



Correspondência do Autor

¹ Universidade Estadual de Campinas
Instituto de Estudos da Linguagem
Campinas, SP - Brasil
cqcbib@unicamp.br

O lúdico como ferramenta de comunicação e divulgação do acervo bibliográfico da Biblioteca Antonio Candido no evento UNICAMP de Portas Abertas 2022¹

Crislene Queiroz Custódio¹ 

Resumo

Apresenta a participação da Biblioteca Antonio Candido do Instituto de Estudos da Linguagem (IEL) da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) no evento Unicamp de Portas Abertas (UPA) em 2022, promovendo uma atividade lúdica no formato de uma gincana do Livro, cujo objetivo é permitir o contato do visitante com a estrutura do acervo bem como com o conteúdo acadêmico.

Palavras-chave

Bibliotecas universitárias. Classificação – Livros. Jogos – Aspectos simbólicos.

The ludic as a tool for communication and dissemination of the bibliographic collection of the Antonio Candido Library at UNICAMP de Portas Abertas event 2022

Abstract

Introducing the participation of the Antonio Candido Library from the Institute of Language Studies (IEL) at University of Campinas (Unicamp) in the Unicamp de Portas Abertas (UPA) event in 2022, promoting a ludic activity in the format of a book competition, whose objective is to allow the contact of the visitor with the structure of the collection as well as with the academic content.

Keywords

Academic libraries. Classification – Books. Games – Symbolic aspects.

¹ Esse trabalho foi publicado primeiramente no 22º Seminário Nacional de Bibliotecas Universitárias (Florianópolis, nov. 2023), sendo adaptado para a seção "Comunicação" da Revista Saberes Universitários.

CRediT

Reconhecimentos: Não aplicável.

Financiamento: Este trabalho foi apoiado e financiado pela Escola Cooperativa da UNICAMP (Educorp).

Conflitos de interesse: O autor certifica que não tem interesse comercial ou associativo que represente um conflito de interesses em relação ao manuscrito.

Aprovação ética: Não aplicável.

Disponibilidade de dados e material: Não aplicável

Contribuições dos autores: Conceitualização: Curadoria de dados: Análise formal: Aquisição de financiamento: Investigação: Metodologia: Administração do projeto: Recursos: Software: Supervisão: Validação: Visualização: Escrita – rascunho original: Escrita – revisão & edição: CUSTÓDIO, C. O.

ODS 5 – Educação de qualidade

Submetido em: 10/01/2024 – Aceito em: 09/02/2024 – Publicado em: 20/02/2024

Editor: Gildenir Carolino Santos

INTRODUÇÃO

Este trabalho trata da participação da Biblioteca Antonio Candido do Instituto de Estudos da Linguagem (IEL) da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) no evento Unicamp de Portas Abertas (UPA) realizado no dia 27 de agosto de 2022. Na programação do evento, a Biblioteca Antonio Candido/IEL trouxe a proposta de uma Gincana do Livro intitulada: “Jogo da organização temática do acervo: é a rinha das classificações!”, conforme Figura 1, onde o objetivo é permitir o contato do visitante com a estrutura do acervo bem como com o conteúdo acadêmico através de uma atividade lúdica.

Figura 1. Arte gráfica do pôster utilizado na gincana do livro realizada no evento Unicamp de Portas Abertas 2022.



Fonte: Elaborado pela autora.

Sob a perspectiva do referencial teórico, a inspiração para a atividade lúdica parte da premissa que “uma sociedade justa pressupõe o respeito dos direitos humanos, e a fruição da arte e da literatura em todas as modalidades e em todos os níveis é um direito inalienável” (CANDIDO, 2011, p.193)

Corroborando a esta afirmativa, Andruetto (2017, p.29) menciona que “onde houver um leitor, houve antes outros leitores, uma família, um professor, um bibliotecário, uma escola, outros que estenderam pontes. Nossos esforços devem se voltar à construção e à qualidade dessas pontes”. Ou seja, a promoção da gincana do livro é uma ferramenta na construção destas pontes.

