

# MERGULHANDO NA LEITURA: A BIBLIOTECA ESCOLAR COMO ESPAÇO DE GAMIFICAÇÃO E FORMAÇÃO DE LEITORES

Nathalya Marinho da Silva <sup>1</sup>

## RESUMO

O projeto “Mergulhando na Leitura” foi desenvolvido com estudantes do 1º ao 5º ano do ensino fundamental, em uma escola da rede SESI, com o objetivo de incentivar a leitura por meio da ludicidade e da participação ativa de toda a comunidade escolar e familiar. Inspirado em uma estética visual do fundo do mar, o projeto promoveu uma ambientação temática e criativa que transformou os espaços escolares em cenários envolventes para a leitura, articulando diferentes áreas do conhecimento com ênfase na literatura, artes visuais e teatro. A proposta foi ancorada nos estudos de Cosson (2014), sobre o letramento literário, e nos princípios da gamificação como estratégia motivacional e de engajamento, conforme os estudos de Huizinga (2004) e Zichermann e Cunningham (2011). A metodologia adotada foi baseada em experiências formativas e interativas, que incluíram desafios literários gamificados por meio de um mapa de conquistas. A cada atividade cumprida, como leitura de livros, participação da família e compartilhamento das leituras, as crianças recebiam selos simbólicos, como “estrela-do-mar literária”, “família exploradora de livros” e outros. Os encontros iniciais envolveram a entrega de materiais (diários, carteiras e marcadores de páginas), participação da família, momentos de contação e criação de histórias. Os resultados parciais apontam um aumento significativo no engajamento das crianças, maior frequência de empréstimos na biblioteca, fortalecimento dos vínculos familiares e o despertar do prazer pela leitura. O projeto evidencia que a integração entre educação, aliada à ludicidade e à participação da família, é fundamental para ressignificar os processos de ensino e aprendizagem, especialmente em contextos que extrapolam os limites da sala de aula.

**Palavras-chave:** Biblioteca escolar, Letramento literário, Gamificação, Leitura, Práticas educativas lúdicas.

## INTRODUÇÃO

A leitura é essencial para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, sendo ela, desenvolvida principalmente no ensino fundamental anos iniciais. A habilidade de ler, compreender, interpretar e relacionar o texto com o mundo em sua volta, é aperfeiçoada a partir do gosto pela leitura. Porém, promover o interesse e o prazer da leitura vem sendo um desafio constante nas escolas, considerando o crescente uso de telas (smartphones, tablets, videogames etc.), que intensifica a dificuldade para promover a leitura no ambiente escolar.

---

<sup>1</sup> Especialista em Gestão de Bibliotecas Escolares, Bibliotecária Escolar na Escola SESI Ananindeua - PA, [nathalyamarinhos@gmail.com](mailto:nathalyamarinhos@gmail.com);



Sendo assim, é necessário que as escolas busquem estratégias inovadoras e ofereçam experiências leitoras que sejam capazes de estimular o gosto pela leitura de seus estudantes.

O projeto “Mergulhando na Leitura”, foi desenvolvido com estudantes do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais, na Escola SESI Ananindeua/PA. Ele surgiu a partir da necessidade de ressignificar a leitura no cotidiano escolar, deixando de ser uma prática meramente obrigatória, mas incentivando o prazer genuíno pelos livros. A proposta tem como base de que a leitura, quando mediada de forma criativa, contribui não apenas para o desenvolvimento das competências linguísticas, mas também para a formação integral do sujeito leitor e cidadão. Assim, o projeto buscou despertar a curiosidade, a imaginação e a afetividade através de experiências significativas que foram promovidas na biblioteca da escola, em parceria com as professoras de cada turma e a participação da família.

