

# **Educar para preservar: o lúdico como estratégia de conscientização no processo de preservação da memória documental**

**Rosecleide da Rocha Gomes** (BPE - SEE) - roserrg@hotmail.com

**Hélio Monteiro Junior** (CEHOPE) - helio.monteiro@cehope.com.br

**Andréa Batista de Souza** (BPE - SEE) - andreabatistape@gmail.com

**Simone Maria Xavier Batista** (UFPE) - simonemxavier@hotmail.com

**Benedito José Saturnino de Araújo** (BERSATO) - pitbook69@hotmail.com

## **Resumo:**

*Aborda a implementação de uma campanha educativa, através da parceria da Bersato Produtora Cultural e a Biblioteca Pública do Estado de Pernambuco, a qual proporciona a conscientização, através de recursos lúdicos, da importância da preservação dos acervos e, conseqüentemente, da memória documental. Descreve os aspectos metodológicos do projeto "Educar para Conservar", levando em consideração as ações pró-ativas em bibliotecas públicas de três municípios de Pernambuco (Recife, Olinda e Jaboatão dos Guararapes). Suscita a possibilidade de transformar os participantes do projeto, alunos e professores da rede pública de ensino municipal e usuários das bibliotecas, em agentes multiplicadores das informações apresentadas. Enfatiza que o processo de aprendizagem, além de conscientizador, é um momento de poesia e magia de transformação.*

**Palavras-chave:** *Conservação documental, Ludicidade, Memória, Biblioteca Pública do Estado de Pernambuco*

**Área temática:** *Temática III: Bibliotecas, serviços de informação & sustentabilidade*

## **Educar para preservar: o lúdico como estratégia de conscientização no processo de preservação da memória documental**

### **RESUMO**

Aborda a implementação de uma campanha educativa, através da parceria da Bersato Produtora Cultural e a Biblioteca Pública do Estado de Pernambuco, a qual proporciona a conscientização, através de recursos lúdicos, da importância da preservação dos acervos e, conseqüentemente, da memória documental. Descreve os aspectos metodológicos do projeto “Educar para Conservar”, levando em consideração as ações pró-ativas em bibliotecas públicas de três municípios de Pernambuco (Recife, Olinda e Jaboatão dos Guararapes). Suscita a possibilidade de transformar os participantes do projeto, alunos e professores da rede pública de ensino municipal e usuários das bibliotecas, em agentes multiplicadores das informações apresentadas. Enfatiza que o processo de aprendizagem, além de conscientizador, é um momento de poesia e mágica de transformação.

**Palavras-Chave:** Preservação documental, Ludicidade, Memória, Biblioteca Pública do Estado de Pernambuco,

**Área Temática III: Bibliotecas, serviços de informação e sustentabilidade**  
**Forma de apresentação: Comunicação Oral**

### **1 INTRODUÇÃO**

Uma das grandes preocupações dos gestores das unidades de informações, diz respeito à preservação de seus acervos. Inúmeras ações (cursos, palestras, campanhas etc.) são inseridas no planejamento anual dessas instituições, visando capacitar equipes para esse fim, levando em consideração o desejo de toda a sociedade de preservar sua memória, como também que estes acervos “sobrevivam” ao tempo.

Essa idéia de preservação da memória é corroborada por Medeiros (2005, p.1) quando este diz que:

A importância de conservar e preservar um objeto que consideramos parte de um patrimônio está no fato deste se constituir registro material da cultura, da expressão artística, da forma de pensar e sentir de uma comunidade de uma determinada época e lugar, um registro de sua história, dos saberes, das técnicas e instrumentos que utilizava.

Na salvaguarda dos acervos, públicos ou privados, além das medidas preventivas, no que diz respeito à conservação, restauração, preservação e segurança, atentamos para a consciência de prevenir a ação dos agentes ambientais, externos e, principalmente, da ação do homem, sendo importante adotar uma política de preservação e meios de estagnar a depredação das obras. (SPINELLI JUNIOR, 1997).

O ser humano, voluntariamente ou não, deixa seu registro com o intuito de documentar, para as gerações futuras, as informações acumuladas pelas civilizações, através das diversas formas de escrita conhecida pela humanidade. Essa idéia é respaldada por Diderot que nos diz que:

Sem escrita, privilégio do homem, cada indivíduo, reduzido à sua própria experiência, seria forçado a recomeçar a carreira que o seu antecessor teria percorrido, e a história dos conhecimentos do homem seria quase a da ciência da humanidade. (*apud* MARTINS, 1996).

