

AS CONTRIBUIÇÕES DA TECNOLOGIA DIGITAL PARA A LEITURA E A PRODUÇÃO DE TEXTO ESCRITO EM AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA PARA O ENSINO MÉDIO, EM UMA ESCOLA DE TEMPO INTEGRAL DA REDE PÚBLICA DE ENSINO, EM ITACOATIARA/AM

THE CONTRIBUTIONS OF DIGITAL TECHNOLOGY TO READING AND WRITTEN TEXT PRODUCTION IN PORTUGUESE LANGUAGE CLASSES FOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN A FULL-TIME PUBLIC SCHOOL IN ITACOATIARA/AM

LAS CONTRIBUCIONES DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL A LA LECTURA Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS EN CLASES DE LENGUA PORTUGUESA PARA ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA ESCUELA PÚBLICA DE TIEMPO COMPLETO EN ITACOATIARA/AM

 <https://doi.org/10.56238/arev8n3-051>

Data de submissão: 12/02/2026

Data de publicação: 12/03/2026

Marinete Geralda da Silva

Doutoranda em Ciências da Educação

Instituição: Universidad de lá Integración de las Americas (UNIDA)

E-mail: marry201233@hotmail.com

Meiry Jane Cavalcante Rattes

Doutora em Educação

Instituição: Universidade Federal do Amazonas (UFAM)

E-mail: meiry_jane_rattes@hotmail.com

Marinete de Lima Ferreira

Doutora em Ciências da Educação

Instituição: Universidad de lá Integración de las Americas (UNIDA)

E-mail: marinetelferreira@gmail.com

Jonas da Silva Santos

Mestrando em Geografia

Instituição: Universidade Federal do Amazonas (UFAM)

E-mail: jonas.santos@ufam.edu.br

Maria Eronildes de Souza Correia

Mestre em Ciências da Educação

Instituição: Universidad de lá Integración de las Americas (UNIDA)

E-mail: eronildes.correia@hotmail.com

Melciane Borges da Silva

Graduada em Letras – Língua Portuguesa

Instituição: Universidade Estadual do Amazonas (UEA)

E-mail: melcianeborges@gmail.com

Cintia Henrique Serrão

Graduada em Química Industrial

Instituição: Universidade Federal do Amazonas (UFAM)

E-mail: cintiaserrao.qi@gmail.com

RESUMO

O presente artigo, o qual faz parte de um recorte da elaboração de uma tese de Doutorado, investiga o potencial de um clube de leitura digital mediado por e-books interativos como estratégia interventiva para fomentar motivação leitora e engajamento com obras solicitadas nos exames de vestibulares durante o ano letivo de 2025. Adotando uma abordagem de pesquisa-ação mista (qualitativa predominante), o projeto foi implementado no segundo semestre de 2025 na Escola de Tempo Integral CETI - Dom Jorge Edward Marskell, localizada em Itacoatiara/AM, com alunos do Ensino Médio. Durante a realização da pesquisa, desenvolveu-se o aplicativo LiterAtiva (plataforma web com Firebase Studio e assistente Gemini) incorporando elementos gamificados: quizzes contextuais gerados por IA, quebra-cabeças ilustrativos temáticos, cards colecionáveis e progressão obrigatória por acerto. Os resultados indicam aumento significativo no interesse e na frequência de leitura, com discentes manifestando entusiasmo durante as sessões em sala, maior adesão às obras dos Vestibulares e evolução na compreensão leitora e produção textual, habilidades essenciais na formação educacional. A gamificação e a interatividade multimodal revelaram-se fatores motivadores, alinhando-se às diretrizes da BNCC para práticas digitais críticas e colaborativas, além de possibilitar o protagonismo dos discentes. Assim, afirma-se que intervenções baseadas em tecnologias emergentes podem revitalizar o hábito leitor no Ensino Médio, transformando a leitura obrigatória em experiência prazerosa, autônoma e emancipadora.

Palavras-chave: Leitura Digital. E-books Interativos. Gamificação. Motivação Leitora. Ensino Médio.

ABSTRACT

This article, which is part of a section of a doctoral thesis, investigates the potential of a digital reading club mediated by interactive e-books as an intervention strategy to foster reading motivation and engagement with works required in university entrance exams during the 2025 school year. Adopting a mixed-methods action research approach (predominantly qualitative), the project was implemented in the second semester of 2025 at the CETI - Dom Jorge Edward Marskell Full-Time School, located in Itacoatiara/AM, with high school students. During the research, the LiterAtiva application (web platform with Firebase Studio and Gemini assistant) was developed, incorporating gamified elements: AI-generated contextual quizzes, thematic illustrative puzzles, collectible cards, and mandatory progression through correct answers. The results indicate a significant increase in interest and frequency of reading, with students showing enthusiasm during classroom sessions, greater engagement with university entrance exam materials, and improvements in reading comprehension and text production—essential skills in educational development. Gamification and multimodal interactivity proved to be motivating factors, aligning with the BNCC (Brazilian National Curriculum Base) guidelines for critical and collaborative digital practices, in addition to enabling student protagonism. Thus, it is affirmed that interventions based on emerging technologies can revitalize reading habits in high school, transforming mandatory reading into a pleasurable, autonomous, and emancipatory experience.

