

**CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL UNINTER**  
**CURSO DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**GUILHERME BRANDÃO MURUSSI – RU 4159376**

**ESTÍMULO DO HÁBITO DE LEITURA NA INFÂNCIA ATRAVÉS DA  
GAMIFICAÇÃO.**

São Leopoldo, RS

2023

GUILHERME BRANDÃO MURUSSI – RU 4159376

**ESTÍMULO DO HÁBITO DE LEITURA NA INFÂNCIA ATRAVÉS DA  
GAMIFICAÇÃO.**

Pesquisa apresentada ao curso Tecnologia em análise e Desenvolvimento de Sistemas, apresentado na disciplina de Atividade Extensionista I do Centro Universitário Internacional UNINTER.

São Leopoldo, RS

2023

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO .....	1
2	CRONOGRAMA.....	2
3	PLANEJAMENTO INICIAL .....	3
4	DESENVOLVIMENTO .....	4
5	RESULTADOS .....	5
6	CONCLUSÃO .....	6
	REFERÊNCIAS.....	7

## 1 INTRODUÇÃO

O hábito de leitura é importante em todas as idades, entretanto a leitura torna-se indispensável para as crianças, ajudando-as a estimular sua capacidade de concentração, memória, raciocínio lógico, compreensão e criatividade. É um desafio promover esse costume, principalmente no Brasil, onde a população tem lido em média 5 livros por ano, sendo livros inteiros apenas 2,5 (prolivro.org.com, 2020), demonstrando a ausência do hábito de leitura nos habitantes.

Durante o século XXI tornaram-se muito visíveis os problemas envolvendo a capacidade de concentração entre as pessoas, principalmente crianças, pois sem estímulos necessários para seu cérebro, a mesma perde o interesse. Entretanto, as telas digitais são capazes de prender muita atenção, visto que há muitas cores que chamam atenção dos menores.

Um dos métodos de estímulo de interesse em alta, sendo bastante utilizado em empresas, é a gamificação (FIA business school,2020), que pega elementos comumente visto em jogos, como narrativa, recompensa e progressão, e adequa essas características a situações do trabalho, ou cotidiano, para que haja maior engajamento entre envolvidos nas tarefas.

Por meio da fusão de videogames, literatura infantil, estímulos visuais, proponho idealizar um aplicativo mobile capaz de mesclar os conceitos de gamificação citados e torna-lo um ambiente virtual literário para crianças.

## 2 CRONOGRAMA

Descrição	Novembro	Dezembro	Janeiro	Fevereiro
Compreender a situação da leitura infantil no Brasil	X			
Trabalhar o conceito da gamificação atrelada à literatura	X	X		
Definir qual seria a plataforma de implementação da gamificação			X	
Criar uma maquete exemplificando a plataforma			X	X

### 3 PLANEJAMENTO INICIAL

O conceito do aplicativo, além de estimular o hábito da leitura, é aguçar a visão crítica das crianças tanto para com os livros, quanto para o seu perfil, encorajando-os a brincar com a apresentação da sua página de usuário e torna-la algo única. O aplicativo contaria com um perfil de usuário com nível, capacidade de personalização e acesso à biblioteca. Após a finalização de cada leitura o nível sobe e com isso o usuário desbloqueia mais personalizações para enfeitar seu perfil, desbloqueia títulos para si e a capacidade de classificar o livro lido de forma simples, mas que representem sua opinião.

Com as funcionalidades do app definida, é possível lista-las para melhor compreensão:

- Definir capacidade de progresso em nível, decidindo a curva de livros necessários para chegar ao próximo nível e o número máximo de níveis.
- Implementar uma forma avaliação do livro que seja intuitiva, simples e chamativa para uma criança.
- Criar vários enfeites para o perfil e definir quando será possível obtê-los.
- Layout simples e divertido, usando cores vivas.
- Criação de uma lista de títulos para o usuário.
- Definir número de livros disponíveis e catalogá-los.

