

TECNOLOGIAS COMO FERRAMENTAS DE INCENTIVO À LEITURA NO CONTEXTO EDUCACIONAL

Talita Samara Carvalho da Silva ¹

Jocely Vithor de Farias Alves ²

Janaine de Souza Pontes ³

RESUMO

A integração da tecnologia no ambiente educacional tem se mostrado uma estratégia eficaz para estimular o hábito da leitura entre os estudantes. Este estudo tem como objetivo analisar como ferramentas tecnológicas podem contribuir para o desenvolvimento do interesse pela leitura, especialmente em jovens e crianças. Para isso, foram analisadas três plataformas educacionais amplamente utilizadas no Brasil que empregam recursos digitais para fomentar a leitura: Árvore Livros, Letrus e Kobo by Rakuten. Além disso, foi realizada uma revisão da literatura acadêmica que explora o uso da tecnologia na promoção da leitura e no desenvolvimento de habilidades linguísticas e interpretativas. A metodologia adota uma abordagem qualitativa, com revisão bibliográfica para explorar os conceitos teóricos, e uma análise quantitativa baseada em relatórios de desempenho fornecidos pelas plataformas. Esses relatórios continham dados sobre tempo de leitura, progresso individual e preferência literária dos alunos, permitindo uma avaliação mais precisa do impacto das ferramentas no engajamento e desenvolvimento da leitura. Os resultados evidenciaram que o uso de ferramentas digitais na educação incentiva o engajamento dos alunos por meio de recursos interativos, como gamificação, trilhas de aprendizado e sugestões personalizadas de leitura. As plataformas demonstradas tiveram impacto positivo na ampliação do repertório literário e no desenvolvimento da compreensão textual, especialmente ao adaptar os conteúdos conforme o nível de proficiência e interesse dos estudantes. Conclui-se, com base na revisão da literatura e nas funcionalidades observadas nas plataformas analisadas, que a tecnologia possui potencial para tornar o hábito da leitura mais acessível e atrativo, especialmente ao oferecer recursos interativos e personalizados que se alinham aos interesses dos estudantes. No entanto, destaca-se a necessidade de que educadores sejam capacitados para integrar essas ferramentas de forma eficiente no processo pedagógico. Investigações futuras são recomendadas para avaliar os impactos sociais e emocionais dessa abordagem na formação de leitores críticos e autônomos.

Palavras-chave: Incentivo à Leitura, Tecnologia Educacional, Desenvolvimento da Leitura, Gamificação, Letramento Digital.

INTRODUÇÃO

A leitura constitui uma competência fundamental para o desenvolvimento cognitivo, social e cultural dos indivíduos, sendo essencial para a formação de cidadãos críticos e participativos. Dados recentes apontam para uma diminuição do hábito de leitura entre

¹ Graduando do Curso de Administração da Universidade Federal - UFRN, talitasamaraadm@gmail.com;

² Mestrando do Curso de Engenharia de Produção da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, jocelyvithorfarias@gmail.com;

³ Mestrando do Curso de Engenharia de produção da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, janaine.pontes.092@ufrn.edu.br;



jovens brasileiros, fenômeno intensificado com o avanço das tecnologias digitais e a mudança nos padrões de consumo de informação. Paradoxalmente, essas mesmas tecnologias têm se mostrado aliadas importantes no processo de incentivo ao hábito de ler, abrindo novas possibilidades para tornar a leitura mais acessível, interativa e atrativa para as novas gerações.

A literatura aponta que o leitor contemporâneo, especialmente aquele que cresceu imerso em ambientes digitais, apresenta características distintas do leitor tradicional. Santaella (2004) discute a emergência do "leitor imersivo", que navega por fluxos informacionais não lineares e constrói significados a partir de múltiplas fontes e linguagens. Este perfil requer novas abordagens pedagógicas que considerem as especificidades da leitura digital e as potencialidades das ferramentas tecnológicas.

Este estudo objetiva analisar como plataformas digitais educacionais utilizam recursos tecnológicos para fomentar o hábito da leitura e desenvolver habilidades linguísticas entre estudantes brasileiros. Para tanto, foram selecionadas três plataformas amplamente utilizadas no contexto educacional: Árvore Livros, Letrus e Kobo by Rakuten. A escolha justifica-se pela representatividade dessas ferramentas no mercado educacional e pela diversidade de abordagens tecnológicas que empregam.

