



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ
CAMPUS PICOS
CURSO ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

JOÃO FERNANDES SOUSA RODRIGUES

**VIRANDO A PÁGINA NA ERA DIGITAL: Um Estudo sobre Tecnologia, Leitura e
Motivação com Estudantes.**

PICOS

2025

JOÃO FERNANDES SOUSA RODRIGUES

VIRANDO A PÁGINA NA ERA DIGITAL: Um Estudo sobre Tecnologia, Leitura e
Motivação com Estudantes.

Trabalho de Conclusão de Curso (artigo científico)
apresentado como exigência parcial para obtenção do
diploma do Curso de Análise e Desenvolvimento de
Sistemas do Instituto Federal de Educação, Ciência e
Tecnologia do Piauí, Campus Picos.

Orientador: Prof. Me. João Paulo Lima do Nascimento.

PICOS

2025

VIRANDO A PÁGINA NA ERA DIGITAL: Um Estudo sobre Tecnologia, Leitura e Motivação com Estudantes.

João Fernandes Sousa Rodrigues¹
João Paulo Lima do Nascimento²

RESUMO

Este trabalho analisa como tecnologias digitais e estratégias de gamificação podem incentivar o hábito de leitura entre estudantes do Ensino Médio, tendo como foco alunos do Instituto Federal do Piauí – Campus Picos. O estudo surge diante da queda nos índices de leitura e do crescimento do consumo de conteúdos digitais rápidos, buscando compreender de que forma esses recursos, muitas vezes vistos como concorrentes da leitura, podem ser ressignificados como aliados na formação de leitores. A pesquisa adotou abordagem quantitativa e exploratória, com aplicação de questionário on-line a 85 participantes, contemplando questões sobre hábitos de leitura, formatos preferidos, uso de aplicativos, conhecimento de redes sociais literárias, experiências gamificadas e fatores motivadores. Os resultados indicaram que, embora muitos estudantes ainda leiam pouco, há forte receptividade a aplicativos de leitura e interesse por abordagens mais dinâmicas, como desafios e recompensas. Observou-se baixa familiaridade com redes sociais literárias e pouca vivência de atividades gamificadas, revelando oportunidades para novas práticas pedagógicas. A partir desses dados, propôs-se o desenvolvimento de uma plataforma digital gamificada, integrando catálogo de livros, sistema de pontos, ranking e desafios personalizados, mediada por professores. Conclui-se que a tecnologia, quando usada de forma orientada, pode ampliar o acesso, promover engajamento e tornar a leitura mais significativa, contribuindo para a formação de leitores críticos e participativos.

Palavras-chave: leitura; tecnologia digital; gamificação; educação; estudantes.

ABSTRACT

This paper analyzes how digital technologies and gamification strategies can encourage reading habits among high school students, focusing on students at the Instituto Federal do Piauí – Picos Campus. The study arises from declining reading rates and the growing consumption of fast-paced digital content. It seeks to understand how these resources, often seen as competitors to reading, can be reinterpreted as allies in developing readers. The research adopted a quantitative and exploratory approach, administering an on-line questionnaire to 85 participants, covering questions about reading habits, preferred formats, app use, knowledge of literary social networks, gamified experiences, and motivating factors. The results indicated that, although many students still read little, there is a strong receptiveness to reading apps and an interest in more dynamic approaches, such as challenges and rewards. Low familiarity with literary social networks and limited experience with gamified activities were observed, revealing opportunities for new pedagogical practices. Based on this data, a gamified digital platform was proposed, integrating a book catalog, points system, rankings, and personalized challenges, facilitated by teachers. The conclusion is that technology, when used in a targeted manner, can expand access, promote engagement, and make reading more meaningful, contributing to the development of critical and participatory readers.

Keywords: reading; digital technology; gamification; education; students.

Data de aprovação: 27/08/2025

¹ Discente do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

² Docente do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

1 INTRODUÇÃO

A leitura é uma habilidade essencial para o desenvolvimento cognitivo, social e profissional, promovendo o aprimoramento da linguagem, do pensamento crítico e da empatia (Eduven, 2024; UNIFOA, 2024). No entanto, o Brasil enfrenta um preocupante declínio nesse hábito. A 6ª edição da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil apontou que 53% da população não leu nenhum livro nos três meses anteriores ao levantamento e que a média nacional caiu para 3,96 livros por pessoa ao ano (Instituto Pró-Livro, 2024).

Diversos fatores contribuem para essa queda. Entre eles, destacam-se o avanço das tecnologias digitais e o consumo excessivo de conteúdos curtos em plataformas como TikTok, Instagram Reels e YouTube Shorts, que reforçam a busca por gratificação imediata e dificultam a atenção sustentada (Carr, 2011). Além disso, a personalização algorítmica pode limitar a diversidade informacional e favorecer “bolhas” de conteúdo (Pariser, 2012), enquanto tendências recentes mostram redução do consumo de materiais impressos entre adolescentes (Twenge; Martin; Spitzberg, 2019).

Apesar disso, as tecnologias digitais também oferecem oportunidades para reinventar o ato de ler. Aplicativos e ecossistemas de leitura (e-readers, plataformas de autopublicação e serviços de audiolivros) ampliam o acesso a obras e formatos; já a personalização e estratégias de gamificação têm se mostrado promissoras para elevar engajamento, especialmente entre jovens (Deterding et al., 2011; Prensky, 2012; Rodrigues; Canan, 2024).

Diante desse cenário, torna-se necessário repensar as formas de promover o hábito da leitura entre estudantes, particularmente do Ensino Médio, que vivenciam intensamente o universo digital. Esta pesquisa parte da hipótese de que tecnologias — muitas vezes vistas como obstáculos à concentração — podem ser ressignificadas como ferramentas de incentivo à leitura. A relevância do estudo está em propor soluções tecnológicas e pedagógicas alinhadas aos interesses das novas gerações, contribuindo para a formação de leitores críticos e engajados.

