



Eixo 6 – O mundo digital: apropriações e desafios

## Leitura mediada no digital: a plataforma *Árvore* e as estratégias de engajamento de leitores infantojuvenis

*Reading mediation in the digital world: the *Árvore* platform and strategies for engaging young readers*

**Vivian Mignot** – Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) / Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT) – vivianmignot86@gmail.com

**Leonardo Talone Neto** – Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) / Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT) – leotalone@gmail.com

**Resumo:** Discute as transformações nas práticas de leitura do público infantojuvenil no contexto digital, com foco na mediação da leitura e no papel das bibliotecas digitais. Considera a disputa pela atenção na cultura digital e o potencial das plataformas de leitura no engajamento leitor. Pesquisa qualitativa e exploratória, baseada em uma análise da plataforma *Árvore*. Resultados indicam que a leitura se reconfigura no ambiente digital, demandando novas formas de mediação. Conclui-se que as bibliotecas digitais ampliam o acesso à leitura e contribuem para a formação de leitores, quando articuladas a uma perspectiva crítica sobre os usos das tecnologias digitais.

**Palavras-chave:** Bibliotecas digitais. Práticas de leitura. Crianças e adolescentes. Mediação da leitura. Cultura digital.

**Abstract:** This study discusses the transformations in reading practices among children and teenagers in the digital context, focusing on reading mediation and the role of digital libraries. It considers the competition for attention in digital culture and the potential of reading platforms to engage readers. Qualitative and exploratory research, based on an analysis of the *Árvore* platform. Results indicate that reading is being reconfigured in the digital environment, requiring new forms of mediation. It concludes that digital libraries broaden access to reading and contribute to the formation of readers when articulated with a critical perspective on the uses of digital technologies.

**Keywords:** Digital libraries. Reading practices. Children and teenagers. Mediation of reading. Digital culture.



## 1 INTRODUÇÃO

A crescente presença das tecnologias digitais no cotidiano de crianças e adolescentes tem produzido transformações significativas nas formas de acesso à informação, nos modos de interação e, particularmente, nas práticas de leitura. Inseridos em um ambiente marcado pela abundância informacional e pela lógica da economia da atenção, esse público é constantemente exposto a estímulos rápidos e fragmentados, como aqueles provenientes de mídias sociais, jogos digitais e vídeos curtos. Nesse contexto, a leitura, sobretudo em sua dimensão mais prolongada e reflexiva, passa a disputar espaço com outras formas de consumo de conteúdo, suscitando debates sobre mudanças na formação e no engajamento de leitores.

Essas transformações podem ser observadas nos resultados da sexta edição da Pesquisa Retratos da Leitura no Brasil (IPL, 2024), que evidencia uma reconfiguração das práticas leitoras entre crianças e adolescentes, marcada pela redução do percentual de leitores e pelo aumento significativo do uso de dispositivos digitais, especialmente o celular com acesso à internet. Dados da pesquisa TIC Kids Online Brasil (CGI.br, 2026) mostram que, em 2025, 92% dos brasileiros de 9 a 17 anos utilizavam a internet, frente aos 82% registrados em 2016, revelando o crescimento de 10 pontos percentuais ao longo de uma década. Tal aumento evidencia a centralidade do ambiente digital no cotidiano infantojuvenil, influenciando formas de comunicação e entretenimento, bem como as práticas de leitura e acesso à informação.

Embora os mais novos dependam mais da mediação de professores e familiares, os mais velhos apresentam maior autonomia no uso das tecnologias e maior consumo de conteúdo em mídias sociais. Ainda assim, quando há incentivo, os jovens conseguem equilibrar o uso de tecnologias com a prática da leitura. Desse modo, a leitura não necessariamente desaparece, mas se transforma, passando a ocorrer em múltiplos suportes e formatos, o que exige novas competências e reforça a necessidade de estratégias capazes de promover e sustentar o interesse do leitor no ambiente digital.

