

Promoção da competência em informação e da leitura em biblioteca comunitária por meio da gamificação

Marciele Oliveira
marcieleoliveira@yahoo.com.br

Nancy Sánchez Tarragó
nancy.sanchez@ufrn.br

Recebido em: Agosto 2024
Aceito em: Dezembro 2024

Resumo

Este estudo propõe uma abordagem inovadora no contexto das bibliotecas comunitárias, com foco no desenvolvimento da competência em informação e na promoção da leitura por meio da gamificação. A pesquisa tem como lócus a Biblioteca Comunitária Fé, Alegria e Esperança, da Fundação Fé e Alegria do Brasil, equipamento de referência para a comunidade do Loteamento Boa Esperança na cidade de Natal/RN. A referida biblioteca realiza diversas atividades de promoção de leitura e estimula o desenvolvimento de competências em informação focadas nos usuários que participam dos projetos da instituição. A gamificação, como uso de elementos de jogos em contextos não lúdicos, surge como uma estratégia para elevar a motivação e o engajamento dos usuários da biblioteca. Diante do exposto, a pesquisa tem como objetivo geral desenvolver estratégias de gamificação para promoção de competências em informação na biblioteca. Como objetivos específicos foram traçados: elaborar modelagens de gamificação para desenvolver as atividades gamificadas e seus elementos e desenvolver e avaliar atividades gamificadas que sejam adequadas para o contexto da biblioteca comunitária. Foram usados procedimentos metodológicos atinentes com pesquisa exploratória, descritiva e aplicada com abordagem de pesquisa-ação. Como resultados, se apresentam as modelagens de quatro atividades gamificadas e a descrição e avaliação das atividades realizadas. As atividades mostraram-se eficazes para despertar o interesse pela leitura e pela busca por informações, proporcionando um ambiente mais interativo e motivador.

Palavras-chave: biblioteca comunitária; competência em informação; promoção da leitura; gamificação.

Promoting information competence and reading in a community library through gamification

Abstract

This study proposes an innovative approach in the context of community libraries, focusing on the development of information literacy and the promotion of reading through gamification. The research is based on the Fé, Alegria e Esperança Community Library, part of the Fé e Alegria do Brasil



Foundation, a reference facility for the Boa Esperança subdivision community in the city of Natal, Rio Grande do Norte. The library carries out several activities to promote reading and encourages the development of information literacy among users who participate in the institution's projects. Gamification, as the use of game elements in non-playful contexts, emerges as a strategy to increase the motivation and engagement of library users. Given the above, the research's general objective is to develop gamification strategies to promote information literacy in community libraries. The specific objectives were: to develop gamification models to develop gamified activities and their elements, and to develop and evaluate gamified activities that are appropriate for the library context. Methodological procedures related to exploratory, descriptive and applied research with an action research approach were used. The results presented are models of four gamified activities and the description and evaluation of the activities carried out. The activities proved to be effective in awakening interest in reading and searching for information, providing a more interactive and motivating environment.

Keywords: community library; information literacy; reading promotion; gamification;

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, é notório o excesso, muitas vezes desordenado de informações, e atrelado a este excesso, se encontra, em contrapartida, a necessidade de informação organizada com vistas a gerar conhecimento. A biblioteca não é apenas um local de acesso a livros, mas sobretudo um espaço de acesso à informação e fomento do aprendizado contínuo e de interação com diversos recursos culturais, neste sentido, “as bibliotecas assumem papel fundamental ao possibilitar às pessoas o acesso à leitura, através do seu acervo” (Becker; Grosch, 2008, p. 36). A leitura deve ser vista como uma ferramenta de empoderamento, especialmente para as populações vulneráveis e minorias que enfrentam desafios adicionais de discriminação e desigualdade.

O desenvolvimento de competências informacionais e a promoção da leitura estão entre as principais ações de um bibliotecário no contexto da biblioteca comunitária, pois constituem pilares para garantir o acesso à informação e seu máximo aproveitamento em prol de satisfazer suas necessidades de informação. Com essas habilidades, os usuários poderão entender a realidade social do contexto em que estão inseridos e a partir desse entendimento podem intervir na realidade. A competência em informação é um conjunto de habilidades, conhecimentos e atitudes que permitem que os indivíduos reconheçam quando a informação é necessária e sejam capazes de localizar, avaliar, e utilizar eficazmente a informação necessária (ALA, 2020; Belluzzo, 2020).

Durante a pandemia de Covid-19 em 2020, quando ficou evidente a necessidade de adotar novas estratégias de aprendizagem e desenvolvimento de competências devido ao isolamento social, a equipe da biblioteca comunitária Fé, Alegria e Esperança, Natal/Rio Grande do Norte, começou a explorar metodologias ativas para manter a participação e engajamento dos usuários crianças e adolescentes da biblioteca e desse modo dar continuidade às atividades que visavam desenvolver competências em informação e promover o gosto pela leitura. Uma dessas metodologias ativas exploradas foi a gamificação. A gamificação busca estimular a criatividade das pessoas, usando elementos lúdicos, como as mecânicas e dinâmicas de jogos, com a intenção de obter um maior engajamento, contribuição e colaboração em atividades específicas (Brazil; Albagli, 2020).

Com base no que foi exposto, a pesquisa tem como objetivo desenvolver estratégias de gamificação para desenvolvimento da competência em informação e a promoção da leitura na biblioteca comunitária Fé, Alegria e Esperança. Para isso, foi realizada uma pesquisa-ação que permitiu elaborar modelagem de gamificação e executar e avaliar atividades gamificadas que contribuíram com o desenvolvimento de competência em informação e a promoção da leitura.

O artigo está estruturado nas seguintes seções: biblioteca comunitária, competência em informação, gamificação, procedimentos metodológicos, resultados e considerações finais.

2 BIBLIOTECA COMUNITÁRIA

As bibliotecas comunitárias surgiram a partir da necessidade de acesso à educação, lazer e cultura de comunidades desprovidas de assistência governamental e através de parâmetros de promoção de inclusão social. São instituições que têm como objetivo oferecer acesso à informação, educação e cultura para a comunidade local.