A motivação para leitura, segundo Guthrie e Wigfield (2000), relaciona-se a aspectos intrínsecos, como curiosidade e prazer, e extrínsecos, como reconhecimento e recompensas. As tecnologias educacionais podem atuar em ambas as dimensões, oferecendo experiências envolventes e sistemas de feedback que reconhecem o progresso do estudante. Além disso, a personalização do ensino, que considera as necessidades individuais dos alunos, tende a ser mais eficaz que abordagens uniformes (TOMLINSON, 2001).

Este artigo apresenta uma análise qualitativa e quantitativa do impacto dessas ferramentas, baseada em revisão bibliográfica e dados de desempenho fornecidos pelas plataformas. Os resultados indicam que recursos como gamificação, personalização e interatividade contribuem significativamente para o engajamento dos estudantes e a ampliação do repertório literário. Conclui-se que a tecnologia possui potencial



transformador no ensino da leitura, desde que integrada de forma crítica e contextualizada ao processo pedagógico.

METODOLOGIA

Esta pesquisa adota abordagem mista, combinando elementos qualitativos e quantitativos para compreensão abrangente do fenômeno estudado. A metodologia estruturou-se em duas etapas principais: revisão bibliográfica e análise de plataformas digitais.

A primeira etapa consistiu em revisão da literatura acadêmica sobre tecnologia educacional, incentivo à leitura e letramento digital. Foram consultadas bases de dados científicas como SciELO, Google Acadêmico e Portal de Periódicos CAPES, utilizando descritores como "tecnologia educacional", "leitura digital", "gamificação" e "letramento digital". O período de busca abrangeu publicações dos últimos dez anos (2015-2025), priorizando estudos no contexto brasileiro. Foram selecionados artigos que discutissem especificamente o uso de tecnologias para promoção da leitura no ambiente escolar.

A segunda etapa envolveu análise de três plataformas educacionais: Árvore Livros, Letrus e Kobo by Rakuten. Os critérios de seleção incluíram: ampla utilização no contexto educacional brasileiro; foco específico no desenvolvimento da leitura; disponibilidade de recursos tecnológicos diferenciados; e acesso a relatórios de desempenho dos usuários.

Para cada plataforma, foram analisados os seguintes aspectos: recursos tecnológicos oferecidos (gamificação, personalização, interatividade); estratégias de engajamento dos estudantes; ferramentas de acompanhamento do progresso; e diversidade de conteúdo literário disponível. Foram também analisados relatórios de desempenho fornecidos pelas plataformas, contendo dados agregados e anonimizados sobre tempo de leitura, progresso individual, preferências literárias e taxa de engajamento.

A análise qualitativa permitiu identificar padrões, estratégias e recursos comuns às plataformas, enquanto a análise quantitativa dos dados de desempenho possibilitou



avaliar objetivamente o impacto das ferramentas no desenvolvimento do hábito de leitura. A triangulação entre dados da literatura e dados empíricos das plataformas fortaleceu a validade dos resultados encontrados.

É importante destacar limitações do estudo: a análise concentrou-se em três plataformas específicas; os dados quantitativos referem-se a métricas de uso, não avaliando diretamente a qualidade da compreensão leitora; e não foram realizadas entrevistas com estudantes ou educadores, limitando a compreensão das experiências subjetivas dos usuários.

REFERENCIAL TEÓRICO

Leitura na era digital

A sociedade contemporânea, marcada pela ubiquidade das tecnologias digitais, tem transformado profundamente as práticas de leitura e escrita. Lévy (1999) já apontava para o surgimento de uma cultura digital que modificaria não apenas os suportes textuais, mas também os processos cognitivos envolvidos na leitura. O texto digital, com sua natureza hipertextual e multimodal, exige do leitor novas competências e estratégias de navegação e compreensão.

Santaella (2004) discute a emergência de um novo perfil de leitor, o "leitor imersivo", que navega por fluxos informacionais não lineares e constrói significados a partir de múltiplas fontes e linguagens. Esse perfil de leitor, característico das gerações que cresceram em contato com as tecnologias digitais, apresenta tanto desafios quanto oportunidades para o contexto educacional. A autora argumenta que esse leitor desenvolve habilidades cognitivas específicas, como a capacidade de processar múltiplas informações simultaneamente e estabelecer conexões entre diferentes tipos de conteúdo.

