



INOVAÇÕES EM BIBLIOTECAS: ANÁLISE DAS TENDÊNCIAS EM EDUCAÇÃO DO CENTER FOR THE FUTURE OF LIBRARIES

INNOVATION IN LIBRARIES: ANALYSIS OF TRENDS IN EDUCATION OF CENTER FOR THE FUTURE OF LIBRARIES

Eduardo Graziosi Silva¹

Fernando Brito da Costa Dias²

Resumo: O tema inovação em bibliotecas tem sido abordado por diferentes instituições da classe bibliotecária. No presente trabalho, analisaram-se as cinco tendências em educação apresentadas pelo portal *Center for the Future of Libraries* da *American Library Association*: “Badging”, “Connected Learning”, “Design Thinking”, “Flipped Learning” e “Gamification”. Para os procedimentos metodológicos, realizou-se uma pesquisa bibliográfica em agosto de 2018 nas bases de dados especializadas em Ciência da Informação, a saber, *Library and Information Science Abstracts* e *Library, Information Science & Technology Abstracts*. Os resultados indicaram “Gamification” e “Design Thinking” como as tendências mais frequentes, enquanto que as tendências “Connected Learning”, “Flipped Learning” e “Badging” foram as menos frequentes. Verifica-se, portanto, maior preocupação das bibliotecas em tornar seu espaço físico mais atrativo aos usuários, seja com o uso de tecnologias ou com a remodelação dos seus ambientes. Essas instituições já têm tradição na educação de usuários e, por isso, é possível que as tendências menos frequentes se tornem mais comuns até serem adotadas pelas bibliotecas.

Palavras-chave: Inovação em bibliotecas. Educação. Ensino em bibliotecas.

Abstract: The theme of innovation in libraries has been addressed by different institutions of the librarian class. In the present work, five trends in education presented by the American Library Association's Center for the Future of Libraries were analyzed: Badging, Connected Learning, Design Thinking, Flipped Learning and Gamification. For the methodological procedures, a bibliographic research was carried out in August of 2018 in specialized databases in Information Science, namely, *Library and Information Science Abstracts* and *Library, Information Science & Technology Abstracts*. The results indicated "Gamification" and "Design Thinking" as the most frequent trends, while the trends "Connected Learning", "Flipped Learning" and "Badging" were the less frequent ones. Therefore, there is a greater concern of the libraries in making their physical space more attractive to the user, either with the use of technologies or with the remodeling of their environments. These institutions already have a tradition in educating users and therefore it is possible that less frequent trends become more common until they are eventually adapted by libraries.

Keywords: Innovation in libraries. Education. Learning in libraries.

¹ Mestre em Ciência da Informação. Bibliotecário da Escola de Engenharia de São Carlos da Universidade de São Paulo.

² Bacharel em Biblioteconomia e Ciência da Informação. Analista sociocultural - Bibliotecário da Diretoria de Ensino da Região de São Carlos.



1 INTRODUÇÃO

O tema inovação em bibliotecas tem sido cada vez mais abordado na literatura técnico-científica para atender as diferentes necessidades de informação dos usuários. Atualmente essas instituições vivenciam um momento repleto de oportunidades, pois podem atuar tanto no atendimento de necessidades globais, como os Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável da Organização das Nações Unidas (ONU)³, como em necessidades mais particulares às próprias bibliotecas, como as tendências apontadas pelo *Center for the Future of Libraries*.⁴

Verifica-se que nos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável a atuação das bibliotecas em prol da educação deve garantir a inclusão e a igualdade de acesso às oportunidades de aprendizagem. Já o *Center for the Future of Libraries* expõe que existem cinco tendências em educação relacionadas às bibliotecas: “*Badging*”, “*Connected Learning*”, “*Design Thinking*”, “*Flipped Learning*” e “*Gamification*”. Desta forma, este trabalho analisa se as tendências em educação estão sendo praticadas pelas bibliotecas por meio de levantamento bibliográfico em bases de dados especializadas em Ciência da Informação.

