

CYBERTECA : PROJETO DE INCENTIVO AO ACESSO AO PORTAL DE DOMÍNIO PÚBLICO  
COMO FORMA DE FORTALECER O HÁBITO DA LEITURA NA PANDEMIA: UMA ANÁLISE  
DOS RESULTADOS

Levy Gustavo Leite Santana<sup>1</sup>  
Marcus Vinicius Souza Batista<sup>2</sup>  
Elisvania Gomes Nascimento<sup>3</sup>  
Antonio Fanoel Costa Cabral Santos<sup>4</sup>  
Dulyelthon Souza da Silva<sup>5</sup>  
Rogério Pereira de Sousa<sup>6</sup>

## RESUMO

O artigo descreve um projeto de extensão executado pelo IFTO - Campus Araguatins, que parte da premissa de restabelecer a importância da leitura que perdeu-se ao longo do período pandêmico e pós-pandêmico, com a utilização da tecnologia. O projeto abrange a garantia de acesso a computadores aos discentes das escolas parceiras, a criação de uma plataforma informativa, educativa e gamificada de acesso ao portal de domínio público (Cyberteca) e o incentivo à leitura de conteúdos públicos. Objetiva-se apresentar o resultado das aplicações nas diferentes unidades de ensino, bem como expor a importância da relação leitura-tecnologia. Utilizou-se como metodologia o estudo de caso afim de obter-se um estudo aprofundado sobre as unidades de ensino, as quais foram: Escola Estadual Isolada Boa Sorte, Escola Estadual Aldinar Gonçalves de Carvalho. Destaca-se nos resultados a relevância de novos recursos pedagógicos no âmbito educacional e a inclusão digital na tentativa de atingir e amparar uma maior parte dos educandos, também é incluído reuniões com a equipe, visitas às escolas para apresentação do projeto, publicações das atividades realizadas na rede social Instagram, criação de material de capacitação para docentes e discentes, a criação da plataforma Cyberteca e a entrega de computadores às escolas como garantia de acesso ao sistema. Acentua-se ainda, que o sistema de acesso a livros de domínio público desenvolvido traz uma nova maneira de apresentar os conteúdos de forma dinâmica, estimulando assim, o interesse pelo ato de ler. Este projeto é um exemplo de como a tecnologia pode ser utilizada de forma positiva para melhorar a educação e incentivar a leitura, especialmente em tempos de pandemia e pós-pandemia. Ele demonstra a importância da inclusão digital para atender a uma maior parte dos educandos e fornece insights para a criação de novos recursos pedagógicos.

**Palavras-chave:** Projeto, Leitura, Tecnologia, Inclusão Digital.

---

<sup>1</sup> Licenciando do Curso de Computação do Instituto Federal do Tocantins - IFTO, [levy.santana@estudante.ifto.edu.br](mailto:levy.santana@estudante.ifto.edu.br);

<sup>2</sup> Licenciando do Curso de Computação do Instituto Federal do Tocantins - IFTO, [marcus.batista3@estudante.ifto.edu.br](mailto:marcus.batista3@estudante.ifto.edu.br);

<sup>3</sup> Licenciando do Curso de Computação do Instituto Federal do Tocantins - IFTO, [elisvania.nascimento@estudante.ifto.edu.br](mailto:elisvania.nascimento@estudante.ifto.edu.br);

<sup>4</sup> Licenciando do Curso de Computação do Instituto Federal do Tocantins - IFTO, [antonio.cabral@estudante.ifto.edu.br](mailto:antonio.cabral@estudante.ifto.edu.br);

<sup>5</sup> Licenciando do Curso de Computação do Instituto Federal do Tocantins - IFTO, [dulyelthon.silva@estudante.ifto.edu.br](mailto:dulyelthon.silva@estudante.ifto.edu.br);

<sup>6</sup> Professor orientador: Mestre em Engenharia de Produção e Sistemas, Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS, [rogerio.pereira@ifto.edu.br](mailto:rogerio.pereira@ifto.edu.br)

## INTRODUÇÃO

Em 2020 o mundo se viu obrigado a adotar medidas restritivas para conter o avanço da pandemia do coronavírus (SARS-CoV-2) que assolava diversos países, uma das diligências tomadas foi o isolamento social, com finalidade de conter o avanço do vírus, diversas famílias foram obrigadas a ficar em casa. Diante deste cenário, instituições públicas e privadas de ensino acabaram tendo suas portas fechadas por longos períodos e para que não houvesse prejuízo no ensino de estudantes, o Brasil optou por adotar o ensino de forma remota.

