

O storytelling e as tecnologias digitais: a arte de ensinar por meio de histórias

Ana Stella Bezerra Saraiva Paschoalⁱ 

Prefeitura Municipal de Caucaia, Fortaleza, CE, Brasil

1

Resumo

Este artigo aborda o uso do storytelling como ferramenta pedagógica no contexto educacional e o auxílio das tecnologias, através de plataformas que favorecem a sua aplicação. O objetivo foi analisar como a prática de contar histórias pode ser integrada ao planejamento docente, contribuindo para tornar o processo de ensino e de aprendizagem mais significativo. A metodologia utilizada foi pesquisa bibliográfica, contextualizando os temas discutidos por autores, suas aplicações práticas e impactos no desenvolvimento dos alunos de forma lúdica e emocional. Este estudo concluiu que um bom planejamento elaborado pelos professores transforma a sala de aula em um espaço de aprendizagem ativa, favorecendo a compreensão dos conteúdos, estimulando a criatividade, promovendo a empatia e fortalecendo o vínculo entre professor, aluno e conhecimento. Portanto, o *storytelling* é uma metodologia com potencial de ressignificação da sala de aula, fazendo uma ponte entre o conhecimento escolar e a experiência de vida do estudante.

Palavras-chave: Storytelling. História. Educação. Tecnologia.

Storytelling in early childhood education: the art of teaching through stories

Abstract

This article addresses the use of storytelling as a pedagogical tool in the educational context and the support of technologies through platforms that facilitate its application. The objective was to analyze how storytelling can be integrated into teacher planning, contributing to a more meaningful teaching and learning process. The methodology used was bibliographic research, contextualizing the topics discussed by authors, their practical applications, and their impact on student development in a playful and emotional way. This study concluded that good planning developed by teachers transforms the classroom into a space for active learning, fostering content comprehension, stimulating creativity, promoting empathy, and strengthening the bond between teacher, student, and knowledge. Therefore, storytelling is a methodology with the potential to redefine the classroom, bridging the gap between academic knowledge and the student's life experience.

Keywords: Storytelling. History. Education. Technology.

1 Introdução

2

O ato de contar histórias é tão antigo quanto a própria humanidade. Desde os tempos mais remotos, as narrativas servem para transmitir conhecimentos, valores, culturas e experiências de geração em geração. Com o avanço das metodologias educacionais e o surgimento de novas tecnologias, o storytelling tem ganhado destaque como uma estratégia eficaz no processo de ensino e de aprendizagem.

No contexto educacional contemporâneo, metodologias inovadoras têm promovido o engajamento dos estudantes e estimulado a aprendizagem significativa. Uma dessas abordagens é o *storytelling*, ou contação de histórias, prática ancestral que ressurge como uma poderosa ferramenta pedagógica. Segundo Camargo e Daros (2021, p. 92):

Nesta estratégia, é possível usar a narrativa aplicada à elaboração de histórias em quadrinhos. Procura-se tornar mais pessoal e humano um conceito que é abstrato, ampliando a capacidade de estabelecer empatia com os leitores e ouvintes da história, buscando a sua compreensão e visão acerca do problema, evento ou situação, a fim de encontrar suas causas e resolução.

Ao incorporar elementos narrativos no ensino, o professor não apenas aborda conteúdos, como também desperta emoções, estimula a imaginação e favorece a construção de sentidos, pois o uso do *storytelling* permite contextualizar o conhecimento de forma lúdica e envolvente, promovendo uma conexão mais profunda entre o aluno e o conteúdo trabalhado. Portanto a postura do professor diante do novo é o diferencial como discute Soares (2021, p. 46):

É necessário que os professores estejam receptivos à inovação e ampliem os horizontes para novas possibilidades de atuação pedagógica. Para inovar, é preciso ter ousadia e não ter medo de errar, porque, certamente acontecerão acertos e erros nas trajetórias escolhidas, que fazem parte do processo educacional.

