



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO
TOCANTINS
CAMPUS ARAGUATINS
CURSO SUPERIOR DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO**

ELISVANIA GOMES NASCIMENTO

**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**

**ARAGUATINS
2026**

ELISVANIA GOMES NASCIMENTO

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

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Computação da Unidade Campus Araguatins, do Instituto Federal do Tocantins, como exigência à obtenção do título de Licenciada em Computação.

Orientador: Me. Rogério Pereira de Sousa

ARAGUATINS
2026

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Bibliotecas do Instituto Federal do Tocantins

- N244c Nascimento, Elisvania Gomes
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 / Elisvania Gomes Nascimento. – Araguatins, TO, 2026.
29 p. : il.
- Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Computação) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins - IFTO, Araguatins, TO, 2026.
- Orientador: Me. Rogério Pereira de Sousa.
1. Educação. 2. Gamificação. 3. Leitura. I. Sousa, Rogério Pereira de. II. Título.

CDD 004

A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio, deste documento é autorizada para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica do IFTO com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins
Campus Araguatins

FOLHA DE APROVAÇÃO

TÍTULO DO TRABALHO: 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

AUTOR: ELISVANIA GOMES NASCIMENTO

ORIENTADOR: Prof. Me: Rogério Pereira de Sousa

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins, *Campus Araguatins*, como parte das exigências para a conclusão do Curso de Licenciatura em Computação.

Aprovado em 24 de agosto de 2026.

Prof. Me. Rogério Pereira de Sousa
Presidente da Banca

Prof. Me.: Adeilson Marques da Silva Cardoso
Primeiro avaliador

Prof. Dr.: Paulo Hernandes Gonçalves da Silva
Segundo avaliador



Documento assinado eletronicamente por **Rogério Pereira de Sousa, Servidor**, em 27/08/2026, às 09:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Adeilson Marques da Silva Cardoso, Servidor**, em 27/08/2026, às 09:30, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Paulo Hernandes Gonçalves da Silva, Servidor**, em 27/08/2026, às 09:53, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ifto.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3302459** e o código CRC **6AF2ADDD**.

Referência: Processo nº
23233.018249/2026-81

SEI nº 3302459

Dedico este trabalho à minha família, em especial a minha mãe, Zenilde, e ao meu pai, Elias, que sempre estiveram ao meu lado me apoiando e me incentivando a conquistar meus objetivos. Dedico ao meu noivo, Roberto Jefferson que sempre esteve ao meu lado, me dando apoio, carinho, amor e incentivo para prosseguir diante das dificuldades. Dedico também aos meus irmãos, Elmyswan, Elwis e Thayllon que sempre estão torcendo por mim e compartilhando comigo cada conquista minha. Dedico esse trabalho a Deus, que sempre ouviu minhas orações, que nunca soltou minha mão, que me guiou até aqui e que sempre estará à frente de todas as minhas conquistas.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, pela força, sabedoria e perseverança durante toda esta caminhada, por me sustentar diante dos desafios e permitir que eu chegasse até aqui.

Agradeço a família maravilhosa que tenho, pelo amor, apoio, incentivo e compreensão durante toda esta caminhada. Obrigada por acreditarem em mim, por estarem sempre ao meu lado nos momentos difíceis e por celebrarem comigo cada conquista. Também agradeço ao meu noivo Roberto Jefferson, por todo amor, apoio, paciência e companheirismo ao longo desta jornada.

Agradeço ao meu orientador, professor Mestre Rogério Pereira de Sousa, pela dedicação, paciência, disponibilidade, orientação, pelos conhecimentos compartilhados durante esta caminhada e pela confiança em mim para a concretização deste trabalho.

Agradeço também aos meus colegas de equipe, pois graças a eles o nosso projeto foi desenvolvido com sucesso e me conduziu até aqui. Também agradeço a todos os professores pelos ensinamentos, dedicação, incentivo e contribuição para a minha formação acadêmica e profissional. Cada conhecimento compartilhado foi essencial para a minha trajetória e para a realização deste trabalho.