Com esse propósito, o objetivo geral é analisar como as tecnologias digitais e os elementos de gamificação podem contribuir para o estímulo ao hábito de leitura entre estudantes do Ensino Médio. Especificamente, busca-se: (i) investigar os hábitos de leitura dos alunos do IFPI – Campus Picos; (ii) identificar quais tecnologias e plataformas digitais são mais utilizadas no contexto da leitura; (iii) verificar o conhecimento e a adesão dos estudantes a estratégias de gamificação aplicadas à leitura; e (iv) propor uma solução prática que una leitura, personalização e gamificação em ambiente digital.

Este estudo caracteriza-se como pesquisa de natureza exploratória, voltada a compreender de que modo tecnologias digitais e gamificação podem ser utilizadas de forma inovadora para estimular o hábito de leitura entre jovens do Ensino Médio. Trata-se de um tema atual e amplamente discutido no campo educacional, mas que ainda oferece inúmeras

possibilidades de investigação e de aplicação prática, sobretudo diante do avanço das ferramentas digitais e de seus impactos no processo de ensino-aprendizagem.

A escolha do tema se justifica não apenas pela relevância social da leitura, mas também pelos desafios enfrentados por professores e instituições na promoção de práticas leitoras significativas. O declínio no interesse pela leitura, agravado pelo consumo de conteúdos digitais rápidos, torna premente a busca por estratégias pedagógicas mais atrativas, como a gamificação. Compreender os fatores que influenciam esse processo e mapear caminhos de superação é essencial para tornar a leitura mais acessível, prazerosa e constante no ambiente escolar.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A Importância da Leitura para o Desenvolvimento Cognitivo, Social e Profissional

A leitura ocupa posição central na construção do conhecimento e no desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e profissionais. Em uma perspectiva de letramento, não se reduz à decodificação de sinais; é prática social situada, orientada por propósitos, gêneros e contextos que formam sujeitos capazes de interpretar e intervir no mundo (Kleiman, 1995; Rojo, 2009). À luz do enfoque histórico-cultural, a leitura media a internalização de instrumentos culturais e sustenta o desenvolvimento de funções psicológicas superiores, como atenção voluntária, memória lógica e pensamento conceitual (Vygotsky, 1998).

No plano dos processos de compreensão, a literatura didática destaca a importância do ensino explícito de estratégias (ativação de conhecimentos prévios, formulação de inferências, monitoramento metacognitivo), que favorecem linguagem, memória e criatividade, com impacto direto no desempenho acadêmico e na inserção profissional (Solé, 1998). Em termos de formação crítica, a leitura articula texto e contexto e sustenta práticas de autonomia intelectual: a “leitura do mundo” orienta e dá sentido à leitura da palavra, consolidando seu caráter emancipatório (ideia desenvolvida por Freire, 1992).

Evidências recentes convergem na associação entre engajamento leitor e resultados educacionais. Relatórios internacionais sinalizam que estudantes que leem com frequência tendem a apresentar desempenho superior em compreensão leitora e maior capacidade de navegar ambientes digitais complexos (OECD, 2021). No Brasil, a 6ª edição de Retratos da Leitura registra um quadro de retração do hábito, com repercussões sobre a circulação social do conhecimento e sobre práticas de participação cidadã (Instituto Pró-Livro, 2024).

Do ponto de vista socioemocional, pesquisas e programas educacionais apontam relações positivas entre leitura, empatia, responsabilidade e foco atencional, sobretudo quando mediadas por experiências significativas em sala de aula (Instituto Ayrton Senna, 2023; Itaú Social, 2022). Na mesma direção, estudos em psicologia cognitiva da ficção sugerem que a exposição a narrativas literárias simula experiências sociais, ampliando repertórios de compreensão do outro e sensibilidade a perspectivas diversas (Mar; Oatley, 2008).

A literatura também reconhece benefícios afetivo-terapêuticos por meio da biblioterapia, entendida como o uso orientado de textos para promover autoconhecimento, aliviar tensões e fortalecer a resiliência (Caldin, 2009). Essa dimensão reforça a leitura como aliada no desenvolvimento integral, para além do cognitivo estrito.

Considerando esse conjunto de evidências, compreender a leitura como prática socialmente situada e potencializável por mediação pedagógica e por tecnologias torna-se condição para seu fortalecimento no ensino médio. Cabe à escola assegurar acesso a materiais, ensino de estratégias de compreensão e experiências significativas que integrem leitura, multimodalidade e participação estudantil, articulando objetivos formativos acadêmicos e socioemocionais.

2.2 O Declínio do Hábito de Leitura no Brasil

A queda do interesse pela leitura no Brasil é amplamente documentada e tem se acentuado nos últimos anos. A 6ª edição de Retratos da Leitura no Brasil indica que 53% da população não leu livros (nem mesmo em parte) nos três meses anteriores ao levantamento e que a média anual caiu para 3,96 livros por pessoa, com influência de fatores como condições socioeconômicas, acesso desigual a materiais e pouca mediação familiar e escolar (Instituto Pró-Livro, 2024). Esses dados sugerem que a consolidação do hábito depende de ambientes que ofereçam acesso, mediação e propósito para ler de forma continuada.

Sob a perspectiva do letramento, a leitura precisa ser construída como prática social — situada em usos, gêneros e objetivos concretos — e não reduzida a habilidade escolar descontextualizada. Quando essa prática é pouco valorizada na infância e adolescência, tende a não se estabilizar na vida adulta (Kleiman, 1995; Rojo, 2009). Em outras palavras, sem mediação pedagógica e circulação social da leitura (na família, na escola e na comunidade), o engajamento leitor permanece frágil e intermitente.

Ao mesmo tempo, o avanço das tecnologias digitais reorganizou o ecossistema de atenção, ampliando a competição por tempo entre leitura extensa e outros formatos de consumo (vídeos curtos, feeds e notificações). Evidências apontam que o aumento do tempo em telas se associa à redução do tempo dedicado a materiais impressos entre adolescentes e à preferência por conteúdos fragmentados, com impacto na atenção sustentada (Twenge; Martin; Spitzberg, 2019). Do ponto de vista cognitivo, a exposição contínua a fluxos hiperestimulantes favorece a busca por gratificação imediata, o que desafia práticas de leitura profunda (Carr, 2011), enquanto a personalização algorítmica pode restringir a diversidade informacional (Pariser, 2012).

