
Entre jogos, brincadeiras e leituras na biblioteca escolar: ações lúdicas na educação infantil

Leticia de Souza Maciel
leticiasouza2160@gmail.com

Thaís Lima Trindade
thais.bibliotecaria@gmail.com

Resumo

Este estudo aborda a utilização de atividades lúdicas na biblioteca escolar como forma de motivar a leitura entre os alunos da educação infantil, ou seja, crianças até cinco anos. O objetivo da pesquisa é demonstrar a importância dos jogos e brincadeiras como ferramenta para promover a leitura nas bibliotecas escolares que atendem a educação infantil. De cunho descritivo e exploratório com abordagem qualitativa, o estudo baseia-se em uma combinação de revisão bibliográfica com análise descritiva de experiências práticas. Os resultados evidenciam que a promoção da leitura por meio da ludicidade pode auxiliar as crianças a enxergarem a leitura como algo atrativo e prazeroso, ressaltando a relevância da biblioteca escolar e do bibliotecário como mediadores nesse processo. Logo, acredita-se que a biblioteca escolar pode ser um espaço propício para a realização de atividades que incluam brincadeiras e jogos que estimulem a leitura, a construção de palavras, a identificação de sílabas, entre outras competências e habilidades.

Palavras-chave: biblioteca escolar; biblioteca escolar-educação infantil; ludicidade.

Between games, playtime, and reading in the school library: playful activities in early childhood education

Abstract

This study addresses the use of playful activities in school libraries as a way to encourage reading among early childhood education students, that is, children up to age five. The research aims to demonstrate the importance of games and play as a tool to promote reading in school libraries that serve early childhood education. Descriptive and exploratory in nature, with a qualitative approach, the study is based on a combination of a literature review and a descriptive analysis of practical experiences. The results show that promoting reading through playfulness can help children see reading as attractive and enjoyable, highlighting the importance of the school library and the librarian as mediators in this process. Therefore, it is believed that the school library can be a favorable space for activities that include games and play that encourage reading, word construction, syllable identification, among other skills and abilities.

Keywords: school library; school library-early childhood education; playfulness.

1 INTRODUÇÃO

Acredita-se que, para alguém se interessar por livros na vida adulta, é fundamental que a palavra escrita esteja ao seu alcance desde cedo. Diante disso, destaca-se a importância de incluir atividades de leitura no ambiente escolar para obter resultados no desenvolvimento da escrita desde a educação infantil, momento em que criança está em pleno desenvolvimento de seus hábitos e suas funções cognitivas, além de estar se adaptando ao ambiente escolar (Campos, 2005). Pois, brincadeiras e jogos, podem contribuir para o desenvolvimento social, educacional, cognitivo e motor das crianças na primeira fase educacional, visto que esse é o momento também de adaptação do aluno em relação a sua sociabilidade, resolução de novos conflitos, desenvolvimento da autonomia e a regulação das suas emoções.

Como parte trabalho de conclusão de curso intitulado “Ludicidade e biblioteca escolar na educação infantil: aplicabilidade de jogos e brincadeiras no incentivo à leitura”, o objetivo deste estudo é mostrar a importância de jogos e brincadeiras como recurso para o desenvolvimento e incentivo à leitura em bibliotecas escolares (BE), que atuam no contexto da educação infantil, ou seja, crianças até cinco anos.

O estudo da prática lúdica na educação infantil se justifica pela contribuição, no que diz respeito ao enriquecimento do conhecimento, por meio dos recursos oferecidos pela BE, como a utilização dos jogos. Visto que nessa fase a ludicidade é de extrema importância, principalmente durante o processo de desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, sendo a brincadeira o primeiro modo de construir o conhecimento para a criança (Félix; Duarte, 2015). O incentivo à leitura por meio da ludicidade pode contribuir para que a criança relacione essas habilidades a algo divertido e prazeroso. Dessa forma, acredita-se que o ambiente da BE pode ser o lugar ideal para a realização de ações que envolvam brincadeiras e jogos que estimulem o incentivo à leitura, a formação de palavras, o reconhecimento de sílabas, entre outros conhecimentos e habilidades.

2 A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A criança na educação infantil precisa ser bem orientada e acompanhada, para que consiga se desenvolver e criar bons hábitos no ambiente escolar. Libâneo (1994, p. 26) apresenta a influência da didática frente aos objetivos de ensino, sendo: “[...] cabe a ela converter objetivos sócio-políticos e pedagógicos em objetivos de ensino, selecionar conteúdos e métodos em função desses objetivos”. Portanto, inclui-se no processo da educação infantil a utilização da ludicidade como um método de ensino eficaz para promover os principais desenvolvimentos citados pelo autor, acrescentando que os brinquedos e brincadeiras, assim como o próprio ambiente da brinquedoteca, podem resultar em um bom desenvolvimento no processo de aprendizagem na educação infantil.