Atualmente, observa-se no contexto educacional métodos tradicionais de ensino que muitas vezes resultam em aprendizagens superficiais, pouco

significativas e descontextualizadas, dificultando o engajamento dos alunos. Essa realidade revela a necessidade de metodologias inovadoras capazes de tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, reflexivo e conectado à experiência de vida dos estudantes.

3

Assim, em contraposição ao método tradicional, em que os estudantes possuem postura passiva de recepção de teorias, o método ativo propõe o movimento inverso, ou seja, passam a ser compreendidos como sujeitos históricos e, portanto, a assumir um papel ativo na aprendizagem, posto que têm suas experiências, saberes e opiniões valorizadas como ponto de partida para construção do conhecimento (Diesel *et al.*, 2017, p. 271).

Diante disso, procurou-se entender como a utilização da metodologia de *storytelling* pode contribuir para superar a aprendizagem mecânica e promover um ensino mais envolvente, contextualizado e transformador.

Este artigo tem como objetivo geral analisar o potencial do *storytelling* como recurso didático no planejamento pedagógico, destacando sua contribuição para o desenvolvimento de competências cognitivas, emocionais e sociais. Para isso, foi utilizada a metodologia de pesquisa bibliográfica, com base em autores que discutem o papel das narrativas na educação e nas práticas docentes. A relevância do tema está em sua capacidade de transformar a dinâmica da sala de aula, tornando o processo de ensino e de aprendizagem mais atrativo, participativo e significativo. Em um cenário em que os alunos estão cada vez mais expostos a estímulos digitais e imersivos, o *storytelling* se apresenta como uma estratégia eficaz para promover a atenção, a compreensão e o envolvimento ativo dos estudantes.

A estrutura do artigo configura-se em três partes principais. A introdução apresenta o tema, sua relevância, os objetivos da pesquisa e a metodologia adotada. Em seguida, o desenvolvimento do trabalho traz discussões sobre "Storytelling como Ferramenta Pedagógica", bem como a "A Integração do Storytelling com TDIC¹: Aplicações e Exemplos Práticos", onde expõe como a contação de histórias pode ser aplicada no planejamento docente, suas

¹ Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) são ferramentas e recursos tecnológicos, os quais permitem processar, armazenar e transmitir informações, facilitando assim a comunicação, o acesso à informação e a interação (Nascimento *et al.*, 2024).

contribuições para o processo de ensino e de aprendizagem, o uso das TDIC como suporte no desenvolvimento das atividades e os desafios que envolvem sua implementação. Por fim, a conclusão retoma os principais pontos discutidos, destacando o potencial do storytelling como estratégia inovadora e significativa na prática pedagógica. O texto é finalizado com a referência bibliográfica, que fundamenta teoricamente as reflexões apresentadas ao longo do trabalho.

2 Metodologia

Este artigo tem metodologia a pesquisa bibliográfica, que segundo Brasileiro (2021, p. 77): "[...] Ela possibilita ao pesquisador e, posteriormente, ao leitor, tomar conhecimento, por meio de fontes primárias e secundárias, das principais concepções e descobertas do tema estudado". Sendo assim, buscou compreender de que forma o *storytelling* pode se consolidar como recurso pedagógico na educação, principalmente na etapa da Educação Infantil. A escolha dessa metodologia se justifica pelo aprofundamento crítico das ideias já discutidas por diferentes pesquisadores. Dessa forma, a metodologia adotada não se limitou a descrever o que já existe, mas procurou sistematizar, dialogar e refletir, permitindo lançar novas luzes sobre a importância do Storytelling no processo de ensinar e aprender por meio de histórias.

Para isso, foram consultados livros e artigos científicos, bem como a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), que orientam a prática educacional no Brasil. Esse levantamento limitou-se as produções que dialogam com três eixos principais: a literatura infantil, as metodologias ativas e as tecnologias como estratégia de ensino. Autores como Arruda (2019), Bacich e Trevisani (2015), Camargo e Daros (2021), Cosson (2006; 2014), Ranzani (2025), Resnick (2020), Santhiago e Magalhães (2015), Soares (2021) e Valença e Tostes (2019) ofereceram contribuições importantes para a reflexão.