Em síntese, o declínio do hábito de leitura resulta de uma combinação de determinantes sociais (acesso, renda, mediação), culturais (valorização simbólica do livro) e tecnológicos (disputa por atenção). Enfrentar esse quadro requer políticas e práticas que integrem acesso, mediação qualificada e design de experiências que tornem a leitura

significativa no cotidiano dos jovens — inclusive por meio de tecnologias, quando orientadas a finalidades formativas.

2.3 Impactos Negativos da Tecnologia no Hábito de Leitura

Embora tecnologias digitais ampliem o acesso a conteúdos e possam apoiar práticas leitoras, seus efeitos não são exclusivamente positivos. O uso intensivo de telas, sobretudo em formatos de consumo fragmentado e de curta duração (feeds, vídeos curtos e notificações sucessivas), tende a competir com a leitura longa e focada, reduzindo o tempo de exposição a textos densos e exigindo alternância constante de atenção. Evidências em populações jovens mostram associação entre mais tempo em mídias digitais e menos tempo dedicado a materiais impressos, com implicações para a atenção sustentada (Twenge; Martin; Spitzberg, 2019).

No plano cognitivo, a circulação permanente em ambientes hiperestimulantes favorece a busca por gratificação imediata, o que desafia processos implicados na leitura profunda — como concentração prolongada, construção de inferências e monitoramento metacognitivo. Argumenta-se que o excesso de estímulos e interrupções reconfigura hábitos de navegação e pode dificultar o pensamento linear necessário à compreensão de textos longos e complexos (Carr, 2011).

Além disso, a personalização algorítmica dos fluxos informacionais pode restringir a diversidade de pontos de vista, formando “bolhas” que empobrecem o repertório de leitura e limitam oportunidades de confronto crítico com ideias divergentes (PARISER, 2012). Em contextos educacionais, quando a leitura digital não é intencionalmente mediada (seleção de fontes, objetivos, estratégias de compreensão), a tendência é que tarefas leitoras cedam espaço à dispersão, com menor retenção e menor profundidade interpretativa.

Em síntese, os impactos negativos decorrem menos da tecnologia em si e mais de padrões de uso: excesso, ausência de critérios e baixa mediação pedagógica. Mitigar esses efeitos requer design de rotinas que priorizem tempo protegido para leitura extensa, curadoria de fontes e ensino explícito de estratégias de compreensão — condições para que o digital não substitua, mas potencialize práticas leitoras (Carr, 2011; Pariser, 2012; Twenge; Martin; Spitzberg, 2019).

2.4 Tecnologia como Ferramenta para Incentivo à Leitura

Apesar dos desafios contemporâneos, a tecnologia pode se tornar aliada no fomento de práticas leitoras quando integrada com intencionalidade pedagógica e objetivos formativos claros. O uso criativo de recursos digitais — curadoria de textos, mediação por projetos e avaliação formativa — tende a favorecer aprendizagens significativas e engajamento (Moran, 2015). Nesse sentido, experiências como oficinas de escrita e publicação de textos em plataformas abertas (p. ex., ambientes de fanfiction) e clubes de leitura on-line com metas e

resenhas compartilhadas ampliam o repertório de gêneros, a circulação social da produção discente e a motivação para ler e escrever.

Ambientes e dispositivos de leitura digital (e-readers e aplicativos) também reduzem barreiras de acesso e oferecem apoios cognitivos (dicionário integrado, marcação, anotações, ajuste tipográfico e modo noturno), que podem favorecer a compreensão e a autonomia do leitor, sobretudo quando combinados ao ensino explícito de estratégias (Solé, 1998). Em perspectiva histórico-cultural e sociotécnica, a leitura é uma prática em constante transformação, profundamente influenciada pelos suportes e modos de circulação — do impresso aos ecossistemas digitais (Chartier, 2000; Lévy, 1999).

Além do acesso, mecanismos de personalização e redes sociais de leitura agregam uma dimensão relacional à experiência: recomendações, listas públicas, desafios (“maratonas”), acompanhamento de progresso e espaços de comentário transformam a leitura — tradicionalmente percebida como solitária — em atividade coletiva, interativa e motivadora. Quando desenhadas com critérios pedagógicos, essas dinâmicas se aproximam de elementos de gamificação (metas, feedback imediato, selos e pontos), associados ao aumento de engajamento e persistência em tarefas (Deterding et al., 2011; Prensky, 2012; Valerio; Silva, 2024). Em paralelo, recursos de IA podem apoiar personalização de trilhas e recomendação de materiais compatíveis com o nível do estudante, desde que com curadoria docente e objetivos de aprendizagem definidos (Rodrigues; Canan, 2024).

Em síntese, tecnologias digitais potencializam o incentivo à leitura quando ancoradas em mediação qualificada, propósitos claros e avaliação contínua. Nessa chave, a leitura deixa de ser habilidade estritamente escolar para retomar seu estatuto de prática social situada, que articula usos reais da linguagem, participação e pertencimento comunitário (Kleiman, 1995; Rojo, 2009).

2.5 A Leitura como Experiência Personalizada

Com o avanço das tecnologias digitais, a experiência de leitura passou a ser mediada por algoritmos que personalizam recomendações segundo histórico de uso, preferências de gênero e padrões de navegação. Ecossistemas como Kindle, Google Books e redes de leitores (p. ex., Goodreads) — além de fenômenos sociotécnicos como o BookTok — reduzem a sobrecarga de escolhas e facilitam o engajamento de leitores iniciantes ao oferecer sugestões alinhadas aos seus interesses. Recursos de apoio (dicionário integrado, marcações, anotações e ajustes tipográficos) funcionam como andaimagens cognitivas, favorecendo compreensão e autonomia quando combinados a ensino de estratégias (Solé, 1998).

