

Storytelling Assistido por IA para Apoiar o Desenvolvimento da Imaginação e da Leitura na Infância

Cláudia Magno Pereira de Brito¹, Sabrina Renata Gonçalves Schimidt¹

¹Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS)
Caixa Postal 549 – Cidade Universitária, S/N – Campo Grande – MS – Brasil

claudia_brito@ufms.br, sabrina_schimidt@ufms.br

Resumo. Este trabalho investiga o uso combinado de storytelling, da estrutura narrativa da Jornada do Herói e de ferramentas de inteligência artificial generativa para apoiar o desenvolvimento de livros personalizados para estimulação da leitura e da imaginação na infância, pensando também na tentativa de diminuição do uso de telas para crianças em processo de alfabetização. A pesquisa foi realizada com crianças de 5 a 7 anos e utilizou um questionário estruturado para coletar informações que serviram de base para a criação de histórias personalizadas. A IA generativa foi empregada para produzir livros individuais com textos e ilustrações originais, alinhados às escolhas narrativas das crianças. Após receberem os livros, as participantes avaliaram a experiência por meio de um questionário com escala Likert. Os resultados indicaram alto nível de engajamento, motivação e satisfação com as obras produzidas. A proposta mostrou-se eficaz para estimular o interesse pela leitura e favorecer a expressão criativa infantil. O estudo evidencia que a personalização narrativa mediada por IA pode enriquecer práticas pedagógicas inovadoras, embora exija atenção a aspectos éticos e aos possíveis vieses associados às tecnologias utilizadas.

1. Introdução

O *Storytelling* é a técnica de contar uma história, estruturada em elementos para estimular emoções e gerar engajamento, e, nas últimas décadas isso também tem sido utilizado no contexto educacional. Utilizar *storytelling* como forma de ensino é uma estratégia poderosa para explicar assuntos complexos e, quando a informação é compartilhada de forma interessante, as pessoas podem ficar mais engajadas e prestar mais atenção ao que está sendo dito [de Oliveira and de Classe 2024]. O processo de construção de *storytelling* permite que os participantes transmitam suas experiências de vida, façam com que suas vozes sejam ouvidas, tenham empatia e se conectem emocionalmente, tanto contando, quanto ouvindo histórias. A indução de emoções durante as atividades de aprendizagem é importante, não apenas para manter os alunos engajados, mas também para realçar a relevância da própria aprendizagem. O *storytelling* pode aumentar a compreensão de informações decorrente das emoções que são identificadas a partir da experiência pessoal [de Oliveira and de Classe 2024].

Apesar da importância do *storytelling* no contexto educacional, os alunos e professores têm dificuldades no processo de criação de histórias [de Barros et al. 2025]. Percebe-se dificuldades em elaborar, junto aos alunos, narrativas bem estruturadas,

com personagens que enfrentam desafios ou situações que exemplifiquem conceitos, que poderiam ajudar os alunos a entenderem o conteúdo de maneira contextual [de Barros et al. 2025]. Outro obstáculo diz respeito à capacidade de organização lógica das ideias, uma vez que alunos mais jovens, da educação básica, ainda têm dificuldade em articular início, desenvolvimento e desfecho de forma coerente. Entretanto, dois componentes podem contribuir significativamente para superar essas limitações.

O primeiro é o *Digital Storytelling* (DS), entendido como o uso de recursos digitais para apoiar a criação de narrativas multimídia, como texto, imagem, áudio, música e vídeo tornando o processo mais envolvente, acessível e facilitador da expressão criativa [de Barros et al. 2025]. Para os professores, o DS, tornou-se um aliado na construção de *storytelling* na sala de aula. Além disso, a incorporação de ferramentas de inteligência artificial generativa amplia ainda mais esse potencial, permitindo a criação rápida e personalizada de conteúdos narrativos. Essas tecnologias tornam possível que estudantes criem histórias mais ricas e visuais, mesmo com pouca experiência prévia. Assim, a IA generativa se consolida como um recurso digital atual que complementa o DS e fortalece práticas inovadoras na educação.

O segundo consiste na adoção, em conjunto com o DS, de um processo estruturado que guie professores e alunos na elaboração das histórias, assegurando a participação ativa do estudante como protagonista da construção narrativa. No mundo da criação, existem algumas estruturas e técnicas padrão para o desenvolvimento de enredos envolventes e pôderosos. Uma das mais famosas, antigas e utilizadas é a Jornada do Herói [Ricón 2006]. Nesse sentido, a utilização da Jornada do Herói apresenta-se como uma alternativa eficaz, pois oferece um arcabouço claro e motivador para orientar a criação de narrativas educativas de forma organizada, significativa e alinhada aos objetivos pedagógicos. A Jornada do Herói é uma estrutura narrativa utilizada em diferentes histórias, desde mitologias antigas até filmes e jogos modernos [Classe et al. 2025].

A partir das premissas apresentadas, este trabalho teve como objetivo apresentar um processo de criação de livros de histórias personalizados, pensado para estimular o aprendizado e o gosto pela leitura, na tentativa de diminuição do tempo de tela das crianças atualmente. Para isso, foram feitas perguntas para sete crianças, de 5 a 7 anos, baseado na estrutura da Jornada do Herói, gerando uma conexão e as deixando confortável para a criação das histórias. As respostas fornecidas por elas foram organizadas e utilizadas em uma ferramenta de inteligência artificial generativa, que produziu livros individualizados, incluindo textos e ilustrações criadas especialmente para cada criança. Para avaliar a experiência, foi aplicado um questionário com escala Likert, buscando entender o nível de interesse e engajamento das crianças após receberem os livros. Os resultados mostraram uma reação bastante positiva, indicando que a proposta pode ser ampliada para outros grupos e adotada por professores em diferentes contextos escolares.

Este trabalho é composto da seguinte forma. A Seção 2 apresenta os conceitos fundamentais relacionados ao tema, compondo a Fundamentação Teórica. A Seção 3 descreve o processo de criação das histórias personalizadas, incluindo o perfil do público-alvo, o número de encontros realizados e as atividades desenvolvidas em cada um deles. A Seção 4 reúne e discute os resultados obtidos a partir dos questionários aplicados às crianças participantes. A Seção 5 apresenta as Considerações Finais. Por fim, são listadas as referências bibliográficas utilizadas no estudo.

2. Fundamentação Teórica

A seguir, apresenta-se a fundamentação teórica que embasa este estudo, reunindo conceitos, pesquisas e referenciais essenciais para compreender o tema investigado. Essa seção oferece o suporte conceitual necessário para sustentar as análises e discussões desenvolvidas ao longo do trabalho.