“Educação não transforma o mundo.
Educação muda as pessoas.
Pessoas transformam o mundo.”
Paulo Freire

RESUMO

Este trabalho apresenta as ações do projeto de extensão executado pelo IFTO - Campus Araguatins. Este projeto justifica-se em três vertentes, sendo elas pela (i) garantia de acesso a computadores aos discentes das escolas parceiras, pelo intermédio da (ii) plataforma informativa, educativa e gamificada de acesso ao portal de domínio público (Cyberteca) e pelo (iii) incentivo a leitura de conteúdos de domínio público. Objetiva-se apresentar os resultados parciais, bem como a sua importância. Através do estudo de caso o projeto foi executado nas seguintes unidades de ensino: Escola Estadual Isolada Boa Sorte, Escola Estadual Aldinar Gonçalves de Carvalho e Escola Municipal Nair Duarte. 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. Trata-se de resultados, nos quais foram realizadas reuniões com a equipe, visitas às escolas para apresentação do projeto, publicações das atividades realizadas na rede social “*Instagram*”, criação do material de capacitação para docentes e discentes, a criação da plataforma informativa, educativa e gamificada de acesso ao portal de domínio público (Cyberteca) e a entrega dos computadores às escolas como garantia de acesso a este sistema. Destaca-se nos resultados alcançados 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.

Palavras-chave: Educação, Gamificação, Leitura, Projeto

ABSTRACT

This paper presents the activities of an outreach project carried out by IFTO – Araguatins Campus. The project is justified on three fronts: (i) ensuring student access to computers at partner schools; (ii) providing an informative, educational, and gamified platform to access a public domain portal (Cyberteca); and (iii) encouraging the reading of public domain content. The aim is to present the interim results and highlight their significance. Conducted as a case study, the project was implemented at the following educational institutions: Boa Sorte State School, Aldinar Gonçalves de Carvalho State School and Nair Duarte Municipal School. Key results highlight the importance of new pedagogical resources in education and the role of digital inclusion in reaching and supporting a larger number of students. The results encompass team meetings, school visits to present the project, activity updates on Instagram, the creation of training materials for teachers and students, the development of the informative, educational, and gamified platform for accessing the public domain portal (Cyberteca), and the delivery of computers to the schools to ensure access to the system. The findings demonstrate that the developed system for accessing public domain books offers a dynamic way to present content, thereby stimulating interest in reading.

Keywords: Education, Gamification, Reading, Project

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	– Fluxograma de Desenvolvimento e Execução do Projeto	14
Figura 2	– Reunião de Planejamento.....	15
Figura 3	– Visita à Escola Aldinar Gonçalves de Carvalho.....	16
Figura 4	– Visita à Escola Isolada Boa Sorte.....	16
Figura 5	– Publicações em Redes Sociais.....	17
Figura 6	– Cartilha “Cyberteca”.....	18
Figura 7	– Cartilha “Portal Domínio Público”	18
Figura 8	– Vídeo - Tutorial “Cyberteca”.....	19
Figura 9	– Vídeo - Tutorial “Portal Domínio Público”	19
Figura 10	– Biblioteca Virtual - Cyberteca.....	20
Figura 11	– Laboratório de Informática Montado com Computadores Concedidos - Escola Municipal Nair Duarte	21
Figura 12	– Laboratório de informática com Computadores Concedidos - Escola Isolada Boa Sorte.....	21
Figura 13	– Ensino de Informática Básica.....	22
Figura 14	– Apresentação da Biblioteca Virtual aos Docentes e Capacitação de como utilizar a plataforma.....	22
Figura 15	– Apresentação da Biblioteca Virtual aos Discentes.....	23

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
2. MATERIAIS E MÉTODOS.....	14
2.1. Reuniões com a Equipe.....	15
2.2. Visita às Escolas.....	16
2.3. Publicação em Redes Sociais.....	17
2.4. Criação de Material de Capacitação.....	18
2.5. Criação da Biblioteca Virtual - Cyberteca	20
2.6. Entrega dos Computadores às Escolas.....	21
2.7. Capacitação dos Docentes e Discentes.....	22
3. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	24
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
5. REFERÊNCIAS	28

1. 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).