Essa curadoria automatizada, porém, tem efeitos colaterais. Ao reforçar padrões anteriores, os sistemas de recomendação podem estreitar o repertório e limitar o contato com obras divergentes, criando “bolhas de interesse” que empobrecem a diversidade informacional (Pariser, 2012). Em termos formativos, isso contraria a própria natureza social e situada da

leitura, entendida como prática que se enraíza em usos, gêneros e objetivos diversos (Kleiman, 1995; Rojo, 2009).

Nesse cenário, a mediação consciente de professores e bibliotecários torna-se decisiva para equilibrar personalização e pluralidade. Estratégias como listas de leitura intencionalmente diversas, rodízio de gêneros e autores, clubes de leitura on-line com metas mistas (parte por recomendação, parte por sorteio/curadoria) e a valorização da serendipidade — a descoberta não planejada de um título — ajudam a romper os filtros invisíveis e a ampliar horizontes de leitura. Em chave histórico-cultural, esse equilíbrio reconhece que a prática leitora se transforma com os suportes e circuitos de circulação (Chartier, 2000; Lévy, 1999), mas preserva sua função de formar leitores capazes de transitar por múltiplas vozes e perspectivas.

Mais do que aumentar o volume de livros lidos, a personalização bem mediada deve favorecer experiências que ultrapassem o texto e se voltem para a realidade. Nessa direção, a leitura contribui para que jovens interpretem criticamente o mundo — ideia cara à tradição freireana — e não apenas o recorte estreito que o algoritmo lhes apresenta (Freire, 1992; Pariser, 2012; Kleiman, 1995; Rojo, 2009).

2.6 Letramento Digital e Leitura Crítica

No ambiente digital, o letramento ultrapassa a decodificação de palavras: envolve interpretar, avaliar e interagir com textos multimodais — combinando linguagem verbal, imagens, sons, vídeos e elementos de design. À luz dos estudos de letramento, trata-se de uma prática social situada, enraizada em usos, gêneros e propósitos concretos (Kleiman, 1995; Rojo, 2009). Em perspectiva sociotécnica, os suportes e os modos de circulação transformam a experiência de ler, do impresso aos ecossistemas digitais (Lévy, 1999).

Nesse cenário, a leitura crítica torna-se competência central. O leitor precisa desenvolver autonomia para distinguir fontes confiáveis, identificar narrativas manipuladas e reconhecer vieses, o que implica letramento verbal e visual: interpretar criticamente fotografias, memes, vídeos curtos e infográficos, muitas vezes carregados de ironias, metáforas e referências culturais. A dinâmica de personalização algorítmica e filtragem de conteúdos pode restringir a diversidade informacional e reforçar “bolhas” de interesse, exigindo consciência dos próprios filtros e estratégias de verificação (Pariser, 2012).

O universo digital também impõe não linearidade e interrupções frequentes: o leitor transita entre hiperlinks, notificações e plataformas, o que amplia os desafios de atenção sustentada e de construção de sentido — ao mesmo tempo em que abre oportunidades para práticas mais interativas e colaborativas (Carr, 2011). Para que esse potencial se realize em aprendizagem, é necessária mediação: objetivos claros, curadoria de fontes e ensino explícito de estratégias de compreensão (Solé, 1998).

Nessa chave, a educação midiática surge como aliada do letramento digital. Iniciativas como o EducaMídia (Instituto Palavra Aberta) e o trabalho de agências de checagem — a exemplo de Aos Fatos e Agência Lupa — evidenciam a importância de formar leitores capazes de analisar criticamente as informações que consomem e compartilham, articulando critérios de verificação, rastreamento de autoria e leitura de evidências.

Cabe à escola integrar as vivências digitais dos estudantes aos objetivos formativos de leitura, escrita e cidadania, por meio de situações de aprendizagem que combinem multimodalidade, checagem de fatos, produção colaborativa e reflexão sobre algoritmos e vieses. Fortalecer essa articulação é essencial para formar leitores críticos, autônomos e éticos, aptos a atuar de modo reflexivo no mundo conectado (Kleiman, 1995; Rojo, 2009; Pariser, 2012).

2.7 Gamificação como Estímulo à Leitura no Brasil

A gamificação consiste em utilizar elementos típicos de jogos — como pontos, níveis, metas, rankings, badges, desafios e feedback imediato — em contextos não lúdicos para aumentar engajamento e motivação (Deterding et al., 2011; Prensky, 2012). Transposta para a leitura, a estratégia pode envolver recompensas por páginas lidas, desafios literários, sistemas de progresso por séries concluídas e interações em comunidades on-line.

Evidências empíricas em contexto escolar apontam ganhos de engajamento e de habilidades leitoras quando atividades gamificadas são planejadas com objetivos pedagógicos claros, critérios de acompanhamento e devolutivas frequentes. Em estudo com turmas do 9º ano da rede pública, Valerio e Silva (2024) observaram que desafios, metas e sistemas de pontuação despertam o interesse dos estudantes, sobretudo quando articulados a ambientes digitais familiares e combinados com leitura orientada.

A abordagem gamificada dinamiza a experiência leitora ao introduzir metas graduais, feedbacks curtos e reconhecimento de progresso, rompendo com práticas centradas apenas na introspecção. Quizzes, competições cooperativas, desafios semanais e o uso de aplicativos educacionais (p. ex., plataformas de perguntas e respostas, QR codes para trilhas de leitura) funcionam como gatilhos de participação e ampliam oportunidades de prática (Valerio; Silva, 2024). Nas redes sociais de leitura e em fenômenos sociotécnicos como o BookTok, a dimensão social — compartilhar conquistas, acompanhar o progresso de pares, participar de maratonas — reforça pertencimento e persistência no hábito.

Importa salientar que a gamificação não se reduz a “estética de jogo”. Seu potencial reside em alinhar mecânicas de jogo (metas, feedback, progressão) a objetivos formativos, conteúdos curriculares e estratégias de compreensão (Solé, 1998), com mediação docente: definição de critérios, curadoria de textos, acompanhamento do progresso e reflexão sobre a experiência. Assim concebida, a gamificação atua na interseção entre motivação, cultura digital e formação de leitores críticos, contribuindo para práticas de leitura mais interativas,

significativas e coerentes com os desafios do presente (Deterding et al., 2011; Prensky, 2012; Valerio; Silva, 2024).

