ISSN: 2358-8829

GLOSSENT:
SENTIMENTÁRIO – GLOSSÁRIO DE SENTIMENTOS E EMOÇÕES

Michelle Machado de Oliveira Vilarinho[1]

INTRODUÇÃO

A pesquisa está nas atividades do Grupo de Pesquisa (GP) LexiC: ciência, projetos e pesquisa sobre Léxico, desenvolvido na linha de Pesquisa Léxico e Terminologia do Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade de Brasília (UnB), em articulação com o GP ATT – UFRGS – Acessibilidade textual e terminológica, linguagem simples e inclusiva do Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGLET) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

A motivação da pesquisa surgiu diante das ações do projeto de pesquisa e extensão "Elaboração de glossário interativo: terminografia, arte, comunicação e tecnologia", desenvolvido no âmbito do PROEX-PG/CAPES/UnB, Elaboração de glossário informatizado para crianças de escolas públicas do Programa Rede de Polos de Extensão (REPE/DEX) e Como ensinar terminologia para crianças do Programa Licenciatura em Movimentos (DEG/DEX). A percepção de que, com o surgimento de IA, as obras lexicográficas e terminográficas precisam inovar para atender as demandas atuais, que os nativos digitais possuem de interagirem com os materiais.

O objeto de estudo é o Glossent: Sentimentário - Glossário de Sentimentos e Emoções apresenta sentimentos e emoções, com a finalidade de auxiliar as crianças nas jornadas de desenvolvimento emocional, autoconhecimento e aprendizagem. O glossário é direcionado às crianças que falam Português do Brasil, ou que estejam aprendendo o Português como Segunda Língua, Língua Estrangeira ou Língua de Herança. Os pais, responsáveis, ou professores, psicólogos podem utilizar o material para abordagem sobre sentimentos e emoções. O produto é glossário digital interativo voltado à educação emocional de crianças e adolescentes.

Tal glossário foi criado como Objeto Digital de Aprendizagem (ODA) hipermidiático desenvolvido para promover o acesso e a compreensão de conceitos relacionados a sentimentos e emoções por meio de recursos de acessibilidade, *storytelling*, gamificação e inteligência artificial.

[1] Licenciada em Letras Português do Brasil como Segunda Língua; mestre e doutora em Linguística pela UnB; mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail michelle@unb.br.

ISSN: 2358-8829

O objetivo da pesquisa é apresentar o Glossent: Sentimentário como um Objeto Digital de Aprendizagem hipermidiático, identificando recursos de hipermídia, *storytelling* e acessibilidade que potencializam a aprendizagem. Como objetivos específicos, pretende-se: a) investigar a construção colaborativa de conceitos relacionados às emoções; b) analisar a contribuição de recursos multimodais para a compreensão emocional; c) verificar a relação entre educação emocional e acessibilidade linguística; e d) refletir sobre o papel da educação emocional na promoção da inclusão e do protagonismo estudantil.

A pergunta norteadora foi: Como os recursos de hipermídia, *storytelling* e objetos digitais de aprendizagem podem contribuir para a compreensão de conceitos relacionados a sentimentos e emoções por crianças em ambiente digital?

A pesquisa foi motivada pelo fato de que os nativos digitais estarem acostumados em consumir conteúdos audiovisuais dinâmicos, com animações, sons e imagens que favorecem a atenção e o engajamento. Assim sendo, a inserção de hipermídias e ODAs pode contribuir para inovação na educação. A justificativa da pesquisa está relacionada ao aumento das demandas educacionais e sociais voltadas à saúde emocional de crianças e jovens, especialmente após os impactos sociais e educacionais do período pós-pandemia.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A pesquisa foi descritiva e se baseou no estudo de caso do desenvolvimento do Glossent como produto educacional. As etapas realizadas foram: delimitação dos conceitos que compuseram a nomenclatura do glossário; preenchimento Plataforma Colaborativa de Gestão de Dados Terminológicos (Maia-Pires, Vilarinho & Licurgo, 2025); redação da macroestrutura e microestrutura; criação das ilustrações; elaboração de *prompt* com *storytelling* para criação de vídeo de animação do verbete no veo 3; edição do vídeo; desenvolvimento do programa de computador, com inserção de recursos de interatividade como gamificação; e validação do produto com usuários.

