



Universidade Federal do Amazonas  
Pró-Reitoria de Extensão e Interiorização  
Programa Atividade Curricular de Extensão – PACE



1º SEMESTRE DE 2008

**1. DADOS SOBRE A ATIVIDADE** (Dada a natureza do PACE, não cabe ações pontuais, tais como: seminários, cursos, treinamentos, palestras, simpósios, etc.; o projeto deve ser claramente de ações de extensão – não confundir pesquisa com extensão)

**Título** (Deve ser sintético e referir-se ao tema central da Atividade a ser desenvolvida):

ATIVIDADES LÚDICAS: Participação dos Usuários da Biblioteca Comunitária Socorro Chaves

**Área:**

( x ) Humanas ( ) Exatas ( ) Biológicas ( ) Agrárias

**Área Temática:**

( ) Comunicação ( ) Cultura ( ) Direitos Humanos e Justiça ( x ) Educação ( ) Saúde  
( ) Tecnologia e Produção ( ) Meio Ambiente ( ) Trabalho

**Público e/ou comunidade-alvo** (escolas e/ou caracterização de comunitários):

Escolares e Comunitários do Bairro

**Bairro(s):**

Petrópolis

**Horário das reuniões com a comunidade:**

**Início: 8:00h**

**Término: 12:00h**

**Dia das reuniões com a comunidade:**

Sábado

**Local das reuniões com a comunidade** (colocar o endereço completo, especificando o mais possível os pontos de referência):

Espaço da Biblioteca Comunitária Socorro Chaves

Rua: José Florêncio, 930 Petrópolis – Atrás do Comando Geral da Polícia Militar e ao lado da Caixa d'água.

**Horário das reuniões com os alunos:**

**Início: 13:00h**

**Término: 15:00h**

**Dia das reuniões com os alunos:**

Terça-feira e quinta-feira

**Local das reuniões com os alunos:** (colocar o endereço completo, especificando o mais possível os pontos de referência):

Espaço da Biblioteca Comunitária Socorro Chaves

Rua: José Florencio, 930 Petrópolis – Atrás do Comando Geral da Polícia Militar e ao lado da Caixa d'água.

**2. COLEGIADO DE CONCEPÇÃO**

**Professor(a) Coordenador(a) da ACE** (Explicitar se substituto, visitante ou credenciado. Em qualquer destes casos, apresentar documentação comprobatória de que manterão o vínculo com a Instituição no período de vigência da ACE):

-----

**Departamento ou Unidade do(a) Coordenador(a): BIBLIOTECONOMIA**

**Fones:** -----

**E-Mail:** -----

**Professor(a) Vice-coordenador(a) da ACE** (Explicitar se substituto, visitante ou credenciado. Em qualquer destes casos, apresentar documentação comprobatória de que manterão o vínculo com a Instituição no período de vigência da ACE):

**Departamento ou Unidade do(a) Vice-Coordenador(a):**

Fones:	E-Mail:
Colaborador(a):	Colaborador(a) Externo(a):
Assinatura do(s) chefe(s) do(s) Departamento(s) Acadêmico(s) ou Diretor(a) da Unidade:	Assinatura do(a) coordenador (a) do curso ou do coordenador acadêmico da Unidade:

### 3. RESUMO DO PROJETO (máximo de 20 linhas, para posterior publicação)

A proposta aqui apresentada é do **Projeto Ludicidade na Biblioteca** de cunho educacional onde as ações educacionais não pretendem interferir na programação das secretárias municipais e/ou estaduais, mas, sim colaborar na formação e fomento do hábito pela leitura construindo e desenvolvendo assim o imaginário cognitivo para aplicação e participação em outras atividades educacionais futuras na construção de uma sociedade mais justa. O projeto aqui apresentado está diretamente ligado na área da Biblioteconomia, e busca desenvolver atividades lúdicas na Biblioteca Socorro Chaves, localizada no bairro de Petrópolis, em Manaus. A Biblioteca Socorro Chaves é uma Biblioteca Comunitária, vinculada a organização não-governamental Alternativo de Petrópolis e Associação de Moradores do bairro - Somap, atende cerca de 600 usuários anualmente, sendo eles, na maioria, crianças e adolescentes. As atividades lúdicas propiciam aos participantes a capacidade de aprender de forma divertida e descontraída. Ações, como hora do conto, colagem, fantoches, jogos de memorização, brinquedos e brincadeiras propiciam aprendizados e despertam o interesse pelo ato de ler ou querer descobrir novas informações. As atividades lúdicas na Biblioteca Socorro Chaves - além de propiciar o prazeroso contato com o mundo da leitura, o apoio à educação dos usuários - comunitários, buscar-se-á despertar o interesse em freqüentar e utilizar os serviços oferecidos pelos diversos tipos de bibliotecas na busca de maiores conhecimentos, sejam eles escolares ou pessoais.

