

Formação Docente no Uso do *Storytelling* Digital como Ferramenta Pedagógica

Title: *Teacher Training Course on the Use of Digital storytelling as a Pedagogical Tool*

Título: *Curso de Formación Docente sobre el Uso del storytelling Digital como Herramienta Pedagógica*

Eduardo Gomes de Oliveira
Programa de Pós-Graduação em Informática (PPGI)
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)
Departamento de Ciência da Computação (DCC)
Colégio Pedro II (CPII)
ORCID: 0000-0001-7968-5193
eduardo.oliveira@cp2.g12.br

Tadeu Moreira de Classe
Grupo de Pesquisa em Jogos para Contextos Complexos (JOCCOM)
Programa de Pós-Graduação em Informática (PPGI)
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)
ORCID: 0000-0001-9849-5133
tadeu.classe@uniriotec.br

Resumo

Práticas inovadoras, como o *storytelling* digital (SD), oferecem oportunidades valiosas para capacitar professores na aplicação prática da tecnologia no currículo educacional. No entanto, apesar de sua importância, muitos educadores enfrentam dificuldades ao incorporar histórias digitais, especialmente pela complexidade de integrar de forma criativa os conteúdos curriculares. Este artigo relata a experiência de um curso de extensão voltado para o uso do *storytelling* como estratégia pedagógica. Para avaliar a eficácia do curso, foram coletados dados qualitativos e quantitativos por meio de um survey. A análise dos dados revelou uma recepção amplamente positiva. Os participantes destacaram a relevância prática das habilidades adquiridas, particularmente no uso do *storytelling* para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos. Também elogiaram a qualidade do conteúdo e o suporte oferecido pelo instrutor.

Palavras-chave: *storytelling* digital; formação de professores; motivação e engajamento.

Abstract

Innovative practices, such as digital *storytelling* (DS), offer valuable opportunities to empower teachers in the innovative application of technology within the educational curriculum. However, despite its importance, many educators face challenges when incorporating digital stories, especially due to the complexity of creatively integrating curricular content. This article reports on the experience of an extension course focused on the use of *storytelling* as a pedagogical strategy. To evaluate the course's effectiveness, qualitative and quantitative data were collected through a survey. The data analysis revealed a largely positive reception. Participants highlighted the practical relevance of the skills acquired, particularly in using *storytelling* to increase student engagement and motivation. They also praised the quality of the content and the support provided by the instructor.

Keywords: digital *storytelling*; teacher training; motivation and engagement.

Resumen

Las prácticas innovadoras, como el *storytelling* digital (SD), brindan valiosas oportunidades para empoderar a los docentes en la aplicación práctica de la tecnología dentro del currículo educativo. Sin embargo, a pesar de su

importancia, muchos educadores enfrentan dificultades al incorporar historias digitales, especialmente debido a la complejidad de integrar creativamente los contenidos curriculares. Este artículo informa sobre la experiencia de un curso de extensión centrado en el uso del storytelling como estrategia pedagógica. Para evaluar la efectividad del curso, se recopilaron datos cualitativos y cuantitativos a través de una encuesta. El análisis de los datos reveló una recepción mayormente positiva. Los participantes destacaron la relevancia práctica de las habilidades adquiridas, particularmente en el uso del storytelling para mejorar la participación y motivación de los estudiantes. También elogiaron la calidad del contenido y el apoyo brindado por el instructor.

Palabras clave: *storytelling digital; formación docente; motivación y compromiso.*

1 Introdução

Os estudantes de hoje estão crescendo em um mundo centrado no uso e aplicação de tecnologias digitais, onde tais recursos são onipresentes em seu dia-a-dia (Pérez-Juárez et al., 2023). Jovens ao redor do mundo utilizam *smartphones*, computadores e *tablets* para se comunicar, explorar e se divertir, demonstrando oportunidades para usar tecnologia tanto dentro quanto fora da escola (Shinas & Wen, 2022). Diante desse contexto, é fundamental que os professores estejam devidamente preparados para integrar a tecnologia de forma eficaz em suas práticas pedagógicas. Essa preparação é crucial para motivar os alunos e maximizar o potencial de aprendizado, proporcionando experiências educacionais mais envolventes e adaptadas às demandas do mundo moderno (Faruk Islim et al., 2018).

