente os resultados obtidos:

Gráfico 5 - Bibliotecas do SisEB com atividades enxadrísticas



Fonte: Elaborado pela autora.

Inicialmente, esta pergunta teria como eixo a BVL e a BSP, mas ao se pesquisar o termo bibliotecas associado ao termo xadrez no buscador Google, descobriu-se que outras unidades do SisEB também trabalham em suas programações a mediação da informação a partir do jogo, a saber: Biblioteca Monteiro Lobato, situada na cidade de Osasco; Biblioteca Raul Bopp, situada na cidade de São Paulo; e Biblioteca Paulo Setúbal, também localizada na cidade de São Paulo.

Durante a coleta de dados, compreendeu-se que a preocupação de inserir o jogo de xadrez na rotina dos usuários por meio de atividades mediadas por profissionais, sejam eles bibliotecários ou instrutores de xadrez, se estende para outras unidades do SisEB dentro do território do Estado de São Paulo e que não haviam sido mapeadas inicialmente. O **quadro 3** mostra as bibliotecas listadas pelos respondentes que se localizam fora da metrópole de São Paulo:

Quadro 3 – Bibliotecas externas ao município de São Paulo

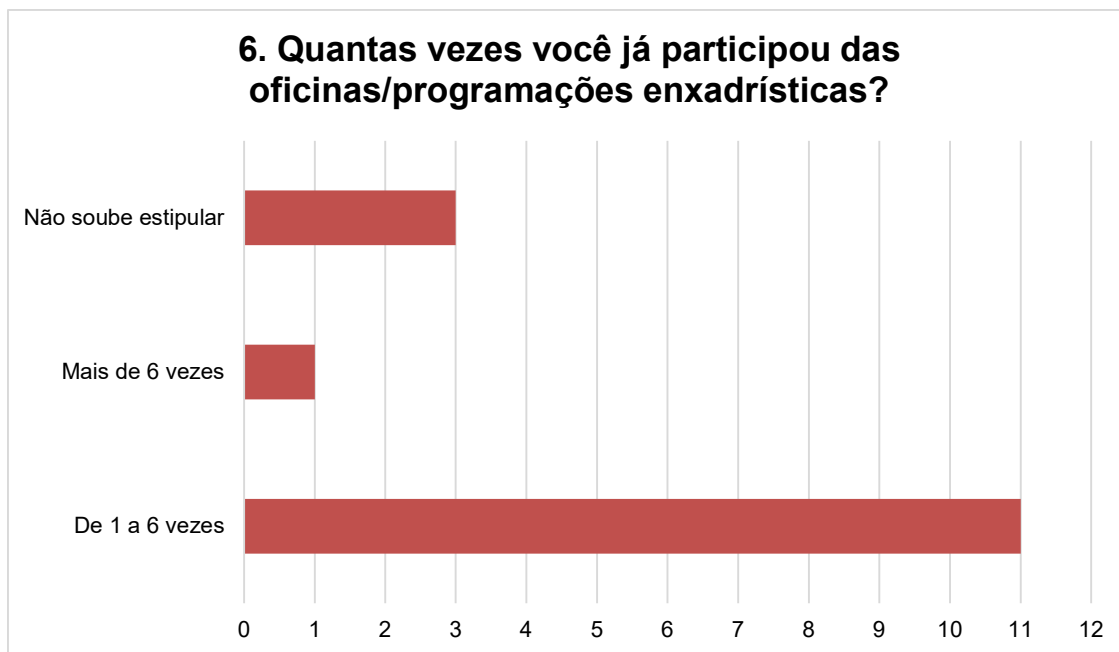
Biblioteca Pública Municipal	Localização/Município
Olavo Bilac	Ribeirão Pires
Jorge Guilherme Senger	Sorocaba
João Luiz Alvarenga	Pedreira
Nina Silva (Centro Cultural “Dona Pimpa”)	Assis

Fonte: Elaborado pela autora.

A unidade mais apontada pelos respondentes como local em que tenham participado de oficinas/atividades enxadrísticas, foi a BVL, com $\approx 26,66\%$ das respostas. O segundo maior índice, foi atingido pelas Bibliotecas Monteiro Lobato e BSP, com 20% das respostas cada uma. As Bibliotecas Olavo Bilac, Jorge Guilherme Senger, João Luiz Alvarenga e Nina Silva, representam o menor índice, com $\approx 6,66\%$ das respostas cada uma.

A partir de uma estrutura aberta, a questão 6 buscou coletar dados a respeito da frequência com que eles se dirigiam às oficinas enxadrísticas das referidas bibliotecas, com intuito de analisar se as atividades desenvolvidas instigavam o retorno do usuário para dar continuidade ao processo de apropriação da informação acerca do jogo de xadrez. O **gráfico 6** mostra os resultados:

Gráfico 6 - Frequência de participação nas oficinas/atividades enxadrísticas

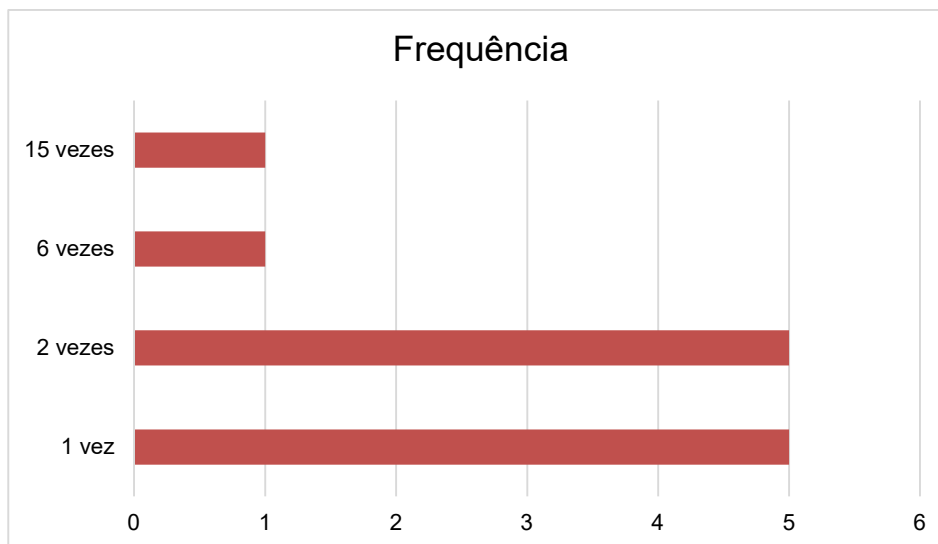


Fonte: Elaborado pela autora.

A partir dos dados representados no **gráfico 6**, percebe-se que $\approx 73,33\%$ dos respondentes disseram que frequentaram as oficinas entre 1 e 6 vezes, e $\approx 6,66\%$ disseram ter frequentado mais de 6 vezes. 20% dos respondentes não souberam precisar ou inseriram um intervalo de tempo extenso para determinar a sua frequência, como “2 anos inteiros”, por exemplo. Outras respostas que não puderam ser mensuradas, foram: “Perdi as contas” e “Muitas”. Apesar de não mensuráveis, pode-se dizer que esses termos denotam sentido de quantidade ou, neste caso, de frequência assídua.

Individualizando as respostas que puderam ser mensuradas, temos (**gráfico 6.1**):

Gráfico 6.1 - Frequência mensurável



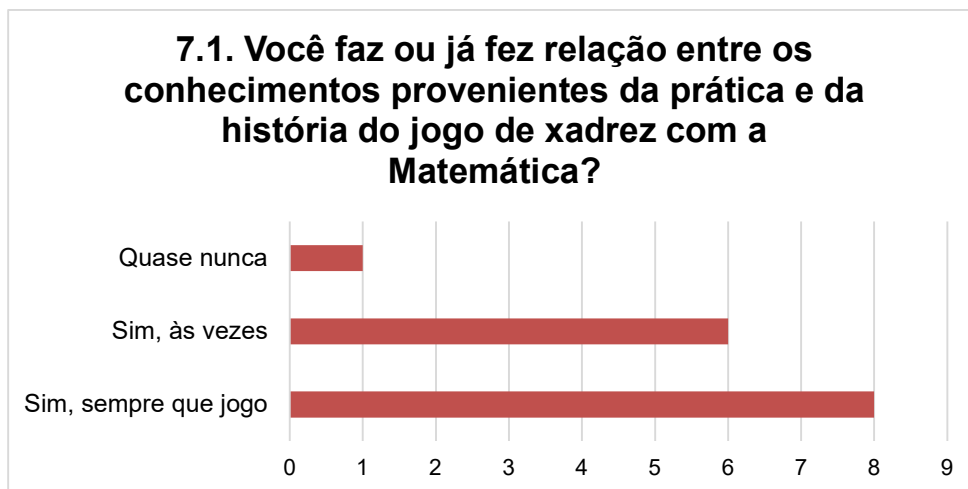
Fonte: Elaborado pela autora.

A partir do **gráfico 6.1**, é possível notar que a maioria dos respondentes participou mais de uma vez das oficinas/atividades enxadrísticas, representando $\approx 46,66\%$ dos respondentes, enquanto aqueles que participaram uma única vez representam $\approx 33,33\%$ dos respondentes. As respostas cujo a frequência não pôde ser mensurada a partir de uma escala regular de tempo, representam 20%.

Por meio da Escala Likert, a questão 7 teve o objetivo de analisar se os respondentes fazem correlação entre a prática e a história do jogo de xadrez, com outras áreas disciplinares com as quais o xadrez, enquanto instrumento pedagógico no ensino-aprendizagem (FADEL; MATA, 2008), se relaciona no ambiente escolar. Esta correlação estaria ligada a apropriação da informação no processo da mediação da informação que recebeu significados por parte do indivíduo (ALMEIDA JÚNIOR; BIBLIOCONNECT, 2020, vídeo).

Foram inseridas 6 disciplinas: Matemática, Raciocínio Lógico, Estratégia, História, Geografia e Artes. A partir dessas áreas, o respondente as relacionou com 4 afirmações de acordo com seu nível de concordância com cada uma. Os **gráficos 7.1** a **7.6** mostram o índice da relação com cada disciplina:

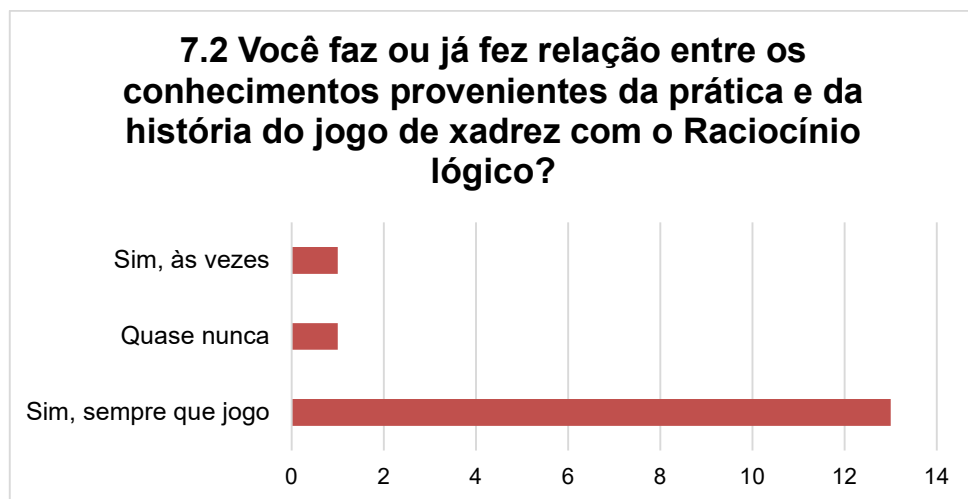
Gráfico 7.1 - Matemática



Fonte: Elaborado pela autora.

