

Corpo, voz e bits: uma experiência imersiva de um clube de leitura em voz alta em metaverso

Body, voice and bits: an immersive experience of a reading aloud club in the metaverse

Cuerpo, voz y bits: una experiencia inmersiva de un club de lectura en voz alta en el metaverso

KAUÊ VARGAS SITÓ¹

VANESSA RIBAS FIALHO²

RESUMO

Este trabalho é um desdobramento da pesquisa de mestrado do primeiro autor, que investiga ações de incentivo à leitura mediadas por tecnologia. Propõe-se uma análise da experiência de um clube de leitura em voz alta no metaverso. A fundamentação teórica articula estudos sobre a corporeidade da leitura em voz alta e sobre a virtualização do corpo em ambientes digitais. A metodologia compreendeu levantamento bibliográfico e um encontro prático no metaverso Gather, no qual os participantes, por meio de avatares, leram trechos da obra Quarto de Despejo, de Carolina Maria de Jesus, no âmbito do projeto Clube de Leitura: Fronteiras Imaginárias, do IFSul, campus Santana do Livramento. Os resultados indicam que a iniciativa imersiva não apenas reproduz, mas transforma a corporeidade da leitura em voz alta, transcendendo limitações físicas e revelando como a tecnologia influencia a percepção e a expressão do corpo na leitura compartilhada.

Palavras-chave: Leitura em voz alta; Literatura; Metaverso.

ABSTRACT

This work is an offshoot of the first author's master's research, which investigates technology-mediated reading promotion initiatives. It proposes an analysis of a read-aloud book club experience in the metaverse. The theoretical framework articulates studies on the corporeality of reading aloud and on the virtualization of the body in digital environments. The methodology included a literature review and a practical meeting in the Gather metaverse, in which participants, through avatars, read excerpts from Quarto de Despejo, by Carolina Maria de Jesus, as part of the "Clube de Leitura: Fronteiras Imaginárias" project at IFSul, Santana do Livramento campus. The results indicate that the immersive initiative not only reproduces but also transforms the corporeality of reading aloud, transcending physical limitations and revealing how technology influences the perception and expression of the body in shared reading.

¹ Doutorando em Letras pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Docente EBTT no Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSUL), ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-0812-5908>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8074801224346650>. E-mail: kauesito@ifsul.edu.br.

² Doutora em Linguística Aplicada pela Universidade Católica de Pelotas (UCPEL). Professora Associada da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4512-4256>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3858909434538236>. E-mail: vanessafialho@ufsm.br.

Keywords: Read-aloud; Literature; Metaverse.

RESUMEN

Este trabajo deriva de la investigación de maestría del primer autor sobre acciones de fomento a la lectura mediadas por la tecnología. Se propone un análisis de la experiencia de un club de lectura en voz alta en el metaverso. La fundamentación teórica articula estudios sobre la corporeidad de la lectura en voz alta y sobre la virtualización del cuerpo en entornos digitales. La metodología comprendió una revisión bibliográfica y un encuentro práctico en el metaverso Gather, en el cual los participantes, mediante avatares, leyeron fragmentos de la obra *Quarto de Despejo*, de Carolina Maria de Jesus, en el marco del proyecto *Clube de Leitura: Fronteiras Imaginárias*, del IFSul, campus Santana do Livramento. Los resultados indican que la iniciativa inmersiva no solo reproduce, sino que transforma la corporeidad de la lectura en voz alta, trascendiendo las limitaciones físicas y revelando cómo la tecnología influye en la percepción y la expresión del cuerpo en la lectura compartida.

Palabras clave: Lectura em voz alta; Literatura; Metaverso.

1. INTRODUÇÃO

A interseção entre literatura e tecnologia tem gerado novas formas de interação com o texto, redefinindo as fronteiras da experiência literária. Nesse cenário, propomos com nosso artigo explorar uma faceta inovadora: um clube de leitura em voz alta no metaverso. Este estudo deriva de investigações realizadas no âmbito da dissertação de mestrado do primeiro autor, intitulada “Ações de Incentivo à Leitura Mediadas por Tecnologia”. Trata-se de uma análise complementar, que, embora não constitua o núcleo da pesquisa, mantém-se alinhado à temática ao explorar práticas de leitura mediadas por ambientes digitais imersivos. Nesse contexto, é importante pontuar que metaverso é um conceito que surgiu a partir das ideias de “universo” e “multiverso”. Ele se refere a um ambiente virtual totalmente imersivo e interativo, onde as pessoas podem se encontrar e interagir de maneira contínua e realista (Figura 1). Esse espaço digital simula uma realidade paralela, permitindo uma prática envolvente que vai além das limitações do mundo físico (Cheng, 2023).



Figura 1 – Principais características do Metaverso
Fonte: Elaborado pelos autores com base em Cheng (2023)

Esse conceito oferece ferramentas para entender diversas mudanças no tecido social em diferentes áreas. No campo educacional, plataformas de metaverso podem ser exploradas, uma vez que:

A sociedade virtual não está mais satisfeita com a remodelação de objetos sociais, mas foca no espaço e no ambiente da sociedade, ou seja, na construção do espaço social e na simulação do ambiente social por meio da tecnologia, mudando e remodelando assim o modo social em um nível mais profundo. [...] Tomemos a sala de aula virtual como exemplo; ela quebra a base da interação social baseada em cenários realistas e realiza a comunicação real em um espaço simulado através da Internet. Nesse sentido, a interação social foi redefinida, e a interação social virtual tem oferecido possibilidades ilimitadas para a interação social. (Cheng, 2023, p. 114, tradução nossa)

Assim, constatamos uma transformação substancial na forma como as interações sociais são conduzidas, impulsionada pelo avanço tecnológico. O exemplo da sala de aula virtual ilustra como a tecnologia viabiliza uma comunicação eficaz em ambientes simulados, desafiando os paradigmas tradicionais. Tal cenário aponta para um futuro no qual as possibilidades de interação social são expandidas, resultando na redefinição dos parâmetros do convívio social.

