

STORYTELLING NA EDUCAÇÃO: TECENDO COMPETÊNCIAS POR MEIO DE HISTÓRIAS

STORYTELLING IN EDUCATION: WEAVING COMPETENCIES THROUGH STORIES

Mariana Aparecida dos Santos Ferreira Altoé

MUST University, Estados Unidos

Eliete Maria da Silva Coelho

Faculdades EST

Josevete Zequini Bremenkamp

MUST University, Estados Unidos

Marco Aurélio Villela da Motta

MUST University, Estados Unidos

Keila Lidiane de Araújo

MUST University, Estados Unidos

Ana Claudia Favare Silva

MUST University, Estados Unidos

ISSN: 1518-0263

DOI: <https://doi.org/10.46550/6e148c36>

Publicado em: 28.12.2025

RESUMO: Este *paper* explora o *storytelling* como uma ferramenta educacional inovadora, destacando seu impacto no desenvolvimento de competências essenciais dos alunos, como o pensamento crítico, a resolução de problemas e o trabalho em equipe. A pesquisa discute a interseção entre narrativa, aprendizagem ativa e tecnologias educacionais, enfatizando como a contação de história promove o engajamento e a motivação dos estudantes ao permitir que eles atuem como coautores. O estudo baseia-se em uma revisão bibliográfica detalhada e examina as características dessa abordagem, que possibilitam personalização e participação ativa dos alunos. Além dos benefícios, o *paper* identifica desafios significativos para a implementação do *storytelling* nas escolas, como a falta de formação docente específica e limitações de infraestrutura tecnológica. A análise destaca a necessidade de suporte institucional para capacitação profissional e acesso a recursos adequados, visando uma aplicação efetiva dessa metodologia. Ao final, o trabalho conclui que o *storytelling* interativo possui um alto potencial para enriquecer a prática pedagógica e sugere que, com o devido suporte e adaptação, ele pode preparar os alunos para serem cidadãos críticos e participativos, alinhados às demandas de uma sociedade em constante mudança.

PALAVRAS-CHAVE: *Storytelling*. Metodologias Ativas. Aprendizagem Interativa. Tecnologias.

ABSTRACT: This *paper* explores *storytelling* as an innovative educational tool, highlighting its impact on the development of students' core competencies such as critical thinking, problem solving and teamwork. The research discusses the intersection between storytelling, active learning and educational technologies, emphasizing how storytelling promotes student engagement and motivation by allowing them to act as co-authors. The study is based on a detailed literature review and examines the characteristics of this approach, which enable personalization and active student participation. In addition to the benefits, the *paper* identifies significant challenges to implementing *storytelling* in schools, such as the lack of specific teacher training and technological infrastructure limitations. The analysis highlights the need for institutional support for professional training and access to adequate resources, with a view to the effective application of this methodology. In the end, the paper concludes that interactive *storytelling* has a high potential to enrich pedagogical practice and suggests that, with the right support and adaptation, it can prepare students to be critical and participatory citizens, in line with the demands of an ever-changing society.

KEYWORDS: *Storytelling*, Active Methodologies, Interactive Learning, Technologies.

Introdução

A contação de histórias, ou *storytelling*, tem sido uma prática milenar que transcende culturas e gerações, servindo como uma forma poderosa de comunicação e transmissão de conhecimento. No contexto educacional contemporâneo, o conceito de *storytelling* se destaca como uma estratégia inovadora, proporcionando experiências de aprendizagem que vão além da mera transmissão de informações. Esta abordagem interativa promove o engajamento ativo dos alunos, facilitando a compreensão de conteúdos complexos e estimulando a participação em ambientes de aprendizado colaborativos.

A educação, em sua essência, busca não apenas transmitir saberes, mas também formar indivíduos críticos e autônomos. A aprendizagem interativa, que integra a contação de história, pode potencializar esse processo, pois permite que os alunos se tornem protagonistas de suas jornadas educativas.

