

DOI: 10.46943/XI.CONEDU.2025.GT19.024

O ALFABETISMO VISUAL NA ESTRUTURA DE LEITURA DA PLATAFORMA MINHA BIBLIOTECA A PARTIR DE EDGAR ALLAN POE

Sandro Pavão¹

RESUMO

O presente texto discute a importância do alfabetismo visual no contexto da leitura em ambientes digitais, com foco entre linguagem visual e design, com uma análise da Minha Biblioteca, uma plataforma de livros digitais, através do livro Contos de Imaginação e Mistério, de Edgar Allan Poe. A partir de uma abordagem conceitual, o texto explora o alfabetismo visual e como ele se relaciona com a presença de elementos gráficos e interativos de apoio à leitura. A pesquisa discute de que forma a leitura digital ultrapassa o raciocínio construído por palavras e envolve a interpretação de signos visuais, compreensão da hierarquia da informação, uso estratégico das cores, tipografias, composição e navegação, princípios do design visual. A metodologia qualitativa e exploratória analisa a plataforma através da experiência da leitura da obra de Allan Poe observando o design e a interatividade no auxílio da experiência da leitura, incluindo análise e observação da interface da plataforma e os elementos gráficos. O referencial teórico se baseia em autoras como Katherine Hayles com sua abordagem sobre o texto digital e a integração entre linguagem e tecnologia e Maryanne Wolf, pela compreensão da leitura a partir da

1 Doutorando em Design, Arte e Tecnologia; Mestre em Comunicação Audiovisual Contemporânea pela Universidade Anhembi Morumbi, Pós-Graduado em Design, Produção e Tecnologias Gráficas; Pós-Graduado em Gestão Cultural: Cultura, Desenvolvimento e Mercado; Bacharel em Publicidade e Propaganda. Professor de graduação na área de Comunicação e Artes. Email: sandropavao@outlook.com.

perspectiva da neurociência. A análise demonstra a importância da pesquisa sobre os fundamentos do alfabetismo visual na estrutura da compreensão do texto em plataformas de leitura, com apontamentos sobre como os recursos visuais interativos melhoram a fluidez e o entendimento da obra. O texto faz uma reflexão sobre os desafios e possibilidades do design como mediador de estruturas de leitura digital e sobre a necessidade de pesquisas que incluam a observação crítica das relações do design para interfaces digitais.

Palavras-chave: Alfabetismo Visual, Leitura Digital, Interfaces, Biblioteca Digital.

INTRODUÇÃO

A leitura digital, nas últimas décadas, passou do contexto de ser apenas uma alternativa e começou a ocupar a preferência do hábito de leitura, principalmente nas universidades, justamente pelo avanço da internet, das tecnologias móveis, aplicativos de estudos e de parcerias entre empresas de plataformas de leitura com as próprias instituições de ensino, como é o caso da plataforma chamada Minha Biblioteca. As plataformas digitais, através de aparelhos de leitura, também reforçam o cenário e o interesse pela leitura digital, como é o caso do Kindle e Google Books, abrindo o acesso às obras literárias, e permitindo que a educação passe por uma transição ou um complemento do universo da leitura tradicional. Por outro lado, as novas formas de leitura implicam em novas formas de interação com textos, por navegação, combinada a linguagens interativas. Nem toda leitura digital necessariamente é interatividade, muitas leituras são apenas transportadas do ambiente físico para o digital, para facilitar o acesso através de aparelhos, ou mesmo em sala de aula, através de celulares, mas deixam de lado a utilização dos recursos disponíveis no mercado digital.

A partir desse cenário, o apoio de técnicas do design visual assumiu uma importante protagonismo, ou seja, o processo de diagramação, escolha da tipografia, o uso das cores, hierarquias e organização das informações, passou a ter relevante importância na adaptação do texto e na navegação, para que os leitores tenham mais conforto e possam usufruir da leitura com mais legibilidade, o que facilita a compreensão do conteúdo através da experiência digital, assim, o planejamento de um projeto visual bem estruturado contribui para a retenção da informação, principalmente de textos com maior complexidade, como é o caso dos textos literários.

O texto se baseia em autores que discutem o papel do design e das relações da linguagem visual na interação com as pessoas e com o universo digital. Sobral (2012), destaca a importância da organização dentro

de um projeto visual para interfaces, pensando na eficiência na relação entre a interface e o conteúdo, ela afirma que uma interface bem projetada precisa ser funcional e intuitiva, para facilitar a compreensão da informação, pois o ambiente de leitura digital não é mais apenas um repositório de textos, passou a ter destaque na construção do sentido. Conforme Vaz e Silva (2016), os elementos da comunicação visual como formas, cores, texturas, tipografia e composição visual, funcionam na comunicação incorporados como elementos de planejamento, para orientar o leitor através da sua interpretação sobre o mundo, sendo que tais elementos da orientação visual são estudados e inseridos em nossa rotina, reforçando a teoria do alfabetismo visual. A autora Maryanne Wolf contribui para a pesquisa com sua abordagem ligada a neurociência, sobre como o hábito de leitura está se transformando com os novos avanços digitais, através de reflexões sobre os impactos das tecnologias na atenção das pessoas e o modo como o cérebro está processando essas informações.