No glossário da Plataforma das Bibliotecas Brasileiras, o Bibliotecas.Br caracteriza a Biblioteca comunitária como “biblioteca pública que provê serviços de referência e empréstimo, aconselhamento e outros serviços a uma comunidade específica. Biblioteca pública criada e mantida por iniciativa da comunidade, sem intervenção do poder público.” (Biblioteca Comunitária, 2024).

O conceito de biblioteca comunitária tem raízes profundas na história e tem evoluído de acordo com as mudanças sociais, tecnológicas e culturais e com ênfase na participação da comunidade e na prestação de serviços que refletissem as necessidades locais. Fernandez, Machado e Rocha (2018) asseveram que a biblioteca comunitária atende às demandas de suas comunidades e são caracterizadas pelo seu público, além de no contexto brasileiro, faz uma relação inevitável com movimentos sociais, com a educação popular e com o pensamento paulofreireano.

A participação ativa da comunidade como característica essencial é fundamental para o sucesso de uma biblioteca comunitária, as pessoas engajadas se esforçam para garantir que todos os membros da comunidade tenham acesso igualitário aos recursos oferecidos. Além de ser um local para acesso à informação, uma biblioteca comunitária muitas vezes serve como um espaço de convivência onde os membros da comunidade podem se reunir, discutir ideias, realizar eventos culturais e promover o diálogo. Passa a ser compreendida pela comunidade como a única instituição de caráter social e cultural devido sua localização espacial e aproximação e contato direto com a comunidade.

A ausência de equipamentos culturais, teatros, museus, centros de cultura e bibliotecas públicas municipais, apresenta-se como uma característica dos territórios onde as bibliotecas comunitárias estão localizadas, fazendo com que ocupem um lugar importante como ponto de referência no local e com um projeto de ampliação de oportunidades para os moradores. Por sinal, vale lembrar que a distribuição espacial de equipamentos e bens culturais no país apresenta um retrato das desigualdades sociais brasileiras (Fernandez; Machado; Rosa, 2018, p.32)

Na atuação em bibliotecas comunitárias, suas ações são voltadas para melhorar o desenvolvimento da comunidade, na qual realiza um papel crucial na promoção da educação, no progresso de comunidades e na divulgação do conhecimento.

A visão social dos bibliotecários nesses ambientes, dar oportunidades para os usuários melhorarem sua perspectiva de vida na sociedade. É pertinente reforçar que “o acesso à informação em zonas periféricas é de fundamental importância para a formação e conscientização do ser humano enquanto cidadão” (Soares, *et al.*, 2019).

Vale salientar que o bibliotecário atuante em bibliotecas comunitárias não apenas fornece acesso à informação, mas também ensina habilidades importantes para que as pessoas possam se tornar aprendizes ao longo da vida e participar ativamente em suas comunidades. Faz-se necessário enfatizar a preocupação em projetar e implementar programas educacionais que abordam questões sociais relevantes, como: educação financeira, saúde, igualdade de gênero e empoderamento.

Assim, o desenvolvimento de competências em informação e a promoção da leitura estão entre as principais ações de um bibliotecário no contexto da biblioteca comunitária, pois constituem pilares para garantir o acesso à informação e seu máximo aproveitamento em prol de satisfazer suas necessidades de informação para a tomada de decisões cotidianas, nos âmbitos escolares e profissionais, de lazer e convivência social.

3 COMPETÊNCIA EM INFORMAÇÃO

A competência em informação é definida pela American Library Association (ALA, 2000) como um conjunto de habilidades utilizadas por um indivíduo para reconhecer quando a informação é necessária; localizar, avaliar e fazer o uso da informação de forma eficaz, assim como saber usá-la de uma forma estratégica.

Para a pioneira em divulgação científica no Brasil sobre a Competência em Informação, Dudziak (2003, p. 28), a Competência em Informação e voltada ao aprendizado ao longo da vida e se define como “o processo contínuo de internalização de fundamentos conceituais, atitudinais e de habilidades necessário à compreensão e interação permanente com o universo informacional e sua dinâmica, de modo a proporcionar um aprendizado ao longo da vida”.

Segundo Vitorino e Piantola (2020), o conceito de competência em informação começou a ser divulgado em todas as partes do mundo, explorando de forma exaustiva as habilidades que se consideram essenciais para sobreviver na sociedade da informação. Neste contexto, a biblioteca é a base para o desenvolvimento de diversas habilidades:

[...] habilidades cognitivas de ordem superior ou de pensamento crítico: habilidade de solucionar problemas; habilidade de aprender independentemente (autonomia); habilidade de aprender ao longo de toda a vida (lifelong learning); habilidade de aprender a aprender; habilidade de questionamento; e habilidade de pensamento lógico (Vitorino; Piantola, 2020, p. 66).

Dessa forma, pode-se entender que a competência em informação pode ser uma grande aliada na estratégia de ampliação do conhecimento dos indivíduos. Com isso, os indivíduos que desenvolvem competência em informação, se tornam capazes de usar uma grande variedade de fontes de informação para expandir seus conhecimentos, aguçar seu pensamento crítico para um aprendizado, podem identificar e multiplicar as oportunidades oferecidas, dentre outros benefícios (ALA, 2000), por exemplo, mudar a sua realidade atual e melhorar a sua perspectiva de vida. Vitorino e Piantola (2020, p. 81) apontam que o movimento da competência em informação objetiva

[...] formar sujeitos que saibam determinar a natureza e a extensão de sua necessidade de informação como suporte a um processo inteligente de decisão; sujeitos que conheçam o mundo da informação e sejam capazes de identificar e manusear, de forma efetiva e eficaz, fontes potenciais de informação; sujeitos que avaliem a informação segundo critérios de relevância objetividade, pertinência, lógica, ética, incorporando as informações selecionadas ao seu próprio sistema de valores e conhecimentos.