Ademais, ancorando-nos nas teorias de Zumthor (2014) sobre a corporeidade da leitura e no conceito de "corpo tecnologizado" de Lévy (1999), buscamos desvendar as complexidades dessa prática em um ambiente virtual.

Paul Zumthor (2014), em suas reflexões sobre a leitura em voz alta, destaca a importância da corporeidade na relação com o texto literário, aponta para a questão de um engajamento do corpo. Segundo o autor, “é ele [o corpo] que eu sinto reagir, ao contato saboroso dos textos que amo; ele que vibra em mim, uma presença que chega à opressão. O corpo é o peso sentido na experiência que faço dos textos.” (Zumthor, 2014, p. 27). Outrossim, o autor aponta para a importância da voz nessa relação, uma vez que, no processo de encontro entre leitor e texto, deve-se levar em conta “a corporeidade, o peso, o calor, o volume real do corpo, do qual a voz é apenas expansão” (Zumthor, 2014, p. 19). Assim, ao lançarmos mão de tal perspectiva teórica para iluminar o processo de leitura de uma obra em prosa, buscamos uma proposta alinhada à intenção de convidar o leitor a performar, isto é, ler em voz alta em busca da poeticidade inerente do texto.

Por outro lado, Lévy (1999), ao discutir sobre as noções de virtualidade, possibilita uma reflexão sobre como a tecnologia molda nossas percepções e interações. Segundo o autor, por exemplo, a interação por mundos virtuais (levando em conta as limitações tecnológicas da época de publicação) seria mais interativa que uma ligação telefônica. Por outro lado, o telefone, considerado pelo autor como a primeira mídia de telepresença, seria mais interativo, “porque nos coloca em contato com o corpo do interlocutor. Não apenas a imagem de seu corpo, mas sua voz, dimensão essencial de sua manifestação física.” (Lévy, 1999, p. 81)

Somado a isso, o autor também aponta que uma reconfiguração corpórea nestes mundos virtuais não provém de um processo de desencarnação, mas sim de reinvenção do corpo alcançando novas velocidades e espaços. (Lévy, 1996). A essa representação de um corpo *tecnologizado* dá-se o nome de *avatar* e é através dele que interagimos e compomos com novos mundos, com as realidades simuladas que, assim como na imaginação, saciam a ânsia de ser (Cruz Jr.; Silva, 2010, grifos nossos).

Hoje, com o avanço tecnológico, algumas dessas categorias apresentadas à época por Lévy acabam fundindo-se, visto que uma interação em um mundo virtual pode trazer para o jogo o corpo tecnologizado (seja em 2D ou 3D) e o contato com o corpo dos interlocutores pela imagem e pela voz, através do compartilhamento instantâneo de áudio e vídeo.

Dessa forma, ao unir essas teorias, este estudo visa explorar a sinergia entre corporeidade e tecnologia no contexto específico do metaverso. Esse ambiente digital tridimensional não é apenas um palco para a leitura compartilhada, mas um espaço onde as dimensões físicas e virtuais se entrelaçam de maneiras complexas. Ao compreender as

implicações dessas teorias no contexto da leitura em voz alta no metaverso, é possível lançar luz sobre a forma como as práticas literárias estão evoluindo na era digital.

A escolha deste ambiente digital como cenário para esta investigação não é apenas uma decisão metodológica, mas um reconhecimento da transformação radical que ocorre na interação entre leitores e textos. Com este estudo, procuramos ir além da mera adaptação de práticas literárias ao ambiente virtual, buscando discutir também, mesmo que brevemente, como a leitura em voz alta, enraizada na corporeidade, pode se reinventar na mediação por tecnologia.

Além disso, ao explorar o metaverso como um palco para a leitura da obra *Quarto de Despejo: Diário de uma favelada*, de Carolina Maria de Jesus, no contexto do projeto "Clube de Leitura: Fronteiras Imaginárias", pretende-se contextualizar essa iniciativa em um âmbito educacional específico. Este projeto, desenvolvido no Instituto Federal Sul-rio-grandense – campus Santana do Livramento, representa um microcosmo das possibilidades educacionais emergentes na interseção entre literatura, tecnologia e ensino.

Em complemento, apesar do avanço nas pesquisas sobre as experiências literárias mediadas por tecnologias imersivas, são escassos os relatos de práticas reais que integrem clubes de leitura e metaverso, sobretudo no contexto educacional brasileiro. A maioria das iniciativas concentra-se em simulações literárias individuais, baseadas em realidade aumentada ou realidade virtual, mas pouco se sabe sobre experiências compartilhadas, coletivas e síncronas, como clubes de leitura em voz alta realizados em ambientes virtuais tridimensionais. Esta lacuna motiva a presente investigação, que busca relatar e analisar uma prática concreta de leitura em voz alta no metaverso, contribuindo com dados empíricos para um campo em crescente desenvolvimento, porém ainda carente de exemplos aplicados.

2. TRABALHOS RELACIONADOS

No contexto da pesquisa, este capítulo revisita trabalhos norteadores que oferecem uma base conceitual e prática para a proposta de experiência imersiva do uso de metaverso em um clube de leitura. Os trabalhos discutidos abrangem reflexões sobre a presença e a telepresença, os projetos de realidade virtual literária, pesquisas educacionais em metaversos e as discussões sobre imersividade na literatura digital.