Nesse cenário, a mediação da leitura, entendida como o conjunto de práticas, estratégias e dispositivos que aproximam o leitor do texto e favorecem a construção de sentidos, torna-se central. Tradicionalmente associada à família, à escola e à biblioteca, essa mediação passa a incorporar também tecnologias digitais e plataformas online,



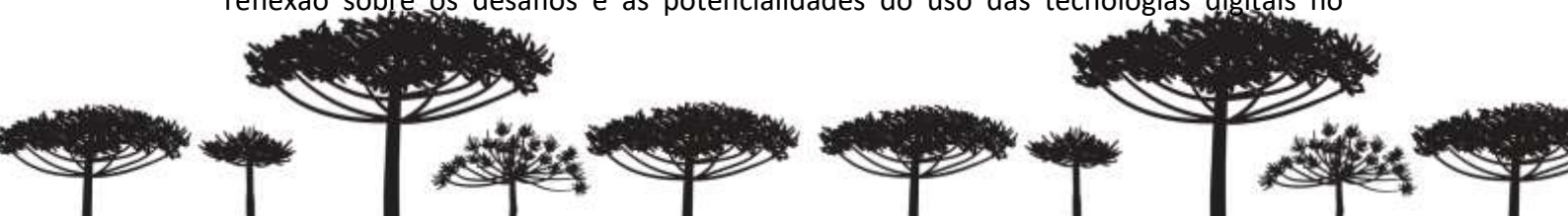
incluindo interfaces digitais, sistemas de recomendação e formas de mediação algorítmica da informação. Entre essas inovações, destacam-se plataformas de leitura que oferecem acervos digitais, recursos de gamificação, busca interativa e mecanismos de acompanhamento da leitura, ampliando o acesso e o engajamento dos leitores.

A plataforma *Árvore*, biblioteca digital voltada à Educação Básica e adotada por mais de 11 mil escolas e 350 mil educadores das redes pública e privada no país, insere-se nesse contexto ao articular tecnologia e práticas de leitura no cotidiano de crianças e adolescentes. Inserida na cultura digital, essa ferramenta amplia o acesso a diferentes gêneros discursivos e formatos textuais e, ao incorporar elementos de gamificação, como metas e recompensas, tem por objetivo estimular o engajamento e a formação do hábito leitor. Além disso, busca favorecer o desenvolvimento de competências relacionadas à autonomia na navegação, ao uso ético da informação, ao pensamento crítico e à compreensão e produção de textos em contextos digitais e analógicos (*Árvore*, c2024).

As bibliotecas, historicamente reconhecidas como espaços de promoção da leitura e de formação de leitores, são cada vez mais convocadas a incorporar estratégias de mediação articuladas às tecnologias digitais e aos sistemas informacionais contemporâneos. Nesse processo, reafirmam sua relevância ao ampliar sua atuação por meio de práticas de mediação, serviços híbridos e tecnologias baseadas em dados, fortalecendo a formação de sujeitos críticos e autônomos em ambientes informacionais cada vez mais mediados por dinâmicas digitais e algorítmicas.

Diante dessas transformações, esta pesquisa tem por objetivo discutir as práticas de leitura de crianças e adolescentes no contexto digital, com ênfase na mediação da leitura e no papel das bibliotecas. Busca-se compreender como plataformas digitais de leitura podem atuar como instrumentos de incentivo e quais implicações esse cenário traz para a atuação das bibliotecas, à luz das transformações sociotécnicas da cultura digital. A pesquisa adota abordagem qualitativa e caráter exploratório, fundamentada em revisão bibliográfica e análise da plataforma *Árvore*, considerada como sistema informacional mediado por tecnologias digitais, algoritmos de recomendação e gamificação.

Ao articular leitura, cultura digital e bibliotecas, o estudo busca contribuir para a reflexão sobre os desafios e as potencialidades do uso das tecnologias digitais no



incentivo à leitura entre o público infantojuvenil, especialmente no que se refere à formação e ao engajamento leitor. Nesse cenário, destaca-se a relevância da mediação qualificada realizada pelas bibliotecas em ambientes informacionais digitais.

### **1.1 Leitura na cultura digital e economia da atenção**

A leitura, compreendida como prática social, cultural e cognitiva, assume papel central na construção do conhecimento. Ela deve ser concebida não como um ato passivo, mas como uma ação: o sujeito-leitor é um produtor de sentidos, que interage com determinado texto impregnado de sentidos, escrito por um sujeito-autor que é também produtor de sentidos. Essa produção efetuada pelo sujeito-leitor depende de sua bagagem de leitura, uma vez que ela envolve atribuir significados ao texto com base nas informações e no estoque simbólico que o indivíduo já possui sobre o mundo (Dumont, 2002).