2.1. StoryTelling

O termo “*storytelling*” combina “*story*” (história) e “*telling*” (contar, narrar), significando “contar histórias” de forma eficaz. O *storytelling* é a arte de transmitir uma mensagem ou informação através de uma narrativa envolvente, utilizando recursos como personagens, cenários e tramas para cativar o público. Ele pode ser aplicado em diversas áreas, como marketing, educação, literatura e até na criação de jogos, para conectar emocionalmente o público e facilitar a compreensão ou memorização de uma ideia ou conceito [de Barros et al. 2025].

O *storytelling* é uma técnica milenar que tem ganhado destaque no ambiente educacional moderno. Mais do que apenas entreter, o *storytelling* cria uma poderosa conexão entre o conteúdo e os alunos, transformando o processo de ensino em algo mais dinâmico e envolvente [de Barros et al. 2025]. O *storytelling* se torna uma ferramenta ainda mais poderosa na educação, quando os alunos participam criando e compartilhando suas próprias histórias, assim também aprimoram suas capacidades de escrita e narração [de Barros et al. 2025]. A conexão emocional gerada pelas histórias é igualmente importante, pois quando os estudantes se identificam com personagens ou enredos, eles ficam mais motivados para aprender [de Barros et al. 2025]. Essa técnica pode ser aplicada em qualquer disciplina, desde ciências até história, e adaptada para diferentes níveis de ensino, tornando o aprendizado mais dinâmico e impactante [de Barros et al. 2025].

Apesar de seu potencial, muitos educadores ainda desconhecem as técnicas eficazes de *storytelling* ou não sabem como aplicá-las em sala de aula. Esse desconhecimento limita o aproveitamento dessa ferramenta como recurso pedagógico. Diante disso, surge a pergunta-problema: *de que forma o storytelling pode ser estruturado e utilizado para potencializar o processo de ensino-aprendizagem?* Partindo dessa questão, algumas possibilidades podem ser levantadas: o *storytelling*, quando bem aplicado, aumenta o engajamento dos alunos; narrativas bem estruturadas facilitam a compreensão de conceitos abstratos; e, essa técnica pode ser adaptada a diferentes contextos educacionais, desde a educação infantil até o ensino superior [Mariot et al. 2025]. Nesse cenário, a Jornada do Herói apresenta-se como uma solução narrativa eficaz, pois oferece uma estrutura clara, motivadora e facilmente reconhecível pelas crianças, permitindo organizar histórias de forma coerente e envolver os estudantes em processos de aprendizagem mais significativos.

2.1.1. Digital StoryTelling

O uso do *storytelling* como ferramenta de aprendizagem aponta para a relevância dessa abordagem na educação contemporânea, especialmente quando aliada às tecnologias digitais. O *storytelling* oferece uma maneira envolvente de transmitir conhecimentos, ao

mesmo tempo em que promove uma aprendizagem significativa e emocionalmente conectada para os alunos. Ao transformar o conteúdo pedagógico em narrativas imersivas, os educadores podem criar experiências que não apenas facilitam o aprendizado de conceitos complexos, mas também incentivam o desenvolvimento de habilidades críticas e criativas [da Silva et al. 2025].

A combinação de elementos multimodais, como texto, som, imagem e vídeo, proporciona um ambiente de aprendizagem dinâmico, em que os alunos se tornam protagonistas do seu processo educacional. Além disso, o uso de aplicativos como o Toontastic 3D exemplifica como a tecnologia pode ser utilizada para fomentar o desenvolvimento cognitivo e motor, principalmente na educação infantil [da Silva et al. 2025]. Especificamente, o termo em inglês *Digital Storytelling* significa, em tradução livre, o ato de contar histórias usando tecnologias e recursos digitais [da Silva 2025].

A integração do *storytelling* digital com os princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça a importância de práticas pedagógicas que promovem a autonomia e a interação ativa dos alunos, especialmente ao permitir que eles contem suas próprias histórias e participem de forma lúdica e significativa [da Silva et al. 2025]. Dessa maneira, o *storytelling* não é apenas uma técnica de ensino, mas um recurso poderoso que contribui para a inclusão digital, o desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI e a criação de uma educação mais inovadora e inclusiva. Ao unir narrativa e tecnologia, o *storytelling* digital torna-se uma ferramenta indispensável para preparar os alunos para os desafios da sociedade contemporânea, onde as habilidades tecnológicas, a criatividade e a capacidade de colaboração são fundamentais [da Silva et al. 2025].

2.2. A Jornada do Herói

Muitos consideram O Herói de Mil Faces, de Joseph Campbell, um dos livros mais importantes do século XX. Em diálogo com as teorias de Carl Jung sobre os arquétipos e o inconsciente coletivo, Campbell propõe que todas as histórias, de diferentes épocas, culturas e formatos, são guiadas por um mesmo fio condutor. Assim, dos mitos antigos às fábulas, dos contos de fadas aos grandes sucessos do cinema contemporâneo, a humanidade repete e reinventa essencialmente os mesmos padrões narrativos [Ricón 2006].

Essa “história oculta” por trás das demais histórias é chamada por Campbell de A Jornada do Herói Mitológico. Sua estrutura tem servido de referência para profissionais de diversas áreas que trabalham com *storytelling*, incluindo psicólogos, escritores, contadores de histórias, dramaturgos, roteiristas, críticos de cinema e até autores e mestres de RPG. Segundo Campbell, qualquer narrativa pode ser construída com base nos passos da Jornada do Herói e, inversamente, é possível analisar uma história identificando nela cada etapa desse percurso arquetípico [Ricón 2006].

Partindo desses conceitos, Christopher Vogler desenvolveu uma adaptação mais enxuta e adequada às narrativas contemporâneas, especialmente as do cinema e da televisão. Em seu livro A Jornada do Escritor, ele apresenta uma versão da Jornada do Herói estruturada em passos claros, que podem orientar a criação de histórias seguindo os princípios identificados por Campbell [Ricón 2006].

A estrutura narrativa da jornada, parte de uma aventura do herói, que enfrenta desafios transformadores, supera um grande obstáculo e retorna para casa com uma nova

perspectiva. Ao longo dos anos, estudiosos adaptaram essa estrutura, sendo a Jornada do Herói de 12 Passos (Figura 1) um dos modelos mais influentes [Classe et al. 2025].



Figura 1. As 12 fases da Jornada do Herói, adaptado de [Classe et al. 2025].

Esse modelo, amplamente adotado no cinema e na literatura ocidental, divide-se em três atos principais: **Partida, Iniciação e Retorno**. No primeiro ato, **Partida**, o herói vive sua rotina até receber um chamado para a aventura. Inicialmente pode recusar, mas com o auxílio de um mentor, decide atravessar o limiar para o mundo desconhecido. No segundo ato, **Iniciação**, ele enfrenta testes, encontra aliados e inimigos, aproxima-se de um grande desafio, passa por uma provação intensa e recebe uma recompensa valiosa. No terceiro ato, **Retorno**, o herói inicia sua jornada de volta, encara um último teste, conhecido como ressurreição, e retorna transformado, trazendo consigo um aprendizado ou um “elixir” que beneficia a todos [Classe et al. 2025].

