



# 30<sup>º</sup> CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA E DOCUMENTAÇÃO



25 a 29 de novembro 2024

**Bibliotecas Fortes:  
Sociedade Democrática Recife, PE**

Eixo 4 – Ciência da Informação: diálogos e conexões

Modalidade: trabalho completo

## **A biblioteca escolar e a interdisciplinaridade vivencial na unidade de ensino: gamificação como recurso de aprendizagem**

*The school library and experienced interdisciplinarity in the teaching unit: gamification as a learning resource*

**Eliana Terra Barbosa** – Prefeitura Municipal de Vila Velha

**Wallace Bertoli Moreira** – Prefeitura Municipal de Vila Velha

**Gleice Pereira** – Universidade Federal do Espírito Santo (UFES)

**Resumo:** Objetiva analisar a interdisciplinaridade entre bibliotecário e professores para o alcance de resultados no processo de ensino-aprendizagem na Educação Básica. Apresentam-se, como fundamentação teórica, documentos, pesquisadores da Biblioteconomia e legislação educacional. Nos procedimentos metodológicos, trata-se de uma pesquisa de natureza aplicada com abordagem qualitativa e, quanto aos objetivos, do tipo descritiva. Utilizou-se a pesquisa bibliográfica e documental, com apresentação de relato de experiência, utilizando a gamificação como recurso de aprendizagem e trabalho coletivo entre bibliotecário e professores. Recomenda-se a ampliação da colaboração entre profissionais de todas as áreas do conhecimento, tornando a biblioteca mais atuante no contexto escolar.

**Palavras-chave:** Biblioteca escolar. Interdisciplinaridade. Gamificação. Colaboração. Mediação.

**Abstract:** The objective is to analyze interdisciplinarity between librarians and teachers to achieve results in the teaching-learning process in Basic Education. Documents, library science researchers and educational legislation are presented as theoretical foundations. In terms of methodological procedures, this is an applied research with a qualitative approach and, in terms of objectives, a descriptive one. Bibliographic and documentary research was used, with the presentation of an experience report, using gamification as a learning resource and collective work between librarian and teachers. It is recommended to expand collaboration between professionals from all areas of knowledge, making the library more active in the school context

**Keywords:** School library. Interdisciplinarity. Gamification. Collaboration. Mediation.





## 1 INTRODUÇÃO

No cenário atual, a tecnologia se faz presente no cotidiano de crianças e adolescentes; já no contexto educacional, muitas vezes essa presença não é tão evidente, levando os alunos a perderem o interesse por estudar, sem ter atrativos e atividades diferenciadas. O ensino tradicional apresenta poucos recursos e professores enfadados, que se baseiam na metodologia de aulas expositivas e conteudistas, com a utilização da sala de aula e apoio somente dos livros didáticos. Isso desestimula os estudantes e faz com que o aprendizado fique comprometido, limitando muitas vezes a compreensão dos conteúdos e o alcance dos objetivos nas disciplinas.

É nesse cenário que a biblioteca escolar (BE) pode contribuir como espaço de aprendizagem, transcendendo a sala de aula e sendo uma aliada do professor para atingir os objetivos propostos. Na utilização de novas formas de atuar e ensinar, destaca-se a gamificação como atrativa para o público de estudantes do Ensino Fundamental II (6º a 9º ano), com média de idades entre 12 e 15 anos.

Nesse sentido, foi estabelecido, como objetivo geral deste trabalho, analisar a interdisciplinaridade entre bibliotecário e professores para alcance de resultados no processo de ensino-aprendizagem de estudantes da Educação Básica. Visando a essa perspectiva, foram definidos os seguintes objetivos específicos: evidenciar a gamificação como recurso de aprendizagem; descrever um projeto interdisciplinar realizado entre bibliotecário e professores; identificar a contribuição da mediação informacional nas bibliotecas escolares.

Para elucidar a temática e alcançar os objetivos da pesquisa, apresentam-se documentos norteadores e diversos estudos na área da Ciência da Informação e Biblioteconomia. A Federação Internacional de Associações e Instituições Bibliotecárias (IFLA), organismo internacional que dá representatividade aos profissionais da informação na área da Biblioteconomia, tem em suas Diretrizes a definição para biblioteca escolar:

É um espaço de aprendizagem física e digital na escola onde a leitura, pesquisa, investigação, pensamento, imaginação e criatividade são fundamentais para o percurso dos alunos da informação ao conhecimento e para o seu crescimento pessoal, social e cultural (IFLA, 2016, p. 19).