O Glossent foi desenvolvido a partir de metodologia participativa em que estudantes de graduação da UnB contribuíram para a construção de definições e representações visuais de emoções, posteriormente transformadas em verbetes digitais ilustrados, animados e acessíveis.

REFERENCIAL TEÓRICO

Hipermídia

ISSN: 2358-8829

"A hipermídia é uma forma híbrida de representação e comunicação resultante da comunhão de processos indissociáveis, mesclados, mas distintos: o sonoro, o visual e o verbal." (Pereira, 2017, p. 1) Hipermídia é constituída por multimídia e hipertexto, é formada pelo conjunto de diferentes tipos de mídia. Com a hipermídia, "formada por som, imagem e hipertexto, é possível assinalar os ambientes interativos como um análogo da linguagem, porém, expresso num nível tecnológico superior. (Pereira, 2017, p. 1)

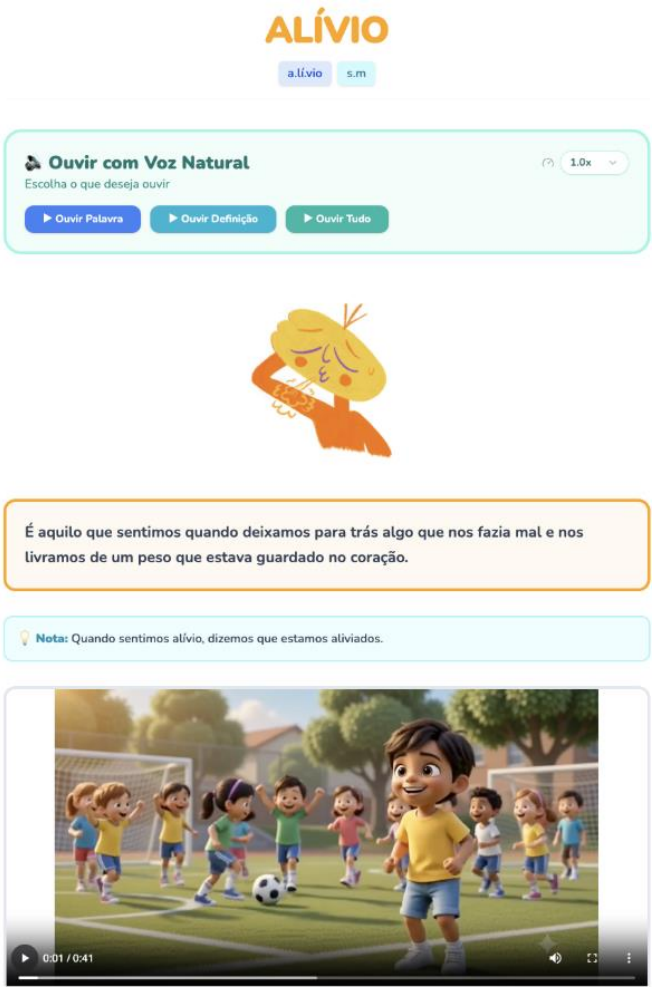
O hipertexto, por sua vez, segundo Xavier (2010, p. 202), "é um tipo de programa para organização de conhecimentos ou dados, visando à aquisição de informações e à comunicação.". Tal recurso possibilita "uma outra ordenação no processamento da leitura que não seja, necessariamente, a que está proposta na superfície visual (Xavier, 2009, p. 106). Os hiperlinks são formados por links, os quais funcionam como "mecanismos de referenciação digital, de acordo com Xavier (2009, p. 192). Esses recursos "permitem realizar ágeis deslocamentos de navegação e [...] podem dinamizar a leitura." (Xavier, 2009, p. 200)

Um exemplo de hipermídia são os produtos da *spin-off* acadêmica Glotec, criados com base no aprendizado do curso de Tecnologias Emergentes em Educação da *Must University,* e no conhecimento técnico e científico dos coordenadores e pesquisadores do Centro Lexterm e Laboratório de Arte Computacional da Pós-Graduação em Artes, o Medialab, da UnB.

