

LUDICIDADE NA SALA DE LEITURA COMO FORMA DE INCLUSÃO PARA AS CRIANÇAS DA CASA VHIDA EM MANAUS/AM

Katia Viana Cavalcante

Felipe Vlaxio Lopes

Mayara Mota Tashiro

Universidade Federal do Amazonas (UFAM)
Brasil

RESUMO

A ludicidade é uma das formas mais naturais de inclusão para crianças nos mais diversos campos sociais. Em virtude disso, professores e alunos da Universidade Federal do Amazonas construíram um projeto que visava ao incentivo do uso da sala de leitura da Casa VHIDA por parte dos pacientes que a frequentam. Para tanto, integrou-se o projeto a um dos programas de extensão da universidade, a fim de que se pudesse fazer mediação entre a construção de experiência dos discentes do curso de Biblioteconomia e oferecer subsídios para a ludicidade na sala de leitura da Casa VHIDA. Os trabalhos mostraram níveis positivos de receptividade, tanto dos pacientes quanto dos pais, voluntários e comunitários. Dentre as atividades lúdicas realizadas, destacam-se a hora do conto, dramatização e confecção de origamis. No interior da iniciativa, buscou-se não apenas proporcionar lazer aos pacientes da associação, mas, outrossim, interligar os trabalhos com enfoques educacionais de acordo com as definições de cada atividade.

Palavras-Chave: Ludicidade; Sala de Leitura; Inclusão; Casa VHIDA.

LUDICITY IN THE READING ROOM AS A FORM OF INCLUSION FOR THE CHILDREN OF THE VHIDA HOUSE IN MANAUS/AM

ABSTRACT

Ludic activities are one of the most natural forms of inclusion for children in the various social fields. For that matter, professors and students from the Federal University of Amazonas built a project aiming to incentive the use of VHIDA House's reading room for the patients who frequent it. For doing so, we integrated the project to one of the extension programs in the university, in order to create a mediation between the constructions of experiences for the Librarianship students and to offer subsidies to the ludic activities in VHIDA House's reading room. The works showed positive levels of receptivity, as much for the patients as for the parents, volunteers and local communarians. Between the ludic activities executed, the main were tale-telling time, drama acting and origami confection. Into the initiative, we sought not only promote leisure to the association's patients, but also interconnect the works to educational focuses according to the definitions of each activity.

Keywords: Ludic Activities; Reading Room; Inclusion; VHIDA House.

1 INTRODUÇÃO

A vivência e atuação dos pesquisadores em projetos desenvolvidos pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM) mostrou nos últimos anos que existe algo nos projetos de ludicidade nas bibliotecas que cria fortes vínculos com os comunitários, devido à dedicação de atuação de forma sistemática, possibilitando identificações de ações que contribuam com o desenvolvimento das comunidades. Após o desenvolvimento de ações de voluntariado na sala de leitura da Associação de Apoio à Criança com HIV (Casa VHIDA), percebeu-se a necessidade de desenvolver outras atividades com os pacientes que frequentam a sala de leitura, na busca de despertar o interesse dos mesmos em continuar a frequentar e a utilizar os serviços ofertados.

A partir da exposição da experiência desenvolvida em outras bibliotecas, os autores foram instigados a trabalhar a ludicidade no ambiente da Casa VHIDA, de modo a contribuir com o público que frequenta o espaço. Apresentando a sala de

leitura, que não está apenas disposta para auxiliar nos trabalhos escolares, mas, também, a colaborar, dentro de sua capacidade, à satisfação de seu paciente-usuário no que diz respeito à educação, cultura e lazer.

Sob o auxílio do corpo de funcionários e voluntários da associação, as crianças participam frequentemente de atividades que visam ao caráter sociocultural, como forma de possibilitar às mesmas um entretenimento combinado ao aprendizado. Com efeito, o uso da sala de leitura se encaixa nos padrões requeridos para tais ações, e, portanto, seu espaço foi utilizado como ferramenta essencial para o incentivo à leitura e promoção da ludicidade.