Através de análise crítica e interpretativa, buscou relacionar as contribuições teóricas à prática educativa na tentativa de responder ao seguinte problema: de que forma a metodologia de *storytelling* pode contribuir para superar a aprendizagem

mecânica e promover um ensino mais envolvente, contextualizado e transformador?

De acordo com Brasileiro 2021, p. 21):

[...] a pesquisa é um conjunto de ações, propostas para encontrar a solução para um problema, que têm por base procedimentos racionais e sistemáticos. A pesquisa é realizada quando se tem um problema, para o qual ainda não há informações suficientes para solucioná-lo.

5

Por fim, buscou-se compreender em que medida o *storytelling* pode favorecer o engajamento dos alunos, estimular a criticidade e contribuir para aprendizagens mais significativas.

3 Resultados e Discussões

Esta seção apresenta discussões através da análise bibliográfica realizada, revelando como o *storytelling*, enquanto estratégia pedagógica, tem sido abordado pelos estudiosos e em que medida pode contribuir para tornar o processo de ensino e de aprendizagem mais significativo na Educação. Como se trata de um estudo de cunho teórico, os resultados correspondem à sistematização crítica de contribuições de autores que discutem sobre o *storytelling*, metodologias ativas e tecnologias digitais, bem como às inferências analíticas derivadas desse diálogo. A discussão organiza-se em dois eixos complementares. No primeiro (Seção 3.1), examinam-se as potencialidades formativas do *storytelling*: cognitivas, socioemocionais e comunicativas, bem como o papel do professor como mediador de narrativas, destacando condições didáticas para que as histórias se transformem em experiências de aprendizagens ativas, contextualizadas e afetivamente significativas. No segundo (Seção 3.2), analisam-se as integrações possíveis com as TDIC destacando-se exemplos de uso pedagógico através de algumas ferramentas tecnológicas como app, plataformas e mídias digitais.

3.1 *Storytelling* como Ferramenta Pedagógica

Para falarmos sobre *storytelling* como ferramenta pedagógica, é necessário conhecermos o seu significado. O termo *storytelling* refere-se à prática de contar histórias, tornando o momento de aprendizagem mais envolvente e lúdico. “O *storytelling*, a expressão em inglês para “contação de histórias”, está na moda. Mesmo que contar histórias para entreter, convencer, ensinar ou até assustar as pessoas seja algo tão antigo quanto a humanidade [...]” (Arruda, 2019, p.171). Os professores utilizam histórias como ferramentas didáticas para facilitar a compreensão de conteúdos, promovendo a conexão emocional com os temas abordados para tornar o aprendizado mais prazeroso. Dessa forma, integrando elementos narrativos ao conteúdo pedagógico, o professor consegue captar a atenção dos alunos e criar um ambiente de aprendizagem mais envolvente pois desperta o interesse no assunto e faz com que o aluno seja mais ativo em seu processo de aprendizagem. De acordo com Valença e Tostes (2019, p. 235):

As contribuições do *storytelling* aos alunos envolvem a exposição dos conceitos e ideias à audiência por mais de um formato, sem se limitarem apenas a isso, pois o *storytelling* proporciona o aprendizado a partir do envolvimento direto com o problema e uma interação com seus desafios e questões. O entendimento de como a trama se desenvolve e como os elementos se conectam socialmente, seja pela associação às suas próprias vivências ou à busca por soluções, o estudante aprende enquanto reflete sobre sua atividade.

