

LEITURA+: SISTEMA WEB PARA O INCENTIVO À LEITURA INFANTOJUVENIL

Douglas A. de O. JÚNIOR¹; Paulo C. dos SANTOS²;

RESUMO

Este trabalho apresenta o projeto Leitura+, um sistema digital voltado ao incentivo da leitura entre jovens do ensino fundamental e médio, promovendo a inclusão e o acesso facilitado à literatura por meio de ferramentas tecnológicas. A plataforma oferece acervos personalizados, gamificação e relatórios pedagógicos, conectando alunos, professores e bibliotecas escolares. O Leitura+ busca unir tecnologia e educação para transformar o hábito da leitura em uma experiência mais acessível, interativa e significativa.

Palavras-chave: Leitura; Inclusão Digital; Educação; Gamificação; Tecnologia Educacional.

1. INTRODUÇÃO

A leitura é um dos pilares fundamentais na construção do conhecimento e no desenvolvimento intelectual e social de crianças e adolescentes. Apesar de sua importância reconhecida, os dados sobre o hábito de leitura no Brasil, especialmente entre os jovens, ainda revelam índices preocupantes. Muitos estudantes enfrentam dificuldades de acesso a livros, seja pela ausência de bibliotecas escolares estruturadas, falta de incentivo em casa ou pela predominância de práticas pedagógicas desatualizadas que não dialogam com a realidade digital dessa geração.

Diante disso, surge o projeto Leitura+, com o propósito de aproximar os alunos da leitura por meio de uma plataforma digital acessível, interativa e personalizada. O objetivo é transformar o processo de leitura em uma experiência prazerosa, conectada com os interesses dos estudantes e alinhada às necessidades das escolas. O projeto visa não apenas incentivar o hábito de leitura, mas também contribuir para o desenvolvimento de habilidades como interpretação de texto, pensamento crítico, criatividade e autonomia.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca a importância da leitura como eixo estruturante do ensino de língua portuguesa, defendendo o desenvolvimento da competência leitora desde os primeiros anos escolares. De acordo com Freire (1996), a leitura do mundo precede a leitura da palavra, e ler é um ato de liberdade e consciência crítica.

¹Discente do Técnico em Informática Integrado, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: douglas.junior@alunos.ifsuldeminas.edu.br

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

Além disso, a inserção da tecnologia no contexto educacional tem sido amplamente discutida por autores como Moran (2015), que defende o uso de recursos digitais como meios de tornar a aprendizagem mais significativa, interativa e adaptada aos novos perfis de estudantes. Plataformas digitais que utilizam gamificação, personalização e acompanhamento pedagógico têm demonstrado resultados positivos em diversos contextos escolares, estimulando o engajamento e melhorando o desempenho acadêmico.

Dessa forma, o Leitura+ se fundamenta tanto em princípios pedagógicos contemporâneos quanto em diretrizes oficiais da educação brasileira, propondo um novo caminho para a formação de leitores críticos e autônomos.

3. MATERIAL E MÉTODOS

O projeto Leitura+ foi desenvolvido com base na orientação a objetos e em metodologias ágeis, como o desenvolvimento incremental. A primeira etapa envolveu o levantamento de requisitos. A modelagem de casos de uso e classes foi feita no Visual Paradigm, enquanto os protótipos navegáveis foram elaborados no Figma, permitindo simulações e testes prévios da interface.

A parte técnica foi desenvolvida utilizando HTML, CSS e Bootstrap no front-end, além de Python e o framework Django no back-end. O banco de dados utilizado foi o PostgreSQL, gerenciado com o pgAdmin 4. Toda a codificação foi feita no Visual Studio Code, com versionamento no GitHub. A documentação colaborativa foi organizada via Google Drive e Google Documentos.