Em sendo assim, o presente artigo trata das experiências obtidas no Programa Institucional de Extensão (PIBEX), desenvolvido na Casa VHIDA, durante seis meses entre os Anos de 2014 e 2015. O projeto foi vinculado ao Departamento de Arquivologia e Biblioteconomia (DAB) da UFAM, e executado por discentes do curso de Biblioteconomia como forma de integrar a participação de alunos de vários períodos letivos.

O projeto baseou-se em cunho educacional, a fim de propor uma interdisciplinaridade entre as atividades da biblioteca e as ações pedagógicas da associação. A proposta buscou desenvolver diretrizes educacionais para colaborar à formação e ao fomento do hábito pela leitura dos envolvidos, bem como da promoção da ludicidade por meio das afinidades da Biblioteconomia com outras áreas do conhecimento.

Dentre os principais objetivos, destaca-se o desenvolvimento de atividades ludo-pedagógicas que contribuíssem para a construção do hábito da leitura e despertassem o interesse nos serviços oferecidos pela sala de leitura. Para tanto, o esforço culminou em: orientação dos discentes quanto à importância do uso da ludicidade em espaços educacionais; realização de atividades lúdicas com os alunos dentro da sala de leitura, com o intuito de mostrar o espaço como um lugar de conhecimento e diversão; e treinamento dos voluntários da associação para darem continuidade às atividades desenvolvidas após o fim do projeto.

A proposta esteve diretamente ligada ao campo da Biblioteconomia,

posto que se embasou nas funções da área, e buscou desenvolver atividades ludo-pedagógicas em detrimento das possibilidades de união à Pedagogia. Pretende-se com este relato de experiência, de modo amplo, estruturar e desenvolver o imaginário cognitivo para aplicação e participação em outras atividades educacionais futuras na construção de uma sociedade mais justa, crítica e leitora.

2 PENSANDO A LUDICIDADE NA BIBLIOTECA

As atividades lúdicas propiciam aos participantes a capacidade de aprender de forma divertida e descontraída. Ações como hora do conto para gostar de ler, dramatização para falar em público, origamis para entender matemática e geometria, e brincadeiras que possibilitam aprendizados e despertam o interesse pelo ato de ler ou querer descobrir novas informações.

De acordo com Bittencourt e Artis ([s.d.], p.6) é evidente "[...] a necessidade de desenvolver jogos com propósitos educativos de forma que atraia os jovens, desenvolva habilidades de forma explícita e não seja uma forma alienante de ensinar".

Em outras palavras, é necessário que o ato de aprender não venha a ser ‘camuflado’, mas pelo menos perca sua característica de entediante e obrigatório. Nesse cenário, a sala de leitura é uma das ferramentas que mais pode colaborar para que essa intenção se torne uma realidade.

As atividades lúdicas na sala de leitura da associação, além de proporcionar o prazeroso contato com o mundo da leitura e o apoio à educação dos estudantes, proporcionaram aflorar o interesse em frequentar e utilizar os serviços oferecidos pela sala de leitura na busca de maiores conhecimentos, fossem eles escolares ou de lazer. Em virtude disso, Hillesheim e Fachin (2003/2004) sugerem que espaços de leitura devem desempenhar um papel importante no processo de aprendizagem, mas não podem ser tão rígidos quanto à austeridade do formato de ensino em sala de aula. Ao invés disso, é preferível que o bibliotecário ou responsável pelo espaço se muna de um arsenal de competências a fim de estar preparado para trabalhar de maneira interdisciplinar com os usuários – ou, neste caso –, pacientes, e atender as

demandas da comunidade de um grupo social que de fato usa a sala de leitura.

Machado (2012, p.5) cunha o termo ‘ludobiblioteca’ para caracterizar o espaço educacional que junta, de uma só vez, as atividades de leitura, de jogos, e de vazão ao imaginário dos alunos que o frequentam. A convergência de saberes possibilitada pela influência das salas de leitura proporciona a integralidade da escola, e impele para o funcionamento da máquina da educação. Diante disso, coopera, também, para a reformulação de um pensamento social de senso comum que subestima o potencial educador das salas de leitura e as utilizam levianamente para fins de punição e/ou obrigatoriedade de participação.