O projeto buscou unir o letramento literário, formação de leitores, ludicidade, mediação de leitura e a gamificação, para transformar a biblioteca escolar em um espaço dinâmico de aprendizagem. Os estudantes foram convidados a “mergulhar” nas histórias e descobertas literárias, a biblioteca foi ambientalizada com uma estética de fundo do mar, criando nas crianças sentimentos e emoções. Os objetivos gerais e específicos envolveram incentivar o prazer pela leitura desde o fundamental anos iniciais; desenvolver competências e habilidades para a expressão oral e a escrita; envolver as famílias no processo de formação de leitores; e valorizar o papel educativo e de mediação da biblioteca escolar.

Quanto à metodologia, o projeto foi baseado em experiências formativas e interativas, como a implementação de um diário de leitura, momentos na biblioteca com contação de histórias, rodas de conversa, ações com a participação da família e o uso de desafios literários gamificados. Tais metodologias serão apontadas de forma mais detalhada na próxima seção. Os resultados parciais, mostram que as estratégias adotadas na biblioteca resultaram em um aumento significativo no engajamento das crianças nas rodas de conversa, maior frequência de empréstimos na biblioteca e fortalecimento dos vínculos familiares, o que será objeto de discussão nas seções seguintes.

## **METODOLOGIA**

Nesta seção será apresentada um estudo de caso realizado no contexto do projeto Mergulhando na Leitura, voltado para estudantes do Ensino Fundamental Anos Iniciais da Escola SESI Ananindeua/PA, com início no primeiro semestre de 2025. A metodologia adotada neste trabalho segue uma abordagem qualitativa, que conforme Bogdan e Biklen (1982) apud