A LEITURA EM AMBIENTES DIGITAIS

Muito mais do que códigos e frases, a leitura em ambientes digitais necessita de um conjunto de competências, parte dos leitores, parte dos desenvolvedores, para que a interpretação ou a compreensão de textos digitais seja completa. Nesse conjunto de competências precisamos incluir a capacidade de interpretação de elementos visuais, o reconhecimento de padrões gráficos em ambientes digitais e a articulação através dos elementos gráficos para construir os significados. No caso de textos que utilizam recursos como vídeos, gráficos e links, a atenção é maior do que a capacidade de interpretar o conteúdo verbal, é necessário que os leitores tenham mais sensibilidade para pensar de forma complementar, lendo e utilizando os recursos visuais que auxiliam o entendimento dos textos. O alfabetismo visual, que é a interpretação através da compreensão pré-estabelecida, exige do leitor a atenção combinada a habilidade de utilizar esses diferentes recursos de forma lógica e organizada, de

acordo com o objetivo da obra. Essa realidade de leitura ainda não está incorporada totalmente na rotina das pessoas, nem mesmo na totalidade das propostas curriculares, muito se dá pelo uso dos recursos que muitas vezes não são utilizados corretamente, ou porque os estudantes e professores ainda são formados com base em uma estrutura linear de leitura, esses fatores podem limitar a compreensão de textos através das possibilidades digitais. Dessa forma, é necessário repensar o significado tanto da leitura digital, quanto do significado de ser um leitor digital, principalmente em ambientes em que são utilizados recursos além das palavras, como vídeos, imagens, navegação por links, em interfaces com múltiplos códigos e estímulos.

A pesquisadora Rejane Rocha analisa a literatura digital como uma forma de produção que não pode ser compreendida apenas analisando a literatura impressa, pois é estruturada já no ambiente digital, ou seja, com todos os últimos recursos disponíveis. Nesse sentido, as tecnologias que das linguagens digitais como plataformas e códigos, são também a própria matéria prima da composição literária. Rejane destaca o trabalho de Katherine Hayles (2009) no reconhecimento da literatura digital como campo de estudo independente, sendo estudado por Leonardo Flores (2021), onde indicou, dentro das três gerações propostas para a literatura digital, a terceira geração, através da atuação de big techs e a lógica dos algoritmos.

O trabalho de Hayles legitima a literatura digital como uma prática estética, tecnológica e cultural, com uma abordagem própria. Dessa forma, surge um rompimento da ideia de que a leitura digital pode ser analisada com os mesmos critérios usados para livros impressos. São necessárias pesquisas e desenvolvimentos de novas teorias, métodos e críticas que atendam as novas formas de leitura.

Ao contrário de um livro impresso, o texto eletrônico não pode, literalmente, ser acessado sem o código ser executado. Críticos e estudiosos de arte digital e literatura deveriam, por conseguinte, considerar o código fonte parte da obra, algo que é ressaltado pelos autores que inserem no código informações

ou observações interpretativas cruciais para a compreensão da obra (HAYLES, 2009, p. 47).

A cultura da imediatez e da eficiência está limitando a prática do pensamento crítico, fazendo com que as pessoas deixem tudo para depois, incluindo o processo de leitura digital. É nesse ponto que os sistemas de design digital ampliam o acesso e tornam a leitura mais inclusiva, precisam ser criados para promover a permanência crítica. Isso significa que o alfabetismo visual e a arquitetura da informação devem ser desenhados para atender um leitor nômade digital e oferecer momentos de desaceleração, concentração e estudo. A citação de Wolf reforça o equilíbrio da facilidade e da profundidade nos ambientes digitais através de estruturas que estimulem a reflexão como parte da experiência de leitura.

Numa cultura que premia a imediatez, a facilidade e a eficiência, o longo tempo e o esforço que se exigem para desenvolver todos os aspectos do pensamento crítico fazem dele uma entidade combatida. A maioria de nós pensa estar exercendo o pensamento crítico, mas sendo honestos com nós mesmos, percebemos que fazemos isso menos do que imaginamos. Acreditamos que gastaremos tempo com isso “mais tarde”, essa invisível cesta do lixo das intenções perdidas (WOLF, 2019, p. 76).

A compreensão sobre o papel do design na construção de interfaces de leitura digital pode melhorar a experiência de leitura das pessoas. Os elementos utilizados na organização da informação e navegação influenciam diretamente na estética e na maneira como são acessadas as informações e conteúdos, nesse sentido, o design que orienta a visualização, cria hierarquias, organiza as dinâmicas da nova leitura.

O DESIGN E O ALFABETISMO VISUAL NA LEITURA DIGITAL

O estudo do design contemporâneo é cada vez mais fundamental para a mediação entre as pessoas e as tecnologias digitais, além da estética, ele se manifesta como ferramenta de comunicação e experiência de uso. Os meios de comunicação atualizados digitalmente, buscam

respostas criativas do design de interfaces, exigindo soluções rápidas e funcionais, além da tradução de conceitos complexos das linguagens alinhadas com as novas formas de consumo interativo, característico da era digital. O estudo do design digital, atualmente, serve para integrar tecnologia e criatividade para o desenvolvimento de interfaces adaptáveis aos múltiplos formatos utilizados pelos leitores, e, portanto, exige profissionais muito mais atentos às tendências e necessidades dos usuários nômades digitais, pessoas que leem, trabalham e interagem em movimento, através de diferentes dispositivos. Então, o estudo do design precisa de atenção sobre a usabilidade, responsividade e a combinação de elementos que garantam a fluidez da interpretação nessas novas mídias, o design é o elo entre o humano e o tecnológico, uma vez que a convergência entre as mídias, redes sociais e plataformas digitais, redefiniu a maneira como as pessoas leem e consomem conteúdos, sendo importante transformar a experiência estética um novo componente de comunicação.