A partir do **gráfico 7.1**, nota-se que a maioria dos respondentes, que representam $\approx 53,33\%$, fazem relação entre o jogo de xadrez e a Matemática sempre que jogam; 40% dos respondentes fazem essa relação ocasionalmente, e $\approx 6,66\%$ raramente o fazem.

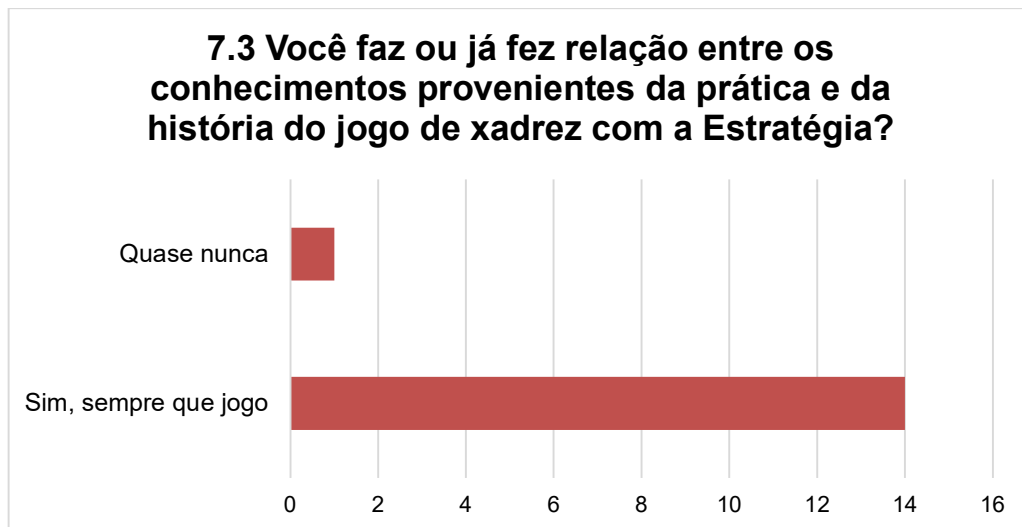
Gráfico 7.2 - Raciocínio lógico



Fonte: Elaborado pela autora.

Os índices no **gráfico 7.2** mostram que $\approx 86,66\%$ dos respondentes fazem relação entre o jogo de xadrez e o Raciocínio lógico sempre que praticam o esporte. Apenas $\approx 6,66\%$ responderam que fazem essa associação ocasionalmente, e $\approx 6,66\%$ disseram que raramente fazem.

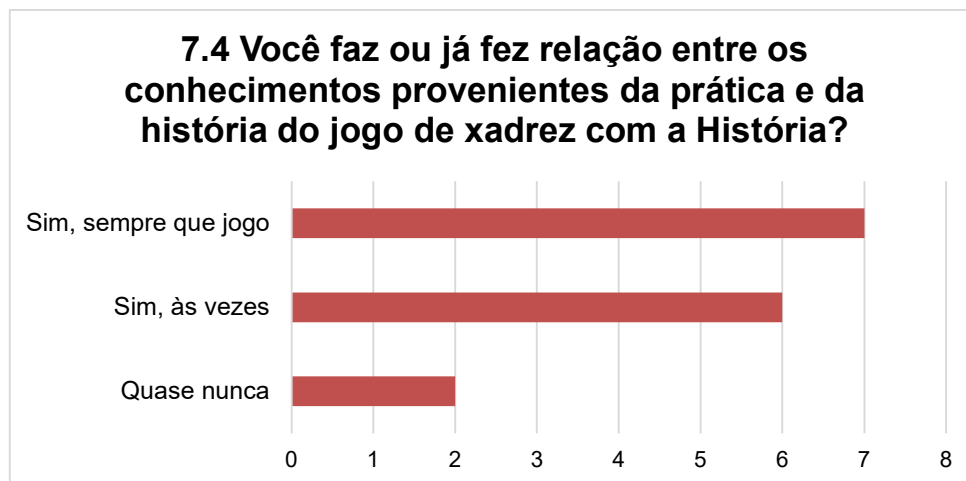
Gráfico 7.3 - Estratégia



Fonte: Elaborado pela autora.

Os dados do **gráfico 7.3** demonstram que $\approx 93,33\%$ dos respondentes associam o jogo de xadrez à Estratégia sempre que o praticam e apenas $\approx 6,66\%$ disseram que raramente o fazem.

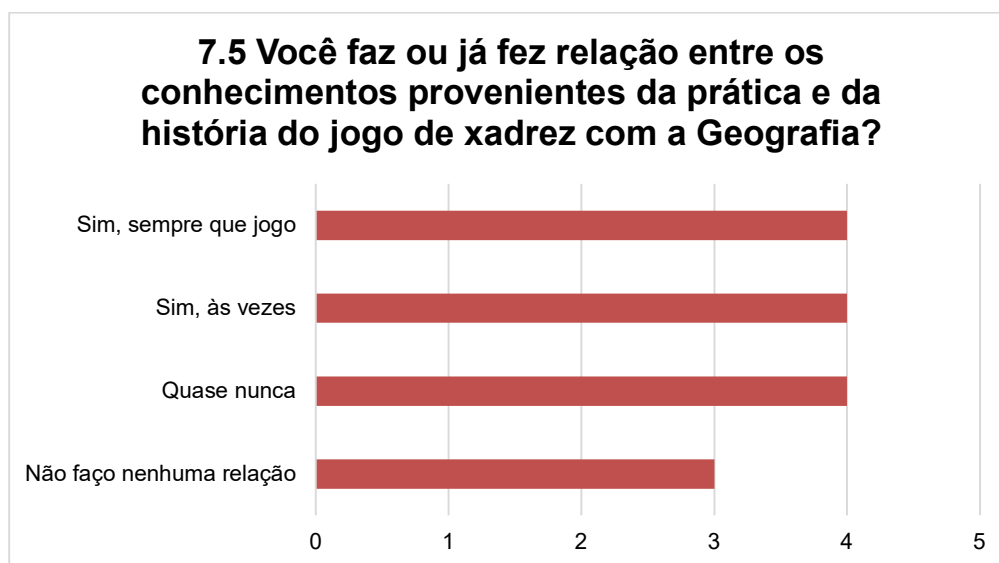
Gráfico 7.4 - História



Fonte: Elaborado pela autora.

A partir dos índices no **gráfico 7.4**, nota-se que há um pouco mais de equilíbrio entre as afirmações em relação à disciplina História, sendo que $\approx 46,66\%$ dos respondentes disseram que sempre que jogam fazem essa associação; 40% responderam que fazem essa relação ocasionalmente, e $\approx 13,33\%$ disseram que raramente fazem essa ligação.

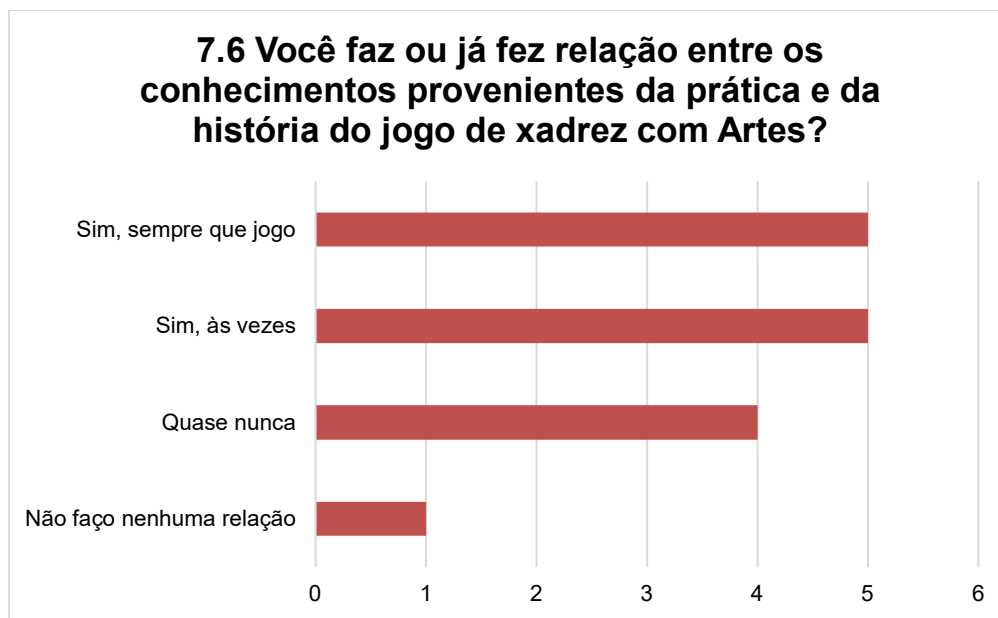
Gráfico 7.5 - Geografia



Fonte: Elaborado pela autora.

Trata-se do gráfico (**gráfico 7.5**) com maior equilíbrio entre os índices que representam cada afirmação: $\approx 26,66\%$ dos respondentes disseram relacionar a Geografia ao jogo sempre que o praticam; $\approx 26,66\%$ afirmaram que fazem essa associação ocasionalmente; $\approx 26,66\%$ disseram que raramente o fazem e 20% manifestaram que não fazem nenhum tipo de relação entre o jogo e a referida disciplina.

Gráfico 7.6 - Artes

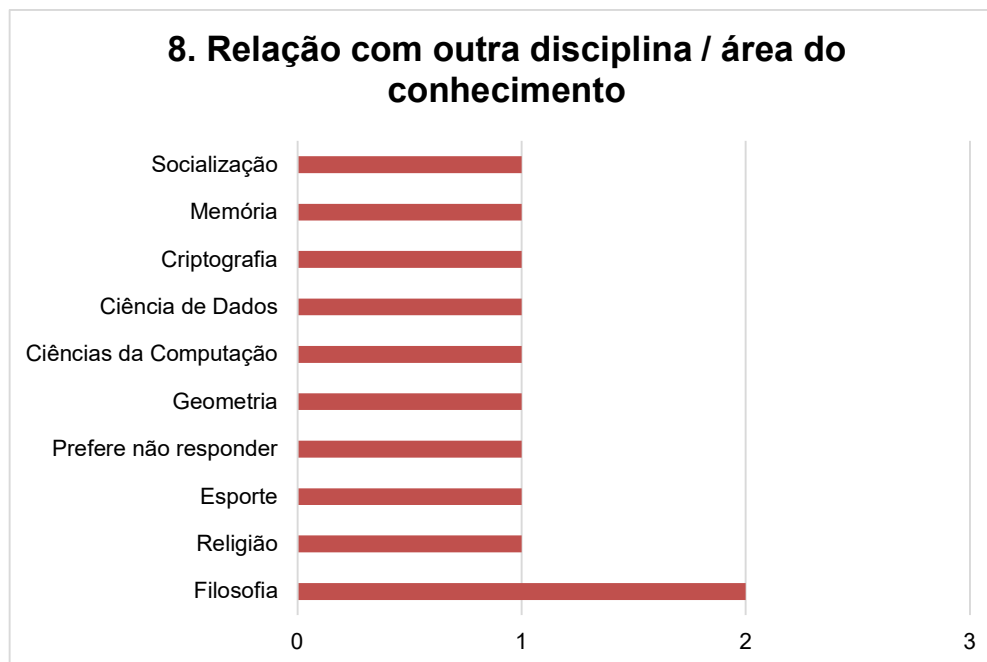


Fonte: Elaborado pela autora.