Schlemmer, Trein e Oliveira (2008) investigam a importância da presença e telepresença em Mundos Digitais Virtuais em 3D (MDV3D), enfocando a questão de telepresença mediada por avatares. Os autores, inicialmente, contextualizam noções de Klastруп (2003) sobre as definições de “mundos virtuais”, apresentando o conceito como segue:

Um mundo virtual é uma representação online persistente que contém a possibilidade de interação síncrona entre usuários e entre o usuário e mundo, dentro das regras de espaço desenvolvidas, como um universo navegável. "Mundos Virtuais" são mundos nos quais você pode se mover, através de representações persistentes do usuário, contrastando com mundos representados tradicionais de ficção, que são mundos apresentados como habitados por pessoas reais, mas que não são exatamente habitáveis. (Klastруп, 2003, p. 2, apud Schlemmer, Trein e Oliveira, 2008, p. 443)

Ademais, discute sobre a noção de avatar, apresentando-o como um “corpo tecnologizado”, ou seja, a representação gráfica de um indivíduo no mundo virtual digital. Por fim, reflete acerca da presencialidade — presença e telepresença —, indicando que, de acordo com Lévy (1999), os mundos virtuais pressupõem as características de imersão (representação e interação) e navegação (orientação). Assim, ao ganharmos novos corpos *tecnologizados*, precisamos de um processo de letramento, uma apropriação das novas percepções, as quais se reconfiguram em relação ao corpóreo. Dessa forma, “Não existem limites para o corpo, ganhamos um corpo digital virtual e tecnológico que pode estar aqui e lá ao mesmo tempo, assim construímos novas realidades, experiências e sensações” (Schlemmer; Trein; Oliveira, 2008, p. 446).

Dando continuidade a essa perspectiva de expansão do espaço, Schlemmer e Backes (2008) avançam para a construção desses mundos no contexto da formação a distância, introduzindo o conceito de “Convivência Digital Virtual” (CDV), a qual é pautada pela virtualidade, estimulando o sentimento de pertencimento e o exercício de processos de vida em comunidade.

Nesse sentido, ancoradas em teorias fundamentais, essas pesquisas oferecem uma base sólida para compreender as práticas educacionais em metaversos, fornecendo elementos basilares sobre como se organizam espaços virtuais e como a presença digital pode influenciar as interações em ambientes virtuais, embasando a abordagem do clube de leitura proposto.

Do ponto de vista prático, enquanto as autoras focam na convivência social, Moura (2018) direciona o olhar para imersão estética ao apresentar uma iniciativa de realidade

virtual literária. Ao propor a criação de ambientes fotorrealistas baseados em obras literárias, o projeto não apenas destaca as possibilidades tecnológicas, mas também propõe o aplicativo "Immerso" como meio de compartilhar e vivenciar essas narrativas de maneira inovadora, mais especificamente a partir do livro *Os Assassinos da Rue Morgue*, de Edgar Allan Poe.

O último trabalho analisado, uma pesquisa de Kirchof (2021), discute a imersividade no campo das mídias digitais, apresentando tipos de projetos literários imersivos disponíveis, como o app de RA Wonderscope ou a experiência imersiva Secret AnneX, que possibilita ao usuário a possibilidade de conhecer a casa da escritora Anne Frank. Com ênfase em tecnologias como Realidade Virtual (RV) e Realidade Aumentada (RA), o artigo explora como essas inovações transformam o papel da leitura, culminando em uma análise do potencial estético da imersão na literatura digital infantojuvenil.

Os dois últimos projetos contextualizados buscam proporcionar imersão de uma maneira interessante, porém apresentam uma proposta individualizada, muito por conta dos aspectos tecnológicos envolvidos.

Estudos recentes também vêm destacando o potencial do metaverso para práticas educacionais colaborativas e imersivas. Camilleri e Camilleri (2023) discutem as oportunidades e os desafios da aprendizagem imersiva em ambientes virtuais, ressaltando o papel do metaverso na promoção de iniciativas educacionais mais envolventes. Porém, os autores levantam uma série de problemas que as soluções educacionais que utilizam metaverso precisam enfrentar como o custo da infraestrutura, o grau de liberdade dos usuários, preocupações regulatórias, privacidade e segurança dos dados, bem como um possível vício ou problemas de saúde mental caso os indivíduos tenham uma longa exposição a essas ferramentas. Já Illi e Elhassouny (2025) oferecem uma revisão abrangente sobre os ambientes virtuais de aprendizagem, abordando como o metaverso pode favorecer interações mais significativas no processo educativo. Essas pesquisas reforçam a relevância de estudos que relatem questões concretas, como a apresentada neste artigo, permitindo avanços teórico-práticos no campo da formação leitora em ambientes virtuais, além de fornecerem uma perspectiva holística para a compreensão e implementação bem-sucedida da experiência de clube de leitura proposta.

3. UMA PROPOSTA DE INCENTIVO À LEITURA MEDIADA POR TECNOLOGIA

3.1. Concepção e dinâmica

A proposta aqui apresentada decorreu de uma programação de atividades sistemáticas desenvolvidas no âmbito do Clube de Leitura “Fronteiras Imaginárias”. Criado em maio de 2023, o projeto de ensino envolveu estudantes e servidores do Instituto Federal Sul-rio-grandense, campus Santana do Livramento, em um esforço no sentido de promoção da leitura.

Para o propósito deste estudo, a partir de uma consulta com os integrantes do clube, pensamos um encontro totalmente online no qual a leitura seria realizada em conjunto, em voz alta. Esse encontro integrou uma série de atividades que visavam reformular o projeto, realizando uma mudança de encontros presenciais para híbridos e abrindo mão da necessidade da leitura prévia da obra indicada. Dessa forma, organizamos uma dinâmica de leitura baseada na espontaneidade do leitor. O mediador do encontro inicia a leitura e cada integrante da roda de leitura, quando se sentir à vontade, pode dar prosseguimento à leitura. Essa dinâmica geralmente é mais intuitiva no modelo presencial, quando o livro passa de mão em mão, estimulando a escuta e a atenção, por isso julgamos que a ferramenta online a ser escolhida precisava ter mais elementos visuais que estimulassem os participantes.

Dessa maneira, a presente investigação caracteriza-se como uma pesquisa de qualitativa de cunho exploratório, estruturada a partir de um relato de experiência. O objetivo, neste sentido, foi observar fenômenos de subjetividade e interação que (potencialmente) emergem da leitura mediada por tecnologia de metaverso. Para garantir o rigor ético, a participação no encontro e o preenchimento do questionário foram voluntários e anônimos, com o consentimento livre e esclarecido de todos os envolvidos, cujos dados foram anonimizados.

