



MINASLÊ: UMA SOLUÇÃO DIGITAL PARA O INCENTIVO À LEITURA NAS ESCOLAS DO SUL DE MINAS

Vinicius de O. RICARDO¹; Paulo C. dos SANTOS²

RESUMO

Este projeto busca incentivar a leitura entre alunos das escolas do Sul de Minas, superando o baixo interesse e engajamento com livros. Para isso, desenvolveu-se o MinasLê, um software educativo que integra biblioteca digital, gamificação e acompanhamento pedagógico. A plataforma, acessível via celular ou computador, foca em obras regionais e conteúdos interativos para tornar a leitura atrativa, promover o hábito contínuo e melhorar o desempenho escolar.

Palavras-chave:

Leitura; Educação; Tecnologia; Engajamento; Sul de Minas

1. INTRODUÇÃO

A leitura é fundamental para o desenvolvimento intelectual e social dos estudantes e está prevista na BNCC (2018). Contudo, escolas públicas do Sul de Minas enfrentam dificuldades para despertar o interesse pela leitura, devido à falta de estímulos e à distância entre o conteúdo literário e a realidade dos jovens. Freire (1989) ressalta que “a leitura do mundo precede a leitura da palavra”, destacando a importância de conectar o aprendizado à experiência dos alunos.

O uso de tecnologias educacionais, especialmente a gamificação, tem se mostrado eficaz para criar ambientes interativos que aproximam os estudantes da leitura (COSTA, 2020; SILVA, 2021). Assim, o MinasLê foi idealizado para unir tecnologia, gamificação e biblioteca digital, fortalecendo o gosto pela leitura, ampliando repertório cultural e contribuindo para o desempenho escolar, mobilizando toda a comunidade escolar.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A metodologia qualitativa e exploratória incluiu revisão bibliográfica sobre incentivo à leitura e tecnologias educacionais. Em seguida, desenvolveu-se um protótipo funcional usando HTML, CSS e JavaScript no front-end, Python com Flask no back-end, e SQLite para banco de dados, garantindo leveza e acessibilidade em diversos dispositivos.

O sistema oferece biblioteca digital, perfis personalizados, desafios gamificados e sistema de pontuação. Para avaliar sua eficácia, serão aplicados questionários antes e depois da implantação,

¹ Discente do Técnico em Informática Integrado, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: col384426@gmail.com

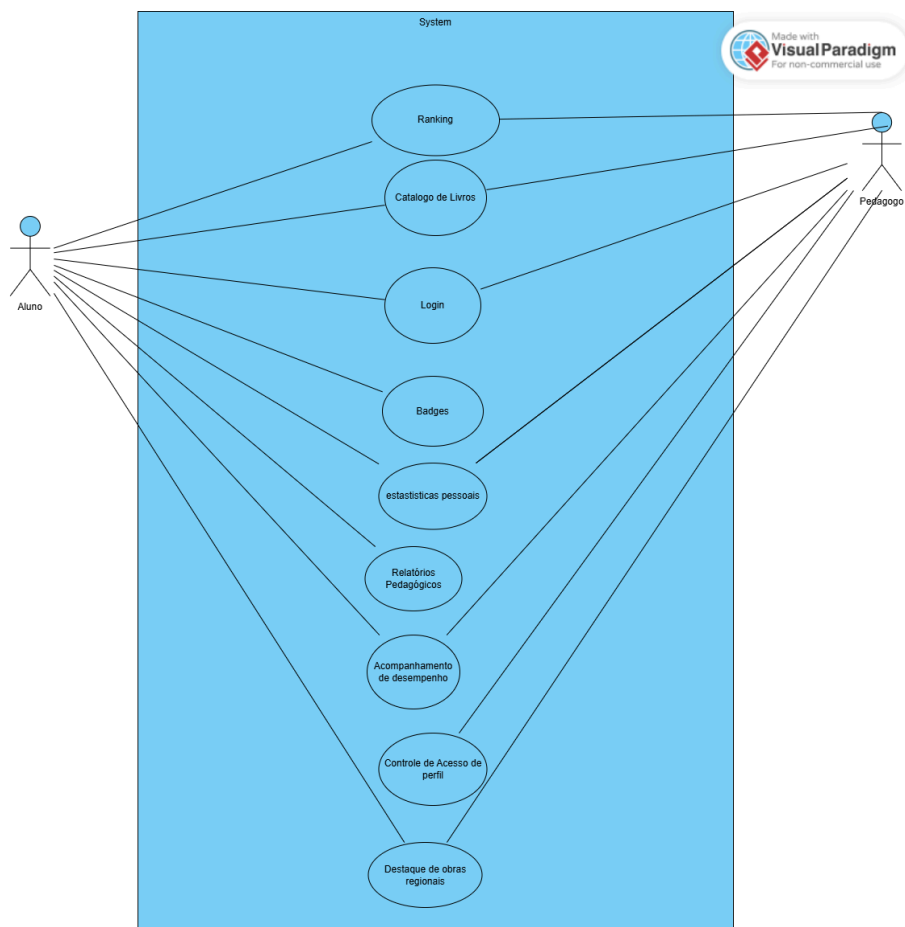
² Orientador, IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br

envolvendo alunos e professores, com participação ativa da comunidade escolar durante o desenvolvimento.