Práticas inovadoras e promissoras, como o *storytelling* digital (SD), podem ser vistas como oportunidades para ensinar e apoiar professores na aplicação prática da tecnologia no currículo (Çetin, 2021). Estudos recentes têm explorado e destacado os benefícios do uso de SD na educação (Oliveira & Classe, 2024b). Entre esses benefícios, estão a capacidade do SD de atrair a atenção de alunos com diferentes estilos de aprendizagem (Robin, 2016), melhorar as habilidades cognitivas, conceituais, acadêmicas e linguísticas dos alunos que contribuem para suas habilidades sociais gerais (Çetin, 2021; Wu & Chen, 2020). O SD também se mostra eficaz no fortalecimento das habilidades do século XXI, como criatividade, pensamento crítico e resolução de problemas (Dewi et al., 2019; Gürsoy, 2021; Kaptan & Cakir, 2024), além de elevar a motivação dos alunos em relação a um curso ou programa educacional (Tamimi, 2024). Esses fatores ressaltam as oportunidades de integrar o SD no contexto educacional contemporâneo (Gürsoy, 2021).

A contação de histórias (*storytelling*) é uma parte significativa de todas as culturas, atraindo pessoas independentemente da idade e nas últimas décadas isso também tem sido utilizado no contexto educacional (Alhussain & Azmi, 2021). O *storytelling* é “a arte interativa de usar palavras e ações para revelar os elementos e imagens de uma história enquanto estimula a imaginação do ouvinte” (NSN, 2024). As histórias e o *storytelling* são envolventes e atraentes e podem melhorar a aprendizagem (Jager et al., 2017; Sylaiou & Dafiotis, 2020). Através do *storytelling*, os conteúdos de aulas podem ser simplificados tornando-os mais compreensíveis (Wang & Ku, 2010).

As mensagens (conteúdo pedagógico, temáticas de aprendizados, entre outros) que são entregues como histórias podem ser mais memoráveis do que apenas os fatos serem simplesmente narrados (Bruner, 2009). As histórias podem ajudar os alunos na compreensão significativa e na assimilação de novas informações cognitivamente desafiadoras (complexas), envolvendo-os durante todo o processo de aprendizagem (Shahid & Khan, 2022).

Muitos pesquisadores enfatizam os benefícios psicológicos de usar histórias no desenvolvimento da personalidade, educação e treinamento. De acordo com Suzuki et al. (2018), contar histórias ativa diferentes partes do cérebro, o que leva a uma melhor memorização e reprodução de conceitos complexos e ideias abstratas.

Gupta e Jha (2022) apontam que contar histórias ajuda a concentrar-se nos sentidos e a desdobrar a imaginação; também promove uma conexão com os personagens que, por sua vez, estimula a liberação de oxitocina, o hormônio que nutre os relacionamentos. Eles apoiam os

psicólogos Parker e Wampler (2006) para enfatizar a capacidade das histórias de facilitar a memorização de informações, promover o desenvolvimento de processos mentais, revelar habilidades criativas, influenciar positivamente o estado emocional dos ouvintes e, portanto, ter um efeito terapêutico (Gupta & Jha, 2022).

Com o passar do tempo o *storytelling* foi influenciado por mudanças sociais e tecnológicas (Rizvic et al., 2017) e sua combinação criativa com a tecnologia digital formou o *storytelling* digital (SD) (Psomos & Kordaki, 2012; Yuksel-Arslan et al., 2016), que é a evolução moderna da arte de contar histórias, aproveitando ao máximo as tecnologias atuais (Shelton et al., 2017).

O SD é uma ferramenta tecnológica eficaz para o desenvolvimento de habilidades acadêmicas e a motivação discente. Ao exigir que os alunos investiguem temas, analisem fatos e criem narrativas, esse recurso estimula o pensamento crítico e a capacidade de síntese em projetos educacionais. Além disso, auxilia os docentes na ampliação da compreensão dos estudantes sobre novos conteúdos, promovendo um ambiente colaborativo em sala de aula. Dessa forma, o SD se consolida como uma ferramenta pedagógica significativa, capacitando professores e alunos a utilizarem a tecnologia de maneira eficiente, tanto no contexto educacional quanto além dele (Nair & Md Yunus, 2022).

Quando aplicado como estratégia didática, o SD demonstra alta eficácia no aprofundamento da aprendizagem. Narrativas digitais ricas em elementos multimídia, como imagens, áudios e vídeos, capturam a atenção dos estudantes, aumentando seu engajamento com o conteúdo e incentivando a exploração criativa de ideias (Antonenko et al., 2024).

No cenário educacional contemporâneo, o SD assume um papel essencial, não apenas no domínio tecnológico, mas também no desenvolvimento de competências como pensamento crítico, resolução de problemas e criatividade. A aquisição de letramento digital e habilidades do século XXI é fundamental para formar cidadãos ativos, capazes de atuar com sucesso em uma sociedade cada vez mais mediada pela tecnologia (Kaptan & Cakir, 2024).

