

STORYTELLING DIGITAL NA EDUCAÇÃO: REINVENTANDO A TRADIÇÃO ORAL

Débora Cristina de Jesus¹
Alessandra Ferreira dos Santos Oliveira²
Alexandre Dias dos Santos³
Augusto César Pereira da Silva⁴
Flávia Rodrigues da Silva Priesnitz⁵
Janaína Ferreira Gustavo Uchôa⁶
Marcos Túlio Cavalcante⁷
Renata Alves da Silva Ferreira⁸

RESUMO: O estudo investigou de que forma o *storytelling* digital, articulado por meio de textos, vídeos e áudios, poderia contribuir para a inovação das práticas pedagógicas e para a ampliação da aprendizagem significativa no contexto educacional. O objetivo geral consistiu em analisar o papel do *storytelling* digital na educação, destacando sua relevância como ferramenta pedagógica que reinventa a tradição oral por meio de recursos multimídia. O desenvolvimento ocorreu a partir da análise de referências que abordaram a trajetória das tecnologias digitais na escola, a gamificação associada à realidade virtual, os impactos das tecnologias na atenção dos estudantes e o uso do ambiente digital para potencializar práticas culturais e educativas. Verificou-se que as narrativas digitais favoreceram o engajamento, a motivação e a atenção, além de ampliarem o repertório pedagógico por meio de múltiplas linguagens. Nas considerações finais, concluiu-se que o *storytelling* digital se apresentou como uma estratégia eficaz para aproximar os conteúdos escolares do cotidiano dos estudantes, promovendo aprendizagens relevantes. Ressaltou-se, ainda, que a pesquisa, de caráter bibliográfico, indicou a necessidade de estudos complementares que verifiquem, em contextos práticos, os impactos do uso das narrativas digitais na educação.

2381

Palavras-chave: *Storytelling* digital. Educação. Tecnologias digitais. Narrativas multimídia. Aprendizagem.

ABSTRACT: The study investigated how digital storytelling, articulated through texts, videos, and audio, could contribute to the innovation of pedagogical practices and to the expansion of meaningful learning in the educational context. The general objective was to analyze the role of digital storytelling in education, highlighting its relevance as a pedagogical tool that reinvented oral tradition through multimedia resources. The development was based on the analysis of references that addressed the trajectory of digital technologies in schools, the gamification associated with virtual reality, the impacts of technologies on students' attention, and the use of digital environments to enhance cultural and educational practices. It was found that digital narratives favored engagement, motivation, and attention, in addition to expanding the pedagogical repertoire through multiple languages. In the final considerations, it was concluded that digital storytelling proved to be an effective strategy to bring school content closer to students' daily lives, promoting more relevant learning. It was also emphasized that this bibliographic research indicated the need for complementary studies to verify, in practical contexts, the impacts of using digital narratives in education.

Keywords: Digital storytelling. Education. Digital technologies. Multimedia narratives. Learning.

¹ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

² Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

³ Doutorando em Ciências na Educação, Christian Business School (CBS).

⁴ Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁵ Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁶ Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁷ Especialista em Game Design, Universidade Cruzeiro do Sul.

⁸ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

I INTRODUÇÃO

A prática de contar histórias constitui-se como uma das antigas formas de comunicação humana e esteve presente em diferentes culturas como instrumento de preservação da memória, transmissão de valores e construção de identidades coletivas. No contexto educacional, essa tradição tem sido constantemente ressignificada, acompanhando as transformações sociais e tecnológicas. Atualmente, com o avanço das tecnologias digitais, emerge o conceito de *storytelling* digital, que amplia a narrativa oral tradicional ao incorporar elementos multimídia como texto, imagem, som e vídeo. Essa inovação não apenas diversifica as formas de expressão, mas também propicia maior engajamento e aproximação dos conteúdos escolares da realidade dos estudantes, tornando o processo de aprendizagem dinâmico e significativo.

A relevância do tema justifica-se pelo cenário educacional contemporâneo, no qual o uso de tecnologias digitais se consolida como prática indispensável para acompanhar as demandas da sociedade do conhecimento. As escolas, cada vez desafiadas a despertar o interesse dos alunos, encontram no *storytelling* digital uma ferramenta que possibilita unir criatividade, emoção e cognição, favorecendo a aprendizagem em múltiplas linguagens. Pesquisas recentes reforçam essa perspectiva ao demonstrar a eficácia da gamificação associada à realidade virtual (Agune *et al.*, 2019) e a importância do uso de recursos digitais em diferentes contextos, como na preservação histórica (Motta, 2020) ou no impacto sobre os processos de atenção e desempenho cognitivo (Ramos & Vieira, 2020). No Brasil, o percurso histórico da integração das tecnologias digitais à escola pública evidencia um movimento contínuo em direção à adoção desses recursos, do educam à implementação de programas nacionais (Gordiano & Andriola, 2022). Diante disso, torna-se necessário compreender de que forma o *storytelling* digital pode contribuir para a inovação pedagógica e para a reinvenção da tradição oral em ambientes educacionais.