Na educação infantil, todas as atividades que possam estimular o desenvolvimento motor e cognitivo são relevantes. Por exemplo, a linguagem oral e escrita é um dos principais assuntos discutidos nessa etapa escolar, pois é quando a criança desenvolve o cognitivo e começa o processo de alfabetização. Fazem parte de conteúdos importantes nessa etapa a arte, a músicas, os jogos e brincadeiras que são estimulantes para o desenvolvimento da criança. Podem também ajudar a criança a expressar sentimentos e emoções. Entre tudo, a autonomia é um dos pontos principais a ser desenvolvido nesta fase. Visto que,

A criança quando participa de atividades lúdicas na escola começa a desenvolver sua interação social com os colegas e é a partir desse dinamismo que o educador passa a observar os alunos, tendo a oportunidade de identificar dificuldades que alguma criança possuía ou enfrenta ao ter contato com diversas crianças ao mesmo tempo. Esse é um dos motivos para o educador inovar suas práticas nas aulas, pois o que se observa em muitas escolas são professores que não enxergam a grande importância de uma educação infantil trabalhada de maneira lúdica e isso tende a refletir na vida social e escolar da criança onde terá dificuldades de interação e aprendizagem nos anos seguintes de ensino (Carvalho *et. al.*, 2015, p. 8).

Isto envolve desde o ato do planejamento escolar, onde o professor precisa inserir atividades significativas, que envolvam os jogos e brincadeiras, para que as crianças se sintam à vontade para interagir e aprender de forma divertida, desenvolvendo a ideia de que aprender não é algo ruim, mas que pode ser interessante. Trata-se também da forma em que o indivíduo assimila as informações sobre as experiências vividas no decorrer de sua vida, que podem ou não influenciar no seu desenvolvimento e adaptação no ambiente escolar.

A coordenação motora é um fator de extrema importante para o desenvolvimento das habilidades da criança, principalmente nos anos iniciais da sua educação, dever ser desenvolvida e aprimorada por meio de atividades que possam contribuir para esse desenvolvimento e aprendizado, por exemplo, a realização de dança, circuito psicomotor, brincadeiras com foco esportivo etc. (Oliveira, 2008).

Segundo Lopes *et al.* (2003), para a realização de qualquer atividade que venha ser desenvolvida com a criança é necessário ser feito todo um trabalho corporal para a realização dela, para isso a coordenação motora é de fundamental importância, pois, sem essa coordenação e o conhecimento, se torna impossível a realização de quaisquer que sejam o trabalho a ser desenvolvido.

Para a execução das habilidades motoras como o de pular corda, a criança deve ter o controle das partes do corpo, principalmente as que estão em movimento e da relação entre os movimentos das demais partes do seu corpo. Para Gallahue e Ozmun (2001), os fatores de controle motor do equilíbrio e da coordenação, em conjunto com os “fatores de produção de força” de agilidade, velocidade e energia, são considerados determinantes do desempenho motor. Pois, é através dessa coordenação que a criança poderá se desenvolver e ter a compreensão de seus atos nas realizações de atividades.

O desenvolvimento motor da criança pode influenciar em diversos aspectos da aprendizagem, no entanto, em relação à escrita, é fundamental que a criança aprenda a ter controle da sua coordenação. A ligação entre esses fatores ocorre por meio do elo que a leitura e a escrita possuem, visto que, para escrever, primeiro a criança passa pelo processo de reconhecimento dos símbolos de linguagem, das letras etc., depois, ela começa a reproduzir.

Quanto a leitura, é um processo em que a criança tem a oportunidade de expandir seu desenvolvimento intelectual ou obter domínio de outras áreas do conhecimento, sendo um processo fundamental para o desenvolvimento cognitivo e de aprendizagem infantil. É a partir da leitura que a criança consegue prosseguir no processo de alfabetização e letramento.

Barbosa (1994, p. 18), afirma que a criança lê o que escreve e escreve o que lê, portanto, a leitura caminha com o processo de aprendizagem. Wisniewski e Polak (2009, p. 3), compreendem que o gosto e hábito pela leitura são algo que deve ser desenvolvido desde a infância, porém, esse incentivo deve proceder durante toda a vida.

Do mesmo modo, o processo da escrita está relacionado ao processo de alfabetização e letramento, que ocorre quando a criança é capaz de reconhecer os códigos de leitura e conseguir desenvolver a comunicação (Lerner, 2002).

Portanto, viabilizando a leitura e a escrita como um meio para a comunicação é possível perceber os domínios delas como um processo de desenvolvimento cognitivo e social da pessoa humana, assim como, uma necessidade para que ela possa se comunicar e relacionar-se com outras pessoas. Lerner (2002, p. 61) expõe dois lemas educativos, que são “[...] só se aprende a ler, lendo [...] aprende a escrever, escrevendo”. Essa visão é bem realista, visto que a prática pode levar ao aperfeiçoamento.

É fato que a leitura tem grande influência no desenvolvimento infantil da linguagem oral e escrita. A criança que lê, ou ouvi histórias, com uma frequência maior, expande o seu vocabulário de forma natural. A leitura estimula o raciocínio e explora a imaginação e a criatividade da criança “[...] tornando-as capazes de reflexões e discussões de suas realidades individuais e coletivas (Trindade, 2019, p. 69).