Entretanto, apesar da relevância das histórias digitais no contexto educacional, muitos professores encontram dificuldades tanto na preparação quanto na implementação dessas histórias, especialmente no que diz respeito à integração criativa dos conteúdos curriculares (Anılan et al., 2018; Gürsoy, 2021; Sancar-Tokmak et al., 2014). Nesse contexto, com o objetivo de disseminar, inovar e incentivar o uso de histórias digitais como estratégia no planejamento e na prática didática, foi desenvolvido e oferecido um curso de extensão sobre a aplicação da técnica de *storytelling* na educação, promovido por uma instituição federal de ensino no Rio de Janeiro.

Este artigo tem como objetivo relatar a aplicação e a avaliação de um curso de formação docente baseado no *framework Learner's Journey* (JoL) (Oliveira & Classe, 2024a), projetado para integrar o SD na prática pedagógica. Por meio da análise das percepções de 37 professores de diversas áreas e níveis de ensino, avaliamos a satisfação com o curso, a disposição em recomendá-lo a outros docentes, a relevância das habilidades adquiridas em *storytelling* e a avaliação geral da formação. Os resultados demonstram a eficácia do *framework* JoL na capacitação de educadores para o uso criativo e pedagógico de narrativas digitais em contextos educacionais diversos.

Como principais resultados do curso, observou-se que ele foi amplamente bem recebido pela maioria dos participantes, que demonstraram grande satisfação com a experiência

proporcionada. Os professores enfatizaram a relevância prática das habilidades adquiridas, especialmente no uso do *storytelling* como uma ferramenta eficaz para aumentar o engajamento, a motivação e a participação ativa dos alunos durante as aulas. Além disso, destacaram a qualidade aprofundada e atualizada do conteúdo apresentado, assim como a clareza e o suporte contínuo oferecido pelo instrutor, que se mostrou disponível para esclarecer dúvidas e orientar o desenvolvimento dos conhecimentos ao longo do curso. Muitos participantes manifestaram a intenção de aplicar em breve as técnicas aprendidas para potencializar suas práticas pedagógicas e promover um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e envolvente.

As seções deste artigo estão organizadas da seguinte forma: Os trabalhos relacionados são apresentados na Seção 2. Já a Seção 3 traz o planejamento e execução do curso de extensão e formação na Seção 4. Na Seção 5 são apresentados os resultados. A Seção 6 apresenta a discussão do estudo. Por fim, a Seção 7 apresenta as Considerações Finais e Trabalhos Futuros.

2 Trabalhos Relacionados

Nesta seção, são apresentados estudos relacionados que propõem a formação de professores para o uso do SD como abordagem educacional. Por fim, é feita uma reflexão sobre eles em relação a este trabalho.

Maddalena e Santos (2019) exploram o SD como uma proposta pedagógica na formação de professores, destacando seu potencial na construção de competências digitais e narrativas. O estudo utilizou a plataforma *Storybird*¹ para criar histórias digitais, incentivando a leitura, a escrita criativa e o letramento digital. Através de uma metodologia de pesquisa-formação, o projeto integrou memória, experiência e ficção para abordar as práticas de leitura contemporâneas. Os resultados indicam que o SD promove uma compreensão crítica da leitura e escrita na cibercultura, essencial para o desenvolvimento de futuros educadores.

Já o estudo de Çetin (2021) propôs uma formação de professores, focando em como o uso de SDs pode influenciar as competências digitais de professores em formação. A pesquisa foi realizada com professores em formação (estudantes de licenciatura na área de Tecnologia Educacional) e explorou como a criação de histórias digitais impacta suas habilidades em letramento digital e no desenvolvimento de outras competências pedagógicas e técnicas.

Por fim, o estudo de Shinas e Wen (2022) explora a formação de professores, com foco em como o uso SD pode desenvolver as competências digitais e pedagógicas de professores em formação. Através de um curso de alfabetização e tecnologia, candidatos a professores criaram histórias digitais, o que permitiu que eles experimentassem o uso de ferramentas digitais na prática. O estudo destacou que essa abordagem pode ajudar futuros professores a integrar tecnologias em suas aulas, desenvolvendo habilidades para motivar alunos e enriquecer o processo de aprendizado.

