



LUDICIDADE E CONSTRUÇÃO DE SABERES: MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO E PROTAGONISMO EM BIBLIOTECAS

Marcos Paulo de Passos

Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação – Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo (USP) – Especialista em Informações Técnicas, Culturais e Desportivas – Bibliotecário do Centro Educacional Unificado Três Pontes – Prefeitura do Município de São Paulo – Brasil

RESUMO

Assume-se a *mediação da informação* como parte do próprio objeto da Ciência da Informação, uma vez que precede e interfere em todas e quaisquer relações dos sujeitos com a Informação. Procura-se introduzir uma reflexão acerca dos dispositivos informacionais de caráter lúdico presentes em ambientes de informação e cultura como são as bibliotecas, bem como, contribuir para uma reflexão acerca da ação/ atuação cultural/ profissional desempenhada nesses espaços. A metodologia pauta-se na acepção da pesquisa colaborativa, princípios de Ação/ Mediação Cultural e construção dialógica do conhecimento. Como resultados, destacam-se vários elementos presentes na realização das atividades desenvolvidas com utilização de um dispositivo lúdico e suas abordagens variáveis ressaltando os processos de significação e de apropriação da informação como imprescindíveis à construção de novos conhecimentos, saberes informacionais, e outros (saberes) que escapam a tradição. Conclui-se que os estudos empreendidos contribuem para ampliação das reflexões do campo da CI postulando encontros transdisciplinares, bem como, contribui para estudos acerca de um suporte informacional não tradicional.

Palavras-Chave: Mediação da Informação; Apropriação da Informação; Enxadrista; Infoeducação; Saberes Educacionais.

ABSTRACT

Admits the *information mediation* as part of Library Science's object, since precedes and intermeddles all of relations between subjects and information. It purposes to introduce a reflection about informational devices of playful feature used in informational and cultural places like libraries and too for assist the discussions about cultural and professional action on this kind of place. The methodology is guided on collaborative research, one of the principles of Cultural Action/Mediation and dialogic knowledge construction. On the results, it highlights several elements actually on development using a playful device and its various approaches, cutting off signification and informational appropriation methods how indispensable proceeding for new knowledge construction, informational knowledge, and other non traditional knowledge. It concludes that studies like this can contribute for increase the reflections on Library Science's research field, postulating transdisciplinary meetings, look like it contributes for research about nontraditional informational devices.

Keywords: Informational Mediation; Informational Appropriation; Chess; Protagonism; Infoeducation; Informational Knowledge.

1 INTRODUÇÃO

Para que o sujeito, de mero espectador transforme-se em protagonista na relação com a informação e a cultura, devem ser considerados alguns aspectos conceituais e operacionais acerca desse processo de construção cotidiana do conhecimento em ambientes de biblioteca: a diversidade cultural, a afetividade, a autonomia, a ludicidade e a sociabilidade (Regina Obata, 1999).

Edgar Allan Poe (1809-1849), escritor norte-americano, reconhecido por sua maestria como contista na literatura mundial, produziu algumas das mais marcantes obras-primas no gênero. Dentre as várias produções do escritor, destaco o “O jogador de xadrez de Maelzel”, uma vez que esta, em especial, apresenta alguns elementos atinentes à questão lúdica.

No conto, o narrador de Poe apresenta o autômato enxadrista, em posse do Senhor Maelzel, com predicados relacionados à sua distinção, se comparado a outros de sua época, bem como, à maestria de suas exibições, fato que encantou povos das principais cidades da Europa e da América no Século XIX. Contudo, o narrador de Poe acaba por deixar de lado quaisquer revelações de como pensa ou funciona o autômato jogador de xadrez. Para além dessa sinopse, Edgar Allan Poe, por meio de seu narrador, apresenta uma abordagem acerca do jogo de xadrez, cuja reflexão extrapola um estatuto agenciado que correlaciona sua prática a uma disciplina matemática, marcadamente, aos estudos puros de aritmética ou álgebra. Consideradas as dinâmicas estabelecidas no curso de uma partida, o narrador de Poe atenta que “[...] nenhuma jogada, no xadrez, resulta necessariamente de outra jogada qualquer. De nenhuma disposição especial das peças, um ponto qualquer da partida, podemos deduzir sua posição futura em outro ponto” (POE, 1978, p.405). Ou seja, no xadrez, não há andamento determinado; a primeira jogada em uma partida de xadrez não é necessariamente seguida de uma segunda jogada determinada¹. No tabuleiro de xadrez, tudo que é desenvolvido, depende do julgamento variável dos jogadores.

