

QUIZ DA BIBLIOTECA: UMA ATIVIDADE DE INTERAÇÃO COM A COMUNIDADE NOS 200 ANOS DO MUSEU NACIONAL

LIBRARY'S QUIZ: AN ACTIVITY OF INTERACTION WITH THE COMMUNITY IN THE 200 YEARS OF THE NATIONAL MUSEUM

*Danielle Silva dos Santos
Museu Nacional/UFRJ – danielle.silva@mn.ufrj.br*

*Leonardo Soares dos Santos de Santana
Museu Nacional/UFRJ – leosoares@mn.ufrj.br*

*Soraia Santana Capello
Museu Nacional/UFRJ – soraia@mn.ufrj.br*

Resumo: Apresenta um relato de experiência sobre a atividade intitulada "Quiz interativo da Biblioteca do Museu Nacional" que ocorreu nos dias 09 e 10 de junho de 2018, como parte do evento comemorativo "200 anos do Museu Nacional/UFRJ", promovido pela Seção de Eventos do museu. A atividade realizada pela biblioteca do Museu Nacional teve como proposta um jogo de perguntas e respostas com base em livros da "Série Livros" publicados pela instituição. O objetivo do Quiz era de aguçar a busca por conhecimento e disseminar um pouco da produção científica do museu, através da distribuição destes livros como brindes para aqueles que acertassem a pergunta. Foi apresentado também um vídeo, que ficou passando durante o evento, com curiosidades do tipo "Você Sabia?", sobre as obras utilizadas no Quiz e sobre o Museu Nacional.

Palavras-chave: Museu Nacional / UFRJ. Biblioteca. Inclusão social. Disseminação do conhecimento.

Abstract: It presents an experience report on the activity entitled "Interactive Quiz of the Library of the National Museum" that took place on 09 and 10 June 2018, as part of the commemorative event "200 years of the National Museum / UFRJ" promoted by the Events Section of the museum. The activity carried out by the library of the National Museum had as proposal a game of questions and answers based on books of the "Books Series" published by the institution. The aim of the Quiz was to sharpen the quest for knowledge and disseminate some of the museum's scientific output by distributing these books as gifts to those who answered the question. It was also presented a video, that was spent all the time of the event, with curiosities of the type "Did you Know?", About the works used in the Quiz and about the National Museum.



Keywords: National Museum/UFRJ. Library. Social inclusion.
Dissemination of knowledge.

1 INTRODUÇÃO

Em virtude do Bicentenário do Museu Nacional, em 06 de junho de 2018, foi proposto pela Seção de Eventos do museu um projeto denominado “Ciência, História e Cultura na Quinta da Boa Vista” que contou com uma tenda montada nos dias 09 e 10 de junho de 2018 no Parque e atividades dentro do Museu Nacional/UFRJ de 10h às 17h. O projeto tinha como característica principal a interatividade entre professores, alunos, técnicos-administrativos, colaboradores do museu e a comunidade como um todo (com oficinas, visitas mediadas e apresentações culturais), com o objetivo de divulgar os trabalhos realizados pelos diversos setores da instituição, tendo como base o papel da ciência e da cultura como instrumentos de transformação social.

Este evento foi parte das comemorações por este marco na história da primeira instituição científica do Brasil e, por esse motivo, a equipe da Biblioteca do Museu Nacional (BMN) decidiu participar da homenagem aos 200 anos da instituição através de uma atividade lúdica que pudesse chamar a atenção das pessoas e ao mesmo tempo que contribuísse com a disseminação do conhecimento. E assim surgiu a ideia de preparar um jogo de perguntas e respostas, em que houvesse interação entre a equipe da biblioteca e todos que passassem pelo *stand*, pois acreditamos que o conhecimento é um fator determinante no desenvolvimento social.

Segundo o museólogo Mário Chagas o museu é uma instituição de existência social, um fenômeno sociocultural. A partir de 1960 o museu passou a ser visto como um instrumento que estimula o desenvolvimento social criando atividades que estejam baseadas nos problemas e demandas da sociedade e não apenas nas suas coleções (AIDAR, 2002). Reconhecendo a importância do museu como agente transformador social é importante que se promova atividades de função educativa na vida das pessoas e que ajude a diminuir a exclusão social.

Com a nossa atividade proporcionamos um espaço inclusivo, contribuindo para o acesso à informação e ao conhecimento o que nos remete ao quarto objetivo da agenda 2030 que propõe “assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todas e todos.” (INTERNATIONAL

FEDERATION OF LIBRARY ASSOCIATIONS AND INSTITUTIONS, 2016). A agenda 2030

é um plano de ação para as pessoas, para o planeta e para a prosperidade. Ela também busca fortalecer a paz universal com mais liberdade. Reconhecemos que a erradicação da pobreza em todas as suas formas e dimensões, incluindo a pobreza extrema, é o maior desafio global e um requisito indispensável para o desenvolvimento sustentável. (NAÇÕES UNIDAS DO BRASIL, 2015)

Durante o evento atendemos público de todas as idades incluindo crianças, idosos e pessoas em situação de rua. Com o objetivo de tornar a atividade mais atrativa e lúdica, realizou-se um jogo interativo de perguntas e respostas, denominado *Quiz* interativo da biblioteca do Museu nacional, onde os visitantes ganhavam um brinde ao participarem da atividade. As perguntas realizadas no jogo eram relacionadas a alguns temas das ciências naturais exploradas no Museu Nacional, como: paleontologia, botânica, educação ambiental, museologia etc.