No contexto educacional, a Jornada do Herói aplicada ao *storytelling* pode aumentar o engajamento, a retenção do conteúdo e a habilidade de resolução de problemas dos alunos [Classe et al. 2025]. Além disso, essa abordagem pode despertar emoções, reflexões e conexões pessoais, tornando o aprendizado mais significativo [Classe et al. 2025].

2.3. A Inteligência Artificial Generativa na Educação

De acordo com a ONG Todos Pela Educação, entre 2019 e 2021 houve um aumento de 66,3% no número de crianças de 6 e 7 anos que, segundo seus responsáveis, não sabiam

ler e escrever [Amaral et al. 2024]. Esse problema foi impulsionado principalmente pela pandemia, que dificultou o ensino presencial e transferiu o processo educacional para o ambiente remoto. Vale ressaltar que a não alfabetização das crianças na idade adequada prejudica aprendizagens futuras e aumenta os riscos de reprovação, abandono e evasão escolar. Por essa razão, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece a alfabetização como foco central da ação pedagógica nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental [Amaral et al. 2024].

Diante desse cenário, o processo de ensino e aprendizagem da leitura infantil pode se beneficiar significativamente das inovações tecnológicas atuais. Destaca-se que a introdução de plataformas baseadas em IA, que oferecem recursos educacionais personalizados, representa uma solução promissora para melhorar a qualidade da educação e atender às diversas necessidades de aprendizagem. Nesse contexto ressalta-se, que a capacidade das IAs generativas de criar conteúdo de alta qualidade, adaptado ao nível de habilidade dos alunos, tem impactado positivamente o engajamento e a motivação dos estudantes [Amaral et al. 2024]. Além disso, IAs generativas podem ajustar o conteúdo e o nível de dificuldade para cada aluno, garantindo que a experiência de aprendizado seja alinhada às necessidades e habilidades individuais, tornando o processo mais envolvente e eficaz [Amaral et al. 2024].

A IA Generativa representa assim uma transformação paradigmática, permitindo que máquinas gerem conteúdos originais e criativos, aproximando-se das capacidades humanas. Essa habilidade não apenas desafia nossas concepções tradicionais de infância, mas também oferece oportunidades sem precedentes para reimaginar processos educacionais, promovendo personalização, acessibilidade e práticas pedagógicas [Marques 2025].

3. O Processo de Criação das Histórias

A seguir, descrevemos como foi o processo de criação das histórias digitais junto às crianças, usando um conjunto de perguntas, baseado na Jornada do Herói, adaptado para a idade delas. Esse questionário ajudou a levantar as ideias principais que serviram de base para que a IA generativa criasse histórias personalizadas para cada participante. Todo esse trabalho aconteceu em três encontros presenciais, que são apresentados nesta seção.

3.1. Primeiro Encontro com as Crianças

No primeiro dia de participação no projeto, realizou-se uma visita à Brinquedoteca da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS) com o objetivo de conhecer as crianças participantes e a professora Luciene Cléa da Silva, coordenadora responsável pelas ações e projetos desenvolvidos no espaço. A visita contou com a presença da discente Cláudia Magno Pereira de Brito e de seu orientador de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), professor Anderson Corrêa de Lima.

Durante esse primeiro encontro, foi apresentada às crianças uma cópia impressa de um livro autoral desenvolvido pela discente com auxílio da ferramenta **Storybook**, integrada à plataforma **Gemini Pro**, acessada por meio de conta universitária institucional. A narrativa foi lida para o grupo, acompanhada de uma explicação clara sobre o projeto de TCC e seus objetivos gerais (Figura 2). Esse momento inicial desempenhou papel essencial na construção do vínculo necessário para o desenvolvimento das etapas subsequentes.

À medida que a discente lia sua própria história, observou-se que as crianças gradualmente direcionavam sua atenção à leitura, demonstrando crescente interesse e receptividade. Essa interação possibilitou o estabelecimento de confiança, que foi uma condição fundamental para o engajamento infantil na prática narrativa, conforme destacam estudos sobre mediação cultural e participação ativa em processos criativos [Vygotsky 1987], [Nikolajeva et al. 2014].



Figura 2. Contação da história autoral

O aumento progressivo do engajamento das crianças durante a leitura também se relaciona à estrutura da narrativa apresentada. Os elementos associados à Jornada do Herói, contribuíram para capturar o interesse do grupo, uma vez que histórias que seguem essa estrutura tendem a favorecer identificação, reconhecimento de padrões narrativos e envolvimento emocional. Assim, o primeiro contato não apenas introduziu o projeto, mas estabeleceu uma base narrativa compartilhada que se mostrou crucial para o desenrolar das atividades criativas que ocorreriam nos encontros seguintes.

Após a leitura, comunicou-se às crianças que cada uma produziria sua própria narrativa, informando que, na semana seguinte, seriam coletadas as informações necessárias para o desenvolvimento das histórias individuais. O intervalo entre os encontros foi compreendido como um período preparatório, no qual as crianças poderiam refletir sobre os personagens, trajetórias e elementos narrativos que desejariam incorporar em suas produções. Tal orientação buscou estimular o pensamento imagina-

tivo e a antecipação criativa, aspectos que, segundo aprendizados sobre literatura infantil e construção narrativa, favorecem a consolidação de ideias e ampliam o repertório simbólico [Nikolajeva et al. 2014].

Como atividade complementar, ao término da apresentação do livro autoral, propôs-se uma dinâmica criativa na qual as crianças foram convidadas a desenhar o animal que mais lhes chamou atenção na história (Figura 3). Essa ação teve como intuito estimular a imaginação, favorecer a expressão gráfica e fornecer um ponto de partida concreto para a elaboração das narrativas individuais. Além disso, a atividade buscou criar um contexto afetivo e simbólico que pudesse servir de referência para o processo de produção textual a ser desenvolvido no encontro seguinte, reforçando a noção de autoria e protagonismo infantil no processo narrativo.



Figura 3. Dinâmica de desenho do animal principal de sua futura história.

3.2. Segundo Encontro com as Crianças

No segundo encontro, foi realizada uma conversa com doze perguntas elaboradas pelos autores, que foram adaptadas da Jornada do Herói proposta por Joseph Campbell e direcionadas ao contexto da criação de narrativas infantis. A formulação desse instrumento

buscou traduzir cada etapa do percurso narrativo em questões simples, diretas e acessíveis à faixa etária de 5 a 7 anos, permitindo que as crianças estruturassem intuitivamente suas histórias seguindo uma lógica clássica de construção narrativa.