Na atual sociedade, brincar assumiu características próprias, pois seu papel dentro do campo da educação cresceu e hoje esta oportunidade envolve as bibliotecas e salas de leitura. Corrobora-se com a assertiva de que brincar é um agente de mudança do ponto de vista educacional. Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com

seus desejos e interesses. Quanto a isso, Kishimoto (2010) argumenta que, enquanto brinca, o ser humano vai garantindo a integração social, além de exercitar seu equilíbrio emocional e atividade intelectual.

Ao falar de ludicidade, o que imediatamente vem à mente são brinquedos e brincadeiras para crianças, isto porque, em sua maioria, as atividades lúdicas são vistas apenas como diversão. Ora, o lúdico é iminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação. Realizar atividades lúdicas, então, é ter como primeiro objetivo educar ou despertar essa curiosidade a respeito do mundo e da vida, levando o indivíduo a procurar o aprendizado.

Tratar do aspecto lúdico, dentro de um contexto da Biblioteconomia, não é tão fácil, afinal são atividades em sua grande maioria desenvolvidas por pedagogos e educadores. Contudo, pode-se dizer que o profissional da informação que atue em uma biblioteca ou sala de leitura, principalmente infantil ou comunitária, tem a obrigação de desenvolver essas

atividades, uma vez que também é responsável pela formação do cidadão, seja no apoio das atividades escolares ou na formação sociocultural.

Desta feita, o bibliotecário busca a participação da sala de leitura enquanto instituição estimuladora do processo lúdico por meio dos livros, de brinquedos, de jogos de memorização, da dramatização ou quaisquer outras atividades que levem o indivíduo a obter informação e conseqüentemente transformá-la ou não em conhecimento. Leia-se, porém, que o conhecimento nesse caso não se resume à limitação do empírico, do científico e do filosófico, mas, outrossim, pode ser percebido na forma de compreensão de mundo, representações semiótico-visuais, empatia civil, dentre outras silhuetas intelectivas.

Para Bueno e Steindel (2006), as atividades lúdico-criativas atraem a atenção de crianças e podem até constituir-se como um mecanismo que potencializa o aprendizado. O lúdico, em essência, não precisa estar diretamente vinculado ao ato de brincar, isto é, pode ser associado ao ato de ler ou ouvir estórias, ao ato de

apropriar-se do que está disponível na literatura para que haja uma compreensão melhor do que se quer ensinar. Podem e são consideradas atividades lúdicas aquelas que propiciem a vivência plena do aqui/agora, integrando a ação, o pensamento e o sentimento.

As atividades ludo-psicomotoras, como a hora do conto, dramatizações, dentre outras, têm, obrigatoriamente, de apresentar objetivos bem definidos e funcionais, ou seja, trabalhar para obter os resultados esperados. Ainda de acordo com os autores, as atividades lúdicas que a leitura pode oferecer estão acopladas a inúmeros fatores, dos quais se podem citar a postura do professor diante da literatura, a participação ativa do profissional bibliotecário na seleção dos livros para socialização da leitura, o interesse do próprio leitor na busca por novos conhecimentos e a consciência do direito de ler e não do dever de ler.

A brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de

desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz. (ZACHARIAS, 2008, p.2).

Essa linha de raciocínio impele para observar e referendar que, quanto maior o número de atividades lúdicas que a biblioteca possa desenvolver com seus usuários, maior será a participação dos mesmos com os serviços oferecidos pela biblioteca. Tais resultados ocorrem devido à conexão criada pelas crianças entre a diversão e a busca por conhecimento, fazendo com que os benefícios desse matrimônio possam ser constatados a longo prazo, por intermédios de avaliações pedagógicas e até mesmo domésticas.