O papel do professor é essencial nesse processo. Ele atua como mediador, autor de narrativas pedagógicas e facilitador da aprendizagem e ao utilizar a contação de histórias em sua prática torna as aulas mais atrativas e significativas. O educador desperta a atenção, facilita a compreensão e estimula a memorização dos alunos, quando transforma conteúdos em narrativas. Dessa forma, na elaboração do seu planejamento, o professor pode criar histórias que contextualizem os temas abordados, conectando-os com situações do cotidiano ou com elementos fictícios que estimulem a imaginação. De acordo com Ranzani; Kul et al (2024, p. 243):

[...] a educação é um campo em constante evolução, no qual a busca por práticas pedagógicas mais eficazes e engajadoras tem sido uma constante. Nesse cenário, as metodologias ativas surgem como uma

alternativa inovadora para transformar o processo de ensino e aprendizagem.

Além disso, com a evolução das tecnologias, ele pode utilizar diferentes mídias (como vídeos, áudios e imagens) para enriquecer a contação de histórias, promovendo uma aprendizagem ativa e participativa. Dessa forma, o *storytelling* se torna um recurso eficaz para desenvolver competências cognitivas, emocionais e sociais em sala de aula.

7

O *storytelling* pode ser aplicado em diferentes etapas e níveis da educação, desde a educação infantil até o ensino superior. Ainda de acordo com Arruda (2019, p.175): “[...] uma história deve posicionar seu enredo e os personagens que o compõem em um contexto que seja familiar e compreensível para o público ao qual ela se destina.” Ele permite contextualizar informações, humanizar dados e conectar temas abstratos a experiências reais ou fictícias que fazem sentido para os estudantes. Um exemplo clássico é o uso de histórias para ensinar matemática, história ou ciências naturais: ao envolver personagens e situações, os conteúdos ganham vida e se tornam mais acessíveis. Não esquecendo o fato de que é importante elaborar um bom planejamento com objetivos definidos para que a utilização dessa metodologia seja realmente uma estratégia positiva.

O ato de ouvir a contação de uma história, faz com que os alunos ampliam sua visão de mundo e desenvolvam senso crítico, competências socioemocionais, como empatia, escuta ativa, comunicação e resolução de problemas. Culturalmente é um hábito desenvolvido em muitos lares, através dos pais ou cuidadores que percorrem gerações. Cosson (2014, p. 42) relata que:

Para além da adequação à vida escolar, a leitura antes de dormir também é incentivada por ser uma forma importante de introduzir a criança no mundo da escrita. Entre os seus benefícios estão o aumento do vocabulário, uma maior compreensão do funcionamento da leitura, mais habilidade no uso de livros, o fortalecimento da leitura como prazer e, obviamente, das relações entre pais e filhos.

Quando os próprios estudantes são estimulados a criar histórias, também praticam habilidades de escrita, oralidade, organização de ideias e criatividade. Um

trabalho sistemático por exemplo na etapa da educação infantil, proporcionará aos estudantes o hábito da escuta, que leva a reflexão e consequente aprendizado sobre o assunto abordado. De acordo com Santhiago e Magalhães (2015, p.60):

Se o trabalho com história oral na escola não for organizado de maneira sistemática, ele poderá ter menos sucesso, desestimulando os estudantes a conduzi-lo com o envolvimento necessário. Um bom planejamento e a definição das suas contribuições pedagógicas conduzirão a resultados mais promissores.

8

Apesar das vantagens do uso do storytelling na educação, ainda existem desafios a serem superados. A formação docente voltada para metodologias criativas, o tempo limitado em sala de aula, e a falta de infraestrutura tecnológica em algumas instituições podem dificultar sua aplicação sistemática. Como nos fala Debalde (2020, p.51), “O desafio das instituições é capacitar os docentes para que eles tenham condições de atuar em contextos inovadores de produção do conhecimento.” Contudo, com criatividade e planejamento, é possível inserir o *storytelling* mesmo em contextos mais simples, utilizando apenas a oralidade e a escrita como recursos principais.

Segundo Cosson (2006, p. 10):

É por possuir essa função maior de tornar o mundo compreensível transformando sua materialidade em palavras de cores, odores, sabores e formas intensamente humanas que a literatura tem e precisa manter um lugar especial nas escolas. Todavia, para que a literatura cumpra seu papel humanizador, precisamos mudar os rumos da sua escolarização [...].