Rogério Pereira, autor do livro User Experience Design, destaca que a navegação em um ambiente digital deve comunicar com clareza a essência da proposta, para isso, deve ser utilizada uma linguagem acessível ao usuário. Apenas esse aspecto já demonstra o papel do design como mediador da mensagem e dos objetivos daquilo que será lido. É importante observamos que as soluções digitais são amplas, não se limitando apenas a sites, mas também a aplicativos e outros sistemas interativos, e todas essas soluções devem ser pensadas com foco na experiência do usuário.

Se faz importante nesse novo cenário a reinterpretação dos elementos visuais clássicos, amplamente estudados. Formas básicas como círculos, quadrados e triângulos se tornaram elementos funcionais que orientam ações, delimitam áreas interativas e organizam o layout. A aplicação das cores excede a função estética e passam a ser linguagem dentro da usabilidade e acessibilidade, ainda seguindo padrões como contrastes e iluminação. A tipografia digital passa por adaptações técnicas para diferentes tipos de telas, tamanhos e espaçamentos mais adequados para

as hierarquias. As imagens, além de ilustração, são estratégicas, usadas facilitar a leitura, para gerar empatia, reforçar mensagens, otimizadas em formatos leves para não comprometer o desempenho das interfaces. Falamos agora sobre estética e performance, experiência digital, então, a organização visual se fundamenta em estruturas de hierarquia da informação e grids. A hierarquia orienta a leitura dos usuários, indicando o que é mais importante ser visto, através de variações de peso, cor e posicionamento dos elementos. O grid atua como uma estrutura invisível para alinhar os módulos ou grupos de informações. Fabiana Guerra e Mirela Terce (2019) destacam que o design digital deve ser um sistema que integra forma, função, conteúdo e tecnologias, com foco nas necessidades e na experiência do leitor nômade digital.

O design digital se propõe a estruturar experiências de leitura e interação eficientes, acessíveis e alinhadas ao novo comportamento do leitor, então, os elementos do design gráfico clássico estão adaptados para o universo digital, ganharam novas dimensões, sendo necessária a incorporação de conceitos atualizados como navegação, rotulação, busca inteligente, fluxo, tempo e prototipagem. Essa mediação do design se justifica na análise do comportamento e da atenção dos leitores digitais, que dividem a leitura com a atenção a diversos estímulos interativos da internet, as vezes prestando atenção na leitura, as vezes em outras informações. Essa dualidade exige que o design digital trabalhe tanto a leitura profunda quanto a superficial, criando estratégias de leitura para guiar a atenção, o foco e o estímulo da permanência. A adaptação do design garante a eficácia da comunicação em plataformas digitais, onde o conteúdo precisa ser acessado independente do modo de leitura adotado.

[...] é mais que provável que você os tenha lido de uma destas duas maneiras: fazendo um esforço considerável para prestar atenção e refletir sobre aquilo que o texto quis dizer ou com atenção superficial de quem passa por cima (WOLF, 2019, pag. 53).

O conceito de organização através do fluxo e do tempo de leitura digital se refere à criação de sistemas alinhados de informação, com as hierarquias, para facilitar a navegação em interfaces para leitura, como bibliotecas digitais, e-books e sites de conteúdo, a organização precisa considerar a linearidade ou não-linearidade da leitura, os pontos de entrada do usuário e a distribuição espacial de todas as informações. Isso se conecta ao fluxo para representar uma lógica no caminho que o usuário percorre através da interação com o sistema digital, ele deve ser intuitivo e fluido para evitar ruídos na experiência da leitura. O tempo é agora uma nova variável na experiência da leitura, não é mais uma medição cronológica, agora, influencia o próprio ritmo da leitura, o interesse através da permanência e a dinâmica de apresentação dos conteúdos, sendo que o tempo pode ser apresentado através das transições, carregamento das páginas, sequência de exibição dos conteúdos e navegação. A falta de gestão do tempo pode gerar abandono do conteúdo, criando descontinuidade da leitura ou abandono do próprio ambiente consultado.

A navegação estrutura toda a jornada de leitura do usuário com base nos princípios da organização da informação, usabilidade e comportamento digital. Com o aumento da mobilidade, aparelhos e da leitura em diferentes dispositivos, os sistemas de navegação responsivos se tornou fundamental. Elementos como menus tipo hamburger, breadcrumbs, barras laterais ocultas ou fixas e links de atalho são usados para que o leitor tenha controle e compreensão sobre onde se encontra e para onde pode ir. A rotulação é a escolha cuidadosa das palavras, ícones e sinais que dão nome às seções, botões e comandos de navegação, se for mal planejada, gera confusão e desorientação. A rotulagem ajuda na compreensão do conteúdo e no conforto de escolha de caminhos na interface. Em sistemas de leitura digital, por exemplo, rótulos como continuar de onde parei, minhas anotações ou modo escuro, são mais compreensíveis do que nomenclaturas técnicas. Os sistemas de busca evoluíram de campos de pesquisa para sistemas inteligentes de localização contextual, integrando filtros, indicações automáticas, correção ortográfica e busca semântica.

Nas plataformas com grande volume de texto, como bibliotecas acadêmicas ou catálogos literários, oferece uma busca mais eficiente e respeita a intenção do usuário para entregar resultados rápidos.