Para introduzir a atividade, realizou-se inicialmente a releitura da história autoral apresentada no primeiro dia, com o objetivo de retomar a proposta e contextualizar de que forma as crianças poderiam desenvolver suas próprias narrativas (Figura 4). As sete crianças presentes foram organizadas em três grupos: dois compostos por duas crianças e um composto por três, o que favoreceu a colaboração entre pares durante a produção coletiva. Em seguida, procedeu-se à realização de uma entrevista gravada (Figura 5 e Figura 6), na qual as perguntas foram apresentadas de forma oral e reformuladas para adequação ao vocabulário do público infantil, mantendo, contudo, os elementos estruturantes da Jornada do Herói.



Figura 4. Releitura da história autoral para contextualização.



Figura 5. Captação das histórias por meio de gravação.



Figura 6. Captação das histórias por meio de gravação.

As questões referentes ao Mundo Comum, como “Onde mora o seu herói? É um lugar tranquilo ou divertido?” e “O que o herói mais gosta de fazer no dia a dia?”, possibilitaram que os grupos descrevessem o cenário inicial e definissem o protagonista antes do início da aventura. Na sequência, o Chamado para a Aventura foi abordado por meio da pergunta “Um dia, algo diferente acontece... o que é?”, permitindo identificar o evento que desencadearia a narrativa. Relacionada a essa fase, a Recusa do Chamado foi explorada por meio da pergunta “O herói aceita na hora ou fica com medo primeiro?”, que buscou evidenciar possíveis hesitações ou inseguranças do personagem principal.

Para contemplar o Encontro com o Mentor ou outras figuras auxiliares, incluíram-se as perguntas “Quem chama o herói para uma aventura?” e “Quem aparece para ajudar o herói nessa aventura?”, orientando as crianças a inserirem personagens secundários responsáveis por apoiar ou incentivar o herói. A Travessia do Limiar, embora não representada por uma pergunta específica, emergiu implicitamente quando os grupos descreveram a decisão do herói em aceitar o chamado e iniciar a aventura.

As etapas relacionadas às Provas, Aliados e Inimigos foram aprofundadas por meio das perguntas “Que presente mágico ou especial o herói recebe?” e “Qual é o primeiro desafio que ele encontra no caminho?”. O presente mágico atuou como recurso narrativo facilitador, enquanto o primeiro desafio introduziu o início da trajetória de enfrentamento. A Provação Máxima, momento de maior tensão, foi identificada a partir da pergunta “O que acontece quando o herói enfrenta o maior desafio de todos?”.

Posteriormente, elementos ligados à Recompensa e à Ressurreição foram abordados pelas questões “Como o herói se sente ao conquistar a vitória?” e “O que mudou no herói depois de viver essa aventura?”, permitindo observar tanto os efeitos emocionais quanto a transformação interna do protagonista após superar os desafios. Por fim, a etapa do Caminho de Volta foi explorada pela pergunta “Quem espera o herói de volta em casa?”, enquanto a fase final, denominada Retorno com o Elixir, aparece integrada à reflexão sobre a transformação do herói, compreendida, no contexto infantil, como o principal elemento trazido de volta ao ambiente inicial.

Dessa forma, o questionário aplicado e conduzido por meio da entrevista gravada possibilitou que cada grupo construísse sua narrativa de forma estruturada, mantendo coerência interna e contemplando as principais etapas da Jornada do Herói. A adaptação metodológica mostrou-se adequada às capacidades cognitivas das crianças participantes, favorecendo a elaboração de histórias completas, com início, desenvolvimento e desfecho claramente definidos.

3.3. Terceiro Encontro com as Crianças

No terceiro encontro, foram entregues os livros previamente impressos contendo as histórias desenvolvidas por cada criança (Figura 7). Cada exemplar foi personalizado com o nome de sua respectiva autora ou autor, com o intuito de fortalecer a percepção de autoria, identidade narrativa e pertencimento ao processo criativo (Figura 8). Tal estratégia dialoga com elementos estruturantes da Jornada do Herói, especialmente no estágio conhecido como retorno com o elixir, no qual o protagonista retorna ao “mundo comum” trazendo consigo um artefato simbólico que materializa sua conquista. Nesse contexto, o livro impresso funciona como um “elixir” simbólico, representando a trajetória criativa percorrida pelas crianças durante a atividade.



Figura 7. Entrega dos livros autorais.



Figura 8. Livros autorais com respectivas assinaturas das crianças.

O repositório dos livros produzidos pode ser acesso por meio do link: [Livros Gerados](#).

As crianças tiveram inicialmente um período dedicado à exploração individual de seus livros, seguido da leitura autônoma das histórias produzidas (Figura 9). Posteriormente, observou-se o compartilhamento espontâneo dos exemplares entre elas, promovendo um ambiente de interação colaborativa, troca de impressões e valorização coletiva das produções. Essa dinâmica reforçou a dimensão social do processo de construção narrativa, aproximando-se das discussões de Vygotsky sobre aprendizagem mediada e construção conjunta de significados [Souza and Kramer 1991]. A recepção geral caracterizou-se por entusiasmo, curiosidade e elevada satisfação.



Figura 9. Momento de leitura das histórias autorais.

Para as crianças que não estiveram presentes no segundo encontro, foram fornecidos exemplares impressos da história desenvolvida no primeiro encontro, assegurando condições equânimes de participação e continuidade no processo pedagógico. Tal medida visou garantir que todas as crianças pudessem vivenciar a experiência de autoria de maneira integral, evitando sentimentos de exclusão.

Ao término da atividade, realizou-se a coleta de *feedback* por meio de um questionário estruturado, composto por quatro perguntas objetivas, que buscavam investigar: (a) a percepção geral sobre a atividade; (b) o modo como se sentiram ao produzir seus próprios livros; (c) a nota atribuída ao material criado; e (d) a elaboração de um dese-

nho representando suas emoções diante do processo de criação e visualização do livro finalizado (Figura 10). Essa etapa buscou não apenas avaliar a recepção da proposta, mas também compreender como a experiência narrativa impactou a dimensão afetiva e expressiva das crianças.



Figura 10. Coleta de feedback das crianças.

Após o preenchimento dos questionários, tornou-se evidente o alto grau de engajamento gerado pela atividade. As crianças demonstraram entusiasmo acentuado, verbalizando o desejo de criar novas histórias e continuar produzindo livros. Muitos dos desenhos elaborados refletiram esse entusiasmo, exibindo representações de alegria, orgulho e identificação com suas criações. Além disso, várias crianças expressaram espontaneamente que acharam “bonito” e “divertido” o processo de criação da própria história, indicando que a experiência não apenas estimulou competências narrativas, mas também favoreceu a construção positiva da autoimagem enquanto produtoras de conteúdo cultural. Em termos pedagógicos, esses resultados apontam para a relevância de metodologias que valorizem a autoria infantil, incentivem a expressão subjetiva e integrem elementos narrativos estruturados, como a Jornada do Herói, de forma acessível e significativa.

