

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

O USO DO STORYTELLING NA EDUCAÇÃO

Jacqueline Oliveira Garcia

Graduação. Especialização. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University.
jacquelinegarcia12436@student.mustedu.com

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo principal analisar o uso do *storytelling* como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem, com foco no papel das tecnologias digitais em sua aplicação. A pesquisa adota uma metodologia bibliográfica, baseada na revisão de estudos teóricos e empíricos que discutem as potencialidades das narrativas no contexto educacional. A partir dessa análise, busca-se compreender como o *storytelling* pode ser utilizado para tornar o aprendizado mais dinâmico, criativo e significativo, ao mesmo tempo que favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais dos alunos. Os objetivos específicos do estudo são investigar as diferentes estratégias que os professores podem adotar para integrar a tecnologia em suas práticas pedagógicas e identificar os recursos tecnológicos que podem potencializar essa técnica na sala de aula, tais como aplicativos de criação de histórias digitais, vídeos, animações e ferramentas de realidade aumentada e virtual. Além disso, o trabalho explora como o *storytelling* pode ser adaptado a diferentes disciplinas, facilitando a contextualização de conteúdos complexos e promovendo o engajamento dos alunos. Os resultados esperados apontam para a relevância da tecnologia como uma abordagem inovadora e flexível, capaz de enriquecer o ambiente escolar e promover uma educação mais inclusiva e conectada com as necessidades dos estudantes contemporâneos. Através do uso de narrativas multimídia, espera-se que os alunos não apenas absorvam melhor os conteúdos, mas também desenvolvam competências essenciais, como criatividade, pensamento crítico e colaboração.

Palavras-chave: *Storytelling*. Tecnologia. Sala de aula.

ABSTRACT: This paper main objective is to analyze the use of storytelling as a pedagogical tool in the teaching-learning process, focusing on the role of digital technologies in its application. The research adopts a bibliographic methodology, based on the review of theoretical and empirical studies that discuss the potential of narratives in the educational context. Based on this analysis, we seek to understand how storytelling can be used to make learning more dynamic, creative and meaningful, while promoting the development of students' cognitive and socio-emotional skills. The specific objectives of the study are to investigate the different strategies that teachers can adopt to integrate technology into their pedagogical practices and identify technological resources that can enhance this technique in the classroom, such as applications for creating digital stories, videos, animations and augmented and virtual reality tools. Furthermore, the work explores how storytelling can be adapted to different disciplines, facilitating the contextualization of complex content and promoting student engagement. The expected results point to the relevance of technology as an innovative and flexible approach, capable of enriching the school environment and promoting a more inclusive education that is connected to the needs of contemporary students. Through the use of multimedia narratives, it is expected that students will not only better absorb the content, but also develop essential skills, such as creativity, critical thinking and collaboration.

Keywords: *Storytelling*. Technology. Classroom.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

1 Introdução

O avanço das tecnologias digitais e sua presença crescente em diversos âmbitos da sociedade têm transformado significativamente o campo da educação. No cenário contemporâneo, o uso de dispositivos eletrônicos e plataformas digitais oferece aos educadores ferramentas inovadoras para aprimorar as práticas pedagógicas e facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Uma dessas ferramentas, o *storytelling*, destaca-se por sua capacidade de envolver os alunos de forma interativa e criativa, utilizando a construção de narrativas para transmitir conceitos, promover discussões e incentivar a reflexão crítica (Schlickmann, 2020).

Segundo Schlickmann (2020) o *storytelling* na educação não é uma técnica nova, mas sua reinterpretação e potencialização por meio de tecnologias digitais oferecem novas oportunidades para engajar os alunos em um processo de aprendizado mais dinâmico. Integrando textos, vídeos, sons, imagens e recursos interativos, as narrativas digitais proporcionam um ambiente de aprendizagem imersivo, no qual os alunos podem se conectar emocionalmente com os conteúdos. Isso não apenas estimula o interesse e a motivação, mas também favorece a retenção do conhecimento, tornando o aprendizado mais significativo.