Da abordagem posta pelo narrador de Poe, 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 de 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.

Uma vez que a prática e os estudos do jogo de xadrez estão atrelados às pesquisas cobertas pela Educação, e que esse dispositivo, em especial, não se caracterize como suporte informacional tradicional numa perspectiva de estudos cobertos pela CI; que inexista bibliografia que conflua uma abordagem em ambos os campos; e, que o presente estudo é fruto de indagações surgidas em meus fazeres profissionais cotidianos, decorrentes das práticas-processos de ação/ mediação em curso, procura-se introduzir uma reflexão acerca dos dispositivos informacionais de caráter lúdico presentes em ambientes de informação e cultura como são as bibliotecas; assim, também, contribuir para uma reflexão acerca da ação/ mediação desempenhada nesses espaços articuladores de diferentes saberes. Como metodologia, adota-se a perspectiva da pesquisa colaborativa e os princípios de Ação/ Mediação Cultural voltados para a construção dialógica do conhecimento e desenvolvimento das atividades.

A partir da utilização do jogo de xadrez, compreendido como dispositivo informacional para práticas-processos de mediação da informação, assim como, objeto para práticas-processos de leitura, busca-se explicitar como o dispositivo torna-se auxiliar, ou um fim próprio, para a mediação realizada em bibliotecas.

Aspectos como a significação e a apropriação da informação constituem-se em elementos essenciais no que concerne à escrita, à leitura e à construção de novos conhecimentos e saberes informacionais; também outros saberes, não mensuráveis nos modelos tradicionais consagrados em nosso campo de estudos e atuação, são destacados no texto, bem como, as atitudes dos sujeitos frente a uma *proto-informação*.

Cabe ressaltar que essas práticas-processos de mediação têm sido realizadas na Biblioteca Pública e Escolar do Centro Educacional Unificado/CEU Três Pontes, pertencente ao quadro de Bibliotecas Públicas Municipais da Prefeitura de São Paulo, Brasil. Idealizado e realizado sob minha coordenação este trabalho contempla atividades ligadas ao eixo “Movimento, Ação e Cidadania” incluso no projeto político-pedagógico dessa instituição.

No contexto delineado, onde a mediação e a apropriação se configuram como força motriz para as ações e reflexões, optei por embasar a discussão com textos

dos professores Oswaldo Francisco de Almeida Júnior, Edmir Perrotti e Ivete Pieruccini; no sentido de discriminar Ação Cultural de Fabricação Cultural, texto de José Teixeira Coelho Neto. Entre as muitas produções atinentes ao jogo de xadrez, textos de Sylvio Rezende, Cléber Soares de Oliveira e José Eduardo Castilho.

2 UM JOGO DE CONCEITOS NO INTERIOR DA CI

Caracterizada pela aceleração dos processos de produção, de circulação e transmissão de informações, amalgamados pelo avanço e utilização das tecnologias computacionais e informacionais, a chamada Sociedade da Informação, ou do Conhecimento, têm imposto aos indivíduos contemporâneos uma necessidade informacional na medida em que postula uma capacitação para “[...] buscar, selecionar, analisar, sintetizar, avaliar, interpretar, utilizar e comunicar a informação [...]” (CAMPELLO, 2008) em suas mais variadas formas – impressos, eletrônicos etc., com uma finalidade precípua: que possam participar da construção do conhecimento, bem como, não sucumbirem ao pensamento caótico instaurado pelo excesso de informações (PERROTTI; PIERUCCINI, 2007), ou ainda, diante das ideologias de consumo cultural propiciadas, sobretudo, pelo sistema econômico vigente (ALMEIDA JÚNIOR, 2009, p.96).

Nesse contexto, estudos cobertos pelos campos da Educação e da Ciência da Informação (CI) têm empenhado atenções sobre propostas, programas e ações voltadas ao desenvolvimento das aprendizagens informacionais, fator indispensável para a formação de indivíduos capazes de atuar como protagonistas culturais, produtores e transformadores de uma determinada realidade/ cultura, seja esta circunscrita em aspectos locais, ou virtuais.

Dudziak (2003), Kuhlthau (2006), Campello (2008), Silva (2008; 2009), entre outros, preconizam a *information literacy*, ou as competências em informaçãoⁱⁱ, como insumo necessário à compreensão e o desenvolvimento do aprendizado informacional dos indivíduos. Nesse sentido, conforme Pieruccini (2004), esses estudos se coadunam às propostas aventadas por Perrenou (1999; 2002) acerca da educação por competências.