Keywords: Digital Reading. Interactive E-books. Gamification. Reading Motivation. High School.

RESUMEN

Este artículo, que forma parte de una sección de tesis doctoral, investiga el potencial de un club de lectura digital mediado por libros electrónicos interactivos como estrategia de intervención para fomentar la motivación lectora y la participación en las obras requeridas en los exámenes de admisión a la universidad durante el año académico 2025. Adoptando un enfoque de investigación-acción con métodos mixtos (predominantemente cualitativo), el proyecto se implementó durante el segundo semestre de 2025 en el CETI - Colegio de Tiempo Completo Dom Jorge Edward Marskell, ubicado en Itacoatiara/AM, con estudiantes de secundaria. Durante la investigación, se desarrolló la aplicación LiterAtiva (plataforma web con Firebase Studio y el asistente Gemini), que incorpora elementos gamificados: cuestionarios contextuales generados por IA, rompecabezas temáticos ilustrativos, tarjetas coleccionables y progresión obligatoria mediante respuestas correctas. Los resultados indican un aumento significativo en el interés y la frecuencia de la lectura, con estudiantes mostrando entusiasmo durante las sesiones de clase, mayor participación en los materiales de los exámenes de admisión a la universidad y mejoras en la comprensión lectora y la producción de textos, habilidades esenciales para el desarrollo educativo. La gamificación y la interactividad multimodal demostraron ser factores motivadores, en consonancia con las directrices de la BNCC (Base Curricular Nacional Brasileña) para prácticas digitales críticas y colaborativas, además de favorecer el protagonismo estudiantil. Por lo tanto, se afirma que las intervenciones basadas en tecnologías emergentes pueden revitalizar los hábitos de lectura en la educación secundaria, transformando la lectura obligatoria en una experiencia placentera, autónoma y emancipadora.

Palabras clave: Lectura Digital. Libros Electrónicos Interactivos. Gamificación. Motivación Lectora. Educación Secundaria.

1 INTRODUÇÃO

A leitura e a escrita representam eixos centrais na constituição subjetiva e na formação cidadã, assumindo relevância particular no âmbito do Ensino Médio — fase crucial em que os adolescentes aprofundam o domínio linguístico, refinam o raciocínio crítico-reflexivo e se preparam para os imperativos da trajetória acadêmica, profissional e participativa na esfera pública. No contexto brasileiro contemporâneo, entretanto, observa-se um quadro de acentuada regressão nos índices de leitura: de acordo com a 6ª edição da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil (Instituto Pró-Livro, 2024), apenas 47% da população com 5 anos ou mais pode ser classificada como leitora — isto é, indivíduos que leram ao menos parte de um livro (impresso ou digital, de qualquer gênero) nos três meses precedentes à coleta de dados —, configurando o menor patamar desde o início da série histórica em 2007 e representando uma perda de aproximadamente 6,7 milhões de leitores em relação a 2019. Essa tendência de declínio manifesta-se de modo ainda mais pronunciado entre adolescentes e jovens, com percentuais que indicam preferência marcante por formatos digitais fragmentados e de consumo rápido (redes sociais, vídeos curtos e conteúdos *online*), em detrimento da leitura extensiva e aprofundada, inclusive de obras literárias indicadas no âmbito escolar.

Tal panorama entra em nítida tensão com os preceitos orientadores da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), homologada em 2017 e 2018, que, na área de Linguagens e suas Tecnologias — com ênfase no componente curricular de Língua Portuguesa —, estabelece como imperativo o cultivo de práticas leitoras críticas e interpretativas de textos multimodais, a produção de gêneros textuais argumentativos e narrativos em suportes variados, e o exercício ético e reflexivo das tecnologias digitais (competências específicas EM13LP01 a EM13LP53, conforme documento oficial). A BNCC postula a formação de sujeitos leitores autônomos e produtores de sentido, capazes de situar os textos em seus contextos sócio-históricos, de reconhecer e analisar variações linguísticas e discursivas, e de engajar-se em processos colaborativos de construção de conhecimento — competências indispensáveis ao pleno exercício da cidadania em uma sociedade caracterizada pela onipresença do letramento digital e pela circulação intensa de discursos multimodais.