O **gráfico 7.6** demonstra que $\approx 33,33\%$ dos respondentes associam o jogo de xadrez à disciplina de Artes sempre que praticam o esporte; $\approx 33,33\%$ fazem essa relação ocasionalmente ao jogar; $\approx 26,66\%$ raramente associam o jogo à referida disciplina, e $\approx 6,66\%$ dos respondentes não fazem nenhum tipo de relação entre ambos.

Como complemento da questão anterior, a pergunta 8 foi formulada com estrutura aberta, sendo sua resposta não obrigatória, para que o respondente pudesse inserir outra disciplina ou área do conhecimento com a qual fizesse relação ao praticar o jogo de xadrez. As respostas foram compiladas no **gráfico 8**:

Gráfico 8 - Outras disciplinas/áreas do conhecimento



Fonte: Elaborado pela autora.

Os dados do **gráfico 8** demonstram que o xadrez possibilita aos respondentes relacionar a prática e a história do jogo com diversos saberes, disciplinas e áreas do conhecimento. Segundo Santos e Santos (2019), a própria condição enquanto jogo e atividade lúdica, estimula as relações sociais do praticante:

A diversidade de situações que os jogos possibilitam pode favorecer a aquisição de novos conceitos, estimulando os diversos tipos de inteligência. O jogo contribui para com o desenvolvimento da inteligência e pode ser considerado um instrumento incentivador e motivador no processo de aprendizagem (SANTOS; SANTOS, 2019, p. 126).

Devido a sua prática auxiliar na assimilação de diversos conhecimentos, pode-se dizer que o xadrez é um suporte de informação que facilita a aprendizagem significativa. Acerca deste conceito do psicólogo David Paul Ausubel (1918-2008), Nunes e Silveira (2008) afirmam que ela ocorre

[...] quando um novo conteúdo relaciona-se com conceitos claros e disponíveis na estrutura cognitiva, sendo assimilados por ela. Esses conceitos disponíveis são os pontos de ancoragem para a aprendizagem. A estabilidade e a clareza das ideias servirão de base para ancorar novos conhecimentos. A aprendizagem é facilitada na medida em que se apoia no que o aprendiz já sabe. Esses elementos estão relacionados às subsunções

ou ganchos cognitivos que funcionam como organização prévia dos conhecimentos a serem aprendidos (NUNES; SILVEIRA, 2008, p. 69-70).

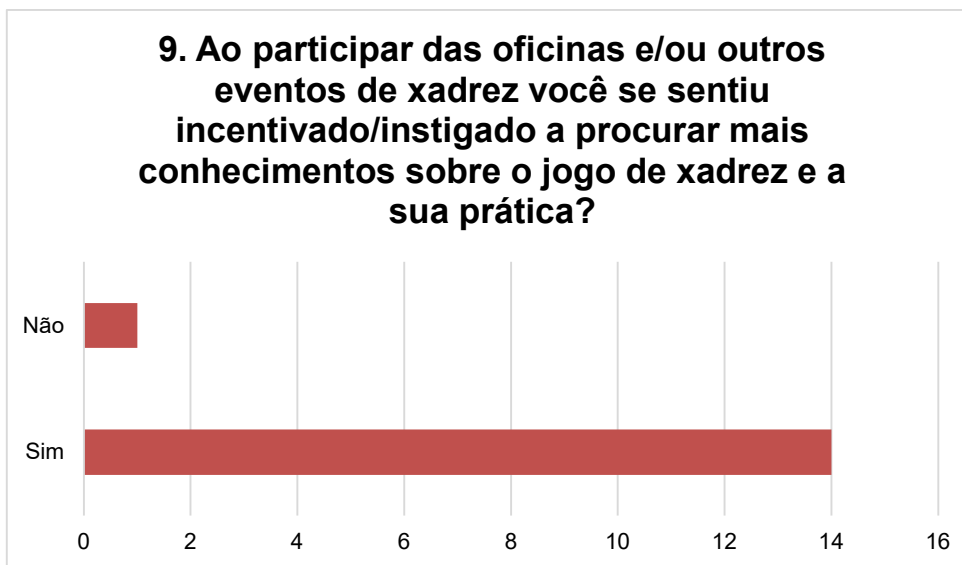
Para Ausubel (*apud* NUNES; SILVEIRA, 2008), é a partir da organização das informações e incorporação dos conteúdos à estrutura cognitiva do indivíduo (conteúdo total das informações organizadas) que ocorre a aprendizagem. Como visto anteriormente, o conhecimento só pode ser construído a partir da relação do indivíduo com o mundo (ALMEIDA JÚNIOR; BIBLIOCONNECT, 2020, vídeo), sendo a mediação da informação realizada a partir dessa relação, visando a apropriação da informação por meio de instrumentos e/ou signos da cultura humana que possibilitem a significação da informação (MARTINÊS; PASCOAL; VERONEZ JÚNIOR, 2022). Segundo Scapechi (2009, p. 36),

Assim, compreendemos que é na relação simbólica do sujeito com a cultura que a informação se constitui em sua materialidade, isto é, nos mecanismos pelos quais os significados, símbolos e signos culturais são transmitidos, assimilados ou rejeitados pelas ações e representações dos sujeitos sociais em seus espaços constituídos e concretos de realização (SCAPECHI, 2009, p. 36).

Em consonância com o problema de pesquisa apresentado na introdução, as questões de 9 a 14 objetivaram compreender se o processo de mediação da informação realizado a partir das oficinas/atividades enxadrísticas possibilitou aos respondentes se apropriar de informações que lhes fossem significativas e que gerassem o movimento de construção de sentidos (PIERUCCINI, 2007).

Por meio de uma questão fechada, foi questionado se o respondente, após participar das oficinas/atividades enxadrísticas nas bibliotecas dos SisEB, se sentiu incentivado/instigado a procurar mais conhecimentos sobre o jogo de xadrez. O **gráfico 9** fornece os resultados:

Gráfico 9 - Busca por mais conhecimentos sobre o jogo de xadrez

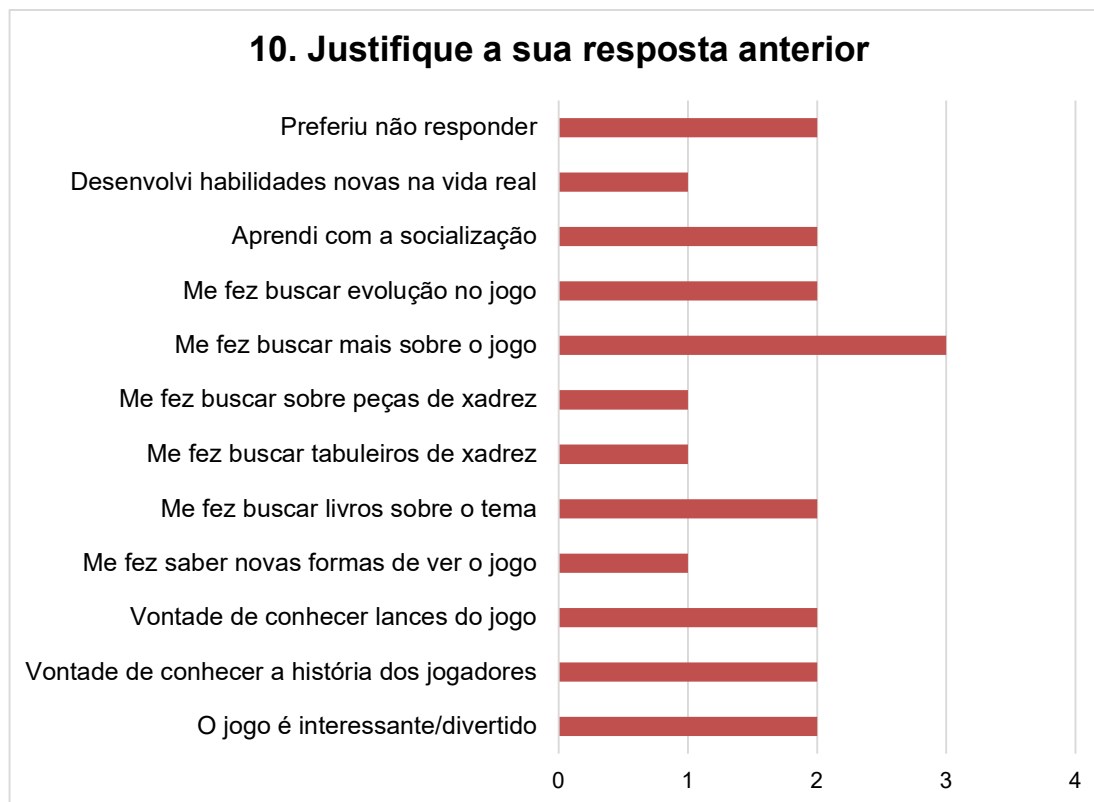


Fonte: Elaborado pela autora.

O **gráfico 9** mostra que das 15 respostas válidas obtidas na aplicação do questionário, apenas um respondente afirma não ter se sentido incentivado/instigado a buscar mais conhecimentos sobre o jogo de xadrez após ter participado das atividades enxadrísticas.

Para que o respondente pudesse se expressar de forma livre e manifestar sua opinião de forma concreta, solicitou-se que justificasse a sua resposta para a pergunta anterior (**gráfico 9**), caso tivesse dito que sim. Para análise, foi realizado o agrupamento das respostas em função dos seus significados e tencionou-se não modificar a forma como foram expressas. O resultado é demonstrado pelo **gráfico 10**:

Gráfico 10 - Justifique a sua resposta anterior



Fonte: Elaborado pela autora.