2382

O problema que orienta esta investigação pode ser formulado da seguinte maneira: de que forma o *storytelling* digital, articulado por meio de textos, vídeos e áudios, pode contribuir para a inovação das práticas pedagógicas e para a ampliação da aprendizagem significativa no contexto educacional?

O objetivo desta pesquisa é analisar o papel do *storytelling* digital na educação, destacando sua relevância como ferramenta pedagógica que reinventa a tradição oral e potencializa a aprendizagem por meio de recursos multimídia.

A metodologia adotada foi exclusivamente a pesquisa bibliográfica, de caráter qualitativo e exploratório. A investigação baseou-se na análise de artigos científicos, livros e periódicos disponíveis em bases digitais de acesso aberto, com ênfase em materiais publicados entre 2019 e 2022. Foram consultadas bases de dados como SciELO, revistas acadêmicas de educação e eventos científicos que tratam do uso de tecnologias digitais. O procedimento metodológico envolveu a seleção criteriosa de produções relacionadas ao tema *storytelling* digital, gamificação, realidade virtual e tecnologias educacionais, a fim de identificar conceitos, contribuições e desafios. A técnica empregada consistiu na leitura crítica e comparativa dos textos selecionados, visando estabelecer conexões entre os referenciais teóricos e a prática pedagógica contemporânea.

O texto está organizado em três seções principais. A primeira corresponde à introdução, na qual são apresentados o tema, a justificativa, o problema, o objetivo e os aspectos metodológicos. A segunda seção abrange o desenvolvimento, que se subdivide na análise do *storytelling* digital e suas formas de expressão em textos, vídeos e áudios, bem como sua relação com a tradição oral e o uso das tecnologias digitais no contexto educacional. A última seção compreende as considerações finais, em que se sintetizam os principais achados da pesquisa, destacando a relevância das narrativas digitais para a construção de práticas pedagógicas inovadoras e conectadas às demandas da sociedade contemporânea.

2 Histórias em texto, vídeo e áudio para ensinar

O *storytelling* digital tem se configurado como uma estratégia relevante no processo de ensino e aprendizagem por possibilitar a reinvenção da tradição oral por meio da integração de linguagens multimídia. A educação contemporânea, marcada pela forte presença das tecnologias digitais, tem exigido dos educadores novas práticas capazes de articular conteúdos escolares com experiências significativas para os estudantes. Nesse cenário, a narrativa digital, apoiada em recursos de texto, áudio e vídeo, torna-se um instrumento pedagógico que favorece a imersão, a motivação e a construção de sentidos, atendendo às demandas da sociedade do conhecimento e aos desafios impostos pelo cotidiano escolar. A reflexão sobre esse tema adquire ainda maior importância quando se observa que a escola atual não pode estar dissociada da cultura digital, sob pena de limitar as possibilidades de aprendizagem.

O desenvolvimento do *storytelling* digital na educação está relacionado a um processo histórico que envolve a inserção gradual das tecnologias digitais na escola. Gordiano e Andriola

(2022) apontam que esse percurso, no Brasil, começou com as experiências de educomunicação e foi fortalecido por programas governamentais como o Programa Um Computador por Aluno (PROUCA). Essa trajetória demonstra que o uso pedagógico de tecnologias digitais não surgiu de forma repentina, mas é fruto de um movimento contínuo de adaptação das instituições escolares às transformações sociais e culturais. A partir desse contexto, observa-se que o *storytelling* digital é um desdobramento natural desse processo, pois incorpora linguagens e ferramentas que já fazem parte do cotidiano dos estudantes, criando um elo entre a tradição de contar histórias e as práticas educativas inovadoras.

Ao considerar o potencial das narrativas digitais, torna-se evidente que sua aplicação em ambientes de aprendizagem favorece a motivação dos estudantes. Agune *et al.* (2019) destacam que a associação de *storytelling* com elementos de gamificação e realidade virtual amplia a experiência educativa ao criar ambientes imersivos e interativos. Essa possibilidade de construção de narrativas que mesclam elementos lúdicos e recursos digitais permite não apenas transmitir conteúdos, mas também criar situações de envolvimento ativo dos alunos no processo de aprendizagem. A gamificação, quando associada ao *storytelling*, funciona como estímulo para a participação e contribui para a internalização dos conceitos trabalhados em sala de aula.