3 RESULTADOS E EXPERIÊNCIAS

As atividades propostas no projeto trabalhadas mediante oficinas ministradas aos sábados e, complementarmente, em algumas quartas-feiras. Sendo que, ao longo de seis meses de execução, foram duas (02) oficinas por mês. Previamente, abordou-se com os discentes a questão das ludicidades mediante palestra e discussão de textos, de

forma que houvesse uma apreensão do tema e das ações que seriam desenvolvidas subsequentemente.

Tendo como escopo atingir o objetivo de proporcionar o desenvolvimento motor e intelectual, o programa realizou oficinas de jogos – tendo como premissa a sociabilização dos alunos. O tempo de realização das atividades lúdicas foi de 30 minutos a 2 horas, no qual se empregaram técnicas de grupo utilizando material didático adequado à execução das respectivas oficinas, que envolvem:

3.1 Hora do Conto

O monitor ou voluntário contava uma estória da literatura regional, nacional ou internacional, com o livro na mão ou, ainda, utilizando-se de dispositivos eletrônicos, como *tablets*, procurando demonstrar que novas tecnologias também podem estimular o hábito de leitura. Para contar a estória, o contador mantinha em mãos alguns objetos que facilitassem a memorização dos enredos.

Outra etapa deste exercício era a confecção de livros infantis, na qual os monitores disponibilizavam aos pacientes ‘livros’ confeccionados com

papel ofício, para que criassem uma obra própria com estórias ou ilustrações. Para estimular esta confecção, foram realizadas, anteriormente, algumas atividades como troca de experiências entre os participantes, ‘contação’ de estórias ou dinâmicas.

Para esta atividade em específico, optou-se pela utilização de cinco livros, que serão discriminados abaixo. A escolha dos livros foi feita a partir de uma pesquisa sobre livros que melhor se adequariam às atividades a serem realizadas na biblioteca, e servissem, primordialmente, para uma ‘hora do conto’. Ou seja, todos os títulos escolhidos eram de contos ou estão inteiramente ligados à ludicidade da leitura interpretativa. Adicionalmente, decidiu-se por abranger livros de variados gêneros, tais como a fantasia, o suspense, e o folclore amazonense.

Os livros foram:

- O Livro Sem Figuras, de B. J. Novak;
- João & Maria, de Neil Gaiman, com ilustrações de Lorenzo Mattotti;

- Os Fantásticos Livros Voadores de Modesto Máximo, de William Joyce;
- Os Contos de Beedle, o Bardo, de J. K. Rowling;
- Meu Amigo Livro, de Mário Adolfo.

3.2 Dramatização

A oficina de dramatização teve o objetivo de impulsionar a habilidade da oratória nos pacientes da associação. Intrinsecamente ligada à oficina da Hora do Conto, a Dramatização utilizou os livros de contos, previamente conhecidos pelos estudantes, para a prática da interpretação.

A atividade compreendeu a divisão dos alunos em pequenos grupos. Conseqüentemente, cada grupo recebeu um dos livros e pôde escolher um dos contos de preferência da maioria. Adicionalmente, os estudantes tiveram um prazo de 30 minutos para repartir os papéis, ensaiar suas falas, adequar objetos encontrados na sala de leitura para a atuação, e adaptar o conto de acordo com sua compreensão.

Após os 30 minutos concedidos para ensaio, os grupos revezaram entre as apresentações – um grupo de cada vez –, enquanto os demais assistiam. Doravante, cada grupo começou a dramatização do conto escolhido, e recebeu um tempo estipulado em no máximo 15 minutos. No final das apresentações, os avaliadores do corpo de jurados, composto por funcionários da associação, atribuíram uma nota para cada apresentação, e a dramatização que obteve maior nota foi considerada a vencedora.

3.3 Confeção de Fantoches com Sucata

Esta atividade teve como papel mais importante despertar o lado criativo de cada indivíduo, além de conscientizá-los para a questão do meio ambiente. A tarefa possuiu uma segunda etapa na qual os monitores e voluntários realizaram uma dramatização com os fantoches confeccionados a partir dos trabalhos dos alunos nesta atividade.