Segundo Chartier (1994), a revolução digital representa uma ruptura mais radical na história da leitura do que a transição do rolo para o códice ou o surgimento da imprensa. O ambiente digital modifica a materialidade dos textos, a relação do leitor com o escrito



e as formas de autoridade e validação do conhecimento. Essa transformação demanda novas abordagens pedagógicas que considerem as especificidades da leitura digital.

Letramento digital e multiletramento

O conceito de letramento expandiu-se significativamente nas últimas décadas. Soares (2002) define letramento não apenas como a capacidade de codificar e decodificar símbolos linguísticos, mas como o conjunto de práticas sociais que envolvem a leitura e a escrita. No contexto digital, esse conceito amplia-se para o letramento digital, que engloba habilidades técnicas e competências cognitivas necessárias para navegar, compreender e produzir conteúdo em ambientes digitais.

O Grupo de Nova Londres (1996) propôs o conceito de multiletramento, reconhecendo a multiplicidade de canais de comunicação e a crescente diversidade cultural e linguística da sociedade globalizada. Essa perspectiva é especialmente relevante para compreender a leitura mediada por tecnologias, que frequentemente combina texto, imagem, som e vídeo em experiências multimodais.

Rojo (2012) argumenta que a escola precisa considerar esses novos letramentos em suas práticas pedagógicas, preparando os estudantes para interagir criticamente com os diversos textos que circulam na sociedade contemporânea. Isso implica não apenas ensinar o uso instrumental das tecnologias, mas desenvolver capacidades de análise, síntese e avaliação crítica de informações.

Motivação para leitura

A motivação é reconhecida como fator determinante para o desenvolvimento do hábito de leitura. Guthrie e Wigfield (2000) propõem que a motivação para leitura está relacionada a aspectos intrínsecos, como curiosidade, envolvimento e prazer derivado da atividade, e extrínsecos, como reconhecimento social, notas e recompensas. Os autores destacam que a motivação intrínseca tende a produzir engajamento mais profundo e duradouro com a leitura.



Deci e Ryan (2000), na Teoria da Autodeterminação, argumentam que a motivação intrínseca é facilitada quando três necessidades psicológicas básicas são satisfeitas: autonomia (sentir-se agente de suas escolhas), competência (sentir-se capaz de realizar tarefas) e pertencimento (sentir-se conectado com outros). As plataformas digitais podem ser projetadas para atender essas necessidades, oferecendo escolhas aos estudantes, ajustando desafios ao nível de habilidade e promovendo interações sociais em torno da leitura.

A gamificação, estratégia que aplica elementos e princípios de jogos em contextos não lúdicos, tem se mostrado particularmente eficaz no engajamento dos estudantes com a leitura. Deterding et al. (2011) definem gamificação como o uso de elementos de design de jogos em contextos não relacionados a jogos, com o objetivo de aumentar a motivação e o engajamento dos participantes.

No entanto, pesquisadores como Hanus e Fox (2015) alertam para potenciais efeitos negativos da gamificação mal planejada, como a redução da motivação intrínseca e o foco excessivo em recompensas externas. Portanto, é essencial que estratégias gamificadas sejam projetadas cuidadosamente, equilibrando elementos extrínsecos com oportunidades para desenvolvimento de interesse genuíno pela leitura.



Personalização e adaptação no ensino

A personalização do ensino é outro conceito central na discussão sobre tecnologias educacionais. Tomlinson (2001) argumenta que a instrução diferenciada, que considera as necessidades, interesses e estilos de aprendizagem individuais dos alunos, é mais eficaz do que abordagens uniformes. A autora propõe que professores podem diferenciar o conteúdo (o que é ensinado), o processo (como é ensinado) e o produto (como os alunos demonstram aprendizagem).

As plataformas digitais, através de algoritmos de inteligência artificial e análise de dados, podem oferecer experiências de leitura adaptadas ao nível de proficiência, interesses e ritmo de cada estudante. Essa personalização automatizada complementa a diferenciação realizada pelo professor, permitindo atendimento mais individualizado em contextos de sala de aula heterogênea.

Vygotsky (1978) introduziu o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), definida como a distância entre o que o aprendiz pode realizar independentemente e o que pode alcançar com apoio. Sistemas adaptativos podem, idealmente, manter os estudantes trabalhando dentro de sua ZDP, oferecendo textos e desafios adequados ao seu nível de desenvolvimento, evitando tanto a frustração causada por materiais muito complexos quanto o desinteresse gerado por conteúdos muito simples.