Barbosa (2021, p. 44) corrobora com a IFLA destacando que: “A biblioteca é um dos ambientes estratégicos da escola, porque deve ser parte integrante do projeto educacional [...] sendo um espaço propício para promover a aprendizagem, conhecimento e experimentação do saber prático”. Na esfera nacional, são diversas leis e documentos orientadores que conferem amparo para o funcionamento das bibliotecas enquanto espaço de aprendizagem. Recentemente, a Lei Federal nº 14.847, de 8 de abril de 2024, altera a Lei nº 12.244, de 24 de maio de 2010, que "dispõe sobre a universalização das bibliotecas nas instituições de ensino do País", para modificar a definição de biblioteca escolar e criar o Sistema Nacional de Bibliotecas Escolares (SNBE).

Art. 1º A Lei nº 12.244, de 24 de maio de 2010, passa a vigorar com as seguintes alterações:

Art. 2º Para os fins desta Lei, considera-se biblioteca escolar o equipamento cultural obrigatório e necessário ao desenvolvimento do processo educativo, cujos objetivos são:

I - disponibilizar e democratizar a informação ao conhecimento e às novas tecnologias, em seus diversos suportes;

II - promover as habilidades, as competências e as atitudes que contribuam para a garantia dos direitos e objetivos de aprendizagem e desenvolvimento dos alunos e alunas, em especial no campo da leitura e da escrita;

III - constituir-se como espaço de recursos educativos indissociavelmente integrado ao processo de ensino-aprendizagem;

IV - apresentar-se como espaço de estudo, de encontro e de lazer, destinado a servir de suporte para a comunidade em suas necessidades e anseios (Brasil, 2024, art. 1, art. 2, inc. I-IV).

No âmbito educacional, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é o documento norteador para a construção do currículo escolar de cada unidade de ensino, trazendo uma perspectiva contemporânea. A BNCC propõe dez competências gerais da Educação Básica, que determina as habilidades e as aprendizagens essenciais que todos os estudantes devem desenvolver durante cada etapa: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio (Brasil, 2018).

Nessa perspectiva, destacam-se a segunda, quinta e sétima competências:

2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

[...]

5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e

disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

[...]

7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta (Brasil, 2018, p. 9).

Neste documento, há uma relação intrínseca das competências pretendidas com as habilidades informacionais; portanto, a BE pode apresentar estratégias por meio de projetos e ter um impacto positivo na vida educacional dos estudantes.

Pesquisadores da área da Biblioteconomia Escolar (Campello, 2003, 2024; Gasque, 2013; Gasque e Casarin, 2016; Barbosa, Mata, Pereira, 2020; Barbosa, 2021), vêm ao encontro da BNCC e discorrem que as iniciativas realizadas na biblioteca não podem ser realizadas isoladamente, sem objetivos. Ou seja, precisam ter intencionalidade pedagógica e necessitam estar integradas ao currículo escolar, para a construção do conhecimento.

A biblioteca escolar é instrumento de desenvolvimento do currículo, que permite o fomento à leitura e à formação de uma atividade científica. Torna-se, portanto, elemento crucial na formação do indivíduo para a aprendizagem permanente, estímulo à criatividade e à comunicação (Gasque, 2013, p. 140).

Barbosa, Mata e Pereira (2020, p. 113) corroboram no sentido de que as BEs contribuem com o aprendizado, uma vez que configuram espaços nos quais os estudantes “podem e devem experienciar vivências, aprendizados em seu cotidiano e preparar-se para inserção social e profissional”.

Campello (2024, p. 63), em sua recente obra “A biblioteca como lugar de aprendizagem”, afirma que “o trabalho educativo do bibliotecário só dará bons resultados quando ele consegue a colaboração do professor para o trabalho em equipe”. É nesse sentido que esses profissionais precisam ter objetivos em comum, trabalhando com integração para potencializar a aprendizagem.

### **1.1 A gamificação na biblioteca e a BNCC**

Gasque e Casarin (2016) discutem que, diante das tendências globais, as BEs são desafiadas a encontrarem ferramentas e recursos de que os estudantes precisam e, assim, consolidar o seu papel no cenário educacional contemporâneo. As autoras

contextualizam que “a aprendizagem é uma construção social, e a mudança de estudantes como consumidores para criadores de conteúdo” (Gasque; Casarin, 2016, p. 39).