Com a responsabilidade de salvaguardar o patrimônio artístico e cultural sob sua custódia e assegurar o acesso à informação para produção de conhecimento nas áreas de Ciências Naturais e Antropológicas e apoiando as atividades de ensino, pesquisa e extensão da Instituição, a BMN possui em sua guarda, um número consideravelmente grande de exemplares de alguns títulos de sua produção interna institucional, como a Série Livros do Museu Nacional. Em síntese, a Série Livros é uma série de publicações monográficas publicadas por professores/pesquisadores/técnicos do Museu Nacional, cuja temática está relacionada às pesquisas realizadas na instituição.

Visando, portanto, dar acesso aos resultados desses trabalhos ao público tanto especializado na área quanto pessoas leigas, bem como ir ao encontro da Primeira Lei de Ranganathan, que diz que os livros são para uso, decidiu-se premiar os participantes da gincana que acertassem as perguntas com exemplares de alguns números dessas publicações.

A atividade teve como objetivo geral “Ser uma ação cultural e educativa”. Os objetivos específicos foram:

- Difundir o entendimento do acervo da BMN como patrimônio cultural;
- Divulgar o acervo da BMN na perspectiva da produção técnico-científica de pesquisadores da instituição;

- Ser uma atividade lúdica, com jogo de perguntas e respostas relativas ao acervo;
- Apresentar algumas curiosidades sobre o Museu Nacional.

2 METODOLOGIA

Na responsabilidade de se obter uma interação dialógica com os participantes do evento, a BMN decidiu organizar um *quiz* interativo que houvesse, como tema, os livros da Série Livros do Museu Nacional. Foram escolhidos alguns números dessa série para embasamento da elaboração das questões do *quiz* e do vídeo de curiosidades. Este vídeo era exibido, de forma ininterrupta, em uma TV grande com fácil visualização pelas pessoas que passavam pelo *stand* e abordava assuntos que tinham relação com as perguntas do *quiz* que, conseqüentemente, aguçava a curiosidade das pessoas a participarem do jogo. Para chamar mais atenção dos visitantes, a tenda foi toda enfeitada com recortes de papel reciclável em formato de dinossauros, plantas, fósseis etc.

Para a elaboração das perguntas, foram escolhidos 4 livros da série e foram feitas 10 perguntas de cada obra. Cada pergunta estava disposta em uma ficha numerada e colocadas dentro de seus livros correspondentes. Para sortear as perguntas, foi elaborada pela equipe da BMN uma roleta com materiais recicláveis. Esta roleta era, também, numerada de 1 a 10, de acordo com os números de cada pergunta.

O *quiz* funcionava da seguinte forma: os visitantes que tinham interesse em participar, primeiramente, escolhiam um dos quatro livros, dispostos no balcão do *stand* para responder sobre os assuntos. Em seguida, o participante sorteava a ficha com a pergunta ao rodar a roleta, respondia a questão e, por fim, ganhava o livro caso acertasse ou um marcador de página, caso errasse. Contabilizava-se o número de participantes no decorrer da atividade.

3 RESULTADOS

Atendemos cerca de 684 pessoas ao longo do evento, das mais variadas faixa-etárias, desde 5 anos até idosos. Foram distribuídos cerca de 385 livros.

Produzimos um vídeo que ficou passando todo o tempo do evento, com curiosidades (do tipo "Você Sabia?") sobre as obras utilizadas no *quiz* e sobre o Museu Nacional.

Disponibilizamos também cartazes de cartolina e hidrocores coloridos para que os visitantes pudessem deixar um recado.

As obras da Série Livros publicada pelo Museu Nacional utilizadas foram:

- Iconografia comentada de plantas aquáticas do Parque Nacional
- O Brasil no tempo dos dinossauros
- Os dinossauros vão ao cinema
- Brincando e aprendendo nas lagoas
- Dinos Virtuais

Seguem abaixo algumas fotos do Quiz em atividade:

Figura 1 – Foto do stand I



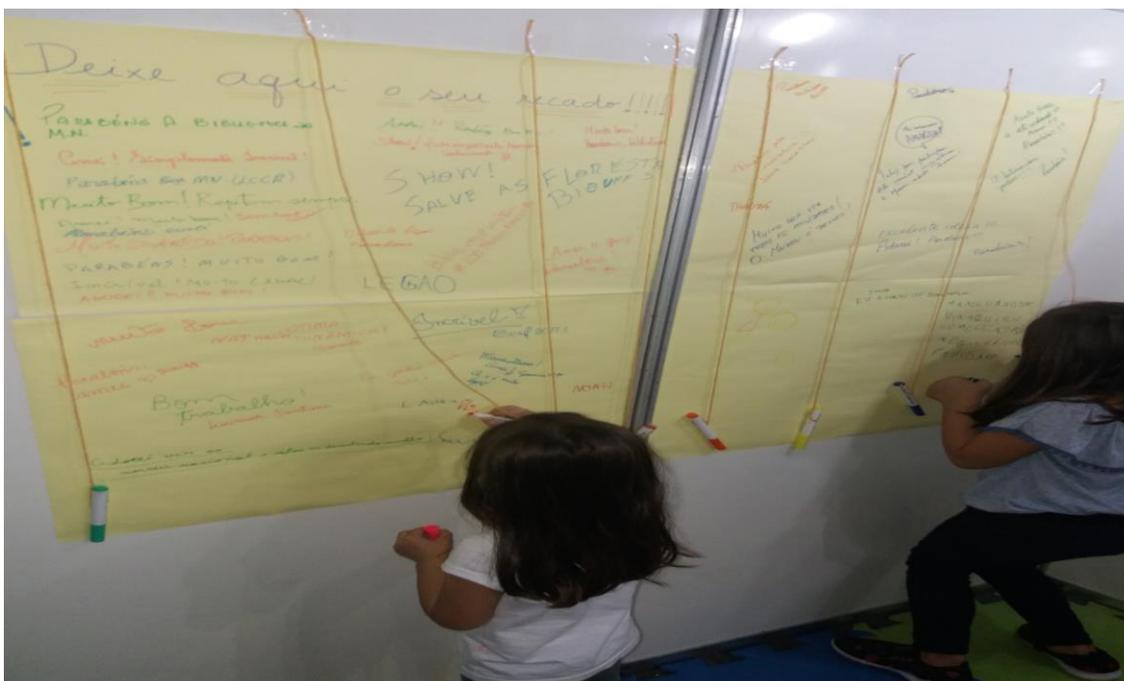
Figura 2 – Foto do stand II



Figura 3 – Foto do stand III



Figura 4 – Foto do stand IV



5 CONCLUSÕES

A atividade foi muito produtiva, atraindo público de diversas idades que estavam muito interessadas em participar do *quiz* e ganhar livro. Sendo assim, conseguimos realizar uma atividade lúdica onde o público pôde conhecer melhor o acervo da biblioteca e descobrir mais sobre a história do Museu Nacional.

Ficamos surpresos com o número de pessoas que visitaram o nosso stand. Além disso, foi de grande valor interagir com público diferente do que estamos acostumados a receber na biblioteca. Com a atividade conseguimos divulgar um pouco do nosso acervo com os livros distribuídos e instigar as pessoas com as perguntas do *quiz*. Obtivemos inúmeros *feedbacks* positivos em cartazes disponibilizados para a interação do público. A atividade foi bastante elogiada e incentivada a se repetir.

REFERÊNCIAS

AIDAR, Gabriela. Museus e inclusão social. **Cienc. Inf.**, n.31, p.53-62, jan./jun. 2002.

AZEVEDO, Sergio Alex Kugland de. **Os dinossauros vão ao cinema**. Rio de Janeiro: Museu Nacional, 2008.

BOVE, Claudia Petean; FERREIRA, Cristina Siqueira. **Iconografia comentada de plantas do Parque Nacional da Restinga de Jurubatiba**. Rio de Janeiro: Museu Nacional, 2009.

CHAGAS, Mário de Souza. Preservação do patrimônio cultural: educação e museu. **Cadernos Museológicos**. Rio de Janeiro, n.2: 46-53, dez./1989.

INTERNATIONAL FEDERATION OF LIBRARY ASSOCIATIONS AND INSTITUTIONS, 2016. **Libraries, Development and the United Nations 2030 Agenda**. [s.l]: IFLA, 2017. Disponível em:<<https://www.ifla.org/libraries-development/>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

KELLNER, Alexander Wilhelm Armin; SCHWANKE, Cibele; CAMPOS, Diógenes de Almeida. **O Brasil no tempo dos dinossauros**. Rio de Janeiro: Museu Nacional, 1999.

MONNERAT, Marcos Coutinho; ROMANO, Pedro. **Dinosvirtuais**: exposição de paleovertebrados. Rio de Janeiro: Museu Nacional: UFRJ, 2009.

MOREIRA, Andréia Donza Rezende; BOVE, Claudia Petean. **Brincando e aprendendo nas lagoas**: caderno de atividades. Rio de Janeiro: Museu Nacional, 2011.

NAÇÕES UNIDAS NO BRASIL. **Transformando Nosso Mundo: A Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável**. [s.l]: ONUbr, 2015. Disponível em:<<https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/>>. Acesso em: 20 jun. 2018.