Incorporar o poder das histórias no cotidiano escolar é um convite para que a aprendizagem deixe de ser um processo mecânico e passe a ser uma jornada significativa e memorável.

3.2 A Integração do Storytelling com TDIC: Aplicações e Exemplos Práticos

Com o avanço das tecnologias digitais, o *storytelling* ganhou novos formatos e possibilidades, transformando-se em uma metodologia ativa capaz de envolver os

alunos de maneira lúdica e participativa. As inovações tecnológicas modificaram o jeito de se proporcionar a educação. Como rescreveu Gomez (2015, p. 18):

Uma vez que a informação é produzida, consumida, atualizada e alterada constantemente, novas práticas de leitura, escrita, aprendizagem e pensamento, por exemplo, evoluem com ela. Os seres humanos desenvolvem o software, as plataformas e as redes que eventualmente programam e configuram as suas próprias vidas.

9

A tecnologia trouxe as plataformas de aprendizagem online, e essas já são utilizadas por algumas escolas e universidades, por exemplo: ferramentas como Canva, *Powtoon*, *Scratch*, vídeos interativos, *podcasts*, jogos educativos e ambientes de realidade aumentada (RA) possibilitam que os alunos não apenas ouçam histórias, mas também interajam e se tornem protagonistas na construção de narrativas. Essas chamadas narrativas digitais ampliam o potencial pedagógico do *storytelling* ao tornar a aprendizagem mais dinâmica e personalizada, atendendo a diferentes estilos e ritmos de aprendizagem. Segundo Bacich e Trevisani (2015, p. 69):

[...] a personalização acontece nos diferentes espaços escolares, entre eles – e talvez em primeiro lugar – a sala de aula. Entretanto, para isso, é preciso reorganizar os saberes, aliando a presença das tecnologias na educação, ou seja, não é suficiente incluir as tecnologias na sala de aula sem, antes, repensar o papel do aluno e do professor.

Cada uma dessas ferramentas contribui de forma específica para enriquecer de aprendizagem. O Canva pode ser comparado a um caderno criativo digital, permitindo que professores e crianças construam cartazes, livros ilustrados ou sequências visuais que dão forma às histórias. O *Powtoon*, por sua vez, funciona como um estúdio de animação simplificado, onde narrativas podem ser transformadas em vídeos animados curtos e dinâmicos, tornando-as mais atrativas.

Podem ser trabalhadas a partir de um modelo básico, “em branco”, ou através da personalização de templates oferecidos conforme determinado tema. O usuário tem à sua disposição uma variedade de cores, fundos, personagens animados, efeitos, marcadores, suportes

de imagem, texto, som (incluindo opção de inserir sua própria voz) para cada etapa da animação. (Amaral e Sabota, 2017, p. 81)

O *Scratch* parece um quebra-cabeça programável, com blocos visuais que estimulam a lógica e a criatividade das crianças de maneira lúdica. Segundo Resnick (2020, p.43) “Com o Scratch, elas programam as próprias histórias e jogos, em vez de simplesmente interagir com histórias e jogos já criados.”

Os vídeos interativos atuam como histórias com caminhos diferentes, permitindo que as crianças façam escolhas e definam o rumo dos enredos, o que aumenta o engajamento e desenvolve habilidades de tomada de decisão. Já os *podcasts*, favorecem a escuta atenta através de narrativas sonoras e músicas educativas, estimulando a imaginação. Os jogos educativos favorecem o desenvolvimento cognitivo e socioemocional unindo diversão e desafios sem perder o caráter pedagógico. Por fim, os ambientes de realidade aumentada (RA) criam uma verdadeira ponte entre o mundo real e o virtual, permitindo que personagens e cenários digitais interajam com o ambiente físico, tornando as histórias mais imersivas e envolventes.