Diferente dos estudos citados anteriormente, o curso de extensão proposto destaca-se por sua abordagem interdisciplinar e flexível, adaptada para professores de diversas áreas e níveis de ensino. Ele utiliza um modelo híbrido, combinando aulas síncronas e remotas, o que permite uma

¹<https://storybird.com>

integração prática das ferramentas de SD no contexto educacional real. Além disso, o curso não apenas aborda as competências digitais, mas também incentiva o desenvolvimento de narrativas personalizadas, explorando a criatividade dos participantes. A variedade de ferramentas digitais utilizadas e o foco na aplicação prática em sala de aula oferecem aos professores uma experiência dinâmica e adaptável, voltada para um uso pedagógico concreto e engajador.

3 Curso de Extensão e Formação em *Storytelling* Digital

Com o objetivo de disseminar, inovar e promover o uso de SD como estratégia educacional, foi planejado e oferecido um curso de extensão sobre a aplicação da técnica de *storytelling* na educação. A iniciativa, promovida por uma instituição de ensino federal no Rio de Janeiro, foi realizada de forma híbrida, com materiais disponibilizados no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) Moodle e encontros remotos síncronos, favorecendo a interação e o aprendizado à distância.

Tabela 1: Detalhamento das semanas, dos conteúdos pedagógicos e dos objetivos de aprendizado do curso. Fonte: Do Autor.

Curso: <i>Storytelling</i> como Roteiro de Aulas para Professores		
Objetivo geral do curso		Capacitar os participantes a compreender o papel do <i>storytelling</i> digital na educação, analisar seus elementos fundamentais, aplicar técnicas narrativas no ensino e desenvolver narrativas educacionais utilizando ferramentas digitais e o framework JoL. Além disso, promover a avaliação do impacto do <i>storytelling</i> na aprendizagem, alinhado à BNCC e às práticas pedagógicas inovadoras.
Semana	Conteúdos	Objetivos
1	<i>Storytelling</i> e Educação	Compreender o papel do <i>storytelling</i> como uma metodologia pedagógica que facilita a aprendizagem, promovendo maior engajamento e retenção de conhecimento por meio da construção de narrativas eficazes no contexto educacional.
2	Elementos Básicos da Narrativa e A Jornada do Herói	Compreender os componentes fundamentais da narrativa e aplicar a estrutura da Jornada do Herói (Campbell, 2003) como um modelo eficaz para criar histórias envolventes no contexto educacional.
3	BNCC e <i>storytelling</i>	Identificar como o uso de <i>storytelling</i> pode ser integrado ao currículo escolar brasileiro (BNCC) (BRASIL, 2018), promovendo o desenvolvimento de competências e habilidades exigidas pela base curricular.
4	Exemplos de Narrativas	Analisar diferentes exemplos de <i>storytelling</i> aplicados à educação, avaliando as técnicas narrativas utilizadas e seus impactos no engajamento e aprendizado dos alunos.
5	Recursos e Ferramentas Aplicados ao <i>storytelling</i> - parte 1	Capacitar os participantes a utilizarem storyboards como uma ferramenta estratégica no planejamento de narrativas educacionais, promovendo a organização e visualização de elementos narrativos. Além disso, incentivar a exploração de ferramentas digitais e recursos visuais que aprimorem a criação de histórias, tornando o <i>storytelling</i> mais coeso, criativo e eficaz no contexto pedagógico.
6	Recursos e Ferramentas Aplicados ao <i>storytelling</i> - parte 2	Capacitar os participantes no uso de ferramentas digitais para criação de narrativas educacionais multimídia, integrando softwares como o Microsoft Photo Story 3 (https://microsoft-photo-story.en.filerox.com) e tecnologias de inteligência artificial para potencializar o <i>storytelling</i> . Além disso, incentivar o desenvolvimento de histórias criativas que promovam maior engajamento e interatividade no ensino.
7	Recursos e Ferramentas Aplicados ao <i>storytelling</i> - parte 3	Capacitar os participantes no uso do framework JoL para simplificar e aprimorar a criação de aulas baseadas em <i>storytelling</i> , utilizando uma abordagem estruturada e criativa que promova maior engajamento e retenção de conteúdos pelos alunos. Além disso, integrar o uso de ferramentas de inteligência artificial generativa ao JoL, ampliando as possibilidades de desenvolvimento de materiais inovadores, como textos e vídeos, e incentivando a aplicação de estratégias pedagógicas mais dinâmicas e personalizadas, fundamentadas nos domínios cognitivo e afetivo da Taxonomia de Bloom (Trevisan & Amaral, 2016).
8	Trabalho Final do Curso	Desenvolver uma narrativa educacional completa, utilizando o framework JoL e as ferramentas abordadas durante o curso, e apresentá-la como projeto final, demonstrando criatividade e domínio das técnicas de <i>storytelling</i> .