Dessa forma, surge o desenvolvimento de jogos enquanto ferramenta que possibilita que a criatividade e a inovação sejam exploradas junto aos estudantes. A biblioteca torna-se um espaço dinâmico para o desenvolvimento de aprendizagens significativas e legítimas. Segundo Gasque (2013, p. 139), a BE precisa adotar “estratégias de aprendizagem que privilegiem a pesquisa, a resolução de problemas e o protagonismo do aprendiz”. Essas estratégias trarão aos estudantes a utilização de fontes diversificadas de informação, levando ao pensamento reflexivo e autônomo.

Diante do exposto, a gamificação (palavra que deriva de *game* – jogo, em inglês) ganha notoriedade no âmbito das BEs, pois oportuniza a prática de mecanismos e dinâmicas de jogos variados, de forma lúdica e interativa, atraindo os estudantes da Educação Básica para o processo ensino-aprendizagem. Por meio do engajamento nas atividades propostas, a gamificação contribuirá para o desenvolvimento integral dos estudantes (Castro, 2024).

A ludicidade presente na gamificação demonstra-se de forma intrínseca nas Competências Gerais da BNCC – 2, 5 e 7 –, destacadas anteriormente, pois os estudantes serão estimulados ao pensamento crítico, à resolução de problemas, à criatividade, à colaboração e à concentração.

É nesse contexto da BNCC que o artigo apresenta um relato de experiência com menção ao Projeto “Literatura e Rotas Geográficas”, realizado em uma Unidade Municipal de Ensino Fundamental, localizada na cidade de Vila Velha, no Estado do Espírito Santo. No planejamento das atividades a serem desenvolvidas, professores e bibliotecário identificaram os descritores (detalham cada uma das habilidades que devem compor a competência pretendida):

Habilidade:

EF08GE01 Descrever as rotas de dispersão da população humana pelo planeta e os principais fluxos migratórios em diferentes períodos da história, discutindo os fatores históricos e condicionantes físico-naturais associados à distribuição da população humana pelos continentes.

[...]

EF08GE03 Analisar aspectos representativos da dinâmica demográfica, considerando características da população (perfil etário, crescimento vegetativo e mobilidade espacial) (Brasil, 2018, p. 389).

Esses descritores da BNCC são utilizados pelos professores para nortear todo planejamento e execução dos conteúdos a serem ministrados.

## **2 METODOLOGIA**

Fundamentado em Gil (2008), a pesquisa é de natureza aplicada, por envolver e gerar novos conhecimentos. Quanto à abordagem do problema, identifica-se como qualitativa, devido ao método interpretativo de investigação. Já quanto aos objetivos, constitui-se como descritiva, uma vez que tem “[...] como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis” (Gil, 2008, p. 44). No que se refere aos procedimentos, utilizou-se a pesquisa bibliográfica. Foram consultadas bases de dados bibliográficas e repositórios na área da Ciência da Informação, Biblioteconomia e Educação, nas quais se destacam: Base de Dados Referencial de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação (BRAPCI); Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD); Repositório Institucional da Universidade Federal do Espírito Santo (RIUFES); Portal de Periódicos Capes; além de livros e materiais apresentados em eventos nacionais e internacionais, com recorte temporal de 2013 a 2024. Para a área de Educação, firmou-se o embasamento em leis e decretos que regulamentam o ensino no país.

Utilizou-se ainda a pesquisa documental para subsidiar o levantamento da sequência didática realizada no Projeto “Literatura e Rotas Geográficas”, já que esse tipo pesquisa “[...] corresponde a toda a informação coletada, seja de forma oral, escrita ou visualizada” (Fachin, 2017, p. 137). O cenário de estudo foi uma Unidade Municipal de Ensino, no município de Vila Velha – ES, com aproximadamente 1.200 alunos e que atende a faixa do 6º ao 9º ano e Educação de Jovens e Adultos. Em seu quadro de profissionais da biblioteca, conta com um profissional bibliotecário e dois auxiliares de biblioteca.

## **3 RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Visando compreender melhor o objeto de estudo, conforme o objetivo geral proposto, analisando a interdisciplinaridade e a mediação informacional da biblioteca escolar e sua contribuição no processo de ensino-aprendizagem de estudantes da

Educação Básica. Apresenta-se um relato de experiência, em contexto didático pedagógico, no qual se utilizou a gamificação como recurso didático, em que a biblioteca escolar se torna espaço de aprendizagem, propondo um trabalho coletivo entre bibliotecário e professores.