2 INOVAÇÃO EM BIBLIOTECAS

O *Center for the Future of Libraries* realizou um estudo que indica as ações desenvolvidas em bibliotecas e identificou 35 tópicos como sendo tendências para o processo de inovação, as quais estão organizadas em sete categorias: Sociedade, Tecnologia, Educação, Meio Ambiente, Política/Governo, Economia e Demografia. Este trabalho realizou um recorte para analisar se as tendências em Educação estão sendo praticadas pelas bibliotecas.

2.1 Tendências em Educação

Badging pode ser visto como uma inovação na forma atual de avaliação, uma vez que avalia o progresso de uma forma geral do indivíduo, onde ele conquista *Digital Badges* após cumprir uma atividade ou tarefa. As bibliotecas são muito importantes para os usuários no processo de conquista de *Badging*, pois se tornam uma extensão dos ambientes de

³ Disponível em: <<http://www.febab.org.br/febab201603/wp-content/uploads/2017/02/IFLA-Objetivos-do-Desenvolvimento-Sustent%C3%A1vel..pdf>>. Acesso em: 26 ago. 2018.

⁴ Disponível em: <<http://www.ala.org/tools/future>>. Acesso em: 7 ago. 2018.



aprendizagem por meio do desenvolvimento de parcerias e fomentam a aprendizagem na educação a distância (EAD).

Connected Learning está vinculada a aprendizagem social, que é orientada pelos interesses e oportunidades educacionais do indivíduo. As bibliotecas podem auxiliar no processo de *Connected Learning* “[...] com foco na produção, fornecendo oportunidades para as comunidades se engajarem na produção de novos conhecimentos” (LIBRARY OF THE FUTURE, 2018, tradução nossa).

Pode-se considerar o *Design Thinking* como sendo uma nova metodologia no processo de inovação, o qual aborda a resolução de problemas por meio de múltiplas soluções, testes e novos caminhos, fazendo com que o indivíduo aprenda enquanto realiza uma dada atividade. Nas bibliotecas, o *Design Thinking* auxilia no processo de conhecimento dos usuários, uma vez que é centrado em pessoas e a “[...] desenvolver melhores serviços, usar as ferramentas e aprimorar as experiências de seus usuários” (FEDERAÇÃO BRASILEIRA ASSOCIAÇÕES BIBLIOTECÁRIOS, CIENTISTAS DA INFORMAÇÃO E INSTITUIÇÕES, 2014, p. 5).

Flipped Learning é um método que incentiva o aluno a estudar em seu próprio ritmo e, em seguida, aplicar o conhecimento adquirido em sala de aula. Assim, os professores otimizam o tempo da aula para a aprendizagem prática e o esclarecimento de dúvidas, pois “[...] o método se alinha com as teorias que os alunos aprendem mais profundamente quando têm oportunidades de aprendizagem prática e interativa” (LIBRARY OF THE FUTURE, 2018). Tal método também pode ser incorporado pelas bibliotecas por meio do uso do espaço pelos alunos, que necessitam de acesso ao acervo e recursos de informática, ou na consulta com bibliotecários.

Gamification consiste na aplicação de elementos de jogos e técnicas de *design* de jogos digitais nos contextos educacionais e profissionais. Atualmente, a aprendizagem em jogos virtuais se tornou frequente e formas emergentes de alfabetização digital por meio dos *games* vêm se desenvolvendo. As bibliotecas, enquanto espaços de interação e troca de experiências, podem auxiliar no processo de aprendizagem via *Gamification*, contribuindo para a melhoria das habilidades dos jogadores por meio da reflexão e conscientização do que estão aprendendo.

3 METODOLOGIA

Realizou-se um levantamento bibliográfico nas bases de dados *Library and Information Science Abstracts* (LISA) e *Library, Information Science & Technology Abstracts*



(LISTA) especializadas em Ciência da Informação com os termos: “*Badging*”, “*Connected Learning*”, “*Design Thinking*”, “*Flipped Learning*” e “*Gamification*”. Em todos os termos foram utilizadas as aspas.

Realizou-se também uma pesquisa no portal *Center for the Future of Libraries*, para identificar as tendências em inovação que algumas bibliotecas vêm desenvolvendo em seus espaços, utilizou-se as definições das tendências por eles definidas para maior exemplificação dos termos. A apresentação dos resultados tem uma abordagem qualitativa, visto que para a análise dos dados não se realizou uma descrição numérica da quantidade de documentos localizados.