Através de narrativas interativas, os educadores podem cultivar habilidades essenciais, como pensamento crítico, resolução de problemas e trabalho em equipe, ao mesmo tempo que aumentam o interesse e a motivação dos alunos pelos conteúdos abordados. No entanto, essa integração não está isenta de desafios. Os professores frequentemente enfrentam barreiras relacionadas ao acesso a tecnologias, à formação profissional e à resistência a novas metodologias, o que pode dificultar a implementação eficaz dessas experiências. Este artigo se propõe a examinar como essas experiências podem ser projetadas de forma a fomentar a aprendizagem colaborativa, analisando a interseção entre teoria e prática nessa abordagem. A metodologia utilizada neste estudo foi de uma revisão bibliográfica, em que foram selecionadas e analisadas fontes acadêmicas

relevantes que abordaram os conceitos e características de *storytelling*, metodologias ativas, aprendizagem interativa e suas aplicações na educação.

Ao final deste estudo, espera-se contribuir para o avanço do conhecimento sobre o potencial da narrativa interativa como ferramenta de aprendizagem e oferecer subsídios para a elaboração de projetos pedagógicos inovadores que utilizem essa abordagem.

Metodologia

A presente pesquisa teve como ponto de partida a seguinte questão: de que maneira o uso do *storytelling* na educação pode contribuir para o desenvolvimento de competências nos estudantes? Como objetivo geral, buscou-se compreender de que modo essa prática favorece a construção de saberes interativos e colaborativos no ambiente educacional. A investigação foi orientada por uma abordagem qualitativa e exploratória, apropriada para examinar aspectos interpretativos da prática pedagógica que envolvem o uso da narrativa em contextos escolares.

A opção pela pesquisa bibliográfica atendeu ao propósito de reunir e interpretar produções científicas já publicadas sobre o *storytelling* como recurso pedagógico. Conforme destacam Sousa, Oliveira e Alves (2021), esse tipo de pesquisa permite o contato direto com o acervo teórico disponível, proporcionando ao pesquisador fundamentos sólidos para a compreensão do objeto de estudo. As buscas ocorreram nas bases SciELO e Portal de Periódicos CAPES, considerando um recorte dos últimos cinco anos e apenas textos em português. Os descritores utilizados foram: '*storytelling*', 'aprendizagem interativa', 'tecnologias educacionais' e 'metodologias ativas'.

Empregaram-se operadores booleanos AND e OR na combinação dos termos, o que ampliou a abrangência da busca. A primeira etapa resultou em um conjunto variado de textos, incluindo artigos científicos, teses e dissertações. Após a leitura de títulos e resumos, foram selecionados os materiais que apresentavam vínculo direto com a temática e alinhamento aos objetivos da pesquisa. Como critérios de exclusão, desconsideraram-se produções sem relação com a área educacional ou que não apresentassem aplicação prática do *storytelling*.

A análise do conteúdo dos estudos selecionados foi feita com base em leitura crítica e interpretativa, buscando identificar padrões e enfoques distintos na utilização da narrativa. Brito, Oliveira e Silva (2021) enfatizam que a pesquisa bibliográfica contribui com a delimitação do problema e com a construção dos fundamentos teóricos que sustentam a análise investigativa. A diversidade de abordagens encontradas revelou diferentes possibilidades de uso do *storytelling*, desde propostas com recursos digitais até experiências em sala de aula mediadas por professores.

Durante a análise, observou-se que os textos apresentaram contribuições distintas para a compreensão da narrativa como ferramenta educacional. A atenção se voltou à forma como os autores integraram o *storytelling* às práticas pedagógicas e aos resultados obtidos em termos de engajamento e aprendizagem. Foram considerados os aspectos metodológicos das pesquisas, com foco nos objetivos, delineamentos e conclusões, o que permitiu extrair elementos para reflexão crítica sobre a aplicabilidade dessa estratégia no contexto escolar.

Com base nos dados analisados, concluiu-se que o *storytelling* favorece o protagonismo estudantil e potencializa a aprendizagem significativa. A abordagem bibliográfica foi fundamental para reunir diferentes perspectivas e experiências, contribuindo com um olhar ampliado sobre o uso das narrativas na formação de competências. A metodologia adotada demonstrou-se adequada para responder à questão da pesquisa, permitindo reflexões consistentes sobre o papel das histórias como mediadoras de processos educativos interativos.