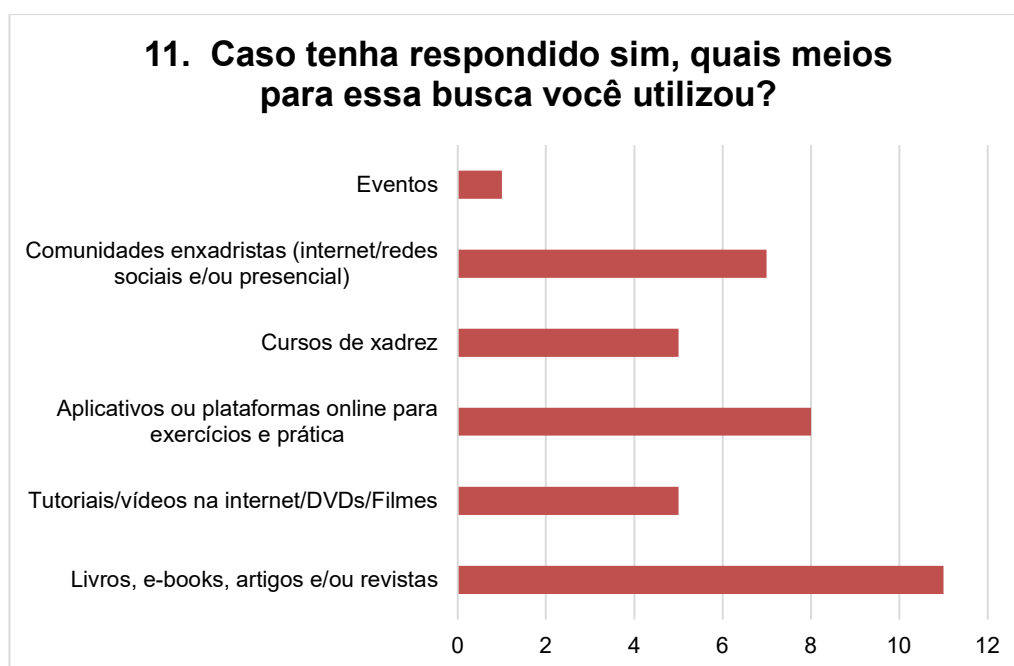
A partir das respostas, percebe-se que os respondentes tiveram uma experiência significativa ao participarem das atividades enxadrísticas, pois aprenderam e desenvolveram habilidades a partir dela, além de se sentirem motivados a buscar por mais conhecimentos acerca do jogo e de todo o seu contexto, com base em diferentes suportes de informação. Outro ponto a se observar a partir das respostas, é a presença do fator diversão e da ludicidade, além do interesse que o jogo aparenta ser capaz de despertar em quem o pratica. Duas pessoas optaram por não responder à questão.

Para o caso de haver respostas negativas à questão 9, foi elaborado um enunciado de estrutura aberta para que o respondente pudesse dizer o motivo pelo qual não se sentiu incentivado a procurar mais conhecimentos sobre o xadrez após participar das atividades enxadrísticas (questão 10.1). Houve um único respondente que não considerou a experiência que teve como de incentivo para a busca por mais

conhecimentos, devido ser mais adepto aos jogos eletrônicos do que aos jogos de tabuleiro como o xadrez, de acordo com a sua resposta.

Com intuito de identificar os suportes e meios utilizados na busca por mais conhecimentos acerca do jogo, o indivíduo que tivesse respondido à questão 9 com “sim”, deveria, a partir de uma estrutura mista, assinalar uma ou mais entre 5 opções, além de ter a possibilidade de inserir uma alternativa de acordo com a sua experiência de busca. O **gráfico 11** representa os resultados:

Gráfico 11 - Meios para a busca de conhecimento



Fonte: Elaborado pela autora.

De acordo com o **gráfico 11**, os suportes mais utilizados foram aqueles que comportam a informação escrita, como livros, *e-books*, artigos e revistas; seguido de softwares desenvolvidos para uso de dispositivos como o celular e o computador, representados por aplicativos ou plataformas para exercícios e prática do xadrez. Outra forma usada pelos respondentes na busca por mais conhecimentos, foi frequentar de forma *online* ou presencial, comunidades dedicadas ao xadrez. Como exemplo de comunidades no ambiente virtual, pode-se citar os grupos da rede social

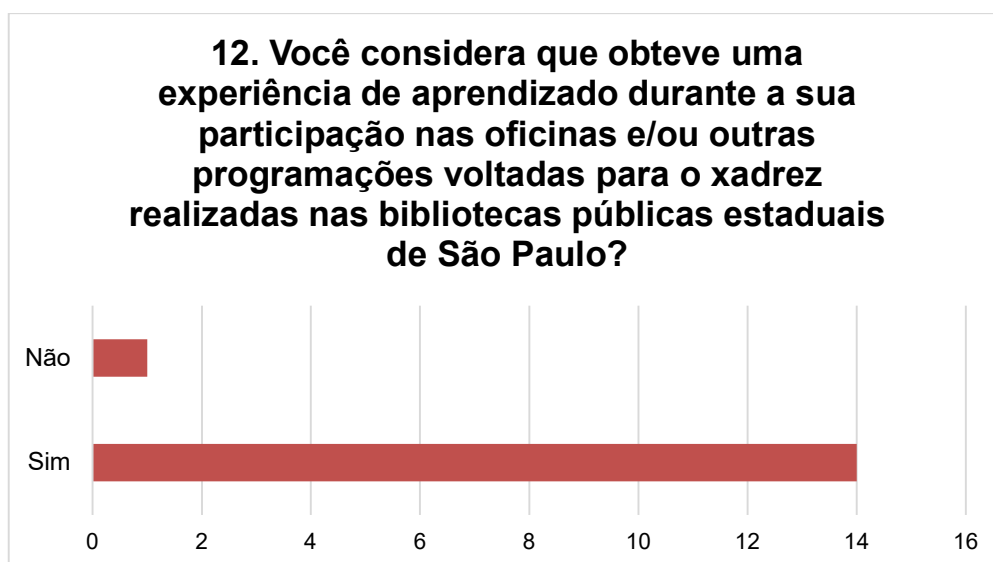
Facebook, WhatsApp, Telegram e sites dedicados ao jogo e que tenham o intuito de agrupar pessoas ao entorno do interesse comum. Os clubes de xadrez são exemplos de comunidades que costumam se reunir em locais físicos.

Em seguida, aparecem os cursos de xadrez e os conteúdos audiovisuais em suportes físicos, como o DVD, e conteúdos dispostos na internet, como vídeos, por meio dos quais se busca apropriar-se da informação. Apenas um respondente inseriu outra alternativa diante das que foram apresentadas, de maneira a apontar os eventos voltados para o xadrez como meio por ele utilizado para buscar mais conhecimentos sobre o jogo.

Esses resultados demonstram que todas as formas e suportes procurados pelos respondentes para se apropriar de informações sobre o xadrez, foram mediadas por alguém ou por um suporte de informação.

O intuito da questão 12 foi saber dos respondentes se acreditam que as oficinas/atividades enxadrísticas mediadas por profissionais das quais participaram, proporcionaram uma experiência de aprendizado. Para tanto, optou-se por uma pergunta fechada com duas opções de respostas. O **gráfico 12** demonstra os resultados:

Gráfico 12 - Experiência de aprendizado



Fonte: Elaborado pela autora.

Os dados mostram que 14 respondentes afirmam terem vivenciado uma experiência de aprendizado a partir das atividades enxadrísticas mediadas, ou seja, $\approx 93,33\%$, e apenas um respondente, representando $\approx 6,66\%$ da amostra, afirmou não ter usufruído de uma experiência de aprendizado.

Ao objetivar a compreensão dessas afirmações, duas questões abertas foram elaboradas para que o respondente pudesse estruturar e explicitar a sua experiência, sendo uma delas para quem respondeu “sim” e outra para quem respondeu “não”. Para análise, as respostas foram agrupadas segundo o significado e tencionou-se não modificar a forma como foram expressas. A seguir, o **gráfico 13** mostra os resultados a partir da resposta “sim”:

Gráfico 13 - Como foi a sua experiência?



Fonte: Elaborado pela autora.

Nota-se que algumas das vivências estabelecidas a partir da participação nas atividades enxadrísticas, foram qualificadas enquanto boas ou ruins pelos respondentes, e que a maior parte das experiências de aprendizado que tiveram, estão associadas a conceitos técnicos, teóricos e práticos provenientes do jogo de xadrez. Alguns dos respondentes relatam que, no contexto das atividades/oficinas enxadrísticas, o jogo funcionou como uma ferramenta de interação social, ao fomentar o desenvolvimento da amizade com outros participantes. Outro aspecto abordado, foi a aplicação de conhecimentos gerados pelo ensino e prática do esporte no contexto externo ao tabuleiro de xadrez.

Com base na análise dos dados referentes ao **gráfico 13**, destaca-se o conceito de aprendizagem significativa que foi abordado inicialmente em decorrência da avaliação dos dados provenientes do **gráfico 8**, e identificado no discurso dos respondentes para a questão em análise. Segundo Tavares (2004),

Existe uma aceitação quase universal [...] de que o conhecimento é libertador das potencialidades das pessoas. Estamos nos referindo ao conhecimento que promove a articulação entre o ser humano e o seu ambiente, entre ele e seus semelhantes e consigo próprio. O conhecimento que promove a autonomia, conecta este ser humano com o seu meio cultural no que diz respeito a crenças, valores, sentimentos, atitudes, etc. E na medida que o indivíduo é autônomo, a partir desta sua estrutura de conhecimentos, ele é capaz de captar e apreender outras circunstâncias de conhecimentos assemelhados e de se apropriar da informação, transformando-a em conhecimento (TAVARES, 2004, p. 55).

Para o autor, há três condições necessárias para que ocorra a aprendizagem significativa, a saber:

a oferta de um novo conhecimento estruturado de maneira lógica; a existência de conhecimentos na estrutura cognitiva que possibilite a sua conexão com o novo conhecimento; a atitude explícita de apreender e conectar o seu conhecimento com aquele que pretende absorver. Esses conhecimentos prévios são também chamados de conceitos subsunçores ou conceitos âncora (TAVARES, 2004, p. 56).

A interação entre os conhecimentos dispostos na estrutura cognitiva e os novos, afetarão ambos - modificando-os. Trata-se do conceito de conflito abordado por Almeida Júnior (2021), que gera uma nova organização do conhecimento, e que Gomes (2014, p. 52) entende como um processo que “desestabiliza e estabiliza conhecimentos”. Com os dados do **gráfico 3**, compreendeu-se que a amostra do questionário já havia entrado em contato com conhecimentos acerca do jogo de xadrez, de forma anterior a participação nas oficinas/atividades enxadrísticas, ou seja, havia uma estrutura cognitiva que possibilitou a apropriação da informação a partir do processo da mediação da informação.

Para o caso de algum respondente não avaliar a sua participação nas oficinas/atividades enxadrísticas como uma experiência de aprendizado, foi solicitado na questão 14, que indicasse os motivos que o levaram a analisar a situação dessa forma. Houve apenas uma resposta: “Jogar xadrez tem que ter paciência, e eu não tenho”.

Apesar do conhecimento se dar a partir da relação com o outro, ele é construído de forma individual, como apontado por Almeida Júnior (2020). Nesse sentido, Tavares (2004) afirma que a estrutura cognitiva é construída ao longo da vida de um indivíduo por meio de uma sucessão de acontecimentos únicos para ele:

Quando se dá a aprendizagem significativa, o aprendente transforma o significado lógico do material pedagógico em significado psicológico, à medida que esse conteúdo se insere de modo peculiar na sua estrutura cognitiva, e cada pessoa tem um modo específico de fazer essa inserção, o que torna essa atitude um processo idiossincrático. Quando duas pessoas aprendem significativamente o mesmo conteúdo, elas partilham significados comuns sobre a essência deste conteúdo. No entanto, têm opiniões pessoais sobre outros aspectos deste material, tendo em vista a construção peculiar deste conhecimento (TAVARES, 2004, p. 56).