Em contrapartida, Perrotti e Pieruccini (2007), Pieruccini (2004), Almeida Júnior (2005; 2007; 2009), Almeida (2008) e Costa (2007), apresentam outros

aspectos como o protagonismo cultural, a significação e a apropriação da informação, as relações dialógicas, bem como, a ação/ mediação cultural e a mediação da informação, políticas e práticas de leitura, a *Infoeducação*, além dos dispositivos culturais e informacionais, como pressupostos essenciais a serem considerados nesses processos de formação de indivíduos atuantes na sociedade.

No contexto em que essas abordagens se inserem no âmbito de debates da CI, pelo menos dois pontos devem ser observados: um que defende a informação registrada como objeto de estudo da área e, portanto, foco, entre outras abordagens, para realizar intervenções junto aos indivíduos visando uma capacitação associada ao uso e domínio de diferentes tecnologias/ ferramentas informacionais; e outro, que propõe os processos de mediação como ação necessária para que a informação possa ser significada e apropriada.

Assim, é possível inferir que na primeira acepção há uma forte tendência operacional frente ao fenômeno da informação, conquanto que na seguinte, outros aspectos como a capacidade em criar sentidos, fazer juízos, interpretar sinais, integrando-os a quadros de referenciais amplos, articulados às redes dinâmicas de conhecimento, devem ser considerados nas relações que visam o protagonismo cultural crítico dos indivíduos nos processos de construção do conhecimento.

Diante do contexto apresentado, é essencial compreender a biblioteca como dispositivo de informação e cultura edificada para a articulação de diferentes saberes. Para além dessa primeira afirmação, atentar que a interação entre os indivíduos e os objetos significantes que constituem a linguagem do ambiente será decorrente das relações de negociações e trocas simbólicas desenvolvidas cotidianamente; também, junto aos profissionais que ali atuam. Nessa perspectiva, a mediação é compreendida como o processo pelo qual todas as outras relações com a informação se estabelecem *à priori*.

Nesse sentido, é preciso atentar que a mediação ocorre de diferentes formas no interior de uma biblioteca. Segundo Almeida Júnior (2005, p.6-7) “[...] a mediação estaria presente, de maneira não explicitada, na seleção, na escolha dos materiais que farão parte do acervo da biblioteca, em todo trabalho de processamento técnico, nas atividades de desenvolvimento de coleções e, também, nos serviços de referência e informação”.

Compreendida desse modo, a mediação configura-se como parte do próprio

objeto da área de Informação e, especificamente, com relação à CI, torna-se objeto de estudo mais a *mediação* do que a *informação*, ou *proto-informação* como o autor a nomeia.

Isso pontuado, não se pode perder de vista que a prática de leitura é função primordial em bibliotecas. Toda ordem, ou desordem, presentes em um ambiente como a biblioteca, seja esta pública ou escolar (ou ambas!), tem na leitura, sua força motriz.

Conforme Almeida Júnior (2007, p.34) “[...] a leitura se faz presente, em especial, nos aspectos que dizem respeito à mediação em ambiência da informação”. Para o autor, a leitura está no cerne da apropriação da informação. A informação, por sua vez, necessita do registro para ser comunicada, uma vez que intangível; e para que seja decodificada – significada –, necessita de uma intervenção, de uma mediação. Para tanto, o autor acentua que essa intervenção deve ser feita pelo profissional que atua no espaço.

Considerando que a sociedade contemporânea, como sempre no curso da história, apresenta discrepâncias reais com relação aos acessos informacionais, torna-se necessário agregar, ou criar, outras propostas de ação, de mediação e apropriação da informação aos processos de construção do conhecimento, como por exemplo, o uso de dispositivos de caráter lúdico, manuais e manipuláveisⁱⁱⁱ, também presentes nos dispositivos culturais e informacionais.

Dessa forma, acredito que a Ação Cultural (TEIXEIRA COELHO, 2001), ou a Mediação Cultural (PERROTTI; PIERUCCINI, 2007), configuram-se como meios pelos quais a informação tende a ser significada, apropriada criticamente, ou simbolicamente.

Segundo Perrotti e Pieruccini, a Mediação Cultural é ação de produção de sentidos e não mera intermediação ou transmissão anódina de signos. Afirmam que os dispositivos informacionais são dispositivos de mediação e estão carregados de conceitos e significados. Portanto, devem ser considerados além de suas dimensões funcionais.

