

BIBLIOTECA LUDICIDADE

FOLHA DE INFORMAÇÃO E CULTURA CAMPUS SÃO
SEBASTIÃO



NESTA EDIÇÃO

03 Editorial

Bibliotecas em movimento.

04 Bibliotecas e ações culturais

Ação cultural como prática transformadora.

05 Gamificação na Biblioteca

Ludicidade para aprender e conviver.

08 Halloween Literário

A biblioteca em clima de mistério e criatividade.

11 Dicas do mês

Sugestões de leitura e audiovisual.

EDITORIAL

Edição Biblioteca & Ludicidade — Dezembro 2025

A biblioteca é, antes de tudo, um espaço de encontro: entre pessoas, saberes, curiosidades e possibilidades de criação. Nesta edição, celebramos um ano marcado pela força da ação cultural e pelas múltiplas formas de ludicidade que passaram a fazer parte do cotidiano do Campus São Sebastião.

Os projetos apresentados aqui — como o Biblioteca e Ludicidade, o Desafio BiblioGoods, a Oficina de Jogos e o Halloween Literário — revelam uma biblioteca em movimento, aberta à experimentação e comprometida com a democratização da cultura. Como lembra Ana Maria Rezende Cabral, a ação cultural cria “as condições necessárias para que as pessoas inventem seus próprios fins e se tornem sujeitos da cultura, não seus objetos”, princípio que guiou cada uma das atividades realizadas ao longo do semestre.

Com o apoio do edital da PREX, ampliamos nosso alcance e fortalecemos iniciativas que aproximam estudantes, servidores e comunidade externa, transformando a biblioteca em um espaço dinâmico, acolhedor e criativo.

Esta edição é um convite para revisitar esses momentos e reconhecer o papel da ludicidade como ferramenta de aprendizagem, expressão e convivência.

Sejam bem-vindos a mais uma Folha de Informação e Cultura — um retrato vivo da biblioteca que construímos juntos.

Equipe da Biblioteca do Campus
São Sebastião

BIBLIOTECAS E AÇÕES CULTURAIS

A ação cultural é uma dimensão essencial das bibliotecas contemporâneas, pois amplia seu papel para além do acesso à informação. Segundo Ana Maria Rezende Cabral, esse trabalho busca “criar as condições necessárias para que as pessoas inventem seus próprios fins e se tornem sujeitos da cultura, não seus objetos”.

Nesse sentido, o bibliotecário atua como agente cultural, estimulando a participação, a criatividade e a autonomia dos usuários.

A Biblioteca do IFB Campus São Sebastião tem se dedicado continuamente a desenvolver projetos alinhados a essa visão, buscando envolver estudantes, servidores e a comunidade externa em atividades que valorizem suas vivências e repertórios.

Exposições, oficinas, eventos temáticos e ações participativas consolidam a biblioteca como um espaço dinâmico e acessível, onde a cultura circula de forma democrática.

Desse modo, cada projeto realizado reforça a biblioteca como um território de encontro, criação e pertencimento, no qual leitores se transformam em criadores e a comunidade encontra espaço para manifestar e ampliar sua produção cultural.



Foto: Ação cultural de oficina de jogos na biblioteca do Campus São Sebastião.

GAMIFICAÇÃO NA BIBLIOTECA

Com a dinamicidade e o uso cada vez mais presente da tecnologia, aliados a diferentes estratégias de ensino e aprendizagem nos espaços educacionais, as bibliotecas podem assumir um papel ativo na formação cultural e social da comunidade, consolidando-se como espaços de aprendizagem, convivência e inovação.

O projeto Biblioteca e Ludicidade, contemplado no Edital nº 1 de Ensino, Extensão e Cultura nas Bibliotecas, trouxe ações culturais e lúdicas para a comunidade escolar do Campus São Sebastião. As atividades foram organizadas em duas macroações: o espaço BiblioGoods e a Oficina de Jogos Biblioteca e Ludicidade.