O Sentimentário: Glossário de Sentimentos e Emoções (Vilarinho, 2026), o Glossent, disponível em glotransito.com/glossent, que pode ser considerado Objeto Digital de Aprendizagem (ODA) por ser recurso educacional informatizado, com hipermídia, como áudio com pronúncia das palavras, imagens para representação do conceito, vídeos com *storytelling* para gerar conexão com a realidade do estudante. O Glossent pode ser considerado hipermídia, visto que há integração de diferentes mídias, com possibilidades de navegação, conexão, por meio dos hipertextos, disponíveis nos links, o que pode gerar interconexão, e consequentemente, interatividade, devido ao uso de multimodalidade, ligações entre os conceitos e uso das mídias digitais que compõem os verbetes. Por verbetes, pode-se entender todas as informações que há sobre a palavra descrita.

Um exemplo disso pode ser observado na imagem a seguir do verbete 'alívio', como pode ser observado na figura 1:

Figura 1: Verbete 'alívio' do Glossent



Fonte: (Vilarinho, 2026)

O verbete "alívio", extraído da plataforma Glotec, exemplifica um modelo de microestrutura digital multimodal, no qual à estrutura tradicional (entrada, informação gramatical, definição) somam-se com os recursos sonoros de pronúncia da palavra e da definição, com controle de velocidade de fala. Há oralização do verbete, respondendo a demandas de acessibilidade (baixa visão, dislexia) e de ensino de português como língua adicional (PLA). A entrada (lema) é apresentada em posição de destaque tipográfico e cromático. A separação silábica ("a.lí.vio") e categoria lexical ("s.m.") foram configuradas em formato de chips interativos – solução de design que adapta às *affordances* da interface digital, já que os chips coloridos foram usados para sugerir visualmente que seja clicado ou tocado.

A ilustração é original, desenhada com base nos efeitos de sentidos das cores e a relação que possui com o sentimento descrito, de forma que cumpre a função de dupla codificação semiótica (verbo-icônica), recurso já consagrado em lexicografia pedagógica como estratégia de reforço da compreensão conceitual.

ISSN: 2358-8829

A paráfrase definitória é redigida em linguagem simples, seguindo o modelo de Maia-Pires (2026) não circular e de baixa densidade metalinguística, priorizando a acessibilidade cognitiva sobre a economia formal característica das definições lexicográficas clássicas: "É aquilo que sentimos quando deixamos para trás algo que nos fazia mal e nos livramos de um peso que estava guardado no coração." Trata-se de uma definição de orientação experiencial, que privilegia o esquema cognitivo-afetivo do item lexical em detrimento da definição por gênero próximo e diferença específica. A nota apresenta o enunciado com o substantivo definido e a forma adjetivada "aliviados". Está representada com formatação em cor diferente para destacar que é um novo elemento da microestrutura.

Por fim, o verbete inclui o elemento não convencional na tradição lexicográfica: pergunta reflexiva dirigida ao consulente ("Quando você se sentiu aliviado(a)?"). Esse recurso tem a função pragmático-dialógica, para que o consulente possa pensar a respeito das experiências com o sentimento descrito, o que pode contribuir com letramento emocional e prática lexicográfica centrada no público-alvo.

Como elemento mais inovador do verbete, para responder a pergunta norteadora, há animação feita em vídeo, foi usado o recurso audiovisual gerado por inteligência artificial, com o uso de *storytelling* que será detalhada na próxima seção. Além dos recursos hipermidiáticos como elementos dentro do glossário, há jogos educativos que abordam os conceitos que fazem parte do escopo do Glossent.

Segundo Castelo, Oliveira e Silva (2024), "Objeto Digital de Aprendizagem é definido como qualquer recurso, ferramenta ou material baseado em tecnologia digital que pode ser utilizado para apoiar o processo de ensino e aprendizagem." Como o Objeto Digital de Aprendizagem (ODA) é instrumento hipermidiático com conteúdos em formatos distintos, pode ser formado por texto, imagem, hipertexto, áudio, vídeos, jogos, entre outros recursos educacionais tecnológicos em prol de contribuir com a aprendizagem.