O Ensino Remoto Emergencial (ERE), neste contexto, trata-se da forma de ensino não presencial autorizado pelo Ministério da Educação (MEC), em caráter de excepcionalidade, por meio da Portaria nº 343, de 17 de março de 2020, que “dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus - covid-19”. (MORAES et al., 2020).

Essa transição foi particularmente desafiadora para as regiões com maior desigualdade social, como a região do Tocantins onde o projeto foi executado. Essa região é caracterizada por uma taxa de pobreza elevada, o que significa que um grande número de famílias não possui acesso à internet. Isso dificulta a adoção de metodologias de ensino remoto que dependem de recursos digitais. Diante desse contexto, o roteiro de aprendizagem se tornou a metodologia de ensino remoto mais utilizada nas instituições de ensino da região. O roteiro de aprendizagem é um instrumento que orienta o estudo dos alunos, fornecendo atividades e conteúdos.

No entanto, o roteiro de aprendizagem também apresenta alguns desafios. Um dos principais desafios é a falta de regularidade de estudo por parte dos alunos, além da falta de um acompanhamento, posto que uma grande parcela dos pais não tem o tempo necessário para dar apoio na vida escolar do filho. Os alunos podem se desmotivar com o estudo remoto e perder o ritmo de estudo causando uma defasagem no ensino-aprendizagem e também na leitura visto que não há uma regularidade de estudo.

Como consequência dessas medidas tomadas, foi observado um crescimento de 66,3% no percentual de alunos do ensino fundamental entre 6 e 7 anos que não sabiam ler e nem escrever de acordo com a base na Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua de 2012 a 2021 (DIEFENBACH, 2022). Esses impactos estão ligados diretamente a perpetuação de desigualdades sociais no país e a falta de aparelhos eletrônicos para acesso a Internet nas residências.

Em concordância com Rodrigues (1995), dada a grande escassez de livros e computadores em casas brasileiras é necessário que bibliotecas virtuais possam servir de porta de entrada para o mundo da informação digital e multimídia. Devido às dificuldades

encontradas por alunos do ensino fundamental em possuir recursos tecnológicos que possibilitem o acesso dos estudantes a livros e objetos educacionais digitais, é crucial a quebra dessas barreiras através de ações de extensões que promovam o acesso à bibliotecas virtuais com acervo atualizado, gratuito e de domínio público, bem como a plataformas de objetos educacionais, sites informativos e educativos por intermédio de pontos de acessos abertos a comunidade escolar seguindo os protocolos de biossegurança do ministério da saúde.

Como proposta, este projeto teve como base três vertentes, sendo elas a garantia de acesso a computadores aos discentes das escolas parceiras; A criação da plataforma informativa, educativa e gamificada de acesso ao portal de domínio público (Cyberteca) e O incentivo a leitura de livros de domínio público através da plataforma e através de oficinas e dinâmicas para auxiliar no processo de leitura. Objetivando reestabelecer a importância da leitura que perdeu-se ao longo do período pandêmico e pós-pandêmico, com a utilização da tecnologia. Buscou-se ainda contribuir como atendimento às metas de promoção e incentivo ao conhecimento e uso das novas tecnologias do Plano Nacional de Educação nº 13.005/2014 (PNE) (BRASIL, 2014).