O espaço BiblioGoods consiste em um ambiente personalizado

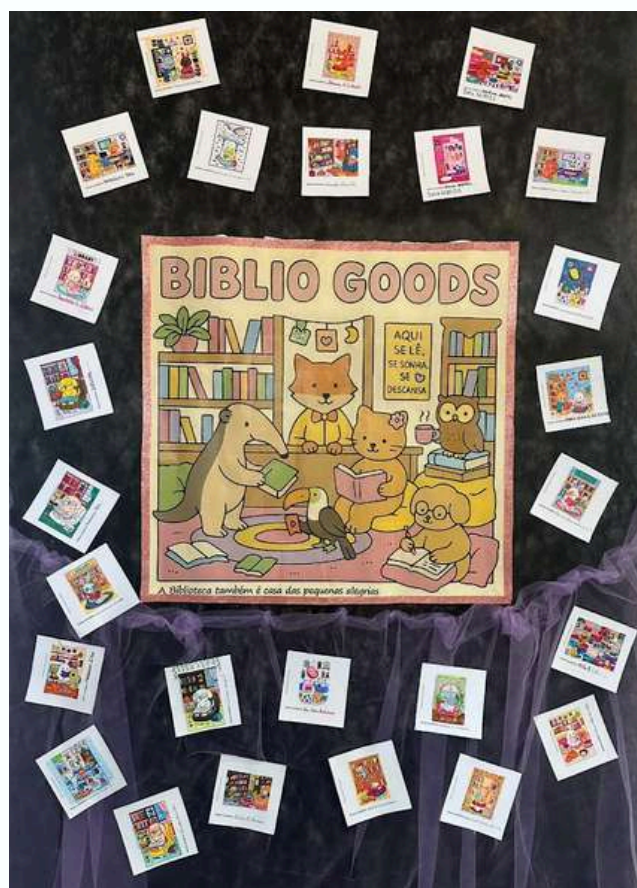


Foto: Exposição dos BiblioGoods feitos por alunos e comunidade

que oferece desenhos e pincéis de pintura e se configura como um ponto de estímulo à expressão artística por meio do trabalho manual. Com o fomento recebido pelo edital, foi possível

potencializar esse espaço, adquirindo insumos como papéis específicos para impressão dos desenhos e conjuntos de pincéis para pintura.

Como ação de destaque, promovemos o **“Desafio BiblioGoods”**, no qual os usuários foram convidados a colorir desenhos para compor uma amostra selecionada dessas produções. Todos os participantes que tiveram seus desenhos escolhidos receberam um mimo. A amostra esteve aberta nos dias 23, 24 e 25 de novembro.

A Oficina de Jogos, também parte do projeto Biblioteca e Ludicidade, ocorreu nos dias 26 e 27 de novembro.

A atividade apresentou à comunidade escolar os jogos adquiridos com o fomento do projeto, bem como os jogos já existentes no acervo. Além disso, proporcionou aos usuários um momento lúdico de aprendizagem, com o apoio dos bolsistas do projeto. Todos os participantes receberam um mimo (balas mastigáveis) como gesto de acolhimento e incentivo simbólico.



Fotos: Brindes entregues aos participantes das atividades propostas.



HALLOWEEN LITERÁRIO

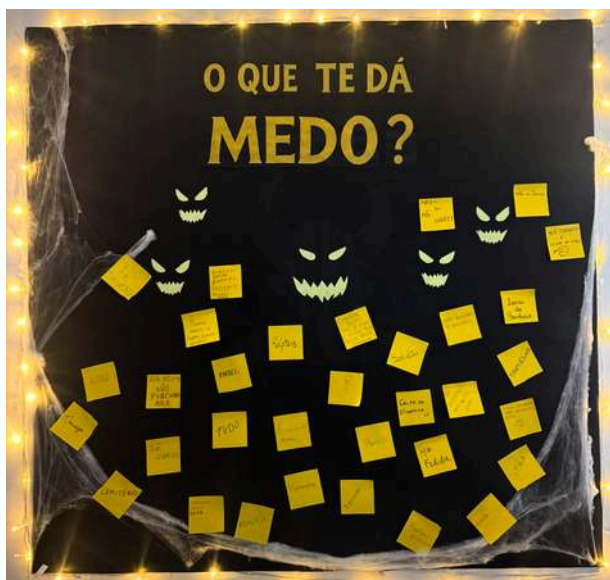


Foto: Painel: O que te dá medo?