Como bem destaca Heberle (2011,p.19, *apud* Kuratani, 2004) “A ludicidade, porém, não pode ser vista apenas como diversão, visto que ela facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, auxilia para que se tenha uma boa saúde mental,

torna mais fáceis os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento”.

Além disso, é factual que se adote estratégia de marketing como bem pontua o Caderno Notas de Biblioteca, v.6 (2013, p.90) “O público não se limita, somente àqueles que vêm, regularmente, fazer consultas e usar os serviços (usuários reais). Pelo contrário, pois a biblioteca deve almejar a inclusão de outras pessoas, novos usuários e futuros usuários em potencial”. E, portanto, a adoção de ferramentas que facilitem a comunicação e divulgação da Biblioteca Antonio Candido em eventos de acolhimento é uma iniciativa que visa agregar valor aos futuros usuários em potencial.

METODOLOGIA

A Gincana do Livro foi um jogo de disputa entre duas pessoas. A disputa consistia na conclusão de 3 etapas em menor tempo:

1) O visitante recebeu um envelope com um breve resumo de uma obra pertencente ao acervo da Biblioteca (Figura 2) a fim de identificar a área do conhecimento e a classe decimal correspondente mediante tabela afixada na mesa (Figura 3);

2) Ainda no envelope continha uma filipeta com etiquetas das classes decimais e o visitante deveria colar a classe decimal identificada no “livro *fake*” (Figura 4);

3) Após a colagem, o visitante deveria organizar o livro *fake* (Figura 5 e 6) de acordo com a área de conhecimento/classificação no “acervo simulado” (Figura 7).

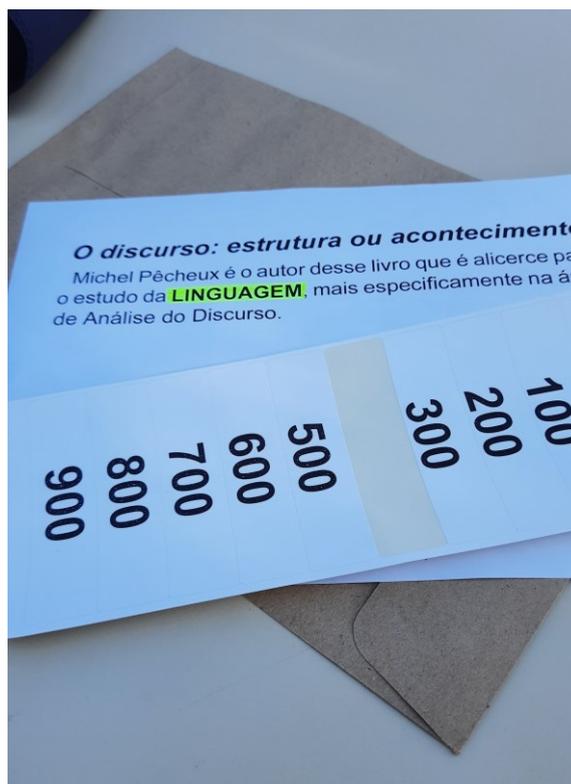
Cada visitante que participou, ganhou um livro pela participação e o vencedor da rodada foi premiado com brindes (souvenires).

A fim de proporcionar uma melhor visualização da realização da Gincana do Livro, abaixo serão apresentadas imagens ilustrativas de cada etapa em formato sequencial permitindo acompanhar todo o processo de maneira mais clara e detalhada.

Sendo:

Primeiramente, a Figura 2 apresenta um envelope com um breve resumo de uma obra pertencente ao acervo da Biblioteca e uma filipeta de etiquetas com classificações de 000 a 900.

Figura 2. Fotografia demonstrando material utilizado pelos visitantes na gincana dolivro: envelope pardo com um breve resumo de uma obra e etiquetas das classes decimais.