Os fluxogramas são ferramentas de planejamento de visualização que representam as possíveis rotas e interações do usuário dentro de um sistema, pois ajudam a prever a navegação, detectar possíveis problemas e estruturar a lógica da experiência antes do protótipo visual. Podem incluir interações com marcadores de página, buscas internas, destaques, anotações ou compartilhamento de trechos do conteúdo. A prototipagem é a fase em que as estruturas ganham os seus formatos. É feita com ferramentas como Figma e Adobe XD, onde os designers criam versões navegáveis das interfaces para testar visualmente a experiência antes da programação final. A prototipagem serve para validar a hierarquia da informação, os comandos, a legibilidade da tipografia e o comportamento responsivo em diferentes telas. A responsividade não é tratada mais como uma questão técnica de redimensionamento, hoje, ela faz parte da adaptação do conteúdo na estrutura, para que o design mantenha a comunicação independente da tela. O audiovisual é um dos grandes protagonistas do design digital para leitura. O uso de vídeos, áudios, animações e trilhas sonoras criam formas para a narrativa, melhorando a compreensão e acessibilidade aos leitores com diferentes perfis sensoriais.

A capacidade de interpretar, compreender, criticar e produzir significados a partir de elementos visuais como formas, cores, imagens, tipografia, símbolos e composições gráficas recebe o nome de alfabetismo visual. É um conceito que trata de saber ler visualmente para identificar a intenção da mensagem e dos códigos em diferentes suportes de comunicação, principalmente nas mídias digitais. Essa competência é importante para a compreensão de conteúdos visuais e interação consciente na cultura digital.

O alfabetismo visual faz a mediação entre o leitor e o conteúdo digital, e diferente da alfabetização voltada para a decodificação de palavras, o alfabetismo visual está ligado a capacidade de compreender e interpretar significados através de elementos visuais. No ambiente digital de leitura,

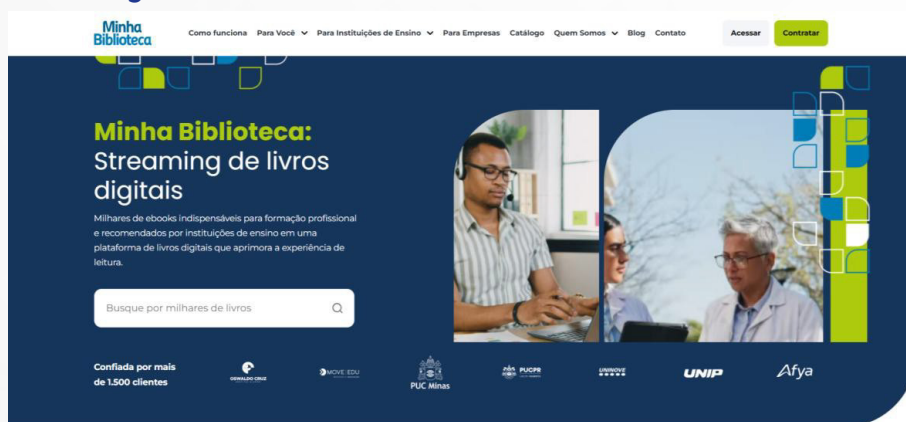
o usuário interage com o texto e com todos os sistemas interativos visuais disponíveis e é por essa razão que o design de interfaces ganhou novos contornos. Uma pessoa alfabetizada visualmente é capaz de ler imagens e reconhecer a composição visual organizada pelos padrões gráficos determinados pelo design, para compreender os elementos que dialogam com o texto. Essa habilidade, que é orientada e desenvolvida, permite uma interpretação mais crítica das informações nas interfaces digitais. O design então constrói e orienta a leitura para a ampliação da formação desse leitor. A compreensão dos elementos do alfabetismo visual para a interpretação de textos faz parte de um processo, muitas vezes natural, que acompanha a evolução dos recursos tecnológicos e estéticos, e esse aprendizado, mesmo sendo intuitivo, se desenvolve conforme as pessoas interagem com as mídias, como é o caso de crianças nativas em ambientes digitais, sendo estimuladas por propagandas, sinalizações, links e recursos de interatividade disponíveis nos sites, aplicativos e redes sociais. Essa espécie de habilidade nativa de compreensão digital, que potencializa a experiência da leitura de textos, se torna muito mais importante quando é relacionada ao fato de que todos os recursos estéticos e de interação complementam a compreensão da obra.

A interface de leitura, como é o caso da Minha Biblioteca, precisa ser pensada dentro de um padrão que seja compreensível para os leitores, dentro do comportamento de mobilidade, de ritmos de leitura variados, experiências com interações e personalizações. O design atua sobre o tempo, como variável interativa, como o fluxo da leitura será organizado, e como o audiovisual vai contribuir para a retenção do conteúdo. O alfabetismo visual capacita o leitor a lidar com essas linguagens simultâneas, que não seguem mais a lógica linear do impresso, mas que utiliza suas bases de forma ampliada.

ANÁLISE DA PLATAFORMA MINHA BIBLIOTECA

A Minha Biblioteca é uma plataforma de streaming de livros digitais voltada para o setor de educação no ensino superior, técnico e empresarial. A plataforma adota um modelo de acesso online para consultas do acervo de livros sem a necessidade de armazená-los, e não disponibilizam os livros para download. A estrutura atende a demanda de consumo editorial que busca por flexibilidade e mobilidade de leitura e aprendizagem, são os chamados estudantes nômades e/ou digitais, que consomem conteúdo dispositivos e contextos diferentes. O catálogo da plataforma é organizado com base nos planos de ensino das instituições de ensino superior, através de ebooks recomendados por essas universidades, intetrand o acervo às diretrizes curriculares. A plataforma mantém atualização constante, com títulos voltados a diversas áreas do conhecimento, como direito, medicina, negócios e gestão, tecnologia, ciências exatas, comunicação, design e outras áreas de consulta e pesquisa. Essa curadoria mais especializada permite que os estudantes e professores encontrem conteúdos de interesse acadêmico e profissional mais alinhado com as demandas do mercado.