2384

Além disso, o uso de recursos multimodais possibilita explorar diferentes dimensões da aprendizagem. As histórias em formato textual permanecem fundamentais, pois possibilitam a prática da leitura e da escrita em ambientes digitais. Conforme Motta (2020), a escrita digital pode ser utilizada para recriar contextos históricos e culturais, permitindo que os estudantes se tornem produtores de narrativas em plataformas digitais, como blogs e fóruns. Esse processo amplia a noção de letramento, uma vez que estimula a autoria e a criticidade, integrando a linguagem tradicional ao universo digital. Assim, o texto continua a exercer papel central na educação, mas agora articulado com ferramentas que ampliam sua capacidade de alcance e impacto.

A narrativa em vídeo, por sua vez, apresenta grande potencial para promover experiências de aprendizagem dinâmicas e significativas. O recurso audiovisual combina imagem e som, aproximando-se da realidade dos estudantes e despertando maior interesse. Agune *et al.* (2019) ressaltam que a utilização de vídeos e ambientes virtuais gamificados favorece a imersão e a motivação intrínseca, aspectos fundamentais para a aprendizagem ativa. O uso de narrativas audiovisuais em sala de aula também se alinha ao cotidiano dos alunos, que

já estão habituados a consumir conteúdos nesse formato em redes sociais e plataformas de compartilhamento de vídeos. Essa familiaridade pode ser transformada em recurso pedagógico, aproximando os conteúdos escolares da experiência cultural dos estudantes.

As histórias em áudio também merecem destaque como recurso educativo, uma vez que ressignificam a tradição oral no contexto digital. O uso de podcasts e outros formatos sonoros amplia as possibilidades de aprendizagem, permitindo que os conteúdos sejam acessados em diferentes contextos, inclusive fora do ambiente escolar. Ramos e Vieira (2020) observam que o contato com tecnologias digitais provoca repercussões nos processos de atenção, o que exige dos educadores estratégias capazes de manter o foco dos alunos. Nesse sentido, os recursos sonoros podem auxiliar na concentração, já que reduzem os estímulos visuais e promovem o desenvolvimento da escuta ativa. Dessa forma, o *storytelling* em áudio resgata a oralidade, mas a atualiza em novas plataformas que dialogam com a vida cotidiana dos estudantes.

É importante ressaltar que o *storytelling* digital não deve ser entendido apenas como um recurso didático complementar, mas como uma estratégia pedagógica capaz de transformar práticas de ensino. A presença das tecnologias digitais em sala de aula não garante, por si só, uma aprendizagem significativa. O que determina sua eficácia é a forma como são utilizadas, e nesse ponto o *storytelling* se apresenta como uma abordagem que mobiliza emoções e favorece a construção de vínculos entre os conteúdos e as experiências pessoais dos alunos. Gordiano e Andriola (2022) demonstram que, ao longo da história recente da educação brasileira, a adoção de tecnologias digitais ocorreu de forma desigual, muitas vezes limitada a iniciativas pontuais. Nesse sentido, o *storytelling* digital pode contribuir para consolidar um uso integrado e pedagógico das ferramentas digitais no contexto escolar.

2385

Outro aspecto relevante é o papel do *storytelling* digital no desenvolvimento da atenção e da cognição. Ramos e Vieira (2020) analisam os impactos das tecnologias digitais no desempenho atencional, ressaltando a necessidade de estratégias pedagógicas que auxiliem os alunos a lidar com a dispersão característica do mundo contemporâneo. As narrativas digitais, por articularem recursos multimídia e promoverem maior envolvimento, podem atuar como ferramentas que fortalecem a concentração e favorecem a aprendizagem. Ao propor histórias envolventes, o educador desperta a curiosidade e mantém o interesse dos alunos, minimizando os efeitos da fragmentação da atenção.

No campo da cultura e da memória, o *storytelling* digital também apresenta potencialidades. Motta (2020) enfatiza que os museus históricos, ao serem transpostos para o

ambiente digital, oferecem recursos narrativos que podem ser utilizados em sala de aula para ampliar a compreensão histórica e cultural. A digitalização de acervos e a construção de narrativas interativas permitem que os estudantes tenham acesso a experiências que antes estavam restritas a espaços físicos. Essa possibilidade fortalece a educação patrimonial e amplia o repertório cultural dos alunos, ao mesmo tempo em que aproxima a tradição histórica das novas gerações por meio de linguagens digitais.