Acerca dos dispositivos de informação, Pieruccini (2004) apresenta-os como todo e qualquer mecanismo – técnico e simbólico – capaz de promover uma relação, bem como, algo que pode organizar a realidade e fornecer um instrumento para o

pensamento e, que pode ser caracterizado dentro de um quadro semiótico no interior do qual o sujeito opera. A autora conclui que

[...] o dispositivo é, portanto, signo, mecanismo de intervenção sobre o real, que atua por meio de formas de organização estruturada, utilizando-se de recursos materiais, tecnológicos, simbólicos e relacionais que atingem os comportamentos e condutas afetivas, cognitivas e comunicativas dos indivíduos. Dessa forma, os efeitos dos *dispositivos*, ou seja, dos meios dirigidos, ultrapassam os limites técnicos visíveis para tornarem-se, em nossa sociedade, instrumento da relação conosco, com os outros e com o mundo (PIERUCCINI, 2004, p.35).

Diante do exposto, acredito que aqui esteja a 'chave de interligação' entre os estudos e as práticas de mediação empreendidas com o jogo de xadrez em biblioteca. Assumindo que o jogo de xadrez se constitui em dispositivo de informação, na medida em que sua ludicidade coaduna com os elementos destacados pela autora, e ainda, que sua linguagem específica abrange aspectos a serem explorados nas ações de mediação. A seguir explicitam-se aspectos atinentes à sua prática e abordagem, que apresentados em frentes distintas, se correlacionam e contribuem para o estudo aqui ensejado.

2.1 Em Face à Explosão Informacional

O jogo de xadrez é constituído de plurissignificados, bem como, é objeto de estudo de várias ciências e dispositivo aplicado em vários contextos de ensino-aprendizagem, uma vez que promove, entre outros aspectos, a melhoria da concentração, de julgamentos e do pensamento organizado (REZENDE, 2005).

No contexto contemporâneo, o xadrez está vinculado à prática esportiva e marca a possibilidade de ser praticado por pessoas com diferentes idades (idosos e crianças a um só tempo)^{iv}, e por pessoas de sexos distintos em uma única disputa (BASTOS JÚNIOR; ROMAN, 2008), o que o caracteriza, dentro do universo dos esportes, como uma modalidade peculiar em relação às outras práticas, geralmente marcada pela distinção de força física ou pela noção simplista e reduzida de distinção por gênero ou categorias (masculino/ feminino/ faixa etária etc.) (PASSOS, 2010a, b).

Entre as diferentes formas de se aplicar o ensino do jogo de xadrez, destacam-se três aspectos: o xadrez lúdico, centrado no lazer e na diversão; o

técnico, ligado às competições; e o pedagógico, focado no ensino a partir de uma correlação com outros materiais de estudos, tais como os livros específicos de estratégias, disciplinas escolares ou certa ordem cultural (OLIVEIRA; CASTILHO, 2001).

Cabe ressaltar que independente da modalidade escolhida para prática do jogo de xadrez, estas podem ser divididas em três fases de desenvolvimento durante uma partida: abertura, meio de jogo e término. Acerca dessa primeira fase de desenvolvimento, é necessário mencionar que existe uma vasta extensão de estudos e sistemas cujas autorias de criação se caracterizam como uma espécie de marca enxadrística. Como exemplo, cito a clássica abertura Ruy Lopez, que passou a ser conhecida como *abertura espanhola*, desdobrada em complexas variações por grandes mestres do xadrez mundial^v (FISCHER, 1991).

Oliveira e Castilho (2001) fazem uma ressalva ao que concerne o ensino do xadrez pedagógico, uma vez que este deve ser estudado não apenas como técnica, mas com o intuito de promover habilidades aos alunos quanto às suas dificuldades, buscando atingir o bom desempenho escolar, ou seja, as práticas do jogo devem buscar associação às disciplinas ministradas no ensino.

Os autores apontam que vários países como a Rússia, França, Inglaterra, Espanha, México, Cuba, Venezuela e Argentina entre outros, implantaram nas escolas a prática do jogo de xadrez na forma de projetos ou de disciplinas extracurriculares. Os resultados desses projetos apontaram melhorias no rendimento escolar dos alunos e atestaram que as atividades poderiam ser trabalhadas em conjunto com as demais disciplinas curriculares como História, Geografia, Matemática, Arte, Informática e Educação Física.

Em interessante estudo acerca dos elementos de arte no jogo, por exemplo, Camara (1983) discrimina os aspectos científicos e artísticos presentes em uma partida de xadrez. Desse modo, o autor postula que o primeiro prima pelo aspecto técnico, ou seja, ligado às competições, incluindo a formação teórica do enxadrista; para o autor, essa modalidade se caracteriza como um aspecto restritivo de sua linguagem.