O grupo de estudo foi composto por 7 (sete) participantes, sendo 4 discentes e 3 docentes vinculados ao IFSul, câmpus Santana do Livramento, que já integravam o projeto de ensino “Fronteiras Imaginárias”. A coleta de dados ocorreu via questionário misto no *Google Forms*, contendo 5 (cinco) questões (duas fechadas e três abertas) aplicadas imediatamente após o encontro do clube. O tratamento dos dados pautou-se em procedimentos de análise temática, nos quais os relatos foram agrupados por afinidade em categorias analíticas: a

performance do corpo e a voz; a percepção do espaço compartilhado no metaverso; e a interação mediada por avatares. Esse processo de categorização permitiu estabelecer um diálogo entre as evidências empíricas e o referencial teórico

3.2. Utilizando o *Gather.Town*

O *Gather Town* é uma plataforma online que permite o encontro de pessoas num ambiente virtual. Segundo a empresa, a solução visa remover limitações do mundo físico, adicionando uma camada virtual sobre o mundo real, onde as pessoas podem trabalhar, socializar e aprender. A ferramenta permite a criação de espaços de trabalho altamente personalizáveis, configuração de objetos interativos, criação de avatares (Figura 2), definição de atividades e dinâmicas e entre outras possibilidades. Além disso, o design *pixelizado* ajuda a criar uma sensação lúdica, fazendo referência direta aos videogames das eras de 8 e 16 bits.

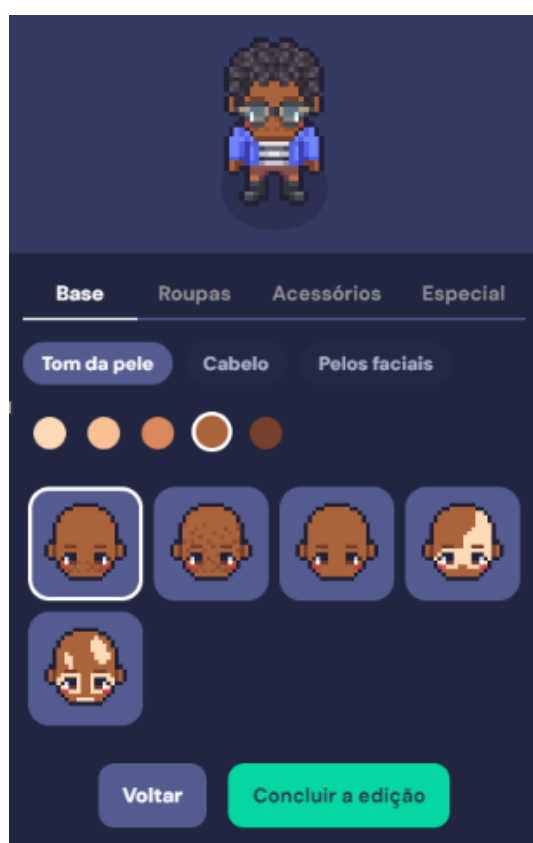


Figura 2 – Criação de avatar
Fonte: Elaborado pelos autores

Assim, criamos e configuramos um espaço chamado “Fronteiras Imaginárias” (Figura 3) e procedemos à personalização de alguns outros espaços.

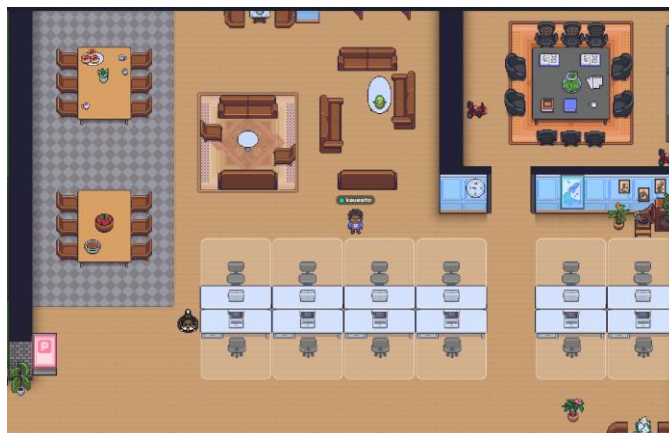


Figura 3 – Metaverso “Fronteiras Imaginárias” no *Gather.Town*

Fonte: Elaborado pelos autores

O espaço específico para a reunião, dentro do metaverso “Fronteiras Imaginárias”, foi organizado na forma de uma biblioteca (Figura 4). Com a ajuda dos integrantes, essa sala foi decorada, foram dispostos alguns livros à mesa e cadeiras e poltronas foram alocadas para cada um dos convidados.

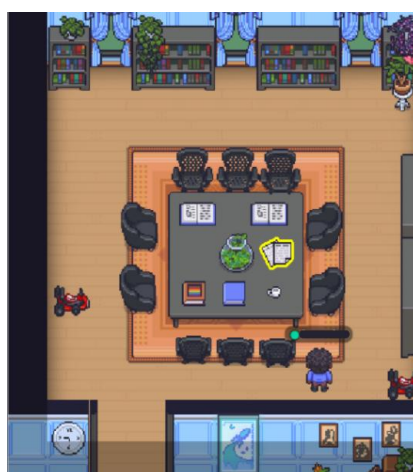


Figura 4 – Biblioteca criada para o encontro

Fonte: Elaborado pelos autores

Também foi adicionado um objeto interativo (em destaque amarelo na imagem), o qual serviu como acesso ao texto que seria lido.