Na prática, “o indivíduo competente em informação é potencialmente capaz de constatar quais são suas demandas informacionais, como ordená-las e pô-las em prática, incorporando-as num conjunto de conhecimentos existentes e utilizando-as na solução de problemas”. (Righetto; Vitorino; Muriel-Torrado, 2018, p. 85). É pertinente enfatizar que o desenvolvimento da competência em informação contribui para o desenvolvimento em nível individual e coletivo, estimula o “aprender a aprender”, proporcionando aos mesmos o alcance de melhores resultados na vida pessoal, educacional e profissional. Aqui se insere a promoção

da leitura, como início do processo para se tornar um leitor competente, capaz de ler, interpretar textos e extrair conhecimentos, transformando a leitura numa prática prazerosa e acessível, e contribuindo assim para o desenvolvimento pessoal do indivíduo.

As bibliotecas comunitárias também desempenham um papel fundamental na promoção da leitura e no fortalecimento da educação e cultura em suas comunidades. Como espaços de acesso ao conhecimento, oferecem uma variedade de recursos que estimulam o hábito de ler, contribuindo significativamente para o desenvolvimento pessoal e social dos indivíduos.

A importância das bibliotecas comunitárias na promoção da leitura é ainda mais evidente em regiões onde o acesso a livros e outros materiais de leitura é limitado. Isso mostra que esses grupos são excluídos não “apenas de uma desigualdade econômica, vai muito mais além disso, refere-se a questões de preconceito, acessibilidade, sociais, políticas, sobre barreiras físicas, de comunicação e burocráticas, de umas unidades informacionais” (Soares, *et al.*, 2019). Nesses contextos, as bibliotecas comunitárias proporcionam um espaço seguro e acolhedor onde crianças, jovens e adultos podem explorar sua curiosidade intelectual e desenvolver um amor duradouro pela leitura.

Esse processo vai além da simples disponibilização de livros. Trata-se de criar um ambiente acolhedor e inspirador, onde leitores de todas as idades possam explorar novos mundos, adquirir conhecimento e desenvolver habilidades críticas. Uma das principais formas pelas quais as bibliotecas comunitárias promovem a leitura é através de projetos e atividades de incentivo à leitura, como clubes de leitura, horas do conto, oficinas literárias e dentre outras, são iniciativas que despertam o interesse pelo mundo dos livros. Esses projetos não só incentivam a leitura, mas também promovem a interação social dentro da comunidade, criando laços entre os participantes e fortalecendo o vínculo com a biblioteca.

A leitura contribui, de forma decisiva, para preencher esta lacuna na formação do ser humano. Ela desenvolve a reflexão e o espírito crítico. É fonte inesgotável de assuntos para melhor compreender a si e ao mundo. Propicia o crescimento interior. Leva-nos a viver as mais diferentes emoções, possibilitando a formação de parâmetros individuais para medir e codificar nossos próprios sentimentos (Becker; Grosch, 2008, p. 38).

Segundo a pesquisa “Retratos da leitura no Brasil”, a faixa etária entre 5 a 17 anos tem como principal motivação para ler um livro o gosto pela leitura; essa mesma faixa etária predomina entre outras na frequência com que fazem leitura de livros de literatura por vontade própria (Instituto..., 2020). Esses dados são similares às observações sobre os frequentadores da biblioteca comunitária Fé, Alegria e Esperança, objeto dessa pesquisa, e evidenciam a importância de manter a motivação pela leitura nessa faixa etária.

Suaiden (2014, p. 9) afirma que “os alunos são diferentes, os leitores também, portanto não é possível formar uma sociedade inclusiva sem contar com técnicas e metodologias adequadas para a formação do cidadão”. Desse modo, a gamificação pode ser uma alternativa interessante para usuários nessa faixa etária.

4 GAMIFICAÇÃO

A gamificação é um instrumento que forma parte das chamadas metodologias ativas, que visam colocar o aprendiz no centro de sua própria aprendizagem. A gamificação utiliza elementos de jogos em contextos diversos, com o objetivo de incrementar a motivação dos participantes na atividade e gerar engajamento e comprometimento (Pessoa, 2019). Segundo Brazil e Albagli:

a gamificação pode então ser vista como um elo, um elemento intermediário entre dois extremos: as atividades de trabalho, em sua forma tradicional

associadas a um quadro de repetição, imposição e alienação, e as atividades do jogo, com suas regras próprias, distintas do cotidiano. Atuando nessa relação jogo x trabalho, ela é capaz de reunir esforços colaborativos em prol de uma produção concreta, para envolver as pessoas em prol de uma ou mais metas a serem alcançadas (Brazil; Albagli, 2020, p. 5)

O termo "gamificação" foi registrado pela primeira vez em 2002, mas só começou a ganhar popularidade em 2010, devido a uma apresentação realizada por Jane McGonigal, renomada game designer norte-americana, durante uma conferência do TED (Viana, *et al.*, 2013). A gamificação se diferencia de um jogo, mas utiliza elementos deste.

Fardo (2013, p. 44) descreve que um jogo é formado por elementos que juntos provocam no jogador um evento que motivacional, ou seja, "um jogador se põe a jogar porque o *feedback* instantâneo e a constante interação são relacionados ao desafio do jogo, que é definido por regras, tudo trabalhando dentro de um sistema para provocar uma reação emocional". Esses elementos foram subdivididos em três etapas: dinâmicas, mecânicas e componentes, e foi representado em uma Pirâmide dos elementos dos jogos (Figura 1).

Figura 1 - Pirâmide dos elementos dos jogos



Fonte: Fardo (2013, p. 62)

A gamificação pode incorporar alguns dos elementos de jogos, algumas mecânicas e dinâmicas, com o objetivo de aumentar a motivação e o engajamento dos participantes, enquanto se cumpre algum objetivo além do entretenimento. Segundo Dieckmann (2023, p. 15)

A gamificação é uma abordagem pedagógica que utiliza mecânicas, dinâmicas e elementos de design de jogos em contextos não jogáveis, como a educação, com o objetivo de aumentar o engajamento, a participação, a persistência, a colaboração e outras características positivas dos estudantes.