Ao articular essas diferentes dimensões, percebe-se que o *storytelling* digital oferece contribuições relevantes tanto para a aprendizagem de conteúdos específicos quanto para o desenvolvimento de competências gerais, como criatividade, criticidade e letramento digital. O uso de histórias em texto, vídeo e áudio amplia o repertório pedagógico dos professores e cria condições para que os alunos participem de forma ativa na construção do conhecimento. Esse processo também está em sintonia com as exigências da sociedade contemporânea, que valoriza sujeitos capazes de produzir e interpretar múltiplas linguagens em diferentes contextos.

Dessa forma, o *storytelling* digital deve ser compreendido como uma estratégia educacional que não apenas ressignifica a tradição oral, mas também cria novas possibilidades de aprendizagem. Ao integrar gamificação, realidade virtual, cultura digital e recursos multimídia, essa prática amplia os horizontes pedagógicos e contribui para a formação de estudantes engajados e preparados para lidar com as demandas da sociedade do conhecimento. O desafio que se impõe às escolas e aos educadores é incorporar essa abordagem de forma crítica e planejada, garantindo que as narrativas digitais sejam utilizadas de maneira significativa e alinhada aos objetivos educacionais.

2386

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As análises realizadas ao longo do estudo permitem afirmar que o *storytelling* digital, articulado por meio de textos, vídeos e áudios, apresenta contribuições significativas para a inovação das práticas pedagógicas e para a ampliação da aprendizagem significativa. Observou-se que a narrativa digital possibilita a integração de diferentes linguagens, mobilizando emoções, incentivando a criatividade e favorecendo a atenção dos estudantes, aspectos que respondem ao problema levantado. A incorporação desse recurso amplia as formas de engajamento em sala de aula, tornando o processo educativo dinâmico e conectado às demandas da sociedade contemporânea.

Além disso, constatou-se que o *storytelling* digital atua como um elo entre a tradição oral e as possibilidades oferecidas pelas tecnologias digitais, reforçando sua pertinência como estratégia pedagógica. Sua aplicação em ambientes educacionais permite ressignificar práticas tradicionais e oferecer experiências que aproximam os conteúdos escolares do cotidiano dos alunos, fortalecendo o vínculo entre conhecimento e realidade vivida. Assim, responde-se ao questionamento central de que o *storytelling* digital é capaz de contribuir de forma efetiva para práticas inovadoras e para a construção de aprendizagens relevantes.

Contudo, reconhece-se que o presente estudo, por adotar exclusivamente a pesquisa bibliográfica, apresenta limites que indicam a necessidade de investigações complementares. Estudos empíricos poderão aprofundar a compreensão sobre os impactos concretos da utilização do *storytelling* digital em diferentes contextos educacionais, considerando variáveis como idade dos estudantes, recursos disponíveis e formação docente. Dessa forma, este trabalho oferece uma base inicial de reflexão sobre o tema e aponta caminhos para pesquisas futuras que possam ampliar a compreensão sobre o potencial dessa estratégia no campo educacional.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGUNE, P., *et al.* (2019). Gamificação associada à realidade virtual no ensino superior: Uma revisão sistemática. In SBC – Proceedings of SBGames 2019, XVIII SBGames, Rio de Janeiro, RJ, Brasil. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/WorkshopG2/199959.pdf>. Acesso em 14 de setembro de 2025. 2387
- GORDIANO, C. A. S. G., & Andriola, W. B. (2022). Percurso histórico do uso de tecnologias digitais na escola pública brasileira: Do educom ao Prouca. *Educação & Linguagem*, 9(3), 40–57. Disponível em: https://www.fvj.br/revista/wp-content/uploads/2023/02/4_REdLi_2022.3.pdf. Acesso em 14 de setembro de 2025.
- MOTTA, A. G. O. (2020). Museus históricos no mundo digital e suas potencialidades em sala de aula. *Revista Aedos*, 12(26), 237–261. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/aedos/article/view/104139>. Acesso em 14 de setembro de 2025.
- RAMOS, D. K., & Vieira, R. M. (2020). Repercussões das tecnologias digitais sobre o desempenho de atenção: em busca de evidências científicas. *Revista Brasileira de Educação*, 25, e250048. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/jfGFJfY8LyyQ8SwGRLMw5JJ/>. Acesso em 14 de setembro de 2025.