O contexto pedagógico apresentado é desenvolvido mediante um planejamento anual, o qual contempla este e outros projetos, que serão desenvolvidos durante todo o período letivo na escola com apoio da biblioteca.

O Projeto “Literatura e Rotas Geográficas” propõe integrar os campos de trabalhos interdisciplinares: literatura, pesquisa, rotas geográficas, fontes informacionais, interações intersubjetivas. Como objetivos específicos da atividade, proporciona: compreensão e interpretação de textos; uso da criatividade e imaginação; capacidade de trabalho em grupo e divisão de tarefas; conhecimento da diversidade cultural e social; conhecimentos geográficos, de rotas geográficas e de cartografia; habilidades de investigação, observação e dedução; e conhecimento de fontes de informação.

As atividades propostas são desenvolvidas com base nos conceitos da Ciência da Informação, a partir da utilização de processos de mediação implícita e explícita. Essas atividades seguem uma sequência didática e envolvem a colaboração entre o bibliotecário e os professores das turmas do 6º e 9º ano do componente curricular Geografia. O processo de mediação ocorre tanto em sala de aula quanto na biblioteca, e a sequência didática compreende quatro etapas (com o desenvolvimento de fases internas a essas):

1. O planejamento: estruturar a atividade e dialogar com o professor da área de Geografia para o desenvolvimento do trabalho;
2. Organização de fontes e suportes informacionais que serão disponibilizados para a pesquisa;
3. Estruturação do material de apoio para o desenvolvimento da atividade;
4. A execução: desenvolver o projeto na realização prática da atividade.

Neste relato de experiência, em sua **primeira etapa**, o planejamento da atividade ocorreu em diálogo com os professores do componente curricular de Geografia para o desenvolvimento do trabalho, contemplando o processo de mediação implícita, no qual foram organizados:

a) prazos de atividades e sua execução; b) agendamentos de datas: acordo entre o bibliotecário e os professores; c) seleção das turmas: escolha das faixas de ensino que participarão do projeto (6º e 9º ano); e d) orientação ao professor para que separe os grupos na sala de aula (nesta etapa, não haverá orientações específicas de atividades aos alunos, somente a divisão dos estudantes em grupos, sendo escolhido: um líder, e um aluno que tenha – ou não – habilidade para o desenho para ser o cartógrafo do grupo).

Na **segunda etapa**, o bibliotecário, no processo de mediação implícita, realizou a organização das fontes e suportes informacionais que serão disponibilizados para a pesquisa: livros, enciclopédias, mapas. Essa fase consiste na separação das fontes de informação (do acervo da biblioteca) que contenham os assuntos contemplados na pesquisa, definindo fontes primárias e secundárias para o desenvolvimento da atividade.

Seleção de fontes de informação para o 9º ano:

- **Atlas *National Geographic***. São Paulo: Abril, 2008 (Coleção – incompleta);
- **Atlas Mundo Atual**. São Paulo: Atual, 2003;
- **Grande Atlas Universal**. Editorial Sol90 (Coleção – incompleta);
- **Mapa político**;
- **Mapa físico**.

Seleção de fontes de informação para o 6º ano:

- CONTI, R. F. **A construção do Espírito Santo**. Vitória: Formar, 2016.
- NEVES, L. G.S.; ROSA, L. B. R. A. **Vila Velha nosso município: noções históricas e geográficas**. Vitória, 2015.

Para as turmas de 9º ano, foram privilegiados os conteúdos vinculados a mapas: mundi, mapa físico, mapa territoriais e outros disponíveis (usando as várias informações constantes nos próprios mapas) e conhecimentos gerais (rotas geográficas, conteúdos culturais e sociais). Já para o 6º ano, o enfoque se deu nos conteúdos relacionados ao Estado local (Estado do Espírito Santo), suas rotas geográficas, dimensão cultural e social, uso de lendas regionais para incentivar a pesquisa.