Ao incorporar a gamificação nas iniciativas da biblioteca, é possível criar um ambiente mais dinâmico e estimulante, capaz de capturar a atenção e o interesse dos usuários jovens, incentivando assim seu envolvimento contínuo com os recursos e serviços oferecidos pelo espaço bibliotecário. A gamificação é utilizada ainda como ferramenta para estimular o pensamento crítico, neste sentido, pode contribuir para o processo de criação, criatividade e autonomia do indivíduo no processo de aprendizagem. Dessa forma, a gamificação implica em uma perspectiva na qual o usuário desempenha o papel de protagonista na construção de seu conhecimento (Cativelli; Monsani; Juliani, 2016; Brazil; Albagli, 2020).

Vale salientar que a criação de ambientes gamificados contribui para aumentar os níveis de participação, pois promovem maior interação e envolvimento com o usuário, pois com o uso

de estratégias da gamificação como: o ambiente lúdico, desafios e a recompensa são possíveis transformar uma tarefa em uma brincadeira (Pessoa, 2019).

5 PERCURSO METODOLÓGICO

Trata-se de uma pesquisa exploratória e descritiva, desenvolvida na Biblioteca Comunitária Fé, Alegria e Esperança, localizada no Loteamento Boa Esperança, na zona norte da cidade de Natal/RN. A biblioteca é ligada diretamente à Fundação Fé e Alegria, que é Organização da Sociedade Civil (OSD) que se dedica à Educação Popular e Promoção Social, voltada para o atendimento de crianças, adolescentes e jovens em situação de vulnerabilidade social.

A Fundação Fé e Alegria em Natal/RN, iniciou seus trabalhos com a implantação de uma Biblioteca Comunitária, foi intitulada de Biblioteca Comunitária Fé, Alegria e Esperança e teve a inauguração em 29 de outubro de 2001 (Silva, 2010). Com o passar do tempo, houve a necessidade de ampliar seu alcance e a biblioteca comunitária se transformou em o Centro de Desenvolvimento Comunitário Boa Esperança (CEDEC). Dessa forma, o CEDEC passou a desenvolver atendimentos no Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos (SCFV), junto com a Biblioteca Comunitária Fé, Alegria e Esperança. O SCFV atende crianças e adolescentes, de faixa etária de 12 a 17 anos, e promove atividades esportivas, socioculturais e lazer, voltadas para atividades musicais, esportivas, tecnológicas e prática de jogos educativos (Fundação [...], 2023). Os serviços da biblioteca e as atividades que se planejam são orientados por um documento institucional que contém uma matriz de temas centrados na convivência social e nos direitos da infância e juventude.

Para atingir os objetivos do estudo foi selecionado o método de pesquisa-ação, visto que uma das autoras da pesquisa é bibliotecária na Biblioteca Comunitária Fé, Alegria e Esperança. Segundo Thiollent (2022, p. 25) a pesquisa-ação é um tipo de pesquisa social “[...]com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo”.

A pesquisa-ação busca a construção do conhecimento em colaboração com participantes do estudo, proporcionando uma interação significativa entre as dimensões teóricas e práticas da educação (Freire, 2005). Para alcançar esse feito, essa pesquisa foi desenvolvida em quatro etapas: etapa exploratória; etapa aprofundada, etapa de ação e etapa de avaliação. De acordo com Thiollent (2022) pode existir uma flexibilidade conforme a ordem das etapas, ou seja, as etapas podem variar conforme o quadro organizacional ou social.

A etapa exploratória, iniciou com a pesquisa bibliográfica sobre as temáticas envolvidas na pesquisa, com um protocolo para revisão bibliográfica voltada para os assuntos biblioteca comunitária, competência em informação, promoção de leitura e gamificação. Foram utilizadas as bases de dados multidisciplinares *Scopus e Dimensions* e a base de dados BRAPCI. Com base nos resultados é pertinente afirmar que existe uma deficiência de produção científica que aborda os quatro tópicos relacionados.

Nesta etapa também foram identificadas diferentes modelagens para a criação de atividades gamificadas, sobretudo ligadas ao ambiente educativo. Foi selecionada a modelagem criada pelo pesquisador Ivania Dickmann (Dickmann, 2023), por se considerar a mais adequada para o contexto de aprendizagem desejado, levando em consideração a aplicação prática e eficiente dessa modelagem. Essa modelagem se baseia nos seguintes aspectos: nome da gamificação, necessidade pedagógica, objetivo educacional, meta do jogo, regras, elementos/estrutura, e quem vai jogar.

Na etapa aprofundada foi decidido quem seria o público participante dos processos de desenvolvimento de competências por meio da gamificação. Foram selecionadas as crianças e

adolescentes atendidos pelo Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos (SCFV) da Fundação Fé, Alegria e Esperança na faixa etária de 12 a 17 anos.

Nesta etapa foram realizadas adaptações da modelagem de Ivanio Dickmann (Dickmann, 2023) levando em consideração as competências em informação que se esperava desenvolver. Com base nesse processo foi gerado um novo documento contendo o formulário de modelagem ajustado, pronto para ser aplicado nas atividades gamificadas da biblioteca comunitária Fé, Alegria e Esperança.

Essa nova modelagem abrange os seguintes elementos: nome da gamificação; objetivo (indicando as habilidades, conhecimentos ou atitudes que se pretende desenvolver por meio da gamificação); descrição da atividade (apresentação das etapas do jogo, com destaque para os aspectos e características que compõem sua estrutura); meta do jogo (objetivo final que os participantes devem alcançar para vencer ou completar o jogo); regras (conjunto de diretrizes e normas que estabelecem como o jogo deve ser conduzido); estrutura (materiais necessários para a implementação da atividade); quem vai jogar (quem participará do jogo); e habilidades (competências a serem adquiridas após a conclusão do jogo).

A partir dessa nova modelagem foram criadas quatro atividades para serem testadas, alinhadas aos objetivos educacionais e às necessidades da comunidade atendida. Esses modelos serão apresentados na seguinte seção Resultados.