Fonte: Luciana Natália Moinho Tavares da Silva (2022).

A seguir, a Figura 3 apresenta uma tabela com as classes decimais afixada na mesa a fim de que o visitante identifique a área do conhecimento correspondente.

Figura 3. Fotografia demonstrando a tabela de classificações afixada na mesa para consulta do visitante durante a identificação do assunto da obra e colagem de etiqueta na gincana do livro.

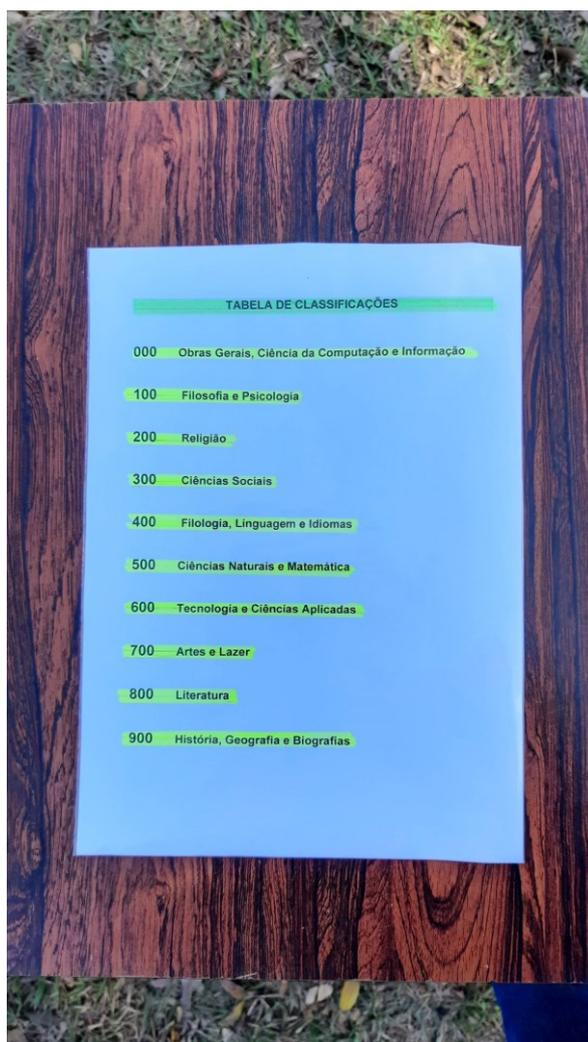


TABELA DE CLASSIFICAÇÕES	
000	Obras Gerais, Ciência da Computação e Informação
100	Filosofia e Psicologia
200	Religião
300	Ciências Sociais
400	Filologia, Linguagem e Idiomas
500	Ciências Naturais e Matemática
600	Tecnologia e Ciências Aplicadas
700	Artes e Lazer
800	Literatura
900	História, Geografia e Biografias

Fonte: Luciana Natália Moinho Tavares da Silva (2022).

Na Figura 4 abaixo, durante a disputa da gincana, os visitantes estão identificando a classe decimal da filipeta disponibilizada no envelope e colando a respectiva etiqueta identificada no “livro *fake*”.

Figura 4 – Fotografia demonstrando os visitantes identificando a classe decimal apartir da leitura do resumo de obra constante em envelope e colando a etiqueta da classificação correspondente no “livro fake” durante a gincana do livro.



Fonte: Luciana Natália Moinho Tavares da Silva (2022).

Conforme as Figuras 5 e 6, após a colagem de etiqueta na lombada, os visitantes organizaram o livro *fake* de acordo com a área de conhecimento/classificação no “acervo simulado”.

Figura 5. Fotografia demonstrando o visitante organizando o “livro fake” classificado no “acervo simulado” durante a gincana do livro.



Fonte: Luciana Natália Moinho Tavares da Silva (2022).

Na Figura 6, é possível visualizar a disputa dos visitantes no processo de guarda do livro *fake* no acervo simulado.