Os testes foram realizados em um desktop HP ProDesk 600 G5 SFF, com processador Intel Core i5-9500, 8 GB de RAM e sistema operacional Windows 10 Pro 64 bits. Também foram testadas funcionalidades em um iPhone 12 com iOS 18.5 e 256 GB de armazenamento.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

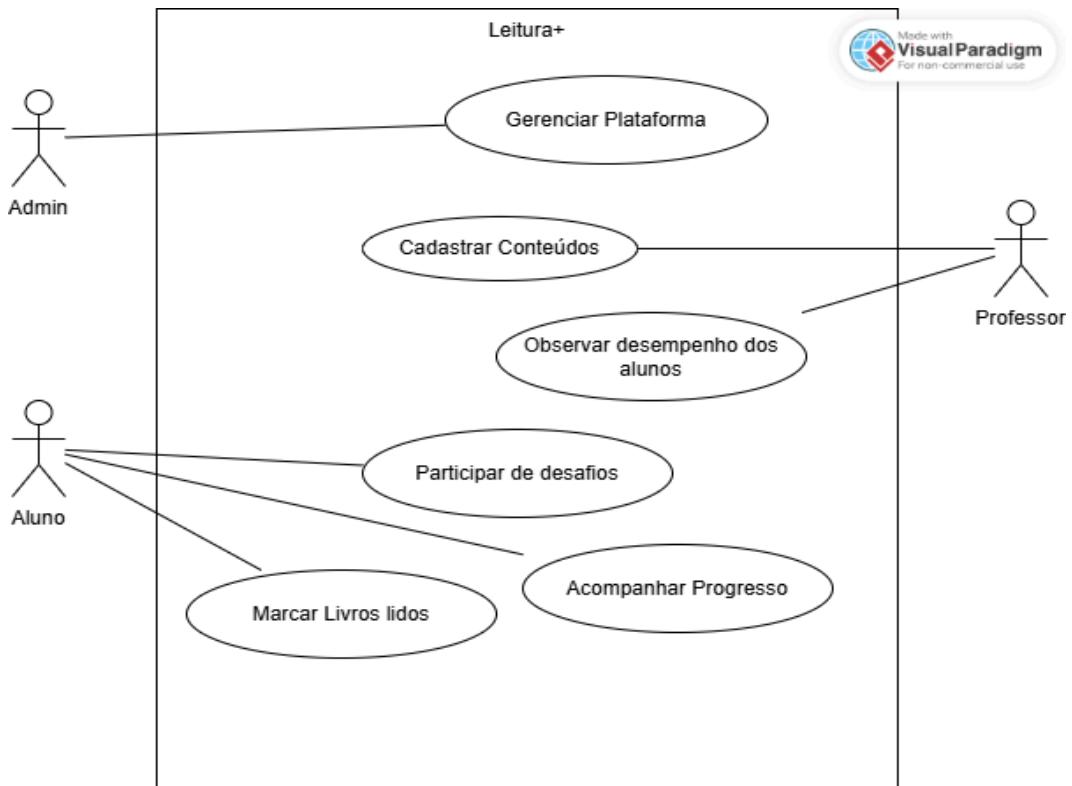
Durante a fase de desenvolvimento do protótipo do Leitura+, foram realizados testes iniciais com grupos reduzidos de alunos e professores. Os resultados preliminares indicam um interesse crescente pela plataforma, especialmente devido à proposta de gamificação e à personalização das indicações de leitura. Muitos alunos relataram que a interface é intuitiva e que a possibilidade de escolher obras alinhadas aos seus gostos pessoais aumentou sua motivação para ler.

Por outro lado, foram identificadas limitações importantes, como dificuldades de acesso à internet em algumas escolas e a necessidade de aprimorar funcionalidades específicas do sistema para melhorar a experiência do usuário. Esses pontos serão foco das próximas etapas de desenvolvimento e testes mais amplos.

Apesar de ainda estar em fase prototípica, o Leitura+ demonstrou potencial para ser uma ferramenta eficaz no incentivo à leitura, desde que as melhorias técnicas e a ampliação do acesso sejam implementadas.