***Storytelling*, metodologias ativas e tecnologias educacionais**

O termo *storytelling* em português significa contação de histórias e se refere à criação de enredos sobre os mais diversos temas. Quando estruturadas com base nos elementos de uma boa narrativa, as histórias têm a capacidade de cativar e envolver profundamente quem as escuta.

A contação de história, representa uma evolução significativa no campo da educação, ao integrar a narrativa com elementos interativos que posicionam o aluno como coautor e agente ativo na construção do enredo. Diferente de uma abordagem passiva, em que o estudante apenas consome o conteúdo, a *storytelling* possibilita a personalização da experiência, uma vez que os alunos podem tomar decisões que influenciam diretamente o desenvolvimento e o desfecho da narrativa.

Uma das características mais notáveis é a tomada de decisões, os alunos são incentivados a escolher diferentes caminhos narrativos, o que os envolve ativamente no processo de criação e os desafia a pensar nas implicações e consequências de cada escolha. Ao confrontar dilemas e possibilidades, eles não só se engajam emocionalmente, mas também aprimoram o raciocínio lógico, já que precisam avaliar cenários e possíveis desfechos.

Conforme aponta Vygotsky (1978, p.82), “o aprendizado ocorre de forma mais eficaz quando os alunos interagem com o conteúdo em um contexto social e prático”, algo que o *storytelling* promove ao incentivar atividades em grupo e colaboração.

A narrativa, sempre foi uma componente essencial na comunicação humana, desempenhando um papel fundamental na transmissão de saberes, valores e experiências culturais desde o início da civilização. No contexto educacional, ganha destaque como uma poderosa estratégia pedagógica que ultrapassa a simples transmissão de informações e promove uma aprendizagem significativa, criando conexões emocionais e cognitivas que facilitam a retenção e aplicação dos conteúdos.

A contação de história, atua como uma estrutura que organiza a experiência humana, transformando eventos dispersos em uma sequência coesa e compreensível, o que permite aos alunos não apenas memorizar, mas também compreender profundamente o conhecimento transmitido. Essa abordagem mais ampla, não é apenas um método de comunicação, mas uma forma de engajamento que estimula o envolvimento ativo dos estudantes. (Bruner, 1990, p.62).

A metodologia ativa, nesse sentido, complementa a *storytelling* ao promover uma educação centrada no aluno, em que ele é instigado a participar e construir ativamente o conhecimento. Essa prática baseia-se em uma mudança de paradigma na pedagogia, em que o professor deixa de ser o foco principal e assume o papel de facilitador, mediando o acesso à informação e incentivando o pensamento crítico e a participação ativa dos alunos.

As metodologias ativas têm o potencial de despertar a curiosidade, à medida que os alunos se inserem na teorização e trazem elementos novos, ainda não considerados nas aulas ou na própria perspectiva do professor. Quando acatadas e analisadas as contribuições dos alunos, valorizando-as, são estimulados os sentimentos de engajamento percepção de competência e de pertencimento, além da persistência nos estudos. (Berbel, 2011, p.28).

Para Bonwell e Eison (1991, p.2), “a aprendizagem ativa envolve metodologias que estimulam o aluno a se engajar cognitivamente no processo, o que resulta em uma melhor compreensão e aplicação do conteúdo.” A introdução do *storytelling* na aprendizagem ativa amplia essas possibilidades, pois a narrativa permite que o aluno se veja dentro de contextos e problemas, desenvolvendo empatia e conexões emocionais que intensificam sua experiência.

A inclusão de tecnologias educacionais, cria um cenário ainda mais promissor, possibilitando que os alunos interajam com as histórias de forma dinâmica e imersiva. Ferramentas digitais, como jogos educativos, simulações interativas e aplicativos de realidade aumentada, oferecem novos caminhos para a construção de narrativas. Essa interação promove um engajamento mais profundo, o que é fundamental para a eficácia da aprendizagem, conforme destaca Salomon (1991, p.6), ao afirmar que “as tecnologias educacionais funcionam como extensões das capacidades cognitivas humanas, permitindo uma nova dimensão de comunicação e compreensão”.