Este trabalho tem como objetivo principal compreender como a tecnologia pode ser útil no processo de ensino-aprendizagem por meio do uso do *storytelling* digital. Para tanto, será realizada uma pesquisa bibliográfica, fundamentada em estudos acadêmicos e teóricos que abordam o impacto dessa metodologia nas práticas educacionais. A análise buscará evidenciar de que forma o *storytelling* pode ser utilizado como um recurso pedagógico eficiente, contribuindo para a criação de um ambiente de aprendizado colaborativo, onde o aluno não é apenas receptor passivo de informações, mas coautor de seu próprio aprendizado.

Além disso, o objetivo secundário deste estudo é analisar como o *storytelling* pode ser utilizado em sala de aula, considerando diferentes níveis de ensino e contextos educativos. Através da revisão da literatura, será explorada a aplicação dessa ferramenta em práticas pedagógicas inovadoras, incluindo exemplos de atividades e projetos que utilizam narrativas digitais para facilitar a compreensão de conteúdos complexos, desenvolver habilidades cognitivas e socioemocionais e fomentar o pensamento crítico entre os alunos.

A relevância deste trabalho reside na necessidade de se repensar as abordagens tradicionais de ensino, especialmente em um momento em que a educação se depara com os desafios de atender a uma geração imersa em tecnologias. O uso do *storytelling* digital pode

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

oferecer aos educadores uma metodologia flexível e criativa, capaz de engajar diferentes perfis de alunos, promover a inclusão e estimular o aprendizado colaborativo. Ao compreender como essas tecnologias podem ser integradas de maneira eficiente no contexto educacional, este estudo pretende contribuir para a construção de práticas pedagógicas mais conectadas com as realidades e necessidades dos estudantes contemporâneos (Schlickmann, 2020).

2 Storytelling

Borge, Gois e Tatto (2011) entendem o *storytelling*, ou “narrativa”, é a prática de contar histórias que transcende a simples transmissão de informações. Trata-se de uma ferramenta poderosa utilizada para engajar audiências, transmitir conhecimento e criar conexões emocionais entre narrador e público. Sua essência está em envolver o ouvinte ou leitor através de uma sequência de eventos estruturados, onde personagens, cenários e enredos são utilizados para transmitir uma mensagem de forma significativa e memorável.

Segundo Santos (2016) o *storytelling* é uma prática antiga, intrínseca à própria história. Desde os tempos pré-históricos, os seres humanos têm usado histórias para transmitir experiências, preservar a cultura e compartilhar ensinamentos. As primeiras formas de *storytelling* podem ser encontradas em pinturas rupestres, canções, mitos e rituais. Ao longo dos séculos, as histórias orais foram substituídas por textos escritos, dando origem às primeiras grandes obras literárias, como a Ilíada e a Odisseia, que são exemplos clássicos do poder das narrativas em moldar sociedades.

Parente e Laus-Gomes (2020) apontam que com o advento da imprensa no século XV, a escrita se tornou mais acessível e as narrativas ganharam novas formas de difusão. No entanto, foi no século XX, com o surgimento dos meios audiovisuais como o rádio, cinema e televisão, que o *storytelling* atingiu um novo patamar de popularidade e influência, ampliando seu alcance a audiências globais. Na era digital, a prática se expandiu ainda mais, aproveitando o potencial de novas mídias e tecnologias, como plataformas online, redes sociais e narrativas interativas, transformando-se em uma ferramenta poderosa na educação, marketing e entretenimento.

Apesar da evolução da prática, o *storytelling* mantém uma estrutura básica que permanece eficaz ao longo do tempo. Tradicionalmente, uma história bem contada segue a estrutura de início, meio e fim, onde o início introduz o cenário, os personagens e o contexto

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

da narrativa. Este momento é crucial para captar a atenção da audiência e estabelecer as bases emocionais da história. Já o meio desenvolve o conflito ou desafio enfrentado pelos personagens. É nessa fase que a tensão se constrói, promovendo o envolvimento do público. E o fim, traz o clímax da história, onde o conflito é resolvido, e a mensagem final é transmitida. Essa resolução pode ser tanto positiva quanto negativa, mas deve sempre trazer uma reflexão ou aprendizado ao público (Parente e Laus-Gomes, 2020).