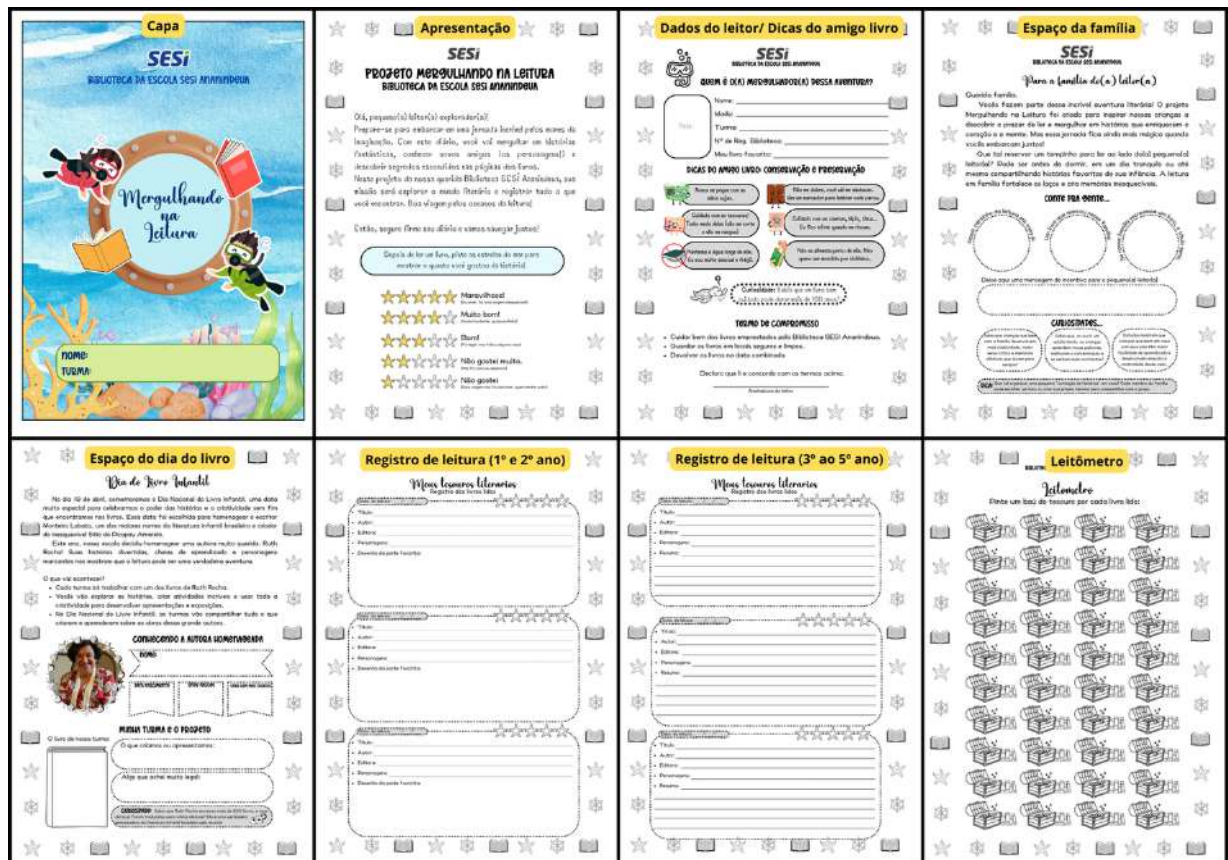


LÜDKE; ANDRÉ, 1986, p. 13) “A pesquisa qualitativa, envolve a obtenção de dados descritivos, obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada, enfatiza mais o processo do que o produto e se preocupa em retratar a perspectiva dos participantes”.

No presente estudo, de caráter inovador e com metodologia baseada na experiência formativa e interativa constitui-se na aplicação da gamificação como estratégia para o engajamento e a formação de leitores na biblioteca escolar. O projeto teve como principal objetivo incentivar a leitura literária e promover experiências de compartilhamento, atividades lúdicas e atrativas. As principais ações do projeto foram:

- **A elaboração de materiais e o diário do leitor:** nessa fase foi produzido as carteirinhas dos leitores, marcadores de páginas e criação da principal ferramenta do projeto, o diário do leitor. O diário foi dividido em várias seções: apresentação, dados do leitor/dicas do amigo livro, espaço da família, espaço do dia do livro, registro de leitura (1º e 2º ano), registro de leitura (3º ao 5º ano), Leitômetro.

Imagem 1 – Elementos que compõe o diário de leitor do projeto



Fonte: Autora, 2025



- A **ambientação da biblioteca** com a estética de fundo do mar: para proporcionar uma experiência interativa e capaz de despertar sentimentos e emoções, a biblioteca foi ambientada com itens que faz referência ao fundo do mar e as mediadoras/idealizadoras do projeto (bibliotecária e pedagoga) se caracterizaram de piratas.

**Imagem 2** – Ambientação da Biblioteca da Escola SESI Ananindeua



Fonte: Autora, 2025.

- O **envolvimento familiar**: as famílias foram parte importante do projeto, pois, eles assumiram o papel de “bússolas literárias”. Durante abertura do projeto foi apresentado aos pais e responsáveis os objetivos, ações, ferramentas do projeto, regras da biblioteca, informações sobre o funcionamento dos empréstimos domiciliares. Além disso, foi entregue os diários de leitura, as carteirinhas, repassado dicas sobre leitura em família e realizado uma oficina de elaboração de história entre pais e filhos. Outras ações literárias foram realizadas com a presença dos familiares para reforçar o compromisso com a leitura, foram eles: o dia do livro infantil, onde tiveram apresentações teatrais, musicais e exposição de produções artísticas realizadas pelos alunos e o encontro com os avós, que foi inspirado no livro “A colcha de retalhos”.

**Imagem 3** – Abertura do projeto com a participação da família.



Fonte: Autora, 2025.



**Imagem 4** – Dia do livro Infantil “Descobrimundo mundos com Ruth Rocha”



Fonte: Autora, 2025.