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 justifica-se em três vertentes, sendo elas pela (i) garantia de acesso a computadores aos discentes das escolas parceiras, pelo

intermédio da (ii) plataforma informativa, educativa e gamificada de acesso ao portal de domínio público (Cyberteca) e pelo (iii) incentivo a leitura de conteúdos de domínio público relacionados aos conteúdos ministrados pelos professores no ensino remoto ou ainda ainda mesmo que seja possível o retorno às aulas presenciais, tendo em vista que o ensino híbrido continuará sendo uma tendência mundial a partir de então.

Oliveira (2021) destaca que, a leitura é uma ideia acessível e pode ser utilizada para que possamos enfrentar esse período de pandemia, pode 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.

Além disso, tem-se a leitura como uma fonte de prazer e entretenimento que pode servir para preencher o tempo que poderia ser ocioso nesse momento de isolamento social bem como corroborar com o conteúdo programático em tempos de ensino remoto. O projeto objetiva 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).

2. MATERIAIS E MÉTODOS

O método utilizado para a aplicação do projeto foi o estudo de caso, visto que foi observado um grupo de alunos das escolas concessionárias, como também foram coletadas e analisadas informações desses educandos qualitativamente, onde segundo Gil (2007), consiste em um estudo aprofundado sobre um objeto específico, que pode ser um indivíduo, uma organização, um grupo ou um fenômeno. Na Escola Isolada Boa Sorte e na Escola Municipal Nair Duarte, como não havia laboratório de informática disponível, o IFTO cedeu alguns computadores para viabilizar a execução das atividades.

Para garantir que o projeto ocorresse conforme o planejado, foram realizadas reuniões com a equipe do projeto, capacitação da equipe escolar das instituições. Inicialmente, foi oferecido treinamento em informática básica e, em seguida, orientações sobre o manuseio do sistema da biblioteca. O sistema foi desenvolvido para ser intuitivo e de fácil acesso; entretanto, caso o usuário encontrasse dificuldades na navegação ou utilização, o software disponibiliza vídeo aulas explicativas sobre suas funcionalidades. Além disso, foram promovidas reuniões periódicas para auxiliar os usuários na compreensão e no melhor aproveitamento da plataforma.

Figura 1 - Fluxograma de Desenvolvimento e Execução do Projeto



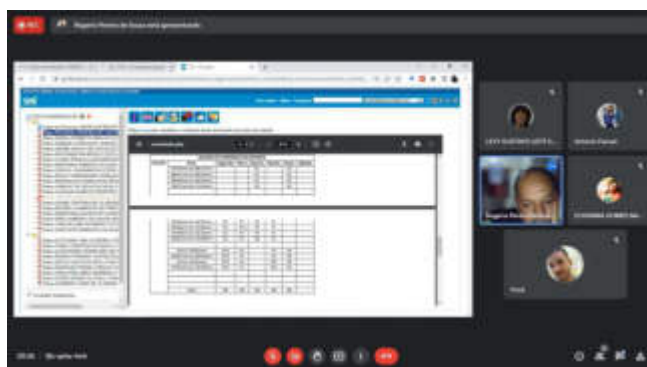
Fonte: Realização do projeto (2022)

2.1 Reuniões com a equipe

Segundo Pinto (2010), ao se constituírem como espaços coletivos de reflexão sobre a docência, as reuniões pedagógicas são espaços efetivos para troca de informações. Dessa forma, estas reuniões representam espaços proveitosos para o professor orientador e integrantes do projeto.