De acordo com Camara, “[...] estos teóricos no son capaces de encontrar solos el mejor camino. Sin la anagnosia guiadora se desconsiertan. Se quedan en el lugar gris de los trabajadores científicos de laboratorio que ensayan ideas de los

demás [...]” (CAMARA, 1983, p.16). O autor afirma que a diferença em observar o jogo de xadrez numa perspectiva artística – onde acredito haver proximidade de uma abordagem pedagógica – está marcada pelas sutilezas das inclinações particulares dos jogadores na ação de decidir sua próxima jogada. Assim “[...] la lógica pura es apartada para tomar el camino que le imponen sus sentimientos” (CAMARA, 1983, p.15).

Ainda como exemplo de estudo acerca do jogo de xadrez implicando sua correlação com o ensino e cultura, D’ Lúcia *et al.* (2007) descrevem como Mestre Vitalino, um escultor nordestino brasileiro, fundiu o jogo de xadrez com a cultura popular local ao representar no tabuleiro e nas peças^{vi} os componentes do jogo, com Lampião, Maria Bonita, Padre Cícero e seu exército de cangaceiros – construindo essa analogia com as peças Rei, Rainha, Bispo, Cavalos, Torres e Peões –, e as histórias do cangaço e do sertão do país.

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 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.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Conforme explicitado anteriormente, esse estudo tem sido realizado na acepção da pesquisa colaborativa (DESGAGNÉ, 1997; PERROTTI; PIERICCINI, 2007; SCAPECHI, 2009), pois se trata de uma atividade empreendida por

fundamentos teóricos edificados junto a uma prática profissional cotidiana, bem como, pelos princípios de Ação/ Mediação Cultural.

Acerca do enunciado, cabe compreender que diferentemente de outras metodologias empregadas em estudos cobertos pela CI, esta, “[...] busca estabelecer uma dialogicidade entre o pesquisador e o seu objeto empírico por meio de um processo de interação e de participação”. Dito de outra maneira, a pesquisa colaborativa possibilita que “[...] se passe de uma interação sujeito-objeto para uma relação entre sujeitos, de uma orientação monológica para uma perspectiva dialógica durante o processo” (SCAPECHI, 2009, p.19).

Assim, cabe ressaltar que as atividades se realizam em oposição à acepção de Fabricação Cultural, explicitada por Teixeira Coelho (2001) e, portanto, não se trata de uma prática transmissivista de conhecimentos, uma vez que todos os enxadristas são protagonistas nas ações.

Nesse sentido, o norte de realização das atividades empreendidas que dão sustentação empírica para nossa elaboração conceitual constitui-se em avaliação/ seleção de bibliografia específica, das questões formuladas pelos sujeitos, praticantes do enxadrismo, surgidas no processo de significação e de apropriação dessa *proto-informação* e pela condução proposta pelo bibliotecário.

Para que as práticas-processos de mediação da informação e leitura ocorram sem entraves quanto sua inteligibilidade, opta-se pela realização simultânea de partidas empregando o uso de materiais manipuláveis^{vii}, posto que estes elementos são componentes indissociáveis da linguagem do jogo de xadrez. Este, constituído de uma linguagem própria – a escrita notacional, leitura do tabuleiro e compreensão das ‘forças’ que regem as peças do jogo de xadrez –, propicia múltiplas leituras, como por exemplo, aquelas decorrentes do arranjo posicional das peças no tabuleiro no curso de uma partida, bem como, formulação e criação de registros autorais.

Na medida em que a realização das partidas entre os sujeitos é acompanhada por meio de atividades orientadas, como por exemplo, a leitura e a reprodução, por meio da escrita notacional de uma partida do Século XIX^{viii}, a participação do bibliotecário nos processos mencionados prima pela orientação e o esclarecimento de dúvidas acerca do conteúdo apresentado, ou seja, significado, bem como, pela verificação da aplicabilidade do conhecimento adquirido/ apropriado

no que concernem às estratégias presentes no desenvolvimento de uma nova partida, ou releitura.

4 RESULTADOS FINAIS

No correr dos encontros, é da leitura pontual ou posterior dos registros que decorrem a produção/ construção de novos registros, ou seja, de novos conhecimentos. Uma vez que cada partida é única, resulta também em novos saberes informacionais posto que seu desenvolvimento é produto de uma apropriação informacional crítica, apreendida no processo reflexivo das partidas estudadas ou disputadas pelos praticantes do enxadrismo.