### 4. OBJETIVOS (Deve iniciar-se por verbo no infinitivo e expressar de forma clara a proposta de extensão)

#### ➤ Geral

Desenvolver atividades que tenham o objetivo de propiciar a leitura e a pesquisa, bem como despertar o interesse dos usuários aos serviços existentes na biblioteca.

#### ➤ Específicos

- Realizar atividades lúdicas que possam despertar o interesse aos serviços oferecidos pela Biblioteca;
- Disponibilizar à biblioteca materiais ludos-pedagógicos que sirvam de apoio à educação dos usuários;
- Treinar os voluntários da biblioteca para darem continuidade nas atividades desenvolvidas pelo projeto;

- Analisar se as atividades propostas foram significativas no que diz respeito ao objetivo do projeto .

**5. JUSTIFICATIVA** (Contextualizar os aspectos prioritariamente focalizados no trabalho de Extensão a ser desenvolvido, descritos de forma objetiva e com o apoio de literatura específica; mostrar o mérito acadêmico e a relevância social do projeto, historiar os motivos que suscitaram a elaboração deste projeto (diagnóstico). Caso a ACE tenha sido realizada no(s) semestre(s) anterior(es), justificar sua reapresentação, situando a trajetória percorrida).

A vivência e atuação dos pesquisadores em projetos desenvolvidos pela Universidade Federal do Amazonas têm nos mostrado que existe algo no projeto **Ludicidade na Biblioteca** 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 atividades de voluntariado na organização acervo da Biblioteca Socorro Chaves, percebeu-se a necessidade de desenvolver outras atividades com os usuários da biblioteca, na busca de despertar o interesse dos mesmos freqüentar e utilizar os serviços oferecidos pela biblioteca. Sabendo do projeto desenvolvido com o apoio do PACE, no município de Itacoatiara, obteve-se contato com estudantes, do curso de Biblioteconomia, que desenvolveram essas atividades para que pudessem fornecer informações sobre atividades que, de maneira lúdica, pudessem ensinar e, assim, fazer com que o público da Biblioteca Socorro Chaves, começasse a perceber que a unidade de informação, não está apenas disposta a auxiliar nos trabalhos escolares, mas também disposta a, dentro de sua capacidade, satisfazer seu usuário no que diz respeito à educação, cultura e lazer.

O PACE pode fornecer meios de troca de experiências que podem enriquecer tanto os alunos da Universidade Federal do Amazonas, quanto comunitários de Petrópolis, no que diz respeito ao crescimento pessoal, intelectual e profissional de cada indivíduo.

Em projeto desenvolvido no período 2006/2007-PACE, na Biblioteca Comunitária Teresinha Peixoto, localizada no município de Itacoatiara, observou-se que, quando os usuários da biblioteca participavam de atividades lúdicas, eles se sentiam mais confortáveis em utilizar outros serviços da mesma, como o empréstimo domiciliar de livros. Detectou-se um aumento considerável de 50% no número e no fluxo de usuários que passaram a utilizar os serviços da Biblioteca Comunitária após as atividades desenvolvidas na primeira fase do projeto.

"Brincando(...) as crianças aprendem(...) a cooperar com os companheiros(...), a obedecer as regras do jogo(...), a respeitar os direitos dos outros(...), a acatar a autoridade (...), a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas(...),

a dar oportunidades aos demais(...), enfim, a viver em sociedade" (Kichimoto, 1993, p. 110 apud ALMEIDA)

Ao falar de ludicidade, o que imediatamente nos vem à mente são brinquedos e brincadeiras para crianças, isto porque em sua maioria, as atividades lúdicas são vistas apenas como diversão, mas como escreve Santo Agostinho apud O lúdico..., o lúdico é eminentemente 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.

Descrever sobre o lúdico, dentro de um contexto da Biblioteconomia, não é tão fácil afinal, essas atividades são muito bem desenvolvidas por pedagogos e educadores. Contudo pode-se dizer que o profissional de uma biblioteca, principalmente infantil ou comunitária, tem a obrigação de desenvolver essas atividades já que ele também é um dos responsáveis pela formação de um cidadão, seja como apoio nas atividades escolares, na formação sócio-cultural ou pessoal do mesmo. Assim, o bibliotecário deve buscar uma participação da biblioteca enquanto instituição estimuladora do processo lúdico por meio, dos livros, de brinquedos, das brincadeiras, dos jogos de memorização, da dramatização ou quaisquer outras atividades que levem o indivíduo a obter informação e conseqüentemente transformá-la ou não em conhecimento.