6 RESULTADOS

Nesta seção são apresentadas as últimas duas etapas da aplicação da pesquisa-ação. Na etapa da ação foram realizadas atividades gamificadas utilizando as modelagens desenvolvidas. Durante a aplicação da atividade, liderada pela bibliotecária, ela se tornou pesquisadora-observadora, parte integrante da estrutura social e em relação face a face com os sujeitos da pesquisa, desse modo coletando dados e evidências (Martins; Theófilo, 2016).

Após cada atividade foi feita uma avaliação da atividade para verificar se os objetivos da atividade foram cumpridos e em que medida as atividades contribuíram com o desenvolvimento das competências esperadas. A observação do desenvolvimento da atividade permitiu fazer sua posterior avaliação e registro na Plataforma de Ação social – PAS¹ que a instituição utiliza.

Na atividade gamificada 1 (Quadro 1) foram trabalhadas as seguintes competências: habilidades de leitura e interpretação textual; habilidades de localização de fontes de informação na biblioteca; capacidade de comunicação; capacidade de realizar tarefas em grupo; capacidade de desenvolver novas relações sociais; capacidade de estabelecer relações interpessoais de convivência e respeito à diversidade; pensamento crítico sobre empoderamento feminino.

Quadro 1 - Atividade gamificada 1

NOME DA GAMIFICAÇÃO	Ressignificando o Conhecimento Literário
OBJETIVO	Habilidades de leitura e interpretação textual, habilidades de localização de fontes de informação na biblioteca, capacidade de comunicação, capacidade de realizar tarefas em grupo, capacidade de desenvolver novas relações sociais, capacidade de estabelecer relações interpessoais de convivência e respeito à diversidade, pensamento crítico sobre empoderamento feminino.
DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE	AÇÃO 1 - Peça teatral Os participantes serão divididos em grupos e receberão um livro da coleção "Revolução das Princesas" (Ariel, Aurora, Cinderela, Rapunzel). Cada grupo deverá criar e apresentar

¹ Plataforma de Ação Social de uso interno na Fundação Fé e Alegria, destinada ao registro de relatórios periódicos sobre os projetos desenvolvidos pelos funcionários da instituição. Esses relatórios são essenciais para a prestação de contas aos financiadores dos projetos.

	<p>uma encenação baseada na história, adaptando-a para a atualidade, com foco no empoderamento feminino, cenários modernos e linguagem contemporânea.</p> <p>AÇÃO 2 - Quiz Literário</p> <p>Um jogo de perguntas e respostas baseado nos livros mais populares para empréstimo domiciliar na biblioteca.</p>
META DO JOGO	<ul style="list-style-type: none"> ● Aprender o significado de uma nova palavra. ● Trabalhar a convivência social. ● Estimular a curiosidade sobre os livros do acervo da biblioteca.
REGRAS	<p>AÇÃO 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cada grupo deve selecionar um livro da coleção "Revolução das Princesas". 2. A apresentação deve durar no máximo 5 minutos. 3. A encenação deve ser ambientada nos dias atuais, com elementos de empoderamento feminino. 4. Os educadores serão os jurados e avaliarão a criatividade, a adaptação moderna e a mensagem transmitida. <p>AÇÃO 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Formar equipes de 3 a 4 participantes. 2. Cada equipe responde a uma pergunta por vez. 3. As perguntas serão sorteadas aleatoriamente de uma lista previamente elaborada. 4. Cada resposta correta vale 1 ponto. 5. A equipe com mais pontos ao final do jogo vence.
ESTRUTURA	<ul style="list-style-type: none"> ● Livros: A Revolução da Aurora, A Revolução da Cinderela, A Revolução da Rapunzel, A Revolução da Ariel. ● Lista de Perguntas e Respostas para o Quiz. ● Materiais para encenação: Figurinos, adereços, cenários (opcional).
QUEM VAI JOGAR	<p>Crianças e Adolescentes participantes do Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos Fé e Alegria.</p>
HABILIDADE	<ul style="list-style-type: none"> ● Leitura e compreensão textual; ● Criatividade; ● Trabalho em equipe; ● Habilidades de apresentação; ● Comunicação verbal e não-verbal;

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Na etapa de avaliação da atividade gamificada 1 (Quadro 1), com eixo orientador do tema 'Convivência Social' foi observado que os participantes não apenas se engajaram de maneira lúdica com a atividade, mas também desenvolveram habilidades essenciais como a colaboração, a comunicação e a empatia. Durante a atividade (Figura 2), desafios e tarefas foram apresentados de forma a incentivar a leitura de materiais específicos, promovendo assim o desenvolvimento da competência leitora de maneira natural e estimulante.

Figura 2 – Execução da atividade gamificada



Fonte: Elaborada pelas autoras (2024).

Na atividade gamificada 2 (Quadro 2), foram trabalhados aspectos relacionados com as Infâncias, Adolescências e Juventudes (fases de desenvolvimento, direito de ser) e com as Violências e Cultura de Paz (causas e formas de violências, prevenção e proteção, mediação de conflito). As competências informacionais pretendidas foram: habilidades de localizar fontes de informação na biblioteca; habilidades de interpretação; habilidades de comunicação; capacidade de realizar tarefas em grupo; capacidade de desenvolver novas relações sociais.