Os pontos apresentados pelos autores nos levam a compreender as divergências entre as experiências e as respostas, apesar do contexto ser o mesmo.

A seguir, retoma-se o problema de pesquisa e todos os pontos em destaque referente a pesquisa, com intuito de desenvolver as considerações finais do trabalho.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS: XEQUE OU XEQUE-MATE?

A partir de um contexto informacional, entende-se que a atividade de mediar é intrínseca ao fazer do bibliotecário, sendo relevante que este compreenda e recorra a diversos suportes e linguagens para desenvolver o processo da mediação da informação. Portanto, recorre-se ao jogo de xadrez como uma possibilidade a ser utilizada como suporte de informação em atividades de mediação realizadas nas bibliotecas do SisEB, visando fomentar uma discussão sobre as práticas profissionais vigentes do bibliotecário. Nesse sentido, almeja-se contribuir com a literatura das áreas da Biblioteconomia e Ciência da Informação.

A partir do problema de pesquisa estabelecido como princípio orientador, e, portanto, como objetivo geral identificar como o jogo de xadrez, enquanto suporte lúdico, pode contribuir para a apropriação da informação no contexto das práticas da mediação da informação realizadas nas bibliotecas do SisEB, objetivos específicos foram estabelecidos para concretizar o objetivo geral, respondendo, dessa forma, ao questionamento que deu origem à pesquisa. Optou-se por uma pesquisa básica e exploratória.

Para analisar se o jogo de xadrez pode ser utilizado em processos de mediação da informação, foi necessário antes contextualizá-lo a partir da sua história, caracterizá-lo como suporte de informação e posteriormente como lúdico. A partir do levantamento bibliográfico, entende-se o xadrez como um suporte de informação lúdico por representar informações que podem ser registradas e conter uma linguagem própria, rica de simbologias. Foi criado como uma representação para atividades humanas, como a guerra, e pode ser aplicado em diferentes contextos como o de ensino-aprendizagem, entretenimento, competições esportivas e cultural, sendo as bibliotecas, dispositivos em que todos esses contextos podem se manifestar.

Com o objetivo de analisar o uso do jogo de xadrez nas práticas da mediação da informação nas unidades do SisEB, inicialmente, buscou-se compreender a mediação enquanto processo, por meio dos principais referenciais teóricos que abordam o tema. A partir disso, a mediação da informação é compreendida enquanto ação de interferência estabelecida por meio de uma relação dialógica, em que o

profissional da informação se utiliza de suportes para facilitar a apropriação da informação e satisfazer a necessidade informacional do usuário em um processo que se retroalimenta. A análise do uso do jogo como suporte para a mediação da informação nas bibliotecas do SisEB, é tratada em conjunto com a análise de dados coletados.

Com o intuito de concretizar o último objetivo específico, por meio da identificação e discussão acerca da apropriação da informação no contexto das práticas da mediação da informação e, levando-se em conta a possibilidade de usar o jogo de xadrez como suporte e instrumento facilitador da apropriação, realizou-se levantamento bibliográfico. Nesse sentido, pode-se dizer que a apropriação da informação ocorre quando o indivíduo entra em contato com a informação durante a prática da mediação da informação. Porém, isso só se concretiza quando articulado e possibilitado pela leitura a partir de suportes de informação, independentemente do tipo e da linguagem. Ao atribuir sentidos às informações, o indivíduo possibilita a construção de novos conhecimentos, modificando, dessa forma, a sua estrutura cognitiva. Enquanto suporte de informação, o jogo de xadrez contém uma linguagem própria, necessitando, portanto, de leitura e de interpretação a partir de uma experiência de significações para ser apropriado; experiência essa, proporcionada pela prática da mediação da informação.

Para atender de forma prática aos objetivos supracitados e chegar à resposta para o problema de pesquisa, analisou-se como os conhecimentos provenientes da literatura da Biblioteconomia, da Ciência da informação e Infoeducação estruturados no desenvolvimento do trabalho, funcionam na prática. Nesse sentido, utilizou-se o método de pesquisa de campo para coleta de dados, análise qualitativa e quantitativa e interpretação dos resultados a partir de uma amostra que representa a população frequentadora das oficinas enxadrísticas das bibliotecas do SisEB, possibilitando o mapeamento delas e análise acerca do uso do jogo.

Por meio da análise de dados, compreende-se que a participação nas oficinas voltadas para o xadrez nas bibliotecas do SisEB, se trata de uma experiência de aprendizado para a maioria dos participantes, pois além de aprenderem conhecimentos teóricos, técnicos, práticos sobre o esporte e desenvolverem habilidades para outros contextos que não o jogo em si, se sentem incentivados a dar continuidade na busca por mais informações por meio de diversos suportes, inclusive,

acabam por retornar às oficinas. Demonstra-se que o xadrez possibilita aos praticantes relacionar a sua prática e história com diversos saberes, como a Matemática, Ciência de Dados, Religião, Raciocínio Lógico, Artes, Estratégia etc., ou seja, o conhecimento adquirido recebe significações por meio dos conceitos já existentes na estrutura cognitiva do indivíduo, são assimilados e tornam-se novos conhecimentos, o que se configura na apropriação da informação - possível através da mediação da informação.

A análise demonstra que a maior parte das oficinas é mediada por um profissional do xadrez, o que enfatiza a necessidade de protagonismo do bibliotecário frente à atividade que representa o cerne da sua profissão - mediação da informação nas bibliotecas -, a partir da sua autoeducação em relação às possibilidades para a leitura. Essa constatação aponta para a necessidade de se realizar mais estudos sobre a prática da mediação da informação a partir dos mais diversos suportes.

Em consonância com o problema de pesquisa estabelecido e em complemento ao que foi dito nessas considerações, infere-se que, por se tratar de uma linguagem, o enxadrismo gera registros para análise posterior que, por sua vez, geram a necessidade de leituras enxadrísticas e estudo dos registros produzidos a cada partida, com intuito de ensejar novas estratégias para buscar o desenvolvimento em sua prática de forma contínua. O profissional da informação, por meio da mediação, desenvolve uma relação dialógica com os praticantes do xadrez na medida em que os auxilia tanto com o material de leitura e estudo, quanto com a prática do jogo: estratégias, análises, desenvolvimento de peças, entre outros; contribuindo, dessa forma, para a significação e a apropriação da informação, de forma a gerar novos conhecimentos e compartilhamento destes a partir da mediação da informação.

Apesar de ter a pergunta de pesquisa respondida, o trabalho se deparou com uma dificuldade durante a coleta de dados, principalmente em uma questão de estrutura mista que tinha como objetivo a identificação de perfil a partir do gênero com o qual o respondente se identificava. De forma majoritária, os respondentes se identificaram como de gênero masculino. Além disso, muitas respostas reproduzem o machismo na sociedade moderna, seja enaltecendo características entendidas como masculinas ou negando a existência da multiplicidade de gêneros. Essas manifestações e o fato de homens serem mais presentes no esporte por receberem mais estímulos e acesso às informações do que as mulheres em relação ao jogo

durante a primeira infância, fez surgir a necessidade de compreender a apropriação da informação a partir de indivíduos que se identificam como de gênero feminino. Portanto, pode-se dizer que chegamos ao xeque-mate apenas para dar início a outra partida.

REFERÊNCIAS

ADX. **ADX**, c2021. Xadrez para todos. Um projeto de incentivo preparando mentes brilhantes. Disponível em: <https://adx.org.br/>. Acesso em: 02 dez. 2021.

ALMEIDA, Vitória Gomes; LIMA, Izabel França de. Bibliotecas, Cultura e Memória: possibilidades e desafios. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 2, n. 2, p. 56-64, jul./dez., 2016. Disponível em: <http://www.brapci.inf.br/index.php/article/download/51868>. Acesso em: 22 abr. 2022.

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. Profissional bibliotecário: um pacto com o excludente. *In*: BAPTISTA, Sofia Galvão.; MUELLER, Suzana Pinheiro Machado (Org.). **Profissional da informação: o espaço de trabalho**. Brasília: Thesaurus, 2004. p.70-86.

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. Leitura, mediação e apropriação da informação. *In*: SANTOS, Jussara Pereira (Org.). **A leitura como prática pedagógica na formação do profissional da informação**. Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional, 2007. 168p. p.33-45.

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de; BORTOLIN, Sueli. Mediação da informação e da leitura. Londrina: UEL, 2007. p. 2-13. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/277769128_Mediacao_da_Informacao_e_da_Leitura. Acesso em: 15 maio 2022.

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. Mediação da informação e múltiplas linguagens. **Revista Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação e Biblioteconomia**, Brasília, v.2, n.1, p. 89-103, jan./dez. 2009. Disponível em: <https://revistas.ancib.org/index.php/tpbci/article/view/170/170>. Acesso em 24 out. 2021.

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. **OFAJ**, 2021. Toda mediação é igual. verdade? Disponível em: https://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=1312. Acesso em: 10 set. 2022.

BATISTA, Carmem Lucia. Os conceitos de apropriação: contribuições à Ciência da Informação. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 24, n. 2, p. 210-234, maio/ago. 2018. DOI: <http://dx.doi.org/10.19132/1808-5245242.210-234>. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/150253>. Acesso em: 14 set. 2022.

BORGES, Ellen Valotta Elias. O texto além das palavras: uma visão ampliada da apropriação da informação por meio de textos literários. **Brazilian Journal of Information Studies: Research Trends**, Marília, v. 10, n. 3, p. 15-24, 2016. ISSN 1981-1640. DOI: <https://doi.org/10.36311/1981-1640.2016.v10n3.03.p15>. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/bjis/article/view/5681>. Acesso em: 15 set. 2022.

CALDEIRA, C. Do papiro ao papel manufaturado. **Revista Espaço Aberto (USP)**, São Paulo, n. 24, out. 2002. Disponível em:

<http://www.usp.br/espacoaberto/arquivo/2002/espaco24out/vaipara.php?materia=0vari>. Acesso em: 15 maio 2022.

CAREGNATO, Rita Catalina Aquino; MUTTI, Regina. Pesquisa qualitativa: análise de discurso *versus* análise de conteúdo. **Texto Contexto Enferm**, Florianópolis, v. 15, n. 4, p. 679-684, out./dez., 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tce/a/9VBbHT3qxByvFCtbZDZHgNP/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 21 out. 2022.

CASARIN, Helen de Castro Silva; CASARIN, Samuel José. **Pesquisa científica: da teoria à prática**. Curitiba: Intersaberes, 2012. ISBN: 978-85-8512-369-0.

CASTRO, Celso. Uma história cultural do xadrez. **Cadernos de Teoria da Comunicação**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 1-12, 1994. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/44735484_Uma_historia_cultural_do_xadrez. Acesso em: 05 jun. 2022.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino; SILVA, Roberto da. **Metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Prentice Hall, c2007.

COMO JOGAR XADREZ. **Como Jogar Xadrez**, 2022. A posição inicial das peças no tabuleiro. Disponível em: <https://comojogarxadrez.com.br/posicao-inicial-das-pecas-no-tabuleiro-de-xadrez.html>. Acesso em: 02 jun. 2022.

CORREA, Luana. **12 Senado**, 2021. Projeto obriga o ensino de xadrez nas escolas públicas e privadas. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2021/09/01/projeto-obriga-o-ensino-de-xadrez-nas-escolas-publicas-e-privadas>. Acesso em: 02 dez. 2021.