Diante desse cenário de tensões entre demandas curriculares e práticas efetivas de leitura, emerge o clube de leitura digital mediado por e-books interativos como proposta pedagógica inovadora, alinhada às exigências da contemporaneidade educacional. Ao contrário dos modelos convencionais de leitura linear, os e-books interativos integram recursos multimodais avançados — hipertextos, elementos audiovisuais incorporados, animações interativas, *quizzes* reflexivos, narrativas ramificadas e mecanismos de gamificação —, convertendo o ato leitor em experiência ativa, dialógica e imersiva. Evidências de pesquisas e intervenções educacionais indicam que tais formatos

potencializam o engajamento cognitivo e afetivo, favorecem a autonomia leitora, estimulam o pensamento crítico por meio de interações diretas com o conteúdo textual, e facilitam a transição para práticas de escrita criativa e argumentativa (por exemplo, via anotações compartilhadas, sínteses assistidas por ferramentas de IA ou produções textuais derivadas das escolhas narrativas).

O presente artigo, originado de uma tese de Doutorado e submetido à Fapeam (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas), propõe uma abordagem que une literatura e tecnologia para tornar a leitura mais atraente, interativa e participativa com o objetivo de examinar o potencial transformador do clube de leitura digital com e-books interativos como dispositivo para revitalizar e intensificar as práticas de leitura e escrita no Ensino Médio. Adotando uma perspectiva teórico-empírica, analisa-se de que modo essa abordagem pode transpor obstáculos recorrentes — como o desinteresse manifesto, as restrições temporais impostas pelo cotidiano juvenil e a atração por mídias de consumo instantâneo —, promovendo não somente o incremento quantitativo da frequência leitora, mas também o refinamento qualitativo das competências escritoras, da capacidade argumentativa e do letramento digital crítico. Dessa forma, o estudo contribui para o campo das inovações pedagógicas que articulam tecnologias emergentes à educação formal, em conformidade com os princípios da BNCC, visando à formação de leitores-produtores críticos, capazes de navegar e intervir ativamente em ecossistemas hiperconectados e saturados de informação.

Portanto, o desenvolvimento deste projeto na Escola Estadual de Tempo Integral -CETI Dom Jorge Edward Marskell justifica-se pela necessidade de relacionar o ensino da Literatura/Língua Portuguesa com o uso de metodologias ativas e da utilização pedagógica das ferramentas tecnológicas, contribuindo para o processo de ensino-aprendizagem mais eficaz e alinhado às demandas educacionais contemporâneas.

2 DESENVOLVIMENTO

A leitura e a escrita são habilidades fundamentais para o desenvolvimento acadêmico e pessoal dos estudantes, mas o ensino de literatura no Brasil enfrenta desafios significativos, principalmente quanto ao interesse dos alunos pela leitura. O modelo tradicional de ensino, baseado na leitura obrigatória de clássicos literários, muitas vezes não desperta o engajamento necessário para que os jovens desenvolvam uma relação significativa com os textos. Pesquisas indicam que os estudantes do Ensino Médio têm dificuldades em compreender e interpretar obras literárias, o que impacta diretamente seu desempenho em avaliações escolares e vestibulares (SOARES, 2017).

Além disso, o advento da tecnologia e a popularização das mídias digitais alteraram a forma como as novas gerações consomem informação e interagem com os textos. Estudos sobre

metodologias ativas demonstram que estratégias que envolvem tecnologia e interatividade aumentam significativamente o interesse e a retenção de conhecimento pelos discentes (BACICH; MORAN, 2018). Nesse contexto, a utilização de e-books interativos surge como uma alternativa inovadora para modernizar o ensino de literatura, aproximando os estudantes dos textos por meio de recursos digitais que possibilitam anotações, resumos interativos, *hiperlinks* e multimídia. Essa abordagem transforma a leitura em uma experiência mais dinâmica e acessível, permitindo que os estudantes se envolvam ativamente no processo de aprendizado e desenvolvam habilidades críticas e analíticas. Além disso, o uso da tecnologia no ensino de literatura não apenas acompanha as mudanças culturais e tecnológicas, mas também responde a uma necessidade urgente da educação contemporânea: integrar recursos digitais ao ambiente escolar de forma estruturada e pedagógica.