A **terceira etapa** da atividade seguiu com a estruturação do material de apoio para o desenvolvimento da atividade, com a elaboração e seleção de itens pelo bibliotecário:

Elaboração de **Crachá Selo – Investigadores de rotas geográficas**, para a colagem no caderno (Figura 1), sendo esta a garantia da participação no dia da missão (atividade). Para a arte gráfica do crachá selo, foi utilizado o *Microsoft Copilot*, que é um complemento de IA (Inteligência Artificial) desenvolvido pela *Microsoft*, o qual pode ser usado para a criação de imagens. Serviu como uma ferramenta colaborativa para o desenvolvimento da imagem usada como crachá selo; portanto, contando com apoio da IA como ferramenta digital, o bibliotecário aplicou os comandos da forma e conteúdo da imagem, partindo da resposta criativa da IA, buscando sempre usar os melhores termos para que a criação seja a mais próxima possível da intenção proposta na atividade, a partir de conteúdo e informações da Geografia e instrumentos para a prática cartográfica, *Microsoft Copilot*, apresentou a criação de várias imagens, ao bibliotecário coube selecionar a melhor imagem.

**Figura 1** - Representação de símbolos do componente curricular Geografia para o Crachá selo.



Fonte: Dos autores. Gerada por IA. Plataforma Microsoft Copilot (2024).

Descrição: a imagem apresenta um conjunto de símbolos que são vinculados ao componente curricular geografia, sendo estes: globo, bússola, mapa, caderno, lápis, entre outros. Os conjuntos dos símbolos formam o Crachá selo de Investigadores de rotas geográficas.

Elaboração da **Capa (relatório) do projeto**, com as informações dos alunos para a missão (atividade) e as pontuações atribuídas, conforme o cumprimento dos objetivos. Essa capa (Figura 2) é elaborada em Word pelo bibliotecário, usando os dados necessários para o processo de monitoramento e acompanhamento da atividade. É desenvolvida mediante o diálogo de planejamento, contribuindo para a inserção de informações; nela, será registrada as informações dos grupos.



Elaboração de **carta de convocação da missão**, que foi entregue no dia da convocação na sala de aula. Nessa carta, são contidos elementos importantes, como: convite para a missão – que convoca a desvendar o enigma, como investigadores de rotas geográficas, em uma missão singular e intrigante, em busca de um viajante misterioso, cujas pegadas são tão sutis quanto o vento. O objetivo da missão: identificar e rastrear o viajante misterioso; coletar informações sobre os objetos deixados por ele; descobrir se há algum padrão ou significado oculto em suas ações. A atividade requer que se utilize de habilidades de investigação, observação e dedução para encontrar qualquer vestígio do viajante, bem como o registro dos objetos encontrados e quaisquer indícios que leva a identificar a sua identidade.

Da mesma forma, na fase de elaboração da **carta ao cartógrafo**, um dos alunos do grupo ficará responsável pela elaboração de um mapa mundial, no qual será traçada a rota do viajante misterioso. Essa parte de trabalho exige dos alunos habilidades de desenho e a interação e compartilhamento de informações.

Figura 2 - Capa (relatório) do projeto

PESQUISA DE LITERATURA E ROTAS GEOGRÁFICAS				
PESQUISA EM FONTES DE INFORMAÇÃO				
Número do Grupo:				
Participantes e Integrantes:				
Professor:				
CARIMBOS OU VISTOS				
Missões	Professor	Biblioteca		
Etapa 01				
Etapa 02				
Etapa 03				
Observações:				
<p>Investigadores de Rotas Geográficas</p>				
Pontuação:				
	Localização final do viajante (De 07 a 10 pontos)	Desenhos criativos (De 07 a 10 pontos)	Participação Uso e entrega de Crachás (De 07 a 10 pontos)	Mapa atualizado Rota do Viajante (De 07 a 10 pontos)
Etapa 01				
Etapa 02				
Etapa 03				
<b>TOTAL DE PONTOS</b>				

Fonte: Dos autores (2024).

Descrição: a imagem apresenta um formulário descrito como Capa (relatório) do projeto, neste contém informações para o registro do andamento das atividades do projeto, como as etapas e pontuações.

O bibliotecário, usando as fontes informacionais, desenvolve os textos da missão como atividade literária e geográfica, a história contendo as informações de um viajante misterioso e a sua rota geográfica: um viajante misterioso que explora o mundo e deixa sua marca em cada lugar que visitava, com sua mochila cheia de objetos estranhos e curiosos coletados em suas viagens, e que cria enigmas e pistas para desafiar as pessoas com as quais encontrava pelo caminho. A história literária foi desenvolvida com as sugestões de rotas do professor, determinadas em conexão com o material de pesquisa da biblioteca, sendo trabalhada a importância das fontes de informação.