Oliveira (2021) destaca que, a leitura é uma ideia acessível onde pode e deve ser utilizada como momento de lazer, sendo possível ser utilizada para obter leveza ao realizar atividades que resultem em sentimentos satisfatórios de lazer, como exemplo, após realizar a leitura de um bom artigo ou livro, é possível explorar o mundo sem necessariamente sair de casa, resultando no fato de que por se envolver na narrativa, o indivíduo se afasta momentaneamente da realidade dura em que se encontra. Assim a leitura pode ser usada como válvula de escape e alívio para as pessoas. Essa linha de raciocínio pode auxiliar uma gama de indivíduos que buscam se sentir bem no meio de um caos que são as incertezas do amanhã.

## **METODOLOGIA**

O projeto foi executado em uma escola rural e em uma escola municipal da região de Araguatins, Tocantins e teve uma duração de seis meses. O método utilizado para aplicar o projeto foi o estudo de caso, que segundo Gil (2007) é um estudo aprofundado sobre objetos que podem ser um indivíduo, uma organização, um grupo ou um fenômeno. O projeto contou com a criação da biblioteca virtual através da plataforma Google Sites e a utilização de computadores para demonstrar que é possível utilizar a tecnologia como ferramenta de leitura.

Entretanto as escolas da região contam com uma precarização em relação a tecnologia, dessa forma foi preciso garantir que os discentes tivessem acesso a computadores, dessa forma

o IFTO entrou em parceria com as instituições de ensino e cedeu algumas máquinas para as instituições.

A biblioteca virtual criada conta com um acervo de livros de domínio público, onde somente as escolas que possuem parceria com a Instituição poderão ter acesso. Além dos livros ela possui um sistema de gamificação que acumula pontos, pontos estes que colocam os alunos em um determinado ranking e classifica-os, comparando a pontuação dos mesmos e fixando os três primeiros colocados no topo do ranking como destaques e dando a eles troféus digitais que ficaram exibidos em seus perfis. Para que o projeto ocorresse como o esperado também foi feita a capacitação da equipe escolar das instituições sobre informática básica e como manusear o sistema da biblioteca, que também pode ser usado como um método de avaliação e incentivo à leitura.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

O ato de ler é crucial nos estágios iniciais, a partir deste hábito é possível adquirir um caráter crítico-reflexivo, extremamente importante na formação plena. Entretanto, o incentivo a este exercício não têm sido tão simples, Monteiro et al. (2020) aponta que, pelo fato da criança estar em contato com tecnologias que nem sempre são compatíveis com o desenvolvimento apropriado para a sua idade, as iniciativas básicas do ato de ler acabam sendo deixadas de lado.

Neste contexto, entende-se que o uso apropriado da tecnologia pela escola trará bons resultados, para isso o uso das bibliotecas virtuais se mostrou o mais adequado visto o contexto de isolamento social em que estamos. Para Marchiori (1997) a biblioteca virtual é aquela que trabalha o resgate das informações, onde os textos podem ser acessados remotamente de qualquer localidade através de uma rede de computadores, favorecendo assim a acessibilidade universal. Conforme Furtado (2010) a importância da biblioteca virtual caracteriza-se por dar ao aluno maior independência e a biblioteca escolar passa a ser o centro de informação da escola.

Para implementar a biblioteca buscou-se disponibilizar objetos educacionais, bem como recursos de gamificação com o intuito de impulsionar o ensino-aprendizagem. Autores como Nunes et. al (2020), Braga et. al (2020) apontam os resultados de se utilizar esses recursos, uma vez que o ambiente proporcionado por eles explora os níveis de engajamentos dos usuários, que abrange diversas razões como o escape do estresse, e ainda é capaz de fomentar o desenvolvimento de habilidades linguísticas para a construção de letramentos, sob o amparo de atitudes éticas.

Ainda neste sentido, Sunaga e Carvalho (2015) abordam que as tecnologias proporcionam um aprendizado que não se limita por tempo e espaço, contudo o papel da escola não termina, mas se expande, e é dever da escola direcionar os alunos a explorar os recursos da maneira correta já que estas ferramentas possibilitam a personalização da aprendizagem e fornecem estímulos que impulsionam os estudantes e suas descobertas.