A proposta de um clube de leitura digital com e-books interativos fundamenta-se nos princípios da aprendizagem ativa, que enfatiza a participação do estudante como agente central do processo de construção do conhecimento. Segundo Vygotsky (2007), a aprendizagem ocorre de maneira mais significativa quando há interação social e mediação entre os indivíduos. No contexto do projeto, a leitura mediada por tecnologia e discussões coletivas favorece essa interação, promovendo um ambiente de troca de ideias e reflexões críticas sobre os textos. Além disso, a leitura digital, quando bem orientada, pode melhorar a compreensão textual e a capacidade de interpretação dos discentes, pois oferece ferramentas que auxiliam na organização e na assimilação do conteúdo. Diversos estudos apontam que os e-books interativos estimulam a autonomia dos estudantes ao permitir que personalizem sua experiência de leitura, destacando trechos importantes, adicionando anotações e acessando conteúdos complementares com um simples toque (PRETTO, 2020).

No Brasil, projetos voltados ao uso de tecnologia na educação têm demonstrado resultados positivos na melhoria do desempenho acadêmico dos alunos, especialmente quando associados a metodologias ativas e práticas pedagógicas inovadoras (ALMEIDA; VALENTE, 2011). Dessa forma, a proposta do clube de leitura digital não apenas contribui para o desenvolvimento da competência leitora e escrita dos estudantes, mas também estimula a reflexão crítica e o engajamento com os textos literários de maneira mais significativa. A justificativa para a realização deste projeto baseia-se na necessidade de promover um ensino de literatura mais acessível e alinhado às práticas de leitura contemporâneas.

A resistência de muitos estudantes à leitura está frequentemente associada à falta de identificação com os materiais tradicionais e à ausência de metodologias inovadoras que dialoguem com suas realidades digitais (KENSKI, 2012). O uso de e-books interativos permite, portanto, não apenas uma maior imersão nos textos, mas também uma melhor retenção do conteúdo, uma vez que

os estudantes podem explorar recursos visuais, hiperlinks e mídias complementares que ampliam sua compreensão. Além disso, o clube de leitura digital incentiva o trabalho colaborativo, promovendo debates e análises em grupo, o que fortalece habilidades argumentativas e comunicacionais.

3 METODOLOGIA

A presente investigação adota uma abordagem de pesquisa-ação, caracterizada por sua orientação prático-transformadora, na qual o pesquisador não apenas descreve e interpreta a realidade educacional, mas intervém ativamente para promover mudanças contextualizadas e reflexivas. Severino (2017, p. 88) assevera que “A Pesquisa ação é aquela que, além de compreender, visa intervir na situação, com vistas a modificá-la”. Como elucidado por Thiollent (2011), a pesquisa-ação constitui uma modalidade colaborativa e dialógica, ancorada na práxis freireana, que visa à emancipação dos sujeitos envolvidos por meio da identificação coletiva de problemas, da implementação de ações interventivas e da avaliação cíclica dos resultados, com o intuito de gerar conhecimentos aplicáveis e transformadores. No caso em análise, a pesquisa-ação justifica-se pela necessidade de confrontar a desmotivação leitora observada entre adolescentes do Ensino Médio, manifestada na relutância em engajar-se com obras literárias clássicas requisitadas em exames vestibulares, mediante a criação e implementação de um clube de leitura digital mediado por e-books interativos.

A abordagem metodológica é mista, integrando dimensões qualitativas e quantitativas de forma sequencial e complementar, conforme preconizado por Creswell e Plano Clark (2018), que defendem a convergência de métodos para uma compreensão mais detalhada dos fenômenos educacionais complexos. A fase qualitativa predomina na exploração das experiências subjetivas e interações pedagógicas, permitindo a captura de narrativas, percepções e processos emergentes, enquanto a componente quantitativa fornece métricas objetivas para mensurar impactos mensuráveis, como frequência leitora e desempenho em tarefas avaliativas. Essa integração mista mitiga as limitações inerentes a cada paradigma isolado — a subjetividade da análise qualitativa e a rigidez da mensuração quantitativa —, favorecendo uma análise holística alinhada aos princípios da pragmática metodológica (Tashakkori & Teddlie, 2010). Especificamente, optou-se por um *design* sequencial explanatório (qualitativo seguido de quantitativo), no qual os achados qualitativos informam e refinam as mensurações subsequentes, garantindo maior validade ecológica e relevância contextual.

O estudo foi conduzido no segundo semestre de 2025 na Escola de Tempo Integral Dom Jorge Edward Marskell, localizada em Itacoatiara/AM, envolvendo discentes do Ensino Médio, selecionados por conveniência e disponibilidade, com critérios de inclusão baseados na matrícula ativa e no consentimento informado. A amostra reflete a diversidade socioeconômica e cultural típica de

contextos amazônicos periféricos, caracterizados por acesso limitado a recursos tecnológicos educacionais, o que reforça a pertinência da intervenção para promover equidade digital (Selwyn, 2019). Considerações éticas foram rigorosamente observadas, com aprovação institucional do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da instituição vinculada, assegurando anonimato, confidencialidade e o direito de retirada voluntária, em conformidade com a Resolução CNS nº 510/2016.