A finalidade era disseminar obras literárias, o que podia acontecer por meio de uma dramatização integral da obra ou de uma dramatização que

conscientizasse os ouvintes a lerem tais obras. Este exercício motivou os pacientes a realizarem atividades criativas como um todo, já que eles puderam ver seus fantoches sendo utilizados por outras pessoas.

3.4 Jogos

Os jogos foram executados mediante categorias, que, portanto, dividiam-se em jogos educativos, jogos de estratégia, jogos de dedução e jogos de dança. Assim sendo, seguiu-se o seguinte panorama:

- Para o jogo educativo utilizou-se o Soletrando, com o qual os jogadores puderam estar em contato direto com a língua portuguesa para acertar as palavras selecionadas;
- Para o jogo de dedução foi usado o jogo de tabuleiro Detetive, que exigia dos alunos raciocínio lógico e antecipação do futuro, a fim de descobrir o mistério de cada rodada;
- Para o jogo de estratégia foram ensinadas aos alunos as regras do Xadrez, que é

comprovadamente uma das atividades que mais estimula o intelecto das crianças, pois requer formulação de estratégias e planejamento para vencer a partida;

- O jogo de dança, com a utilização de um videogame XBOX 360 com KINECT e o disco do *Dance Central*, priorizou a prática motora das crianças, e se fez bastante relevante aos portadores de necessidades especiais envolvidos na atividade.

3.5 Origamis

Os origamis (dobraduras de papel) exigem concentração estimulada com o desenvolvimento de uma atividade motora pré coordenada. Tal atividade contribuiu para a fertilização da imaginação das crianças, sua destreza manual e o intelecto, bem como possibilitou uma interação com os conceitos matemáticos de geometria e as formas das coisas. Adicionalmente, ao decorrer da prática, explicou-se a importância dos conceitos geométricos no cotidiano das crianças.

Esta atividade foi realizada com os pacientes em momentos diferentes, pois se buscou respeitar o nível de complexidade das dobraduras em relação à facilidade dos alunos de aprenderem a atividade. Seguindo-se essa linha de pensamento, os origamis foram ensinados na seguinte ordem de dificuldade: Barco; Bico de pato; Ave; Sapo; Beija-flor; Coração; Shuriken (artefato usado por ninjas); e Tsuru (ou grou, que se assemelha a uma cegonha).

3.6 Capacitação de Voluntários

Realizaram-se, ao término da vigência do projeto, oficinas de capacitação de voluntários. Essas oficinas prepararam os voluntários da associação – e também professores e funcionários – para darem continuidade às atividades que foram desenvolvidas pelos monitores, além de conscientizá-los da manutenção e conservação do acervo da sala de leitura.

Em conjunto com os discentes e os voluntários, houve uma avaliação dos resultados do projeto. A avaliação das atividades e oficinas desenvolvidas durante a vigência da

execução auxiliou os monitores a observar os pontos fortes e fracos do projeto, bem como verificar se todos os objetivos do mesmo foram alcançados.

4 RECURSOS

Os recursos utilizados na execução do projeto dividiram-se em humanos e materiais, como segue:

4.1 Recursos Humanos

Inicialmente, a cada integrante do projeto foi incumbida a responsabilidade por liderar uma das oficinas. No entanto, houve, ainda, a participação de funcionários e voluntários da própria associação, bem como a presença de pais e comunitários que se dispuserem a colaborar com a iniciativa. A repartição das atividades levou em consideração as afinidades de cada integrante do grupo com as oficinas desenvolvidas.