O emprego dessas ferramentas ao *storytelling*, o professor proporciona aos alunos a oportunidade de vivenciarem a histórias de forma ativa e criativa. Assim, as narrativas digitais não só fortalecem o vínculo afetivo com o aprendizado, como também estimulam a imaginação, a colaboração e a construção de sentidos, alinhando-se à perspectiva de uma aprendizagem significativa e integral, como proposto na BNCC (Brasil, 2018). Valença e Tostes (2019, p. 229) nos traz que:

O estudante deve perceber a relevância do tema de estudo para a sua vida ou contexto social. Assim, a ideia de se constituir um sentido mental deve ser considerada pelo professor ao planejar a atividade do storytelling. O aprendizado ativo estimula a criação de relações significativas originais entre estudante e objeto estudado. De certa forma, isso se reflete em maior autonomia para o estudante no que diz respeito à construção do conhecimento, visto que suas escolhas refletem e produzem impactos práticos na sua vida.

Plataformas digitais ainda possibilitam o compartilhamento e a colaboração entre pares, promovendo o trabalho em equipe e o pensamento crítico. Além disso,

permitem que professores e alunos produzam narrativas diferenciadas, combinando texto, imagem, som e movimento em histórias mais dinâmicas e acessíveis.

Esses recursos ampliam o alcance do *storytelling*, tornando-o compatível com diferentes estilos de aprendizagem e favorecendo a inclusão de estudantes com variadas necessidades. Ao recorrer ao *storytelling*, espera-se que o professor desperte o engajamento, provoque emoções, questionamentos e novas ideias, estimulando a imaginação dos ouvintes.

11

Na Educação Infantil, por exemplo, essa integração entre narrativa e participação se torna ainda mais significativa, pois o ato de contar histórias não apenas desenvolve a linguagem e a imaginação, mas também promove vínculos afetivos e a construção coletiva de sentidos. Com o apoio das TDIC, o *storytelling* ganha novas dimensões, permitindo a criação de histórias interativas com recursos visuais, sonoros e lúdicos, que tornam a experiência mais imersiva e atrativa para as crianças.

Assim, a combinação entre a mediação sensível do professor e as possibilidades oferecidas pelos recursos digitais potencializa o engajamento infantil, transformando a contação de histórias em uma prática pedagógica inovadora e profundamente significativa.

A mediação literária não se limita apenas aos suportes impressos, uma vez que o ato de narrar transcende o formato textual e pode se expressar por meio de diferentes linguagens, como a visual, a sonora e a digital. “A combinação de metodologias ativas com a integração de tecnologia pode ampliar ainda mais os benefícios desse enfoque inovador”. (Ranzani *et al.* 2024, p. 243). Nesse contexto, o *storytelling* se reinventa ao se integrar às tecnologias contemporâneas, mantendo, ainda assim, sua essência formadora e sensível.

Temos ainda as plataformas *Genially* e *Toontastic* 3D como exemplos práticos de TDIC que podem ser incorporadas em sala de aula pelo professor para utilizar o *storytelling*. *Toontastic* 3D é um app bem avaliado e aprovado por professores, que reforçam seu valor pedagógico, especialmente para o desenvolvimento de habilidades linguísticas, narrativas e artísticas. Oferece um recurso educacional que pode ser adquirido no Google Play Store e permite às

crianças a construção de histórias animadas em três dimensões através de uma interface de fácil utilização, combinando desenho, animação e gravação de voz. Por apresentar uma proposta lúdica, ilustrada pelos personagens coloridos, mostra-se adequado para uso em metodologias ativas, favorecendo o protagonismo infantil e a aprendizagem por meio da imaginação e da expressão criativa.

Já a plataforma *Genially* é oferecida em versões gratuita e paga, que proporcionam experiências dinâmicas e permitem a elaboração de materiais atrativos para diferentes públicos, por meio de recursos de criação de conteúdo interativo e animado, como imagens, apresentações, gamificação, entre outros. Especialmente na educação infantil e em metodologias ativas, o *Genially* pode ser usado para criar jogos, apresentações e narrativas interativas que estimulam a participação ativa, a curiosidade e o engajamento dos alunos de forma lúdica e personalizada.