Posto isso, cabe ressaltar que tanto as práticas-processos inerentes ao enxadrismo quanto às práticas-processos presentes na ação/mediação geram um fluxo entre os sujeitos não apenas quanto à geração de conhecimento, mas quanto à sociabilidade, noções de alteridade, interações dialógicas e intergeracionais, estímulo intelectual, pensamento abstrato, conexões lógicas, compreensão de regras, valorização da imaginação e da criatividade, autodisciplina, autonomia, juízo crítico e espírito investigativo. Possibilita aos sujeitos, portanto, a ampliação de seus horizontes informacionais.

A concepção do jogo de xadrez como dispositivo informacional para práticas de leitura em biblioteca suscita reflexões acerca desse ambiente como local para sua prática e estudo, uma vez que possibilita, também, a compreensão da leitura em contextos amplos de abordagem; como dispositivo para mediação da informação, amplia a possibilidade de ação/ atuação profissional em bibliotecas permitindo uma construção de conhecimento dialógica que não exclui ou diferencia os sujeitos no decorrer das atividades.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que esse estudo se faz relevante para a Ciência da Informação na medida em que é a partir das práticas-processos de mediação da informação e das práticas-processos de leitura que os indivíduos significam e se apropriam da informação, fator primordial e imperativo à construção de novos conhecimentos.

Se, por um lado, essa prerrogativa de construção de novos conhecimentos, de imediato nos remete à ideologização impressa pela Sociedade Capitalista, por outro, é necessário afirmar que nosso norte de estudos, de ação e atuação profissional, está pautado pela essência da construção de saberes informacionais, como outros (saberes), não mensuráveis pelos modelos tradicionais consagrados em nossa área (CI), ou seja, implicados em uma experiência de sentidos, que envolve sujeitos e operações cognitivas complexas mobilizando afetos, emoções, sentidos, memória, imaginação, linguagem, reflexão, dentre outros.

Acerca da prática do enxadrismo, cabe frisar que sua forma de registro é um estímulo à escrita, tradução e representação de linguagens, por meio das quais se originam outras práticas-processos de leitura e, por conseguinte, uma compreensão do sentido da memória. Desse modo, torna-se possível realizar múltiplas leituras, posteriores ou pontuais, e novas elaborações de estudos.

Outro ponto a ser destacado vincula-se ao fato de que sua análise e estudo escapam aos suportes informacionais tradicionais – como, por exemplo, os materiais impressos ou as multimídias –, ampliando uma discussão para modos diversificados de geração, mediação e leitura da informação dentro do escopo da CI. Outrossim, é preciso afirmar que a linguagem específica do jogo de xadrez não está restrita apenas aos registros, uma vez que sua prática transcende a concretização de um conhecimento explícito, pois se edifica a partir de uma série de trocas simbólicas (PIERUCCINI; PERROTTI, 2010) advindas da experiência vivida (BENJAMIN, 1993).

Assim, diferentemente do autômato jogador de xadrez de Maelzel, que em outros momentos da narrativa circunscreveram suas ações e existência a uma ‘pura máquina’, essa discussão partiu das experiências relatadas no conto com outra intenção: ultrapassar por meio mediado, da leitura de ficção para uma realidade interterrelacional concreta.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. A. Mediações da cultura e da informação: perspectivas sociais, políticas e epistemológicas. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, Brasília, v.1, n.1, p.1-24, 2008.

ALMEIDA JÚNIOR, O. F. de. Mediação da informação e múltiplas linguagens. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, Brasília, v.2, n.1, p.89-103, jan./dez. 2009.

_____. Leitura, mediação e apropriação da informação. In: SANTOS, J. P. (Org.). **A leitura como prática pedagógica na formação do profissional da informação**. Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional, 2007. p.33-45

BASTOS JÚNIOR, L. F. M.; ROMAN, E. P. Opinião de professores de 1ª e 4ª séries em relação aos benefícios do xadrez na melhora do rendimento escolar. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 1.; SEMANA DE PEDAGOGIA, 20., 2008, Cascavel: **Anais...** Cascavel: UNIOESTE, 2008.

BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política**. 6.ed. São Paulo: Brasiliense, 1993. p.7-19 (Obras escolhidas, 1).

CAMARA, L. W. **El arte del ajedrez**. Madrid: Fundamentos, 1983. 245p.