4.2 Recursos Materiais

Tal como os recursos humanos, os recursos materiais também se ramificaram de acordo com cada

oficina, respeitando as especificidades e necessidades de cada uma. A saber:

- Hora do conto: 5 livros (descritos no item 4.1 deste projeto), sendo que a aquisição dos mesmos constava no orçamento aprovado pelo PIBEX, e uma resma de papel para confecção dos livretos dos alunos;
- Dramatização: os recursos para esta atividade foram os objetos encontrados na biblioteca, e outros itens fomentados pelos alunos, tais como roupas, brinquedos, maquiagem, etc.;
- Confecção de fantoches com sucata: os principais materiais para a realização desta oficina configuraram-se em tudo aquilo que pudesse ser reciclado, desde garrafas PET e tampinhas de refrigerantes, até peças de roupa e brinquedos sem mais serventia. A lista de itens foi expandida de acordo com a disponibilidade dos materiais, priorizando a segurança dos alunos para evitar acidentes com utensílios perigosos, como alumínio, vidro e objetos perfurocortantes.
- Jogos: o único material comprado para esta oficina foi o jogo *Soletrando*, posto que os monitores contribuíram com o empréstimo dos jogos *Detetive*, tabuleiro e peças de xadrez, o disco *Dance Central* e o console de videogame XBOX 360 com KINECT.
- Origami: os papéis necessários para a confecção das dobraduras foram pacotes de Papel Sulfite Chamequinho A4, dada à sua melhor maleabilidade em relação à resma (que possui gramatura mais espessa), com quantidade de 100 folhas, nas cores azul, amarela, rosa e verde.
- Capacitação de voluntários: para esta oficina, foram utilizados todos os materiais descritos nas atividades anteriores.

5 AVALIAÇÃO

O processo de avaliação pretendeu averiguar se o projeto foi executado conforme programado e se os objetivos foram alcançados. Foi, também, uma forma de controle, posto que se o foco do projeto estivesse sendo desviado, poderiam ser tomadas medidas para ajustar as atividades aos objetivos, ou, ainda, alterá-las para se adequarem à proposta de execução.

Visava, também, avaliar a equipe envolvida na realização das atividades, assim como coletar dados para medir os efeitos positivos e negativos que o projeto exerceu no cotidiano dos pacientes. Antes do início do projeto foram levantados dados estatísticos quanto ao uso da sala de leitura para posterior comparação com os mesmos dados coletados ao encerramento das atividades.

Dessa forma, a avaliação foi realizada antes, durante e depois da execução do projeto. Foram coletadas informações por meio de conversa informal com os pacientes envolvidos nas atividades, e o parecer foi

documentado em relatório entregue à coordenação do PIBEX. As indagações aos alunos tiveram teor meramente opinativo, e trataram acerca da receptividade do projeto pelos mesmos.

Foram realizadas reuniões técnicas, uma vez ao mês, com a equipe geral, envolvendo os monitores, voluntários, direção da associação, pais dos pacientes e comunitários envolvidos. As reuniões também serviram para levantar informações e opiniões pertinentes quanto aos efeitos positivos e negativos do projeto para com os pacientes e a comunidade. Tudo que foi considerado pertinente pelos monitores teve descrição nos relatórios técnicos.

A avaliação da equipe envolvida foi realizada por meio de questionário, com perguntas fechadas e abertas, respondidas pelos funcionários, pela equipe de voluntários, pais/responsáveis/guardiões, e por dez pacientes envolvidos nas atividades, escolhidos aleatoriamente.

Ao final do projeto, agendou-se ainda uma reunião com a equipe, voluntários, funcionários e pais de pacientes, na qual se apresentou o

conjunto de dados quanto à porcentagem de uso da sala de leitura antes, durante e após o projeto. A partir dos relatórios da avaliação realizada durante a execução das atividades, foram produzidos gráficos sobre o alcance dos objetivos das ações.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto forneceu meios de troca de experiências que puderam enriquecer tanto a bagagem social e cidadã dos alunos da UFAM, quanto alunos, funcionários e voluntários da Casa VHIDA, no que concerne ao crescimento pessoal, intelectual e profissional de cada indivíduo. Observou-se que, quando os pacientes participavam de atividades lúdicas, sentiam-se mais confortáveis em utilizar outros serviços, como o empréstimo domiciliar de livros. Logo foi possível detectar um aumento considerável de 50% no número e no fluxo de pacientes-usuários que passaram a utilizar os serviços da sala de leitura após as atividades desenvolvidas no projeto.

