



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ
Rua Antônio Teixeira Benevides, 01 , - Bairro Areias - CEP 63500-000 - Iguatu - CE - www.ifce.edu.br

TERMO DE ABERTURA DE PROJETO - TAP

1. INFORMAÇÕES INICIAIS

Título do Projeto: Biblioteca Dinâmica

Campus: Iguatu

2. APRESENTAÇÃO

2.1. Justificativa do Projeto

Tendo como principal finalidade a criação de um ambiente favorável ao desenvolvimento do hábito da leitura em nossos alunos, e o desejo de tornar as bibliotecas um espaço agradável e motivador e de oferecer serviços além dos habituais o projeto Biblioteca Dinâmica se propõe a disponibilizar ações interativas e lúdicas que tornem o momento da visita a biblioteca em algo envolvente e prazeroso, utilizando-se do brincar como forma de interagir e aprender.

2.2. Alinhamento Estratégico com o PDI 2024-2028 - Qual objetivo estratégico possui relação direta com o projeto?

(X) OE-2 Fortalecer os programas de apoio ao discente a fim de melhorar a permanência e o êxito dos estudantes.

(X) OE-6 Consolidar os programas de assistência estudantil para promover o bem-estar e a inclusão dos estudantes.

(X) OE-20 Estabelecer uma cultura institucional de inclusão, diversidade e acessibilidade no ambiente educacional do IFCE.

2.3. Escopo do projeto

2.3.1 Limites do projeto:

O projeto estará limitado ao uso dos recursos humanos disponíveis na biblioteca e aos materiais já existentes, sendo executado apenas nos dias e horários definidos no cronograma. As ações terão caráter recreativo e educativo, sem substituir atividades pedagógicas formais.

2.3.2 O que será entregue:

- Realização de atividades semanais com jogos educativos e recreativos no espaço da biblioteca.
- Disponibilização de jogos como memória, tabuleiro (dama e xadrez), dominó, pega-varetas, baralhos e jogos de raciocínio.

- Atividades de pintura com lápis de cor e papel.
- Organização das atividades conforme cronograma semanal definido.
- Acompanhamento e controle dos jogos por servidores da biblioteca.
- Promoção de um ambiente interativo que favoreça a socialização e o contato com elementos literários.
- Avaliação mensal das atividades pela equipe responsável.

2.3.3 O que não será entregue:

- Aquisição de novos jogos ou materiais, uma vez que serão utilizados apenas os recursos já disponíveis na biblioteca.
- Realização de atividades fora do espaço físico da biblioteca.
- Atividades em horários que coincidam com o período de aulas.
- Implementação de cursos formais, oficinas estruturadas ou programas pedagógicos com certificação.
- Ampliação da infraestrutura física da biblioteca.
- Atendimento a públicos externos ao Campus Iguatu.
- Desenvolvimento de sistemas digitais ou plataformas online relacionadas ao projeto.

2.4. Partes Interessadas

Patrocinador: Direção geral

Gerente do projeto:

Vânia Maria de Oliveira Braga (1892703)

Raimundo Euzimar de Souza Gomes (1113696)

Misleide de Andrade Vieira (1959786)

Equipe do projeto:

Francisco Leandro Castro Lopes (1212163)

Rosana de Vasconcelos Sousa (1005519)

Usuários finais ou Público Alvo: Discentes e servidores do Campus Iguatu

Outras partes envolvidas: Direção Geral, Direção de Ensino e Departamento de Ensino

3. Entregas previstas do projeto

Criação de um ambiente mais atrativo e motivador na biblioteca, estimulando a

frequência dos alunos e o interesse pela leitura.

4. ORÇAMENTO DO PROJETO

- Não há despesas com os jogos, pois já existem na biblioteca;
- Impressão de desenhos em papel ofício (a serem impressos da Reprografia da Unidade Areias do Campus Iguatu) (1 resma de papel ofício de 500 folhas - valor médio R\$ 30,00);
- 10 caixas de lápis de cor (valor médio de 19,00 por caixa)

5. DURAÇÃO

Durante o ano letivo de 2026

Data de início: 01/02/2026

Data de conclusão: 30/12/2026

6. ANÁLISE DE RISCO

Riscos	Causas	Probabilidade (Alta, média ou baixa)	Impacto (Alta, média ou baixa)	Ações mitigadoras
Reprografia não imprimir os desenhos	Falta de material para impressão	Baixa	Alto	Solicitar a impressão na Reprografia da Unidade Cajazeiras
Baixa participação dos alunos	Falta de interesse ou pouca divulgação das atividades	Média	Alto	Divulgar o projeto em salas, murais e redes institucionais, além de incentivar professores a estimular a participação
Indisponibilidade de servidores	Ausências, férias. licenças	Baixa	Alto	Definir substitutos ou escala de apoio entre servidores para garantir continuidade
Limitação de recursos materiais	Quantidade limitada de jogos disponíveis	Média	Alto	Organizar rodízio de atividades e priorizar uso coletivo dos materiais

Assinatura do Patrocinador do Projeto

Assinatura do Gerente do Projeto



Documento assinado eletronicamente por **Vania Maria de Oliveira Braga, Auxiliar de Biblioteca**, em 24/02/2026, às 15:32, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Misleide de Andrade Vieira, Auxiliar em Administração**, em 24/02/2026, às 16:37, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Raimundo Euzimar de Souza Gomes, Assistente em Administração**, em 25/02/2026, às 13:11, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Francisco Heber da Silva, Diretor(a) Geral do Campus Iguatu**, em 04/03/2026, às 15:17, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade do documento pode ser conferida no site https://sei.ifce.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0 informando o código verificador **8462118** e o código CRC **AB04B733**.