3 METODOLOGIA

Este estudo possui abordagem quantitativa e exploratória, com o objetivo de investigar como tecnologias digitais e estratégias de gamificação influenciam o hábito de leitura entre estudantes do Ensino Médio. A pesquisa foi realizada com alunos do Instituto Federal do Piauí (IFPI) – Campus Picos, abrangendo diferentes turmas e faixas etárias.

3.1 Coleta de Dados

A coleta de dados foi realizada por meio de um formulário on-line estruturado, elaborado no Google Forms e aplicado entre os meses de junho e julho de 2025. O formulário continha 11 perguntas objetivas e subjetivas, abordando:

- frequência de leitura;
- formatos preferidos (impresso ou digital);
- uso de aplicativos de leitura;
- conhecimento de redes sociais literárias;
- participação em desafios ou gamificação;
- influência da tecnologia no interesse por leitura;
- fatores motivadores para a leitura;
- comentários abertos com sugestões.

A participação foi voluntária e anônima.

3.2 Participantes

A amostra foi composta por 85 estudantes do IFPI Picos, dos cursos técnicos integrados, com idades entre 15 e mais de 20 anos. Os alunos pertencem a diferentes anos letivos, e participaram de forma espontânea.

3.3 Análise dos Dados

Os dados coletados foram analisados com o uso de ferramentas de planilhas eletrônicas (Excel) e organizados por frequência absoluta e relativa. Os resultados foram apresentados por meio de tabelas e gráficos, com interpretação dos padrões de comportamento, preferências e percepções dos alunos sobre o uso da tecnologia para leitura.

4 RESULTADOS

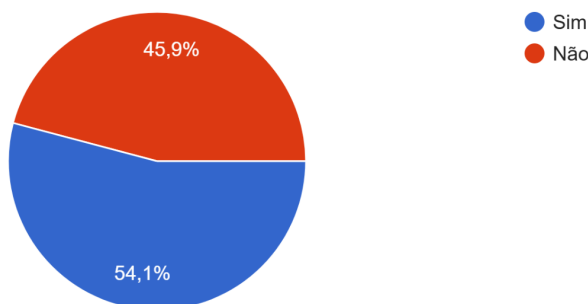
Esta seção apresenta os achados da pesquisa aplicada a 85 estudantes do Ensino Médio do Instituto Federal do Piauí (IFPI) – Campus Picos, com foco em hábitos de leitura, formatos preferidos, uso de tecnologias digitais, experiências gamificadas e fatores de motivação para ler.

4.1 Perfil e Hábitos de Leitura

A Figura 1 sintetiza o autorrelato dos participantes quanto ao hábito de ler livros regularmente. Observa-se predominância de estudantes que afirmam manter algum nível de prática leitora, embora uma parcela relevante reporte baixa frequência. Esse quadro sugere espaço para ações de estímulo e manutenção do hábito.

Figura 1 – Hábito de leitura

3. Você costuma ler livros?
85 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Observa-se que a maior parte dos estudantes declarou possuir o hábito de leitura, demonstrando interesse pela prática. No entanto, um percentual relevante afirmou não ler com frequência, o que indica a necessidade de ações que incentivem e mantenham esse hábito.

4.2 Formato de leitura preferido

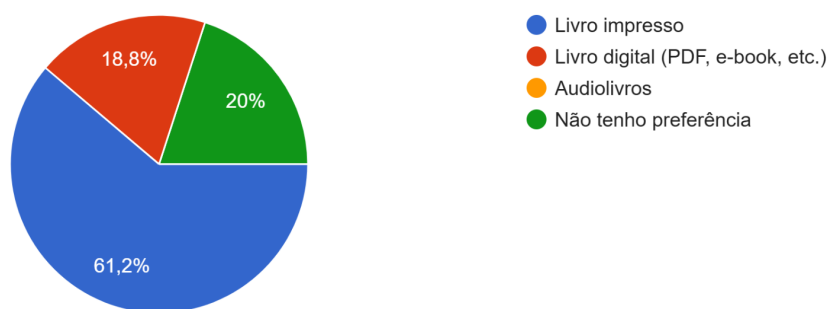
A Figuras 2 apresenta as escolhas de formato. O impresso se mantém como

preferência principal, frequentemente associado à experiência sensorial e ao manuseio do livro físico. O digital aparece em segundo plano, indicando aderência crescente às leituras em tela, com vantagens de portabilidade e acesso.

Figura 2 – Formato de leitura preferido

5. Você prefere ler em qual formato?

85 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

4.3 Tecnologias Digitais e Aplicativos

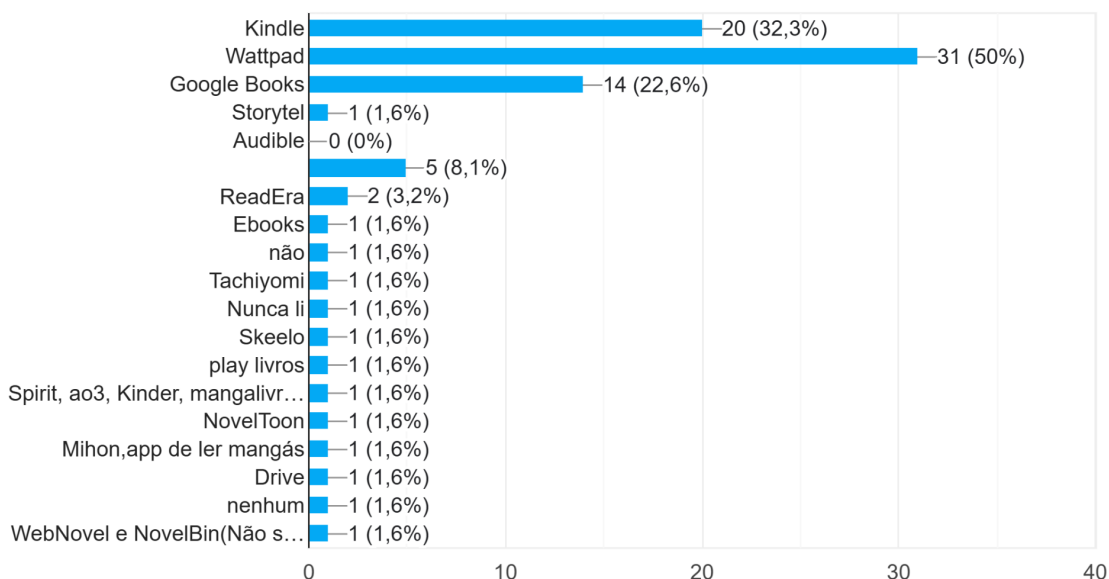
Quanto ao uso de aplicativos de leitura, 55 estudantes já utilizaram algum app e 29 nunca utilizaram. Entre os aplicativos citados, destacam-se Wattpad (30 menções), Kindle (19), Google Books (17) e Skeelo (10), além de outras menções (Leitor PDF, Storytel, Audible etc.) (Figura 3).