Essa consciência da preservação da memória documental, seja de acervos públicos ou particulares, suscitou à Bersato, produtora cultural de Recife/PE, que tem como uma de suas ações implementar projetos pedagógicos, sugerir uma parceria com a Biblioteca Pública do Estado de Pernambuco (BPE) com o objetivo de elaborar um programa de sensibilização de usuários de bibliotecas, evidenciando-os como um dos principais agentes depredatórios, dos acervos em seus diversos suportes, bem como, estimulando-os a assumirem uma postura responsável e crítica, avaliando as conseqüências dos seus atos, despertando para o exercício da cidadania e refletindo para o dever social no uso e cuidado com os acervos que são bens públicos.

Para o uso adequado do acervo das unidades de informação e alcançar as mudanças desejadas, é preciso unir competências, recursos e informação. Nestas perspectivas, o projeto desenvolvido levou em consideração dois aspectos: o educacional e o lúdico, tendo como perspectiva transformar os participantes das ações em multiplicadores da importância de preservação da memória pessoal e documental.

Encontramos diante de nós a necessidade de ampliarmos o conhecimento no que diz respeito à preservação de memória documental, visto que o olhar voltado para a conservação e preservação de documentos, sejam eles particulares ou públicos, não é privilegiado na sociedade. Esse desconhecimento provoca danos na má utilização nos diversos tipos de materiais, sejam eles bibliográficos, iconográficos, fotográficos ou

documentais. E esta realidade se propagará se os usuários não têm conhecimento sobre como preservar e manipular estes bens.

É comum encontrar nas bibliotecas livros com inúmeras avarias. Os usuários não têm uma educação de preservação direta. Os quais provocam vários tipos de danos aos diversos suportes da informação. Esta realidade continuará acontecendo caso não se exerça uma formação direta para que o usuário tenha conhecimento sobre como preservar este bem enquanto o manipula.

Livros que necessitam de restauro devido ao manuseio errado dos mesmos, é prática comum nas bibliotecas, trazendo com isso grande prejuízo ao bem comum e, conseqüentemente, problemas aos gestores das unidades de informação no que concerne aos gastos para uma recuperação eficaz e para a população no desfalque do acervo quando procurado para uso. Sendo assim é importante educar para conservar.

Falar de educação de usuários é muito complexo e abrangente, mas as campanhas educativas e de conscientização de usuários no que se refere à utilização de acervo devem ser constante, pois as bibliotecas públicas se renovam com perfis diferentes de usuários, sobretudo a Biblioteca Pública do Estado de Pernambuco (BPE) que possui acervos diferenciados, como obras raras, acervo pernambucano, Braille, infantil e infanto-juvenil com público distinto.

Segundo Belluzzo (apud DUDZIAK, GABRIEL, VILELLA, 1989, p. 8) “Educação de usuários de bibliotecas (...) é o processo pelo qual o usuário interioriza comportamentos adequados com relação ao uso da Biblioteca e desenvolve habilidades de interação permanente com os sistemas de informação”.

Para que haja educação dos usuários é fundamental assimilar habilidades, atitudes e valores. (ALMEIDA, 1996). A BPE enquanto organização geradora de serviços e produtos possui o desafio não só em oferecer os serviços, mas também de educar, orientar e conscientizar seu público para o uso adequado de seus acervos, pois é dever de todos que vivem em sociedade preservarem o patrimônio público, exercendo assim sua cidadania. Sendo assim, a educação cumpre o dever de ser veículo de democratização e veículo que capacita e permite ao indivíduo desenvolver potenciais e criar novas idéias e novos comportamentos. (FERREIRA, 1980).

Cabe ao bibliotecário o grande desafio de transformar a informação em conhecimento, dando a ela a competência necessária para disseminar, agregar valores na organização e mudar a realidade dos problemas, agindo como um agente socializador, ou seja, atuando para proporcionar aprendizagem.

Oliveira (1995) analisa Vygostsky e afirma que “aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas.” Com isso é possível entender que, o desenvolvimento sócio-educacional de uma pessoa fica impedido de ocorrer caso não ocorra um ambiente propício.