Dessa forma, o acesso à leitura tem influência no desenvolvimento da linguagem oral e escrita, por este motivo é essencial o contato da criança com os livros e as histórias infantis. Pois, Ferreira (2008, p. 24) aponta que as “[...] crianças são facilmente alfabetizáveis desde que descubram, através de contextos sociais funcionais, que a escrita é um objeto interessante que merece ser conhecido”. Por esse motivo, é preciso ensiná-las que a leitura e a escrita são formas divertidas desenvolver seu cognitivo, e a utilização da ludicidade nesse processo de desenvolvimento pode potencializar tais resultados.

3 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Segundo Tavares (2010), o lúdico vai além daquilo que a infância propõe, pois não é apenas o brincar livremente, mas ter algo que possa contribuir para o desenvolvimento infantil, apresentando objetivos que estejam relacionados a esse processo.

Entende-se que atividades com jogos são um instrumento dinamizador dentro de processo educacional, onde visa impulsionar, dirigir, incentivar, estimular, o processo de aprendizagem dos alunos, dando-lhe estrutura para sanar suas dúvidas e corrigir possíveis erros detectados, que os impedem de progredir nesse processo de internalização de novos conhecimentos que são agregados por etapas. “Acompanha o crescimento biológico, psicoemocional e espiritual do homem, cumpre a missão de nutrir, formar e alimentar o crescimento integral da pessoa” (Ortiz, 2005, p.17).

Segundo Scherer (2013, p. 21), é no ato de brincar que as crianças estabelecem as relações necessárias para a aquisição do conhecimento. Como também aponta Murcia (2005, p. 128) sobre os jogos cooperativos:

[...] referem-se a um conjunto de atividades lúdicas cuja característica primordial é propor a cooperação como única forma de interação entre seus participantes. Essa cooperação é um tipo de comportamento que exige a ação conjunta de várias pessoas com uma intenção de alcançar um objetivo comum. Nos jogos cooperativos essa ação conjunta deve implicar a participação de todos mediante ações coordenadas.

Diante do exposto, verifica-se que existe uma necessidade de trabalhar esse caráter educativo entre os participantes, tornando o ambiente mais propício aos vínculos entre eles. Neste sentido, o professor pode tratar as diferenças que existem entre os participantes ensinando regras básicas de convivência. Um outro benefício que os jogos podem apresentar é a interação entre os

participantes, com o objetivo de propor tolerância e respeito mútuo entre os alunos, que em alguns casos, não conseguem desenvolver a socialização e afetividade no ambiente familiar.

Nesse contexto, entende-se que quando se fala em jogos e brincadeiras para o desenvolvimento de habilidades como a leitura e a escrita, não se trata apenas de recursos pedagógicos para o reconhecimento de sílabas ou criação de palavras, jogos e brincadeiras vão, além disso, podem envolver, por exemplo:

- a) Musicalidade: que contribui para que a criança possa expandir seu vocabulário, aprender palavras novas e fixando frases inteiras por meio das estrofes repetitivas, como nas cantigas de rodas, que são manifestações lúdicas da cultura popular (Savieiro, 2017);
- b) Trava-língua: nesse caso, as crianças costumam gostar de participar das brincadeiras por conta da leitura mais complexa realizada de forma descontraída. Segundo Marinho et al. (2007), para as crianças é uma forma de diversão agregada ao desenvolvimento da habilidade de leitura;
- c) Elaboração de pequenos versos: a versificação estimula a criança a desenvolver a imaginação, criatividade e a utilização de palavras parecidas foneticamente.

Segundo Savieiro (2017), esse tipo de atividade é fundamental para que a criança aprenda a criar frases curtas e a combiná-las de forma sistemática.

Atividades assim, quando direcionadas à educação infantil, a primeira fase do desenvolvimento escolar, podem proporcionar à criança um jeito muito gratificante de aprender. Assim sendo, entende-se que o trabalho de um bibliotecário escolar envolve inúmeras possibilidades, pois, quando aplicadas tais atividades no ambiente da BE, a criança desenvolve não apenas o seu cognitivo e conhecimento, mas também a sua forma de ver o mundo, aprendendo a socializar, se colocar no lugar do outro, adquirir conhecimentos relacionados à cultura e o seu meio social, além do meio digital, parte da realidade cotidiana das crianças.

Quanto questão as tecnologias digitais, atualmente existem muitos aplicativos lúdicos projetados especificamente para crianças até 5 anos, que combinam diversão e aprendizado de forma interativa, como Cores e Formas, Ler e Contar, Primeiras palavras do bebê, ABCDino, Papumba, e outros (Jornal Cruzeiro do Sul, 2021). Tais aplicativos são voltados ao aprendizado das crianças, ensinam letras e sons, dispõem de telas para desenhos, jogos de memórias e outros recursos, e são uma opção a ser aplicada no contexto da BE. Destaca-se que cabe ao mediador a responsabilidade de verificar se esses jogos são seguros, educativos e adequados ao desenvolvimento da criança, além de supervisionar o tempo de uso para garantir um equilíbrio saudável entre tecnologia e outras atividades. Desse modo, a ludicidade, seja nas formas analógica ou digital, pode ser trabalhada como um recurso fundamental na promoção dos serviços da BE para a educação infantil.