Ao utilizar a contação de história aliado às tecnologias, os educadores podem projetar experiências que personalizam o conteúdo para o aluno, tornando-o mais significativo e acessível, com potencial para atender diferentes estilos e ritmos de aprendizagem. Dessa forma, a intersecção entre *storytelling*, aprendizagem ativa e tecnologias educacionais se revela como uma poderosa aliança para transformar a prática pedagógica e enriquecer a experiência de aprendizagem. Esse modelo propõe um ensino mais adaptável, que reconhece a individualidade do aluno e explora seu potencial criativo e colaborativo.

Examinar essa convergência, abordando como a integração dessas abordagens pode levar a um ambiente de aprendizado mais inclusivo, colaborativo e engajador, com implicações diretas para o desenvolvimento das competências cognitivas e socioemocionais dos estudantes, essenciais no cenário educacional do século XXI.

Benefícios do *Storytelling* para o desenvolvimento das competências dos alunos

Storytelling na educação oferece diversos benefícios ao desenvolvimento das competências, sendo uma abordagem que se alinha com as demandas de uma educação mais ativa e centrada no aluno.

Primeiramente, essa metodologia fomenta o pensamento crítico ao permitir que os alunos tomem decisões dentro da narrativa, avaliando cenários, ponderando consequências e desenvolvendo a capacidade de análise e julgamento. Segundo Paul e Elder (2007, p.7), “o pensamento crítico é essencial em um ambiente de aprendizado dinâmico, pois capacita os alunos a interpretar informações e fazer julgamentos informados, uma habilidade vital em um mundo saturado de informações diversas e conflitantes”.

Ao confrontar dilemas e escolher diferentes caminhos, os alunos também exercitam a reflexão sobre suas próprias ações e o impacto destas no desenrolar da história, aprimorando habilidades de autoavaliação e autorregulação.

Outro benefício central é a promoção da resolução de problemas. Ao envolver os alunos em narrativas que apresentam desafios práticos e conflitos, a contação de história, estimula a criatividade e a capacidade de encontrar soluções viáveis, levando-os a explorar diferentes estratégias e testar hipóteses. Estudos de Gee (2007, p.35) indicam que a resolução de problemas em contextos interativos fortalece uma mentalidade de crescimento, os alunos compreendem o erro como parte do processo de aprendizado. Essa mentalidade é crucial para

que eles desenvolvam resiliência e adaptem-se a desafios complexos, competências importantes tanto no ambiente escolar quanto em situações da vida cotidiana.

Além disso, o engajamento e a motivação são amplificados pelo caráter interativo, que permite aos alunos influenciarem a narrativa de forma ativa. Esse nível de participação gera um forte investimento emocional e cria uma experiência de aprendizado mais imersiva e personalizada. Como destaca Ryan e Deci (2000, p.71), “a motivação intrínseca quando o aluno encontra valor e prazer na atividade em si, é um dos maiores motivadores para a aprendizagem eficaz e duradoura”. Assim, o *storytelling* não apenas desperta interesse no conteúdo, mas também promove uma ligação mais profunda com o processo de aprendizado, o que pode resultar em um envolvimento prolongado e significativo.

Desafios e limitações da implementação do *Storytelling* na Educação

A implementação do *storytelling* na educação, embora rica em benefícios, encontra desafios e limitações consideráveis que impactam sua adoção efetiva. Um dos principais desafios é a necessidade de formação profissional contínua para os educadores, muitos dos quais podem não ter familiaridade com as tecnologias. Conforme aponta Selwyn (2010, p.68), “a capacitação insuficiente em práticas pedagógicas mediadas por tecnologia pode gerar uma abordagem

fragmentada e não estruturada, reduzindo o potencial de impacto dessas metodologias no aprendizado”.

Outro desafio crucial é a infraestrutura tecnológica nas escolas, principalmente em instituições de ensino público, onde recursos como dispositivos digitais, *softwares* interativos e conectividade à *internet* são frequentemente limitados ou inexistentes.