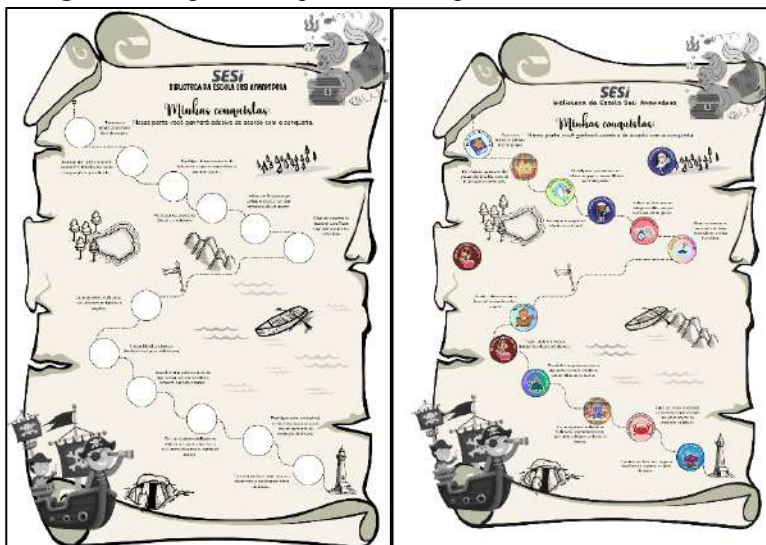
**Imagem 5** – Encontro com os avós “A colcha de retalhos”.



Fonte: Autora, 2025.

- **A gamificação literária para promover o engajamento dos estudantes:** como parte central do diário de leitor, foi elaborado um mapa de conquista, onde apresentava diferentes desafios literários a serem cumpridos pelos participantes do projeto. A cada desafio cumprido o leitor recebia um adesivo referente a conquista. Nessa etapa foi criado diferentes estratégias envolvendo o leitor no universo dos literário. Ao todo foram 12 desafios a serem cumpridos.

**Imagem 6** – Mapa de conquista do “Mergulhando na Leitura”



Fonte: Autoria própria, 2025.



**Quadro 1** – Selos de conquistas e suas definições

 Registrar o primeiro livro lido no diário do leitor.	 Participação da família no projeto, preenchimento no diário e acompanhamento nas leituras.	 Por compartilhar suas opiniões sobre o livro em uma roda de conversa na biblioteca.	 Participar das atividades do dia do livro infantil
 Por indicar um livro para um colega (desafio impresso)	 Criar um desenho ou frase inspirado em um livro (colocar no mural)	 Concluir a leitura de 5 obras diferentes durante o projeto.	 Por doar 1 livro para a biblioteca
 Descobrir uma nova palavra (desafio impresso)	 Ser um ajudante na biblioteca (escolhido durante a visita da turma na biblioteca, 2 alunos)	 Participar como contador de histórias ou mediador de história na biblioteca.	 Terminar um livro mais longo (1º ano e 2º ano – 100 págs.) (3º a 5º ano – 200 págs.) e registrar no diário de leitor

Fonte: Autoria própria, 2025.

- A **mediação da leitura**: foram realizadas diferentes abordagens para promover a mediação da leitura, tais como: sessões de contação de histórias, onde foi trabalhado diversas temáticas (valores, emoções e sentimentos, datas comemorativas, contos, fábulas etc) e utilizado diferentes recursos (livro interativos, teatro de fantoche, história encenada, declamação de poemas etc), após as sessões os estudantes eram convidados a expressar seu ponto de vista, reflexões e interpretação da leitura mediada, além disso, tiveram rodas de conversa para o compartilhamento das obras lidas, nesse momento os leitores relatavam sobre sua experiência com o livro, suas impressões e opiniões sobre a obra.

**Imagem 6** – Mediação de leitura com diferentes abordagens.

Fonte: Autoria própria, 2025.



## REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico é fundamental para a base conceitual de uma pesquisa, nesta seção, será apresentado a interseção de três campos fundamentais, que foram norteadoras no desenvolvimento do projeto “Mergulhando na leitura”, bem como, buscou sustentar a análise do estudo de caso que foi apresentado neste trabalho. O primeiro desses pilares a ser exploração é o letramento literário e a formação de leitores.