Com esta configuração foram realizadas várias reuniões presenciais no campus e, via *Google Meet*, para definição dos objetivos, e outras medidas a serem tomadas para implementar o projeto, conforme se observa abaixo:

Figura 2 – Reunião de planejamento



Fonte: Realização do projeto (2022)

Conforme Lajolo (1996) a leitura é um processo político. Aqueles que formam leitores – alfabetizadores, professores, bibliotecários – desempenham um papel político, estejam ou não engajados na transformação social. Assim, pelo fato do projeto buscar tornar a leitura atraente para os educandos, o principal tópico discutido nessas reuniões foi como torná-la instigadora e cativante.

Ademais, nessas reuniões foram traçadas as metas, formas de desenvolvimento e implementação do projeto com qualidade, elaborado o orçamento e o cronograma com estipulação de prazos e horários para futuros encontros. Além disso, foram realizadas correções de atividades já executadas, cobrança para próximas, e levantamentos e indagações visando incrementar a Cyberteca.

2.2 Visitas às escolas

De acordo Libâneo (2001) toda a instituição escolar necessita de uma estrutura de organização interna, geralmente prevista no Regimento Escolar ou em legislação específica estadual ou municipal. Nesse sentido, é imprescindível conferir a estrutura da escola para a implementação do projeto.

Figura 3 - Visita à Escola Aldinar Gonçalves de Carvalho



Fonte: Realização do projeto (2022)

Figura 4 - Visita à Escola Isolada Boa Sorte



Fonte: Realização do projeto (2022)

Para o início do projeto, aconteceram visitas a cada instituição. A inspeção às escolas foi de extrema importância para apresentar o projeto e verificar a estrutura dessas unidades de ensino com intuito de resolver obstáculos no que se refere a garantia de acesso à biblioteca virtual. Segundo Lück (2009) é indispensável conhecer o cotidiano escolar para colocar em evidência a realidade da escola como ela é, para se constituir um elemento importante na ação educacional.

2.3 Publicações em redes sociais

Consoante Freire (1998), No contexto social atual, a informação tem um valor que vai além dos valores tradicionais de uso ou troca, podendo, portanto, ser descrita como um instrumento que modifica a consciência do homem e de seu grupo social. Nesse sentido, as publicações nas redes sociais serviram como forma de proporcionar conhecimento à comunidade acerca do projeto e informações referentes à ele.

Figura 5 - Publicações em redes sociais



Fonte: Realização do projeto (2022)

Através das redes sociais foram realizadas publicações explicativas acerca do projeto, seus objetivos e vertentes base, visando divulgar não só a proposta do projeto, como também seus resultados. Isto traz benefícios à comunidade, pois segundo Saturnino (2015) por intermédio da internet é possível alargar e potencializar uma troca simbólica de conteúdo com outras pessoas interessadas.

2.4 Criação de Material de capacitação

Consoante Freire (1996), ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção. Nesse sentido, com o intuito de facilitar o entendimento dos usuários sobre os sistemas (Cyberteca e Portal Domínio Público) e apresentar o conteúdo de forma compreensível foram criados os materiais de capacitação.

Figura 6 - Cartilha "Cyberteca"



Fonte: Realização do projeto (2022)

Figura 7 - Cartilha "Portal Domínio Público"



Fonte: Realização do projeto (2022)

Figura 8 - Vídeo-Tutorial "Cyberteca"



Fonte: Realização do projeto (2022)

Figura 9 - Vídeo-Tutorial "Portal Domínio Público"



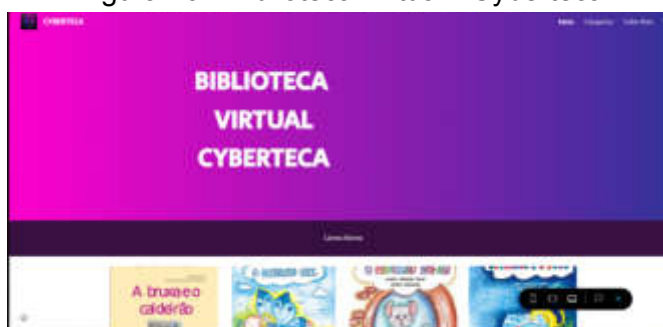
Fonte: Realização do projeto (2022)

