



Eixo 6 – O mundo digital: apropriações e desafios

Uma análise biblioteconômica sobre a gestão de leitura no Maratona.app

A library science analysis of reading management in Maratona.app

Élida Memelli – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) –
elida.memelli@gmail.com

Tarso de Sá Freire Taverna – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro
(UNIRIO) – tarsosafreire@edu.unirio.br

Rayane Leis Retameiro – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) –
rayaneretameiro@edu.unirio.br

Resumo: O estudo analisa o aplicativo Maratona.app sob a ótica da Biblioteconomia, investigando seu papel na gestão da leitura pessoal e na mediação cultural digital. A pesquisa, qualitativa e descritiva, baseou-se em análise técnica da interface e levantamento bibliográfico. Os resultados mostram que a plataforma fortalece o controle bibliográfico individual por meio de estantes virtuais, metadados e folksonomia. Destaca-se ainda seu potencial para incentivar o hábito leitor, promover mediações de leitura, leituras coletivas e interação entre leitores, utilizando registros humanizados e compartilhamento em grupos e mídias sociais. Conclui-se que contribui para a competência informacional e democratização da literatura.

Palavras-chave: Maratona.app. Biblioteconomia. Mediação de leitura. Organização da informação. Programa de Educação Tutorial.

Abstract: The study analyzes the Maratona.app application from the perspective of Library and Information Science, investigating its role in personal reading management and digital cultural mediation. The research adopted a qualitative and descriptive approach, based on a technical interface analysis and a literature review. The results indicate that the platform strengthens individual bibliographic control through virtual bookshelves, metadata, and folksonomy. Its potential to encourage reading habits, promote reading mediation, collective reading activities, and interaction among readers through personalized reading records and content sharing in groups and social media is also highlighted. It is concluded that the application contributes to information literacy and the democratization of literature.



Keywords: Maratona.app. Library Science. Reading mediation. Information organization. Tutorial Education Program

1 INTRODUÇÃO

Com o passar dos anos o percentual de leitores caiu drasticamente, segundo a 6ª edição da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil (2024), pela primeira vez o Brasil atingiu um número maior de não leitores do que de leitores, com apenas 20% dos entrevistados afirmando que utilizam de seu tempo livre para a leitura. Este fenômeno se dá pela preferência da população pelas redes sociais, que vem crescendo consideravelmente. Este fato se torna mais alarmante ao considerar os malefícios causados pelo uso excessivo de telas, como celulares e computadores, principalmente por crianças e adolescentes que, segundo Valente, *et al.* (2024), sofrem prejuízos em seu desenvolvimento neurológico, social e emocional, assim gerando dificuldades de concentração e foco em atividades de longa duração como a leitura.

Nesta conjuntura, o Maratona.app, se destaca como forma de incentivo ao hábito da leitura de forma pessoal, através das funcionalidades de organização de estantes e coleções, e de forma coletiva, através de leituras coletivas e maratonas literárias que auxiliam a mediação de clubes do livro, que também é uma forma de incentivo a leitura, com foco na socialização.

Para compreender o alcance e o funcionamento desse ecossistema, cabe detalhar as características operacionais da plataforma. O Maratona.app é um software de uso gratuito, disponível para download em dispositivos móveis nos sistemas operacionais Android e iOS, além de possuir uma versão funcional para navegadores Web. Possui também benefícios para assinantes que envolvem acesso antecipado de novas funções, maior possibilidade de personalização do perfil através de temas coloridos, recompensas extras ao cumprir as tarefas diárias e semanais e acesso a um grupo exclusivo no Telegram, onde é possível acompanhar o processo de desenvolvimento da plataforma e dar feedbacks sobre as funcionalidades liberadas previamente.

Seu público-alvo engloba leitores de diferentes faixas etárias, com especial adesão de jovens e comunidades de leitores digitais que buscam uma alternativa aos sistemas tradicionais de catalogação comercial de leitura.



Segundo o Manifesto do Maratona.app (Maratona, 2022), este é um aplicativo brasileiro comunitário que tem como principal objetivo humanizar a experiência de leitura considerando que, na lógica digital, as leituras têm se baseado em comparações que atrapalham a relação pessoal do leitor com seu gosto literário.

