



## JORNADA LITERÁRIA: Um protótipo web para fomento à leitura

**Flávia E. DOMINGOS<sup>1</sup>; Paulo C. dos SANTOS<sup>2</sup>;**

### RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de uma aplicação *web* com o objetivo de minimizar o desinteresse pela leitura entre alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental. O sistema propõe a utilização de gamificação como estratégia pedagógica, oferecendo recompensas, metas e desafios para engajar os estudantes. A pesquisa é de natureza aplicada e utilizou métodos da Engenharia de Software, como levantamento de requisitos, modelagem UML, desenvolvimento com HTML, CSS, JavaScript, Python (Django) e PostgreSQL. Os resultados parciais demonstram que a aplicação é funcional e adequada à proposta inicial, mas ainda requer testes com usuários reais. Conclui-se que o sistema tem potencial para contribuir significativamente com o estímulo à leitura no ambiente escolar.

**Palavras-chave:** Leitura; Ensino Fundamental; Tecnologia Educacional; Gamificação; Estratégias de aprendizagem.

### 1. INTRODUÇÃO

A leitura é essencial para o desenvolvimento cognitivo, social e acadêmico dos estudantes, sendo um dos pilares da formação de cidadãos críticos e participativos. No entanto, muitos alunos do ensino fundamental apresentam dificuldades de compreensão leitora, o que impacta negativamente seu desempenho escolar e limita o desenvolvimento do pensamento crítico (BORUCHOVITCH, 2001; SANTOS *et al.*, 2018).

A compreensão da leitura envolve habilidades cognitivas e metacognitivas, como interpretar, resumir, monitorar e refletir sobre o conteúdo lido. Essas habilidades estão diretamente relacionadas ao uso de estratégias de aprendizagem, as quais, infelizmente, ainda são pouco desenvolvidas entre os estudantes (MARASCHIN *et al.*, 2022; BORUCHOVITCH, 2001).

Além disso, a motivação exerce papel fundamental nesse processo. Alunos com maior motivação intrínseca tendem a apresentar melhores resultados em leitura, enquanto metas voltadas apenas à performance revelam relação negativa com a compreensão (SANTOS *et al.*, 2018). Diante desse cenário, a gamificação surge como alternativa promissora para tornar a leitura mais atrativa. Ao incorporar elementos lúdicos e interativos, essa abordagem pode estimular o engajamento e o hábito leitor.

A aplicação proposta neste trabalho foi desenvolvida com base em tecnologias típicas da engenharia da computação, como HTML, CSS, JavaScript e *frameworks* de *backend*, que permitem criar ambientes virtuais educacionais interativos, acessíveis e personalizáveis (BASANI *et al.*, 2022). Assim, este trabalho propõe o desenvolvimento de uma aplicação *web* com recursos

<sup>1</sup>Discente do Técnico em Informática Integrado, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: flavia.eduarda@alunos.ifsuldeminas.edu.br.

<sup>2</sup>Orientador, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: paulo.santos@ifsuldeminas.edu.br.

gamificados, voltada a estudantes do ensino fundamental II, com o objetivo de minimizar o desinteresse pela leitura e promover práticas pedagógicas mais engajadas e significativas.

O problema que orienta esta pesquisa é: como minimizar o desinteresse pela leitura entre jovens do 6º ao 9º ano? Para isso, propõe-se como objetivo geral o desenvolvimento de uma aplicação web interativa que, por meio de metas, desafios e recompensas virtuais, possa despertar o interesse dos estudantes pela leitura. Espera-se que, com a implementação e posterior validação da aplicação, o sistema contribua para o fortalecimento do hábito leitor na escola.

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

A leitura está intimamente ligada ao desenvolvimento da linguagem, da compreensão crítica e do desempenho escolar. Boruchovitch (2001), destaca que estratégias específicas podem estimular a compreensão leitora. Já Santos *et al.*, (2018) argumentam que a motivação do aluno depende de fatores emocionais, contextuais e metodológicos.

Com base nisso, diversas pesquisas apontam a gamificação como ferramenta eficaz para tornar a aprendizagem mais envolvente. Segundo Maraschin *et al.* (2022), a combinação entre tecnologia e ludicidade favorece o engajamento de estudantes em atividades tradicionalmente consideradas desinteressantes. Assim, o uso de softwares educacionais gamificados surge como alternativa viável para estimular a leitura de forma criativa.

## **3. MATERIAL E MÉTODOS**

Este trabalho constitui uma pesquisa aplicada e experimental voltada ao desenvolvimento de um protótipo funcional de software educacional. Segundo os princípios da Engenharia de Software, o projeto envolveu levantamento de requisitos, modelagem UML, desenvolvimento iterativo e testes de validação, com foco específico em estudantes das séries finais do ensino fundamental, faixa etária que apresenta significativo declínio no interesse pela leitura. A fase inicial contemplou uma análise comparativa de plataformas consolidadas no mercado, como Árvore de Livros, Leiturinha e Scribd EDU, permitindo a identificação de boas práticas e limitações a serem superadas pelo protótipo.

A etapa de modelagem do sistema foi documentada por meio de diagramas UML, com destaque para o diagrama de casos de uso elaborado no Visual Paradigm, que detalha as principais funcionalidades e as interações dos usuários com o sistema. No aspecto técnico, o desenvolvimento adotou tecnologias web modernas, utilizando HTML, CSS e JavaScript para a construção de uma interface front-end acessível e intuitiva, enquanto o back-end foi implementado em Python com o framework Django, integrado a um banco de dados PostgreSQL para gestão das informações.