Na infância, a leitura contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas complexas, como a análise, a síntese e a abstração. O acesso aos diversos saberes e gêneros textuais favorece a formação de sujeitos leitores críticos, reflexivos e autônomos. Desse modo, a leitura deve ser compreendida como um direito social indispensável, uma vez que proporciona ao indivíduo uma participação efetiva na sociedade, ao ampliar sua compreensão do mundo e fortalecer o exercício consciente de seus direitos (Soares, 2018).

Como destaca Chartier (2011), a leitura não é uma prática uniforme ou imutável, mas sim historicamente situada, condicionada pelo tempo, espaço, cultura e contexto social. As formas de leitura e os sentidos atribuídos aos textos variam conforme os contextos sociais de cada época, sendo os suportes materiais da leitura determinantes na maneira como os textos são lidos, compreendidos e apropriados pelos leitores. Segundo Darnton (2010), desde o surgimento da linguagem falada, ocorreram quatro grandes transformações na tecnologia da informação: a invenção da escrita, que mudou a relação com o passado e deu origem ao livro; a passagem do rolo ao códice na era cristã; a invenção da imprensa por Gutenberg, por volta de 1450, que ampliou o acesso aos textos; e, por fim, a comunicação eletrônica. Para Chartier (1994), essa última é ainda mais profunda que a de Gutenberg, pois altera não apenas a reprodução do texto,



mas também suas formas, estruturas e modos de organização e leitura com o advento da tela eletrônica.

Portanto, as práticas de leitura são profundamente transformadas pelo suporte digital. Entre seus efeitos mais preocupantes, destaca-se, em meio à sobrecarga informacional, à fragmentação dos textos e às constantes distrações características dos ambientes digitais, o aumento de uma dificuldade generalizada de concentração em leituras mais longas e reflexivas, especialmente quando realizadas em dispositivos eletrônicos (Gasque; Santos, 2022).

Nesse contexto, destaca-se o conceito de economia da atenção, formulado por Simon (1971, p. 40), segundo o qual a abundância de informação torna a atenção um recurso escasso e valioso, pois a riqueza de informações cria uma pobreza de atenção. No ambiente digital, essa lógica se expressa em algoritmos, notificações e interfaces projetadas para capturar e prolongar o engajamento dos usuários, favorecendo conteúdos curtos e de rápida assimilação, especialmente em plataformas como TikTok, Instagram e YouTube. Esses sistemas, baseados em rolagem infinita, reprodução automática e personalização algorítmica, funcionam como mecanismos de recomendação orientados por dados comportamentais, configurando formas contemporâneas de mediação da informação.

Para Hayes (2025), essas plataformas operam como dispositivos semelhantes aos “caça-níqueis”, baseados em recompensas rápidas e sucessivas. Nesse modelo, como é mais fácil captar do que sustentar a atenção, prevalecem conteúdos que estimulam respostas imediatas, enquanto formatos mais longos e reflexivos perdem espaço. Consolida-se, assim, um padrão de consumo marcado pela fragmentação, pela busca de gratificação imediata e pela dificuldade de concentração prolongada.

Os dados da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil (IPL, 2024) evidenciam a questão no âmbito da leitura. Entre leitores de livros digitais, predomina a percepção de maior dificuldade de concentração, com interrupções frequentes para checagem de mensagens em dispositivos eletrônicos, enquanto a leitura de livros físicos é associada a maior tempo de permanência na atividade, melhor compreensão e retenção de informações, ampliação de vocabulário e maior capacidade de imaginação das narrativas. Nesse contexto, a lógica algorítmica não apenas orienta o consumo de conteúdo, mas também reconfigura os regimes de atenção e a mediação informacional,



favorecendo a fragmentação da leitura e impactando a forma como os indivíduos se engajam com textos longos e contínuos.

