



# HISTÓRIA INTERATIVA

## INTRODUÇÃO

O momento de contar histórias, aguça a curiosidade das crianças. Mas para que esse momento seja um momento lúdico para todos os envolvidos, é necessário uma preparação antecipada ao momento da narração de histórias.

Segundo dados do IDEB (Índice para o Desenvolvimento da Educação Básica) de 2012, divulgados pelo MEC, mostram que as 192.676 escolas de educação básica no país atendem 50.545.050 alunos. Mas, apenas perto de 64 mil delas possuem bibliotecas. Ou seja, não chega a ter uma biblioteca para cada mil alunos.

Diante deste problema, este trabalho tem como intuito, explicar o desenvolvimento de uma aplicação inicialmente para web com foco no estímulo à leitura, aplicando métodos que permeiem o interesse à leitura em crianças.

A proposta do nosso projeto é criar uma aplicação que ofereça livros infantis digitais e interativos para os leitores, nos quais os próprios leitores poderão interagir diretamente nas histórias tomando decisões para poder alterar o percurso da história. Auxiliando e estimulando o interesse das crianças à leitura e fornecendo um ambiente de leitura digital de fácil entendimento, acesso de forma gratuita.

## MÉTODOS E MATERIAIS

A busca pelas ferramentas ideais para o desenvolvimento do projeto foi uma das tarefas mais importantes, pois a partir delas que será montado um plano de trabalho e divisão de responsabilidades para cada componente.

Para a o desenvolvimento do projeto foram utilizados ferramentas importantes para o desenvolvimento do projeto. Como a utilização de um cenário de interação do usuário, as tabelas de Signo e Molic, o Mapa de Objetivo dos usuários.

Também foi utilizado um modelo de entidade e relacionamento – MER, modelo de banco de dados relacional e lógico. Na arquitetura do projeto foi implantada no padrão MVC e DAO. O projeto foi todo desenvolvido e Java Web, com o framework JSF (JAVA SERVER-FACES).

Para efetivar a segurança dos dados, foi utilizado a criptografia MD5 (Message-Digest algorithm 5), que consiste em um algoritmo hash de 128 bits unidirecional desenvolvido pela RSA Data Security, Inc., descrito na RFC 1321, usado por softwares com protocolo ponto-a-ponto (P2P), verificação de integridade e logins.

Entre as ferramentas utilizadas destacamos a utilização do SGBD (Sistema Gerenciador de Banco de Dados), do Mysql Workbench, sendo este uma ferramenta visual para design, desenvolvimento e administração de base de dados MySQL.

## RESULTADO E DISCUSSÃO

A partir de pesquisas realizadas foi verificado que a redução da leitura foi medida até entre crianças e adolescentes, que leem por dever escolar. Em 2011, crianças com idades entre 5 e 10 anos leram 5,4 livros, antes 6,9 registrados no levantamento de 2007. O mesmo ocorreu entre os pré-adolescentes de 11 a 13 anos (6,9 antes era de 8,5) e entre adolescentes de 14 a 17 anos (5,9 antes era de 6,6). A pesquisa também analisou o que as crianças mais gostam de ler. Livros infantis, quadrinhos, livros didáticos, contos, jornais e revistas. A pesquisa revelou que 75% da população brasileira, incluindo adultos e crianças, nunca pisou em uma biblioteca! E a desculpa da maioria dos entrevistados pela pesquisa é que falta tempo, e interesse, pois 71% dos brasileiros têm fácil acesso à biblioteca.

Em posse desses dados a equipe optou em fazer um questionário para avaliar o nível de aceitação do nosso projeto, e realizar uma pesquisa. Para essa pesquisa foram selecionados como público alvo 177 leitores, e destacamos três perguntas do nosso questionário como essenciais para validação do nosso projeto, representadas nas figuras abaixo.

No **Gráfico 1** mostra o percentual de pessoas que costuma ler e tem filhos cerca de 40% dos entrevistados informaram que tem o hábito de ler algum tipo de história infantil e que tem filhos.

No **Gráfico 2** mostra o percentual de entrevistados a pessoas que tem filhos e usaria nossa aplicação.

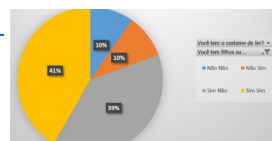


Gráfico 1

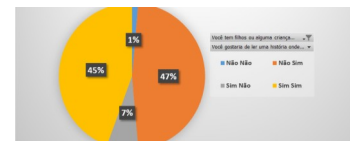


Gráfico 2

## CONCLUSÃO

A partir dessas constatações podemos afirmar que se o momento de contar histórias, se não for bem planejada, desejada, e executada com prazer, dificilmente a criança irá levar a prática de leitura em sua formação como sujeito, pois a partir do momento em que a criança começa a relacionar o momento de contar história em um momento monótono, em que não pode se expressar, se comunicar com o outro, ela irá relacionar a leitura como uma obrigação, como um castigo. Este projeto busca levar ao público um estímulo e ajudar o maior número possível de crianças das diferentes regiões do Brasil. Inicialmente ele será publicado na plataforma WEB, podendo ser distribuído futuramente como aplicativo móvel.

## REFERÊNCIA

Goulart, N. (2012). Hábito de leitura cai no Brasil, revela pesquisa. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/educacao/habito-de-leitura-cai-no-brasil-revela-pesquisa/>>. Acesso: 28 ago. 2016.

Alecrim, E. (2005). Criptografia. Disponível em: <http://www.infowester.com/criptografia.php>. Acesso: 07 out. 2016.

do Nascimento, M. (2012). Um pouco mais sobre o hash md5 para o ccna. Disponível em: <http://www.dltec.com.br/blog/cisco/um-pouco-mais-sobre-o-hash-md5-para-o-ccna/>. Acesso: 26 out. 2016.

RAMOS, M. (2016). MoLIC – modelagem da interação.

ALMEIDA, R. (2016). Introdução ao novo MySQL Workbench. Disponível em: <<http://www.devmedia.com.br/introducao-ao-novo-mysql-workbench/25939>>. Acesso em: 16 nov. 2016.