Imagem 01 - Tela de Abertura da Plataforma Minha Biblioteca.



Fonte: Minha Biblioteca. Disponível em: <https://minhabiblioteca.com.br/>. Acesso em 25/05/2025.

Atualmente, se destaca na plataforma o uso da inteligência artificial para otimizar as pesquisas, facilitando o acesso aos livros, capítulos e termos específicos, a experiência do usuário também é complementada por ferramentas de sugestões de leitura personalizada, cartões de estudo, marcadores, realces, modo de leitura por voz, preferências de formatação, como escolha de tamanho da fonte, tipo de letra, margens e espaçamentos, além dos recursos de acessibilidade e opções de impressão. A plataforma também oferece um blog com artigos sobre inovação na educação, metodologias de ensino e informações sobre o mundo digital na formação profissional e atualização de estudantes e professores.

A plataforma Minha Biblioteca, que disponibiliza conteúdos acadêmicos por meio de uma interface digital responsiva e adaptada à mobilidade, utiliza a conceito proposto por Leonardo Flores (2021), definido como design e literatura de terceira geração, que está inserida no ecossistema das grandes plataformas digitais, onde a produção e a leitura de textos seguem modelos pré-definidos, interfaces estruturadas por algoritmos e experiências através de dispositivos móveis. Mesmo a plataforma manter sua proposta destinadas a educação formal, oferece recursos interativos, customização de leitura, navegação por marcadores e buscas inteligentes, em um ambiente proposto para o leitor nômade e conectado. A experiência de leitura na plataforma é delimitada por fluxos pré-definidos, sugestões de leitura com base no comportamento e outras funções propostas por plataformas de conteúdo como Kindle ou Google Books. A leitura não é mais linear ou especificamente verbal, utiliza interações, embora muito mais moderadas e menos fragmentada que a leitura em hiperficção, por exemplo, mas evidencia recursos de controle através da sua interface interativa.

Imagem 02 - Banner de Personalização de Conteúdo.



Fonte: Minha Biblioteca. Disponível em: <https://minhabiblioteca.com.br/>. Acesso em 25/05/2025.

Na interface interna, exibida na imagem 03 da Minha Biblioteca, é possível observar um ambiente projetado para uma experiência de leitura acessível, organizada e intuitiva, a tela apresenta no topo um campo de busca inteligente, para o usuário localizar obras digitando títulos ou palavras-chave, com sugestões automáticas conforme a digitação. Há um menu de navegação lateral com as seções início, pesquisar, catálogo e minhas estantes, para organização dos livros adicionados pelo leitor nas categorias meus livros e favoritos, para facilitar o gerenciamento do acervo pessoal. A área de resultados exibe a capa, o título, o autor e a editora do livro pesquisado, acompanhados de botões interativos, sendo, abrir o livro e exibir detalhes, para o acesso direto ou informações mais completas. Na lateral direita, há uma janela aberta com o link de detalhes que apresenta dados editoriais, descrição da obra, ISBN e o link direto para leitura, diagramado para acessibilidade e o acesso das informações. São princípios de design digital com foco na usabilidade, na hierarquia visual e na interação, aspectos que facilitam a navegação, a continuidade da leitura e o acesso da obra pelo do usuário.

Imagem 03 - Tela de Busca e Interface Interna.



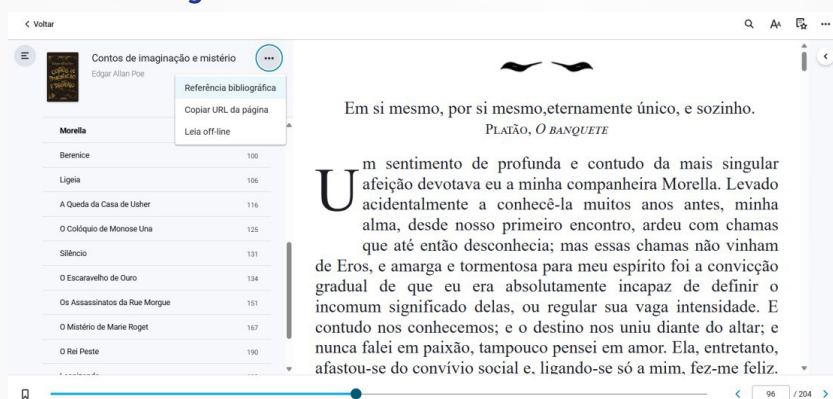
Fonte: Minha Biblioteca. Disponível em: <https://minhabiblioteca.com.br/>. Acesso em 25/05/2025.

Com base na imagem 04, é possível identificar vários recursos interativos da leitura digital. Observa-se um sumário interativo à esquerda, que lista os contos da obra de Edgar Allan Poe, onde cada item do sumário é um link de navegação que permite ao usuário acessar qualquer conto com um único clique, um recurso para leituras não lineares, muito comum em ambientes digitais. O título selecionado, na imagem abaixo, Morella, aparece em destaque, com um marcador azul, em forma de retângulo vertical, que orienta visualmente a localização atual em que o leitor se encontra dentro da obra.