3.4. As Ferramentas de IA Generativa Utilizadas

Durante o desenvolvimento deste trabalho, foram empregadas diversas ferramentas de Inteligência Artificial Generativa com o objetivo de apoiar o processo de criação. A primeira ferramenta utilizada foi o *Storybook*, da plataforma **Gemini Pro**, aplicada inicialmente à produção do livro autoral de referência. Esse material serviu como demonstrativo para as crianças, contribuindo para a contextualização de como poderiam estruturar e elaborar seus próprios livros.

A segunda ferramenta adotada foi a extensão *Whisper* integrada dentro do **Google Colab**, responsável pela transcrição automática de áudio para texto. Essa solução foi empregada para auxiliar na organização das narrativas produzidas oralmente pelas crianças. Após a transcrição e conferência dos áudios, procedeu-se à elaboração de roteiros individualizados para cada história. Parte das crianças, especialmente aquelas de menor faixa etária, necessitou de apoio adicional na construção do repertório criativo. Nesse estágio, utilizou-se o **Chat GPT** como ferramenta complementar para organizar e aprimorar os roteiros fornecidos pelos participantes.

Exemplo de roteiro criado pelo Chat GPT:

TÍTULO: “Jaré e a Defesa da Floresta Encantada”

1. Introdução — Apresentando Jaré e seu Mundo Cenário:

Uma floresta vibrante e úmida, cheia de árvores enormes, folhas brilhantes e sons de pássaros ao amanhecer. No meio do rio que corta a floresta, existe uma casa de algas, tecida como se fosse um ninho molhado, iluminada por pequenos peixinhos luminosos à noite. Personagem principal: Jaré, um jacaré gentil, brincalhão e muito esperto, conhecido por ter as melhores ideias da floresta. Amigos próximos: Pacu, um peixinho rápido e curioso, Lontra, brincalhona e cheia de energia, Coruja, sábia e observadora.

2. A Vida Tranquila na Floresta

Jaré acorda todas as manhãs nadando pela água fresca. Pacu nada ao seu redor fazendo bolhinhas. A Lontra brinca de deslizar entre as pedras. A Coruja observa tudo do alto, dando conselhos sábios. A floresta vive feliz e em harmonia.

3. O Problema Aparece

Um dia, a Coruja pousa em um galho e diz: “Jaré, tem algo errado! Eu vi humanos com máquinas enormes... Eles querem cortar a floresta para construir uma cidade!” Assustados, os amigos se reúnem: Pacu treme nas nadadeiras, A Lontra faz uma careta preocupada, Jaré fecha os olhos e pensa fundo.

4. A Decisão

Jaré abre os olhos com determinação: “Não vamos deixar que destruam nosso lar! A floresta é nossa casa. Vamos protegê-la!” Seus amigos concordam com um coro animado.

5. O Plano dos Animais

As Corujas

A Coruja líder reúne todas as outras corujas da floresta. Elas bateriam asas o mais

rápido possível para formar um tornado de vento. Jaré, Pacu e Lontra Eles teriam outra missão: Jaré iria reunir lama grossa e pegajosa do fundo do rio. Pacu ajudaria a misturar, nadando em círculos. Lontra organizaria a “lançadeira”: galhos dobráveis que lançavam bolas de lama. Com isso, eles criariam lanças de lama para assustar os humanos.

6. A Chegada dos Humanos

Os humanos entram na floresta com máquinas barulhentas, mapas e capacetes. Eles começam a medir o terreno e marcar árvores para derrubar. Mas nesse instante...

7. O Ataque Mágico dos Animais

As Corujas Elas voam velozmente em círculos. As asas brilham sob o sol e o vento gira, gira, gira... Até formar um grande tornado de vento perfumado de folhas! O tornado empurra poeira, folhas, galhos e assusta as máquinas humanas. Os Animais da Água

Jaré dá o comando: “Agora!”

A lontra aperta o galho-lançadeira e PLOFT! Lanças de lama voam pelo ar como pequenas flechas fofas. Pacu pula e faz respingos como fogos de artifício de água. A lama cai nas botas, mochilas, mapas e chapéus dos humanos, que ficam completamente confusos.

8. Os Humanos Desistem

Os humanos olham para a união dos animais: as corujas formando um tornado, o jacaré liderando, a lontra rindo, o pacu nadando rápido... E então percebem: “Esta floresta é viva... é o lar deles. Não podemos destruir isso.” Eles guardam suas máquinas e vão embora.

9. A Grande Comemoração

Assim que os humanos desaparecem... Festa! Jaré ganha um abraço apertado da Lontra. Pacu pula sobre sua cauda fazendo arco-íris de água. As corujas pousam nos galhos batendo asas de alegria. Uma festa começa até tarde: Foguinhos mágicos de vaga-lume iluminam, Jaré dança balançando o rabo, Lontra roda pelo chão, Pacu faz coreografias de bolhas, Coruja canta com voz suave.

10. Encerramento

Jaré olha a floresta protegida e diz: “Quando todos se unem, nada pode destruir nossa casa.”

E assim, a floresta dorme em paz, segura nos braços de seus guardiões.

Com os roteiros finalizados, foi elaborado um *prompt* personalizado contendo descrições das imagens e do enredo de cada página dos livros. Esse *prompt* serviu de base para nova utilização do *Storrybook* do Gemini PRO, responsável por gerar o material ilustrado na versão final dos livros.

Exemplo de *prompt* criado a partir do roteiro:

Gere um livro com as seguintes descrições:

Título: “Jaré e o Exército da Natureza”

De ”Rafael”

Ilustrações em CORES SUAVES (tons pastel, luz branda, bordas suaves)

Página 1 — A Casa de Algas de Jaré

Cenário detalhado (cores suaves): Um rio tranquilo serpenteia pela floresta, refletindo o céu em azul bebê e verde água. Entre as algas dançantes, surge uma casinha feita inteiramente de algas trançadas, nas cores verde menta, verde pastel e marinho clarinho. Vagalumes em amarelo suave iluminam a entrada. Jaré, um jacaré simpático, com pele em tons de verde oliva suave e olhos grandes e bondosos, aparece sorrindo na porta da sua casa aquática.

Enredo: Jaré vivia ali, feliz e tranquilo, numa casa de algas que balançava como um berço sempre que o rio soprava um ventinho.

Página 2 — Os Amigos da Floresta

Cenário detalhado (cores suaves): O rio abre espaço para uma pequena lagoa em tons azul pastel, com plantas aquáticas coloridas em rosa claro, lilás e verde-claro. O Pacu nada rápido, brilhando em cinza pérola. A Lontra arqueia o corpo na água, com pelagem marrom clarinho. A Coruja observa tudo do alto de um galho, com penas em bege, creme e marrom suave.

Enredo: Jaré tinha muitos amigos leais: o Peixe Pacu, a Lontra brincalhona e a Coruja sábia, que sempre sabia de tudo antes de todos.