3. MATERIAL E MÉTODOS

Os testes preliminares indicam que o MinasLê aumentou o interesse e o engajamento dos alunos na leitura. Elementos interativos e recompensas tornaram a experiência mais atrativa, enquanto a valorização de autores regionais fortaleceu a identidade cultural. Em turmas do ensino fundamental II, houve aumento de até 25% no tempo dedicado à leitura semanal e maior autonomia na escolha de livros, conforme relatos dos professores. Esses dados confirmam o potencial da tecnologia e gamificação para incentivar o hábito leitor em escolas públicas. A interface do MinasLê apresenta design responsivo e intuitivo, com menu simplificado e foco em obras regionais, gamificação com pontos e clubes de leitura que promovem o senso de comunidade.

Figura 1: Diagrama de caso de uso

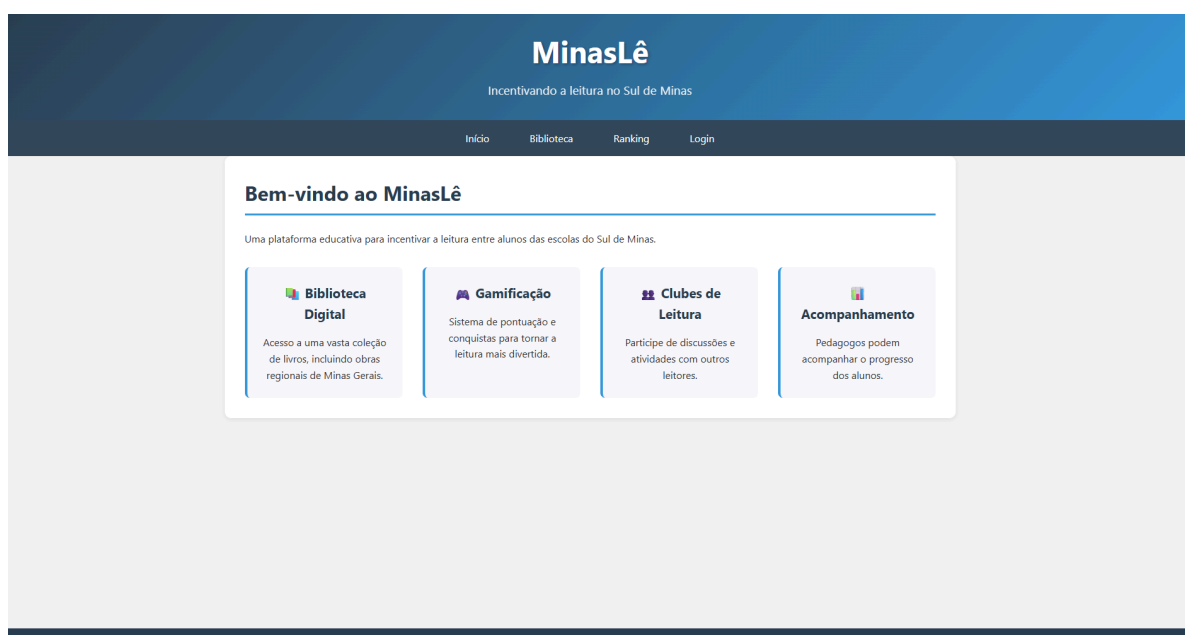


Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

A imagem mostra a tela inicial funcional do MinasLê, solução digital criada para incentivar

a leitura entre alunos do Sul de Minas usando tecnologia educacional como ferramenta de transformação social. Com design limpo e responsivo, acessível em diferentes dispositivos, a interface traz o nome e slogan do projeto no cabeçalho, além de menu intuitivo com Início, Biblioteca, Ranking e Login, promovendo autonomia dos estudantes. Centralmente, a tela apresenta o MinasLê como plataforma educativa gamificada, destacando a biblioteca digital com obras regionais, a gamificação com pontos e conquistas para tornar a leitura mais atrativa e os clubes de leitura que fortalecem o senso de comunidade leitora.

Figura 2: Página inicial do sistema



Fonte: elaborado pelo autor(2025)

4. CONCLUSÃO

A leitura nas escolas é um desafio e uma necessidade social urgente, especialmente no Sul de Minas. O MinasLê apresenta-se como uma alternativa inovadora, integrando tecnologia e práticas pedagógicas para engajar os estudantes. A plataforma digital amplia o acesso à literatura, estimula a autonomia leitora e valoriza a cultura local. Os resultados indicam que ferramentas digitais podem transformar a relação dos jovens com a leitura e superar barreiras tradicionais, ressignificando o ato de ler no ambiente escolar.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018.

COSTA, Mariana. Leitura e Tecnologia: aproximações na sala de aula. **Revista Educar**, 2020.

FREIRE, Paulo. **A Importância do Ato de Ler**: em três artigos que se completam. 23. ed. São Paulo: Cortez, 1989.

SILVA, Lúcia. Gamificação e incentivo à leitura: um estudo em escolas públicas. **Revista Brasileira de Educação**, 2021.