Apesar da familiaridade com apps, apenas 10 participantes conhecem redes sociais literárias como Skoob ou Goodreads, o que aponta baixa exposição a ambientes sociais de leitura e revela oportunidade de mediação pedagógica para explorar esses espaços.

Figura 3 - Aplicativos de leitura mais utilizados

6.1. Se sim, quais aplicativos você já usou? (pode marcar mais de um)

62 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

4.4 Gamificação e Engajamento

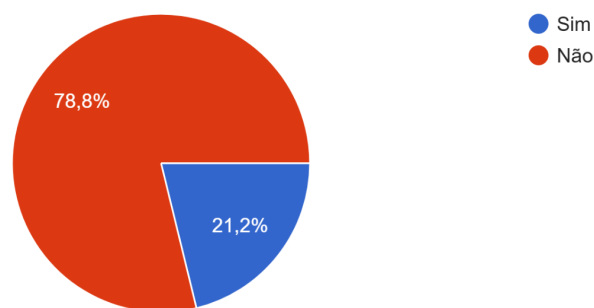
Em relação à participação em desafios ou atividades gamificadas de leitura (maratonas, rankings, clubes), 18 estudantes relataram experiências prévias e 66 nunca participaram (Figura 4).

Sobre a influência da tecnologia no interesse pela leitura, em uma escala de 1 (nenhuma) a 5 (muita), a maioria dos participantes ficou concentrada no meio da escala, com 27 respostas para a nota 3. No entanto, observa-se uma variação significativa nas respostas: 13 estudantes marcaram a nota 1 e 13 marcaram a nota 5, evidenciando uma heterogeneidade nos efeitos da tecnologia. Para alguns, ela potencializa o interesse pela leitura, enquanto, para outros, pode competir com a prática de leitura prolongada.

Figura 4 - Desafios de leitura

8. Você já participou de algum desafio de leitura (como maratona, clube de leitura, gamificação ou ranking)?

85 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

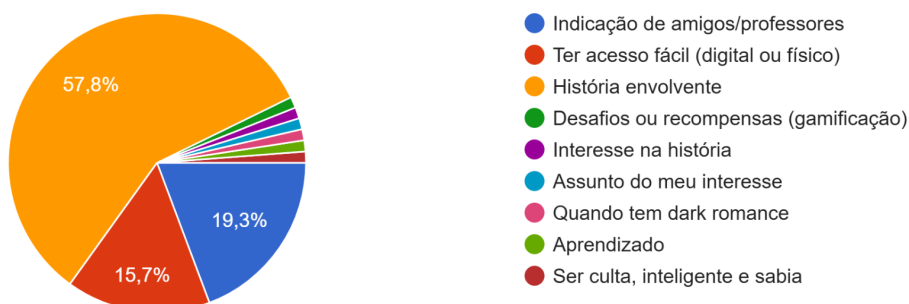
4.5 Fatores de Motivação

Quanto ao que mais motiva a leitura (Figura 5), o principal fator é uma história envolvente (47 respostas), seguido de indicação de amigos/professores (15), facilidade de acesso (13) e desafios/recompensas (9). Esses resultados indicam que a qualidade narrativa continua sendo o eixo principal de engajamento, enquanto estratégias sociais e de gamificação operam como reforços complementares, potencializando a adesão quando articuladas a boas experiências de leitura.

Figura 5 – Motivação para leitura

10. O que mais te motiva a ler um livro?

83 respostas



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

5 DISCUSSÃO

Os dados obtidos na pesquisa reforçam tendências identificadas na literatura sobre o comportamento leitor de jovens em contexto escolar. A baixa frequência de leitura entre estudantes do IFPI – Campus Picos converge com a 6ª edição do Retratos da Leitura no Brasil, que indica retração do hábito, associada a fatores como desigualdade de acesso, frágil mediação familiar/escolar e mudanças culturais (Instituto Pró-Livro, 2024). Esse quadro sugere que políticas e práticas de promoção de leitura precisam articular acesso, mediação qualificada e propósitos de leitura socialmente significativos.

Quanto ao uso de tecnologias, os resultados apontam uma ambiguidade: ferramentas como Kindle e Google Books apresentam boa aceitação entre quem já lê com frequência, ao passo que redes sociais de leitura (p.ex., Skoob, Goodreads) aparecem pouco exploradas. A heterogeneidade observada dialoga com a ideia de que tecnologias só potencializam aprendizagens quando integradas com intencionalidade pedagógica (Moran, 2015) e com a compreensão de que a leitura se transforma conforme os suportes e circuitos de circulação (Lévy, 1999). Em outras palavras, familiaridade tecnológica não implica, por si só, consolidação do hábito: é a combinação entre curadoria, objetivos formativos e mediação que sustenta engajamento.

