

JOGOS EDUCATIVOS: BIBLIOTECA TAMBÉM É LUGAR DE BRINCAR!

Maria Helena Segnorelli¹

Resumo

A Biblioteca Universitária está profundamente vinculada à educação e à cultura, fazendo parte de sua missão preservar, produzir e promover a relação ensino-aprendizagem. A diversidade de materiais oferecidos na biblioteca é fator preponderante na aquisição e geração deste conhecimento. Considerando o bibliotecário neste contexto de mediador/educador, resolvemos estudar uma forma de gerar produtos que atingissem a diversidade de públicos em potencial da biblioteca, e que fosse utilizado o lúdico como facilitar deste aprendizado. Após pesquisas e estudos no âmbito da Diretoria de Difusão da Informação da Biblioteca Central Cesar Lattes, optamos pela criação de jogos educativos, pois esta opção de trabalho, o conhecer e aprender implicam em mudança de referencial, pois vão além da informação, tornando-se saberes, compondo um roteiro de construção do conhecimento e ampliação do repertório. Foram produzidos três jogos distintos: Dominó literário, Descobrimo a Literatura e Quadro a quadro. Acreditamos que este conjunto de jogos propiciou uma relação de troca e de construções sociais interativas, nas quais todos são importantes parceiros e colaboradores. Concluimos que esta ação na biblioteca permitiu e incentivou a autocrítica, o pensamento reflexivo e a criatividade nos jovens participantes e atingiu com pleno êxito nossos objetivos.

¹ UNICAMP - Biblioteca Central
E-mail: mhelenas@unicamp.br

Tema: UNICAMP 50 anos: Memórias,
Experiências e Trajetórias Profissionais.

EIXO 2 – Desenvolvimento de Ensino,
Pesquisa e Extensão

Palavras-chave Jogos educativos. Ação cultural. Ação cultural na biblioteca. Biblioteca universitária. Cidadania.