Além dessa estrutura linear, outras abordagens narrativas, como as histórias circulares ou as narrativas fragmentadas, surgiram ao longo do tempo, explorando formas inovadoras de contar histórias e envolvendo ainda mais a audiência. No entanto, a essência de uma boa narrativa reside na sua capacidade de criar uma conexão emocional com o público, independentemente de sua estrutura formal (Parente e Laus-Gomes, 2020).

Nos últimos anos, o *storytelling* deixou de ser uma prática restrita ao campo do entretenimento e se expandiu para diversas áreas do conhecimento e prática profissional, incluindo a educação, o marketing, a comunicação empresarial, a psicologia e a política. Na Tabela 1 serão apresentadas algumas das principais aplicações do *storytelling*.

Tabela 1 – Possíveis uso do *Storytelling*

Possíveis usos	Detalhamento
Educação.	O <i>storytelling</i> tem se mostrado uma ferramenta eficaz no ambiente educacional, pois permite que os alunos absorvam conteúdos de forma mais envolvente. Ao criar narrativas, os professores podem contextualizar informações complexas, tornando-as mais acessíveis e significativas. O uso de histórias em sala de aula pode desenvolver o pensamento crítico, estimular a criatividade e promover uma maior retenção do conteúdo. Além disso, com o

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

surgimento do *storytelling* digital, que integra texto, áudio, vídeo e elementos interativos, os alunos podem participar

ativamente do processo de construção de histórias, reforçando o aprendizado colaborativo

Marketing e Publicidade.

No campo do marketing, o *storytelling* é utilizado para criar uma conexão emocional entre marcas e consumidores. Através de histórias envolventes, as empresas podem comunicar seus valores, produtos ou serviços de forma autêntica e memorável. Campanhas de marketing que utilizam o *storytelling* tendem a ser mais impactantes, pois criam uma identificação entre o público e a marca, gerando lealdade e engajamento.

Psicologia e Terapia.

No contexto terapêutico, o *storytelling* é usado como uma ferramenta para ajudar indivíduos a compreender e processar suas próprias experiências de vida. Através da criação de narrativas pessoais, os pacientes podem reformular suas histórias, lidar com traumas e encontrar novas formas de significado. Essa prática é comumente utilizada na psicoterapia narrativa, onde o foco está em recontar a vida de maneira que promova a cura e o crescimento pessoal.

Comunicação Corporativa.

No ambiente organizacional, o *storytelling* é utilizado como uma estratégia de

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

Política e Mobilização Social.

comunicação interna e externa. Internamente, as empresas podem usar histórias para transmitir a cultura organizacional, motivar colaboradores e promover mudanças. Externamente, o *storytelling* pode ser empregado em apresentações, discursos e relatórios para envolver stakeholders e comunicar de forma mais eficaz os objetivos e metas da empresa. Na política, o *storytelling* é uma ferramenta eficaz para conquistar apoio e influenciar a opinião pública. Políticos e líderes sociais utilizam narrativas para mobilizar a população, gerar empatia e promover causas específicas. Através de histórias bem construídas, os líderes podem comunicar visões de futuro, incitar mudanças sociais e engajar indivíduos em movimentos coletivos.

Fonte: Adaptado de Borges, Gois e Tatto (2011); Santos (2016); Parente e Laus-Gomes (2020).

O *storytelling* continua a ser uma prática essencial na comunicação humana, adaptando-se a novos contextos e tecnologias. Sua eficácia reside em sua capacidade de criar conexões emocionais, engajar audiências e transmitir mensagens de forma memorável. Na era digital, o *storytelling* evoluiu para incorporar recursos multimídia, tornando-se uma ferramenta cada vez mais relevante em diversas áreas, incluindo educação, marketing, psicologia e política. Ao explorar suas inúmeras aplicações, percebe-se que a tecnologia não apenas transmite informações, mas transforma a maneira como pensamos, aprendemos e nos relacionamos com o mundo ao nosso redor (Parente e Laus-Gomes, 2020).

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

2. 1 Utilização no ambiente de aprendizagem

Segundo Schlickmann (2020) o *storytelling*, ou a prática de contar histórias, tem se mostrado uma ferramenta pedagógica de grande valor no ambiente educacional. Ao transformar conteúdos curriculares em narrativas envolventes, os professores conseguem não apenas capturar a atenção dos alunos, mas também criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interativo. O uso do *storytelling* na sala de aula facilita a transmissão de conhecimentos de forma significativa, ao mesmo tempo que estimula a imaginação, a criatividade e o desenvolvimento cognitivo e socioemocional dos estudantes.