Para entender o conceito de letramento literário, é importante definir sobre o que é letramento. O letramento promove o desenvolvimento de habilidades que vão além da simples decodificação das palavras, ele alcança competências para a compreensão, interpretação e autonomia leitora.

Letramento é o que as pessoas fazem com as habilidades de leitura e de escrita, em um contexto específico, e como essas habilidades se relacionam com as necessidades, valores e práticas sociais. Em outras palavras, letramento não é pura e simplesmente um conjunto de habilidades individuais; é o conjunto de práticas sociais ligadas à leitura e à escrita em que os indivíduos se envolvem em seu contexto social. (SOARES, 2005, p.72)

O letramento literário insere o sujeito na cultura letrada por meio do uso da literatura, atrelada as práticas sociais. Ou seja, por meio do letramento literário é possível envolver o indivíduo em experiências onde ele possa captar significados mais profundos, tocando em aspectos sensoriais e emocionais. Nesse sentido, a literatura tem um papel importante para o letramento literário, ou seja, cabe à literatura a “[...] tornar o mundo compreensível transformando sua materialidade em palavras de cores, odores, sabores, e formas intensamente humanas ” (COSSON, 2014, p. 17). A partir do letramento literário o leitor é capaz de relacionar o conteúdo lido com suas vivências, expressões e senso crítico.

Quanto as práticas de letramento literário é fundamental que se crie estratégias que viabilize experiências efetivas com a literatura, a fim de alcançar no estudante sentidos e sentimentos, levando esse indivíduo à formulação de perguntas e indagações sobre o mundo. Para Santos e Moraes (2013) a leitura literária não é o fim do caminho, mas sim o ponto de partida para que seja possível chegar a outras leituras, para indagações e questionamentos, para problematizações e descobertas. Sendo assim, “a literatura deverá fazer pensar, questionar, decifrar e interrogar e, depois de nos exigir algum esforço, nos fará sair dela diferentes, transformados de alguma forma. E para nos transformar, deverá nos atrair, viver dentro de nós” (BORBA, 2006, p. 111).



Considerando o letramento literário uma habilidade de transformação social, se faz necessário a formação de leitores com competências para interagir, se posicionar e que usem de forma efetiva o pensamento crítico. Nesse processo de formação de leitores, a biblioteca escolar desempenha um importante papel como mediadora da leitura.

A biblioteca nos oferece tanto aprendizado, tantas aventuras e tantos sentimentos que acessamos graças aos livros e às experiências decorrentes do tempo em que a frequentamos que, muitas vezes esses lugares ganham destaque na memória afetiva de seus usuários (DANTAS, 2019, p. 259).

Para que as bibliotecas escolares disponham de experiências como as que foram mencionadas, é essencial que este espaço busque meios para sua efetividade. Oferecendo aos seus leitores um lugar acolhedor, um espaço organizado, um espaço vivo e de interação. Além disso, a formação de leitores é um processo colaborativo, onde, família, escola, professores e bibliotecários desempenham papéis fundamentais. Dessa forma, é necessário dinamizar as práticas pedagógicas na biblioteca e articular as parcerias entre a equipe escolar (professores, coordenação, bibliotecário) e pais e responsáveis.

Em complemento à aplicação da prática do letramento literário e formação de leitores, o projeto se baseou também nos conceitos sobre ludicidade e mediação da leitura. A biblioteca escolar oportuniza aos estudantes diferentes experiências, pensando na dinamização e no acolhimento de seus usuários a ludicidade é uma ferramenta para quebrar a imagem estereotipada da biblioteca, que por muitas vezes é vista como um lugar de silêncio e estático, atraindo os estudantes para as experiências leitora. Um aspecto que favorece a relação da criança com os livros é a literatura infantil, que se aproxima do brincar. Para Santos e Moraes (2013, p. 68):

A criança brinca com tudo aquilo em que põe nas mãos, brinca com o que vê, brinca com o que fala. Brinca ao reinventar, ao ser criança, ao criar. A ludicidade reinventa a linguagem, burla, desfaz, recria, subverte suas normas, refazendo sentidos, desfazendo significados e viabilizando a criação de outros tantos.