Página 3 — A Floresta em Paz

Cenário detalhado (cores suaves): A floresta aparece iluminada por luz difusa, com árvores altas em verde musgo suave, cipós em verde menta, flores pequenas em amarelo claro e rosa pastel. Tudo tem um toque suave, como se o cenário tivesse sido pintado com pincéis molhados de luz.

Enredo: A floresta era viva e tranquila. Os animais nadavam, voavam, brincavam e se alimentavam em paz.

Página 4 — A Má Notícia da Coruja

Cenário detalhado (cores suaves): Galhos em marrom amadeirado e folhas caindo em verde pálido. A Coruja desce rapidamente com asas bem abertas mas mantendo cores suaves, em bege e creme.

Enredo: Certa manhã, a Coruja chegou aflita: — “Jaré, humanos estão chegando! Eles querem derrubar a floresta inteira para construir uma cidade!”

Página 5 — A Reunião dos Amigos

Cenário detalhado (cores suaves): Uma clareira ampla, coberta por grama verde clarinho. Jaré, Lontra, Pacu e a Coruja se reúnem. Atrás, sombras suaves de árvores altas, todas desenhadas em tons desaturados, criando um ambiente tranquilo mesmo dentro do perigo.

Enredo: Os amigos se reuniram para pensar no que fazer. Jaré disse: — “Não

vamos deixar que tirem nosso lar!"

Página 6 — O Plano dos Animais

Cenário detalhado (cores suaves): A floresta ganha movimento: Corujas voando em círculos em tons cinza pastel, Jaré e Lontra mexendo em poças de lama em marrom suave, Pacu fazendo ondas suaves no rio.

Enredo: — As corujas vão criar um tornado de vento! — Nós vamos preparar lanças de lama para assustá-los! — Vamos mostrar que essa floresta tem dono!

Página 7 — A Chegada dos Humanos

Cenário detalhado (cores suaves): Humanos aparecem no horizonte, mas ilustrados com linhas suaves e roupas em tons claros (azul céu e cinza claro), sem agressividade. Eles carregam mapas e máquinas pintadas suavemente em amarelo pálido e cinza gelo. Enredo: Os humanos chegaram com máquinas grandes, prontos para marcar a floresta. Eles achavam que ali não vivia ninguém importante.

Página 8 — As Corujas Criam o Tornado

Cenário detalhado (cores suaves): Corujas giram no céu em círculos perfeitos, criando um tornado de vento em tons de branco, cinza claro e azul clarinho. Folhas giram no ar, pintadas delicadamente.

Enredo: As corujas bateram as asas com rapidez, formando um tornado suave, mas forte o bastante para assustar os humanos.

Página 9 — Jaré Lidera o Ataque da Lama

Cenário detalhado (cores suaves): Lontra e Pacu preparam bolas de lama em marrom claro e bege. Jaré mira com precisão. A lama voa com trilhas suaves no ar.

Enredo: Jaré comandou as lanças de lama! — “Agora!” A lama caiu nos mapas, botas e chapéus dos humanos.

Página 10 — Humanos Surpresos

Cenário detalhado (cores suaves): Humanos com expressões confusas, olhando o tornado e os animais unidos. As cores permanecem calmas, deixando a cena leve e segura para crianças.

Enredo: Assustados e surpresos, os humanos perceberam algo especial: Os animais estavam defendendo seu lar com todas as forças.

Página 11 — A Mudança de Coração

Cenário detalhado (cores suaves): Os humanos conversam entre si em meio ao vento suave, segurando seus mapas amarrados. A floresta é mostrada brilhando em verde pastel, bonita demais para ser derrubada.

Enredo: Eles então disseram: — “Essa floresta é o lar deles. Não podemos destruir isso.” E foram embora, desistindo da cidade.

Página 12 — A Grande Festa dos Animais

Cenário detalhado (cores suaves): Uma festa iluminada por vaga-lumes em amarelo suave, animais dançando, água do rio brilhando em azul clarinho. Jaré abraça a

Lontra, Pacu pula fazendo bolhas, Coruja abre as asas.

Enredo: Os animais comemoraram até tarde! Dançaram, cantaram e se abraçaram, felizes por terem salvado seu lar.

Página 13 — O Encerramento Aconchegante

Cenário detalhado (cores suaves): Noite tranquila, céu em azul profundo suave, lua em amarelo claro. Jaré descansa em sua casa de algas, com o rio calmo ao redor.

Enredo: Jaré suspirou feliz e pensou: — “Quando a floresta precisa, todos nós viramos heróis.”

E assim, a floresta adormeceu protegida.

3.5. O Termo de Consentimento Utilizado

O projeto da Brinquedoteca da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS) adota procedimentos éticos e legais para assegurar a proteção da imagem e das produções narrativas das crianças participantes. Para esse fim, é utilizado um termo de consentimento que contempla a autorização para uso de imagem (Figura 11) e para utilização das narrativas infantis produzidas durante as atividades (Figura 12). Esse documento é apresentado aos pais ou responsáveis no momento da inserção da criança no projeto, sendo indispensável sua assinatura para a participação nas ações propostas. Além disso, é realizada a coleta de informações por meio de uma ficha cadastral individual, que permite a organização e o acompanhamento das atividades de forma segura e adequada.

ASSINATURA DOS PAIS/RESPONSÁVEL

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM DA CRIANÇA

Eu, _____, nacionalidade _____, estado civil _____, portador da Cédula de identidade RG nº. _____ inscrito no CPF/MF sob nº _____, residente no endereço _____, município de _____ /Estado: _____, responsável pelo menor _____, AUTORIZO o uso da imagem do mesmo em todo e qualquer material entre fotos e documentos, para ser utilizada na publicação da Brinquedoteca da UFMS.

A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional. Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à imagem da criança ou a qualquer outro, e assino a presente autorização.
_____, ____ de _____ de 2025.

Assinatura do responsável

Figura 11. Termo de uso das imagens das crianças utilizado pelo projeto da Brinquedoteca UFMS.

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DAS NARRATIVAS INFANTIS

Eu, _____, nacionalidade _____, estado civil _____, portador da Cédula de identidade RG nº. _____ inscrito no CPF/MF sob nº _____, residente no endereço _____, município de _____ /Estado: _____, responsável pelo menor _____, AUTORIZO o uso das narrativas do mesmo em todo e qualquer material entre fotos e documentos, para ser utilizada na publicação da Brinquedoteca da UFMS.

Declaro estar ciente de que todas as narrativas serão utilizadas somente para fins acadêmico-científicos e de maneira sigilosa, preservando totalmente a criança supracitada. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional.

Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de outros, assino a presente autorização.
_____, ____ de _____ de 2025.

Assinatura do responsável

Figura 12. Termo de autorização de uso das narrativas infantis utilizado pelo projeto da Brinquedoteca UFMS.