No tocante à gamificação, poucos participantes relataram experiências escolares com

desafios de leitura, indicando uma lacuna de práticas estruturadas. Ainda assim, emergem sinais de potencial: o interesse por recompensas, desafios e rankings foi alto entre os respondentes, o que está em consonância com evidências de que elementos de jogo podem elevar engajamento e persistência quando alinhados ao currículo e acompanhados de feedback (Deterding et al., 2011; Prensky, 2012; Valerio; Silva, 2024). Esses achados sustentam a viabilidade de intervenções gamificadas com metas graduais, feedback imediato e reconhecimento de progresso.

Outro ponto recorrente nas respostas é a influência de vídeos curtos e conteúdos fragmentados (p.ex., TikTok, Reels), associada à dificuldade de manter foco em leituras extensas. A literatura sugere que o aumento do tempo em mídias digitais se relaciona à redução do tempo dedicado a materiais impressos e desafia a atenção sustentada (Twenge; Martin; Spitzberg, 2019), enquanto fluxos hiperestimulantes podem dificultar processos implicados na leitura profunda (Carr, 2011). Tais resultados reforçam a necessidade de rotinas protegidas de leitura, com objetivos claros e estratégias de compreensão ensinadas explicitamente.

Por fim, os dados indicam que o conteúdo permanece como fator central de motivação — especialmente quando as narrativas são envolventes. Isso está alinhado a estudos que relacionam a ficção à simulação de experiências sociais e ao desenvolvimento de empatia e compreensão do outro (Mar; Oatley, 2008). Assim, a proposta deste trabalho — aliar leitura, personalização e gamificação — mostra-se pertinente: combina qualidade narrativa, apoios tecnológicos (acesso, anotações, recomendações mediadas) e mecânicas motivacionais em um desenho que conversa com a cultura digital juvenil, sem abrir mão de objetivos formativos e mediação docente.

6 PROPOSTA DE APLICAÇÃO PRÁTICA

Nota de escopo: Esta seção apresenta uma proposta conceitual derivada dos dados coletados com estudantes do IFPI – Campus Picos. No âmbito deste trabalho, a aplicação não foi implementada; as funcionalidades a seguir delineiam possibilidades para desenvolvimento e validação em etapas futuras.

Com base nos dados obtidos na pesquisa, elaborou-se uma proposta para incentivar o hábito

da leitura por meio de estratégias de gamificação e recursos digitais.

A proposta consiste na criação de uma plataforma digital simples, com interface web ou mobile, voltada para estudantes do Ensino Médio, com os seguintes elementos principais:

Funcionalidades sugeridas

- Desafios de leitura personalizados: metas como “ler 10 páginas por dia” ou “finalizar 1 livro em 20 dias”.
- Sistema de pontos e recompensas: ao completar metas, o aluno recebe pontos, selos e conquistas visuais.
- Ranking entre colegas: placar de pontuação entre usuários da mesma turma, estimulando uma competição saudável.
- Catálogo de livros digitais gratuitos: integração com plataformas como Google Books e acervos de domínio público.
- Área de comentários e resenhas: espaço para compartilhar opiniões sobre os livros lidos.
- Painel para professores: acompanhamento do progresso e envio de novos desafios.

Justificativa da proposta

A proposta dialoga com os resultados da pesquisa, que indicaram:

- Boa aceitação do uso de aplicativos de leitura;
- Interesse por desafios e recompensas como forma de motivação;
- Baixo conhecimento sobre redes sociais literárias, reforçando a pertinência de uma solução acessível e contextualizada ao ambiente escolar.

Aplicação pedagógica

A plataforma pode apoiar:

- Projetos escolares de leitura;
- Oficinas temáticas;
- Clubes de leitura;
- Feiras literárias;
- Atividades avaliativas gamificadas.

Professores e bibliotecários assumem papel mediador, favorecendo tanto o uso qualificado da ferramenta quanto o fortalecimento de práticas leitoras significativas em ambiente digital.

Encaminhamentos futuros: Recomenda-se a construção de protótipos e a realização de testes piloto (usabilidade e acessibilidade) para avaliar a viabilidade das funcionalidades e o potencial pedagógico da proposta.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo analisar como as tecnologias digitais e os elementos de gamificação podem contribuir para o estímulo ao hábito de leitura entre estudantes do Ensino Médio, com foco nos alunos do IFPI – Campus Picos. A partir da revisão de literatura e da aplicação de um questionário com 85 participantes, foi possível compreender tanto os desafios quanto as oportunidades que envolvem o uso da tecnologia como ferramenta de incentivo à leitura.

Os resultados mostraram que, embora muitos estudantes ainda leiam pouco, há forte receptividade ao uso de aplicativos de leitura e interesse por abordagens mais dinâmicas, como desafios e recompensas. Ferramentas como Wattpad, Kindle e Google Books foram citadas com frequência, o que reforça o potencial das plataformas digitais para ampliar o acesso à leitura. Em contrapartida, observou-se baixa familiaridade com redes sociais literárias e experiências gamificadas, revelando uma lacuna a ser explorada por projetos educacionais mais inovadores.

Além disso, os dados confirmam que conteúdos digitais de curta duração, como vídeos em redes sociais, podem comprometer habilidades como foco e concentração, apontando a importância de ações pedagógicas que ajudem os alunos a desenvolver uma leitura mais profunda e crítica.

Com base nessas constatações, este trabalho propôs uma aplicação prática: o desenvolvimento de uma plataforma digital gamificada, voltada para estudantes do Ensino Médio. A proposta busca aliar acessibilidade, motivação e mediação pedagógica, utilizando recursos de gamificação para transformar a leitura em uma experiência mais envolvente e

significativa.

Conclui-se, portanto, que a tecnologia, quando utilizada de forma crítica e orientada, pode ser uma grande aliada na formação de novos leitores. Recomenda-se que escolas, professores e desenvolvedores educacionais considerem o uso de estratégias gamificadas como complemento às práticas tradicionais de leitura, promovendo o engajamento de jovens leitores em contextos cada vez mais digitais.