4. O CLUBE DE LEITURA “FRONTEIRAS IMAGINÁRIAS” E A EXPERIÊNCIA NO METAVERSO

O projeto de ensino Clube de Leitura “Fronteiras Imaginárias” foi concebido reconhecendo que a leitura estimula o raciocínio, a criatividade e a imaginação; potencializa a apropriação da linguagem escrita e falada, e favorece o senso crítico e o desenvolvimento de atitudes empáticas. Essa atividade também procurou promover o desenvolvimento das habilidades essenciais para o exercício da cidadania plena e a integração ao ambiente profissional. Seu propósito foi incentivar o crescimento de competências relacionadas à leitura habitual e à compreensão de assuntos interdisciplinares importantes na sociedade de hoje. Trabalhou-se, neste ciclo, o tema “Leituras Antirracistas”, com seleção dos livros *Pequeno Manual Antirracista*, de Djamila Ribeiro; *Torto Arado*, de Itamar Vieira Jr, *Não Pararei de Gritar*, de Carlos de Assumpção e *Quarto de Despejo: Diário de uma favelada*, de Carolina Maria de Jesus.

O clube reuniu-se de forma regular e os encontros, mediado pelos coordenadores, trouxeram a discussão das obras como ponto nevrálgico, sendo a leitura de cada obra realizada previamente. Como o clube estava passando por um período de reformulação, de presencial para híbrido, foi pensado, então, um encontro com a utilização do metaverso para a leitura do último livro do cronograma, *Quarto de Despejo*, um diário autobiográfico de Carolina Maria de Jesus (Figura 5).



Figura 5 – Card de divulgação do encontro

Fonte: Elaborado pelos autores

Durante o encontro, foram lidas as entradas no diário que compreendem ao período de 21 de maio a 25 de junho de 1956, sempre alternando os leitores. A escolha do período foi fortuita, uma vez que, por se tratar de um diário e por não dispormos de tempo para a leitura integral da obra, a falta de sequência cronológica não prejudica necessariamente a experiência de leitura. Chamou nossa atenção que, durante as rodadas de leitura em voz alta, alguns integrantes permaneceram interessados no texto, ao mesmo tempo que interagem com as questões possibilitadas pelo espaço do metaverso, como a personalização de seus avatares e outros objetos interativos, como veículos e pets. Essa questão de se organizar de forma multitarefa para acompanhar a leitura é algo que reconfigura o ato de ler e de socializá-lo, visto que essa prática tradicionalmente demanda um processo maior de atenção.

5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Após o encontro, como forma de avaliação da iniciativa, solicitou-se o preenchimento de um questionário, via Google Forms. O questionário misto foi composto por 5 (cinco) perguntas, duas fechadas e três abertas. Buscamos mensurar a facilidade no acesso à ferramenta e entender a influência dela na experiência de leitura. No total, 7 (sete) participantes do encontro, alunos e servidores integrantes do projeto, responderam ao formulário. Adotamos este modelo segundo o que pontua Novelli (2009):

O questionário pode ser composto de perguntas abertas e/ou fechadas. O que diferencia estes dois tipos é a forma como o entrevistado irá responder à questão. Caso a pergunta seja aberta, o próprio entrevistado pode formular livremente sua resposta, que será registrada no questionário em forma de texto. Caso a pergunta seja fechada, o entrevistado deverá selecionar uma ou mais opções dentre uma lista prévia de respostas que será apresentada. (Novelli, 2009, p.172)

Assim, a primeira questão (Figura 6) buscava avaliar o acesso à plataforma, apontando se o participante teve dificuldade ou facilidade no processo. Um participante indicou que teve problemas com a conexão, como um fator externo que pode ter prejudicado a experiência.

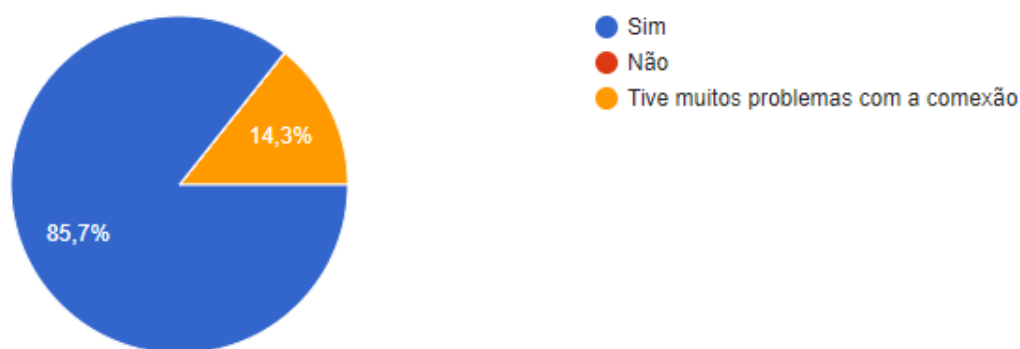


Figura 6 – Você teve facilidade em acessar o metaverso para participar do encontro?

Fonte: Elaborado pelos autores

A segunda questão (Figura 7) tratava sobre o sentimento do participante em relação à oportunidade de participar da atividade. Para tanto, oferecia 5 (cinco) possibilidades de resposta, de Muito Negativa a Muito Positiva, com base na escala Likert. Os resultados indicam um sentimento majoritariamente positivo em relação à proposta.

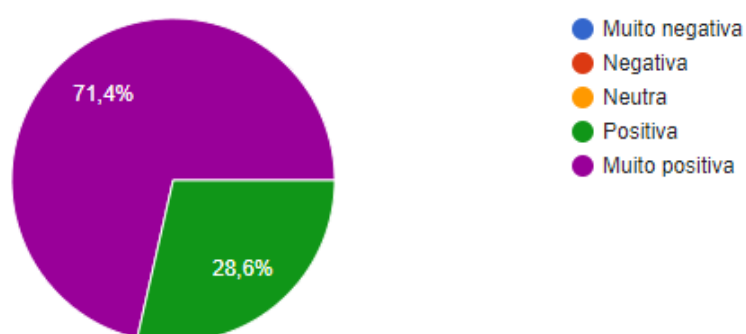


Figura 7 – Como você descreveria sua experiência ao participar do clube de leitura em voz alta no metaverso?