O Glossent pode ser considerado ODA e hipermídia, uma vez que pode promover aprendizagem autônoma e interativa, com integração de recursos educacionais, como textos, imagens, vídeos, animações e jogos educativos, com objetivos de aprendizagem para aprendizagem de conhecimento com linguagem simples.

Além disso, possui as caraterísticas de acessibilidade com fácil navegação, disponível em site para consulta em computador e *smartphone*, *tablet* ou *ipad*; reutilização em diferentes contextos educacionais, no ensino presencial ou EaD, – em sala de aula pelo professor, sala de recursos com equipe de apoio aos estudantes com necessidades especiais; consultórios em sessões de terapia por psicólogos –; adaptabilidade ao público infanto-juvenil, falantes de

ISSN: 2358-8829

português tanto de língua materna, quanto português como língua estrangeira, ou língua de herança. Desse modo, possui características de ODAs, com base em padrões internacionais de *softwares* (apud Caetano, 2022, p. 15), dentre as quais, destaca-se: reusabilidade – pode ser reutilizável em diferentes contextos de aprendizagem; adaptabilidade – adaptável a qualquer ambiente de ensino; acessibilidade – acessível via internet. Assim sendo, os produtos Glotec contêm atributos que favorecem o potencial como ferramenta de ensino e aprendizagem, com alinhamento entre as atividades dos ODAs, com os objetivos da aprendizagem.

É válido acrescentar que simultaneamente o Glossent configura-se como hipermídia, tendo em vista que ultrapassa a combinação de mídias, com articulação de textos, imagens, animações, vídeos, sons, jogos em ambiente digital integrado e navegável. Possibilita percursos de aprendizagem não lineares e personalizados, nos quais os estudantes podem acessar conteúdos por diferentes caminhos.

"Os ODAs têm o potencial de ampliar as oportunidades de personalização do ensino, uma vez que incorporam elementos visuais, verbais e textuais que podem atender às diversas necessidades e estilos de aprendizado dos alunos." (Andrade, 2024, p. 72). Os ODAs possibilitam somar recursos, de forma que os estudantes tenham várias opções para a trilha de aprendizagem.

Como perspectivas para o futuro: "uma das possibilidades é continuar a utilizar os ODA, que contribuem para facilitar o processo de aprendizado, tornam as aulas mais atrativas e divertidas e são excelentes recursos que apoiam a prática pedagógica dentro e fora da sala de aula (como jogos, animações, simuladores e videoaulas)", conforme Batistella e Leão (2025, p. 163). Os benefícios são transformar o modelo de dicionário e glossários tradicionais em experiência digital interativa, multimodal e dinâmica, capaz de atender diferentes estilos de aprendizagens e necessidades educacionais, inclusive de estudantes com TEA, TDAH e outras especificidades. Dessa forma, o Glossent não apenas apresenta informações, mas também cria um ambiente hipermidiático para construção do conhecimento, consolidando-se como um ODA hipermidiático e gamificado que pode ser usado também para educação digital inclusiva.

Storytelling

"Etimologicamente, o termo storytelling deriva do inglês, sendo a junção das palavras story (história) e telling (contar). Trata-se, assim, de uma forma de comunicação baseada na narração de histórias – como fatos, acontecimentos ou fenômenos – com finalidades específicas,

ISSN: 2358-8829

que podem ser pedagógicas ou informacionais " (Carvalho, 2025, p. 13). O storytelling é intencional, porque há a história a ser contada com propósito.

Com base em Mariot (2025), "*storytelling* é poderosa metodologia ativa que impacta positivamente os aspectos cognitivos, afetivos e sociais do processo de ensino-aprendizagem. Trata-se de uma abordagem pedagógica que reconhece a importância do envolvimento emocional e da construção de sentido na formação dos sujeitos." Ao construir conexões entre os conhecimentos escolares e as vivências dos alunos por meio de narrativas, o professor amplia o interesse, o envolvimento e a aprendizagem.