Como podemos ver, são vários os benefícios quanto a utilização de plataformas, app, quando se tem uma intencionalidade pedagógica bem definida, pautada em objetivos claros e possíveis de serem alcançados, a tecnologia amplia as possibilidades pedagógicas, oferecendo ao professor uma variedade de recursos e estratégias para a construção de suas aulas. Quanto aos estudantes, eles podem explorar diferentes formatos de conteúdo, bem como podem aprender no seu próprio ritmo e estilo, podendo até se prepararem melhor para o mercado de trabalho.

5 Considerações finais

Este estudo permitiu compreender que o *storytelling* se configura como uma estratégia pedagógica capaz de transformar o processo de ensino e de aprendizagem em uma experiência mais envolvente, significativa e humanizada. Dessa forma, ao integrar histórias ao planejamento docente, o professor possibilita a compreensão dos conteúdos, desperta o interesse dos alunos e favorece o desenvolvimento de competências cognitivas, socioemocionais e comunicativas.

Ficou evidente que o *storytelling* promove não apenas a compreensão conceitual, mas também o senso crítico e a criatividade, estimulando a imaginação e

fortalecendo vínculos afetivos entre professor, aluno e conhecimento. Além disso, ao associar-se às tecnologias digitais, a contação de histórias ganha novas dimensões, tornando-se mais interativa e adequada aos desafios de um contexto educacional marcado por estímulos variados.

A partir da pesquisa bibliográfica, ao explorar as contribuições de autores como: Arruda (2019), Bacich e Trevisani (2015), Cosson (2006; 2014), Camargo e Daros (2021), Ranzani (2025), Resnick (2020), Santhiago e Magalhães (2015), Soares (2021) e Valença e Tostes (2019), percebeu-se que o *storytelling* enquanto ferramenta pedagógica, antes de tudo, promove a compreensão e desenvolve o senso crítico. Além disso, revela-se uma estratégia eficaz para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais humanizado. Como mencionado, é com o uso de histórias que a aula de conteúdos se transforma em espaço de encantamento e aprendizagem, uma vez que, ao usar narrativas para apresentar situações-problema e questões essenciais à compreensão, o professor não apenas facilita a memorização e compreensão, mas também estimula o processo de empatia, criatividade e pensamento crítico entre os estudantes.

O estudo pontuou que ferramentas como plataformas de ensino online, não apenas ampliam o acesso à informação, mas também promovem maior interatividade, personalização do aprendizado e engajamento dos estudantes. Bem como, a metodologia do *storytelling* cria uma conexão emocional com os temas apresentados, potencializando o engajamento e a identificação dos alunos e contribuindo para a formação de competências necessárias para o desenvolvimento humano integral.

Embora existam dificuldades a serem superadas, como a preparação e formação dos docentes, a infraestrutura tecnológica e o tempo pedagógico reduzido, este estudo revela que essas barreiras não invalidam a técnica. Ao contrário, mostram sua necessidade de planejamento e investimento, entendendo a importância da inclusão da criatividade escolar e a valorização da participação ativa em sala de aula.

Assim, pode-se afirmar que o *storytelling* pode ser considerado uma metodologia com elevado potencial de resignificação da sala de aula, contribuindo

positivamente para a ponte entre o conhecimento escolar e a experiência de vida do estudante. Por humanizar o ensino e promover aprendizagens contextualizadas, esta técnica reforça sua importância e atualidade não só para a Educação Infantil, como também para os outros segmentos.

Dessa forma, o objetivo proposto foi atendido, uma vez que o trabalho apresentou diferentes tipos de mídias digitais e analisou seu impacto na educação, evidenciando como as tecnologias atrelada a metodologia do *storytelling* contribuem para a aprendizagem dos alunos.

Referências

ARRUDA, Rafael. **Comunicação inteligente storytelling**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019.