Camargo e Pletsch (2010) apontam que existem diversas estratégias que o professor pode adotar para integrar o *storytelling* em suas práticas pedagógicas, dependendo do objetivo de ensino e do contexto dos alunos. Algumas dessas estratégias incluem narrativas para introdução de conteúdos, onde o professor pode iniciar uma aula utilizando uma história relacionada ao tema que será abordado. Ao invés de introduzir o conteúdo de forma tradicional, o docente cria uma narrativa que contextualiza o assunto, tornando-o mais acessível e atraente. Por exemplo, em uma aula de História, o professor pode contar uma história fictícia ambientada em uma civilização antiga para explicar aspectos culturais e políticos daquela época. Outra estratégia é a criação colaborativa de narrativas, onde os alunos participam ativamente do processo de construção da história. O professor pode sugerir o início de uma narrativa e, em seguida, permitir que os alunos contribuam com o desenvolvimento do enredo, personagens e desfecho. Essa abordagem não apenas incentiva a criatividade, mas também promove a colaboração e a troca de ideias entre os estudantes, reforçando o trabalho em grupo Camargo e Pletsch (2010).

Camargo (2022) destaca que o *storytelling* pode ser uma excelente ferramenta para trabalhar temas abstratos ou complexos, como ética, valores ou questões sociais. Ao contar histórias que ilustram dilemas éticos ou situações de injustiça social, o professor facilita a compreensão de conceitos difíceis de serem abordados diretamente. Essas histórias podem ser acompanhadas por debates e reflexões, permitindo que os alunos explorem múltiplas perspectivas sobre o tema. Uma outra estratégia eficaz é a criação de personagens ou situações com os quais os alunos possam se identificar. Ao inserir personagens com características próximas à realidade dos estudantes, o professor facilita a conexão emocional com a história, incentivando a reflexão e a empatia. Através da análise dos desafios e decisões enfrentados pelos personagens, os alunos podem aplicar conceitos e habilidades cognitivas,

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

como pensamento crítico e resolução de problemas, em um contexto narrativo.

Com o avanço das tecnologias digitais, os professores têm à disposição uma vasta gama de ferramentas para enriquecer o *storytelling* na sala de aula, tornando-o interativo e multimodal. Existem diversas plataformas e aplicativos que permitem que os alunos criem suas próprias histórias digitais, como o Book Creator, Pixton (para criação de histórias em quadrinhos), ou ferramentas de edição de vídeo, como o iMovie. Esses recursos possibilitam que os estudantes combinem texto, imagem, som e animações para criar narrativas multimídia, promovendo uma experiência mais rica e estimulante (Oliveira; Borges, 2021).

A integração da RA e RV nas aulas oferece uma experiência imersiva, permitindo que os alunos "entrem" na narrativa. Por exemplo, através de óculos de RV, os alunos podem explorar cenários históricos, científicos ou fictícios, vivenciando a história como se estivessem presentes. Isso torna o aprendizado mais envolvente, além de proporcionar um ambiente que estimula a curiosidade e a exploração ativa (Oliveira; Borges, 2021).

O uso de vídeos e animações é uma das formas mais acessíveis de aplicar o *storytelling* na sala de aula. Professores podem utilizar vídeos educativos ou criar suas próprias animações para contar histórias relacionadas ao conteúdo curricular. Além de ser uma forma de variar as estratégias de ensino, o uso de vídeos ajuda a transmitir informações de forma clara e visual, favorecendo alunos com diferentes estilos de aprendizagem (Oliveira; Borges, 2021).

Outra forma de utilizar o *storytelling* na educação é através de plataformas de redes sociais e blogs, onde os alunos podem publicar suas histórias e interagir com os colegas. Essa abordagem não apenas desenvolve habilidades de escrita e comunicação digital, mas também cria um senso de comunidade e pertencimento entre os alunos, ao permitir que compartilhem suas produções criativas com um público real (Oliveira; Borges, 2021).