Fonte: elaborado pelos autores

Com relação às questões abertas, as respostas foram organizadas conforme os Quadros 1, 2 e 3.

Participante	Resposta
Participante 1	Sim, porque lemos de forma alta um para o outro compartilhamos nossos conhecimentos e assim fica melhor a compreensão.
Participante 2	Performance.... o corpo se envolve.
Participante 3	Ao fazer a leitura em voz alta podemos nos sentir mais perto da realidade da autora, trazendo em alto e bom som até os erros de português que caracterizaram esse diário.

Participante 4	Sim. Quando leio o texto sozinha, leio em silêncio. Na experiência da leitura em voz alta do metaverso parece que ajuda a se concentrar naquele momento, naquele dia relatado do diário da autora. Considero que escutar o livro em voz me ajudou a me concentrar mais na leitura a partir das diferentes vozes. A diferença das vozes, da velocidade da leitura, da característica da leitura de cada leitor(a) ajudou a dinamizar a leitura, na compreensão do texto e a não ficar monótono.
Participante 5	Sim, ao ler em voz alta e ainda em conjunto percebo que procuro falar como se fosse a personagem do livro, falar os pensamentos com o tom do sentimento descrito e também [sic] interpretar melhor trechos de fala e trocas entre personagens.
Participante 6	Sim, é mais fácil a concentração.
Participante 7	Com certeza! Foi uma maneira muito mais lúdica, e lendo assim escutamos a diferentes vozes.

Quadro 1 – Você acredita que a leitura em voz alta no metaverso influenciou a sua compreensão do texto "Quarto de Despejo: Diário de uma favelada"? Se sim, de que maneira?

Fonte: Elaborado pelos autores

Através das reflexões mostradas no quadro acima e relacionando com a primeira categoria analítica, a corporeidade da voz, é possível perceber que o foco das respostas se voltou mais para a possibilidade da leitura em voz alta do que a própria vivência no metaverso. Assim, questiona-se, inicialmente, se as respostas teriam teor similar caso o encontro fosse realizado presencialmente. Além disso, a prática de leitura nesse contexto possibilitou o que Zumthor (2014) aponta como o “engajamento do corpo”. O participante 2, por exemplo, relata que “o corpo se envolve”, demonstrando que, embora o ambiente seja virtual, a performance da leitura em voz alta atua como uma “expansão” da manifestação física do leitor. Os participantes 3, 4, 5 e 7, por sua vez, apontam para as “diferentes vozes” e para possibilidade de aproximação com a realidade da autora que, neste caso específico, é bem peculiar. Carolina Maria de Jesus viveu na favela do Canindé durante os anos 50 e escreveu seus diários nesse contexto. Neles, podemos perceber diferenças de registro gramatical, os quais, segundo a Gramática Normativa, seriam considerados como desvios. Esses desvios na escrita ficam muito mais evidentes quando se lê a obra em voz alta, sendo que alguns participantes relataram, inclusive, a ânsia de corrigir na leitura o que estava escrito no texto. De todo modo, esse movimento de performar os “erros de português” da escrita sugere que a leitura mediada por tecnologia não apaga a corporeidade, mas a tensiona ou desloca, ficando a cargo do leitor um comprometimento em relação à realidade da autora através do som.

Participante	Resposta
Participante 1	Essa é minha primeira participação em um clube de leitura.
Participante 2	Não influenciou em nada ...o negócio é ler ler em voz alta.
Participante 3	O metaverso nos trouxe uma forma mais lúdica e diferente de fazer encontros. Saímos da mesmice das reuniões...
Participante 4	É a primeira vez que estou participando de um clube de leitura. A possibilidade de realizar a atividade de modo híbrido e hoje no metaverso foi muito positiva. Penso que mesmo sendo online (remoto) a outra plataforma (Meet) não é tão interativa. O metaverso com os avatares, possibilidade de "customização" traz uma dimensão de subjetividade, de maior interação entre os participantes e um sentimento de um "espaço compartilhado", Gostei da experiência.
Participante 5	Não, como nunca tinha participado foi algo bem inovador para minha vivência.
Participante 6	Nunca havia participado de outro clube literário. Em relação às reuniões presenciais tendo a preferir o modo cara a cara. Porém acredito que o novo modelo de encontros remotos torna-os mais envolventes e alegres.
Participante 7	Presencial com certeza é melhor por causa do contato físico, mas para alternativas a longas distâncias, ou pelo fato de não precisar sair de casa, e podermos fazer de diferentes cidades, é ótimo, muito melhor que por plataformas como o meet. Adorei a dinâmica dele, podemos sentar em volta de uma mesa, abrir o documento no próprio programa como se fosse um livro msm [sic].

Quadro 2 – Se você já participou de clubes de leitura presenciais ou online, como essa experiência se compara? O que o metaverso ofereceu de único ou diferente?

Fonte: Elaborado pelos autores

O quadro 2 discute sobre a percepção dos participantes em relação à atividade proposta e participações prévias em clubes de leitura. Quatro dos participantes apontaram que não teriam como estabelecer, necessariamente, uma comparação, pois não tinham participado de outros clubes de leitura anteriormente. Por outro lado, entendendo as respostas pelo viés da percepção do espaço compartilhado no metaverso, segunda categoria analítica, percebe-se que essas reforçam a noção de Convivência Digital Virtual (Schlemmer; Backes, 2008). O participante 4, por exemplo, aponta para a relação de customização dos avatares e como essa questão colabora para “uma dimensão de subjetividade” e um sentimento de um “espaço compartilhado”, o que estabelece um diálogo com a ideia de que a virtualização não é uma perda de realidade, mas uma reinvenção da presença (Lévy, 1999). Chama a atenção as respostas dos participantes 4 e 6 que apontam para a superação da “mesmice”, tornando os encontros mais “envolventes e alegres”.

