



## BIBLION: sistema de incentivo à prática de leitura

Emanuelle B. de OLIVEIRA<sup>1</sup>; Paulo C. dos SANTOS<sup>2</sup>

### RESUMO

O presente trabalho propõe o desenvolvimento de um sistema digital voltado ao incentivo da leitura, com base na realidade brasileira de baixo índice de leitores. A proposta visa criar uma plataforma multifuncional que apresenta informações concentradas ao usuário, com o objetivo de tornar a leitura mais atrativa e combater os obstáculos que afastam os indivíduos dos livros. O desenvolvimento do sistema será realizado utilizando métodos da Engenharia de Software, com foco em usabilidade, acessibilidade e engajamento.

**Palavra-chave:** Incentivo à leitura; Engenharia de Software; Multifuncional; Desafios.

### 1. INTRODUÇÃO

Atualmente, o Brasil enfrenta grandes desafios em relação ao hábito da leitura. Dados apontam que 53% da população brasileira não é considerada leitora e, nos últimos quatro anos, o país perdeu quase 7 milhões de leitores (Instituto Pró-Livro, 2023).. A ausência da leitura afeta diretamente o desenvolvimento do indivíduo, prejudicando sua capacidade de interpretação, raciocínio lógico, construção de conhecimento, senso crítico e desempenho escolar e profissional (Silva, 2020). Além disso, limita o acesso à cultura, à informação e à formação de opinião própria.

Por este lado, é compreensível que a leitura é essencial para o desenvolvimento intelectual, social, cultural e pessoal. Ela contribui para a formação de um indivíduo melhor posicionado. Diante desse cenário, propõe-se a criação de um sistema digital com o objetivo de incentivar a leitura por meio da oferta de conteúdos informativos e motivacionais sobre sua importância. O foco do sistema será identificar os principais obstáculos enfrentados pelos leitores — como o tédio, as distrações tecnológicas e a falta de hábito — e apresentar ferramentas e estratégias para enfrentá-los, tornando o processo de leitura mais atrativo e acessível. Embora já existam softwares voltados para o incentivo à leitura, o diferencial desta proposta está em ser uma plataforma ampla e multifuncional, que reúna diferentes estímulos em um só lugar. O objetivo é oferecer uma experiência variada, capaz de manter o interesse do usuário e evitar a monotonia, um dos maiores desafios enfrentados por quem deseja desenvolver o hábito da leitura (Subrinho; Sodré Barbosa; Sacramento de Sousa, 2024).

---

<sup>1</sup> Discente do Técnico em Informática Integrado, IFSULDEMINAS – *Campus Muzambinho*. E-mail: [emanuellebarbara0512@gmail.com](mailto:emanuellebarbara0512@gmail.com)

<sup>2</sup> Orientador, IFSULDEMINAS - *Campus Muzambinho*. E-mail: [paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br](mailto:paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br)

Para o desenvolvimento do sistema, pretende-se aplicar métodos da Engenharia de Software semelhantes aos utilizados por Marcolino et al. (2016), adaptando-os ao contexto educacional e motivacional, conforme abordagens presentes em estudos sobre uma dinâmica ativa e sistemas de apoio ao aprendizado (Bassani; Silveira; Rodrigues, 2010).

## **2.MATERIAL E MÉTODOS**

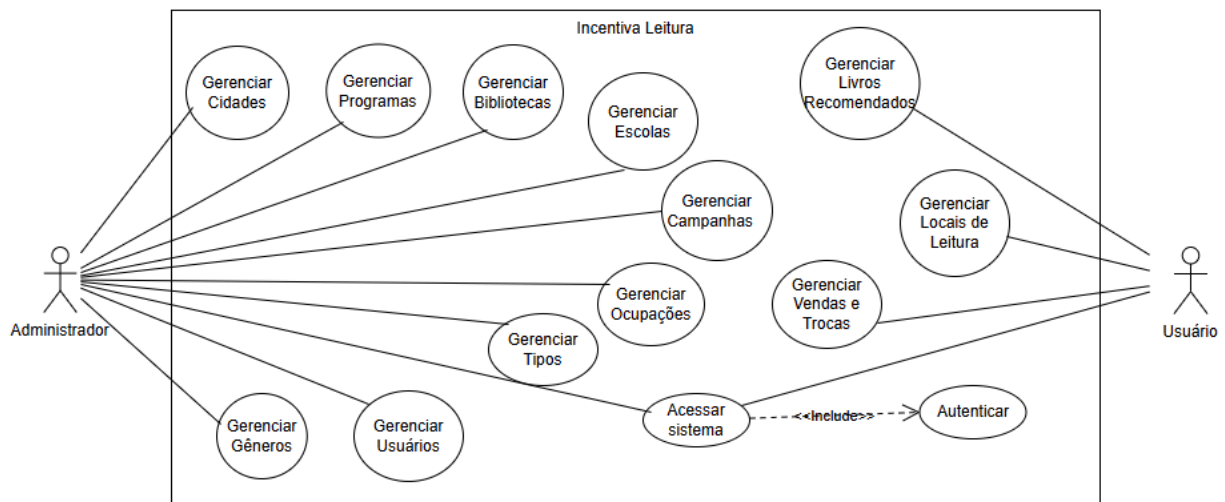
Para o desenvolvimento do sistema, foram utilizados **computadores pessoais** para as etapas de programação e testes. Os softwares empregados incluíram o Bloco de Notas e o Visual Studio para codificação, o Google Docs para produção textual, o Visual Paradigm para a modelagem UML, o PgAdmin e o PostgreSQL para gerenciamento do banco de dados, o GitHub para versionamento do código, e o Google Drive para armazenamento em nuvem. As tecnologias utilizadas na construção do sistema incluíram HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap, Python e Django, além do navegador Google Chrome para testes e validações da aplicação (Menezes; Ortiz; Pereira, 2023).