Na área superior direita da tela, ícones permitem ajustar a apresentação do texto, incluindo tamanho da fonte, estilo de visualização, modo de exibição em tela cheia e outras configurações de leitura personalizada, garantindo acessibilidade, conforto visual e responsividade. Na parte inferior da interface, encontra-se a barra de progresso da leitura, que permite ao usuário ter o controle sobre o avanço no livro e fluxo de leitura, com o apoio lateral direito da indicação da página atual, exemplo página 96 de 204, com botões de navegação direta para avançar ou retroceder página por página. Também há o ícone de marcador de página à esquerda, como possibilidade de salvar pontos específicos da leitura para retomadas da leitura. No centro da tela o texto principal é exibido de forma ampla, com

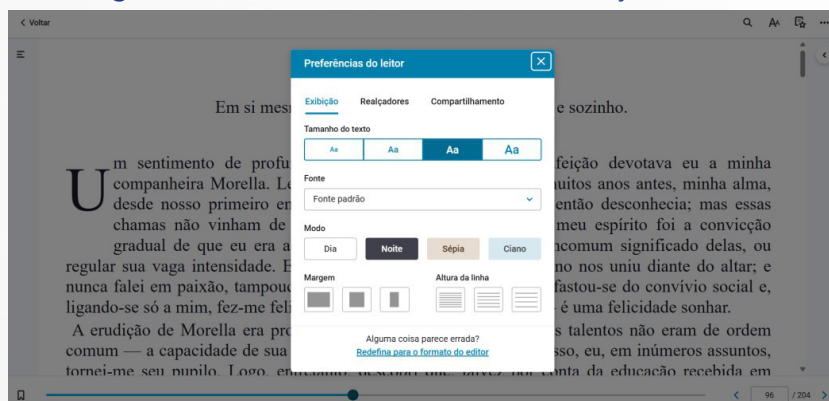
recursos tipográficos adaptados para leitura em ambiente digital, como melhor espaçamento entrelinhas, margem maiores e uso de capitulares estilizadas, recursos trazidos da página impressa. A tela também exibe um menu tipo hamburguer, que esconde o menu lateral, exibindo melhor a área de leitura, além de um menu de três pontinhos para gerar automaticamente a referência bibliográfica do livro, o compartilhamento do link direto da página atual e a opção de leitura off-line. Outro recurso importante é o ícone de lupa, no canto superior direito, para facilitar a pesquisa de palavras, figuras importantes e termos dentro da obra.

Imagem 04 - Tela de Busca e Interface Interna.



Fonte: Minha Biblioteca. Disponível em: <https://minhabiblioteca.com.br/>. Acesso em 25/05/2025.

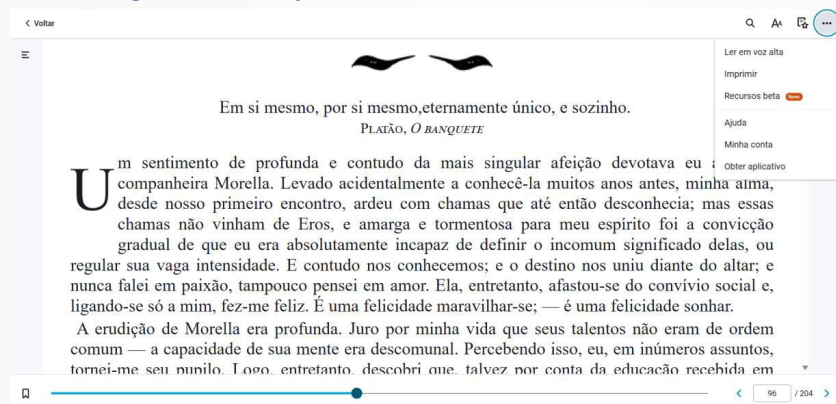
Imagem 05 - Sistema eTextbook de Pernalização de Textos.



Fonte: Minha Biblioteca. Disponível em: <https://minhabiblioteca.com.br/>. Acesso em 25/05/2025.

O ícone exibido com três pontos do lado direito superior (imagem 06) abre um menu expandido com funcionalidades adicionais da plataforma e da obra. Entre os recursos disponíveis estão ler em voz alta, que converte o texto digital em áudio, imprimir, que permite gerar cópias em PDFs do conteúdo, recursos beta”, com ferramentas em fase de testes para melhoria da experiência da leitura, ajuda, que direciona o usuário ao suporte técnico, minha conta, onde é possível gerenciar dados pessoais e obter aplicativo, que fornece download da versão mobile.

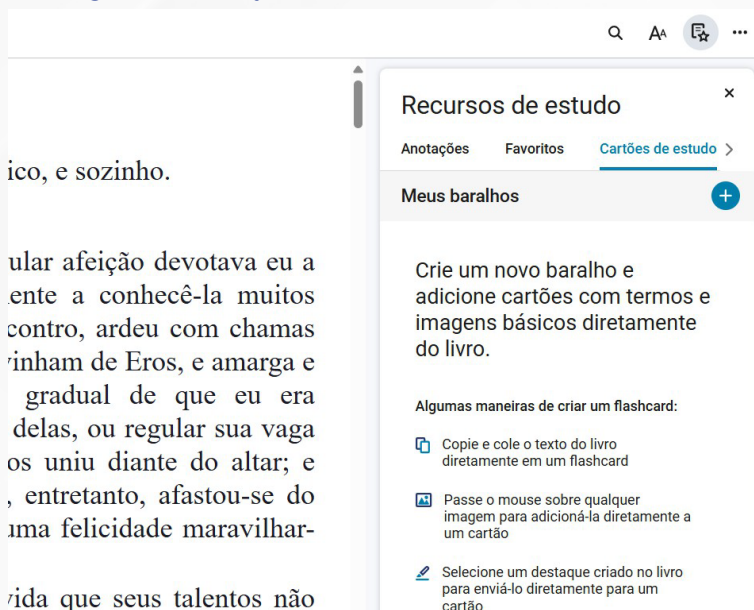
Imagem 06 - Função Read Aloud de Leitura em Voz Alta.