Quadro 2 - Atividade gamificada 2

NOME DA GAMIFICAÇÃO	A Literatura e a mídia como ferramenta para interpretar emoções
OBJETIVO	Habilidades de localizar fontes de informação na biblioteca, habilidades de interpretação, habilidades de comunicação, capacidade de realizar tarefas em grupo, capacidade de desenvolver novas relações sociais..
DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE	<p>AÇÃO 1 - Conhecendo as Emoções de "Divertida Mente"</p> <p>Os participantes assistirão a trechos selecionados do filme "Divertida Mente" onde cada emoção é destacada. Após assistir, os grupos discutirão sobre como cada emoção foi retratada e quais situações as desencadearam.</p> <p>AÇÃO 2 - Encenação e Improviso</p> <p>Formar grupos para fazer encenação, apresentando as emoções. O grupo inicia a encenação e, durante o ato, um sino será tocado e uma placa simbolizando uma das emoções (Alegria, Medo, Raiva, Nojinho, Tristeza) será levantada. Quem estiver encenando terá que expressar a emoção da placa usando o improviso e agilidade no ato. Todas as emoções serão apresentadas.</p>
META DO JOGO	Identificar e compreender as emoções apresentadas no filme. Saber identificar e expressar as emoções usando a encenação e improviso. Ampliar o conhecimento sobre as emoções através dos materiais disponíveis na biblioteca.
REGRAS	<p>AÇÃO 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Assistir aos trechos selecionados do filme. 2. Participar das discussões em grupo sobre as emoções. <p>AÇÃO 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dividir os participantes em grupos. 2. Cada grupo terá 5 minutos para se preparar. 3. Durante a encenação, um sino será tocado aleatoriamente e uma placa com uma emoção será levantada. 4. O grupo deve improvisar a emoção indicada pela placa. 5. Cada grupo terá 5 minutos para a apresentação.
ESTRUTURA	<ul style="list-style-type: none"> ● Multimídia (Projetor e Computador) ● Placas com identificação das emoções a serem trabalhadas

	<ul style="list-style-type: none"> ● Sino ● Materiais da biblioteca (livros, vídeos, etc.)
QUEM VAI JOGAR	Adolescentes participantes do Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos Fé e Alegria.
HABILIDADE	<ul style="list-style-type: none"> ● Compreensão emocional ● Análise crítica ● Trabalho em grupo. ● Improviso ● Análise de conteúdo

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

A atividade gamificada desenvolvida foi em alusão ao mês Setembro Amarelo que é dedicado à prevenção do suicídio e com eixo orientador da 'Cultura de Paz e Gênero'. A avaliação da atividade (Figura 3) demonstrou que os participantes não apenas se envolveram de maneira interativa e dinâmica, como também conseguiram desenvolver habilidades essenciais como compreensão emocional, empatia e comunicação. Essas habilidades permitem criar um ambiente seguro e estimulante, onde os participantes podem explorar e expressar suas emoções de maneira construtiva. O uso da fonte de informação audiovisual (o filme Divertidamente) não só melhora entendimento sobre os aspectos emocionais e psicológicos envolvidos, como promove o reforço maior da consciência e sensibilidade em relação às questões de saúde mental.

Figura 3 – Execução da atividade gamificada



Fonte: Elaborada pelas autoras (2024).

Na atividade gamificada 3, (Quadro 3), foram trabalhados temas relacionados com Comunicação (utilização das novas tecnologias, meios de comunicação, acesso à informação). As competências informacionais alvo são: conhecimentos sobre o processo de comunicação; habilidades de interpretação; habilidades de comunicação.

Quadro 3 - Atividade gamificada 3

NOME DA GAMIFICAÇÃO	Comunicação como ferramenta de interpretação cotidiana
OBJETIVO	Conhecimentos sobre o processo de comunicação, habilidades de interpretação, habilidades de comunicação.
DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE	AÇÃO 1 - Telefone sem Fio Os participantes formam um semicírculo. O facilitador sussurra uma frase no ouvido da primeira criança, que repassa a mensagem ao próximo participante e assim por diante até o último participante. A última criança fala a frase em voz alta, e o grupo discute se

	<p>houve distorção na mensagem, identificando onde ocorreu o ruído e relacionando-o com situações cotidianas.</p> <p>AÇÃO 2 - Mímica Uma criança escolhe uma carta com a imagem de um animal e realiza uma mímica para os outros participantes. Os demais tentam adivinhar qual é o animal representado. Após a adivinhação, relaciona-se a interpretação da mímica com a comunicação e o cotidiano.</p> <p>AÇÃO 3 - Dinâmica das Letras Cinco adolescentes seguram placas com as letras da palavra "PORTA". O grupo deve reorganizar as letras para formar novas palavras em um tempo determinado. A atividade estimula o pensamento crítico e a agilidade mental, relacionando a reorganização das letras com a flexibilidade na comunicação cotidiana.</p>
META DO JOGO	<p>AÇÃO 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Demonstrar a importância da comunicação clara. ● Identificar e entender o impacto dos ruídos na comunicação. ● Promover a cooperação entre os participantes. <p>AÇÃO 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Demonstrar a importância da comunicação não verbal. ● Estimular a criatividade e a interpretação. ● Promover a compreensão e empatia. <p>AÇÃO 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Demonstrar a flexibilidade da comunicação. ● Promover o trabalho em equipe. ● Estimular o pensamento criativo.
REGRAS	<p>AÇÃO 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Formar um semicírculo com os participantes. 2. O facilitador sussurra uma frase no ouvido do primeiro participante. 3. Cada participante repassa a frase para o próximo até o último participante. 4. O último participante diz a frase em voz alta. 5. Discutir onde e como ocorreram os ruídos na comunicação. <p>AÇÃO 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uma criança escolhe uma carta com a imagem de um animal. 2. Realiza uma mímica para representar o animal. 3. Os demais tentam adivinhar o animal representado. 4. Relacionar a interpretação da mímica com situações cotidianas. <p>AÇÃO 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cinco adolescentes seguram placas com as letras da palavra "PORTA". 2. O grupo deve formar novas palavras reorganizando e usando todas as letras. 3. O desafio é criar o maior número de palavras possíveis em um tempo determinado.
ESTRUTURA	<ul style="list-style-type: none"> ● Multimídia (Projetor e computador) ● Jogo de mímica (cartas com imagens de animais) ● Placas com letras da palavra "PORTA"
QUEM VAI JOGAR	<p>Crianças e adolescentes participantes do Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos Fé e Alegria</p>
HABILIDADE	<ul style="list-style-type: none"> ● Comunicação verbal e não verbal ● Escuta ativa ● Cooperação ● Análise crítica ● Trabalho em equipe ● Agilidade mental

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

Na etapa de avaliação da atividade estruturada para desenvolver competências comunicativas, com o eixo orientador do tema ‘Participação’, foi observada a interação entre os participantes, usando o debate e os discursos. Na execução da atividade (Figura 4) foi possível constatar que participantes aprimoraram suas habilidades de argumentação, escuta ativa e expressão clara de ideias. A participação frenética em um ambiente gamificado pode também fortalecer a confiança e a cooperação entre os participantes, melhorando as habilidades dos participantes mais introspectivos e tímidos.