4 LUDICIDADE NA BE

O jogo como recurso pedagógico, é uma ferramenta estratégica e um meio mais divertido (ou menos formal) para que a criança desenvolva habilidades e construção de conhecimentos. Para tal, torna-se interessante a criação de um espaço propício para realização dessas atividades, e se possível que o aluno participe da criação dos jogos e brincadeiras, como forma de despertar seu interesse e participação no processo.

Esse contato com o concreto poderá ajudá-la a adquirir experiências, visando facilitar a produção do conhecimento. A criança que tem contato com esses recursos se sente estimulada a

fazer novas descobertas, ampliando seus conhecimentos nas disciplinas em que o professor aplica tais métodos, facilitando a construção de conhecimentos mais sólidos. Afinal,

O jogo em seu sentido integral é o mais eficiente meio estimulador das inteligências. O espaço do jogo permite que a criança, e até mesmo o adulto realize tudo quanto deseja. Quando entretido em um jogo, o indivíduo e quem quer ser, ordena o que quer ordenar, decide sem restrições. Graças a ele pode obter a satisfação simbólica do desejo de ser grande, do anseio em ser livre (Antunes, 2007, p. 17).

Portanto, os jogos, quando trabalhados de forma paralela às disciplinas do currículo escolar, dão ênfase ao aperfeiçoamento da criança e sem dúvidas apresentam benefícios extraordinários. Através da mediação da aprendizagem com o uso de jogos, os conteúdos estudados possuem maiores atrativos para as crianças, que terão o ensejo de aprender e se envolver espontaneamente nas aulas, resultando positivamente em seu desempenho escolar.

Nesse cenário, o mediador de tais atividades precisa conhecer o meio social e a realidade em que o aluno vive, para que possa desenvolver métodos que envolvam e incluam todos os alunos de forma igualitária, dando-lhes os recursos cabíveis para uma formação adequada. Diante da realidade apresentada, destaca-se o importante papel da BE, como espaço vital de apoio ao processo educacional.

Segundo Barbalho e Pinto (2020), a BE é um espaço transformador em que o bibliotecário precisa traçar estratégias para motivar os alunos a frequentarem esse espaço. Desse modo, utilizam-se as atividades lúdicas como um recurso pensado para atrair o público, principalmente a educação infantil, para que as crianças tenham o incentivo de utilizar esse ambiente, assim como de participar das atividades promovidas pelo bibliotecário.

Portanto, utilizar o ambiente da BE para desenvolver atividades lúdicas como incentivo ao desenvolvimento da leitura para crianças na educação infantil é uma forma muito criativa para que o bibliotecário possa consolidar o interesse delas por esse espaço, pois elas acabam associando a biblioteca como um lugar incrível e divertido para aprender e socializar.

Dentro da BE é indispensável que o bibliotecário esteja alinhado aos objetivos da escola, juntos com a gestão pedagógica, gestão administrativa e professores, para aprimorar estratégias que otimizem o desenvolvimento da leitura e da aprendizagem das crianças, por meio de ações e atividades no ambiente da biblioteca. Visto que, quando a criança é estimulada a ler, mesmo que palavras simples, ela começa a reconhecer as letras, e aumentar a capacidade de assimilar os sinais gráficos, a criança começa a expandir seu vocabulário, além de ser fundamental no desenvolvimento da imaginação e criatividade.

Ao manusear um livro, a criança é capaz de identificar a existência da grafia e da linguagem ali presente e, a partir deste momento, passa a estabelecer uma relação entre tudo o que ouve e vê com a leitura. A aprendizagem é um processo de assimilação de determinados conhecimentos e modos de ação física e mental, organizados e orientados no processo ensino aprendizagem (Bock, 2008, p. 26).

Por isso é tão importante a leitura antes e durante o processo de desenvolvimento infantil, nessa fase que todos os hábitos estão se formando, e a criança aprende a ver a leitura como um exercício prazeroso, ou até associar a leitura com brincadeiras e atividades de recreação.

O bibliotecário, como mediador do acesso à leitura e informação, pode influenciar no desenvolvimento da linguagem oral e escrita, por este motivo é essencial o contato da criança com os livros e as histórias infantis. Segundo Nunes e Santos (2020), a mediação da leitura é um papel fundamental desenvolvido por esse profissional, visto que, assim como a organização das

informações, a disseminação também é importante. Ferreiro (2008, p. 24) afirma que as crianças são facilmente alfabetizáveis desde que descubram, através de contextos sociais funcionais, que a escrita é um objeto interessante que merece ser conhecido.