Os procedimentos investigativos foram estruturados em etapas, conforme o modelo de pesquisa-ação, abrangendo fases de diagnóstico, intervenção e avaliação. Inicialmente, identificou-se o problema por meio de observação participante e discussões focais com discentes e docentes, revelando a desmotivação leitora como entrave central. Em seguida, desenvolveu-se o aplicativo LiterAtiva, uma plataforma web construída com *Firebase Studio* e integrada ao assistente de IA *Gemini*, incorporando elementos *gamificados* como *quizzes* contextuais, quebra-cabeças temáticos e *cards* colecionáveis para fomentar engajamento leitor (Kapp, 2012). A intervenção propriamente dita envolveu: (I) seleção de obras literárias requisitadas em Vestibulares de 2025, com leitura inicial em formato físico para contextualização coletiva; (II) prototipagem e iteração do app, com testes de usabilidade junto aos participantes; (III) formação de um clube de leitura digital via convite e cadastro mediado; (IV) orientação em sala sobre funcionalidades interativas, enfatizando leitura *gamificada* e progressiva; (V) premiações semanais para estimular competição saudável e monitoramento de progresso; e (VI) expansão do acervo digital para sustentabilidade e escalabilidade do projeto.

Os instrumentos de coleta de dados foram diversificados para capturar múltiplas facetas do fenômeno. Na vertente qualitativa, empregaram-se: (a) observação participante durante as sessões de leitura e interações no app, registradas em diários de campo para análise temática (Braun & Clarke, 2006); (b) grupos focais com discentes para explorar percepções sobre motivação leitora e impacto da gamificação; e (c) análise de artefatos digitais, como logs de interações no app (*quizzes* respondidos, *cards* coletados), interpretados sob a lente da semiótica multimodal (Kress, 2010). Na dimensão quantitativa, aplicaram-se: (d) questionários semiestruturados pré e pós-intervenção, com escalas *Likert* para mensurar níveis de motivação, frequência leitora e autopercepção de competências escritoras (alfa de Cronbach > 0,80 para validade interna); e (e) atividades diagnósticas avaliativas, como produções textuais argumentativas baseadas nas leituras, pontuadas por rubricas padronizadas para rastrear evolução em compreensão leitora e produção textual.

4 RESULTADOS ALCANÇADOS

A implementação do clube de leitura digital mediado pelo aplicativo *LiterAtiva* revelou impactos relevantes na reconfiguração das práticas leitoras dos discentes do Ensino Médio, particularmente no que tange à motivação intrínseca e à adesão às obras literárias exigidas nos vestibulares de 2025. Inicialmente, a fase diagnóstica — ancorada em observação participante e discussões coletivas em sala — confirmou o padrão de desengajamento relatado na literatura nacional: os alunos manifestavam resistência à leitura obrigatória de textos clássicos, como *Quincas Borba* (Machado de Assis), *Marília de Dirceu* (Tomás Antônio Gonzaga), *Triste Fim de Policarpo Quaresma* (Lima Barreto) – cobrados no SIS 2025 (Sistema de Ingresso Seriado - UEA) e Quarto de Despejo: diário de uma favelada (Carolina Maria de Jesus) – PSC 2025 (Processo Seletivo Contínuo - UFAM), entre outros da lista dos Vestibulares do ano de 2025. Essa relutância alinhava-se aos indicadores nacionais da 6ª edição da pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil* (Instituto Pró-Livro, 2024), que apontam declínio para 47% de leitores na população geral (com perda de cerca de 6,7 milhões desde 2019) e preferência juvenil por formatos digitais fragmentados, em detrimento da leitura extensiva e aprofundada.

A transição para o formato digital interativo promoveu uma inversão perceptível nessa dinâmica. A leitura inicial coletiva das obras em suporte físico (utilizando o acervo da biblioteca escolar) serviu como ancoragem contextual e coletiva, permitindo discussões orais e trocas interpretativas que prepararam o terreno para a imersão no aplicativo. O *LiterAtiva*, construído com *Firestore Studio* e integrado ao assistente de inteligência artificial *Gemini*, incorporou mecanismos *gamificados* que transformaram o ato leitor em experiência participativa e recompensadora: *quizzes* contextuais gerados em tempo real (exigindo acerto para progressão, com reformulações adaptativas em caso de erro), quebra-cabeças visuais temáticos (estimulando memória associativa e síntese interpretativa) e *cards* colecionáveis digitais exclusivos (salvos no perfil do usuário como troféus simbólicos de avanço).