O desenvolvimento contou com etapas estruturadas e bem definidas para uma boa organização. Inicialmente, foi realizada uma análise sobre problemas educacionais no Brasil, sendo destacada a falta de leitura e seus impactos sociais. Com isso, foi feito um levantamento de informações e criação dos requisitos de software, onde a prioridade foi elaborar um sistema informativo sobre o mundo da leitura, onde de modo facilitado, auxiliava a criação de um vínculo do leitor com o mundo literário. Após essa etapa, a criação dos diagramas de Caso de uso, de atividades e de classes foi fundamental para melhor visualização do intuito do projeto. As linguagens já mencionadas foram utilizadas para a criação da interface com a ajuda do Bootstrap para estilização e do PostgreSQL para sistema gerenciador de Banco de Dados.

## **3.RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Como o sistema ainda está em fase de planejamento e testes, os resultados concretos não foram obtidos. No entanto, a proposta se destaca por integrar diferentes formas de incentivo à leitura em uma única plataforma, o que representa um diferencial frente a outras ferramentas como Wattpad, Skoob ou Google Play Livros. A expectativa é que, ao reunir funcionalidades como uma dinâmica ativa, informações facilitadas e ambiente organizado, o sistema contribua efetivamente para o aumento do interesse e da frequência de leitura entre os usuários. O diagrama de caso de uso, mostrado na figura 1, apresenta as principais funções do sistema e quem vai interagir com cada uma delas.

Figura 1: Diagrama de Caso De Uso



Fonte: Elaborada pela autora

A figura 2 apresenta a página inicial do sistema 'BibliOn'. Nesta imagem é possível ter uma ideia melhor sobre o intuito do sistema, sendo possível visualizar a navegação superior com direcionamento para demais páginas do sistema, caixas de escrita básicas resumindo de forma simples e direta os intuitos do sistema, além de apresentar o sistema e suas funcionalidades.

Figura 2: Página inicial do BibliOn



Fonte: Elaborada pela autora

## 4.CONCLUSÃO

Diante da queda no índice de leitura no Brasil, o sistema proposto se apresenta como uma alternativa inovadora para estimular a prática da leitura de forma acessível e interativa, oferecendo ao usuário um meio prático de se aproximar da literatura. Ao aplicar conceitos de Engenharia de Software e estratégias motivacionais, espera-se oferecer uma solução eficiente para os desafios enfrentados pelos leitores (Bassani; Silveira; Rodrigues, 2010; Subrinho; Sodré Barbosa; Sacramento de Sousa, 2024). Após a implementação e testes com usuários reais, serão realizadas melhorias baseadas em feedbacks para aprimorar a eficácia do sistema.

## REFERÊNCIAS

- BASSANI, Patrícia Bohn; SILVEIRA, Rodrigo Azevedo da; RODRIGUES, Larissa de Souza. *Usabilidade e acessibilidade no desenvolvimento de interfaces para ambientes de educação à distância*. Renote, Porto Alegre, v. 8, n. 1, p. 1-8, 2010. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/15180>. Acesso em: 15 jul. 2025.
- INSTITUTO PRÓ-LIVRO. *Retratos da leitura no Brasil 5*. Rio de Janeiro: Instituto Pró-Livro, 2023. Disponível em: <https://www.prolivro.org.br/retratos-da-leitura/>. Acesso em: 15 set. 2025.
- MARCOLINO, Juliana D.; OLIVEIRA, Vinícius P.; NASCIMENTO, Rodrigo A. *Aplicação dos métodos de Engenharia de Software em sistemas educacionais interativos*. Revista de Tecnologia e Educação, São Paulo, v. 9, n. 2, p. 45–59, 2016.
- MENEZES, Amanda Alves de; ORTIZ, Kely César Moreira; PEREIRA, Natália Duarte Pereira. *Avaliando a acessibilidade a partir de uma perspectiva inclusiva: o caso da Plataforma MEC de Recursos Educacionais Digitais*. Revista AtoZ, Curitiba, v. 12, n. 1, p. 1-19, 2023. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/atoz/article/view/41713>. Acesso em: 15 jul. 2025.
- SILVA, André Luiz da. *Leitura e desenvolvimento cognitivo: reflexões sobre o impacto da prática leitora no aprendizado*. Revista Educação e Linguagem, Belo Horizonte, v. 17, n. 3, p. 22–35, 2020.
- SUBRINHO, Ramon Felipe; SODRÉ BARBOSA, Tiago; SACRAMENTO DE SOUSA, Viviane. *Os usos dos recursos digitais nas práticas de leitura de pessoas com deficiências visuais*. Revista ReDoc, Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, p. 77-93, 2024. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/re-doc/article/view/82226>. Acesso em: 15 jul. 2025.