Os materiais produzidos foram: vídeos-tutoriais e cartilhas. Neles são apresentados o passo a passo para a utilização das ferramentas “Portal Domínio Público” e “Cyberteca”. Em relação ao Portal Domínio Público é ensinado desde a forma de entrar no site pelo navegador até as formas de busca por mídias e download delas. No que se refere à Cyberteca, é disponibilizado o link para seu acesso, apresentando seus materiais disponíveis e download dos mesmos. Vale ressaltar que os materiais destinam-se tanto para docentes, quanto para discentes.

2.5 Criação da Biblioteca Virtual - Cyberteca

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.

Figura 10 - Biblioteca Virtual - Cyberteca



Fonte: Realização do projeto (2022)

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 propõe-se 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.

2.6 Entrega dos Computadores às Escolas

Consoante Santos (2015) os computadores tornam mais fácil o gerenciamento e o acesso às informações. Nesse sentido, para execução do projeto, e garantia de acesso às máquinas, a disponibilização destes eletrônicos é de extrema importância.

Figura 11 - Laboratório de Informática Montado com Computadores Concedidos - Escola Municipal Nair Duarte



Fonte: Realização do projeto (2022)

Figura 12 - Laboratório de informática com Computadores Concedidos - Escola Isolada Boa Sorte



Fonte: Realização do projeto (2022)

Segundo Costa (2020) o acesso a um computador com internet banda larga não é uma realidade para todos os brasileiros, principalmente para grande parte dos alunos de escolas públicas. Por esse motivo, para que a comunidade escolar possa utilizar o sistema “Cyberteca” mesmo que não possua computador ou celular, foram entregues às escolas concedentes computadores para que docentes e discentes realizem as atividades propostas do projeto, como a leitura dos livros disponibilizados. Posteriormente, foram realizadas reuniões de capacitações para que os usuários saibam utilizar as máquinas e os recursos do sistema.

2.7 Capacitação dos Docentes e Discentes

Figura 13 - Ensino de Informática Básica



Fonte: Realização do projeto (2022)

Figura 14: Apresentação da Biblioteca Virtual aos Docentes e Capacitação de como utilizar a plataforma.



Fonte: Realização do projeto (2022)

Figura 15: Apresentação da Biblioteca Virtual aos Discentes



Fonte: Realização do projeto (2022)

Nesta etapa foi apresentado aos docentes as partes principais de um computador e suas funcionalidades. Logo após foi feita a capacitação de como usar a biblioteca virtual e quais as suas vantagens, foram apresentados os livros que estão disponíveis, os jogos educativos presentes na plataforma e o sistema de ranqueamento presente na mesma, que mostra a pontuação dos alunos conforme a utilização da plataforma.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

As reuniões realizadas com a equipe foram de suma importância para o planejamento, acompanhamento e organização das atividades desenvolvidas ao longo da execução do projeto. Esses momentos possibilitaram a troca de informações entre os integrantes, a definição das responsabilidades e o acompanhamento das etapas previstas no cronograma.

Durante as reuniões, foram discutidas as ações a serem realizadas nas escolas, o desenvolvimento da plataforma, a produção dos materiais de capacitação, a organização da entrega dos equipamentos. Esse processo de comunicação contribuiu para identificar possíveis dificuldades e estabelecer estratégias para solucioná-las de forma coletiva.

As visitas às escolas possibilitaram um contato direto com a realidade das instituições parceiras, onde foi possível conhecer o âmbito escolar e acompanhar as condições necessárias para a execução das atividades propostas. Durante as visitas, foi possível estabelecer um contato direto com gestores, docentes e discentes, favorecendo a compreensão das necessidades e das principais dificuldades relacionadas ao acesso e utilização das tecnologias do ambiente escolar.