Os livros devem ser vistos como brinquedos. Essa é a melhor forma de incentivar o ato de ler para as crianças. O lúdico está diretamente ligado ao desenvolvimento da criança, visto que por meio das brincadeiras e dos jogos é possível promover a formação e desenvolvimento das habilidades: cognitiva, social, motora, comunicação, senso crítico, percepção e a assimilação de conceitos complexos, regras, visuais, entre outras. A ludicidade, na educação infantil, é muito mais do que apenas brincadeiras, é a forma para auxiliar no desenvolvimento pessoal, social e cultural da criança (Freire, 2001).

Entende-se que é importante para a criança associar o seu próprio desenvolvimento e aprendizagem em algo que seja divertido e prazeroso, portanto, a utilização de jogos e brincadeiras para motivar a construção do conhecimento e o desenvolvimento integral da criança pode facilitar o processo de alfabetização e aprendizagem na educação infantil.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa tem um enfoque qualitativo, pois trabalha com a percepção e a atuação dos atores envolvidos na pesquisa, permitindo a compreensão clara da prática do bibliotecário na BE em relação ao uso da ludicidade para incentivar a leitura através de brincadeiras e jogos para crianças da educação infantil.

Para o alcance dos objetivos deste estudo bibliográfico, foram utilizadas as seguintes bases de dados: Repositório Institucional da Universidade Federal do Amazonas (RIU UFAM), Base de Dados em Ciência da Informação (BRAPCI) e *Google Acadêmico*, considerando apenas publicações em língua portuguesa e sem delimitação temporal nos filtros. Por fim, foram selecionados somente os documentos e fontes com aderência ao tema da pesquisa.

Para além da revisão teórica, o estudo inclui a apresentação de casos ilustrativos, para demonstração do uso da ludicidade em práticas de leitura e aprendizagem no contexto das BEs. Destaca-se que tais casos não configuram estudo de campo, porém evidenciam como a ludicidade pode contribuir para o engajamento das crianças e o fortalecimento do papel das BEs como espaços significativos no processo de aprendizagem.

Quanto aos fins, esta é uma pesquisa descritiva e exploratória, pois, após a análise qualitativa, as atividades encontradas nos materiais bibliográficos que se relacionam com a temática estão descritas nessa pesquisa de forma detalhada e objetiva, para que o objetivo seja alcançado. Foi realizada também uma pesquisa exploratória para obter informações sobre o tema a ser abordado e possibilitar a sua delimitação. A seleção desses procedimentos metodológicos visa fornecer uma investigação atualizada e teoricamente embasada sobre o tópico em questão.

6 A BE E O DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES LÚDICAS DE INCENTIVO À LEITURA

Essa seção se destina a apresentar casos que ilustram o potencial da aplicação da ludicidade no desenvolvimento de atividades de aprendizagem e incentivo à leitura no ambiente das BEs, e na prática dos bibliotecários escolares que atuam na educação infantil.

6.1 PROJETO MALETA VIAJANTE

Esse projeto consiste na montagem de uma maleta com diversas literaturas para que um aluno por vez possa realizar a leitura junto com sua família. Existem diversas formas de aplicação do projeto, o bibliotecário pode escolher a metodologia mais adequada para a sua aplicação de acordo com a disponibilidade dos alunos. É um projeto aplicado em diversas instituições de ensino, que

pode fazer um grande sucesso com as crianças, pois pode ser aplicado com crianças que ainda não estão alfabetizadas, além de integrar a família com ações da BE.

O projeto maleta viajante tem características encantadoras que estimulam a criança a participar do projeto e, principalmente, que entenda a importância da sua participação e de seus familiares para a realização da leitura e a socialização daquilo que ela entendeu com seus colegas em sala de aula. É um projeto que envolve a família e a escola. Outro fator importante é a personalização da maleta, de forma que atraia ainda mais a atenção e a curiosidade das crianças, como exemplo da Figura 1:

Figura 1 – Exemplo da maleta viajante



Fonte: Prefeitura Municipal Flora Rica (2023).

A forma com que o bibliotecário organiza a maleta e que disponibiliza a leitura para que as crianças possam compartilhar com a sua família torna ainda mais agradável esse projeto. Segundo a entrevista com a coordenadora de uma escola de educação infantil, disponibilizada no site da Prefeitura Municipal de Flora Rica (2023), o objetivo do projeto é justamente despertar a curiosidade e a criatividade das crianças, expandindo os horizontes para que ela possa desenvolver o gosto pelo ato de ler.

A aplicação dessa atividade também é descrita por Mendes (2021), na qual, em sua versão, o projeto ocorre por meio de sorteio em sala de aula, em um dia da semana escolhido pela professora, para que um aluno leve a maleta para casa com um livro de sua escolha, para ler e depois compartilhar em sala de aula o que aprendeu com leitura da obra (Mendes, 2021).

Quando a criança percebe que a família está participando, ela se sente valorizada, desse modo, ao socializar aquilo que foi discutido no âmbito familiar e o que ela compreendeu da leitura com os seus colegas. Dessa forma, a criança começa a desenvolver a sua autonomia e perder o medo da comunicação em público, aprende a socializar, falar e se expressar.