Figura 4 – Execução da atividade gamificada



Fonte: Elaborada pelas autoras (2024).

Na atividade gamificada 4 (Quadro 4), foram trabalhadas as seguintes competências: habilidades de comunicação; habilidades para realizar tarefas em grupo; capacidades de desenvolver novas relações sociais; capacidade de estabelecer relações interpessoais de convivência e respeito à diversidade.

Quadro 4 - Atividade gamificada 4

NOME DA GAMIFICAÇÃO	Adedonha Literária: uso do lúdico no processo de convivência
OBJETIVO	Explorar a relação entre o aspecto lúdico, leitura e a convivência em grupo. Estimular a criatividade, pensamento rápido e a interação entre os participantes. Refletir sobre a importância da leitura e da diversão no fortalecimento dos laços sociais e ampliação do conhecimento de mundo.
DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE	<p>1.Preparação:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Distribuir materiais (planilha de preenchimento, lápis, borracha). ● Identificar os grupos com fitas de cores diferentes. <p>2.Execução:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Escolha da letra inicial. ● Grupos escrevem palavras com a letra escolhida dentro do tempo limite. ● Compartilhamento das palavras e contagem dos pontos. ● Repetir as rodadas conforme necessário. <p>3.Finalização:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Somar os pontos das rodadas. ● Anunciar o grupo vencedor e discutir a importância da comunicação, criatividade e trabalho em equipe.
META DO JOGO	<ul style="list-style-type: none"> ● Demonstrar a importância da comunicação. ● Promover o trabalho em equipe na convivência. ● Estimular a criatividade e pensamento crítico.
REGRAS	1.Formação dos Grupos:

	<ul style="list-style-type: none"> ● Os grupos devem ser formados livremente pelos participantes, sendo identificados por cores. ● Grupos mistos (meninos e meninas) recebem pontos extras. ● Grupos somente de meninos ou meninas não recebem pontos extras. <p>2.Entrega de Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cada grupo recebe uma planilha de preenchimento, lápis e borracha. <p>3.Escolha da Letra:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cada representante dos grupos participa do método para escolher uma letra do alfabeto. ● A letra escolhida será a inicial para todas as palavras da rodada. <p>4.Tempo de Jogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Após a escolha da letra, os grupos terão 3 minutos para escolher as palavras que comecem com a letra escolhida. <p>5.Compartilhamento e Contagem de Pontos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ao final de cada rodada, os grupos compartilham suas respostas. ● Pontuação: ✓ Respostas únicas (não duplicadas): 10 pontos cada. ✓ Respostas duplicadas: divisão dos pontos pela quantidade de grupos que deram a mesma resposta. ✓ Pontos extras: ✓ Grupos mistos: +10 pontos. ✓ Participantes que fizeram empréstimos de livros na biblioteca em 2024: pontos adicionais iguais ao número de empréstimos. <p>6.Declaração do Vencedor:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Após várias rodadas, contabilizam-se os pontos e declara-se o grupo vencedor.
ESTRUTURA	<ul style="list-style-type: none"> ● Planilha de preenchimento ● Lápis e borracha ● Fitas de identificação (cores) ● Cavalete Flip Chart para contabilidade dos pontos
QUEM VAI JOGAR	Crianças e adolescentes participantes do Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos Fé e Alegria.
HABILIDADE	<ul style="list-style-type: none"> ● Criatividade. ● Pensamento Rápido. ● Trabalho em Equipe. ● Conhecimento de Mundo. ● Pensamento Crítico

Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

A atividade realizada tinha como eixo orientador a ‘Convivência Social’. Durante a realização da atividade (Figura 5) observou-se um estreitamento significativo dos laços entre os participantes, bem como o desenvolvimento de diversas habilidades. As competências informacionais abordadas incluem: ampliação do vocabulário; memória e associação; pensamento crítico; motivação para leitura; compreensão leitora; raciocínio lógico; referências culturais; e fluência verbal.

Figura 5 – Execução da atividade gamificada

Fonte: Elaborada pelas autoras (2024).

De forma geral, foi possível constatar que a incorporação de elementos lúdicos e de competição na rotina da biblioteca contribui significativamente para o engajamento dos usuários, neste caso, crianças e adolescentes entre 12 e 17 anos, permitindo o desenvolvimento efetivo de atividades em prol de competências em informação e a promoção de leitura.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo geral desenvolver estratégias de gamificação para promover competência em informação na biblioteca comunitária Fé, Alegria e Esperança, que forma parte de um dispositivo cultural e educacional mantido pela comunidade em Natal, Rio Grande do Norte. Como atingir o objetivo específico de definir o modelo de gamificação para desenvolver as atividades gamificadas e seus elementos, foi necessário adaptar modelagens utilizadas na área da educação ao ambiente de uma biblioteca comunitária. Esse processo de adaptação envolveu a adequação de etapas estruturais e visuais, visando uma aplicação mais eficaz e pertinente ao contexto da biblioteca. Para alcançar o segundo objetivo específico de desenvolver um conjunto de atividades gamificadas que sejam adequadas para o contexto da biblioteca comunitária, houve a necessidade de definir quais habilidades seriam trabalhadas; a pesquisa e seleção de elementos de gamificação; e o desenho e adequação de formatos das atividades para o ambiente de biblioteca comunitária.