#### 4 DESENVOLVIMENTO

Para a criação de uma biblioteca virtual simplesmente não é possível adicionar conteúdo sem a licença necessária para exibição, por isso os livros devem ser de domínio público, então optei por escolher o site chamado <https://baixelivros.com.br/> que conta um acervo de diversos livros de domínio público, inclusive uma parte dedicada à audiência infantil. Todos os livros que fossem contemplados na biblioteca virtual seriam catalogados por meio das informações disponíveis no site, com o nome do devido autor(a).

Quando se trata de crianças, é essencial discernir qual livro é apropriado para cada idade, então a própria biblioteca precisaria contar com a informação de idade adequada para a leitura. O ambiente virtual teria livros dedicados a crianças de 5 à 10 anos de idade e um número de 500 livros disponíveis no acervo, variando o número de livros acessíveis para cada idade de acordo com a disponibilidade, já que é comum que o número de obras destinadas a crianças de 5 anos é menor comparado a obras para outras idades.

Prender a atenção de uma criança não é uma tarefa simples, então opta-se por criar um ambiente virtual com bastante uso de cores vibrantes. A grande inspiração para o app são os jogos flash criados no início dos anos 2000, principalmente os icônicos jogos da Barbie, onde o jogador somente vestia a personagem, criando looks para diversas ocasiões.



fonte: <https://oyuncuk.com/game/barbie-tennis-dress-up-game>

#### 4 RESULTADOS

De acordo com as funções que o app exerceria foi criado um mockup para demonstração:





## 5 CONCLUSÃO

Com a proposta sendo imaginar uma biblioteca virtual integrando conceitos da gamificação, o objetivo foi alcançado. Tendo criado um protótipo que poderia vir a ser melhorado futuramente a partir de atualizações visando aumentar a variedade de livros, capacidade de personalização do perfil, títulos e upgrade no layout. Um app pensado com capacidade de melhorias é sempre um benefício pensando na sua vida a longo prazo, mantendo sua relevância para o usuário e mantendo-se instalado no dispositivo. Apesar de controvérsias no uso de telas digitais na infância, a prática já é uma realidade e não será abandonada, então para estudiosos da área da tecnologia é uma oportunidade de redirecionar esse uso para finalidades mais benéficas possíveis.

## REFERÊNCIAS

**Site da Fundação Abrinq**, 2021. Disponível em: <https://www.fadc.org.br/noticias/a-importancia-da-leitura-para-o-desenvolvimento-dascriancas/>. Acesso em 26/11/2022.

PONTES, Nathalia. **Blog Leiturinha**, 2021. Disponível em: <https://leiturinha.com.br/blog/indice-de-leitura-no-brasil/>. Acessado em 26/11/2022.

**FIA Business School**, 2020. Disponível: <https://fia.com.br/blog/gamificacao/>. Acessado em 27/11/2022.

**BLOG O poder das Cores**, 2022. Disponível: <https://www.poderdascors.mundobic.com.br/criancas-com-dificuldade-de-concentracao-aprenda-a-lidar-com-esse-desafio/>. Acessado em 27/11/2022.

FURQUIM, Darcy. **Escolas Disruptivas**, 2019. Disponível em: <https://escolasdisruptivas.com.br/escolas-do-seculo-xxi/alunos-com-dificuldades-de-concentracao/>. Acessado em 02/12/2022.

**Instituto Pró-Livro**, 2019. Pesquisa referente à 5ª edição da Retratos da Leitura no Brasil. Disponível em: <https://www.prolivro.org.br/5a-edicao-de-retratos-da-leitura-no-brasil-2/a-pesquisa-5a-edicao/>. Acessado em 05/12/2022.

**OYUNCUK.COM**, 2021. Jogos flash utilizados para pesquisa. Disponível em: <https://oyuncuk.com/>. Acessado em 16/01/2023