

# **“PASSATEMPO”: ESPAÇO DE DESCONTRAÇÃO NUMA BIBLIOTECA UNIVERSITÁRIA**

**KARLA RODRIGUES DA SILVA** (UFG) - rodrigues.krs@hotmail.com

**Sheila Cristina Frazão** (UFG) - sheilafrazao@gmail.com

## **Resumo:**

*O presente trabalho trata da criação e implantação do Passatempo, um espaço de descontração na Biblioteca Seccional Campus Colemar Natal e Silva, da Universidade Federal de Goiás, cujo objetivo é proporcionar um ambiente agradável de entretenimento para os usuários utilizarem em seus momentos livres, de descanso e intervalo de estudos. Nele são oferecidos jogos diversos, desenhos para colorir, quebra-cabeças e etc. Por fim, considera-se a criação do espaço como positiva, diante da grande adesão dos usuários da biblioteca e ressalta-se a pretensão de ampliação desta iniciativa, através da disponibilização de mais atividades.*

**Palavras-chave:** *Entretenimento em bibliotecas. Jogos em Bibliotecas. Biblioteca Universitária.*

**Eixo temático:** *Eixo 6: Gestão de bibliotecas*

## **1 INTRODUÇÃO**

“As bibliotecas são mais do que suas coleções” (UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS, 2018) tema da Semana Nacional do Livro e da Biblioteca (SNLB) realizada pelo Sistema de Bibliotecas (SIBI) da Universidade Federal de Goiás (UFG) em 2018, que traduz o que são as bibliotecas atualmente. Muito mais que acervos e coleções com informações de todas as áreas, as bibliotecas atuais são espaços multidisciplinares, culturais e de entretenimento que possibilitam diversos saberes e conhecimentos.

Algumas edições do SNLB, ofereceram quebra-cabeças, cubos mágicos, pega-varetas, dentre outros jogos. Observando a aceitação dos mesmos pelos usuários da Biblioteca Seccional Campus Colemar Natal e Silva (BSCAN), e acreditando na dinamicidade e várias possibilidades de serviços, produtos e ações que as bibliotecas podem oferecer, foi criado o “Passatempo”, espaço com fins de descontração, lazer e alívio das rotinas de estudos, onde foram disponibilizadas atividades recreativas como jogos, desenhos para colorir, palavras-cruzadas, quebra-cabeças, dentre outros.

Este trabalho descreve a experiência do espaço “Passatempo” na Biblioteca Seccional Campus Colemar Natal e Silva (BSCAN), sua criação, implantação, os recursos utilizados e também sua aceitação pelo público da biblioteca.

## **2 RELATO DE EXPERIÊNCIA**

A SNLB em suas três últimas edições (2016, 2017 e 2018), trouxe os jogos como parte da programação do evento. O objetivo era aproximar os usuários da biblioteca, e fazer com que se sentissem em um ambiente agradável. Diversos jogos tais como quebra-cabeças, pega-varetas, cubo mágico, ficaram à disposição dos usuários durante o evento.

Estas atividades recreativas foram oferecidas na BSCAN que é uma das Bibliotecas do SIBI/UFG. Na última edição da SNLB, no ano de 2018, observou-se o grande interesse do público pelos jogos, o que levou a considerar sua relevância e a projetar uma forma de ampliar essa iniciativa, bem como instalar outras atividades recreativas e tornar o espaço de jogos e atividades de lazer como algo fixo a ser oferecido pela biblioteca diariamente, como forma de promover momentos de descontração e alívio na rotina de estudos.

Marcellino (1983, p. 25) define lazer como “o descanso, tanto físico quanto mental; o divertimento, como superação da monotonia cotidiana verificada na tarefas obrigatórias; e o desenvolvimento da personalidade e da sociabilidade.”

Outra observação, foi quanto aos horários livres e de intervalo das aulas dos alunos, principalmente no período entre 12 e 14 horas, em que muitos ficam no saguão de entrada da biblioteca, sentados no chão, mexendo em celulares, conversando uns com os outros, usufruindo de seus momentos vagos e de descanso.

Salomão, Martini e Jordão (2007, p.4) ressaltam: “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”. Sabe-se também da importância dos jogos para fins educativos e terapêuticos, ativando raciocínio lógico e cognitivo desde crianças até adultos. “Assim como acontece com a criança, a ludicidade está presente na vida adulta. O jogo possibilita realização pessoal, em que o processo motivacional intrínseco sobrepõe-se ao processo motivacional extrínseco.” (CAMARGO, 2015, p. 143).

