

# Truques e artimanhas para a leitura: o papel do jogo na promoção do livro

*Iva Matos, Catarina Teixeira, Margarida Mota Oliveira, Cristina Macedo, Carla Câmara*

Biblioteca Pública e Arquivo Regional de Ponta Delgada Largo do Colégio

9500-054 Ponta Delgada

Tel: 296282085

E-mail: [extensao.cultural@bparpd.pt](mailto:extensao.cultural@bparpd.pt)

## RESUMO

As actividades de promoção do livro e da leitura realizadas nas bibliotecas públicas da Região Autónoma dos Açores e, em particular, na Biblioteca Pública e Arquivo Regional de Ponta Delgada têm sido espelho das actividades que constam da carteira de acções do IPLB. Da experiência colhida nas acções de formação e na observação / participação das actividades referidas anteriormente, surgiram actividades adaptadas ao público utilizador desta Instituição. Estas actividades foram desenvolvidas e adaptadas pela equipa da secção infantil e do serviço socioeducativo da Biblioteca Pública e Arquivo Regional de Ponta Delgada, especialmente direccionadas para o público infante/juvenil. São utilizadas estratégias que permitam o contacto com o livro de uma maneira lúdica possibilitando, ao público-alvo, o contacto descomprometido com o livro e com o espaço biblioteca. É do nosso interesse contribuir para a criação de um imaginário fértil para promover e divulgar o livro.

Pretendemos mostrar a criação / recriação das actividades desenvolvidas na Biblioteca Pública e Arquivo Regional de Ponta Delgada desde o ano de 2001, data de inauguração do novo edifício. Pretendemos igualmente partilhar o percurso e crescimento das actividades desenvolvidas por esta equipa.

Constarão deste trabalho uma listagem de actividades, o seu conteúdo, técnicas e estratégias utilizadas, assim como elementos que permitam avaliar o impacto da sua realização no meio envolvente. O jogo surge como elemento constante nas actividades desenvolvidas, criando um elo recorrente na relação entre o animador e a equipa ou elemento da equipa. Reconhecemos que a partir do jogo é possível criar uma relação mais estreita com a equipa animadora, envolvendo o livro e o seu conteúdo numa brincadeira séria. O espaço da biblioteca, as pesquisas bibliográficas e os livros, são explorados em conjunto num desafio à imaginação e à criatividade das equipas sempre vencedoras. No jogo do livro e da leitura vence sempre quem lê.

**Palavras-chave:** jogo; promoção da leitura; promoção do livro; actividades de promoção do livro e da leitura; biblioteca; dinamização, público infante/juvenil.