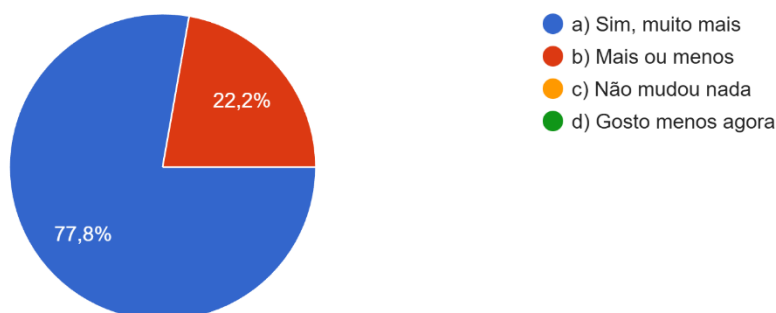
Nesse sentido, a implementação de metodologias que integrem as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) não é uma escolha estética, mas uma necessidade de sobrevivência pedagógica. Como afirma Moran (2017), estamos em uma fase de transição onde o modelo industrial ainda domina as mentes, mas as novas possibilidades de interação já pressionam as estruturas curriculares. Moran (2017) enfatiza que educar é 'impregnar de sentido cada ato cotidiano', retomando a premissa freireana. A mudança radical proposta pelo autor não reside na simples substituição do livro pelo *tablet*, mas na superação de um modelo que já não atende aos anseios de uma geração que aprende 'o tempo todo e em todos os espaços'. A inovação, para o autor, é uma 'revolução silenciosa' que ocorre

quando profissionais competentes utilizam as tecnologias de forma criativa para romper com a burocracia imobilizadora.

A seguir, apresentam-se os gráficos gerados a partir das respostas dos discentes acerca da leitura nos e-books interativos.

Em relação à pergunta: Após participar do Clube de Leitura Digital, você passou a gostar mais de ler?

Gráfico 1



Fonte: Autores.

Os dados coletados pós-intervenção, particularmente o gráfico de distribuição de respostas à pergunta "Depois de ter participado do projeto Clube de Leitura Digital com e-books interativos, você passou a gostar mais de ler?", revelam um impacto expressivo na dimensão afetiva da leitura. Dos respondentes, 77,8% afirmaram ter passado a gostar "muito mais" de ler (opção a), enquanto 22,2% indicaram "mais ou menos" (opção b). Nenhuma resposta registrou neutralidade ("não mudou nada") ou regressão ("gostou menos agora"), configurando uma distribuição bimodal positiva que evidencia a eficácia da intervenção em reverter disposições aversivas. Essa predominância da opção "muito mais" (quase quatro em cada cinco participantes) sinaliza não apenas um incremento quantitativo na frequência leitora, mas uma transformação qualitativa na relação subjetiva com o ato de ler, passando de obrigação curricular para prática prazerosa e autônoma.

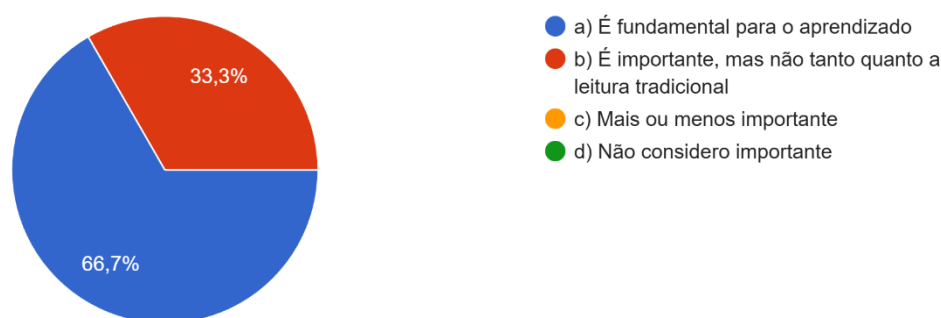
Essa percepção quantitativa alinha-se às observações qualitativas em sala: os discentes manifestavam visível entusiasmo durante as sessões dedicadas ao aplicativo — expressões de curiosidade, competição amigável e satisfação ao desbloquear conteúdos interativos —, contrastando nitidamente com a apatia inicial nas leituras físicas. A premiação semanal do "leitor do mês" (ex.: cesta de doces) potencializou a dimensão social e lúdica, estimulando não só o volume de páginas consumidas, mas a persistência em obras densas e complexas. A multimodalidade e o *feedback* imediato — elementos centrais da experiência gamificada — atuaram como catalisadores de

autonomia leitora, permitindo que os estudantes negociassem ativamente o significado textual em um ambiente de baixa ansiedade avaliativa.