Após observar o impacto positivo da mesa de jogos disposta no SNLB, e na perspectiva de oferecer uma alternativa de entretenimento e lazer para os usuários, enquanto não estão pesquisando ou estudando, para eles se desligarem da rotina de estudos, foi implantado o “Passatempo” onde são disponibilizados jogos como quebra-cabeças, pega-varetas, cubo-mágicos, desenhos para colorir, damas, dentre outros.

Divirta-se, memorize, crie, jogue, brinque, descanse, imagine, descontraia, são algumas das chamadas do banner do espaço. A fotografia 1, mostra o espaço criado, os jogos disponibilizados e o banner do projeto.

**FOTOGRAFIA 1** - Espaço “Passatempo”



**Fonte:** elaborada pelas autoras.

Os quebra-cabeças disponibilizados, foram adquiridos por doação e são trocados periodicamente, já foram montados e desmontados várias vezes. Em uma das mesas foram disponibilizados desenhos para colorir e palavras-cruzadas. Vários desenhos de colorir já foram finalizados e estão expostos no mural, como mostra a Fotografia 2 abaixo.

**FOTOGRAFIA 2** - Mesa com desenhos para colorir e palavras-cruzadas e exposição dos desenhos finalizados



Fonte: elaborada pelas autoras.

As atividades lúdicas têm um papel importante para se desenvolver habilidades intelectuais, sociais e motoras. Segundo André Zatz e Sílvia Zatz (2017): “O lúdico é inato do ser humano. Quem não brinca ou não encontrou uma forma de brincar, seja um futebol, um jogo, um game, tem uma vida muito chata”. Na Fotografia 3, mostra-se as mesas com jogos disponibilizados, pega-varetas, dominó, cubo-mágico e damas.

**FOTOGRAFIA 3** - Mesas com jogos de damas e mesa com jogos diversos



Fonte: elaborada pelas autoras.

Um entrave encontrado foi a falta de recursos financeiros, mas o desejo de conseguir implantar o espaço foi maior. Os jogos e atividades oferecidas foram uns já utilizados na SNLB, outros adquiridos por doações e alguns confeccionados manualmente pela equipe da biblioteca, como o tabuleiro e as peças de damas.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O “Passatempo” foi uma proposta diferente das demais realizadas pela BSCAN, pela sua dinamicidade, pelo seu objetivo de oferecer possibilidades de descontração e

entretenimento para os momentos livres dos usuários da biblioteca, através de jogos e atividades dispostos em um espaço fixo da biblioteca. E por ser algo que se difere do tradicional oferecido nas bibliotecas universitárias, no início, os usuários questionavam se podiam utilizar o espaço, se precisavam se identificar e se tinha alguma regra a cumprir. Foi esclarecido à eles que, o espaço é livre, podem utilizar sem restrição de tempo e de obrigatoriedade de iniciar e terminar um jogo ou um desenho.

A implantação do espaço é considerada positiva, levando em conta o grande fluxo e a adesão dos usuários que povoam o ambiente diariamente, individualmente ou em grupos, para realizar, brincar, responder as atividades disponibilizadas.

A intenção é ampliar a iniciativa. Para tanto, pretende-se buscar patrocínios e doações e também confeccionar outros jogos e atividades, a fim de incrementar o espaço. Também intenciona-se realizar uma pesquisa junto aos usuários para aferir a satisfação dos mesmos com o que é oferecido, bem como solicitar sugestões de outros que possam ser incorporados ao espaço.

## REFERÊNCIAS

CAMARGO, Liseane Silveira. O jogo na vida adulta: possíveis relações entre a epistemologia genética e os processos motivacionais. **Schème: Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas**, Marília, v. 7, n. 2, ago-dez 2015. p. 135-147. Disponível em: [www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/scheme/article/viewFile/5784/3955](http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/scheme/article/viewFile/5784/3955). Acesso em 10 fev. 2019.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e humanização**. Campinas: Papirus, 1983.

SALOMÃO, H.A.S.; MARTINI, M; JORDÃO, A.P.M. **A importância do lúdico na educação infantil**: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado, 2007. Disponível em: [www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf](http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf). Acesso em: 16 mar. 2019.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS. Secretaria de Comunicação. **Sistema de biblioteca realiza Semana Nacional do Livro**. Goiânia, 2018. Disponível em: <https://www.ufg.br/e/21938-sistema-de-biblioteca-realiza-semana-nacional-do-livro>. Acesso em: 17 nov. 2018.

ZATS, André; ZATS, Sílvia. [Entrevista cedida a] Patricia Camargo. A importância de brincar: jogos para brincar até a idade adulta. **Tempojunto**. [S.l.]. Disponível em <https://www.tempojunto.com/2017/06/10/a-importancia-de-brincar-jogos-para-brincar-ate-a-idade-adulta/>. Acesso em: 20 out. 2018.