COSTA, Wilse Arena; PINHEIRO, Mariza Inês da Silva; COSTA, Maria Neuma da Silva. O bibliotecário escolar incentivando a leitura através da webquest. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 14, n. 1, p. 37-54, jan. /abr. 2009. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/37634>. Acesso em: 12 dez. 2021.

CUNHA, Murilo Bastos da; CAVALCANTI, Cordélia Robalinho de Oliveira. **Dicionário de Biblioteconomia e Arquivologia**. Brasília: Briquet de Lemos, 2008. xvi, 451 p. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/34113>. Acesso em: 15 maio 2022.

DAUVERGNE, Peter. O caso do xadrez como ferramenta para desenvolver as mentes de nossas crianças. *In*: FILGUTH, Rubens. **A importância do xadrez**. Porto Alegre: Artmed, 2007. 200 p.

DOURADO, Simone Pereira da Costa; TRIVILIN, Maria Isabel. Esporte e sociedade: gênero como categoria de análise na prática do xadrez. **Revista Ponto Urbe**, v. 27, 2020. Disponível em: <https://journals.openedition.org/pontourbe/8916>. Acesso em: 02 nov. 2022. DOI: <https://doi.org/10.4000/pontourbe.8916>.

FACHIN, Juliana. Mediação da informação na sociedade do conhecimento. **Biblos: Revista do Instituto de Ciências Humanas e da Informação**, v. 27, n. 1, p. 25-41,

jan./jun. 2013. Disponível em:
<http://www.repositorio.furg.br/bitstream/handle/1/4109/Mediação%20da%20informação%20na%20sociedade%20do%20conhecimento..pdf?sequence=1>. Acesso em: 30 abr. 2022.

FADEL, Jacqueline Gisele Rosas; MATA, Vilson Aparecido da. **O xadrez como atividade complementar na escola**: uma possibilidade de utilização do jogo como instrumento pedagógico. Paraná: PDE, 2008. Disponível em:
<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/503-4.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2022.

FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ASSOCIAÇÕES DE BIBLIOTECÁRIOS E INSTITUIÇÕES – FEBAB. **Cartilha para Estados**: Biblioteca Viva – todo Estado pode ter bibliotecas de qualidade. São Paulo: FEBAB, 2017. Disponível em:
<http://repositorio.febab.org.br/items/show/4561>. Acesso em: 19 out. 2022.

FERREIRA, Jairo. Uma abordagem triádica dos dispositivos midiáticos. **Líbero**, ano IX, v. 1, n. 17, p. 137-145, jun. 2006. Disponível em: <https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/05/Uma-abordagem-tri%C3%A1dica-dos-dispositivos-midi%C3%A1ticos.pdf>. Acesso em: 13 set. 2022.

FESPSP. **Manual para elaboração e apresentação de trabalhos de conclusão de curso (TCC) de graduação e pós-graduação**. São Paulo: FESPSP, 2021.

FREIRE, Paulo. **Extensão ou comunicação?** 8 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983. Disponível em: <https://fasam.edu.br/wp-content/uploads/2020/07/Extensao-ou-Comunicacao-1.pdf>. Acesso em: 22 set. 2022.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987. 218 p.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. 51. ed. São Paulo: Cortez, 2017. 104 p. ISBN 9788524916465.

GARAY GONZÁLEZ, Abel Gustavo; MELLO, Maria Aparecida. Vigotsky e a teoria histórico-cultural: bases conceituais marxistas. **Cadernos da Pedagogia**, São Carlos, ano 7, v. 7, n. 14, p. 19-33, jan./jun. 2014. ISSN: 1982-4440. Disponível em: <https://www.cadernosdapedagogia.ufscar.br/index.php/cp/article/view/621/237>. Acesso em: 08 set. 2022.

GARRIGOU, Alain; LACROIX, Bernard. **Norbert Elias**: a política e a história. São Paulo: Perspectiva, 2001. 280 p. ISBN: 9788527302388.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1996.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6.ed. São Paulo: Atlas: 2008. Disponível em: <https://ayanrafael.files.wordpress.com/2011/08/gil-a-c-mc3a9todos-e-tc3a9cnicas-de-pesquisa-social.pdf>. Acesso em 23 nov. 2021.

GOMES, Henriette Ferreira. A biblioteca pública e os domínios da memória, da mediação e da identidade social. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v.19, n. especial, p. 151-163, out./dez. 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pci/a/t4k6pt7pb4gTPXt5yWDSzqD/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 21 abr. 2022.

GOMES, Henriette Ferreira. A dimensão dialógica, estética, formativa e ética da mediação da informação. **Informação & Informação**, v. 19, n. 2, p. 46-59, 2014. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/34319>. Acesso em: 08 set. 2022.

GRILLO, Rogério de Melo; PRODÓCIMO, Elaine. Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana. **Conexões: Educ. Fís., Esporte e Saúde, Campinas**, v. 15, n. 2, p. 251-256, abr./jun., 2017. ISSN: 1980-9030. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8646419>. Acesso em: 06 jun. 2022.

GRUPO DE TRABALHO PARA CONSTITUIÇÃO DE GOVERNANÇA PARA O SisEB. **Diretrizes da Política de Bibliotecas Públicas do Estado de São Paulo**. São Paulo: Secretaria da Cultura do Governo do Estado de São Paulo, 2020. Disponível em: <https://spleituras.org.br/arquivos/sisebpaginas-1000-siseb-2021diretrizes-da-politica-de-bibliotecas-publicas-do-estado-de-sao-paulo.pdf>. Acesso em: 19 out. 2022.

GUARALDO, Tamara de Souza Brandão; ALMEIDA JÚNIOR. Leitura, informação e conhecimento: notas sobre a leitura de jornal. *In*: VALENTIM, Lígia Pomim (org). **Gestão, mediação e uso da informação**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010.

GUARALDO, Tamara de Souza Brandão. Mediação e apropriação da informação nas cartas de leitores: práticas de informação e leitura do jornal bom dia Bauru. **Informação & Informação**, v. 19, n. 2, p. 215-240, 2014. DOI: 10.5433/1981-8920.2014v19n2p215. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/35656>. Acesso em: 12 set. 2022.

GUARALDO, Tamara de Souza Brandão; ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. Discutir as origens: apontamentos para um debate acerca da informação e ciência da informação sob o olhar da mediação. **Revista Ponto de Acesso**, v. 14, n. 1, p.137-158, dez. 2020. DOI: 10.9771/rpa.v14i1.28992. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/157727>. Acesso em: 12 set. 2022.

HÉLIO NETO. **Manual de xadrez**. Desenvolvimento físico-esportivo. Goiânia: Centro Educacional Sesc Cidadania, 2017. Disponível em: <https://docplayer.com.br/54776949-Manual-de-xadrez-desenvolvimento-fisico-esportivo-professor-helio-neto-centro-educacional-sesc-cidadania.html>. Acesso em 25 maio 2022.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. p. 256.

KASPAROV, Garry. **Meus Grandes Predecessores**: uma história moderna sobre o desenvolvimento do jogo de xadrez. 2. ed. São Paulo: Editora Solis, 2016.

KIFFER, André Geraque. **O estudo das guerras e os jogos de xadrez**. 1 ed. Rio de Janeiro: Edição do autor, 2014. ISBN: 978-85-65853-15-6. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=lang_pt&id=YQpKEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=chaturanga&ots=BVGy3dQNsO&sig=ieu_yUZPunpPNc2btXMDyeRSxfU#v=onepage&q&f=false. Acesso em: 30 maio 2022.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura**: um conceito antropológico. 16. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

LASKER, Edward. **A aventura do xadrez**. 2. ed. São Paulo: Ed. Ibrasa, 1962. 320 p.

LASKER, Edward. **História do xadrez**. Minas Gerais: Editora Heráclito, 1999. 32 p. Disponível em: <https://docero.com.br/doc/c0vc>. Acesso em: 25 maio 2022.

LAUAND, Luiz Jean. **O xadrez na Idade Média**. São Paulo: Perspectiva, 1988. 121 p.

LABORATÓRIO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA ISAAC NEWTON. **Lemin**, 2020. A matemática no xadrez. Disponível em: <https://leminsc.com.br/educacao-matematica/interdisciplinaridade/a-matematica-no-xadrez/>. Acesso em: 05 set. 2022.

LEONTIEV, Alexis. **Desenvolvimento do psiquismo**. 2. ed. São Paulo: Centauro, 2004. Disponível em: https://www.academia.edu/22546933/O_desenvolvimento_do_psiquismo_Leontiev_Alexis. Acesso em: 14 set. 2022.

LIBÂNEO, José Carlos. A didática e a aprendizagem do pensar e do aprender: a Teoria Histórico-cultural da Atividade e a contribuição de Vasili Davydov. **Revista Brasileira de Educação**, Goiás, n. 27, set./dez. 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/ZMN47bVm3XNDsJKyJvVqtx/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 11 set. 2022.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar**. Porto Alegre: Editora Artmed, 2004. ISBN 9788536310060. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536310060/>. Acesso em: 05 jun. 2022.

MARCHI JÚNIOR, Wanderley. O “Grande Jogo” da Sociedade ou a “Sociedade do Jogo”? *In*: SIMPÓSIO INTERNACIONAL PROCESSO CIVILIZADOR: HISTÓRIA, CIVILIZAÇÃO E EDUCAÇÃO, 7., 2003, Piracicaba, SP. **Anais...** Piracicaba, São Paulo: Universidade Metodista de Piracicaba, SP, 2003. Disponível em: <http://www.uel.br/grupo-estudo/processoscivilizadores/portugues/sites/anais/anais7/Trabalhos/xO%20Grande%20Jogo%20da%20sociedade%20ou%20a%20Sociedade%20do%20Jogo.pdf>. Acesso em: 05 nov. 2022.

MARTINÊS, Alexandre Robson; PASCOAL, Valdirene Aparecida; VERONEZ JÚNIOR, Wilson Roberto. Mediação da informação e a informação como mediação da realidade: a atuação dos interpretantes para a significação. **Revista Brasileira de**

Biblioteconomia e Documentação, São Paulo, v. 18, p. 01-23, 2022 n. esp. IV Encontro de Pesquisa em Informação e Mediação (EPIM). Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/issue/view/97/showToc>. Acesso em: 06 set. 2022.

MARTINS, Maria Helena. **O que é leitura**. 9. ed. São Paulo: Brasiliense, 1988. 93 p. (Col. Primeiros Passos, v. 74).

NEVES, Iara Conceição Bitencourt. A leitura como prática pedagógica na formação do profissional da informação. *In*: SANTOS, Jussara Pereira (org). **A leitura como prática pedagógica na formação do profissional da informação**. Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional, 2007. 161 p. ISBN 9788533304369.

NUNES, Ana Ignez Belém Lima; SILVEIRA, Rosemary do Nascimento. **Psicologia da aprendizagem: processos, teorias e contexto**. Brasília: Liber Livros, 2008. 181 p. ISBN: 9788598843780.