A aproximação com a comunidade escolar também contribuiu para o planejamento e a adequação das ações desenvolvidas, permitindo que as atividades fossem realizadas de acordo com as características e demandas identificadas em cada instituição.

A divulgação da plataforma serviu para ampliar a visibilidade do projeto e facilitar o acesso da comunidade às informações relacionadas à iniciativa. Por meio das publicações, foi possível apresentar a proposta da plataforma, suas funcionalidades e as ações desenvolvidas ao longo do projeto, contribuindo assim para a disseminação dos resultados alcançados. Além de promover a divulgação da plataforma, as redes sociais constituíram um importante canal de comunicação com o público, possibilitando alcançar pessoas que não estavam diretamente envolvidas nas atividades realizadas nas escolas.

A criação dos materiais de capacitação teve como finalidade orientar os docentes e discentes quanto a utilização da plataforma e dos recursos disponibilizados. Os materiais foram elaborados considerando a necessidade

de facilitar a compreensão das funcionalidades da plataforma.

A disponibilização desses materiais possibilitou aos participantes obter orientações de forma organizada, auxiliando no desenvolvimento das atividades propostas. Como resultado, os materiais de capacitação favoreceram a autonomia no uso da Cyberteca e contribuíram para uma melhor interação da plataforma às atividades de leitura desenvolvidas nas escolas.

O desenvolvimento da plataforma representou uma das principais ações do projeto, tendo como objetivo incentivar o hábito de leitura entre os estudantes e ampliar o acesso a diferentes conteúdos literários e educacionais por meio das tecnologias digitais. A cyberteca contribuiu para a ampliação das possibilidades de aprendizagem e para o fácil acesso aos materiais disponibilizados, fortalecendo assim a inserção da tecnologia no contexto escolar, já que contava com diversos livros públicos, jogos educacionais e um ranking como forma de incentivo para os alunos.

A plataforma também contribuiu para oferecer aos docentes uma ferramenta de apoio às atividades de incentivo à leitura, possibilitando a utilização dos conteúdos disponíveis como complemento às práticas realizadas em sala de aula. Além disso, a iniciativa contribuiu para aproximar a leitura do universo tecnológico dos alunos, mostrando que a leitura pode ser algo instigante e divertido.

A entrega dos computadores constituiu uma etapa fundamental para a implementação do projeto, já que possibilitou ampliar o acesso dos estudantes e docentes aos recursos tecnológicos. A disponibilização dos equipamentos contribuiu para minimizar as limitações relacionadas à infraestrutura tecnológica das instituições, criando condições para a realização de atividades educacionais mediadas por tecnologias digitais.

Essa ação também esteve diretamente relacionada à utilização da plataforma Cyberteca, pois os equipamentos disponibilizados possibilitaram aos participantes acessar os recursos e materiais disponíveis.

Como resultado, observou-se que a disponibilização dos equipamentos favoreceu a participação dos estudantes e docentes nas atividades propostas pelo projeto, contribuindo para a integração dos recursos digitais às práticas educacionais. Além disso, essa etapa reforçou a importância da infraestrutura tecnológica como elemento necessário para que iniciativas de inclusão e

formação digital possam ser efetivamente desenvolvidas nas escolas.

A capacitação de docentes e discentes também foi uma etapa fundamental para a implementação do projeto, pois possibilitou orientar os participantes quanto à utilização da plataforma e aos recursos disponíveis. As atividades de capacitação buscaram proporcionar aos usuários conhecimentos necessários para acessar, explorar e utilizar a plataforma de maneira adequada, considerando as diferentes necessidades de professores e estudantes.

Como resultado, a capacitação favoreceu uma maior preparação dos participantes para utilizar a Cyberteca e contribuir para que a plataforma fosse incorporada às atividades de incentivo à leitura. Além disso, também fortaleceu a proposta do projeto, uma vez que o uso adequado da ferramenta não depende apenas da disponibilização de recursos tecnológicos, mas também da preparação dos usuários para utilizá-los de forma significativa.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O déficit no aprendizado e consequentemente 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.