Aplicar a ludicidade na mediação da leitura, contribui no envolvimento das crianças, pois permite que esse indivíduo vivencie o texto como algo prazeroso e divertido. De acordo com Huizinga “o jogo está ligado ao espírito de liberdade; é nele que a criatividade humana encontra seu campo de exercício” (HUIZINGA, 2014, p. 38), nesse sentido, a leitura quando vivenciada em um espaço dinâmico possibilita a construção de interpretações e a criatividade. Para isso é necessário que ocorra a mediação da leitura, que a partir dela “[...] nos apontam





caminhos, ajudam a pensar, instigam nossa imaginação, nos fazem rir e chorar, nos apresentam heróis e vilões” (DANTAS, 2019, p. 60).

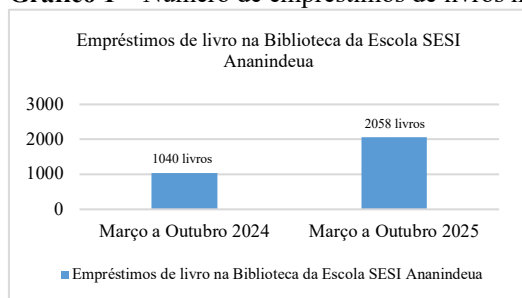
Em uma perspectiva complementar e consolidação do processo de incentivo à leitura, foi incorporado ao projeto conceitos da gamificação, com a finalidade de potencializar a participação dos estudantes, através de desafios e recompensas. Segundo Zichermann e Cunningham (2011) a gamificação pode ser definida como a utilização de mecânicas e dinâmicas de jogos em contextos de não-jogo, esse conceito pode ser aplicado no universo da biblioteca escolar, no qual esse espaço pode “criar contextos. Motivacionais com base em desafios emocionantes, recompensas pela dedicação e eficiência e oferecer um espaço para que líderes apareçam espontaneamente” (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011, p.19). Sendo assim, ao unir a leitura com uma série de desafios estimula a participação e o interesse dos estudantes.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto ainda está em andamento, com previsão para finalização na primeira semana de dezembro, a última etapa do projeto é a premiação e homenagem aos leitores. Haverá a entrega de certificados, brindes e o troféu “Estrela Literária”, dando destaque para os estudantes com maior engajamento no projeto (empréstimo na biblioteca, registro no diário e desafios conquistados). Os resultados parciais evidenciam que as estratégias utilizadas durante o projeto aumentou de forma significativa a frequência da leitura, a interação dos alunos com as atividades de mediação de leitura e o envolvimento familiar.

Referente ao engajamento na frequência de leitura, os resultados mostram um aumento no empréstimo dos livros. Comparando os dados do ano anterior, no mesmo período (março a outubro), houve um crescimento significativo. Em 2024 foi realizado 1.040 empréstimos de livros, enquanto em 2025 o número cresceu para 2.058 empréstimos, um crescimento de 98,8%.

**Gráfico 1** – Número de empréstimos de livros na biblioteca da Escola SESI Ananindeua



**Fonte:** Planilha de controle de empréstimos de livros.



Observou-se um maior envolvimento da família referente ao projeto de leitura, nos anos anteriores que não era utilizado o diário de leitor, as ações e atividades se restringia aos alunos participantes. Com a implementação dos diários, foi possível verificar através dos registros quanto o acompanhamento dos pais e responsáveis em relação à leitura. Além disso, as famílias passaram a buscar informações sobre o andamento dos desafios e tirar dúvidas sobre o preenchimento do diário através do canal de comunicação da escola (*Teams*).