Para Oliva, Bidarra e Araújo (2017, p. 440), "digital storytelling é visto como um princípio para a compreensão da inserção narrativa em variados formatos audiovisuais atuais." No Glossent, o recurso audiovisual (vídeo com *storytelling* gerado por IA) complementa os elementos textuais, sonoro e icônico estático. A metodologia adotada foi a elaboração do prompt com a história e em seguida houve a inserção no *google flow* para criação do vídeo.

O vídeo do verbete "alívio" do Glossent é um recurso audiovisual gerado por IA, no qual o conceito é apresentado por meio de uma narrativa curta protagonizada por Razak, personagem infantil. A cena – ambientada em uma aula de educação física – segue a estrutura clássica do *storytelling*, a saber: situação inicial, conflito, tensão crescente, clímax e resolução. A história consiste em o protagonista, prestes a entrar em um jogo de futebol, tem desconforto abdominal que gera apreensão. A tensão narrativa aumenta à medida que o personagem Razak corre em campo, na tentativa de controlar a situação. O ponto da virada ocorre com um evento corporal de liberação de gases. Inicialmente o personagem interpretou o barulho dos gases saindo do corpo como se algo, inicialmente interpretado como algo pior. A resolução do conflito ocorreu com o reconhecimento de que não precisava temer ao fato ocorrido. Em seguida, a verbalização interna do personagem ("Ufa! Ainda bem que foi só um pum. Agora já estou me sentindo aliviado!") funciona como marcador léxico-semântico, que conecta o conceito alívio à experiência narrada, de forma que gera conexão emocional por meio da identificação empática com a situação. A inovação parte da ilustração estática para uma cena animada tridimensional, produzida por IA generativa em estilo "semi-realista premium, com iluminação dourada, com movimentos cinematográficos de câmera e expressividade facial elaborada. Tais características da animação aumentaram o potencial de imersão e retenção mnemônica em relação aos contextos de uso tradicionalmente empregados na microestrutura.

O percurso metodológico estruturado narrativamente é convertido, via IA, em conteúdo audiovisual para uso pedagógico, torna a produção lexicográfica multimodal em escala – inédita

ISSN: 2358-8829

nos modelos de dicionário impresso ou digital estático – capaz de gerar, para cada verbete, uma narrativa adequada ao universo de referência do público infantojuvenil.

O quadro a seguir, descreve o *prompt* usado:

Crie uma cena de vídeo educativo em estilo semi-desenhado, inspirado em Estilo *Pixar premium*, animação 3D semi-realista, expressões faciais altamente emocionais, iluminação dourada suave, movimentos lentos e cinematográficos de câmera com o personagem principal da história. O Razak é uma criança brasileira simpática, um menino carismático de aproximadamente 6 anos, com olhos expressivos e sorriso contagiante. Razak está na aula de futebol. Os alunos estão animados para jogar futebol, e chega a vez de Razak entrar no jogo. De repente, ele começa a sentir uma forte dor de barriga e fica preocupado, sem saber o que fazer. Ele pensa: "E agora? Estou com muita vontade de ir ao banheiro, mas é minha vez de jogar!" Enquanto corre pelo campo, Razak fica cada vez mais nervoso. Sem querer, ele solta um pum e para por um instante, assustado, pensando que talvez tivesse acontecido algo pior. Ele olha discretamente para trás e percebe que foi só um pum. Então respira fundo, coloca a mão no peito e sente um enorme alívio. Razak sorri e pensa: "Ufa! Ainda bem que foi só um pum. Agora já estou me sentindo aliviado!" O que me faz sentir alívio é quando algo que parecia muito preocupante acaba sendo mais simples do que eu imaginava.