Acessibilidade e inclusão digital

A tecnologia também pode contribuir para tornar a leitura mais acessível a estudantes com necessidades educacionais específicas. Recursos como ajuste de fonte, contraste, espaçamento, leitura em voz alta (text-to-speech) e legendas podem beneficiar estudantes com dislexia, deficiência visual, transtorno do déficit de atenção ou dificuldades de aprendizagem.

Rose e Meyer (2002), criadores do framework Universal Design for Learning (UDL), argumentam que materiais de aprendizagem devem ser projetados desde o início para atender à diversidade de aprendizes, oferecendo múltiplas formas de representação, expressão e engajamento. As tecnologias digitais facilitam a implementação dos



princípios do UDL, permitindo customização que atende necessidades individuais sem estigmatização.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Características das plataformas analisadas

A Árvore Livros apresenta-se como biblioteca digital com acervo de milhares de títulos literários em formato digital, organizados por faixa etária, gênero literário e nível de complexidade. Seus principais recursos incluem sistema de recomendação baseado em inteligência artificial, trilhas de leitura temáticas organizadas por educadores, e elementos de gamificação como conquistas, badges e rankings. Os relatórios analisados indicaram aumento médio de 35% no tempo de leitura entre estudantes usuários regulares da plataforma.

A Letrus diferencia-se por combinar leitura com produção textual, utilizando inteligência artificial para avaliar redações e oferecer feedback personalizado. Oferece textos diversos com questões interpretativas e atividades interativas, integrando leitura e escrita. Estudantes que utilizaram a plataforma por pelo menos um semestre apresentaram melhora significativa na compreensão textual e capacidade de análise crítica.

A Kobo by Rakuten, embora não exclusivamente educacional, tem sido adotada por escolas devido à vasta biblioteca e recursos de personalização. Oferece ajuste de fonte, tipo de letra, espaçamento e iluminação, dicionário integrado, ferramenta de anotações e compartilhamento de trechos. Os relatórios indicaram que a personalização da interface aumenta o tempo de leitura, especialmente entre leitores com dificuldades visuais ou dislexia.

Gamificação e engajamento

A gamificação emergiu como elemento comum às três plataformas, implementada de formas diferentes. Na Árvore Livros, o sistema de pontos e badges motiva estudantes a lerem mais livros e explorarem diferentes gêneros. Turmas que participaram de desafios

gamificados apresentaram taxa de engajamento 42% superior comparadas a turmas sem elementos de jogo.

Esse resultado corrobora estudos sobre gamificação na educação, que apontam seu potencial em aumentar a motivação dos estudantes. Deterding et al. (2011) destacam que elementos como pontos, níveis e desafios podem ampliar o tempo dedicado à leitura. Contudo, é fundamental que a gamificação seja vista como apoio, não substituto da motivação intrínseca, trabalhando para que gradualmente os estudantes desenvolvam prazer genuíno pela leitura.

Personalização e desenvolvimento individual

A personalização destacou-se como aspecto valorizado das plataformas. O sistema de recomendação da Árvore Livros considera histórico de leitura e desempenho em atividades, sugerindo obras adequadas ao nível de desenvolvimento de cada estudante. Dados evidenciaram que estudantes com recomendações personalizadas leram, em média, 60% mais livros que aqueles com seleção aleatória. A diversidade de gêneros explorados também foi significativamente maior no grupo com recomendações.

Essa personalização é particularmente importante em contextos educacionais heterogêneos. Em uma turma, há estudantes com diferentes níveis de proficiência, interesses variados e ritmos distintos. As plataformas digitais permitem que cada aluno avance conforme suas capacidades, sem estigma ou exclusão, alinhando-se aos princípios da instrução diferenciada propostos por Tomlinson (2001).

Acessibilidade e inclusão

O potencial das plataformas para promover acessibilidade à leitura mostrou-se relevante. Recursos como ajuste de fonte, contraste, espaçamento e leitura em voz alta tornam a leitura mais acessível para estudantes com dislexia, deficiência visual ou outras necessidades. A Kobo oferece configurações robustas de acessibilidade que ampliaram significativamente o acesso para estudantes com dificuldades em textos impressos.



Desenvolvimento de habilidades linguísticas

A Letrus destacou-se no desenvolvimento integrado de habilidades de leitura e escrita. A plataforma permite que estudantes analisem estruturas textuais e apliquem conhecimentos em suas produções. O feedback imediato fornecido pela inteligência artificial favorece o processo de revisão e aprimoramento textual, desenvolvendo metacognição sobre o próprio processo de escrita.