6.2 CANOA DA LEITURA OU CANOA LITERÁRIA

O projeto é indicado por Cordeiro (2017, p. 39), que explica: “[...] é um momento de leitura interativa onde os livros são colocados em uma canoa e ali os alunos escolhem o que irão ler e essa leitura é compartilhada”. Esse projeto é considerado importante no contexto regional, visto que a canoa é um símbolo cultural da região amazônica. Além de despertar o interesse e identificação

cultural das crianças, estimula a leitura e a socialização, ao fazer com que as crianças compartilhem com seus colegas informações sobre a leitura escolhida.

De acordo com a Secretaria de Estado e Desporto Escolar (SEDUC) do Amazonas (2011), o projeto foi aplicado em uma escola de tempo integral, localizada na zona leste da cidade de Manaus, com a participação de alunos de diversas escolas públicas estaduais da Coordenadoria Distrital 5. Foi realizado por meio de apresentações, dramatizações, musicais e poemas retratando clássicos da literatura brasileira e mundial. Os alunos divulgaram trabalhos de sua autoria, como o poema “Meu amor a Manaus”, que foi escrito por uma estudante (Amazonas, 2011).

É um projeto popular de incentivo à leitura que utiliza a ludicidade como um método para motivar o ato de ler. Cada instituição utiliza a melhor metodologia para aplicação do projeto, de acordo com o contexto regional e a faixa etária do seu público-alvo. Segundo uma reportagem realizada pelo Portal A Crítica (2023), a Academia de Letras de Maués (ALMA) realizou uma versão do projeto, intitulada como: “Um livro na sua viagem”, que consistiu na utilização de uma canoa para organizar os livros para que as crianças pudessem ler. De acordo com a diretora do projeto em uma entrevista publicada pelo portal A crítica (2023):

O objetivo é incentivar a leitura nas comunidades de Maués. As canoas são carregadas de livros. São estantes, uma minibiblioteca com obras literárias brasileira, local e estrangeiras. As canoas são as estratégias e o estruturante do projeto um livro na sua viagem para a realização de ações que incentivem, facilitem acesso a livros e o desenvolvimento intelectual, cultural do nosso povo.

Conforme exposto no ALMA, a idealização de pequenas estantes em forma de canoa carrega o simbolismo da cultura local, como se observa na Figura 2:

Figura 2 – Canoa Literária



Fonte: A crítica (2023).

Diante disso, é possível compreender que o projeto canoa da leitura pode ser aplicado de diversas maneiras na BE, para tal o bibliotecário responsável deve partir do estudo do público-alvo, parte fundamental de qualquer implantação de ações na BE, visando a satisfação do público que se

pretende alcançar. Nesse caso, o uso da ludicidade para desenvolver a leitura ocorre por meio da organização dos livros e disponibilização deles dentro da canoa ou outra opção de suporte adequado, que promova referências a cultural local, com o intuito de despertar à curiosidade e interesse das crianças.

6.3 BIBLIOTECA VIVA

O projeto Biblioteca Viva tem o objetivo de fazer motivar os alunos a participarem dos projetos oferecidos pela biblioteca, contribuindo com materiais para exposição, por exemplo, esculturas, quadros, pinturas, saraus, entre outros materiais que precisam ser elaborados pelos alunos. Guizalberth (1999, p. 34), a biblioteca viva é tem o objetivo de “[...] contextualizar obras regionais e grandes clássicos da literatura, no universo do alunado”.

O projeto faz parte de uma das ações promovidas por uma unidade do Serviço Social do Comércio (SESC) na cidade de Gaspar (Santa Catarina), além de outras unidades em diversos estados brasileiros. No entanto, a aplicação do projeto nesta unidade foi publicada como destaque no site oficial da Prefeitura Municipal de Gaspar (2022) o objetivo do projeto foi promover a cultura no ambiente da biblioteca de forma lúdica, como mostra a Figura 3, durante uma ação do projeto:

Figura 3 – Projeto Biblioteca Viva - Gaspar



Fonte: Prefeitura de Gaspar (2022).

A aplicação deste projeto contou com o conjunto de ações que incluíam contação de histórias, teatro e apresentações musicais, realizadas na Biblioteca Pública Municipal Dom Daniel Hostin. Além de ter atrações como o grupo “[...] amigas da leitura’, espetáculo cirandinha com Nana Toledo e Lucas Toledo, baú de histórias SESC, entre outras atrações que tinha um objetivo de atrair o público-alvo e promover o espaço da biblioteca” (Prefeitura de Gaspar, 2022).