## 2 METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa e caráter exploratório, voltada à compreensão das práticas de leitura de crianças e adolescentes no contexto digital. O estudo fundamenta-se em revisão bibliográfica e tem como objeto empírico a plataforma *Árvore*, selecionada em razão de sua ampla adoção em contextos educacionais infantojuvenis no país e de seu uso como biblioteca digital voltada ao incentivo à leitura.

A análise incide sobre as funcionalidades da plataforma, com destaque para seus sistemas de recomendação, organização do acervo e estratégias de mediação da leitura, especialmente aquelas baseadas em gamificação, como mecanismos de pontuação e recompensas voltados ao engajamento dos leitores. Busca-se identificar elementos relacionados às práticas e formas de mediação da leitura em ambientes digitais, e suas implicações para a formação e o engajamento de jovens leitores.

## 3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A plataforma *Árvore* conta com um acervo de mais de 40 mil livros digitais de mais de 400 editoras, além de disponibilizar, no modo “Atualidades”, notícias de jornais e revistas de mais de 150 países, com produção de conteúdo exclusivo do Nexo Jornal. De acordo com informações divulgadas no site, a curadoria de títulos é realizada por especialistas das equipes de Conteúdo Editorial e Pedagógico da *Árvore*, por meio de análise do acervo das editoras parceiras e de fundamentos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Os conteúdos são aprovados por especialistas, classificados de acordo com os segmentos escolares e apresentados em ambiente livre de qualquer tipo de publicidade (*Árvore*, c2024).

A organização da plataforma para os usuários distribui-se nas seções “Página Inicial”, “Minhas Leituras”, “Atividades”, “Explorar” e “Conquistas”. Na Página Inicial, são apresentados os livros de leituras em andamento, obras em destaque, as “Coleções *Árvore*” (seleções temáticas elaboradas pela plataforma), categorias de assuntos



principais e o acesso aos recursos de gamificação e engajamento denominados “Floresta” e “Liga de Leitores”. Na seção “Minhas Leituras”, reúnem-se os livros que o usuário está lendo, os já concluídos, os baixados para leitura offline, os favoritos e os indicados pelo educador ou por colegas. Já a seção “Atividades” reúne as tarefas encaminhadas pelos educadores aos estudantes (Árvore, c2024).

A seção “Explorar” dispõe de um mecanismo de busca para títulos, autores, editoras e assuntos. Os resultados podem ser filtrados por tipo de obra (livros, audiolivros ou livros com recurso de áudio), categorias e subcategorias temáticas, ano escolar recomendado, idioma, editora, autoria e tipos de escrita (bastão, cursiva ou script, de acordo com o grau de alfabetização do leitor). As categorias temáticas principais que classificam o acervo são 30, abrangendo assuntos como Artes, Biografias, Ciências, História, Contos, Fantasia, Ficção científica, Histórias em Quadrinhos, Mistério, entre outros (Árvore, c2024).

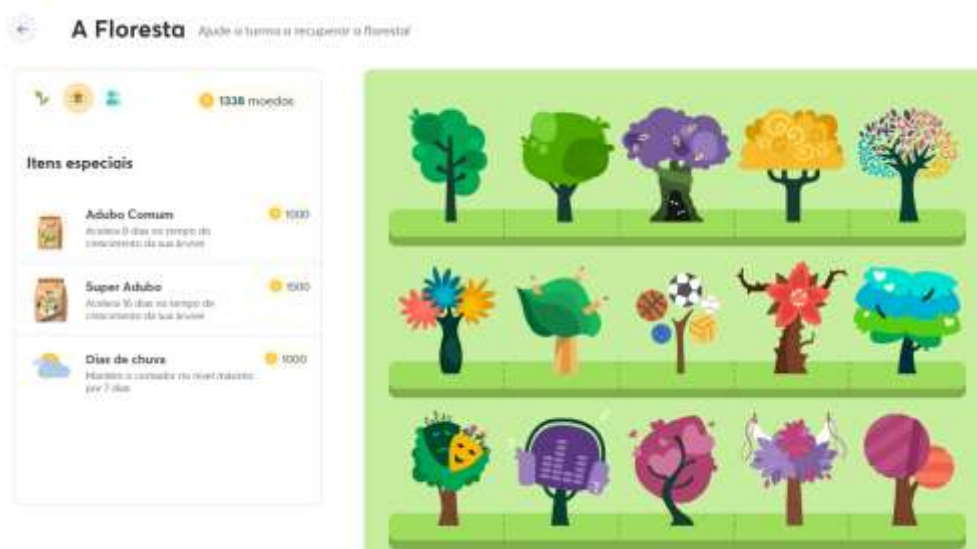
Ao acessar uma obra, o usuário encontra informações editoriais, como capa, autoria, editora, edição e sinopse, além de dados técnicos, como idioma, gênero literário e perfil de leitor recomendado, bem como sugestões de leitura correlatas. O leitor pode optar pela leitura online, pelo download para acesso offline, pela indicação da obra a colegas ou pela favoritação. O módulo de leitura disponibiliza recursos como marcação de páginas, destaques, anotações, busca textual e configurações de preferências de leitura, incluindo ajustes de fonte, tamanho de letra, espaçamento entrelinhas, alinhamento do texto, cor e formato de exibição de página. São oferecidas ainda ferramentas de acessibilidade, como tradução em Libras via Hand Talk, modo daltônico e leitura em voz alta, possibilitando maior inclusão e autonomia leitora.