3 Considerações Finais

O *storytelling* tem se consolidado como uma ferramenta pedagógica inovadora e versátil, capaz de transformar o processo de ensino-aprendizagem em uma experiência mais dinâmica, significativa e inclusiva. Ao utilizar narrativas para transmitir conteúdos, os professores conseguem estabelecer uma conexão emocional com os alunos, facilitando a compreensão de conceitos abstratos e complexos, ao mesmo tempo que promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

Com o advento das tecnologias digitais, o *storytelling* foi amplamente potencializado, permitindo a criação de narrativas multimídia que integram som, imagem, texto e vídeo. Essas novas formas de contar histórias ampliam as possibilidades de interação e engajamento, tornando o aprendizado mais atrativo para uma geração de alunos que já está inserida em um mundo mediado por tecnologia. Aplicativos de criação de histórias digitais, plataformas de redes sociais, vídeos, animações e até ferramentas de realidade aumentada e virtual são apenas alguns dos recursos que podem ser integrados ao ambiente escolar para enriquecer a prática da tecnologia.

A análise das estratégias de aplicação do *storytelling* em sala de aula demonstra que essa técnica pode ser adaptada a diversas disciplinas e níveis de ensino. Desde a educação infantil até o ensino superior, a metodologia se mostra eficaz no desenvolvimento do pensamento crítico, na promoção da criatividade e na construção de um ambiente de aprendizado colaborativo e engajador. Além disso, seu uso em disciplinas diversas — como Língua Portuguesa, História, Ciências e Matemática — evidencia sua flexibilidade e capacidade de se adequar a diferentes contextos educacionais.

O uso do *storytelling* vai além do simples entretenimento, sendo uma ferramenta pedagógica que permite ao professor abordar de forma inovadora e contextualizada os conteúdos curriculares. Ele possibilita a criação de pontes entre o conhecimento acadêmico e o cotidiano dos alunos, estimulando a curiosidade, a empatia e a reflexão crítica.

4 Referências Bibliográficas

Borges, W. J., Gois, P. H., Tatto, L. (2011). Storytelling e estratégia: a cognição como forma de integração. Revista Multidisciplinar da Unesp, n. 11. Disponível em 15 de outubro, 2024 de http://uniesp.edu.br/sites/_biblioteca/revistas/20180403120715.pdf

Camargo, A. F., Pletsch, C. (2010). Storytelling (contação de histórias) uma estratégia para o ensino de inglês para crianças. UPF, Artigo. Disponível em 15 de outubro, 2024 de <http://selesselm.upf.br/download/artigos-2010/le-alessandra-camargo-e-cleonice-pletsch.pdf>

Camargo, P. (2022). Storytelling, o poder da narrativa como ferramenta de ensino. Revista Educação, ed. 272. Disponível em 15 de outubro, 2024 de <https://revistaeducacao.com.br/2022/12/08/storytelling-ferramenta-de-ensino/>

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA - REC

Oliveira, M. S., Borges, A. C. L. (2021). Usando a storutelling enquanto metodologia de aprendizagem ativa: um relato de experiência. VI Congresso sobre Tecnologias na Educação, Anais. Disponível em 15 de outubro, 2024 de <https://sol.sbc.org.br/index.php/ctrl/article/download/17601/17436/>

Parente, U. L., Laus-Gomes, V. (2020). Storytelling: como contar histórias sobre marcas que não têm uma boa história para contar. Diálogo com a Economia Criativa, v. 5, n. 15. Disponível em 15 de outubro, 2024 de <https://dialogo.espm.br/revistadcec-rj/article/view/292/pdf>

Santos, L. S. (2016). Storytelling: O poder da narrativa estratégica dentro do branding e marketing. Univates, Monografia. Disponível em 15 de outubro, 2024 de <https://www.univates.br/bduserver/api/core/bitstreams/92853f93-eed6-451e-a8ff-337febc07110/content>

Schlickmann, M. S. P. (2020). Storytelling para desenvolver leitura e escrita: uma experiência desenvolvida durante a pandemia. Revista Núcleo o Conhecimento, Artigo. Disponível em 15 de outubro, 2024 de <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/storytelling>