Em último plano, consoante a Lévy (1999) a Internet é o novo espaço de socialização e interação que promove o nascimento da cultura digital. Esta cultura digital que de acordo com Furtado (2010) é a principal fonte das informações que o educando recebe, assim é necessário que a escola ajude a filtrar essas informações se inserindo nestes ambientes.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A implementação do projeto ocorreu em duas escolas da região, uma rural e uma municipal. O projeto teve duração de seis meses e contou com a participação de 6 turmas de alunos do Ensino Fundamental.

Para Marchiori (1997) a biblioteca virtual é aquela que trabalha o resgate das informações, onde os textos podem ser acessados remotamente de qualquer localidade através de uma rede de computadores, favorecendo assim a acessibilidade universal. Dessa forma, a Cyberteca busca trazer o incentivo à leitura através de recompensas e atividades lúdicas.

A plataforma informativa, educativa e gamificada de acesso ao portal de domínio público (Cyberteca), criada através da ferramenta Google Sites, é o principal produto deste projeto, objetivando o incentivo à leitura de conteúdos de gratuitos aos discentes das escolas parceiras.

Outrossim, o projeto buscou também garantir formas de acesso a esta biblioteca virtual através da disponibilização de computadores e da capacitação aos discentes e docentes das escolas parceiras para uso de suas ferramentas.

Os resultados do projeto foram positivos, com um aumento significativo no interesse dos alunos pela leitura. Em uma pesquisa feita no início do projeto, os alunos relataram que não liam livros com tanta frequência. No final do projeto essa mesma pesquisa trouxe um percentual de 68,75% de alunos que se sentiram motivados a lerem a partir das metodologias utilizadas além de uma aprovação completa do projeto por todo o corpo escolar. Os resultados do projeto indicam que a utilização de bibliotecas virtuais pode ser uma estratégia eficaz para o incentivo à leitura, especialmente em regiões com desigualdade social.

Os alunos também relataram que a biblioteca virtual foi uma ferramenta importante para o incentivo à leitura. Eles destacaram que a biblioteca e as oficinas e dinâmicas propostas oferecem uma variedade de livros de qualidade, além de recursos de gamificação que tornam a leitura mais divertida e envolvente. As bibliotecas virtuais oferecem uma série de vantagens em relação às bibliotecas tradicionais. Elas são mais acessíveis, pois podem ser acessadas de qualquer lugar com internet. Elas também são mais interativas, pois oferecem recursos de gamificação que podem tornar a leitura mais divertida e envolvente.

Neste sentido, através dos resultados deste projeto compreendeu-se a suma importância em manter a escola alinhada com novas tecnologias e recursos pedagógicos, a fim de reduzir possíveis dificuldades e melhorar o desenvolvimento do aluno e da unidade escolar como um todo. Conforme Perrenoud (2000) a escola não pode ignorar o que se passa no mundo, tornando-se claro a relevância destes recursos, tais como a biblioteca virtual que não só traz uma nova forma de encarar a leitura para o discente, como também aumenta a sua facilidade ao acesso.

Além disso, o projeto também contribuiu para a promoção da inclusão digital. Os alunos que não tinham acesso a computadores puderam utilizar os computadores cedidos pelo IFTO para acessar a biblioteca virtual.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

No contexto brasileiro, a desigualdade social é um desafio para o incentivo à leitura. As bibliotecas virtuais podem contribuir para a redução dessa desigualdade, pois são mais acessíveis do que as bibliotecas tradicionais.

O déficit no aprendizado e conseqüentemente na prática da leitura durante a pandemia nos revelou a importância de estar em constante sintonia com tendências e novos recursos pedagógicos para que seja possível atenuar os impactos causados. As tecnologias se mostram importantes elementos para essa possível retomada aos padrões e posteriormente elevação dos padrões de leitura e escrita, cada vez mais, a inclusão digital se torna um recurso de extrema eficácia neste quesito.

Para que as bibliotecas virtuais sejam mais eficazes no incentivo à leitura no Brasil, é importante que elas sejam desenvolvidas em parceria com as escolas públicas. As escolas podem fornecer apoio aos alunos para acessar a internet e os computadores, além de oferecer atividades complementares que incentivem a leitura.