O enredo contou com as seguintes características e conteúdo: um viajante misterioso, objetos enigmáticos e mágicos, rotas geográficas pelo mundo (localidade e informação da cultura local), gêneros literários de ficção, suspense e investigativo. A criação da história contou com o apoio de informações contidas em fontes nos locais por onde o viajante misterioso vai passando e conforme o livro da pesquisa, além de objetos relacionados à cultura local e explorando a dimensão cultural.

O bibliotecário utilizou-se da ferramenta digital de Inteligência Artificial (IA), de pesquisa e desenvolvimento, assim como de sistemas de aprendizado automático desenvolvido pela Microsoft, que possui um complemento de IA, que auxilia na criação das histórias. Nesse passo de criação, foi necessário que o bibliotecário digitasse as informações a serem inseridas no texto a fim de dar a direção e configurar detalhes para o desenrolar da história, determinar os locais e aspectos culturais, nomear os objetos e suas características, e outras informações importantes. O bibliotecário seguiu como guia na elaboração da história, determinando o seu contexto; o *Microsoft Copilot* elaborou a história a partir das informações dadas. Posteriormente, o bibliotecário realizou os devidos ajustes na história, fazendo uma limpeza no texto, tirando informações em excesso, acrescentando outros pontos que favoreciam os objetivos e a compreensão. O intuito era atingir uma formatação de texto qualificada para a realização da missão e para uso na atividade juntamente com os alunos. No processo de elaboração, junto ao texto, o bibliotecário descreveu pequenas missões que os alunos devem realizar durante a leitura e interpretação.

São fundamentais, nesse passo, a interpretação do texto e a integração dos membros do grupo com a divisão de tarefas. O processo é dinâmico: na medida em

que o viajante misterioso percorre diferentes localidades, deixa enigmas e objetos relacionados a aspectos geográficos. Essas pequenas missões são representadas por meio de pesquisas, e as respostas às perguntas propostas podem ocorrer de diversas formas, como por escrita, desenho ou indicações em fontes informativas sobre países e outras informações geográficas relevantes para o aprendizado dos alunos.

Durante a **quarta etapa, de execução e desenvolvimento do projeto**, foi efetivamente realizada a atividade na prática, incorporando o processo de mediação explícita. O primeiro momento dessa fase consistiu na convocação dos alunos para a missão de investigação. Nesse momento, o bibliotecário entrou em contato direto com os alunos, explicando o funcionamento da atividade. Essa intervenção ocorreu no ambiente da sala de aula. Um tom de suspense e mistério foi adotado para envolver e engajar todos os participantes na investigação.

Com os grupos já separados pelo professor, com seus integrantes, líder e cartógrafo, o bibliotecário forneceu as orientações gerais necessárias para dar início à parte prática. A simplicidade e a clareza são indispensáveis para o correto entendimento dos alunos. As orientações incluíram: instruções para o grupo (integrantes), orientações específicas para o líder do grupo e diretrizes para o cartógrafo. Nesta etapa, o líder e o cartógrafo do grupo receberam materiais importantes, como a capa do relatório do projeto, a carta de convocação da missão e uma carta direcionada à elaboração cartográfica; esses membros terão a responsabilidade de preservar tais materiais conforme a finalidade de cada um.

Todos os alunos receberam o crachá selo de “Investigadores de Rotas Geográficas”. Eles colaram esse em seus cadernos de Geografia e apresentaram no dia da realização da missão (atividade). Esse item é um dos requisitos essenciais para a pontuação do grupo, de acordo com o indicado na capa do relatório do projeto.

Conforme o planejamento, chegou o dia da realização da atividade de missão na biblioteca. Nesta etapa, os grupos trabalharam em suas missões com base na história elaborada, seguindo o viajante misterioso, em sua rota de viagem no mundo deixando marcas, pistas e objetos misteriosos, conforme rota que tende a despertar no aluno, habilidades, competências e conhecimentos geográficos e de pesquisa.

Durante o tempo da aula, os alunos tiveram a oportunidade de realizar a leitura e responder às perguntas relacionadas à missão, a partir das orientações propostas na

atividade, numa proposta de trabalho em grupo e com o apoio de pesquisas e investigações até alcançar os objetivos estabelecidos. Ao final, os grupos foram avaliados, e esse registro efetuado na Capa (relatório) do projeto.