REFERÊNCIAS

- AGÊNCIA LUPA. Lupa: hub de combate à desinformação. Disponível em: <https://lupa.uol.com.br/>. Acesso em: 25 mar. 2025.
- AOS FATOS. Aos Fatos. Disponível em: <https://www.aosfatos.org/>. Acesso em: 25 mar. 2025.
- CALDIN, C. F. Biblioterapia: a leitura como fonte terapêutica. Blumenau: Edifurb, 2009.
- CARR, N. A geração superficial: o que a internet está fazendo com nossos cérebros. Rio de Janeiro: Agir, 2011.
- CHARTIER, R. As revoluções da leitura no Ocidente. In: ABREU, M. (org.). Leitura, história e história da leitura. Campinas: Mercado de Letras; Associação de Leitura do Brasil, 2000. p. 19–31.
- EDUVEM. A importância da leitura como exercício cognitivo. 2024. Disponível em: <https://eduvem.com/a-importancia-da-leitura-como-exercicio-cognitivo/>. Acesso em: 25 mar. 2025.
- FREIRE, P. Pedagogia da esperança: um reencontro com a Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.
- INSTITUTO PALAVRA ABERTA. EducaMídia: programa de educação midiática. Disponível em: <https://educamidia.org.br/>. Acesso em: 25 mar. 2025.
- INSTITUTO PRÓ-LIVRO. Retratos da Leitura no Brasil. 6. ed. São Paulo: Instituto Pró-Livro, 2024. Disponível em: https://www.prolivro.org.br/wp-content/uploads/2025/06/Retratos-da-Leitura_COMPLETO_com2-3capa-1.pdf. Acesso em: 25 mar. 2025.
- KLEIMAN, A. B. Modelos de letramento e as práticas de sala de aula. In: KLEIMAN, A. B. (org.). Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas: Mercado de Letras, 1995. p. 15–61.
- LÉVY, P. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999. mundonativodigital.files.wordpress.com
- MAR, R. A.; OATLEY, K. The function of fiction is the abstraction and simulation of social experience. *Perspectives on Psychological Science*, v. 3, n. 3, p. 173–192, 2008. DOI: 10.1111/j.1745-6924.2008.00073.x.
- MORAN, J. M. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papirus, 2015.
- PARISER, E. O filtro invisível: o que a internet está escondendo de você. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.
- PRENSKY, M. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Senac São Paulo, 2012.
- RODRIGUES, M. L.; CANAN, S. R. Como a Inteligência Artificial poderia ajudar na leitura nos anos iniciais. *Revista Literatura em Debate*, v. 19, n. 33, p. 274–290, jan./jun. 2024. DOI:

10.31512/19825625.2024.19.33.274-290.

ROJO, R. Letramentos múltiplos, escola e inclusão social. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

SILVEIRA, C. O.; ROSA, S. Tecnologia em sala de aula: uma aliada no incentivo à leitura. *Trajatória Multicursos*, v. 7, n. 1, p. 51–62, 2017. Disponível em: <https://cientifica.cnec.br/index.php/trajetoria-multicursos/article/view/252>. Acesso em: 25 mar. 2025.

SOLÉ, I. Estratégias de leitura. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 1998.

STATISTA. E-books — Worldwide: dados de receita e usuários (seção ePublishing). Disponível em: <https://www.statista.com/> (seção “e-books”). Acesso em: 25 mar. 2025.

TWENGE, J. M.; MARTIN, G. N.; SPITZBERG, B. H. Trends in U.S. adolescents’ media use, 1976–2016: the rise of digital media, the decline of TV, and the (near) demise of print. *Psychology of Popular Media Culture*, v. 8, n. 4, p. 329–345, 2019. DOI: 10.1037/ppm0000203.

UNIFOA. Como a prática de leitura influencia no seu desenvolvimento pessoal e profissional. 2024. Disponível em: <https://www.unifoa.edu.br/pratica-de-leitura-regular/>. Acesso em: 25 mar. 2025.

VALERIO, C. L. L.; SILVA, J. C. Gamificação e leitura: potencialidades e implicações na formação de leitores. *Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas*, v. 25, n. 3, p. 448–452, 2024. DOI: 10.17921/2447-8733.2024v25n3p448-452.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

APÊNDICE A – Instrumento de Coleta de Dados (Formulário Aplicado)

Disponível em: [!\[\]\(0271f7a0ac0c29ba1f8ceccd44fa7f94_img.jpg\) Ferramentas digitais que auxiliam a leitura \(respostas\)](#) .

AGRADECIMENTOS

Hoje me encontro contente por minha aprovação,
um capítulo que se fecha com orgulho e emoção.
Agradeço a Deus, fonte de força e resiliência,
por guiar meus passos com amor e paciência.
À minha família, minha base e sustentação,
que lutou ao meu lado em cada superação;
e, em especial, à minha mãe Maria Lúcia, tão querida,
que batalhou sem descanso para iluminar minha vida.

Aos meus companheiros de jornada, minha eterna gratidão,
pois juntos tornamos leve cada missão:

Êmylle, minha “miss simpatia” encantada,
que, mesmo nos momentos difíceis, manteve-se firme e determinada.
Talita, minha amiga linda e estrategista fiel,
com generosidade e otimismo que adoçam o fel.
Letícia, a mais antiga na estrada,
que vence seus surtos com dedicação empenhada.
Emileny, criativa e calma, sempre pronta a responder,
com sabedoria na língua e serenidade no viver.
Kedna, responsável e sempre atenta a ajudar,
com compromisso e carinho que sabem acolher e acalmar.
Alcileny, que com memes coloriu nossos dias,
trazendo risos, luz e boas energias.
Karen, a mais nova, que pintou a vida de cor,
com simplicidade e alegria que despertam amor.
Thayllani, minha parceira no claro e no breu,
com ideias que tornam mais leve qualquer desafio meu.
João Felipe, meu irmão, meu porto seguro,
meu alicerce firme no presente e no futuro.
Elyne, minha segunda mãe e amiga,
que torce por minhas conquistas e sempre traz as melhores dicas.
Avelar e Camilla, dupla de aventuras sem fim,
que transformam o caminho em festa e jardim.

Agradeço também ao meu orientador, Professor João Paulo,
por sua paciência e orientação,
por acreditar no meu trabalho e estender a mão,
ajudando a transformar um sonho em realização.