A adoção desses termos atende às disposições da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018 – LGPD), que estabelece princípios para o tratamento de dados pessoais, incluindo imagens, garantindo que o consentimento seja livre, informado e inequívoco, com finalidades específicas previamente esclarecidas. Essa prática assegura a preservação da privacidade, da dignidade e dos direitos fundamentais das crianças e de seus responsáveis, além de promover transparência e conformidade com normas éticas aplicáveis a projetos educacionais e de extensão universitária.

3.6. A Brinquedoteca da UFMS

A Brinquedoteca é uma Unidade de Apoio vinculada à Faculdade de Educação (Faed), responsável por proporcionar aos estudantes de graduação em Pedagogia e de pós-graduação em Educação e cursos afins, formação profissional, por meio do atendimento de crianças em atividades lúdicas no espaço da Brinquedoteca: Centro de Formação [UFMS 2025].

A Brinquedoteca da Cidade Universitária caracteriza-se como ação dos Programas “Se cuide, Te amo: uma ação do coração da UFMS” e “Sou Mulher UFMS”, sendo uma atividade em conjunto com a Pró-Reitoria de Cidadania e Sustentabilidade (Procids), Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis (Proaes), Pró-Reitoria de Gestão de Pessoas (Progep), e da Faculdade de Educação (Faed), e visa o desenvolvimento de atividades lúdicas, recreativas e afetivas às crianças filhos e filhas de estudantes, servidores e colaboradores terceirizados em situação ou não de vulnerabilidade econômica [UFMS 2025]. Na Brinquedoteca são desenvolvidas atividades lúdicas, recreativas e afetivas à filhos ou crianças sob a guarda de estudantes, servidores da UFMS e colaboradores terceirizados da UFMS [UFMS 2025].

4. Discussão de Resultados

Após a coleta dos *feedbacks* das crianças, foram produzidas representações gráficas no software Power BI, com o propósito de organizar e apresentar de forma sistematizada as respostas obtidas por meio do instrumento avaliativo aplicado (Figura 13). O questionário foi composto por quatro questões, sendo três de natureza fechada, estruturadas segundo a escala Likert e voltadas à apreciação do processo “Faça seu Próprio Livro”, à percepção sobre a atividade proposta e à avaliação geral da experiência. A quarta questão, de caráter aberto, solicitava que as crianças descrevessem ou ilustrassem seus sentimentos durante a produção de seu primeiro livro autoral.

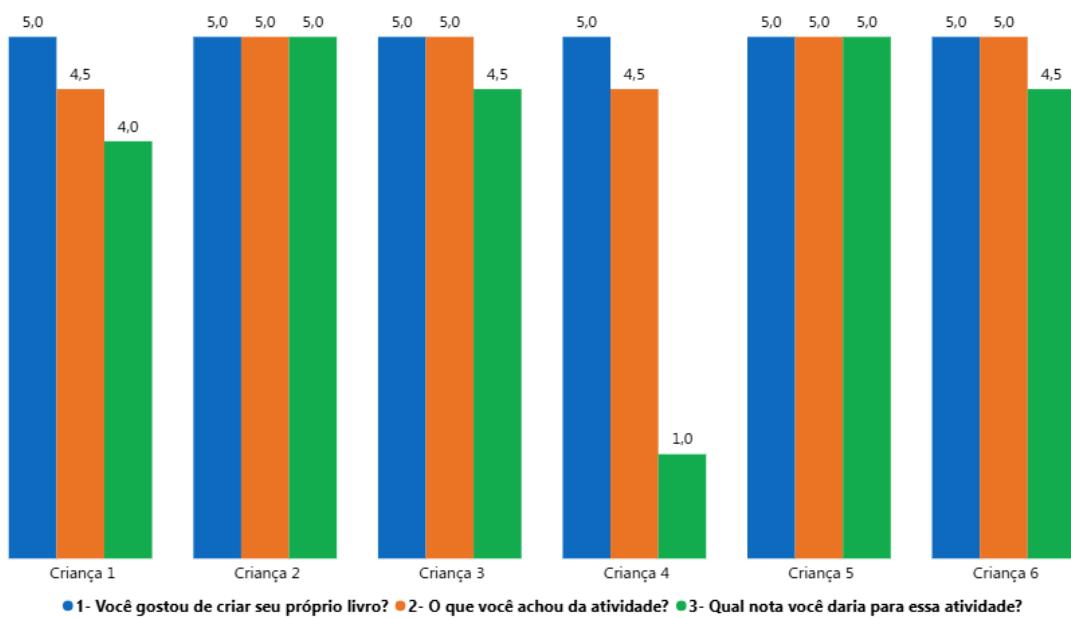


Figura 13. Gráfico com as respostas de cada criança.

De modo geral, a recepção das crianças em relação aos livros gerados foi extremamente positiva. Observou-se que elas demonstraram satisfação, alegria e orgulho por terem participado da criação de suas próprias narrativas impressas. Embora algumas tenham escrito apenas breves palavras na questão aberta do questionário e, em certos casos, tivessem deixado essa resposta em branco, o diálogo estabelecido durante a atividade revelou um quadro significativamente mais expressivo. Nos momentos de conversa espontânea, as crianças manifestaram repetidamente impressões muito favoráveis sobre suas produções, recorrendo a adjetivos e expressões como “legal”, “bonito”, “divertido”, “interessante” e “criativo”, termos que se refletem na nuvem de palavras apresentada posteriormente (Figura 14). Essa discrepancia entre a síntese textual registrada no questionário e a riqueza das verbalizações orais reforça a importância de múltiplas formas de expressão na avaliação de experiências pedagógicas, especialmente em contextos envolvendo crianças, cujas competências narrativas e reflexivas ainda estão em desenvolvimento.



Figura 14. Nuvem de palavras das impressões expressas verbalmente pelas crianças.

A análise do processo evidenciou também que a Jornada do Herói desempenhou papel essencial na construção das narrativas desenvolvidas pelas crianças. A estrutura mítica, descrita pela jornada, funcionou como um arcabouço narrativo que facilitou a organização interna das histórias e estimulou o processo imaginativo infantil. A apresentação de um protagonista, a presença de um desafio, o contato com figuras de apoio e a conclusão marcada por transformação pessoal configuraram elementos que orientaram intuitivamente o desenvolvimento das tramas. Esse conjunto de referências ampliou as possibilidades criativas das crianças, favorecendo a elaboração de personagens, cenários e conflitos de forma mais estruturada. Tais resultados demonstram o potencial pedagógico da utilização de modelos narrativos clássicos como mediadores do processo de criação literária em ambientes educativos.

Assim, tanto as respostas objetivas, quanto as interações verbais registradas durante a atividade indicam que a proposta favoreceu o engajamento, a expressão criativa e a valorização da autoria infantil. Os resultados evidenciam a relevância de metodologias que integrem estrutura narrativa, imaginação e mediação pedagógica de maneira intencional e significativa, contribuindo para o fortalecimento das capacidades expressivas e criativas das crianças.