Participante	Resposta
Participante 1	Muito boa.
Participante 2	Sim, muito fácil pq [sic] todos nos conhecíamos do próprio clube de leitura.
Participante 3	Foi fácil, mas ainda posso aprender e explorar mais ferramentas.
Participante 4	Avalio como boa. Acho que ainda preciso me adaptar mais a ferramenta para interagir melhor.
Participante 5	Achei muito legal, não só no momento que estávamos todos sentados, mas ao passar por outro avatar e poder ver a câmera da pessoa física e falar com ela achei super interessante. O espaço é bem legal e intuitivo.
Participante 6	Foi muito agradável, senti mais liberdade inclusive.
Participante 7	Sim, até brinquei com as minhas amigas de corrida durante o tempo em que esperávamos o outro, fiz carinho no gatinho, e fui para espaços privados para conversar com outras pessoas.

Quadro 3 – Como você avalia a interação com os avatares durante a atividade? Foi fácil se comunicar e se engajar com outros participantes?

Fonte: Elaborado pelos autores

Ademais, no Quadro 3, na categoria de interação mediada por avatares, são destacados, entre outras coisas, desafios e oportunidades que surgem ao integrar a tecnologia em atividades literárias, abrindo espaço para reflexões sobre o futuro da leitura compartilhada em ambientes virtuais. Para alguns dos respondentes (Participante 3 e 4), por exemplo, a curva de aprendizado em relação à ferramenta pode ser um pouco mais lenta, demandando um letramento digital mais aprimorado. O participante 5, por outro lado, descreve a ferramenta como “intuitiva”.

Os resultados, de modo geral, indicam que a imersão no metaverso não simplesmente replica a organização tradicional do clube de leitura presencial ou online através de plataformas de teleconferência como o Meet, mas a modifica (vide respostas dos participantes 5 e 7) numa simbiose entre o corpo clássico (mundo físico) e o corpo *tecnologizado* (mundo virtual, corpo-avatar). A interação virtual, assim, transcende as limitações físicas, permitindo

[...] a ocorrência de uma expansão da capacidade sensível, inerente ao corpo, agenciada por estes dispositivos [a plataforma, o metaverso]. Agenciamento que, dilata não apenas esta sensibilidade ao estender seu campo de ação, mas a própria incorporação do mundo, ao fundar novos meios de percebê-lo. (Cruz Jr.; Silva, 2010, p. 94)

Os participantes expressaram uma sensação de presença aumentada, como se estivessem fisicamente presentes no mesmo espaço, apesar da configuração online. O

participante 7 (Quadro 2) aponta, por exemplo, que “podemos sentar em volta de uma mesa, abrir o documento (PDF do livro) no próprio programa como se fosse um livro msm [sic]”. A realização de “corridas” e o uso de “pets” virtuais demonstram que o engajamento no clube de leitura não se restringiu ao processamento cognitivo do texto, mas envolveu uma corporeidade digital ativa. Essa dinâmica multitarefa e o uso de dispositivos sensoriais (avatares, veículos e outros objetos interativos) amplificam a “capacidade sensível” do leitor, tornando a experiência literária um evento performático e coletivo (Zumthor, 2014).

Isso foi possível também pelas características de interface da plataforma, que mostra, além dos limites geográficos do mundo criado e dos objetos interativos, o grid de câmeras dos participantes (Figura 8). A criação de avatares e a interação com a obra literária criaram uma dinâmica única, influenciando a percepção coletiva da corporeidade da leitura.



Figura 8 – Registro do encontro realizado através da plataforma *Gather.town*

Fonte: Elaborado pelos autores

A tecnologia, nesse sentido, desempenhou um papel crucial na amplificação da expressão do corpo no contexto da leitura compartilhada. A adaptação dos participantes aos recursos tecnológicos, como expressões faciais de avatares e o ambiente virtual, enriqueceu a comunicação não verbal durante a leitura. Essa transformação digital demonstra como a tecnologia pode moldar e amplificar as dimensões emocionais e sensoriais da leitura em voz alta.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A leitura em voz alta no metaverso, atividade proposta no âmbito de um clube de leitura, não apenas representa uma adaptação à era digital, mas mostra-se um salto qualitativo na forma como compartilhamos e experimentamos a literatura. Dessa forma, vislumbrando o futuro, é imperativo considerar não apenas os (não poucos) desafios, mas também as oportunidades que surgem dessa interseção entre literatura e tecnologia. Assim, possíveis questões de acessibilidade, inclusão e a capacidade de atingir novos públicos ganham destaque.

Nesse sentido, o metaverso não é apenas um novo cenário para as atividades literárias, mas uma possibilidade real para explorar dimensões da interação humana com a literatura. O presente estudo, dessa forma, não se prestou apenas a documentar uma iniciativa singular, mas lançar uma provocação à exploração de tais interfaces entre a literatura e a tecnologia. Diante das possibilidades abertas pelo metaverso, instiga-se a repensar, reinventar e, acima de tudo, reimaginar o papel dos clubes de leitura em nossa sociedade em transformação. A análise dos dados empíricos confirma que o metaverso atua como um dispositivo de agenciamento sensível, conforme o que defende Cruz Jr. e Silva (2010), dilatando a capacidade do leitor de perceber e incorporar o mundo literário. A experiência demonstrou que a tecnologia, longe de ser um obstáculo à concentração, oferece novas formas de "estar presente", onde o corpo-avatar e a voz performática se fundem para ressignificar o ato da leitura compartilhada.

Com este estudo, por fim, pudemos experienciar uma iniciativa de promoção da leitura mediada por tecnologia e entender os mecanismos que se organizam em torno da virtualidade, da presencialidade, da afetividade e da prática da leitura literária. Assim, é importante pensar nas tecnologias como ferramentas fundamentais para ressignificar os processos educativos e os discursos no âmbito escolar, entendendo que o fomento à leitura deve ser olhado também por esse viés. A presente experiência configura-se como uma soma acadêmica, contribuindo para ampliar a reflexão sobre o potencial de ambientes virtuais imersivos na formação de leitores. Para estudos futuros, pensamos em expandir a análise de ferramentas que possibilitam a conexão entre leitores e as experiências literárias interativas, de forma a incorporá-las em nossa práxis educativa.