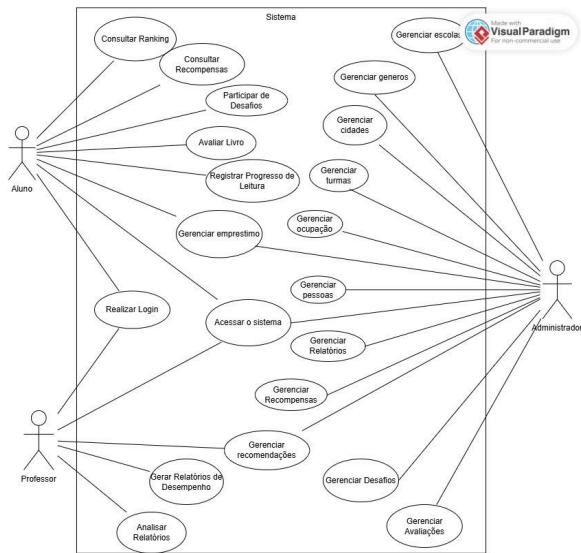
O processo de desenvolvimento seguiu a metodologia Scrum, com organização das tarefas no Notion e rigoroso controle de versão no GitHub. A execução prática ocorreu em ambiente colaborativo, utilizando simultaneamente um desktop institucional e um notebook pessoal com configurações equivalentes, garantindo consistência no ambiente de desenvolvimento. A documentação do projeto foi centralizada no Google Documentos, facilitando a elaboração colaborativa e o acesso remoto a todos os envolvidos.

#### 4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O sistema resultante permite aos estudantes criarem perfis de leitura, visualize sugestões de livros, estabeleça metas e acompanhe seu progresso por meio de rankings e conquistas. A funcionalidade de recomendação personalizada baseia-se no histórico de leitura.

O diagrama de caso de uso conforme a Figura 1 descreve interações como: iniciar leitura, concluir desafio, receber recompensa, visualizar estatísticas e editar perfil. Esses casos de uso foram definidos com foco na usabilidade e acessibilidade para o público infantojuvenil.

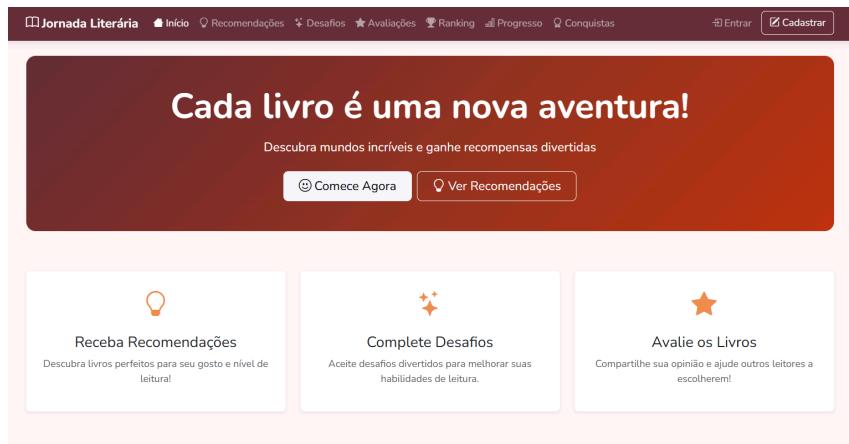
Figura 1: Diagrama de Caso de Uso



Fonte: Elaborado pelos autores (2025).

O sistema oferece uma interface intuitiva com recomendações de livros, ranking de leitura, botões de navegação simplificados e recursos visuais para engajar os alunos. A Figura 2 ilustra a tela inicial, destacando a organização das páginas e a facilidade de interação.

Figura 2: Página Inicial do Sistema



Fonte: Elaborado pelos autores (2025).

Embora o sistema esteja em fase de protótipo, os testes iniciais indicam que ele cumpre as funcionalidades propostas. A expectativa é que, após testes com usuários reais, os dados coletados confirmem sua eficácia no incentivo à leitura.

## 5. CONCLUSÃO

O desenvolvimento do software educacional mostrou que a tecnologia pode ser usada de forma estratégica para tornar a leitura mais atrativa. Embora ainda em fase de protótipo, os testes iniciais indicam bom funcionamento e aplicabilidade. A gamificação demonstrou potencial para aumentar o interesse dos alunos pela leitura. Após testes de usabilidade, serão feitos ajustes para melhor atender às necessidades dos estudantes.

## REFERÊNCIAS

BASSANI, P. B. S.; LAMPERT, G.; MULLER, G. Aplicações web na educação: uma reflexão sobre a relação entre as características técnicas e os processos de interação. TECCOGS: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, [S. l.], 2022. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/teccogs/article/view/52686>. Acesso em: 9 set. 2025.

BORUCHOVITCH, E. Algumas estratégias de compreensão em leitura de alunos do ensino fundamental. Psicologia Escolar e Educacional, v. 5, n. 1, p. 19–25, 2001. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1413-8557200100010003>. Acesso em: 19 jul. 2025.

MARASCHIN, S. S. P.; MOMBELLI, M. A.; MOURA, C. B. Compreensão leitora e estratégias de aprendizagem no ensino fundamental: revisão integrativa da literatura. Research, Society and Development, Goiânia, v. 11, n. 13, e455111335747, 2022. DOI: <https://doi.org/10.33448/rsd-v11i13.35747>. Acesso em: 19 jul. 2025.

SANTOS, A. A. A.; MORAES, M. S. de; LIMA, T. H. Compreensão de leitura e motivação para aprendizagem de alunos do ensino fundamental. Psicologia Escolar e Educacional, São Paulo, v. 22, n. 1, p. 93–101, jan./abr. 2018. DOI: <https://doi.org/10.1590/2175-35392018012208>. Acesso em: 19 jul. 2025.