Com isso, para auxiliar seus usuários, a plataforma oferece diversas funções que incentivam a integração do leitor com uma comunidade que tem gostos parecidos ou que tenham vontade de conhecer novas experiências literárias, a reflexão sobre os sentimentos que cada obra causa sobre seus leitores e a organização pessoal de estantes virtuais com diversos tipos de obras.

No âmbito da Biblioteconomia, o Maratona.app configura-se como um sistema de gestão de leitura pessoal e uma plataforma estratégica de mediação cultural. A ferramenta atua como uma interface de organização que permite ao usuário gerenciar seu fluxo informacional, adicionando ao ato da leitura uma experiência de organização e de memória compartilhada. O aplicativo se estabelece como um instrumento que auxilia o leitor a exercer o controle bibliográfico de seu próprio acervo no ambiente digital.

Sendo assim, este artigo tem por objetivo analisar como o Maratona.app se mostra útil em mediações de leitura de acordo com os conceitos da Biblioteconomia.

2 METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo de natureza qualitativa e descritiva, pautado no procedimento de análise técnica de interface. O objetivo central foi investigar as funcionalidades de uma ferramenta digital sob a ótica dos conceitos fundamentais da Biblioteconomia. Para a consecução deste estudo, o percurso metodológico foi estruturado nas seguintes etapas:

Primeiramente, realizou-se um levantamento bibliográfico para fundamentar os conceitos de Mediação de Leitura e o manifesto do Maratona.app.

Em seguida, procedeu-se à exploração empírica do aplicativo Maratona.app. Esta etapa consistiu na análise sistemática de suas ferramentas, com foco na estruturação de metadados, na criação de estantes virtuais, no funcionamento das dinâmicas de leituras coletivas e da gamificação.



Por fim, os dados coletados foram organizados em dois eixos analíticos: a gestão de coleções pessoais através da taxonomia social e o impacto da mediação algorítmica na experiência de leitura compartilhada. Essa abordagem permitiu identificar o papel da tecnologia como um suporte para a competência informacional e a preservação da memória literária do usuário.

Além disso, como forma de auxílio para a elaboração do resumo foi utilizada a inteligência artificial oficial do Google, Gemini.

3 ORGANIZAÇÃO E REPRESENTAÇÃO DA INFORMAÇÃO

O auxílio do aplicativo na organização bibliográfica pessoal se manifesta, primordialmente, por meio da estruturação de metadados e da criação de estantes virtuais. Essa funcionalidade permite que o leitor aplique uma classificação facetada própria, aproximando-se do conceito de folksonomia. Conforme aponta Brandt (2009), a folksonomia se caracteriza pela indexação social e colaborativa, gerando classificações flexíveis na Web. O usuário organiza sua biblioteca conforme sua própria lógica cognitiva e necessidades de recuperação da informação, podendo utilizar critérios de temporalidade, suporte (físico ou digital), gênero ou afinidade emocional.

Nesse contexto, o Maratona.app potencializa o desenvolvimento de coleções individuais ao fornecer dados estatísticos e qualitativos sobre o consumo informacional. O registro sistemático de obras "desejadas", "lidas" ou "abandonadas" reflete uma gestão de acervo que, de acordo com as premissas estabelecidas por Vergueiro (1993), prioriza a relevância do conteúdo para a comunidade ou para o sujeito que o gerencia. Assim, o aplicativo documenta o crescimento da biblioteca pessoal, permitindo uma análise das escolhas bibliográficas do leitor.

3.1 Mediação e Leitura Coletiva

Para além da dimensão organizacional, o aplicativo atua como um instrumento de incentivo à leitura coletiva. Através de recursos de gamificação, leituras coletivas, fóruns de discussão e salas de foco, a plataforma automatiza o papel do mediador, estruturando a experiência coletiva de forma síncrona ou assíncrona. Essa dinâmica transforma o ato de ler em um evento social, onde o fluxo informacional é enriquecido



pela troca de perspectivas entre os pares, fortalecendo o engajamento crítico e a democratização do acesso às obras.

Um diferencial técnico relevante nessa mediação é a incorporação de metadados subjetivos, como o registro de emoções e históricos de progresso. Ao permitir que o usuário associe sentimentos a capítulos ou obras específicas, o Maratona.app documenta a leitura humanizada. Esses dados, que transcendem a descrição bibliográfica convencional, são fundamentais para compreender a relação afetiva entre leitor e suporte, consolidando a plataforma como um espaço de memória e vivência literária essencial para a competência em informação.