CAMPELLO, B. S. A competência informacional na educação para o século XXI. In:

CAMPELLO, B. S. et al. **A Biblioteca escolar: temas para uma prática pedagógica**. 2.ed. Belo Horizonte: Autentica, 2008. p.9-11

COSTA, A. C. G. O adolescente como protagonista juvenil. **Cadernos Juventude**. Disponível em: <<http://www.adolesc/P/cadernos/capitulo/cap07/cap07.htm>>. Acesso em: 25 ago. 2009.

DESGAGNÉ, S. L'ê concept de recherche collaborative: l'idée d'un rapprochement entre chercheurs universitaires et praticiens enseignants. **Revue des Sciences de L'Éducation**, Montreal, v.23, n.2, p.371-393, 1997.

DOUBEK, J. **Xadrez para principiantes**. 11.ed. São Paulo: Ediouro, 1982. 101p.

D'LÚCIA, R. S. *et al.* O ensino de xadrez como ferramenta no processo de aprendizado infantil. **Revista Ciência e extensão**, Bauru, v.3, n.2, p.95-104, 2007.

DUDZIAK, E. A. Information literacy: princípios, filosofia e prática. **Ciência da Informação**, Brasília, v.32, n.1, p.23-35, jan./abr. 2003.

FISCHER, J. **Como é fácil aprender xadrez: método prático e rápido para principiantes**. 2.ed. Porto Alegre: Riget, 1991. 96p.

KUHLTHAU, C. **Como usar a biblioteca na escola: um programa de atividades para o ensino fundamental**. Tradução e adaptação de Bernadete Santos Campello *et al.* 2.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006. 303p.

PASSOS, M. P. de. O jogo de xadrez como dispositivo informacional utilizado para as práticas de mediação da informação e da leitura em biblioteca pública e escolar. In: ENCONTRO NACIONAL DO SISTEMA DE BIBLIOTECAS PÚBLICAS, 17., 2010; SIMPÓSIO LATINO-AMERICANO DE BIBLIOTECAS PÚBLICAS, 5., 2010, Rio de Janeiro, RJ. **Anais eletrônicos...** Rio de Janeiro: FBN, 2010a. Disponível em: <<http://www.bn.br/snbp/simposioV/TextoMarcosPaulo.doc>>. Acesso em: 13 fev. 2011.

_____. O jogo de xadrez unindo gerações e leituras na construção de novos saberes informacionais: uma experiência vivida em Biblioteca Escolar. In: SEMINÁRIO ENCONTRO DE GERAÇÕES, 6., 2010, São Paulo, SP. **Anais...** São Paulo: SESCSP, 2010b.

OLIVEIRA, C. A. S; CASTILHO, J. E. **O xadrez como ferramenta pedagógica complementar na educação matemática**. Disponível em: <www.xadrezpalmas.com.br/site/index.php?option...3...>. Acesso em 14 jan. 2011.

PERRENOUD, P. **Construir as competências desde a escola**. Porto Alegre: Artmed, 1999. 96p.

PERRENOUD, P. *et al.* **As competências para ensinar no Século XXI**: a formação dos professores e o desafio da avaliação. Porto Alegre: Artmed, 2002. 176p.

PERROTTI, E.; PIERUCCINI, I. Infoeducação: saberes e fazeres da contemporaneidade. In: LARA, M. L. G; FUJINO, A; NORONHA, D. P. (Org.). **Informação e contemporaneidade**: perspectivas. Recife: Néctar, 2007. p.46-97

PIERUCCINI, I.; PERROTTI, E. Memória, experiência e informação: a Estação Memória. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 11. Rio de Janeiro: ANCIB, 2010. p.1-21. Disponível em: <<http://congresso.ibict.br/index.php/enancib/xienancib/paper/view/533>>. Acesso em: 13 de fev. 2011.

PIERUCCINI, I. **A ordem informacional dialógica**: estudo sobre a busca de informação em Educação. São Paulo: USP, 2004. 194f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação - Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo (USP).

POE, E. A. O jogador de xadrez de Maelzel. In: _____. **Histórias extraordinárias**. São Paulo: Abril Cultural, 1978. p.432; p.399-430

REZENDE, S. **Xadrez na escola**: uma abordagem pedagógica. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2005. 176p.

SCAPECHI, W. **Saberes informacionais na educação superior**: um estudo exploratório com estudantes universitários. São Paulo: USP, 2009. 88f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo (USP). Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27143/tde-14032005-144512/>>. Acesso em: 13 fev. 2011.

SILVA, E. A.; PERROTTI, E. **Para todas as estações da vida**: redes intergeracionais, informação e cultura. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO (ENANCIB), 10., 2009, João Pessoa, PB. Anais... João Pessoa: ANCIB, 2009.