Dessa maneira, a contribuição do lúdico para o desenvolvimento do ser humano é significativa, seja ele de qualquer idade, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando ainda no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento. Vale ressaltar, porém, que esse recurso não é a única alternativa para a melhoria no intercâmbio ensino-aprendizagem, mas é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças.

Para Carleto (2003, p.100) essa idéia é possível quando nos diz que através do brincar é possível construir relações entre as coisas e, ao relacioná-las é possível construir o conhecimento e que:

Atividades lúdicas pressupõem ação e por esse fato, provocam a cooperação e a articulação de pontos de vista, estimulando a representação e engendrando a operatividade. Há oportunidade para o desenvolvimento da lógica, do relacionamento humano, das responsabilidades coletivas e da criatividade.

Diante de toda a preocupação existente sobre preservação e conservação documental o projeto “Educar para Conservar” executado pela Bersato em parceria com BPE, visou ações pró-ativas em bibliotecas públicas de três municípios de Pernambuco (Recife, Olinda e Jaboatão dos Guararapes), utilizando a ludicidade para conscientizar alunos e professores da rede pública de ensino municipal e frequentadores das bibliotecas onde o projeto foi executado.

## **2 EDUCAR PARA PRESERVAR: estratégia de conscientização no processo de preservação da memória documental**

O projeto foi planejado e executado no período de 12 meses, no ano de 2012, dividido em 04 (quatro) meses em Recife, 04 (quatro) meses em Olinda, e 04 (quatro) meses em Jaboatão, sendo 02 Oficinas por mês de 4h/aula totalizando 08 oficinas por município onde foram abordadas a importância da conscientização do processo de preservação da memória documental, tendo como matéria-prima os acervos públicos e particulares.

Em cada Município, foi realizada uma palestra de abertura sobre a importância da memória dos registros da informação e da conscientização de cada cidadão na preservação desses registros. Na seqüência era ministrada a oficina introdutória em preservação e conservação de acervos, para um público da rede de ensino fundamental e médio, e público em geral.

A Biblioteca Pública do Estado de Pernambuco, bem como as bibliotecas públicas municipais de Olinda e Jaboatão dos Guararapes, acolheram este projeto, oferecendo o espaço físico. Como bem maior, acreditaram na importância da conscientização e mobilização de seus usuários para a conservação da memória de seus acervos e conseqüentemente na diminuição de perdas bibliográficas. Idéia fundamentada em Silva (2001) que afirma:

O acesso à herança cultural, por meio do resgate de documentos, responde à busca do homem pelo seu passado, de onde viemos e quem somos. As mensagens deixadas nos proporcionam o entendimento de nós mesmos, a que sociedade pertencemos e que espaço ou papéis ocupamos sócio-historicamente. A preservação de documentos contribui ao esclarecimento de nossa origem étnica e ao enriquecimento do patrimônio cultural do mundo.

Nas oficinas foram utilizadas, como um dos recursos metodológicos, atividades lúdicas. É por meio delas que a pessoa elabora conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções e se socializa e, neste caso, se auto identifica e se reconhece em ações depredatórias de acervos documentais. A ligação das atividades lúdicas com a aprendizagem proporciona o estabelecimento de relações cognitivas, simbólicas e produções culturais-

À luz da teoria de Ronca e Terzi (apud Tezani, 2004), o lúdico proporciona compreender os limites e as possibilidades da assimilação de novos conhecimentos pela criança, visto que, mediante o desenvolvimento da função simbólica e da linguagem, o indivíduo conhece e interpreta os fenômenos à sua volta, trabalhando com os limites existentes entre o imaginário e o concreto.

Com este pensamento, de que a compreensão dos acontecimentos pode ser vivenciada através do brincar e utilizando adaptações do projeto executado pela Biblioteca/CIR da FSP/USP “Vírus que atacam usuários de Bibliotecas”, do ano de 2004 e ilustrações, apresentadas inicialmente, em folheto da Biblioteca da Fundação Getúlio Vargas, em 1985, foi sugerido que os participantes das capacitações se identificassem com os vírus apresentados a seguir:

**Figura 1 - Papatorium liquidum**



Fonte: Biblioteca do Centro Acadêmico do Agreste – Arquivo interno

Quando atacado por este vírus, o usuário se sente compelido a entrar nas bibliotecas com comida e bebida, saciando sua gulodice em meio aos livros. É encontrado principalmente próximo a cestos de lixo e janelas.