3.2 Funcionalidades e Gamificação

As funções de maior destaque do Maratona.app são a de organização de estantes e coleções e conectar as leituras a sentimentos, porém outras funcionalidades ganham destaque no âmbito da gestão de leitura ao serem propriamente sociais ou tornarem a experiência de leitura parecida com um jogo. São elas:

Aba de atualizações: Uma aba destinada as atualizações dos seguidores mútuos, onde o usuário pode interagir com cada postagem através de curtidas e comentários. Um fato interessante desta funcionalidade é que, diferente de outros aplicativos, caso uma pessoa siga alguém que não a siga de volta, não conseguirá ver as atualizações dessa pessoa na aba de atualização.

Leituras Coletivas: Uma funcionalidade com o objetivo de os usuários lerem o mesmo livro em conjunto com amigos ou grupos, utilizada principalmente por clubes do livro. Dentro desta aba existe a opção de adicionar um link para a discussão, normalmente estes links levam a grupos de Whatsapp ou Telegram.

Sala de foco: Uma aba voltada para o incentivo de foco em atividades longas, não necessariamente leituras, onde possui um cronômetro em que o usuário define o tempo dentre 5 a 240 minutos (4 horas), não é possível pausar este cronômetro, porém há como editar o tempo a qualquer momento. Enquanto o tempo corre, o Maratona.app disponibiliza alguns sons calmos com o objetivo de ajudar o usuário a se concentrar, como o tic tac de um relógio, chuva caindo, lenha queimando em uma lareira e páginas sendo viradas. O usuário pode selecionar o volume de cada som conforme suas preferências ou deixar todos silenciados.



É possível também entrar na sala de foco de outra pessoa através de um link compartilhado pelo dono da sala de foco ou pela opção de streamers ativos, onde tem uma lista de streamers parceiros que estão com uma sala de foco ativa no momento.

Bichinhos: Uma funcionalidade voltada para incentivar o uso da sala de foco através da gamificação desta atividade. A cada vez que o usuário cumpre alguma missão, como entrar em uma sala de foco antes de 10 participantes ou depois de 25 participantes, ganha uma quantidade de cascas, que funcionam como moedas de um jogo, ao atingir uma certa quantidade de cascas, o usuário consegue “comprar” um bichinho que ganha experiência e sobe de nível a cada foco.

Existe uma grande variedade de bichinhos no Maratona.app, todos baseados em algum alimento, e são separados em quatro categorias, os normais, os de festa junina, os de halloween e os de natal. Para conseguir um bichinho de alguma época festiva é preciso juntar as cascas especiais de cada época, para isso é preciso acessar a aba “Ovinhos” onde o usuário seleciona o ovinho que ganhará cascas durante as sessões de foco.

Ao criar a conta o usuário já possui três ovinhos e três bichinhos comuns, apenas na época de cada festa é possível conquistar um ovinho especial, após conquistá-lo, o usuário continua com ele mesmo fora da época de festa.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Entendendo o contexto da plataforma digital e do uso da gamificação da leitura, podemos fazer algumas afirmações. De acordo com a 6ª edição da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil (2024), mais de 90% dos leitores na faixa etária de 14 a 29 anos usam seu tempo livre na internet ou em redes sociais, de forma não relacionada à leitura. É preciso levar em consideração que o Maratona.app existe no meio digital, portanto, está dentro da disputa por atenção dentro desse meio. O grande desafio continua sendo o mesmo: criar leitores e manter essas pessoas como leitores ativos. Dentro desse desafio, o Maratona.app se mostra muito mais um aliado para a causa da leitura.

Como já dito, o objetivo da plataforma é a conexão entre os leitores e suas experiências para com a literatura. Além de também buscar maiores validações para formas de literatura digital, de diversidade e independência. A missão e os ideias para



com a comunidade leitora e para com a literatura ficam claros no “Manifesto” disponibilizado dentro da plataforma do Maratona.app.

Para a gente, isso não só filtra a urgência de certas ferramentas, como também nos coloca em contato com a experiência de leitores com deficiências, uma minoria esquecida digitalmente, que contribui com a melhora da acessibilidade do nosso aplicativo. A plataforma sempre será de graça e as melhorias chegarão para todo mundo (Maratona, 2022).