O diagrama de caso de uso, representado na Figura 1, detalha a especificação dos requisitos de software com todas as funcionalidades, além de indicar os atores que as manipulam. Esse documento também permite a validação dos recursos do sistema e de sua aplicabilidade.

Figura 1 – Diagrama de caso de uso

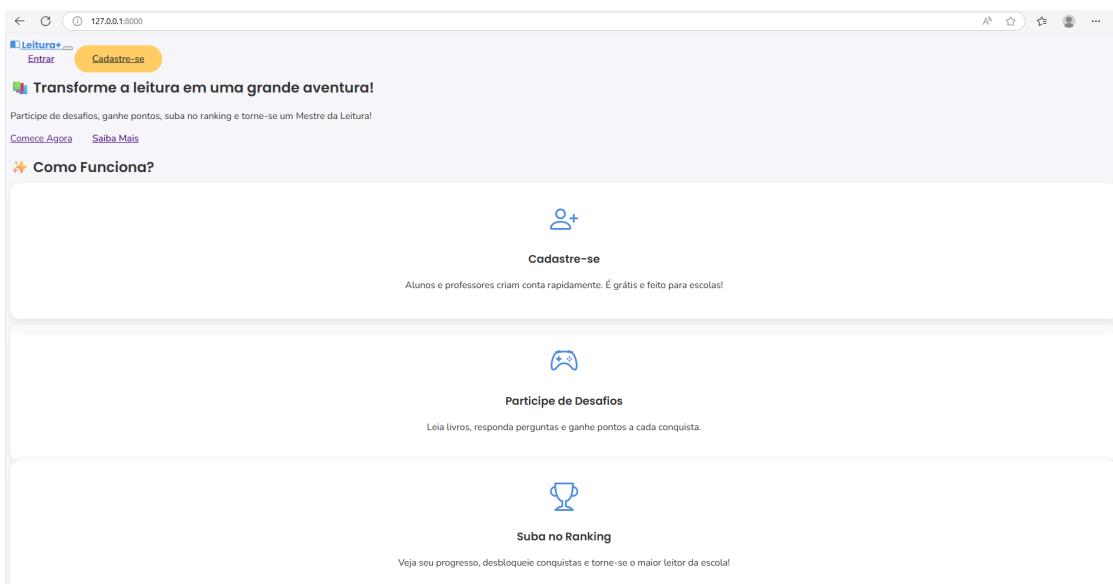


Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

A Figura 2 mostra a página inicial do sistema Leitura+, uma plataforma criada para incentivar a leitura entre alunos do Ensino Fundamental e Médio. No topo, há botões de login e cadastro, seguidos de um convite para transformar a leitura em uma aventura.

A seção "Como Funciona?" apresenta três passos simples: criar uma conta, participar de desafios de leitura e subir no ranking. Abaixo, destaca-se que o sistema é feito especialmente para os estudantes, com desafios divertidos, pontuação justa e perfis personalizados. Tudo com um visual leve, interativo e educativo.

Figura 2 – Página Web inicial



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

5. CONCLUSÃO

O Leitura+ encontra-se atualmente em estágio de protótipo, com testes iniciais que indicam seu potencial como ferramenta de incentivo à leitura para estudantes do ensino fundamental e médio. Embora os resultados preliminares sejam promissores, ainda há desafios a serem superados, como a otimização da plataforma para diferentes dispositivos e a garantia de acesso adequado em ambientes com infraestrutura limitada.

As próximas etapas incluem a implementação das melhorias apontadas nos testes, a expansão do público-alvo para novas escolas e uma avaliação mais detalhada do impacto pedagógico do sistema. Com esses avanços, o Leitura+ pode se consolidar como uma solução inovadora para aproximar jovens da leitura, integrando tecnologia e educação de forma eficaz.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 21 jun. 2025.
- FREIRE, Paulo. A importância do ato de ler. São Paulo: Cortez, 1996.
- MORAN, José Manuel. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papirus, 2015.