Outro ponto positivo, foi o comprometimento dos alunos nas atividades e desafios propostos. Um exemplo, foi o desafio da “concha da criatividade”, que tinham como missão, criar um desenho ou uma frase inspirada nos livros. A partir do momento em que as crianças começaram a entregar o desafio, viu-se a necessidade de criar um espaço (mural) em que ficasse exposto suas produções artísticas. Esse espaço reforçou o reconhecimento e orgulho às produções dos estudantes, incentivando o senso de pertencimento na biblioteca escolar.

Destacou-se também o desafio “pirata do bem literário”, no qual os alunos podiam doar 1(um) livro para a biblioteca, resultando na arrecadação de 182 novos títulos para o acervo da biblioteca. Esse desafio reforçou a prática de cooperação, generosidade, ação cidadã e responsabilidade social, bem como o enriquecimento do acervo literário.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo teve como objetivo apresentar a experiência e vivências, no projeto “Mergulhando na Leitura”, a fim de analisar o uso de estratégias gamificadas para a formação de leitores. A partir da execução do projeto, buscou-se entender métodos para a utilização de recurso lúdicos e interativos que pudessem contribuir para as práticas leitoras no ambiente da biblioteca escolar. Durante o projeto, foi possível evidenciar a importância da biblioteca escolar como um espaço pedagógico para a formação de leitores. A integração de três pilares teóricos, letramento literário, ludicidade e gamificação garantiu uma proximidade dos leitores com a biblioteca, ressignificando o papel desse espaço como um ambiente dinâmico, atrativo e acolhedor.

Os resultados alcançados ao decorrer do trabalho indicam que o uso da gamificação como estratégia de engajamento apresentou um impacto positivo. Constatou-se que a implementação de dinâmicas interativas, desafios e selos de recompensa colaborou para que os leitores tivessem um maior engajamento no projeto de leitura, bem como o fortalecimento do gosto pela leitura.



Embora o projeto tenha alcançado grandes efeitos, a pesquisa também revelou que ainda há desafios a serem superados, principalmente no que diz respeito à participação das famílias, onde foi observado que muitas crianças não tiveram o apoio de seus familiares quanto a prática leitora. Essa análise se deu a partir dos registros nos diários, pois muitos estudantes não tiveram a seção “Para a família” preenchida, apesar de vários recados enviados. Como solução, pretende-se realizar reuniões que enfatize a importância do envolvimento dos pais e responsáveis no incentivo à leitura.

O diário de leitor elaborado especialmente para o projeto se apresentou como uma ferramenta importante para o acompanhamento do letramento literário. Durante o uso do diário percebe-se a necessidade de criar seções para ampliar as estratégias literárias e elaborar novos desafios, pois vários estudantes concluíram o mapa de conquista antecipadamente.

Por fim, espera-se que este trabalho possa contribuir e inspirar outras bibliotecas, espaços de leitura no uso de metodologias inovadoras e que possam explorar aplicações da gamificação na educação, buscando transformar a leitura em uma experiência prazerosa e divertida.

## REFERÊNCIAS

BORBA, Marisa. Literatura e pluralidade cultural. In: CARVALHO, Maria Angélica Freire de; MENDONÇA, Rosa Helena. **Práticas de leitura e escrita**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2006.

DANTAS, Goimar. **A arte de criar leitores: reflexões e dicas para uma mediação eficaz**. São Paulo: Editora Senac, 2019.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps**. 1 ed. Sebastopol, Calif: O’Reilly Media, 2011.

COSSON, Rildo. **Círculos de leitura e letramento literário**. São Paulo: Contexto, 2014.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004

SANTOS, F. C.; MORAES, F. **Alfabetizar letrando com a literatura infantil**. São Paulo: Cortez, 2013.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