AMARAL, P. D. F.; SABOTA, B. PowToon: análise do aplicativo web e seu potencial mediador na aprendizagem. **Revista Tecnologia e Sociedade**, Curitiba, v. 13, n. 28, p. 72-89, 2017. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rt/editor/submission/4646>. Acesso em: 12 set. 2025.

BACICH, L., Neto, A. T.; TREVISANI, F. M. **Ensino híbrido**. Porto Alegre: Editora Penso, 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 4 set. 2025.

BRASILEIRO, A. M. M. **Como produzir textos acadêmicos e científicos**. São Paulo: Contexto, 2021.

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. **A sala de aula digital: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo, on-line e híbrido**. Porto Alegre: Penso, 2021.

COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria e prática**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2006.

COSSON, Rildo. **Círculos de leitura e letramento literário**. São Paulo: Contexto, 2014.

DEBALD, B. **Metodologias ativas no ensino superior: o protagonismo do aluno.** (Desafios da educação). Porto Alegre, 2020.

DIESEL, A.; BALDEZ, A. L. S.; MARTINS, S. N. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.15536/thema.14.2017.268-288.404>. Acesso em: 14 set 2025.

GÓMEZ, Á.I. P. **Educação na era digital.** Porto Alegre: Penso, 2015.

MASCARENHAS, Sidnei Augusto (org.). **Metodologia científica.** 2. ed. São Paulo, SP: Pearson, 2018. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 14 set 2025.

NASCIMENTO, K. A. S. do; FIALHO, L. M. F.; NEVES, V. N. S.; COSTA, M. A. A. da; PEREIRA, A. S. M. Metodologias ativas mediadas por Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação em Programa de Pós-Graduação em Educação no pós-pandemia. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 19, n. 00, p. e024043, 2024. DOI: 10.21723/riade.v19i00.18370. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/18370>. Acesso em: 2 out. 2025.

RANZANI, R. C.; KUL, E. T. S *et al.* Reflexões sobre as metodologias ativas na educação. **Revista Ilustração**, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 239–249, 2024. DOI: 10.46550/ilustracao.v5i1.268. Disponível em: <https://journal.editorailustracao.com.br/index.php/ilustracao/article/view/268>. Acesso em: 14 set. 2025.

RESNICK, M. **Jardim de infância para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos.** Porto Alegre: Editora Penso. 2020.

SANTHIAGO, Ricardo; MAGALHÃES, Valéria Barbosa de. **História oral na sala de aula.** Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

SOARES, C. **Metodologias ativas: uma nova experiência de aprendizagem.** São Paulo: Cortez, 2021.

VALENÇA, M.; BALTHAZAR TOSTES, A. P. **O Storytelling como ferramenta de aprendizado ativo.** Carta Internacional, [S. l.], v. 14, n. 2, 2019. DOI: 10.21530/ci.v14n2.2019.917. Disponível em: <https://www.cartainternacional.abri.org.br/Carta/article/view/917>. Acesso em: 13 set. 2025.

ⁱ Ana Stella Bezerra Saraiva Paschoal, ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-1022-7299>

Secretaria Municipal de Educação de Caucaia

Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, pela MUST UNIVERSITY, Flórida-USA. Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal do Ceará-UFC. Especialista em Gestão Educacional Integradora, pela Universidade Atenas Maranhense, São Luís-MA, Professora Efetiva da Educação Infantil da Rede Municipal de Caucaia.

Contribuição de autoria: escrita e pesquisadora

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4040212221476373>

E-mail: anastellapaschoal@gmail.com

Editora responsável: Arliene Stephanie Menezes Pereira Pinto

Recebido em 25 de setembro de 2025.

Aceito em 26 de outubro de 2025.

Publicado em 27 de outubro de 2025.

Como citar este artigo (ABNT):

PASCHOAL, Ana Stella Bezerra Saraiva. O storytelling e as tecnologias digitais: a arte de ensinar por meio de histórias. **Ensino em Perspectivas**, Fortaleza, v. 6, n. 1, 2025.