Fonte: (a autora)

O vídeo apresenta situação cotidiana, permite que a emoção seja percebida na narrativa antes de ser nomeada e termina com uma fala simples e memorável da criança, o que favorece a identificação do público infantil. Dessa forma, o *storytelling*, ao ser integrado aos recursos hipermidiáticos e aos ODAs, amplia as possibilidades de construção de sentido e de engajamento dos estudantes com os conteúdos educacionais. No caso do Glossent, a narrativa audiovisual produzida por inteligência artificial não apenas ilustra o conceito apresentado no verbete, mas também favorece a identificação emocional, a contextualização do conhecimento e a aprendizagem. Ao associar linguagem verbal, imagens, som, movimento e experiência narrativa em um mesmo ambiente digital, o recurso fortalece o potencial pedagógico da hipermídia e evidencia como as tecnologias emergentes podem contribuir para tornar a aprendizagem mais significativa, interativa aos nativos digitais.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram criados 30 verbetes animados, de forma que o Glossent é o primeiro glossário, com vídeos animados para representar os conceitos descritos em situações de uso, bem como

ISSN: 2358-8829

emprega pergunta norteadoras como parte da microestrutura a fim de gerar interação com o consulente. A narrativa é construída a partir da pergunta norteadora.

Assim, a análise realizada demonstra que o Glossent configura-se como um Objeto Digital de Aprendizagem inovador, capaz de potencializar a compreensão de conceitos relacionados a sentimentos e emoções por meio da articulação entre recursos hipermidiáticos, acessibilidade terminológica e estratégias pedagógicas voltadas ao engajamento e à construção do conhecimento. O produto está na fase de validação com o usuário em escolas brasileiras e americanas.

No que diz respeito às emoções, vale destacar a competência da Base Nacional Comum Curricular (BNCC): "Interpretar e expressar sentimentos, crenças e dúvidas com relação a si mesmo, aos outros e às diferentes culturas, com base nos instrumentos de investigação das Ciências Humanas, promovendo o acolhimento e a valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza." (BNCC, 2017, p. 357) Quando se insere no glossário situações que abordam as emoções, com base nas realidades do público-alvo do glossário, por meio de vídeos animados, torna-se mais fácil a expressão dos sentimentos, principalmente para as crianças especiais que apresentam mais dificuldade nessa temática.

A análise do produto sugere potencial para a contextualização das emoções por meio de linguagem acessível, imagens, vídeos e situações do cotidiano favorece a identificação, compreensão e comunicação dos sentimentos pelos estudantes. Observou-se ainda potencial para fortalecimento da autoestima, ampliação da empatia e desenvolvimento de competências socioemocionais. Conclui-se que o Glossent constitui uma ferramenta inovadora para a educação emocional, contribuindo para a formação integral dos estudantes, para a inclusão de públicos vulneráveis e para a construção de ambientes educativos mais acolhedores e humanizados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa permitiu compreender que as hipermídias e os ODA constituem recursos capazes de ampliar as possibilidades de aprendizagem por meio da integração de diferentes linguagens e mídias em ambientes digitais interativos. A articulação entre textos, imagens, áudios, vídeos, hipertextos e jogos favorece percursos de aprendizagem mais dinâmicos, acessíveis e compatíveis com as formas contemporâneas de produção e consumo de informação. Nesse contexto, o Glossent evidencia como a convergência de recursos hipermidiáticos pode transformar a consulta a um glossário em uma experiência educativa

multimodal, na qual o estudante deixa de ser apenas receptor de informações para assumir um papel mais ativo na construção do conhecimento.

Além disso, a inserção do *storytelling* associado à IA demonstrou potencial para fortalecer a conexão entre conceitos e experiências dos estudantes, o que pode tornar a aprendizagem mais significativa e emocionalmente envolvente. Ao apresentar os conceitos por meio de narrativas audiovisuais contextualizadas, o Glossent ampliar as possibilidades de compreensão e aplicação do conhecimento, especialmente entre o público infantojuvenil. Assim, conclui-se que a integração entre hipermídia, ODA e *storytelling* representa estratégia promissora para inovação educacional, o que contribui para práticas pedagógicas mais inclusivas, interativas e alinhadas às demandas dos nativos digitais e aos desafios da educação contemporânea.

O Glossent tem potencial para gerar impacto social ao favorecer que crianças e adolescentes reconheçam, compreendam e expressem sentimentos e emoções de forma mais consciente e respeitosa. Ao utilizar recursos multimodais, linguagem acessível e narrativas em formato de storytelling, o glossário pode contribuir para o fortalecimento da educação emocional, da empatia, da convivência ética e da cultura de diálogo nos diferentes contextos educativos, auxiliando estudantes no desenvolvimento do autoconhecimento e das habilidades necessárias para lidar com situações do cotidiano, conflitos interpessoais e desafios emocionais ao longo da vida.