Nessa proposta, para motivar o uso do espaço da BE pelos alunos e demais integrantes da comunidade escolar, o bibliotecário escolar deve apresentar possibilidades e adaptações, para que diversas atividades possam ser incluídas, estimulando assim a participação de todos os públicos e faixas etárias. São exemplos de atividades que podem estar ligadas ao projeto (Quadro 1):

Quadro 1 – Atividades aplicáveis ao Projeto Biblioteca Viva

ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO
Saraus	São eventos musicais ou literários que aconteciam em casas particulares de pessoas que se reuniam com o intuito de promover a integração social e cultural de um determinado grupo.
Exposições	exposição de materiais produzidos pelos próprios alunos, como: quadros, pinturas, varal de poesias etc.
Troca de Livros	A troca de livros no ambiente da BE pode contribuir para que os alunos possam interagir uns com os outros, trocando leituras de acordo com seus interesses. Pode ser realizada por meio de feira ou permutas.
Cinebiblio (exibição de filmes)	No modo mais simples, é a realização de uma seção de cinema realizado dentro da biblioteca.
Feira Literária	A exposição de contos, obras ou textos produzidos pelos próprios alunos com base na leitura de uma obra literária já existente.

Fonte: Adaptado de Trindade (2019) e Nunes e Santos (2020).

Tais experiências elencadas demonstram algumas das várias possibilidades de inserção da ludicidade na atuação do bibliotecário como mediador no ambiente da BE. É válido reforçar que para o sucesso dessas e outras ações no contexto escolar, a BE deve ser incluída como parte do planejamento pedagógico institucional, uma importante ferramenta de apoio ao desenvolvimento de habilidades e competências das crianças no ambiente escolar.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos e as brincadeiras são uma forma de conduzir a criança para a construção do conhecimento, visto que, por meio da ludicidade, a criança consegue desenvolver habilidades cognitivas, motoras e sociais. Nesse cenário, o espaço da BE precisa ser utilizado de forma estratégica para estimular o desenvolvimento da aprendizagem. Entende-se que o bibliotecário precisa atuar como mediador dessas atividades no ambiente da biblioteca, cabe a ele, portanto, elaborar, em parceria com o corpo pedagógico, atividades que possam motivar nos alunos ao desenvolvimento da leitura.

O estudo destaca a ideia da BE como um ambiente vivo, prazeroso e que promova atividades estimulantes para o desenvolvimento da leitura. Nesse contexto, o bibliotecário precisa alinhar um plano de ação da BE aos objetivos da escola, de forma colaborativa e participativa junto a gestão pedagógica, a administrativa e os professores, buscando assim estratégias de otimização no desenvolvimento da leitura e da aprendizagem.

Nesse sentido, o estudo em tela evidência a importância dessa união para incentivar a prática da leitura no ambiente da BE e a necessidade de realizar atividades lúdicas para despertar o interesse dos alunos na educação infantil.

Por fim, esta pesquisa aponta sugestões para estudos futuros, tais como estudos de caso com instituições que atuem na perspectiva em tela; estudos de perfil e competências do bibliotecário no desenvolvimento de atividades lúdicas; estudos de usuários relacionados as práticas lúdicas no ambiente da BE; bem como estudos de perfil informacional das crianças até 5 anos que frequentam BEs.

Em suma, destaca-se a importância da BE como ferramenta de incentivo e desenvolvimento da leitura desde a primeira infância, de forma que as BEs possam ser vistas como um espaço fundamental e estratégico para o apoio ao desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil.

REFERÊNCIAS

A CRÍTICA. **Canoa com livros serão transportadas para comunidades durante programação da FLIC MAUÉS**. 2023. Disponível em: <https://www.acritica.com/entretenimento/canoa-com-livros-ser-o-transportadas-para-comunidades-durante-programac-o-da-flic-maues-1.312198>. Acesso: 12 fev. 2024.

AMAZONAS. SEDUC. **Escolas estaduais da zona leste de Manaus promovem a mostra 'Canoa Literária'**. 2011. Disponível em: <http://www.seduc.am.gov.br/escolas-estaduais-da-zona-leste-de-manaus-promovem-a-mostra-canoa-literaria/>. Acesso: 9 fev. 2024.

ANTUNES, C. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 14. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

BARBALHO, C. R. S.; PINTO, J. S. Ambiente da Biblioteca Escolar: agregando valor à prestação do serviço de informação. **Revista Bibliomar**, v. 19, ano 10 p. 10–26, 2020. Disponível em: <https://cajapio.ufma.br/index.php/bibliomar/article/view/14274>. Acesso: 11 jan. 2024.

BARBOSA, J. J. **Alfabetização e leitura**. São Paulo: Cortez, 1994.

BOCK, A. M. B. **Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia**. 14. ed. São Paulo: Saraiva, 2008.

CAMPOS, D. M. S. **Psicologia da aprendizagem**. 34. ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

CARVALHO, D. M.; ARAÚJO, S. C. F.; PINHEIRO, F. V. R.; DIAS, L. S. Educação Infantil: desafios e perspectivas. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 12., 2015, Curitiba. **Anais [...]**. Curitiba, PR: Pontifícia Universidade Católica do Paraná, 2015. p. 14255-14269.

CORDEIRO, S. C. L. **Projeto de incentivo à leitura: uma necessidade na Biblioteca Escolar**, 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) – Universidade Federal do Pará, Belém, 2017.