O lúdico não precisa está diretamente vinculado ao ato de brincar, ele pode ser associado ao ato de ler ou ouvir estórias, no ato de apropriar-se do que está disponível na literatura para que haja uma compreensão melhor do que se quer ensinar. Para Bueno e Steindel (2006), as atividades lúdico-criativas atraem a atenção de crianças e podem até constituir-se com um mecanismo que possa potencializar o aprendizado.

Na visão de Cunha (1997) apud Bueno e Steindel (2006) os objetos, os sons, os movimentos, os espaços, as cores, as figuras, as pessoas ou qualquer outra coisa podem ser lúdicos, através de um processo de interação entre ele (o objeto) e o indivíduo. Podem ser consideradas atividades lúdicas aquelas que propiciem a vivência plena do aqui - agora, integrando a ação, o pensamento e o sentimento.

As atividades psicomotoras como a hora do conto, colagem, dramatizações, dentre outras, têm obrigatoriamente, que ter um objetivo bem definido e ser funcional, isto é, elas têm que ter os resultados esperados. Para Bueno e Steindel (2006), as atividades lúdicas que a leitura pode oferecer estão acopladas a inúmeros fatores dos quais podemos 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.

Vygotsky afirma que:

“... 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.”

Isso nos leva a observar 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.

#### **6. EMENTA** (Sumário, resumo do conteúdo do Projeto, devendo ser breve; não deve ser confundida com o objetivo)

Desenvolver atividades lúdicas na Biblioteca Socorro Chaves - além de propiciar o prazeroso contato com o mundo da leitura, o apoio à educação dos usuários - comunitários, buscar-se-á despertar o interesse em freqüentar e utilizar os serviços dos diversos tipos de bibliotecas na busca de maiores conhecimentos, sejam eles escolares ou pessoais.

#### **7. MODO DE PARTICIPAÇÃO DA COMUNIDADE –**

A comunidade será convidada a participar das atividades durante a semana em que as mesmas serão realizadas para isso, será feita divulgações através de panfletos, do jornal comunitário “Cidade de Pedra”, contato com os usuários da biblioteca e através da página da ONG Alternativo de Petrópolis

#### **8. PROCEDIMENTOS** (atividades a serem desenvolvidas para atingir o que propõe a ementa e os objetivos; estas devem estar compatíveis com o cronograma)

As atividades propostas serão trabalhadas ao longo do dia com as crianças na faixa de 06 a 15 anos, distribuídas em período matutino e período vespertino com grupos de até 30 crianças por turno.

As oficinas terão planejamento descrito abaixo de acordo com a meta proposta:

- Visando atingir a meta de proporcionar o desenvolvimento motor e intelectual – realizar oficina jogos tendo por objetivo a sociabilização. O tempo de realização das atividades será de 30 minutos. Serão empregadas técnicas de grupo utilizando-se material didático

adequado. Para execução da oficina de leitura far-se-á a exposição dos livros para-didáticos de estórias infantis em expositores, onde estarão armazenados os livros de diversos formatos por faixa etária. As crianças serão convidadas a manusearem e escolherem os livros que gostariam de ler. O tempo de realização será de 30 minutos. Para a realização da próxima atividade, o aconchego é algo fundamental, portanto a identificação de um local agradável se faz necessário. Feito isso as crianças indicarão um livro, ou caso desejem criar-se-ão estórias que poderão ser contadas pelos instrutores ou por elas próprias - estória vivida (algo relativo ao cotidiano deles). O tempo de realização desta atividade será de 30 minutos.

- A última atividade tem o formato de grande bate-papo sobre as atividades desenvolvidas, e como o foco é a leitura o amigo livro é apresentado – estrutura que o compõem e o processo de elaboração. Após a explicação convidar-se-á as crianças a construir seus livros onde serão relatadas suas estórias ou as estórias criadas na atividade de colagens.
- 1) **hora do conto**, onde um monitor e/ou voluntário contará uma estória da literatura regional, nacional ou internacional, com o livro na mão, para estimular o hábito de ler. Para contar a estória o contador poderá ter em mãos alguns objetos que facilitem a memorização das estórias. A hora do conto também poderá ser realizada pelo grupo de teatro do Alternativo de Petrópolis, que poderão dramatizar estórias da literatura. Uma outra etapa deste exercício é a confecção de livros infantis, onde os monitores disponibilizarão aos usuários “livros” confeccionados com papel ofício, para que eles criem um livro com

estórias ou ilustrações. Para estimular esta confecção, serão realizadas anteriormente algumas atividades como troca de experiências entre os usuários, contação de estórias ou outra atividade relacionada.