7. REFERÊNCIAS

- CAMILLERI, M. A.; CAMILLERI, A. C. Metaverse education: opportunities and challenges for immersive learning in virtual environments. In: ASIA CONFERENCE ON COMPUTERS AND COMMUNICATIONS (ACCC), 4., 2023, Xangai (on-line). *Proceedings* [...]. New York: ACM, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.2139/ssrn.4108053>. Acesso em: 12 jul. 2026.
- CHENG, S. *Metaverse: Concept, Content and Context*. Cham: Springer, 2023. Disponível em: <https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-24359-2_1>. Acesso em: 3 abr. 2026. https://doi.org/10.1007/978-3-031-24359-2_1.
- CRUZ JR., G.; SILVA, E. M. A. (Ciber)Cultura Corporal no Contexto da Rede: Uma Leitura sobre os Jogos Eletrônicos do Século XXI. *Rev. Bras. Ciênc. Esporte*, v. 32, n. 2-4, p. 89-104, dez. 2010. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbce/a/LDgKdFrRMV9zhK4W54GxwYF/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 2 abr. 2026.
- ILLI, C.; ELHASSOUNY, A. Edu-Metaverse: a comprehensive review of virtual learning environments. *IEEE Access*, v. 13, p. 30186-30211, 2025. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/document/10879446>. Acesso em: 12 jul. 2026. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2025.3540944>.
- KIRCHOF, E. R. Literatura Infantojuvenil Digital e Imersão: Obras com Recursos de Realidade Virtual (RV) e de Realidade Aumentada (RA). e-*scrita: Revista do Curso de Letras da UNIABEU*, v.12, Número 2, p. 224-241, 2021. Disponível em: <<https://revista.uniabeu.edu.br/index.php/RE/article/view/4273/pdf>>. Acesso em: 31 mar. 2026.
- LÉVY, P. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- LÉVY, P. *O que é o virtual?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.
- MOURA, B. T. M. *Immerso: experiências em realidade virtual baseadas em grandes obras da literatura*. 2018. 45f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Visual Design) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <<https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/6735>>. Acesso em: 31 mar. 2026.
- NOVELLI, A. L. R. Pesquisa de opinião. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (Org.). *Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação*. São Paulo: Atlas, 2009.
- SCHLEMMER, E.; TREIN, D.; OLIVEIRA, C. Metaverso: a telepresença em Mundos Digitais Virtuais 3D por meio do uso de avatares. In: XIX SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 19., 2008, Fortaleza. *Anais do XIX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação*. Fortaleza: SBIE, 2008. p. 441-450. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Eliane-Schlemmer/publication/277035353_Metaverso_a_telepresenca_em_Mundos_Digitais_Virtuais_3D_por_meio_do_uso_de_avatares/links/6058d912299bf1736760794a/Metaverso-a-



[telepresenca-em-Mundos-Digitais-Virtuais-3D-por-meio-do-uso-de-avatares.pdf](#)>. Acesso em: 1 abr. 2026.

SCHLEMMER, E; BACKES, L. Metaversos: novos espaços para construção do conhecimento. *Rev. Diálogo Educacional*, vol.08, n.24, p. 519-532, 2008. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1981-416X2008000200015&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 1 abr. 2026.

ZUMTHOR, P. *Performance, Recepção e Leitura*. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

APÊNDICE – Informações sobre o artigo

Contribuição dos autores

Resumo/Abstract/Resumen: Kauê Vargas Sitó, Vanessa Ribas Fialho; **Introdução ou Considerações iniciais:** Kauê Vargas Sitó, Vanessa Ribas Fialho; **Referencial teórico:** Kauê Vargas Sitó, Vanessa Ribas Fialho; **Metodologia:** Kauê Vargas Sitó, Vanessa Ribas Fialho; **Análise de dados:** Kauê Vargas Sitó, Vanessa Ribas Fialho; **Discussão dos resultados:** NKauê Vargas Sitó, Vanessa Ribas Fialho; **Conclusão ou Considerações finais:** Kauê Vargas Sitó, Vanessa Ribas Fialho; **Referências:** Kauê Vargas Sitó, Vanessa Ribas Fialho; **Revisão do manuscrito:** Kauê Vargas Sitó, Vanessa Ribas Fialho; **Aprovação da versão final publicada:** Kauê Vargas Sitó, Vanessa Ribas Fialho.

CRediT - Taxonomia de Papéis de Colaborador - <https://credit.niso.org/>

As opiniões e informações expressas neste manuscrito, no que diz respeito tanto à linguagem quanto ao conteúdo, não refletem necessariamente a opinião da **Tecnia – Revista de Educação, Ciência e Tecnologia do IFG**, de seus editores e do Instituto Federal de Goiás. As opiniões são de responsabilidade exclusiva dos respectivos autores.

Histórico editorial

Submetido: 27 de agosto de 2025.

Aprovado: 28 de março de 2026.

Publicado: 13 de outubro de 2026.



Como citar o artigo - ABNT

VARGAS SITÓ, Kauê; RIBAS FIALHO, Vanessa. Corpo, Voz e Bits: Uma experiência imersiva de um clube de leitura em voz alta no metaverso. **Tecnia – Revista de Educação, Ciência e Tecnologia do IFG**, Goiânia, v. 11, n. 2, p. e110212, 2026. DOI: 10.56762/tecnia.v11i2.2735.

Processo de Avaliação

Revisão por pares duplo-cega (*Double blind peer review*).

Conflito de Interesses

Não declarado.

Avaliadores

Dois pareceristas ad hoc avaliaram este artigo e não autorizaram a divulgação dos seus nomes.

Editor(a) Seção

Prof. Dr. Julio Cesar de Souza (IFNMG).