

BIBLIOTECA DO CDCC/USP: EXPERIÊNCIA BEM SUCEDIDA COM A COMUNIDADE

* Silvelene Pegoraro, Giuliana Carla Corrêa Soares da Silva

Universidade de São Paulo
*E-mail: silvelene@cdcc.usp.br

Introdução

A Biblioteca do CDCC (USP São Carlos), que tem caráter comunitário, vem implementando desde 2016 novos serviços e estabelecendo como prioridade os programas específicos de Educação de Usuários através de Projetos em parceria com o Programa Unificado de Bolsas de Estudo para Estudantes de Graduação-PUBE da Pró-reitora de Cultura e Extensão Universitária-PRCEU/USP. Para isso, constitui uma equipe de bibliotecários que elaboram e coordenam os projetos, bem como, o trabalho dos bolsistas (alunos de graduação). Mantém seu acervo atualizado levando em consideração as demandas de seus usuários; o atendimento à comunidade em geral através de empréstimos, consultas e orientações sistemáticas em livros e em outros recursos; de projetos específicos destinados à comunidade em geral e particularmente ao público 60+, oferecendo oficinas de informática e um espaço com jogos educativos e literatura infantil.

Objetivo

Priorizar serviços à comunidade, conforme diagnóstico das demandas, criando e desenvolvendo atividades que contribuam com a aquisição da leitura e letramento digital, enfatizando os aspectos relacionados ao aprendizado da leitura e da escrita através de jogos educativos, da diversidade de seu acervo e da incorporação de novas tecnologias da informação através de oficinas de informática.

Metodologia

O diagnóstico das demandas dos usuários é realizado utilizando o tipo de pesquisa quanti-qualitativa aplicado pela equipe do Projeto (bibliotecários e bolsistas) que extraem as informações através do “Registro de coletas de dados” fornecidos pelos próprios usuários e participantes das oficinas, de acordo com as categorias: (a) indicação do usuário quanto à sugestão de livros; de jogos e de ferramentas de informática; (b) citação pontual de fatos abordados durante a atividade; (c) pretensão de novas habilidades e conteúdo a serem desenvolvidos; (d) nível de dificuldade encontrada durante as atividades. Após os registros há reuniões sistemáticas de planejamento para tabulação e avaliação dos dados coletados com o objetivo de revisão, ajustes, criação e desenvolvimento de novas atividades e serviços com adequação ao público e nível de interesse. Para a divulgação das atividades, dos serviços e do acervo é utilizada as mídias sociais da Biblioteca.

Resultados

Nos últimos 07 anos (2016-2023), as atividades e serviços oferecidos ao público formal (grupos específicos pré-agendados) como escolares, Ongs, 60+, entre outros, foram de 30 oficinas de informática, com 12 temas e 460 participantes. Nas oficinas de jogos, registrou-se 780 participantes, sendo os jogos de Xadrez e a Batalha Naval os mais solicitados. Já o público espontâneo atingiu no ano de 2023 (setembro) cerca de 1.560 pessoas que participaram das atividades. Os resultados colaboram para programar melhorias e inclusão de novas atividades no espaço da biblioteca. Nesse ano de 2023 após análise e tabulação dos “Registros de Coleta de Dados” foram elaboradas as atividades de: Cara a Cara (com personalidades históricas), Agente 192 (sobre doenças e vacinas), Dominó de Livros (com autores, frases célebres, personagens, títulos), Dominó de Árvores Frutíferas, Caça palavras e Palavras-chave temáticos (ciências e literatura), Oficinas de informática (redes sociais, design gráfico, google drive). Também foram adquiridos para o acervo novos jogos educativos e livros de literatura infanto- juvenil. A divulgação das atividades e serviços nas redes sociais foi cerca de 34 publicações, sendo 21 reels com 56.339 visualizações e 4.017 curtidas.

Conclusão

A Biblioteca oferece um acervo diversificado e atividades diferenciadas que despertam na comunidade uma maior frequência na utilização de seus serviços e consequentemente a divulgação junto à comunidade de seus bairros e escolas, trazendo novos usuários para o espaço. Uma função consequente é estimular a comunidade do entorno a se apropriar do espaço da Biblioteca, bem como para usufruir do acervo. A participação da comunidade em geral e de professores acompanhando seus alunos trouxe às atividades subsídios de ensino-aprendizagem para abordagens futuras do conteúdo dos jogos e das oficinas, explorando melhor seu contexto dentro da aprendizagem científica e da inclusão digital. As atividades que são desenvolvidas também compreendem ações que contribuam para o incentivo à integração social, à curiosidade intelectual, à investigação e à resolução de problemas. Considerando os bons resultados obtidos até o momento, pretende-se dar continuidade no Projeto com o aprimoramento das atividades e mantendo o trabalho da equipe coordenada pelos bibliotecários. Aprender se divertindo e interagindo com outras pessoas estimula o raciocínio, a lógica e a cooperação

Palavras-chave: Extensão Universitária. Biblioteca. Jogo Educativo. Letramento Digital. Leitura.

Referência

FIGUEIREDO, Thiago Duarte; ALVES, Caio Cesar Gonzaga; SOUZA, Crislaine; RODRIGUES, Guilherme Henrique Gualandi; PEREIRA, Carlos Alberto. A extensão universitária como agente transformadora da sociedade: estudo de caso da biblioteca comunitária do bairro saramenha de cima - ouro preto/mg. *Research, Society And Development*, [S.L.], v. 10, n. 16, p. 01-09, 12 dez. 2021. *Research, Society and Development*. <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v10i16.23664>. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/23664>. Acesso em: 26 set. 2023.

TREVISOL NETO, Orestes; LAZZARI, Letícia; KLEINUBING, Luiza da Silva. “Biblioteca de portas abertas”: relato de experiência do projeto de extensão da

Biblioteca Central da UDESC. Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina, Florianópolis, v.27, n.1,p.1-16, jan/abr 2022. Disponível em: <https://abrir.link/f2kNX>. Acesso em: 03 out. 2023.