- 2) **brincadeiras com jogos ludo-pedagógico**, de acordo com a idade dos grupos de usuários.
- 3) **jogos de memorização**, onde os monitores do projeto, juntamente com os voluntários da biblioteca, disponibilizarão quadros contendo, individualmente, figuras e o nome de cada figura. Esta atividade será distribuída por faixa etária, onde as crianças menores, até sete anos de idade, observarão principalmente as figuras, que serão bem visíveis, com o nome abaixo das mesmas. Já os maiores, a partir dos oito anos, jogarão com os nomes bem visíveis, e uma figura menor no canto.
- 4) **confecção de fantoches com sucata**. Neste caso a atividade terá como principal objetivo despertar o lado criativo de cada indivíduo, além de conscientizá-los para a questão do meio ambiente. Esta atividade terá uma segunda etapa onde os monitores e voluntários realizarão uma dramatização com os fantoches confeccionados. A finalidade da atividade é disseminar obras literárias, que poderá ser através de uma dramatização integral da obra ou através de uma dramatização que conscientize os ouvintes a lerem tais obras. Este tipo de exercício motiva os usuários a realizarem atividades criativas como um todo, já que eles verão seus fantoches sendo utilizados por outras pessoas.
- 5) **oficinas de capacitação de voluntários**. Essas oficinas prepararão os voluntários para darem continuidade às atividades que foram desenvolvidas pelos monitores, além de conscientizá-los na

manutenção e conservação do acervo da biblioteca.

- 6) **Avaliar os resultados do projeto.** A avaliação das atividades e oficinas desenvolvida no projeto auxiliará os monitores à desenvolverem seus relatórios e observar os pontos fortes e fracos do projeto, bem como verifica se todos os objetivos do mesmo foram alcançados.

A partir das atividades lúdicas desenvolvidas na Biblioteca Comunitária Socorro Chaves, espera-se contribuir para aumento da freqüência de usuários reais dos serviços oferecidos pela unidade de informação.

Com a oficina de capacitação de voluntários, espera-se que os mesmos sejam aptos a darem continuidade às atividades lúdicas que o projeto de extensão irá proporcionar aos usuários, bem como a manutenção dos brinquedos lúdicos que passarão a fazer parte do acervo da Biblioteca Comunitária.

Após o desenvolvimento das atividades desenvolvidas pelo projeto, será analisado se houve aumento no número de usuários reais da biblioteca Socorro Chaves.

## **9. CRONOGRAMA** (deve estar compatível com os procedimentos)



ATIVIDADES	PERÍODO						
	ABRIL		MAIO		JUNHO	JULHO	
	12	26	17	31	21	5	19
Hora do conto	X		X		X	X	
Jogos de memorização		X		X	X		X
Jogos ludopedagógicos	X	X	X	X	X	X	X
Confecção de fantoches			X			X	
Oficina de capacitação de voluntários		X				X	
Dramatização com fantoches				X			X
Confecção de livros infantis	X		X		X		X
Dramatização com o grupo de teatro da ONG Alternativo							X
Avaliação das atividades							X

Obs.: O cronograma poderá sofrer alterações

## 10. BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, Gilmara et al. **O lúdico**: hora de ensinar x hora de brincar. Disponível em: <<http://unebxi.vilabol.uol.com.br/g5a.htm>>

ANDRADE, Araci Isaltina de. **Atividades de incentivo à leitura em bibliotecas escolares**: biblioteca do Colégio Estadual Simão Hess. Florianópolis, 1997. (Relatório do projeto de extensão - Departamento de Biblioteconomia e Documentação da UFSC). Disponível em: <<http://www.ced.ufsc.br/~ursula/papers/leitura.html>>. Acesso em: 24 mar. 2007.

BLATTMANN, Ursula. **Atividades de incentivo à leitura em bibliotecas escolares**: biblioteca da Escola Desdobrada Jacinto Cardoso. Florianópolis, 1996. (Relatório do projeto de extensão - Departamento de Biblioteconomia e Documentação da UFSC). Disponível em: <<http://www.ced.ufsc.br/~ursula/papers/leitura.html>>. Acesso em: 24 mar. 2007.