Neste sentido, através de dados 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.

Em último plano, o projeto ao trabalhar com a gamificação traz um recurso de engajamento a mais para o aluno, onde o mesmo acumulava pontos conforme utilizava a plataforma, no final esses pontos eram contabilizados para compor um ranking que classifica o estudante de acordo com sua pontuação. Os três primeiros colocados permaneciam em destaque no topo do ranking e recebiam troféus digitais, que ficavam exibidos em seus perfis.

Dessa forma, esperava-se aumentar o seu nível de interesse nos livros e a persistência na leitura, este recurso possui imensa relevância, pois é uma alternativa que traz muito do cotidiano do aluno para dentro da aula, o que faz com as aulas sejam mais imersivas para os estudantes e consequentemente mais divertidas. E para garantir a conformidade do projeto, o suporte à acessibilidade e a capacitação de professores surge para amparar e tentar atingir a todos os alunos, principalmente os que não tiveram oportunidade / condição.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Gabinete do Ministro. **PORTARIA Nº 343, DE 17 DE MARÇO DE 2020.** Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-343-de-17-de-marco-de-2020-248564376>. Acesso em: 16 set. 2022.

COSTA, Júlio Resende et al. Educação Básica Pública em Tempos de Pandemia: um ensaio sobre a garantia da igualdade no acesso à educação. *ÚNICA cadernos acadêmicos*, v. 3, n. 1, 2020.

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. 2022.

FREIRE, Gustavo .H. de A. A construção de instrumento de comunicação para comunicação de informação sobre saúde. 1998.85f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação). ConvênioCNPq/IBICT – UFRJ/ECO, 1998.

LAJOLO, Marisa. A formação do leitor no Brasil. São Paulo: Ática, 1996.

LIBÂNEO, José Carlos. O sistema de organização e gestão da escola In: LIBÂNEO, José Carlos. *Organização e Gestão da Escola - teoria e prática*. 4a ed. Goiânia: Alternativa, 2001.

LÜCK, Heloísa et al. Dimensões da gestão escolar e suas competências. Curitiba: Editora Positivo, v. 1, 2009.

MARCHIORI, Patrícia 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>

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. l.]: Revista Interfaces Científicas – Educação, 2020. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/view/9271/4137>. Acesso em: 16 set. 2022.

OLIVEIRA, NATHALIA D. F. DE. **A RELEVÂNCIA DA PRÁTICA DE LEITURA NO CONTEXTO DE PANDEMIA E ISOLAMENTO SOCIAL.** NATAL-RN, 2021. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/40831/1/ARelevanciaDaPrática_Oliveira_2021.pdf. Acesso em: 16 set. 2022.

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

PINTO, M.F.N. Reuniões pedagógicas. In: OLIVEIRA, D.A.; DUARTE, A.M.C.; VIEIRA, L.M.F. DICIONÁRIO: trabalho, profissão e condição docente. Belo Horizonte: UFMG/Faculdade de Educação, 2010. CDROM

RODRIGUES, Eloy - **Bibliotecas virtuais e cibertecários. In SEMINÁRIO - AS UNIVERSIDADES E OS NOVOS SERVIÇOS DE INFORMAÇÃO ELECTRÓNICA EM REDE**, Braga : [s.n.], 1995. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/423/4/CIBERPUB.pdf>. Acesso em: 16 set. 2022.

SATURNINO, R. A construção do imaginário social dos imigrantes brasileiros em Portugal nas redes sociais da internet: O caso do orkut. Lisboa: Observatório das Migrações, 2015. v.45

SANTOS, Henrique Machado dos; FLORES, Daniel. Políticas de preservação digital para documentos arquivísticos. Perspectivas em Ciência da Informação, v. 20, p. 197-217, 2015.