No desenvolvimento da atividade, observou-se uma interação positiva dos alunos com a proposta didático-pedagógica, realizada sob o formato de gamificação como auxiliar de aprendizagem, contextualizada neste relato de experiência. A iniciativa contribuiu para a aprendizagem sobre pesquisa, um dos papéis fundamentais da biblioteca escolar, com o uso de fontes informacionais, tanto primárias quanto secundárias, estimulando o aprendizado autônomo e permitindo que os alunos busquem informações de forma independente. Esses aspectos observados estão em consonância com o Conselho Federal de Biblioteconomia (2023), segundo o qual a biblioteca escolar é espaço de aprendizagem de pesquisa da comunidade escolar, e o bibliotecário tem como uma de suas atividades “[...] auxiliar os alunos nas atividades e pesquisas escolares, colaborando com as ações e os objetivos pedagógicos da escola” (CFB, 2023, p. 7).

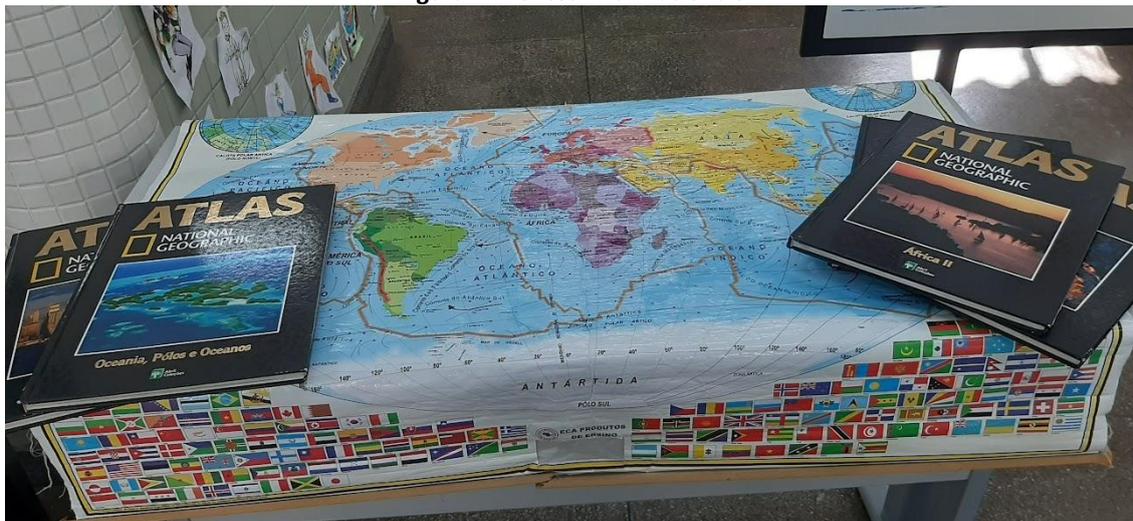
Figura 3 - Alunos em trabalho de pesquisa.



Fonte: Autores (2024).

Descrição: um conjunto de fotos mostra alunos sentados em mesas redondas divididos em grupos na biblioteca escolar, desenvolvendo trabalho de pesquisa em material informacional compostos de livros e diversos mapas.

Figura 4 - Fontes informacionais.



Fonte: Autores (2024).

Descrição: a foto mostra materiais informacionais disponíveis para a pesquisa escolar, sobre uma mesa estão Atlas *National Geographic* e um mapa mundi.

Foi possível perceber que o trabalho promoveu a capacidade de leitura, compreensão e interpretação de textos e uso da criatividade e imaginação para desvendar as conexões e pistas da história, contribuindo para que a biblioteca se torne um ambiente teórico e prático enquanto “[...] espaço maker, onde os alunos aprendem a pensar e resolver problemas, usando a criatividade e os conhecimentos adquiridos na escola” (CFB, 2023, p. 5), em sua função de mediação e interação interdisciplinar na escola, favorecendo o desenvolvimento dos alunos no que se refere à capacidade de trabalho em grupo e divisão de tarefas. Da mesma forma, a atividade potencializou a aquisição de conhecimentos geográficos mediante as habilidades de investigação, observação e dedução, assim como a ampliação de conhecimentos sobre a diversidade cultural e social.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando que a BE não pode ser reconhecida somente como um espaço de armazenamento da informação, mas sim como mediadora de aprendizagem numa perspectiva mais coesa, torna-se um espaço de diversas relações, como pedagógicas, sociais e políticas.