Bueno, S. e Steindel, G. (2006). **A biblioteca e a brinquedoteca**: mediadores do livro, objeto prazeroso de saber e lazer no ambiente escolar. Ciências & Cognição; Ano 03, Vol 08. Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org>>

CALDIN, Clarice Fortkamp. **A aplicabilidade terapêutica de textos literários para crianças**. Encontros Bibli. n. 18. 2. sem, 2004. Disponível em: <<http://www.encontros-bibli.ufsc.br>>. (material impresso).

CRUZ, Anamaria da Costa; MENDES, Maria Tereza Reis; Weitzel, Simone da Rocha. **A biblioteca**: o técnico e suas tarefas. Niterói: Intertexto, 2004.

KLEIMAN, Ângela. **Oficina de leitura**: teoria e prática. Campinas: Editora da Universidade Federal de Campinas, 1993.

MARTÍNEZ, Lucila; CALVI, Gian. **Escola, sala de leitura e biblioteca criativas**: o espaço da cidadania e da comunidade. 3. ed. rev. e amp. Petrópolis: Autores & Agentes & Associados, 1998.

RANGEL, Mary. **Dinâmicas de leitura para sala de aula**. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

SALES, Fernanda de. **O ambiente escolar e a atuação bibliotecária**: o olhar da Educação e o olhar da Biblioteconomia. Encontros Bibli. n. 18. 2. sem, 2004. Disponível em: <<http://www.encontros-bibli.ufsc.br>>. (material impresso).

SILVA, Ezequiel Theodoro da. **O ato de ler**: fundamentos psicológicos para uma nova pedagogia da leitura. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO. **Projeto de extensão**: oficina de leitura. Ouro Preto, 1995.

ZACHARIAS, Vera Lúcia Camara F. **O lúdico na educação infantil**. Disponível em: <<http://www.centrorefeducacional.com.br/ludicoeinf.htm>>

**11. PRONUNCIAMENTO DA COMUNIDADE SOBRE O PROJETO** (este item poderá ser substituído por um documento, em anexo, que contenha o aceite da comunidade)

A Biblioteca Comunitária de Petrópolis, em 2006 enviou um projeto para a Ong americana Brasilfundation, com sede em São Paulo, concorrendo com outros oitocentos projetos, dentre esses, conseguiu se classificar entre os trinta e três melhores. Não conseguindo o prêmio de maior valor (R\$ 12.000,00 ) conquistou o de participação (R\$ 6.500,00) do qual pôde ampliar o espaço da Biblioteca. A parti de então, a comunidade foi assídua e a biblioteca atendeu em 2007 cerca de 600 pessoas. Com base nessa estatística, percebe-se a aceitação da comunidade pela Biblioteca, valorizando os serviços e as ações oferecidas.

(Curso e número de matrícula) (Mínimo de cinco e máximo de dez. Todos os alunos da lista deverão apresentar, em anexo, a este formulário cópia do Histórico Escolar e Comprovante de Matrícula atuais e Termo de Compromisso assinado.)

**12. RELAÇÃO DE ALUNOS**

Adaísa de Alencar Melo – Matrícula: 20531015  
Célia da Silva Rodrigues – Matrícula: 20770420  
Davi Marinho da Silva – Matrícula: 20531036  
Lígiane Gemaque – Matrícula: 20531032  
Kátia Nascimento Medeiros – Matrícula: 20531039  
Maria Inês de Melo Albuquerque – Matrícula: 20530240  
Soraya Cristina Lomas – Matrícula: Matrícula: 20531032

Manaus, \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_

\_\_\_\_\_  
**Assinatura do(a) Coordenador(a)**

**Obs.:** Deve vir acompanhado de CD contendo este formulário devidamente preenchido.

METAS FÍSICAS	ATIVIDADES	INDICADOR FÍSICO DE EXECUÇÃO	DURAÇÃO PREVISTA	
			Início	Término
1. Proporcionar o desenvolvimento motor e intelectual	Desenvolver atividades físicas, intelectuais e emocionais em conjunto, objetivando a promoção da socialização. (OFICINA DE JOGOS);	Numero de participantes: 10	01 min	30 min
	Manusear livremente livros infantis; (OFICINA DE LEITURA);	Numero de participantes: 10	01	24
	Leitura de historias infantis através da narrativa oral. (HORA DO CONTO);	Numero de estórias narradas: 10	01	24