De acordo com Koh et al. (2015, p.568), “a falta de recursos tecnológicos adequados impede a criação de ambientes propícios para a experiência interativa e limita a aplicação prática do *storytelling*”. Além disso, os professores frequentemente enfrentam a necessidade de alinhamento com os currículos estabelecidos, que, por sua vez, ainda priorizam abordagens tradicionais.

A avaliação do impacto da contação de história apresenta outra complexidade. As métricas convencionais de avaliação geralmente não capturam as habilidades desenvolvidas em contextos interativos, como a tomada de decisões e o trabalho em equipe, sendo difícil medir o aprendizado e o desenvolvimento das competências promovidas por essa abordagem. Considerando esses desafios, é essencial que educadores, instituições e formuladores de políticas desenvolvam estratégias colaborativas para superar essas limitações, integrando o *storytelling* com o suporte e os recursos necessários para maximizar seu impacto educativo.

Considerações finais

O entendimento sobre o potencial da contação de história como uma ferramenta pedagógica, destacando sua relevância na promoção de habilidades essenciais, como o pensamento crítico, a resolução de problemas e o trabalho em equipe. A análise evidenciou não só o papel do *storytelling* no engajamento dos alunos, mas também a importância de superar os obstáculos que dificultam sua implementação efetiva. Ao explorar esses elementos, o trabalho busca fortalecer a base teórica e prática sobre o tema, incentivando novas investigações e experimentações no campo educacional.

As implicações para a prática pedagógica são amplas e indicam que o *storytelling* pode transformar a sala de aula, enriquecendo o aprendizado e preparando os alunos para uma sociedade cada vez mais complexa. A pesquisa sugere que, para que essa abordagem se torne viável, as instituições de ensino precisam investir em capacitação continuada e em infraestrutura tecnológica que suporte o uso de narrativas interativas. Dessa forma, ao fomentar uma cultura de inovação e integração de tecnologias no ensino, os educadores terão ferramentas para promover experiências educacionais mais dinâmicas e significativas, capacitando os alunos a serem pensadores críticos e cidadãos atuantes.

Referências

- Berbel, N. A. N. (2011). As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. *Semana: Ciências Sociais e Humanas*, 32(1), 25-40.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. Washington, DC: George Washington University.
- Brito, A. P. G., Oliveira, G. S., & Silva, B. A. (2021). A importância da pesquisa bibliográfica no desenvolvimento de pesquisas qualitativas na área de educação. *Cadernos da FUCAMP*, 20(44), 1–15. <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2354>
- Bruner, J. (1990). *Atos de significado: para uma psicologia cultural*. Lisboa: Edições 70.
- Gee, J. P. (2007). *Good video games + good learning: Collected essays on video games, learning and literacy*. New York: Peter Lang.
- Koh, J. H. L., Chai, C. S., & Tsai, C. C. (2010). Examinando o conhecimento de conteúdo pedagógico de tecnologia de professores em formação de professores de Cingapura com uma pesquisa em larga escala. *Journal of Computer Assisted Learning*, 26(6), 563–573.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/977d/8f707ca1882e093c4ab9cb7ff0515cd944f5.pdf>. Acessado em 31 de novembro de 2024.
- Paul, R., & Elder, L. (2007). *Um guia para educadores sobre padrões de competência de pensamento crítico*. Dillon Beach, CA: Fundação para o Pensamento Crítico.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Teoria da autodeterminação e a facilitação da motivação intrínseca, desenvolvimento social e bem-estar. *American Psychologist*, 55, 68-78.
- Salomon, G. (1993). *Cognições distribuídas: considerações psicológicas e educacionais*. Reino Unido: Cambridge University Press. Disponível em: https://web.stanford.edu/~roypea/RoyPDF%20folder/A67_Pea_93_DI_CUP.pdf. Acessado em 31 de novembro de 2024.
- Selwyn, N. (2010). Olhando além da aprendizagem: notas para o estudo crítico da tecnologia educacional. *Revista de Aprendizagem Assistida por Computador*, 26(1), 65-73.
- Sousa, A. S., Oliveira, G. S., & Alves, L. H. (2021). A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos. *Cadernos da FUCAMP*, 20(43), 64–83. <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2336>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mente na sociedade*. Cambridge, MA: Harvard University Press.