As bibliotecas virtuais oferecem uma série de vantagens em relação às bibliotecas tradicionais. Elas são mais acessíveis, pois podem ser acessadas de qualquer lugar com internet.

Elas também são mais interativas, pois oferecem recursos de gamificação que podem tornar a leitura mais divertida e envolvente.

Com base nos resultados apresentados, pode-se concluir que a utilização de bibliotecas virtuais é uma estratégia eficaz para o incentivo à leitura, especialmente em regiões com desigualdade social. As bibliotecas virtuais são mais acessíveis, interativas e inclusivas do que as bibliotecas tradicionais, o que as torna mais atraentes para os alunos.

## AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos colaboradores do projeto, pela dedicação e comprometimento com as ações, e em especial, ao Instituto Federal do Tocantins pelo fomento financeiro e pelas bolsas fornecidas para a sua execução.

## REFERÊNCIAS

BRAGA, Mayara Rodrigues; DA SILVA ANDRADE, Francisco Rogiellyson; GOMES, Dannytza Serra. Gamificação no ensino de leitura: o exemplo do jogo Veridiana. **Tabuleiro de Letras**, v. 14, n. 1, p. 107-122, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/tabuleirodeletras/article/view/8616>

BRASIL. Lei n.13.005, de 25 de junho de 2014. Aprova o Plano Nacional de Educação – PNE e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF., 26 jun 2014.

DIEFENBACH, JÚLIA. **Déficit de alfabetização aumenta na pandemia; entenda causas e consequências.** [S. l.], 19 abr. 2022. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/humanista/2022/04/19/deficit-de-alfabetizacao-aumenta-na-pandemia-entenda-causas-e-consequencias/#>. Acesso em: 16 set. 2023.

FURTADO, Cassia. Educação e bibliotecas digitais. RDBCI: **Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, v. 8, n. 2, p. 103-116, 2010. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/1950>

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. **São Paulo: Atlas**, 2007.

LÉVY, Pierre. Cibercultura, Rio de Janeiro: **Editora 34**, 1999

MARCHIORI, Patricia Zeni. " Ciberteca" ou biblioteca virtual: uma perspectiva de gerenciamento de recursos de informação. **Ciência da Informação**, v. 26, n. 2, 1997. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ci/a/qTfrHqkrCGHfqGH9qBW4SmN/?lang=pt>



MONTEIRO, Edna Câmara; *et al.* Literatura Infantil: Desafios pedagógicos em tempos de pandemia e tecnologia em uma escola da rede municipal de Campina Grande (PB). **Conedu VII Congresso Nacional de Educação**. 2020.

MORAES, Humberto Luiz Barros *et al.* De Ensino Presencial Para O Remoto Emergencial: Adaptações, Desafios E Impactos Na Pós-Graduação. In: De Ensino Presencial Para O Remoto Emergencial: Adaptações, Desafios E Impactos Na Pós-Graduação. 10. ed. [S. 1.]: **Revista Interfaces Científicas – Educação**, 2020.

NUNES, Rosana Helena; DO NASCIMENTO, Krisângela; DA SILVA, Vinicius de Souza Resende. Gamificação aplicada à educação: Um incentivo à leitura sob a forma de oficina. **Revista CBTecLE**, v. 1, n. 2, p. 85-102, 2020.

OLIVEIRA, Nathalia D. F. DE. A Relevância da prática de leitura no contexto de pandemia e isolamento social. **NATAL-RN**, 2021.

PERRENOUD, P. Dez novas competências para ensinar. **Porto Alegre: Artes Médicas**, 2000.

RODRIGUES, Eloy - Bibliotecas virtuais e cibertecários. In **Seminário - As Universidades e os novos serviços de informação electrónica em rede**, Braga : [s.n.], 1995

SUNAGA, Alexsandro; DE CARVALHO, Camila Sanches. As tecnologias digitais no ensino híbrido. Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação. **Penso Editora**, 2015.