Palavras-chave: Educação Emocional; Emoções; Glossário Digital; Protagonismo Estudantil

REFERÊNCIAS

ANDRADE, A. de F. *Objeto digital de aprendizagem no ensino e na aprendizagem de Matemática nos anos iniciais do ensino fundamental*. 2024. Trabalho acadêmico. Bauru, SP, 2024.

BATISTELLA, J.; LEÃO, M. F. Objetos digitais de aprendizagem em ciências: conceituação e utilização na pandemia. *Revista Eletrônica Científica Ensino Interdisciplinar*, v. 11, n. 35, 2025. Disponível em: https://periodicos.apps.uern.br/index.php/RECEI/article/view/6351/4749. Acesso em: 28 out. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular.* MEC: Brasília, DF, 2017.

CAETANO, A. C. M. Objetos digitais de aprendizagem. In: *Digital Media And Audiovisual In Online Teaching* (EDU681). Must University, 2022.

CARVALHO, B. Storytelling como metodologia ativa na formação docente: potencialidades, limites e reflexões críticas. *Revista Acadêmica Online*, v. 11, n. 58, e1558, 2025. Disponível em: https://doi.org/10.36238/2359-5787.2025.v11n58.1558. Acesso em: 28 out. 2026.

CASTELO, E. de S.; OLIVEIRA, C.; SILVA, L. G. da. Objetos digitais de aprendizagem: desenvolvimento de uma sala de aula interativa com o Google Apresentações. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, v. 16, n. 11, p. 1-22, 2024. Disponível em: https://doi.org/10.55905/cuadv16n11-063. Acesso em: 28 out. 2026.

MAIA-PIRES, F. de O. *Conversando com as emoções:* glossário interativo. Instituto IW4 Walden 4, 2026.

_____. VILARINHO, M. M. de O. ; LICURGO, P. S. *Plataforma colaborativa de gestão de dados terminológicos*. Titular: Fundação Universidade de Brasília. BR 512026002753-4. Criação/Publicação: 3 set. 2025. Depósito: 28 abr. 2026. Brasil: Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI). Financiamento: UnB (DPI). Disponível em: https://plataforma.lexic.com.br/

MARIOT, E. Storytelling na educação. *Revista Tópicos*, v. 3, n. 24, p. 1-13, 2025. Disponível em: https://doi.org/10.5281/zenodo.16734028. Acesso em: 28 out. 2026.

OLIVA, R.; BIDARRA, J.; ARAÚJO, D. Vídeo e storytelling num mundo digital: interações e narrativas em videoclipes. *Comunicação e Sociedade*, n. 32, p. 439-457, 2017. Disponível em: https://doi.org/10.17231/comsoc.32(2017).2771. Acesso em: 28 out. 2026.

PEREIRA, A. T. C.; CARVALHO, L. R. A construção de significado na hipermídia. In: ERGODESIGN, 16., 2017. *Anais* [...]. São Paulo: Blucher, 2017. p. 2165-2173. Disponível em: https://doi.org/10.5151/16ergodesign-0225. Acesso em: 28 out. 2026.

VILARINHO, M. de O. M. *Sentimentário:* glossário dos sentimentos e emoções. Curitiba: CRV, 2026.

_____; MAIA-PIRES, F. de O. *Glossário de Trânsito*. 2025. Software (material digital interativo para educação de trânsito). Brasil: Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), Registro n. BR512026001541-3, depositado em 10 out. 2025, concedido em 17 mar. 2026. Financiamento: UnB (DPI, DEX) e CAPES. Disponível em: glotransito.com

XAVIER, A. C. *A era do hipertexto:* linguagem e tecnologia. Recife: Universitária da UFPE, 2009.

_____. Leitura, texto e hipertexto. In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. (org.). *Hipertexto e gêneros digitais:* novas formas de construção de sentido. São Paulo: Cortez, 2010. p. 207-220.