SILVA, H. C. Competência informacional no ensino fundamental. In: **Plataforma Lattes**: projetos de pesquisa. Disponível em: <<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.jsp?id=K4728311P5>>. Acesso em: 25 jan. de 2011. (Projeto de Pesquisa).

_____. O comportamento informacional de pós-graduandos da área de Educação. In: **Plataforma Lattes**: projetos de pesquisa. Disponível em: <<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.jsp?id=K4728311P5>>. Acesso em: 25 jan. de 2011. (Projeto de Pesquisa).

TEIXEIRA COELHO NETO, J. **Dicionário crítico de política cultural**. 2.ed. São Paulo: Iluminuras, 2001.

Notas

ⁱ No conto, o narrador de Poe distingue a compreensão do jogo de xadrez com relação às ciências matemáticas afirmando que “[...] os cálculos aritméticos ou algébricos são, pela sua própria natureza, fixos e determinados. Aceitos *alguns dados*, seguem-se necessária e inevitavelmente alguns resultados. Estes resultados não dependem de nada e apenas sofrem influência dos primitivos dados aceitos. E a questão a resolver avança, ou deveria avançar, para a solução final, através de uma série de pontos infalíveis não passíveis de qualquer mudança e não submetidos a qualquer modificação”. Assim, o segundo passo de uma consequência dos dados, é consequência do que o precede, o terceiro é igualmente uma consequência do segundo, o quarto do terceiro, o

quinto do quarto, e assim por diante, sem qualquer alternativa possível, até o fim. Desse modo, o problema algébrico avança para solução e a certeza das operações permanece inteiramente intacta.

- ii Para Dudziak (2003, p.28), as habilidades informacionais são resultados esperados dos programas de competência em informação, conceito que pode ser definido como [...] o processo contínuo de internalização de fundamentos conceituais, atitudinais e de habilidades necessários à compreensão e interação permanente com o universo informacional e sua dinâmica, de modo a proporcionar um aprendizado ao longo da vida.
- iii Conforme Andrade (2008), livros de pano e de plástico, livros-brinquedo, livros de imagens são produtos postos no mercado oferecendo às crianças o contato com o objeto livro mesmo antes que elas dominem os processos de leitura letrada. Conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), o contato com a diversidade textual e de gêneros, embalagens, rótulos, jornais entre outros, a contação de histórias, atividades com desenhos, fotografias, filmes, depoimentos de pessoas, cartões-postais, mapas, partituras, músicas, noções matemáticas através de contagem oral, jogos de raciocínio, quebra-cabeças, baralho, dominós, jogos com pistas são necessárias à formação intelectual das crianças. Nesse contexto, entendo o jogo de xadrez como objeto de linguagem incluso a esses processos de aprendizagem.
- iv Nesse sentido, a relação intergeracional ganha projeção na sua prática, pois não se trata de uma atividade voltada para a competição, mas sim para a descoberta de novas fontes de aprendizado, ampliação dos horizontes informacionais, fomento de novas conexões sociais, compartilhamento de experiências e memórias (SILVA; PERROTTI, 2009; PASSOS, 2010b).
- v A abertura Ruy Lopes (1. e4 e5. 2. Cf3 Cc6. 3. Bb5) foi criada pelo sacerdote espanhol Ruy Lopes de Segura em meados do Século XVI e foi desenvolvida por diversos mestres enxadristas como Chigurin e Alekhine (FISCHER, 1991).
- vi Conforme Santos (1999), foi o enxadrista inglês Howard Staunton, no Século XIX, quem padronizou o formato das peças tal como a conhecemos hoje; por isso são denominadas internacionalmente de Staunton-norm. As peças, no entanto, foram esculpidas por Nathaniel Look.
- vii O tabuleiro, as peças e o relógio específico.
- viii Notação descritiva: 1.P4R, P4R. 2. C3BR, P3D. 3. P4D, B5C. 4. PxP, BxC. 5.CxB, PxP. 6.B4BD, C3BR. 7.D3CD, D2R. 8.C3B, P3B. 9.B5CR, P4C. 10.CxP, PxC. 11.BxPC+, CD2D. 12. 0-0-0, T1D, TxC, TxT. 14.T1D, D3R. 15.BxT+, CxB. 16.D8C+, CxD. 17.T8D#. Partida realizada por Paul Morphy, Duque de Brunswick e Conde Isouard em Paris no ano de 1858 (DOUBEK, 1982).