Por fim, a seção “Conquistas” reúne os principais recursos de gamificação da plataforma, especialmente por meio da Floresta e da Liga de Leitores, que organizam rankings nas categorias Geral, Escola e Turma, além de disponibilizarem o histórico de desempenho dos usuários. Esses mecanismos, centrais na proposta da Árvore (c2024), que se define como uma “plataforma gamificada de leitura”, integram sistemas de pontuação, metas, desafios, recompensas simbólicas e acompanhamento de desempenho com o objetivo de incentivar a leitura e estimular o engajamento dos estudantes, tornando a experiência leitora mais interativa e motivadora.



A Floresta opera como um sistema em que o tempo dedicado à leitura é convertido em recompensas simbólicas, como “gotas de água” e moedas virtuais utilizadas para a aquisição de “sementes”, “adubos” e “chuva” que permitem cuidar de uma floresta literária personalizada (Figura 1). A esses mecanismos soma-se a emissão de certificados para os leitores mais engajados, funcionando como forma de reconhecimento simbólico do desempenho e reforço do engajamento contínuo. Essas regras são definidas a partir de recomendações de tempo de tela adequadas a diferentes faixas etárias, buscando promover um uso equilibrado e saudável do ambiente digital (Árvore, c2024).

Figura 1 – Floresta da plataforma Árvore



Fonte: Árvore (c2024).

Descrição: Figura que reproduz A Floresta na plataforma Árvore. À esquerda, itens como adubos e chuva para estimular o desenvolvimento das árvores e seus valores em moedas. À direita, uma diversidade de árvores conquistadas através do tempo de leitura.

Inserido no contexto da cultura digital e da economia da atenção, esse modelo incorpora estratégias típicas das mídias digitais e dos jogos eletrônicos, aproximando a leitura de dinâmicas de interação já familiarizadas pelos jovens. Ao fazê-lo, reconfigura a experiência leitora segundo linguagens marcadas pela interatividade, pela velocidade e pela busca constante de engajamento, que são características centrais das plataformas digitais contemporâneas, nas quais a permanência do usuário depende da manutenção contínua do interesse por meio de estímulos recorrentes e recompensas imediatas. Nesse contexto, a gamificação mobiliza mecanismos típicos da economia da atenção, como progressão, feedback imediato e incentivos recorrentes, ampliando o



envolvimento dos leitores e reconfigurando a leitura em um regime orientado por estímulos constantes.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A análise da plataforma *Árvore* evidencia que a leitura no ambiente digital pode ser compreendida como um uso saudável de tecnologias por crianças e adolescentes, em meio aos debates contemporâneos sobre os prejuízos causados pelas plataformas digitais. Em um contexto atravessado pela cultura digital e pela economia da atenção, as plataformas de leitura buscam disputar o interesse desse público em meio a dinâmicas de consumo informacional rápidas e fragmentadas, oferecendo experiências estruturadas de leitura mediadas por recursos interativos e gamificados.