O BIBLIOTECÁRIO e a Mediação da Informação. Oswaldo Francisco de Almeida Júnior. BiblioConnect. [S. l.: s. n.], 2020. 1 vídeo (52 min 56s). Publicado pelo canal Biblio Connect. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GFdeZw9s57k>. Acesso em: 28 ago. 2022.

OLIMPIO, Anderson. **Curso básico de xadrez**. Goiânia: Impresso, 2006. Apostila. Disponível em: https://www.academia.edu/12235516/Curso_B%C3%A1sico_de_Xadrez_Anderson_Olimpio_Goi%C3%A2nia_GO_2006?from=cover_page. Acesso em: 06 de jun. 2022.

OLIVEIRA-DELMASSA, Heloá Cristina; ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. A mediação da informação em projetos de incentivo à leitura. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 18, 2017, Marília. **Anais...** Marília: UNESP, 2017. Disponível em: http://enancib.marilia.unesp.br/index.php/XVIII_ENANCIB/ENANCIB/paper/viewFile/46/1280. Acesso em: 16 set. 2022.

PASSOS, Marcos Paulo de. Ludicidade e construção de saberes: mediação da informação e protagonismo em bibliotecas. **Revista EDICIC**, v. 1, n. 2, p. 250-264, abr./jun. 2011. Disponível em: <http://ojs.edicic.org/index.php/revistaedicic/art0069cle/view/38/40>. Acesso em: 18 set. 2022.

PASSOS, Marcos Paulo de. Mediação e Ação Cultural: o jogo de xadrez nas práticas culturais em bibliotecas. *In*: ANAIS DO CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 15 ed., v. 25, 2013, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis: FEBAB, 2013, p. 511-521. Disponível em: <http://repositorio.febab.libertar.org/items/show/2156>. Acesso em: 20 out 2021.

PASSOS, Marcos Paulo de. **Infohome**, 2014. Um movimento no tabuleiro da biblioteca. Disponível em: https://ofaj.com.br/textos_conteudo.php?cod=509. Acesso em: 24 out. 2021.

PASSOS, Marcos Paulo de. Mediação da informação com o xadrez em bibliotecas. *In*: ENCONTRO DE PESQUISA EM INFORMAÇÃO E MEDIAÇÃO, 2. ed., 2015,

Marília. **Anais...** Marília: UNESP, 2015. Disponível em: <http://gicio.marilia.unesp.br/index.php/IIEPIM/IIEPIM/paper/viewFile/13/50>. Acesso em: 24 out. 2021.

PASSOS, Marcos Paulo de; PIERUCCINI, Ivete. A pesquisa dialógica como ato de lúdico de conhecer. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 21, n. 3, p. 89-110, jul./set., 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pci/a/j5pCnzyQtz9xN4MtT4GYwjr/abstract/?lang=pt&format=html>. Acesso em: 24 abr. 2022.

PERROTTI, Edmir; PIERUCCINI, Ivete. Infoeducação: saberes e fazeres da contemporaneidade. *In*: LARA, Marilda Lopes Ginez de; FUJINO, Asa; NORONHA, Daisy Pires (Orgs.). **Informação e contemporaneidade: perspectivas**. Recife: Néctar, 2007. P. 47-96. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/001826107>. Acesso em: 20 set. 2022.

PERROTTI, Edmir; PIERUCCINI, Ivete. A mediação cultural como categoria autônoma. **Inf. Inf.**, Londrina, v. 19, n. 2, p. 1-22, maio/ago. 2014. DOI: 10.5433/1981-8920.2014v19n2p01. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/33474>. Acesso em: 15 abr. 2022.

PETIT, Michèle. **Os jovens e a leitura**. São Paulo: Editora 34, 2008. 189p.

PIERUCCINI, Ivete. Ordem informacional dialógica: mediação como apropriação da informação. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 8., GT n. 3, 2007, Salvador. **Anais...** Salvador: UFBA, 2007. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/178073>. Acesso em: 24 out. 2021.

QUARANTA NETO, Francisco; MEDEIROS, Israel. Introdução dos computadores para o xadrez contemporâneo. *In*: CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA, 9, 2013, Rio Grande do Norte. **Anais...** Rio Grande do Norte: UFRN, 2013. p. 1-10. Disponível em: <http://www2.ifrn.edu.br/ocs/index.php/congic/ix/paper/view/1414/0>. Acesso em: 03 jun. 2022.

RASTELI, Alessandro; CAVALCANTE, Lídia Eugênia. Mediação cultural e apropriação da informação em bibliotecas públicas. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, Santa Catarina, v. 19, n. 39, enero-abr., 2014, p. 43-58. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2014v19n39p43>. Acesso em: 07 set. 2022.

RASTELI, Alessandro; CALDAS, Rosângela Formentini. Percepções sobre a mediação cultural em bibliotecas na literatura nacional e estrangeira. **Transinformação**, Campinas, v. 29, n. 2, p. 151-161, maio/ago., 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tinf/a/sT7BgVr9P7QbGhF4wK77Pyf/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 15 abr. 2022.

ROCHA, Wesley Rodrigues. O jogo e o xadrez: entre teorias e a história. 2009. 80 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas e da Terra) – Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2009. Disponível em:

<http://tede2.pucgoias.edu.br:8080/handle/tede/2252#preview-link0>. Acesso em: 20 ago. 2022.

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica Mota. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Rev. Humanidades**, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008. Disponível em: <https://periodicos.unifor.br/rh/article/view/440>. Acesso em: 10 set. 2022.

ROSSETTO, Elisabeth; BRABO, Gabriela. A constituição do sujeito e a subjetividade a partir de Vygotsky: algumas reflexões. **Revista Travessias**, Paraná, v. 3, n. 1, p. 1-11, 2009. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/3238/2553>. Acesso em: 11 set. 2022.

SANTAELLA, Lucia. **Leitura de imagens**. São Paulo: Melhoramentos, 2012. 184 p. Col. Como Eu Ensino.

SANT'ANA, Giovanna Carvalho; KIRST, Marcos. O Sistema Estadual de Bibliotecas Públicas de São Paulo como política pública cultural. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 11, n. esp., p. 582-593, 2015. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/42206>. Acesso em: 19 out. 2022.

SANTOS, Pedro Sérgio dos. **O que é xadrez**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2004. 72 p. Coleção Primeiros Passos.

SANTOS, Luís Abel. **Apostila de Xadrez**. Xadrez básico. Santa Catarina: UNC, 2005. Apostila. Disponível em: <https://xadreznobre.com.br/apostilasdexadrez.html>. Acesso em: 04 jun. 2022.

SANTOS, Andreia Pereira. Ações culturais na biblioteca e formação de mediadores. *In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO*, 18, 2017, Marília. **Anais...** Marília: UNESP, 2017. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/124903>. Acesso em: 22 out. 2021.

SANTOS, Débora Cristine Gomes dos; SANTOS, Maria Auxiliadora Antunes dos. Sexta do xadrez: um espaço de aprendizagem e entretenimento. *In: SIMPÓSIO SOBRE EDUCAÇÃO INCLUSIVA DO CENTRO-OESTE*, 4., 2019, Luziânia. **Anais da Jornada de Extensão e Cultura Centro-Oeste**. Luziânia: ICESP/UNIDESC, 2019. p. 125-131. Disponível em: <http://revistas.icesp.br/index.php/IDS/article/viewFile/884/624>. Acesso em: 08 nov. 2022.

SANTOS NETO; João Arlindo dos; BORTOLIN, Sueli; ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco. A concepção de apropriação da informação nos periódicos da área "Comunicação e Informação" e anais do ENANCIB. *In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO*, 18, 2017, Marília. **Anais...** Marília: UNESP, 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/323759998_A_CONCEPCAO_DE_APROP

RIACAO_DA_INFORMACAO_NOS_PERIODICOS_DA_AREA_COMUNICACAO_E_INFORMACAO_E_ANAIS_DO_ENANCIB_THE_CONCEPTION_OF_INFORMATION_APPROPRIATION_IN_THE_NEWSPAPERS_OF_THE_COMMUNICATION_AND_INFOR. Acesso em: 15 set. 2022.

SCAPECHI, Wanderson. **Saberes informacionais na educação superior: um estudo exploratório com estudantes universitários**. 2009. 89 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-21102009-120342/pt-br.php> Acesso em: 12 set. 2022.

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO (SME). **Xadrez**. São Paulo: SME/COCEU, 2020. Coleção Jogos de Tabuleiro, v. 4. 194 p. *E-book*. Disponível em: <https://educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br/noticias/secretaria-municipal-de-educacao-lanca-colecao-de-livros-sobre-jogos-de-tabuleiro/>. Acesso em: 03 jun. 2022.

SCHENINI, Fátima. **Portal MEC**, c2018. Aulas de xadrez contribuem para mudar a realidade de escola. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/xadrez>. Acesso em: 02 dez. 2021.

SHENK, David. **O jogo imortal: O que o xadrez nos revela sobre a guerra, a arte, a ciência e o cérebro humano**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008. 312 p.

SILVA, Jonathas Luiz Carvalho. Percepções conceituais sobre mediação da informação. **InCID: Revista de Ci. Inf. e Doc.**, Ribeirão Preto, v. 6, n. 1, p. 93-108, mar./ago. 2015. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/incid/article/view/89731>. Acesso em: 23 maio 2022.

SILVA, Guildys Raniere Arruda. **Tabuleiro digital de xadrez de baixo custo: construção e viabilidade econômica**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Engenharia Elétrica) – Faculdade de Engenharia Elétrica, Instituto Federal da Bahia, Bahia, 2019. Disponível em: https://portal.ifba.edu.br/paulo-afonso/anexos/anexos-cursos/graduacao/Engenharia_Eletrica/TCC-EE/ano-2019/tcc-guildys-raniere-arruda-silva.pdf/view. Acesso em: 04 de jun. 2022.

SILVA, Wilson da Silva (org.). **Xadrez e Educação: contribuições da ciência para o uso do jogo como instrumento pedagógico**. Paraná: Editora UFPR, 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/271826854_Xadrez_e_Educacao_contribuicoes_da_ciencia_para_o_uso_do_jogo_como_instrumento_pedagogico. Acesso em: 20 maio 2022.

SILVA, Wilson da Silva; BRENELLI, Rosely Palermo. O estado da arte nas pesquisas sobre o jogo de xadrez. *In: Xadrez e educação: contribuições da ciência para o uso do jogo como instrumento pedagógico*. Paraná: UFPR, 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/271826978_O_estado_da_arte_nas_pesquisas_sobre_o_jogo_de_xadrez. Acesso em: 05 jun. 2022.

SILVA, Rovilson José da; ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. Mediação: perspectivas conceituais em Educação e Ciência da Informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v.23, n.2, p.71-84, abr./jun. 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/22559/18152>. Acesso em: 27 ago. 2022.

SILVA, Naiara Cristina; PÁDUA, Pedro Henrique de Oliveira. **O jogo de xadrez como instrumento pedagógico nas aulas de educação física escolar**. 2019. Monografia (Licenciatura em Educação Física) – Faculdade Calafiori, São Sebastião do Paraíso, MG, 2019. Disponível em: <http://calafiori.edu.br/wp-content/uploads/2019/09/O-JOGO-DE-XADREZ-COMO-INSTRUMENTO-PEDAG%3%93GICO-NAS-AULAS-DE-EDUCA%3%87%C3%83O-F%3%8DSICA-ESCOLAR.pdf>. Acesso em: 03 set. 2022.