4 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Após a coleta de dados nas bases de dados, os resultados foram tabulados conforme o Quadro 1.

Base de dados	Quantidade de resultados por tendência				
	“ <i>Badging</i> ”	“ <i>Connected Learning</i> ”	“ <i>Design Thinking</i> ”	“ <i>Flipped Learning</i> ”	“ <i>Gamification</i> ”
LISA	58	129	198	28	294
LISTA	14	33	79	14	157

Quadro 1 – Levantamento dos assuntos nas bases de dados LISA e LISTA

Fonte: Elaborado pelos autores.

Verifica-se que as tendências mais frequentes das menos frequentes são: “*Gamification*”, “*Design Thinking*”, “*Connected Learning*”, “*Badging*” e “*Flipped Learning*”. Isso revela que as bibliotecas estão mais voltadas para a adoção de tecnologias em seus serviços de modo a oferecer uma melhor experiência para seus usuários. Além disso, o espaço físico também está sendo remodelado, pois o “*Design Thinking*” é uma abordagem que oferece ferramentas para reconfigurar o ambiente, ação que muitas bibliotecas vêm realizando de forma a tornarem-se mais atrativas aos seus usuários.

“*Connected Learning*”, elencado em terceiro lugar de acordo com a frequência identificada na busca, poderá tornar-se cada vez mais relevante em função de as bibliotecas, especialmente as universitárias, exercerem um papel fundamental no desenvolvimento da competência em informação a partir de diretrizes desenvolvidas por associações de classe (LAU, 2006; SOCIETY OF COLLEGE, NATIONAL AND UNIVERSITY LIBRARIES, 2013; ASSOCIATION OF COLLEGE AND RESEARCH LIBRARIES, 2015). Da mesma forma, “*Flipped Learning*” mostra-se como uma estratégia de aprendizado relevante



que promove a participação efetiva dos usuários na aquisição de conhecimentos, mas que ainda é pouco praticada pelas bibliotecas. Por fim, “Badging” é a tendência menos frequente praticada pelas bibliotecas e, aliada as estratégias “Connected Learning” e “Flipped Learning” podem tornar o aprendizado dos usuários ainda mais dinâmico.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Gamification” e “Design Thinking” apresentaram-se como as tendências mais frequentes, ao passo que as tendências “Connected Learning”, “Flipped Learning” e “Badging” foram as menos frequentes. Verifica-se, portanto, maior preocupação das bibliotecas em tornar seu espaço físico mais atrativo aos usuários, seja com o uso de tecnologias, seja com a remodelação dos seus ambientes. Essas instituições já têm tradição na educação de usuários e, por isso, é possível que as tendências menos frequentes se tornem mais comuns até serem adaptadas pelas bibliotecas.

REFERÊNCIAS

ASSOCIATION OF COLLEGE AND RESEARCH LIBRARIES. **Framework for information literacy for higher education**. Chicago: American Library Association, 2015. Disponível em: <<http://www.ala.org/acrl/standards/ilframework>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

FEDERAÇÃO BRASILEIRA ASSOCIAÇÕES BIBLIOTECÁRIOS, CIENTISTAS DA INFORMAÇÃO E INSTITUIÇÕES. **Design thinking para bibliotecas**: um toolkit para design centrado no usuário. São Paulo: Ideo, 2014. Disponível em: <<https://tonarede.org.br/wp-content/uploads/2014/11/Design-Thinking-para-Bibliotecas.pdf>>. Acesso em: 8 ago. 2018.

LAU, J. **Guidelines on information literacy for lifelong learning**. Boca del Río: IFLA, 2006. Disponível em: < <https://www.ifla.org/files/assets/information-literacy/publications/ifla-guidelines-en.pdf>>. Acesso em: 10 ago. 2018.

LIBRARY OF THE FUTURE. **Trends**. 2018. Disponível em: <<http://www.ala.org/tools/future/trends>>. Acesso em: 7 ago. 2018.

SOCIETY OF COLLEGE, NATIONAL AND UNIVERSITY LIBRARIES. **The SCONUL 7 Pillars of information literacy through a digital literacy ‘lens’**. 2013. Disponível em: < https://www.sconul.ac.uk/sites/default/files/documents/Digital_Lens.pdf>. Acesso em: 5 ago. 2018.