5. Considerações Finais

A presente pesquisa investigou o potencial do *Storytelling* Assistido por Inteligência Artificial (IA), fundamentado na estrutura da Jornada do Herói, como recurso inovador para apoiar o desenvolvimento da imaginação e da leitura na infância. Os resultados obtidos, por meio da experimentação realizada na Brinquedoteca da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), confirmaram a eficácia da proposta, evidenciando elevados níveis de engajamento, motivação e satisfação por parte das crianças participantes.

O contato direto com as crianças mostrou-se essencial para a construção deste trabalho, sobretudo por se tratar de uma faixa etária em que a exploração do imaginário

é fundamental. A interação contínua possibilitou adotar estratégias metodológicas para além do uso de instrumentos estruturados, como questionários, demandando a criação de contextos narrativos, a elaboração de perguntas orientadas às histórias previamente conhecidas pelas crianças e o estímulo à incorporação de referências familiares em suas próprias produções textuais. Esse processo não apenas enriqueceu a investigação, como também evidenciou que a proposta possui potencial de aplicação para além do ensino elementar, podendo ser explorada em níveis mais avançados, inclusive em cursos de graduação, especialmente em áreas que envolvem criatividade, educação, narrativas ou tecnologias digitais.

5.1. Contribuições e Implicações Pedagógicas

O processo de personalização narrativa, mediado por ferramentas de Inteligência Artificial Generativa, demonstrou ser um instrumento poderoso para superar desafios comumente observados no processo de criação de histórias no contexto educacional.

A adoção da Jornada do Herói ofereceu uma estrutura clara, motivadora e facilmente reconhecível pelas crianças, permitindo que as crianças, mesmo na faixa etária explorada (5 a 7 anos), articulassem suas narrativas de forma coerente, com início, desenvolvimento e desfecho bem definidos.

A IA generativa possibilitou a rápida materialização das escolhas criativas das crianças, gerando livros individuais com textos e ilustrações originais, o que intensificou o sentimento de autoria e pertencimento. A satisfação positiva e o entusiasmo generalizado, refletidos nas respostas do questionário com escala Likert (Figura 13), sugerem que essa abordagem pode efetivamente estimular o interesse pela leitura e favorecer a expressão criativa infantil.

A pesquisa consolida a perspectiva de que a personalização narrativa mediada por IA pode enriquecer significativamente as práticas pedagógicas, alinhando-se à necessidade de inovações tecnológicas para melhorar a qualidade da educação e atender às necessidades de aprendizagem individualizadas.

Apesar das vantagens, a implementação da IA na educação infantil enfrenta desafios significativos. Entre eles, está a possibilidade de perpetuar vieses existentes, uma vez que os modelos de linguagem são treinados em grandes conjuntos de dados que podem refletir preconceitos humanos em crianças e adultos para viverem de maneira crítica e consciente na sociedade digital [Marques 2025].

5.2. Desafios e Ética da IA na Educação

É fundamental reconhecer que a integração da IA Generativa no ambiente educacional não é isenta de desafios, que merecem atenção contínua:

- **Vieses e Transparência:** Existe o risco inerente de perpetuação de vieses, uma vez que os modelos de linguagem são treinados em grandes conjuntos de dados que podem refletir preconceitos humanos. A falta de transparência sobre o funcionamento dos algoritmos reforça a necessidade de uma educação que prepare crianças e adultos para viverem de maneira crítica e consciente na sociedade digital [Marques 2025].

- **Formação Docente:** Há o risco de dependência excessiva de ferramentas digitais, o que pode levar à desprofissionalização dos educadores se as tecnologias forem usadas como substitutas em vez de complementos ao trabalho humano.
- **Aspectos Legais:** O projeto demonstrou a importância da conformidade legal e ética, utilizando Termos de Consentimento para o uso de imagem e narrativas alinhados à Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018-LGPD).

Conclui-se que o uso assistido de IA, estruturado pela Jornada do Herói, representa um caminho promissor para o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras, tornando o aprendizado mais envolvente e personalizado para a infância, trazendo também a importância da continuação do estudo com uma maior quantidade de crianças para melhor análise dos resultados.

Referências

- [Amaral et al. 2024] Amaral, L., Cordeiro, J., and Avelino, G. (2024). Ia generativa na educação: Personalizando histórias para facilitar o aprendizado de leitura em crianças. In *Anais do XXXV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação*, pages 1877–1889, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- [Classe et al. 2025] Classe, T., Oliveira, E., and Castro, R. (2025). Storytelling digital para a jornada do herói: Abordagem didática na aprendizagem e narrativas para jogos digitais. In *Anais do XXXIII Workshop sobre Educação em Computação*, pages 137–148, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- [da Silva et al. 2025] da Silva, A. A., Cardoso, W. T., de Oliveira Vilarinho, W., da Silva Araújo, A. A. A., Pereira, J. A., and Ribeiro, F. d. S. V. (2025). Storytelling digital na sala de aula: Criatividade, inclusão e aprendizagem ativa. *Missionaria*, 27(8):277–284.
- [da Silva 2025] da Silva, M. P. (2025). Estratégias e práticas na formação docente: Aprimorando competências digitais com o digital storytelling. *Revista Interacções*, 21(70):1–21.
- [de Barros et al. 2025] de Barros, L. H. M. et al. (2025). Contando histórias, o poder do storytelling na educação. *Revista Tópicos*, 3(24):1–13.
- [de Oliveira and de Classe 2024] de Oliveira, E. G. and de Classe, T. M. (2024). Investigando o uso do storytelling como abordagem educacional: Mapeamento sistemático da literatura. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, 32:450–479.
- [Mariot et al. 2025] Mariot, E. et al. (2025). Storytelling na educação. *Revista Tópicos*, 3(24):1–15.
- [Marques 2025] Marques, V. C. (2025). *Inteligência artificial generativa e a educação infantil: proposta de uma abordagem metodológica com os contextos investigativos*. PhD thesis, Universidade Estadual de Campinas.
- [Nikolajeva et al. 2014] Nikolajeva, M. et al. (2014). Retórica del personaje en la literatura para niños.
- [Ricón 2006] Ricón, L. E. (2006). A jornada do herói mitológico. In *SIMPOSIO DE RPG & EDUCAÇÃO*, volume 2, pages 2–4.

[Souza and Kramer 1991] Souza, S. J. and Kramer, S. (1991). O debate piaget/vygotsky e as políticas educacionais. *Cadernos de pesquisa*, (77):69–81.

[UFMS 2025] UFMS (2025). Brinquedoteca.

[Vygotsky 1987] Vygotsky, L. S. (1987). Pensamento e linguagem (jl camargo, trad.). *São Paulo*.