FERREIRO, E. **Com todas as letras**. São Paulo: Cortez, 2008.

FREIRE, P. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. 42. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

FÉLIX, A. F.; DUARTE, A. B. S. A biblioteca escolar como espaço diferenciado: a perspectiva da cultura escolar. **Biblioteca Escolar em Revista**, São Paulo, v. 3, n. 2, p. 1-14, 2015. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/berev/article/view/106607>. Acesso em: 3 nov. 2024.

GALLAHUE, D. L.; OZMUN, J. C. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. São Paulo: Phorte Editora, 2001.

JORNAL CRUZEIRO DO SUL. **Educação: confira aplicativos que ajudam na alfabetização das crianças**. 10 set. 2021. Disponível em: <https://www.jornalcruzeiro.com.br/especial/educa-mais->

brasil/2021/09/679270-educacao-confira-aplicativos-que-ajudam-na-alfabetizacao-das-criancas.html. Acesso em: 13 set. 2025.

LERNER, D. **Ler e escrever na escola**: o real, o possível e o necessário. Porto Alegre: Artmed, 2002.

LIBÂNEO, J. C. **Os métodos de ensino**. São Paulo: Cortez, 1994.

LOPES, V. P.; MAIA, J. A.; SILVA, R. G.; SEABRA, A.; MORAIS, F. P. Estudo do nível de desenvolvimento da coordenação motora da população escolar (6 a 10 anos de idade) da Região Autónoma dos Açores. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**, v. 3, n. 1, p.47-60, 2003. Disponível em: https://rpcd.fade.up.pt/_arquivo/artigos_soltos/vol.3_nr.1/1.5.investigacao.pdf. Acesso: 27 maio 2024.

MARINHO, H. R. B.; MATOS JÚNIOR, M. A.; SALLES FILHO, N. A.; FINCK, S. C. M. **Pedagogia do movimento**: universo lúdico e psicomotricidade. 2. ed. Curitiba: IBPEX, 2007.

MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através dos jogos**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MENDES, L. M. T. L. A biblioteca escolar e o bibliotecário: muito mais que livros, instrumentos de desenvolvimento intelectual e humano. In: TRINDADE, T. L.; SIQUEIRA, T. G. S. **Por que precisamos de bibliotecários?** Manaus: Editora da Universidade Federal do Amazonas, 2021.

NUNES, M. S. C.; SANTOS, F. O. Mediação da leitura na biblioteca escolar: práticas e fazeres na formação de leitores. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 25, n. 2, p. 3–28, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/jj/pci/a/d8qjjXtVvK3FzRTXJfRg7Pd/#ModalHowcite>. Acesso: 31 maio 2025.

OLIVEIRA, G. C. **Psicomotricidade**: educação e reeducação num enfoque psicopedagógico. 13. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

ORTIZ, J. P. Aproximação teórica à realidade do jogo. In: MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005. p. 9-28.

PREFEITURA DE GASPAS. **Gaspar terá 'Biblioteca Viva'**. 2024. Disponível em: <https://www.gaspar.sc.gov.br/gaspar-tera-biblioteca-viva/>. Acesso: 27 fev. 2025.

PREFEITURA MUNICIPAL FLORA RICA. **Projeto Maleta Viajante incentiva a leitura das crianças da Escola Infantil**. 2023. Disponível em: <https://www.florarica.sp.gov.br/public/index.php/noticia/1125/projeto-maleta-viajante-incentiva-a-leitura-das-criancas-da-escola-infantil/>. Acesso: 16 fev. 2025.

SAVIEIRO, N. R. P. O uso das cantigas de roda, como ferramenta para o ensino e aprendizagem na educação infantil. **Revista Acadêmica Online**, São Paulo, p. 1 – 23, 2017. Disponível em: [https://revista-academica-online.webnode.com/_files/200000350-065ff075b5/artigo%20de%20musica%20-2018%20revisado1105%20\(2\).pdf](https://revista-academica-online.webnode.com/_files/200000350-065ff075b5/artigo%20de%20musica%20-2018%20revisado1105%20(2).pdf). Acesso: 16 fev. 2025.

SCHERER, S. A. **O lúdico e o desenvolvimento:** a importância do brinquedo e da brincadeira segundo a teoria vigotskiana. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2013.

TAVARES, N. C. **Desenvolvendo a leitura e a escrita através do lúdico com alunos do Ensino Fundamental.** 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Faculdade Salesiana Dom Bosco, Manaus, 2010.

TRINDADE, T. L. **A Biblioteca Escolar como agente transformador da sociedade:** uma perspectiva ecossistêmica. 2019. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Faculdade de Informação e Comunicação, Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2019. Disponível em: <https://tede.ufam.edu.br/handle/tede/7619>. Acesso em: 13 nov. 2023.

WINIEWISK, I. A. P.; POLAK, I. Biblioteca: Contribuições para a formação do leitor. *In*: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 9., 2009, Curitiba. **Anais [...]**. Curitiba, PR: Pontifícia Universidade Católica do Paraná, 2009. p. 1-13.