**Figura 2 - Depredatorus vulgaris**



Fonte: Biblioteca do Centro Acadêmico do Agreste – Arquivo interno

Este vírus contamina a vítima incutindo em sua mente a vontade de rasgar, destruir, picar, esquartejar o livro que tem em mãos. Habita todos os andares, nos locais de difícil acesso: cantos escuros, atrás das estantes etc.

**Figura 3 - Exprimmentarium livrus**



Fonte: Biblioteca do Centro Acadêmico do Agreste – Arquivo interno

Quando contaminado por este vírus, o usuário fica com uma vontade irresistível de provar o gosto dos livros, molhando constantemente o dedo com saliva para mudar suas páginas. Encontrado em todas as mesas e próximo às estantes.

**Figura 4 - Rasurator inveteratus**



Fonte: Biblioteca do Centro Acadêmico do Agreste – Arquivo interno

Este vírus causa no usuário, uma leve amnésia que o faz esquecer que o livro não é seu, rasurando assim as partes que lhe interessam. É encontrado em todos os andares e junto a canetas e lapiseiras

**Figura 5 - Conectarium celularis**



Fonte: Biblioteca do Centro Acadêmico do Agreste – Arquivo interno

Ao atacar, provoca teimosia irredutível, fazendo com que as vítimas insistam em falar ao celular em ambiente de leitura e silêncio. É encontrado nos corredores, mesas de estudo e em todos os lugares em que haja alguém por perto

**Figura 6 - Levum capitulum**



Fonte: Biblioteca do Centro Acadêmico do Agreste – Arquivo interno

Afeta as mãos das vítimas, que não conseguem conter a ânsia de levar um ou mais capítulos dos livros. É encontrado em todos os lugares. É o mais perigoso dos vírus

**Figura 7 - Num aceitum**



Fonte: Biblioteca do Centro Acadêmico do Agreste – Arquivo interno

O usuário infectado torna-se irascível e agressivo quando informado de que vai pagar multa por atraso na devolução do livro. Este Vírus Costuma atacar em companhia do Segurum Livrum.

**Figura 8 - Segurum livrun para provum**



Fonte: Biblioteca do Centro Acadêmico do Agreste – Arquivo interno

Tão grande quanto o seu nome é o egoísmo que provoca em suas vítimas, que ficam com os livros que toda a classe precisa usar. “Este é o meu”, costuma dizer. Ataca intensamente no período de provas e hiberna durante as aulas normais.



**Figura 9 - Egoistus banalius**



Infesta com muita facilidade os usuários de bibliotecas. Faz com que eles furem livros e outros materiais bibliográficos de uso comum. É facilmente identificável, mas de difícil erradicação.

Fonte: Biblioteca do Centro Acadêmico do Agreste – Arquivo interno

No final de cada oficina foram distribuídas amostras grátis de medicação para erradicação dos vírus. Foi adaptado um antídoto fictício chamado “Bibliotecaryl Efic@zol – antivirótico” (FIGURA 10), com uma bula bem divertida, que alertava o usuário para o uso correto dos livros e dos serviços da biblioteca em geral. A bula continha posologia, indicações, contraindicações, composição, informações ao paciente, enfim de forma muito bem humorada, os visitantes eram agraciados com um “remédio” que em vez de ter um sabor ruim, queria educar docemente seus usuários repleto de bombons no interior do seu frasco.

Figura 10 - Bibliotecaryl Efic@zol – antivirótico



Fonte: Biblioteca do Centro Acadêmico do Agreste – Arquivo interno

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Além de informação e entretenimento, a capacitação “Educar para Conservar” quis oferecer a comunidade usuária das Bibliotecas Públicas de Recife, Olinda e Jaboatão dos Guararapes, educação e conscientização para o uso adequado do seu acervo. Para isso unir informação e ludicidade foi primordial para alcançar as mudanças desejadas, ou seja, despertar nos participantes o exercício da cidadania e a reflexão para o dever social no uso e cuidado com os suportes da informação, pessoal e público.

A ação teve uma excelente receptividade por parte dos participantes, que totalizaram uma média de aproximadamente 700 pessoas, entre alunos de 10 escolas públicas e usuários das bibliotecas sede das oficinas interessados em participar.

Acreditamos que as oficinas contemplaram os objetivos, tendo em vista os depoimentos coletados e as diversificadas reações das pessoas quando muitos mostraram-se surpresos com as condições dos livros (rasgados e riscados), bem como, com as possibilidades de preservação dos seus acervos particulares.