Figura 6. Fotografia demonstrando o visitante organizando o “livro fake” classificado no “acervo simulado” durante a gincana do livro.



Fonte: Luciana Natália Moinho Tavares da Silva (2022).

A Figura 7 apresenta como foi organizada a simulação de acervo com classificações de 0XX a 9XX.

Figura 7. Fotografia demonstrando como foi a estrutura e a organização do "acervo simulado" com classificações de 0XX a 9XX para uso na disputa da gincana do livro.



Fonte: Luciana Natália Moinho Tavares da Silva (2022).

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A Gincana do Livro durou 1 hora, das 14h30 às 15h30, e foram realizadas 13 rodadas de disputa, isto é, 26 visitantes participaram no total. Os visitantes demonstraram muita emoção e empolgação na disputa. A maioria dos participantes respondeu que nunca tinham frequentado um acervo de biblioteca e desconhecia sobre como era a organização.

Vale destacar que em algumas rodadas foi necessário repetir como funcionava a prova, justamente para entendimento da organização temática do acervo bibliográfico e, conseqüentemente, para execução da prova pelo participante.

Visto isso, é notório que a Gincana obteve êxito uma vez que o lúdico transformou-se numa importante ferramenta de comunicação e divulgação do acervo bibliográfico da Biblioteca Antonio Candido do Instituto de Estudos da Linguagem na UPA 2022.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A participação na Gincana do Livro proporcionou ao visitante o contato com as demandas temáticas da área de Estudos da Linguagem e também a compreensão da importância do acervo bibliográfico e sua respectiva organização, cujo é o principal suporte acadêmico da pesquisa e do ensino desenvolvidos no Instituto de Estudos da Linguagem.

A respeito da capacidade estruturante e efeito multiplicador desta atividade, trata-se de uma gincana passível de ser reproduzida por outras instituições, pois permite que adaptações sejam realizadas para outras aplicações como, por exemplo, aulas de sistema de classificação ou interação com outros tipos de acervo dentro das bibliotecas.

Em linhas gerais, a Gincana do Livro como ferramenta de comunicação e divulgação do acervo bibliográfico ofereceu uma abordagem inovadora e eficaz para incentivar o interesse pela leitura, promover a interação dos visitantes com a biblioteca e ampliar o alcance do conteúdo do acervo, uma vez que criou um ambiente interativo, educacional e socialmente envolvente que pode enriquecer a experiência dos visitantes do evento e fortalecer o papel da Biblioteca.

REFERÊNCIAS

ANDRUETTO, Maria Teresa. Livros sem idade: sobre livros, leitores, dádivas e pontes. *In.*: **A leitura, outras revoluções**. São Paulo: Sesc, 2017.

CANDIDO, Antonio. O direito à literatura. *In.*: **Vários escritos**. 5. ed. corrig. Rio de Janeiro: Ouro Sobre Azul, 2011. p.171-193.

CANDIDO, Antonio. **O direito à literatura**. CEDAC, 2014. 1 vídeo (6 min.) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4cpNuVWQ44E>. Acesso em: 15 mar. 2023.

HEBERLE, Karina. **Importância e utilização das atividades lúdicas na educação de jovens e adultos**. 2011. 44 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2011.

PACHECO, Raquel. Oficina na biblioteca: um dia de bibliotecário. **Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina**, Florianópolis, v.14, n.2, 482-492, jul./dez., 2009.

O MARKETING e a promoção. *In.*: **As bibliotecas públicas que queremos**. Gloria María Rodríguez Santa María [em colaboração com] Irene Vasco; traduzido e adaptado por Celia Ribeiro Zaher e May Brooking Negrão. São Paulo: Secretaria da Cultura do Governo do Estado de São Paulo, Unidade de Bibliotecas e Leitura. SP Leituras, 2013. p. 89-93.

Disponível em: <https://spleituras.org.br/arquivos/agenda-20870-notas-de-biblioteca-6.pdf>.

Acesso em: 28 fev. 2023.