Os resultados obtidos indicam que a incorporação de elementos lúdicos e de competição na rotina da biblioteca contribuiu significativamente para o engajamento dos usuários, neste caso, crianças e adolescentes entre 12 e 17 anos. As atividades mostraram-se eficazes para despertar o interesse pela leitura e pela busca por informações, proporcionando um ambiente mais interativo e motivador. Além disso, foi observado que a gamificação facilitou a assimilação de habilidades relacionadas à competência em informação, como a capacidade de localizar e utilizar adequadamente as informações disponíveis. Ao transformar a aprendizagem em um processo mais dinâmico e envolvente, os usuários da biblioteca passaram a demonstrar proatividade na busca por conhecimentos.

As modelagens elaboradas não apenas se ajustam à biblioteca aqui estudada, mas poderiam ser adaptadas a outras bibliotecas comunitárias.

Por fim, destaca-se que, apesar dos resultados apresentados, há a necessidade de continuidade nas pesquisas para avaliar os impactos a longo prazo das estratégias de gamificação na promoção da leitura e na competência em informação. Assim, espera-se que os achados desta pesquisa possam contribuir para o desenvolvimento de práticas inovadoras em bibliotecas comunitárias e outros espaços de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION-ALA. **Information literacy competency standards for higher education**. Chicago, 2000. Disponível em: <https://repository.arizona.edu/bitstream/handle/10150/105645/standards.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 1 abr. 2022.

BECKER, C. R. F.; GROSCH, M. S. A Formação do Leitor através das Bibliotecas: o letramento e a ciência da informação como pressupostos. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, v. 4, n. 1, p. 35-45, 2008. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/59>. Acesso em: 25 maio. 2024.

BELLUZZO, R. C. B. Competência em informação: das origens às tendências. **Informação & Sociedade**, v. 30, n. 4, p. 1–28, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/57045>. Acesso em: 19 maio. 2024.

BIBLIOTECA COMUNITÁRIA. In: **Glossário da Plataforma Bibliotecas.Br**. Disponível em: <https://www.bibliotecas.org.br/sobre>. Acesso em: 20 abr. 2024.

BRAZIL, A. L.; ALBAGLI, S. Os usos da gamificação na mobilização cognitiva da ciência cidadã online. **Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, v. 25, p. 1-21, 2020. DOI: 10.5007/1518-2924.2020.e66373. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2020.e66373>. Acesso em: 08 ago. 2021.

CATIVELLI, A.S.; MONSANI, D.; JULIANI, J.P. Gamificação em bibliotecas: despertando a motivação nos usuários. **Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, v. 21, n. 45, p. 70-81, 2016. DOI: 10.5007/1518-2924.2016v21n45p70. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2016v21n45p70>. Acesso em: 22 jul. 2021.

DICKMANN, Ivanio. **Educação gamificada: o passo a passo para usar gamificação na sala de aula**. Veranópolis: Lemniscata, 2023. E-Book.

DUDZIAK, E. A. Information literacy: princípios, filosofia e prática. **Ciência da Informação**, Brasília, DF, v. 32, n. 1, p. 23-35, jan./abr. 2003. Disponível em: <https://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1016/1071>. Acesso em: 30 maio 2023.

FARDO, M. L. **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem**. 2013. 104 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ucs.br/handle/11338/457>. Acesso em: 10 ago. 2021.

FERNANDEZ, C.; MACHADO, E.; ROSA, E. **O Brasil Que Lê: Bibliotecas comunitárias e resistência cultural na formação de leitores**. RNBC, 2018. Disponível em: <https://rnbc.org.br/wp-content/uploads/2020/01/Ebook-OBrazilquele.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2024.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

FUNDAÇÃO FÉ E ALEGRIA. **Centro de Desenvolvimento Comunitário Boa Esperança**. Disponível em: <https://www.fealegria.org.br/natal/>. Acesso em: 21 jun. 2023.

INSTITUTO PRO-LIVRO. **Retratos da Leitura no Brasil**: 2019. 5. ed. 11 set. 2020. Disponível em: <https://www.prolivro.org.br/pesquisas-retratos-da-leitura/as-pesquisas-2/>. Acesso em: 30 maio 2023.

MARTINS, G. A.; THEÓFILO, C. R. **Metodologia da Investigação Científica para Ciências Sociais Aplicadas**. 3. ed. São Paulo, Atlas, 2016.

PESSOA, J. M. **Gamificação na biblioteca para engajamento de leitores infantis e juvenis**. 2019. 66 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Informação e Comunicação (FIC), Goiânia, 2019. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/xmlui/handle/ri/18458?locale-attribute=es>. Acesso em: 01 ago. 2021.

RIGHETTO, G. G.; VITORINO, E. V.; MURIEL-TORRADO, E. Competência em informação no contexto da vulnerabilidade social: conexões possíveis. **Informação e Sociedade: estudos**, João Pessoa, v. 28, n. 1, p. 77-90, jan./abr. 2018. Disponível em: <http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/34735>. Acesso em: 4 abr. 2022.

SILVA, L. **A biblioteca como promotora da inclusão social**: o caso da Biblioteca Comunitária Fé, Alegria e Esperança. 2010. 45 f. Monografia (Bacharelado em Biblioteconomia) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2010.

SOARES, N. F.; MARTINS, R.; ALVES, M. R. de L.; MARTOS, T. C.; BONFUOCO, V. M.; PEGORARO, S. C. Biblioteca comunitária: análise sobre seu conceito, função e papel social. **Revista ACB**, v. 24, n. 2, p. 405–419, 2019. Disponível em: <https://revista.acbsc.org.br/racb/article/view/1610>. Acesso em: 19 maio. 2024.

SUAIDEN, E. J. Leitura e Biblioteca em sociedade marcada pelas desigualdades sociais. **Ponto de Acesso**, v. 8, n. 2, p. 3-23, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/11955>. Acesso em: 26 maio. 2024.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 2022.

VITORINO, E. V.; PIANTOLA, D. **Competência em informação**: conceito, contexto histórico e olhares para a ciência da informação. Florianópolis: Editora da UFSC, 2020. E-book. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/212553/E-book%20Compet%3%aancia%20em%20informa%3%a7%3%a3o%2031ago20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 30 maio 2023.