Os pacientes da Casa VHIDA possuem um histórico de vivências

excludentes, fruto de uma incompreensão de determinada parte da sociedade quanto à condição dos mesmos. Todavia, a proposta da Casa VHIDA solidifica-se em integrar seus pacientes às atividades cotidianas sem qualquer perda sociocultural e cognitiva. Destarte, a ludicidade, neste caso, trabalha também na consolidação inclusiva das crianças da associação no convívio social, respeitando o direito à educação e ao lazer de modo transversal.

Uma das observações mais marcantes durante a execução do projeto foi a receptividade dos pacientes da associação. Como exemplo, pode-se citar a atividade da hora do conto, em especial no uso do material O Livro Sem Figuras. Nesses momentos, os pacientes abraçaram a narração da história, incorporaram personagens, adequaram a impostação vocal e articularam oratória no sentido de dar vida ao que o livro trazia como proposta.

Grande parte desse mérito se deve ao fornecimento de materiais lúdicos com os quais os pacientes podiam lidar, aplicando-os às suas respectivas interpretações. Tratava-se da Caixa Lúdica, isto é, uma caixa de

papelão dentro da qual havia um número de brinquedos e objetos cedidos por funcionários e monitores, e que serviram de acessórios de palco para os pacientes responsáveis pela hora do conto.

Em virtude da preservação de imagem dos pacientes da associação, nenhum material audiovisual pode ser publicado, salvo em casos de permissão prévia e para fins de trabalhos da própria associação com a comunidade. Por este motivo, as experiências descritas neste relato fazem parte estritamente das atividades desenvolvidas pelo PIBEX aprovado pela UFAM.

Vale pontuar que, mesmo após o término da vigência do projeto, alguns dos discentes do curso de Biblioteconomia, que atuaram como monitores, continuaram a participar dos trabalhos da associação voluntariamente. Tal fato compete para a assertiva de que os benefícios se estenderam para além daqueles recebidos pelos pacientes envolvidos, e também contribuíram para amadurecer o senso de civilidade dos discentes da UFAM.

REFERÊNCIAS

BITTENCOURT, João Ricardo; ARTIS, Ludens. Promovendo a ludicidade através de jogos livres. [S.l.]: UNIFRA, [s.d]. Disponível em: <<http://www.unifra.br/professores/13709/Promovendo%20a%20Ludicidade%20Atrav%C3%A9s%20de%20Jogos%20Livres.pdf>>. Acesso em 29 jun. 2017.

BUENO, Silvana Beatriz; STEINDEL, Gisela Eggert. A biblioteca e a brinquedoteca: mediadores do livro, objeto prazeroso de saber e lazer no ambiente escolar. **Ciências & Cognição**, v.8, ago. 2006. Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/575>>. Acesso em: 29 jun. 2017.

HILLESHEIM, Araci Isaltina de Andrade; FACHIN, Gleisy Regina Bories. Biblioteca escolar e leitura. **Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina**, v.8/9, n.1, p.1-11, 2003/2004. Disponível em: <<https://revista.acbsc.org.br/racb/article/view/404/508>>. Acesso em: 29 maio 2017.

KISHIMOTO, M. T. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2010.

MACHADO, Ana Rocha Serra Silveira. Ludobiblioteca escolar e comunitária EB1 J1 Areia Guincho: um espaço de leitura, de lazer e de ludicidade. **ACTAS**, n.11, Lisboa, 2012.

ZACHARIAS, Vera Lúcia Câmara F. O lúdico na educação infantil. **Centro de Referência Educacional**, 2008. Disponível em: <<http://www.centrorefeducacional.com.br/ludicoeinf.htm>>. Acesso em: 29 abr. 2017.

Katia Viana Cavalcante

Universidade Federal do Amazonas (UFAM)

E-mail: kcavalcante@ufam.edu.br

Brasil

Felipe Vlaxio Lopes

Universidade Federal do Amazonas (UFAM)

E-mail: felipevlaxio@gmail.com

Brasil

Mayara Mota Tashiro

Universidade Federal do Amazonas (UFAM)

E-mail: tashiro.mayara@gmail.com

Brasil