Fonte: Minha Biblioteca. Disponível em: <https://minhabiblioteca.com.br/>. Acesso em 25/05/2025.

O menu recursos (imagem 07) de estudo reúne ferramentas interativas de leitura e aprendizagem do usuário. Ele é composto por três seções, anotações, favoritos e cartões de estudo. Na aba anotações, o leitor pode registrar observações pessoais da leitura, destacar trechos ou criar comentários diretamente nas páginas do livro digital. A opção favoritos permite salvar páginas, capítulos ou obras inteiras para acesso rápido, funcionando como uma espécie curadoria personalizada da leitura. Os cartões de estudo oferecem revisão e de conteúdos, para que o usuário organize informações importantes, em formato de perguntas, resumos ou tópicos.

Imagem 07 - Função Read Aloud de Leitura em Voz Alta.



Fonte: Minha Biblioteca. Disponível em: <https://minhabiblioteca.com.br/>. Acesso em 25/05/2025.

METODOLOGIA

A pesquisa utiliza metodologia qualitativa e exploratória para compreender como o design visual influencia a experiência da leitura digital em ambientes digitais. De forma qualitativa, a pesquisa analisa os aspectos técnicos da interface Minha Biblioteca para compreender as percepções e interações com o leitor. O trabalho se justifica pela necessidade de investigar uma área que está em desenvolvimento, a relação entre o alfabetismo visual e as interfaces orientadas à leitura. Essas relações de abordagem interpretativa são importantes para a compreensão dos sentidos, direcionados para melhorar a experiência, principalmente o entendimento dos livros digitais. O principal objeto de análise dessa pesquisa é a plataforma Minha Biblioteca, com foco na leitura do livro *Contos de Imaginação e Mistério*, de Edgar Allan Poe, observando como a plataforma disponibiliza e orienta a leitura da obra através de recursos de interação e estudo, e como a plataforma organiza a leitura do livro para uma experiência mais satis-

fatória de leitura e retenção da informação. A metodologia utilizada foi de observação da interface, explorando a disponibilização e organização da obra, recursos de apoio à leitura, navegabilidade, usabilidade e funcionalidades, como ferramentas de anotações, marcação de texto, busca de palavras e recursos de acessibilidade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na análise dos recursos interativos disponíveis na obra de Edgar Allan Poe, Contos de Imaginação e Mistério, acessada por meio da plataforma Minha Biblioteca, foi possível identificar elementos adaptados do livro impresso, além de diversos recursos de interatividade que se conectam com os princípios do alfabetismo visual. A obra foi adaptada para o formato de e-book sem perder a estrutura original dos contos, e foram inseridos recursos tanto de navegação quanto de leitura. Ferramentas como a possibilidade de ajustar o tamanho da fonte, escolher a tipografia, alterar as margens e definir o espaçamento entre linhas contribuem para a personalização da leitura e o entendimento visual da informação. Essas funcionalidades ampliam o acesso e respeitam as diferentes demandas dos leitores, sendo uma aplicação concreta dos fundamentos do design de interfaces e alfabetismo visual.

A plataforma também oferece modos de visualização com temas claro ou escuro, para maior conforto visual conforme as condições do ambiente ou as preferências do usuário. Outros recursos como marcadores de texto, cartões de estudo, marcadores de página e a opção de favoritar trechos importantes auxiliam o processo de leitura, permitindo ao leitor organizar informações, rever conteúdos e construir caminhos de leitura personalizados. O e-book disponibiliza link de compartilhamento, característica comum em ambientes digitais, possibilitando que trechos sejam enviados para outros leitores ou utilizados em postagens, ampliando o alcance e a circulação da obra, além da leitura colaborativa.

As ferramentas voltadas para a navegação e acessibilidade, como o campo de busca por palavras-chave ou trechos específicos, busca por número de página, rolagem contínua, além de um sistema de leitura em voz alta, muito importante para pessoas com deficiência visual ou com diferentes estilos cognitivos de aprendizagem. Esses recursos melhoram a experiência da leitura e ampliam o conceito de alfabetismo visual, através das múltiplas formas de leitura e interação com o texto digital, sendo que alguns recursos estão diretamente ligados à linguagem visual, outros a navegação e usabilidade. A análise da obra *Contos de Imaginação e Mistério* na plataforma Minha Biblioteca evidencia como os princípios do alfabetismo visual estão integrados ao design e à experiência de leitura digital. A disposição dos elementos, o controle sobre os aspectos visuais do texto e sistemas de navegação melhoram o acesso à leitura através da personalização. O leitor consome o conteúdo além de interagir com ele, utilizando e exercitando suas habilidades visuais características de leitores nômades digitais, para interpretar, localizar e organizar as informações conforme sua necessidade, reforçando o papel do design como mediador entre o texto e o leitor. Um ambiente digital, quando bem estruturado, reconfigura a experiência da literatura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa indica que o design visual estabelece uma relação importante para a leitura em ambientes digitais e funciona tanto como suporte quanto como apoio na compreensão de textos. A leitura da obra de Edgar Allan Poe na plataforma Minha Biblioteca permitiu observar que esses recursos deixam a leitura mais fluída e muito mais do que a própria navegação, melhora a compreensão do livro. A base teórica utilizada reforça a relevância do alfabetismo visual tanto no desenvolvimento de projetos, quanto na experiência das pessoas, o ambiente digital demanda de habilidades além da compreensão da escrita, como o uso dos elementos de interatividade. Os elementos da linguagem visual constroem o sentido da

leitura em plataformas interativas através da adaptação planejada e na utilização de elementos gráficos e a análise da plataforma demonstrou ser importante o planejamento estético com base no alfabetismo visual inserido na rotina das pessoas que já estão consumindo informação digital e para os que estão iniciando a leitura nesses ambientes, o que reforça a necessidade de novas investigações sobre a relação entre o alfabetismo visual na concepção de plataformas de leitura digital.