O Marco Referencial de Leitura do Sesc (2025), ressalta a importância do contato com a comunidade leitora como parte essencial do letramento literário.

Nessas comunidades de leitores, que são o segundo fator do letramento literário, determina-se o que conta como literatura, isto é, o universo de obras que podem ser assim rotuladas e, conseqüentemente, a importância e a necessidade de serem lidas por se constituírem como referências culturais tanto para o passado quanto para o presente (Sesc, p. 113, 2025)

Através desse ambiente oferecido pelo Maratona.app, leitores podem relacionar-se entre si e com suas leituras sem preocupações de sofrerem julgamentos por uma comunidade que pode marginalizar os seus gostos literários. “Nas comunidades de leitores, o leitor aprende, negocia, potencializa, compartilha, afirma, recusa e amplia o repertório da literatura” (Sesc, p. 115, 2025). A plataforma também oferece ferramentas para uma leitura mais ativa e crítica, através do uso de notas e resenhas, compondo um passo para a competência literária. A capacidade de ser um “leitor responsivo”:

Se a leitura é entendida como um diálogo, então todo texto pressupõe uma resposta, uma réplica, uma troca de turnos, uma tessitura de vozes entre o eu e os outros que participam ou participaram da leitura daquela obra. É assim que o encontro pessoal do leitor com a obra gera uma resposta que deve ser registrada para ser compartilhada com os outros leitores que constituem a sua comunidade de leitores (Sesc, p. 124, 2025).

Por fim, podemos afirmar que a plataforma Maratona.app contém mais aspectos positivos do que negativos. Contrás esses que qualquer outra plataforma digital possui, todavia nem todas possuem um manifesto público em defesa da sua comunidade leitora, da leitura e da literatura como um todo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho buscou analisar o Maratona.app dentro de uma realidade biblioteconômica. A partir dessa análise, foi possível identificar que a plataforma oferece



recursos que dialogam diretamente com conceitos fundamentais da área, como a organização e representação da informação, e a mediação de leitura.

No que se refere à organização da informação, o aplicativo permite ao usuário estruturar seu acervo pessoal por meio de estantes virtuais e metadados subjetivos, aproximando-se da lógica da folksonomia. Essa autonomia classificatória favorece a competência informacional do leitor, tornando-o agente ativo na gestão de sua própria memória literária. Em relação à mediação, o Maratona.app demonstra potencial significativo ao transformar a leitura em uma experiência coletiva e socializada, a plataforma se posiciona como aliada da causa leitora, especialmente entre os jovens e também como meio de auxílio para autores iniciantes.

Portanto, o Maratona.app se configura como uma ferramenta relevante para a promoção e mediação da leitura no século XXI, articulando tecnologia, comunidade e organização bibliográfica de forma acessível e engajante. Estudos futuros poderiam aprofundar a análise do impacto da plataforma na formação de leitores e na consolidação de comunidades leitoras no Brasil dentro da realidade de bibliotecas públicas, inclusive.

REFERÊNCIAS

BRANDT, Mário Bento. Etiqueta e folksonomia: uma análise sob a óptica dos processos de organização e recuperação da informação na web. **Revista Ibero-americana de Ciência da Informação**, v. 2, n. 2, p. 1-18, 2009.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da Leitura no Brasil**. 6. ed. São Paulo: IPL, 2024. Disponível em: <https://www.prolivro.org.br/>. Acesso em: 20 abr. 2026.

MARATONA.APP. **Manifesto do Maratona.app**, 2022. Disponível em: <https://maratona.app/manifesto>. Acesso em: 20 abr. 2026.

SESC. Departamento Nacional. **Marco referencial de leitura**. Rio de Janeiro: Sesc, Departamento Nacional, 2025. Disponível em: <https://www.sesc.com.br/multimedia/publicacoes/marco-referencial-de-leitura/>. Acesso em: 20 abr. 2026.

VALENTE, Andrea Izabelle Marinho et al. Influência do uso de telas no desenvolvimento de crianças: uma revisão bibliográfica. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 10, n. 12, p. 718–736, 2024. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/17301>. Acesso em: 15 maio 2026.



VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. Desenvolvimento de coleções: uma nova visão para o planejamento dos recursos informacionais. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 22, n. 1, p. 13-21, 1993. Disponível em: <https://revista.ibict.br/ciinf/article/view/512>. Acesso em: 21 abr. 2026.