Todas as atividades propostas no Projeto “Literatura e rotas geográficas” confirmam a biblioteca como potencial espaço de produção do conhecimento e parte

integrante no processo educacional. Os professores e o bibliotecário tornaram-se parceiros no ensino-aprendizagem, desenvolvendo as atividades de forma colaborativa, conforme preconizado por Campello (2024).

O Conselho Federal de Biblioteconomia (CFB), em seu material “A biblioteca escolar”, destaca as principais premissas a partir das quais devem ser desenvolvidas as iniciativas relacionadas à biblioteca no contexto escolar, dentre elas: “Atuar em parceria com os professores nos projetos de ensino-aprendizagem; ministrar oficinas e atividades para desenvolver as habilidades e a criatividade dos estudantes” (CFB, 2023, p. 05). Evidenciam-se, dessa forma, a postura proativa e o papel de liderança do bibliotecário nas atividades realizadas durante o Projeto.

Salienta-se que a mediação auxiliou os estudantes a transformarem informação em conhecimento. Destarte, recomenda-se que o Projeto seja multiplicado em toda rede municipal de ensino da cidade, com o objetivo de alcançar maior número possível de alunos. Sugere-se ainda, a ampliação da parceria e colaboração entre bibliotecários e professores de as áreas do conhecimento, tornando a biblioteca mais significativa e atuante no contexto escolar.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, Eliana Terra. **Redes de biblioteca escolar no Espírito Santo**: estudo de caso da rede de biblioteca de Vila Velha - ES. 2021. 156 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2021. Disponível em:

[https://sappg.ufes.br/tese\\_drupal//tese\\_15309\\_Disserta%E7%E3o%20Eliana%20Terra%20Barbosa20220615-85050.pdf](https://sappg.ufes.br/tese_drupal//tese_15309_Disserta%E7%E3o%20Eliana%20Terra%20Barbosa20220615-85050.pdf). Acesso em: 2 jul. 2024.

BARBOSA, Eliana Terra; MATA, Leandro da; PEREIRA, Gleice. Ações de competência em informação voltadas para as bibliotecas escolares da rede municipal de ensino de Vila Velha – ES. **Páginas A&B, Arquivos e Bibliotecas**, v., n. 14, 2020. Disponível em: <https://brapci.inf.br/#/v/152827>. Acesso em: 04 jul. 2024.

BRASIL. **Lei Nº 14.837, de 8 de abril de 2024**. Dispõe sobre a universalização das bibliotecas nas instituições de ensino do País, para modificar a definição de biblioteca escolar e criar o Sistema Nacional de Bibliotecas Escolares (SNBE). Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/lei-n-14.837-de-8-de-abril-de-2024-552783113>. Acesso em: 7 jul. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em:

[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 7 jul. 2024.

CAMPELLO, Bernadete Santos. A competência informacional na educação para o século XXI. In: CAMPELLO, Bernadete Santos *et al.* **A biblioteca escolar: temas para uma prática pedagógica**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

CAMPELLO, Bernadete. **A biblioteca como lugar de aprendizagem**. São Paulo: Autêntica, 2024.

CASTRO, Jonas Borges de. **O que é gamificação**. Disponível em: <https://biblioeducador.com.br/>. Acesso em: 06 jul. 2024.

CONSELHO FEDERAL DE BIBLIOTECONOMIA (CFB). **A biblioteca escolar**. Brasília: Conselho Federal de Biblioteconomia, 2023. Disponível em: <http://repositorio.cfb.org.br/bitstream/123456789/1405/1/A%20Biblioteca%20Escolar%20cor..pdf>. Acesso em: 17 jul. 2024.

FACHIN, Odília. **Fundamentos de metodologia: noções básicas em pesquisa científica**. 6. ed. São Paulo: Saraiva, 2017.

GASQUE, K. C. G. D.; CASARIN, H. de C. S. Bibliotecas escolares: tendências globais. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 22, n. 3, p. 36–55, 2016. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/60697>. Acesso em: 14 jul. 2024.

GASQUE, Kelley Cristine Gonçalves Dias. Centro de recursos de aprendizagem: biblioteca escolar para o século XXI. **RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, SP, v. 11, n. 1, p. 138–154, 2013. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/1656>. Acesso em: 7 jul. 2024.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

IFLA/UNESCO. **Diretrizes da IFLA para a biblioteca escolar**. 2016. Disponível em: <https://www.ifla.org/files/assets/school-libraries-resource-centers/publications/iflaschool-library-guidelines-pt.pdf>. Acesso em: 7 jul. 2024.