SISTEMA ESTADUAL DE BIBLIOTECAS PÚBLICAS DE SÃO PAULO. **Sobre: SisEB**. São Paulo, [30 mar. 2011?]. *Facebook*: SisEB. Disponível em: <https://pt-br.facebook.com/sisebsp/>. Acesso em: 20 out. 2022.

SOCIOLOGIA E POLÍTICA – ESCOLA DE HUMANIDADES. **FESPSP**, 2021. Pesquisa. Comitê de ética em pesquisa. Disponível em: <https://www.fespsp.org.br/pesquisa/comite-de-etica-em-pesquisa>. Acesso em: 01 maio 2022.

SOUZA, Ana Maria Martins de; DEPRESBITERIS, Léa; MACHADO, Osny Telles Marcondes. **A mediação como princípio educacional: bases teóricas das abordagens de Reuven Feuerstein**. São Paulo: Editora Senac, 2004. Disponível em: https://neadfespsp.com.br/pluginfile.php/82208/mod_resource/content/2/SOUZA%2CAna%20Maria%20Martinsde.%20A%20mediacao%20como%20principio%20educacional.P%3%A1g.132-143.pdf. Acesso em: 08 set. 2022.

SOUZA, Cíntia Rafaela Santos *et al.* Xadrez nas escolas públicas: um projeto a fim de possibilitar o desenvolvimento de habilidades cognitivas às crianças em fase escolar. **Revista Eletrônica do Programa de Educação Tutorial**, Três Lagoas/MS, v. 3, n. 3, out. 2021. ISSN 2675–1003. Disponível em: <https://intermeio.ufms.br/index.php/REPET-TL/article/view/12858>. Acesso em 20 ago. 2022.

TABULEIRO CRIATIVO. **Tabuleiro Criativo**, 2019. Conheça o jogo de Xadrez. Disponível em: http://www.tabuleirocriativo.com.br/post_xadrez.html. Acesso em: 01 jun. 2022.

TAVARES, Romero. Aprendizagem significativa. **Revista Conceitos**, v. 10, n. 55, p. 55-60, 2004. Disponível em: http://www.projetos.unijui.edu.br/formacao/_medio/fisica/_MOVIMENTO/ufpb_energia/Textos/ASConceitos.pdf. Acesso em: 10 nov. 2022.

TEODORICOJOSE. **Teodoricojose**, 2010. Como anotar partidas de xadrez. Disponível em: <https://teodoricojose.wordpress.com/>. Acesso em: 05 jun. 2022.

THOMPSON, John Brookshire. **A mídia e a modernidade**: uma teoria social da mídia. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998. Disponível em: http://celacc.eca.usp.br/sites/default/files/images/john_b._thompson_-_a_midia_e_a_modernidade_uma_teoriasocial_da_midia-vozes_1998.pdf. Acesso em: 12 set. 2022.

UNIDADE DE DIFUSÃO CULTURAL, BIBLIOTECAS E LEITURA - UDBL. **SisEB**, c2022. SisEb: sobre. São Paulo: Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo. Disponível em: <https://siseb.sp.gov.br/sobre/>. Acesso em: 19 out. 2022.

VASCONCELOS, Isadora Cristina Cardoso de; SOUZA, Luciana Correa. A desigualdade de gênero na lei penal brasileira. *Revista Eletrônica de Direito Penal e Política Criminal – UFRGS*, v. 4, n. 1, p. 35-46, 2016. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/index.php/redppc/article/view/65755/37782>. Acesso em: 03 nov. 2022.

WEITZEL, Simone. O desenvolvimento de coleções e a organização do conhecimento: suas origens e desafios. **Perspect. cienc. Inf.**, Belo Horizonte, v. 7, n. 1, p. 61-67, jan./jun. 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/23411/18886>. Acesso em: 09 ago. 2022.

WIKIPÉDIA. **Wikipédia**, 2022. Notação algébrica de xadrez. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Nota%C3%A7%C3%A3o_alg%C3%A9brica_de_xadrez. Acesso em: 05 jun. 2022.

YAMASHITA, Marina Mayumi; Paletta, Fátima Aparecida Colombo. Preservação do patrimônio documental e bibliográfico com ênfase na higienização de livros e documentos textuais. **Arquivística.net**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 2, p. 172-184, ago./dez. 2006. Disponível em: <https://www.brapci.inf.br/index.php/article/download/6726>. Acesso em: 15 ago. 2022.

ZAMBON, Ieda Cristina Ramos; Merege, Sônia Regina Leite. Xadrez: instrumento pedagógico e lúdico na educação. *In*: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. **O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense**: produção didático-pedagógica. Curitiba: SEED/PR, v. 2, 2009, Cadernos PDE. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos/pdebusca/producoes_pde/2009_uenp_educacao_fisica_artigo_ieda_cristina_ramos_zambon.pdf. Acesso em: 25 ago. 2022.

APÊNDICE A – Questionário semiestruturado

Mediação da informação em bibliotecas do Sistema Estadu ☆

Perguntas Respostas 754 Configurações



Seção 1 de 10

Mediação da informação em unidades do Sistema Estadual de Bibliotecas Públicas de São Paulo (SisEB): o jogo de xadrez como possibilidade para a apropriação da informação

Este questionário tem como objetivo coletar dados para a pesquisa intitulada "Mediação da informação em bibliotecas do SisEB: o jogo de xadrez como possibilidade para a apropriação da informação", realizada para fins de conclusão do curso de bacharelado em Biblioteconomia e Ciência da Informação da Sociologia e Política - Escola de Humanidades (FESPSP), a fim de identificar como o suporte lúdico representado pelo jogo de xadrez pode contribuir para a apropriação da informação no contexto das práticas da mediação da informação em Bibliotecas Estaduais Públicas do Estado de São Paulo. A participação é voluntária e consentida, sendo que os dados serão apenas utilizados para fins de pesquisa. Conforme os princípios éticos voltados à pesquisa científica, asseguramos a omissão de todos os dados que possam, implícita ou explicitamente, identificar os participantes desta pesquisa. Qualquer questão relacionada à esta pesquisa, por favor, entre em contato com a pesquisadora pelo e-mail thais.cafazzi@gmail.com.

Após a seção 1 Continuar para a próxima seção

Seção 2 de 10

Abertura

1. e4 e5

Título da imagem



1. Qual a sua idade? *

Texto de resposta curta

2. Você se reconhece ou se identifica como de gênero:

- Feminino
- Masculino
- Outros...

3. Qual a sua relação com o jogo de xadrez? *

- Praticante autodidata
- Aluno de curso de xadrez
- Instrutor ou profissional do xadrez
- Praticante cujo intuito é apenas recreação
- Outros...

Jogos para Todos! Oficina de Xadrez - Biblioteca Parque Villa-Lobos

Crédito da imagem: Equipe SP Leituras



4. Participa ou já participou de oficinas e/ou outras programações voltadas para o xadrez, de forma presencial ou online, promovidas pelas bibliotecas públicas estaduais de São Paulo que tenham sido realizados por um ou mais profissionais, cujo intuito principal seja o ensino do jogo de xadrez? *

- Sim, mediado por um enxadrista (instrutor)
- Sim, mediado por um bibliotecário/profissional da biblioteca
- Sim, mediado pelo enxadrista/instrutor e pelo bibliotecário/profissional da biblioteca
- Sim, mediado por outro profissional
- Nunca participei

Após a seção 2 Continuar para a próxima seção ▼

Seção 3 de 10

Meio jogo



18. Bxe6 Db5+

Título da imagem



5. Em qual biblioteca a oficina e/ou evento voltado para o xadrez que você tenha participado foi realizada? *

Biblioteca de São Paulo (BSP) - Santana



Biblioteca Parque Villa-Lobos (BVL) - Alto de Pinheiros



Biblioteca Raul Bopp - Aclimação



Biblioteca Paulo Setúbal - Vila Formosa



Biblioteca Monteiro Lobato - Osasco



Outros...

6. Quantas vezes você já participou das oficinas/programações enxadrísticas? *

Texto de resposta curta



7. Você faz ou já fez relação entre os conhecimentos provenientes da prática e da história do jogo de xadrez com disciplinas/conhecimentos que você já tenha aprendido, como as inseridas abaixo? *

	Sim, sempre que j...	Sim, às vezes	Quase nunca	Não faço nenhum...
Matemática	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Raciocínio lógico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Estratégia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
História	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Geografia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Artes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. Caso faça correlação com outra disciplina / área do conhecimento, escreva abaixo


Texto de resposta curta

9. Ao participar das oficinas e/ou outros eventos de xadrez você se sentiu incentivado/instigado a procurar mais conhecimentos sobre o jogo de xadrez e a sua prática? *

- Sim
- Não

Após a seção 3 Continuar para a próxima seção

Título da imagem



10. Justifique a sua resposta anterior

Texto de resposta longa


Após a seção 4 Ir para a seção 6 (O jogo ainda continua ...)

Seção 5 de 10

Fim da partida?

21. Ce2+ Rf1

Título da imagem



10.1. Caso tenha respondido não para a pergunta n. 9, por qual motivo você imagina que a oficina/evento não te motivou a procurar mais conhecimentos sobre o jogo de xadrez e a sua prática? *

Texto de resposta longa

Seção 6 de 10

O jogo ainda continua ...

22. Cc3+ Rg1...

11. Caso tenha respondido sim, quais meios para essa busca você utilizou? Assinale uma ou mais opções:

- Livros, e-books, artigos e/ou revistas
- Tutoriais/vídeos na internet/DVDs/Filmes
- Aplicativos ou plataformas online para exercícios e prática
- Cursos de xadrez
- Comunidades enxadristas (internet/redes sociais e/ou presencial)
- Outros...

Após a seção 6 Continuar para a próxima seção

Seção 7 de 10

Parece que a partida está se encaminhando para o fim...


37. Re1 Bb4+ ...

12. Você considera que obteve uma experiência de aprendizado durante a sua participação nas oficinas e/ou outras programações voltadas para o xadrez realizadas nas bibliotecas públicas estaduais de São Paulo?

- Sim
- Não

Após a seção 7 Continuar para a próxima seção

Título da imagem



13. Caso sua resposta seja sim, compartilhe abaixo como foi a sua experiência, indicando conceitos aprendidos, se possível. *

Texto de resposta longa

Após a seção 8 Ir para a seção 10 (E chegamos ao fim ...a increiiiiible!!)

Seção 9 de 10

Que partida, meus caros!

40. Rb1 Cc3+....

14. Caso você não considere que tenha tido uma experiência de aprendizado durante a sua participação nas oficinas de xadrez realizadas nas bibliotecas públicas estaduais de São Paulo, quais os motivos que o (a) levaram a analisar a situação dessa forma? *

Texto de resposta longa

E chegamos ao fim de uma partida increiiiiible!!



41. Rc1 Tc2# mate...

Título da imagem



Caso queira receber os resultados desta pesquisa, deixe aqui seu e-mail para que possamos lhe retornar posteriormente 😊 Obrigada!

Texto de resposta curta

👤 Antes de ir, divirta-se um pouquinho com meme enxadrístico ;) 👤