Neste ano, a Biblioteca do IFB Campus São Sebastião também ganhou um novo brilho — sombrio, criativo e irresistível. O Halloween Literário, realizado no dia 31 de outubro e ampliado com ações nas semanas seguintes, transformou o espaço em um cenário encantado pelo universo dos livros de mistério e horror.

A iniciativa só foi possível graças

ao edital da PREX, que destinou recursos para fomentar ações culturais nas bibliotecas do IFB. Com esse apoio, foi possível desenvolver cenários, montar exposições e criar experiências interativas que envolveram toda a comunidade.

A preparação contou com a colaboração fundamental das alunas bolsistas, que participaram ativamente da concepção e montagem da decoração temática, da organização da exposição de livros de horror e do apoio logístico durante todas as etapas do evento. O trabalho conjunto resultou em uma ambientação elegante, sombria e instigante, que chamou a atenção de quem passou pelo espaço.

O evento mobilizou não apenas estudantes e servidores, mas também membros da comunida-

de externa, que visitaram a biblioteca para participar das atividades e aproveitar o clima literário de Halloween. A forte presença do público reforçou o potencial da biblioteca como espaço cultural aberto e acolhedor para toda a região.



Foto: Fotopoint Assombrado.

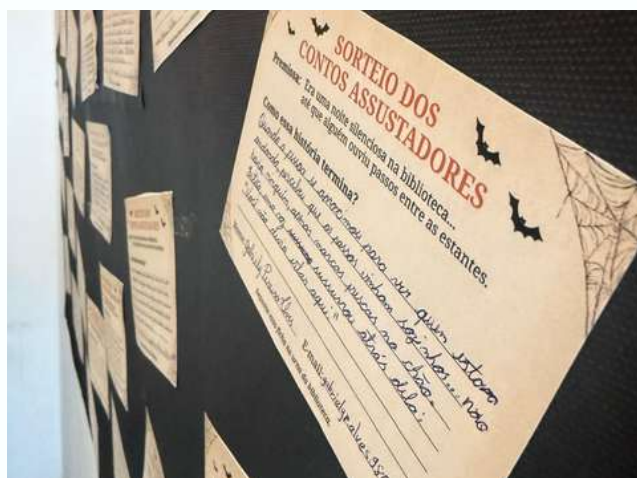
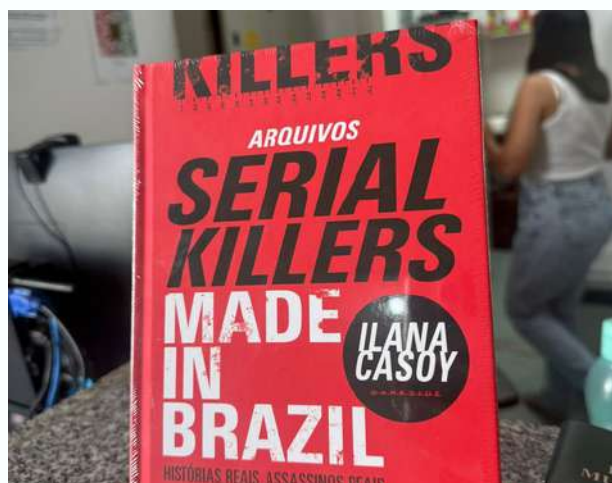
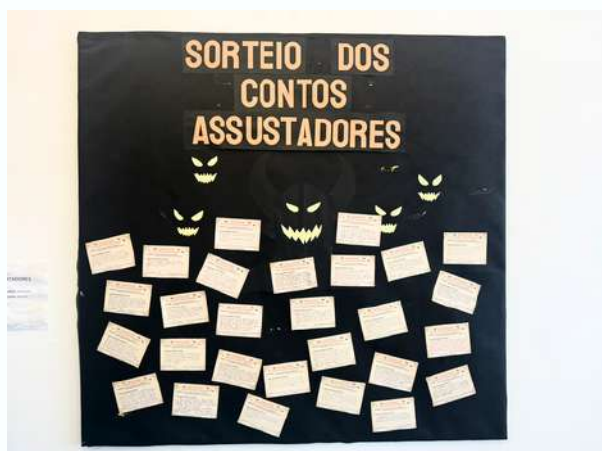
Entre as atrações do dia 31, o Concurso de Fantasias Literárias foi um dos pontos altos. Participantes apareceram caracterizados como personagens de livros, folclore e mitologias diversas, trazendo criatividade e humor para o ambiente. No Fotopoint Assombrado, as produções ga-

nharam destaque, rendendo registros divertidos. O concurso premiou o primeiro lugar com um *voucher* de R\$100 para o McDonald's, e o segundo lugar com cinco ingressos para o cinema Kinoplex.