Desafios identificados

Apesar dos resultados positivos, desafios foram identificados. O principal obstáculo foi a necessidade de infraestrutura tecnológica adequada nas escolas, incluindo internet de qualidade e dispositivos suficientes. Em contextos vulneráveis, a falta de acesso doméstico à internet limita o uso das plataformas fora da escola.

Outro desafio foi a necessidade de formação continuada dos educadores. Para uso eficiente das plataformas, professores precisam compreender aspectos técnicos e possibilidades pedagógicas. A literatura aponta que a mera disponibilização de tecnologia, sem preparação adequada, resulta em uso superficial das ferramentas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa analisou o potencial das tecnologias digitais como ferramentas de incentivo à leitura no contexto educacional brasileiro. Os resultados evidenciam que, quando adequadamente integradas ao processo pedagógico, as ferramentas digitais contribuem significativamente para o desenvolvimento do hábito de leitura entre crianças e jovens.

Os principais achados incluem o aumento do engajamento através de recursos interativos, especialmente gamificação; a expansão do repertório literário possibilitada por sistemas de recomendação personalizados; o desenvolvimento da compreensão textual através de atividades interativas e feedback imediato; e a maior acessibilidade para estudantes com necessidades específicas.



Contudo, é fundamental reconhecer que a tecnologia não é solução isolada para os desafios do incentivo à leitura. Sua eficácia depende de múltiplos fatores: qualidade do conteúdo oferecido, formação dos educadores, infraestrutura disponível e, fundamentalmente, mediação pedagógica que contextualiza e dá sentido ao uso das ferramentas.

Destaca-se a necessidade urgente de políticas públicas que garantam acesso às tecnologias educacionais e formação continuada dos professores para utilizá-las criticamente. É preciso superar a visão instrumentalista da tecnologia e compreendê-la como elemento transformador das práticas educacionais.

Para investigações futuras, recomendam-se estudos longitudinais avaliando o impacto das plataformas no desenvolvimento da compreensão leitora ao longo do tempo; pesquisas sobre experiências subjetivas de estudantes e educadores; análises sobre impactos sociais e emocionais da leitura mediada por tecnologias; e estudos comparativos entre diferentes plataformas e abordagens.

Conclui-se que as tecnologias digitais oferecem caminhos promissores para tornar a leitura mais acessível, atrativa e significativa para as novas gerações. O desafio é garantir que essas possibilidades se concretizem equitativamente, contribuindo para a formação de leitores críticos, autônomos e engajados, capazes de utilizar a leitura como ferramenta de compreensão do mundo e transformação social.

REFERÊNCIAS

CHARTIER, R. A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII. Brasília: Editora UnB, 1994.

DECI, E. L.; RYAN, R. M. The "what" and "why" of goal pursuits: human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, v. 11, n. 4, p. 227-268, 2000.

DETERDING, S. et al. From game design elements to gamefulness: defining gamification. In: INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE, 15., 2011, Tampere. Proceedings... New York: ACM, 2011. p. 9-15.

GRUPO DE NOVA LONDRES. A pedagogy of multiliteracies: designing social futures. *Harvard Educational Review*, v. 66, n. 1, p. 60-92, 1996.



GUTHRIE, J. T.; WIGFIELD, A. Engagement and motivation in reading. In: KAMIL, M. L. et al. (Ed.). Handbook of reading research. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 2000. v. 3, p. 403-422.

HANUS, M. D.; FOX, J. Assessing the effects of gamification in the classroom: a longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. Computers & Education, v. 80, p. 152-161, 2015.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua - PNAD Contínua. Rio de Janeiro: IBGE, 2021.

KAPP, K. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

LÉVY, P. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.

ROJO, R. Letramentos múltiplos, escola e inclusão social. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

ROSE, D. H.; MEYER, A. Teaching every student in the digital age: universal design for learning. Alexandria: ASCD, 2002.

SANTAELLA, L. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

SOARES, M. Letramento: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

TOMLINSON, C. A. How to differentiate instruction in mixed-ability classrooms. 2. ed. Alexandria: ASCD, 2001.

VYGOTSKY, L. S. Mind in society: the development of higher psychological processes. Cambridge: Harvard University Press, 1978.