Muitos expressaram sua opinião na hora da apresentação:

“– Nossa! Isso instrui brincando”. (Participante A)

“– São muitos livros danificados, isso tem que mudar”. (Participante B)

“ - vocês estão de parabéns, porque a iniciativa é muito interessante, de uma forma lúdica, de forma divertida, próprio para o jovem, que gosta desta coisa mais informal. (...) e a palestra de uma maneira bem própria para eles - questionando, perguntando e instigando, dando liberdade para eles falarem, interferindo também. Não foi uma palestra cansativa, desgastante para o aluno, que fica sentado, foi uma coisa bem **interativa**, alegre. (...) amei, adorei o remédio, já tomei meu remédio toodooo...e espero que meus vírus tenham ido todos embora prá bem longe. Amei, amei (...) nós estamos bastante agradecidos por esse momento, por essa experiência!”. (Participante C)

Educar sobre a importância de preservamos a nossa memória, através do lúdico, mostrou que esse processo de aprendizagem, além de conscientizador, foi um momento de poesia e mágica de transformação. Ficando o compromisso de cada um em ser um multiplicador das informações recebidas.

## REFERENCIAS

ALMEIDA, Oswaldo Francisco de. **Roubo, depredação e campanhas educativas em bibliotecas**: proposta de um modelo de avaliação. São Paulo: APB, 1996. (Ensaio APB; 37).

CARLETO, Eliana Aparecida. O lúdico como estratégia de aprendizagem. **Revista Olhares e Trilhas**, Uberlândia, vol. 4, n. 4, p. 97 – 104, 2003

DUDZIAK, E. A. ; GABRIEL, M. A. ; VILLELA, M. C. O. **A educação de usuários de**

**bibliotecas universitárias frente à sociedade do conhecimento e sua inserção nos novos paradigmas educacionais.** Disponível em <<http://www.snbu.bus.br/snbu2000/docs/pt/doc/t060.doc>> Acesso em 03 de nov. de 2008.

FERREIRA, Lusimar Silva. Bibliotecas universitárias brasileiras: análise de estruturas centralizadas e descentralizadas. São Paulo: Pioneira, 1980 FERREIRA, 1980).

MARTINS, Wilson. **A palavra escrita:** história do livro, da imprensa e da biblioteca. 2. ed. São Paulo: Ática, 1996.

MEDEIROS, Gilka Flores de. **Por que preservar, conservar e restaurar?.** Belo Horizonte: Superintendência de Museus do Estado de Minas Gerais, 2005.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky:** aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico. 3. ed. São Paulo: Scipione, 1995.

SILVA, Iara Jurema Quintela Moreira da. A importância da conservação, preservação e restauração e os acervos bibliográficos e documentais em saúde coletiva. **Bol. da Saúde**, Rio Grande do Sul, v. 15, n. 1, p. 29-36, 2001. Disponível em: <[http://www.esp.rs.gov.br/img2/v15n1\\_04importancia.pdf](http://www.esp.rs.gov.br/img2/v15n1_04importancia.pdf)> Acesso em: 05 mar. 2013.

SPINELLI JUNIOR, Jayme. **A conservação de acervo bibliográficos & documentais.** Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional, Dep. de Processos Técnicos, 1997.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos.** 2004. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>. Acesso em: 04 mar. 2013.

## RESUMO

Trata de la implementación de una campaña educativa a través de una asociación de la productora cultural Bersato y la Biblioteca Pública del Estado de Pernambuco, que proporciona la conciencia a través de recursos de juego, la importancia de la preservación de las colecciones y por lo tanto la memoria documental. Describe los aspectos metodológicos del proyecto "Educar para Conservar", teniendo en cuenta las acciones proactivas en las bibliotecas públicas de tres municipios de Pernambuco (Recife, Olinda y Jaboatão dos Guararapes). Plantea la posibilidad de transformar los participantes del proyecto, estudiantes y maestros de las escuelas públicas y los usuarios de las bibliotecas municipales, en los multiplicadores de la información presentada. Destacarse que el proceso de aprendizaje y sensibilización, es un momento de la poesía y de la magia y de la transformación.

**Palabras clave:** Conservación documental, Lúdico, Memoria, Biblioteca do Estado de Pernambuco.