Outro momento marcante foi o Mural Interativo “*O que te dá medo?*”, que convidou os visitantes a refletirem sobre seus medos por meio de *post-its* coloridos. O mural, montado com cuidado estético e iluminação especial, tornou-se um dos pontos mais fotografados e comentados.

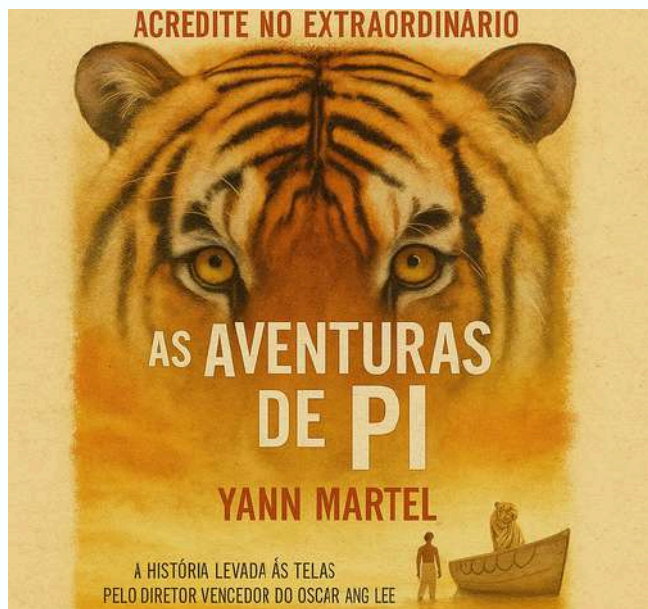
A programação continuou ao longo da semana com o Sorteio dos Contos Assustadores, no qual estudantes retiravam cartões-surpresa contendo microcontos de terror. A ação buscou prolongar o espírito do Halloween Literário e incentivar a leitura por meio da ludicidade.

O Halloween Literário destacou a biblioteca como espaço de cultura e encontro, unindo comunidade e literatura em uma experiência marcante.



DICAS DO MÊS

As Aventuras de Pi, de Yann Martel



“*As Aventuras de Pi*” acompanha o jovem indiano Piscine Patel, sobrevivente de um naufrágio que o deixa à deriva no Oceano Pacífico, na companhia inesperada de um tigre de Bengala chamado Richard Parker. O autor da obra constrói uma história sobre fé, resistência e a necessidade humana de criar sentido diante do inexplicável.

📖 Livro disponível na nossa Biblioteca

O Menino que Descobriu o Vento (2019), dirigido por Chiwetel Ejiofor



“*O Menino que Descobriu o Vento*” apresenta William Kamkwamba, um jovem do Malawi que, afetado pela seca e pela escassez de alimentos, encontra no estudo uma forma de transformar sua realidade. Com uma narrativa sensível, o filme acompanha sua jornada na construção um moinho de vento capaz de gerar energia e bombear água para seu vilarejo.

🍿 Assista na Netflix

ATÉ BREVE!

Encerramos esta edição celebrando o potencial transformador da ação cultural dentro da biblioteca. Ao longo das páginas, pudemos revisitar projetos que mobilizaram talentos, curiosidades e afetos, fortalecendo nosso compromisso com um espaço que acolhe, inspira e convida à criação.

As atividades lúdicas, as oficinas, as exposições e o Halloween Literário mostraram que a biblioteca é mais do que um local de estudo: é um território vivo, onde cada pessoa encontra espaço para experimentar, aprender e compartilhar o que sabe. Agradecemos a todos que participaram das ações, às bolsistas que tornaram cada projeto possível e à comunidade escolar e externa que sempre responde com entusiasmo às nossas iniciativas. Seguimos trabalhando para que a biblioteca permaneça um espaço pulsante de cultura, encontro e imaginação. Até breve — e até a próxima edição da nossa Folha de Informação e Cultura!



Equipe da Biblioteca
Campus São Sebastião – IFB