O cenário atual da leitura digital é de baixa concentração e baixa paciência dos usuários. Com muitas distrações e tarefas simultâneas, os usuários tendem a abandonar conteúdos confusos ou mal organizados, por isso, ouvimos tanto as pessoas dizer que o usuário não lê, o que aponta para a necessidade de uma comunicação clara, objetiva e estratégica, porém, atenta aos novos modos de busca pela leitura digital. O desafio do design está em orientar o leitor, através da visualização e de interfaces intuitivas, compreendendo, assim, o novo comportamento multitarefa.

O estudo mostra uma evidente necessidade dos estudos visuais na criação de estruturas de leitura que sejam mais eficientes, com base nas novas demandas em ambientes digitais. A pesquisa trouxe à tona que o design visual ultrapassa a função de estética, é um organizador de elementos de compreensão e acessibilidade. Os estudos sobre o funcionamento do cérebro evidenciam que uma leitura bem adaptada às plataformas digitais pode facilitar o processo de leitura e ampliar a capacidade interpretativa.

REFERÊNCIAS

AMBROSE, G; HARRIS, P; EVERS J. Fundamentos do Design Criativo. Porto Alegre: Bookman, 2012.

BRINGHURST, Robert. Elementos do Estilo Tipográfico: Versão 4.0. São Paulo: Ubu, 2022.

DONDIS, A. Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

FONSECA, Manuel J.; CAMPOS, Pedro; GONÇALVES, Daniel. Introdução ao Design de Interfaces. 3. Lisboa: FCA, 2020.

FARINA, M; PEREZ, C; BASTOS, D. Psicodinâmica das Cores em Comunicação. São Paulo: Blucher, 2011.

FILHO, João G. Gestalt do Objeto: Sistemas Leitura Visual da Forma. São Paulo: Ed. Escrituras, 2008.

FLORES, Leonardo. Literatura Eletrônica de Terceira Geração. Disponível em: <https://datjournal.anhembri.br/dat/article/download/346/265/>. Acesso em: 21 set. 2025.

GLOSSÁRIO LITDIG BR. Literatura Digital/Eletrônica. Disponível em: <https://glossariolitdigbr.com.br/literatura-digital-eletronica/>. Acesso em: 04 out. 2025..

GUERRA, Fabiana; TERCE, Mirela. Design Digital - Conceitos e Aplicações para Websites, Animações, Vídeos e Webgames. São Paulo: Senac, 2019.

HAYLES, N. Katherine. Literatura Eletrônica - Novos Horizontes para o Literário. São Paulo: Ed. Global/ Fund. UFP, 2009.

HAYLES, N. Katherine. Electronic Literature - New Horizons for the Literary. Disponível em: <https://www.newhorizons.eliterature.org/>. Acesso em: 20 set. 2025.

JOHNSON, Steven. Cultura da Interface: Como o Computador Transforma nossa Maneira de Criar e Comunicar. São Paulo: Zahar, 2001.

LEAL, Leopoldo. Processo de Criação em Design Gráfico: Pandemonium. São Paulo: Senac, 2020.

MINHA BIBLIOTECA. Plataforma de Livros Digitais. Disponível em: <https://minha-biblioteca.com.br/>. Acesso em: 22 set. 2025.

MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PEREIRA, Rogério; User Experience Design: Como Criar Produtos Digitais com Foco nas Pessoas. São Paulo: Casa do Código. 2018.

POE, Edgar A. Contos de Imaginação e Mistério. Rio de Janeiro: Tordesilhas Fabulous Classics, 2024. E-book.

ROCHA, Rejane. Gerações de Literatura Digital. In: MOREIRA, Maria Elisa Rodrigues (org.). Glossário Audiovisual do LICEX. São Paulo, 2025. Disponível em: <https://www.grupolicex.com/glossario-verbete/geracoes-de-literatura-digital>. Acesso em: 21 set. 2025.

SANTOS, Záira B; PIMENTA, Sônia M. O. Da Semiótica Social à Multimodalidade: A Orquestração de Significados. Artigo. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/casa/article/view/7243/5272>. Acesso em: 05 fev. 2025.

SOBRAL, Wilma S. Design de Interfaces: Introdução. São Paulo: Érica, 2019.

VAZ, A; SILVA, R. Fundamentos da Linguagem Visual. Curitiba: Intersaberes, 2016. E-book.

WOLF, Maryanne. O Cérebro no Mundo Digital. São Paulo: Contexto, 2019.

Como citar:

PAVÃO, Sandro. O Alfabetismo Visual na Estrutura de Leitura da Plataforma Minha Biblioteca a partir de Edgar Allan Poe. In: Ebooks do Congresso Nacional de Educação - CONEDU XI. Olinda: Conedu, 2025.