Nesse sentido, destaca-se também a relevância do marco jurídico representado pelo Estatuto Digital da Criança e do Adolescente (ECA Digital), que tem se constituído como importante instrumento de regulação e proteção infantojuvenil em contextos digitais. Ao estabelecer diretrizes para o uso seguro de tecnologias e para a responsabilização de plataformas, o ECA Digital contribui para a construção de um ambiente mais seguro e eticamente orientado, especialmente diante das dinâmicas da economia da atenção, nas quais o engajamento contínuo dos usuários é frequentemente explorado por mecanismos de estímulo constante, podendo causar impactos negativos e ampliar a exposição a situações de risco.

Reconhece-se a importância da formação do leitor desde a infância, considerando que as práticas de leitura vêm se transformando significativamente na contemporaneidade. Embora a leitura digital apresente benefícios em termos de acesso, interatividade e engajamento, ela não substitui integralmente as experiências proporcionadas pela leitura em suporte físico, especialmente no que se refere à atenção prolongada, à profundidade interpretativa e à apreensão do conteúdo. Nesse sentido, mais do que opor modalidades, torna-se fundamental articular leitura digital e livros físicos como práticas complementares no processo formativo.

Por fim, as bibliotecas digitais assumem papel central nesse cenário ao ampliar o acesso à leitura e diversificar as formas de mediação cultural. Elas se consolidam como espaços relevantes de democratização do conhecimento e de incentivo à leitura, desde



que inseridas em uma perspectiva crítica que considere tanto os potenciais quanto os limites das tecnologias digitais. Assim, o desafio contemporâneo não está na substituição de formatos, mas na construção de práticas equilibradas que promovam o engajamento leitor, preservando a dimensão formativa e reflexiva da leitura em suas múltiplas materialidades.

## REFERÊNCIAS

- ÁRVORE. c2024. Disponível em: <https://www.arvore.com.br>. Acesso em: 3 maio 2026.
- CHARTIER, R. Do código ao monitor: a trajetória do escrito. **Estudos avançados**, São Paulo, v. 8, n. 21, p. 185-199, maio/ago. 1994. Disponível em: [www.scielo.br/j/ea/a/WXQwxxRhNjfZCbDRKMPXdYw/](http://www.scielo.br/j/ea/a/WXQwxxRhNjfZCbDRKMPXdYw/). Acesso em: 9 maio 2026.
- CHARTIER, R. (org.). **Práticas da leitura**. 5. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2011.
- COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **TIC Kids Online Brasil 2025**. São Paulo: CGI.br, 2026. Disponível em: <https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-da-internet-por-criancas-e-adolescentes-no-brasil-tic-kids-online-brasil-2025/>. Acesso em: 8 maio 2026.
- DARNTON, R. **A questão dos livros**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- DUMONT, L. M. M. Os múltiplos aspectos e interfaces da leitura. **DataGramZero**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 6, dez. 2002. Disponível em: <http://afro.culturadigital.br/wp-content/uploads/2017/10/Artigo-21.pdf>. Acesso em: 9 maio 2026.
- GASQUE, K. C. G. D.; SANTOS, A. P. Competência leitora na cultura digital e a biblioteca escolar: a contribuição do letramento informacional. **Encontros Bibli**, Florianópolis, v. 27, p. 1-22, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/1518-2924.2022.e79956>. Acesso em: 9 maio 2026.
- HAYES, C. **Capitalismo da atenção**. Rio de Janeiro: Livros de Valor, 2025.
- INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da leitura no Brasil**. 6. ed. São Paulo: IPL, 2024. Disponível em: [www.prolivro.org.br/pesquisas-retratos-da-leitura/as-pesquisas-2](http://www.prolivro.org.br/pesquisas-retratos-da-leitura/as-pesquisas-2). Acesso em: 20 abr. 2026.
- SIMON, H. Designing organizations for an information-rich world. In: GREENBERGER, M. **Computers, communications, and the public interest**. Baltimore, The Johns Hopkins Press, 1971. p. 37-72.
- SOARES, M. **Alfabetização e letramento**. 7. ed. São Paulo: Contexto, 2018.