No que se refere à pergunta: Após a participação no projeto de leitura digital, qual a sua opinião sobre a importância da leitura digital e interativa? Os estudantes fizeram a seguinte afirmação.

Pergunta: Qual a sua opinião acerca da importância da leitura digital e interativa?

Gráfico 2



Fonte: Autores.

Como se vê, outro indicador relevante dos efeitos da intervenção emerge da distribuição de respostas à pergunta pós-projeto "Qual a sua opinião acerca da importância da leitura digital e interativa?", cujos resultados revelam um reconhecimento expressivo do valor atribuído a essa modalidade. Dos participantes, 66,7% classificaram-na como "fundamental para o aprendizado" (opção a), enquanto 33,3% a consideraram "importante, mas não tanto quanto a leitura tradicional" (opção b). Não foram registradas respostas nas categorias "mais ou menos importante" ou "não considero importante", o que configura uma polarização positiva e ausência de rejeição explícita à abordagem digital.

Essa assimetria favorável à opção "fundamental" (dois terços dos respondentes) sugere uma reavaliação significativa das representações sociais sobre o ato leitor, deslocando-o de uma visão dicotômica (tradicional vs. digital) para uma percepção integrada, na qual a interatividade emerge como recurso potencializador do processo cognitivo e afetivo. Tal posicionamento ecoa as competências da BNCC para o Ensino Médio na área de Linguagens e suas Tecnologias (EM13LP), que preconizam o uso crítico e ético de tecnologias digitais para a construção de sentidos multimodais, a produção colaborativa de textos e o desenvolvimento de autonomia leitora em ecossistemas híbridos (MEC, 2018). A predominância da visão "fundamental" indica que os discentes internalizaram a leitura interativa não como substituta, mas como complemento enriquecedor à leitura convencional,

capaz de mitigar barreiras como o desinteresse inicial e a complexidade das obras cobradas nos Vestibulares.

Qualitativamente, essa percepção alinha-se às manifestações observadas em sala durante as sessões: o entusiasmo ao interagir com *quizzes* gerados por IA, quebra-cabeças temáticos e *cards* colecionáveis refletia não apenas motivação extrínseca (premiações), mas uma crescente valorização da leitura como experiência imersiva e dialógica. A ausência de respostas negativas reforça os estudos sobre metodologias ativas, as quais demonstram que estratégias que envolvem tecnologia e interatividade aumentam significativamente o interesse e a retenção de conhecimento pelos estudantes (BACICH; MORAN, 2018). Nesse contexto, a utilização de *e-books* interativos surge como uma alternativa inovadora para modernizar o ensino de literatura, aproximando os estudantes dos textos por meio de recursos digitais que possibilitam anotações, resumos interativos, hiperlinks e multimídia.

No Brasil, projetos voltados ao uso de tecnologia na educação têm demonstrado resultados positivos na melhoria do desempenho acadêmico dos discentes, especialmente quando associados a metodologias ativas e práticas pedagógicas inovadoras (ALMEIDA; VALENTE, 2011). Os *quizzes* obrigatórios promoveram leitura ativa, inferencial e crítica, em consonância com as competências da BNCC para o Ensino Médio (EM13LP01 a EM13LP53), que priorizam a interpretação de textos multimodais, a análise linguístico-discursiva e o exercício ético do letramento digital (MEC, 2018). A expansão contínua do acervo digital delineou trajetórias de sustentabilidade, permitindo que o projeto se estendesse além do semestre e se configurasse como recurso perene.

Com a implementação do LiterAtiva: Clube de Leitura Digital com *E-books* Interativos contata-se que houve maior interesse pela leitura, com aprimoramento nas habilidades de escrita e de interpretação textual, o que contribuiu para um aprofundamento na análise dos textos, ajudando os estudantes a desenvolverem uma leitura mais crítica e reflexiva. Ademais, o uso do aplicativo LiterAtiva durante as leituras proporcionou aos discentes conhecimentos práticos sobre ferramentas digitais, ampliando suas competências no uso da tecnologia educacional. Em síntese, os resultados demonstram que este projeto revitalizou o interesse pelas obras vestibulares, reconfigurando a leitura como prática prazerosa, coletiva e transformadora. Essa reorientação reforça o potencial das tecnologias emergentes para harmonizar exigências curriculares (BNCC) às realidades juvenis contemporâneas, contribuindo no debate sobre inovações pedagógicas que promovam letramento literário crítico em ambientes educacionais vulneráveis.

5 CONCLUSÃO

As considerações finais deste estudo revelam que a implementação do clube de leitura digital mediado pelo aplicativo *LiterAtiva* constituiu uma intervenção pedagógica efetiva para reconfigurar as disposições leitoras dos discentes do Ensino Médio, promovendo não apenas um incremento quantitativo na frequência de leitura das obras literárias prescritas para exames vestibulares e avaliações externas (SIS, PSC, ENEM, entre outros), mas sobretudo uma transformação qualitativa na relação subjetiva com o texto literário. A criação de mecanismos *gamificados* — *quizzes* contextuais gerados por IA, quebra-cabeças temáticos, *cards* colecionáveis e o reconhecimento semanal do “Leitor do Mês” — fomentou um engajamento afetivo e cognitivo expressivo, com estudantes do ensino médio mantendo participação ativa no acervo digital, mesmo após o término do ciclo letivo inicial.

Essa dinâmica corroborou a hipótese de que a integração planejada de tecnologias emergentes e elementos lúdicos pode superar barreiras motivacionais recorrentes no ensino de literatura, alinhando-se aos preceitos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que enfatizam o desenvolvimento de práticas leitoras críticas, multimodais e colaborativas, bem como o exercício ético do letramento digital (MEC, 2018). Os avanços observados no repertório interpretativo, na competência argumentativa e no posicionamento crítico dos jovens — habilidades essenciais para o desempenho em provas de redação e interpretação textual — evidenciam que o projeto não se limitou a uma solução pontual, mas contribuiu para a consolidação de hábitos leitores autônomos e prazerosos, capazes de transcender o caráter instrumental da leitura obrigatória.

O aplicativo, mantido em funcionamento na instituição e destinado ao compartilhamento com turmas subsequentes, demonstra potencial de sustentabilidade e escalabilidade, reforçando a importância de metodologias ativas que aproximem os conteúdos curriculares da realidade digital nativa dos adolescentes. Essa persistência do recurso pedagógico sublinha como intervenções baseadas em *gamificação* podem diversificar as práticas docentes, promovendo maior interação entre o universo escolar e as competências socioemocionais e cognitivas demandadas pela contemporaneidade.

Não obstante, os resultados destacam a necessidade de abordagens híbridas que conciliem o suporte digital com o impresso, especialmente em contextos amazônicos marcados por assimetrias de infraestrutura. Recomenda-se, ademais, a priorização de programas de formação continuada docente voltados ao uso pedagógico crítico de tecnologias e à criação de ambientes digitais colaborativos, de modo a fortalecer a integração entre inovação tecnológica e educação de qualidade, contribuindo para a redução de desigualdades no acesso ao letramento literário e digital. Em última instância, este projeto

reforça que a *gamificação*, quando ancorada em princípios pedagógicos sólidos e contextualizada às demandas reais dos discentes, pode atuar como vetor de emancipação leitora, preparando jovens não apenas para avaliações externas, mas para o exercício pleno da cidadania em uma sociedade hiperconectada e textualizada.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. E. B.; VALENTE, J. A. **Integração das tecnologias na educação**. São Paulo: Prentice Hall, 2011.
- BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.
- BRASIL. Ministério da Saúde. **Conselho Nacional de Saúde**. Resolução nº 510, de 7 de abril de 2016. Dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 2016. Disponível em: https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2016/res0510_07_04_2016.html
- BRAUN, Virginia; CLARKE, Victoria. **Using thematic analysis in psychology**. Qualitative Research in Psychology, v. 3, n. 2, p. 77-101, 2006
- CRESWELL, John W.; PLANO CLARK, Vicki L. **Designing and Conducting Mixed Methods Research**. 3. ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2018
- FAPEAM. **Programa Ciência na Escola (PCE)**. Edital nº 004/2025. Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas, Manaus, 2025.
- INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da leitura no Brasil 6** / Zoara Failla, organizadora. São Paulo : Instituto Pró-Livro, 2024/2025.
- KAPP, Karl M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
- KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2012.
- KRESS, Gunther. **Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication**. London: Routledge, 2010.
- MORAN, José. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Blog do Moran, 2017. Disponível em: https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf.
- PRETTO, N. L. **Educação digital: conceitos e práticas**. Salvador: EDUFBA, 2020.
- SELWYN, Neil. **Education and Technology: Key Issues and Debates**. 2. ed. London: Bloomsbury Academic, 2019.
- SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 24. ed. São Paulo: Cortez, 2017

SOARES, M. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas**. São Paulo: Contexto, 2017.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

TASHAKKORI, Abbas; TEDDLIE, Charles. **Sage handbook of mixed methods in social & behavioral research**. 2. ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2010.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.