O curso foi idealizado para atender professores de diferentes níveis e modalidades de ensino em todo o Brasil, desde a Educação Infantil até a Pós-Graduação (*Lato Sensu* e *Stricto Sensu*). Destinado a educadores interessados em utilizar a técnica de SD como um recurso pedagógico inovador, sua proposta foi desenvolvida de forma acessível, especialmente para aqueles com pouca familiaridade com tecnologias. Dessa forma, mesmo professores com habilidades técnicas básicas puderam explorar e aplicar essa abordagem criativa em suas práticas educacionais.

Além disso, o curso possui uma forte ênfase em atividades práticas, proporcionando uma experiência de aprendizado dinâmica e interativa. Ao final, os participantes que concluírem as atividades propostas recebem um certificado de conclusão. A Tabela 1 apresenta uma descrição detalhada dos conteúdos abordados e dos objetivos propostos do curso de extensão.

Após o curso, os professores participantes foram convidados a avaliá-lo. Assim, optou-se por definir a avaliação do curso a partir do *GQM (Goal-Question-Metric)* (Basili, 1992), como: **Analisar** o curso de extensão em *storytelling* educacional; **com o propósito de** investigar; **no que diz respeito a:** A) satisfação; B) recomendação do curso e C) relevância das habilidades adquiridas; **do ponto de vista de** professores brasileiros de diferentes níveis do ensino e em variadas disciplinas; **no contexto do uso do** *storytelling* como abordagem educacional.

Os participantes deste estudo foram professores de diversas áreas e níveis de ensino, provenientes de diferentes regiões do Brasil, que aceitaram o convite para participar de um curso de extensão. Vale ressaltar que os objetivos da pesquisa e o TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido) foram apresentados aos participantes no início do estudo e, que o estudo está aprovado no comitê de ética sob o número CAAE (79615824.8.0000.5285). Para traçar o perfil dos participantes e analisar suas percepções, foram aplicados dois questionários online, utilizando a plataforma *Google Forms*. O primeiro questionário, sobre o perfil dos participantes, continha 6 perguntas objetivas e 2 descritivas (Tabela 2). O segundo questionário, sobre as percepções dos participantes, era composto por 3 perguntas objetivas e 1 descritiva (Tabela 3).

A análise dos dados coletados no estudo foi estruturada com base em abordagens qualitativas e quantitativas, garantindo uma avaliação detalhada da percepção dos participantes sobre o curso.

Tabela 2: Detalhamento das questões do questionário referentes ao perfil dos participantes. Fonte: Do Autor.

Pergunta	Tipo	Opções
1) Qual a sua faixa etária?	Múltipla Escolha (5 opções)	18 a 25 anos 26 a 35 anos 36 a 45 anos 46 a 55 anos 56 anos ou mais
2) Informe o seu gênero:	Múltipla Escolha (4 opções)	Masculino Feminino Prefiro não dizer Outro
3) Qual é a sua formação?	Múltipla Escolha (5 opções)	Superior Especialista Mestrado Doutorado Pós-Doutorado
4) Qual área você atua? (Matemática, Português, Geografia, Ciências etc)	Descritiva	Texto livre
5) Você atua no ensino público ou privado?	Múltipla Escolha (3 opções)	Público Privado Nos dois (Misto)
6) Qual nível de ensino você atua?	Múltipla Escolha (9 opções)	Ensino Infantil Ensino Fundamental I Ensino Fundamental II Ensino Médio Ensino Técnico Ensino Técnico Integrado Graduação Pós Graduação Lato Sensu Pós Graduação Stricto Sensu
7) Você atua em qual estado do país?	Descritiva	Texto livre
8) Há quanto tempo você atua como professor?	Múltipla Escolha (5 opções)	Menos de 1 ano 1 a 5 anos 6 a 10 anos 11 a 20 anos Mais de 20 anos

A análise qualitativa dos dados coletados no estudo foi conduzida por meio da análise de

Tabela 3: Detalhamento das questões do questionário referentes as percepções dos participantes. Fonte: Do Autor .

Pergunta	Tipo	Opções
1) Que nota você atribui para o curso de extensão realizado numa escala de 1 (muito insatisfeito) a 5 (muito satisfeito)? (Item A do GQM)	Escala linear	1 a 5
2) Você recomendaria o curso de extensão para outros professores? (Item B do GQM)	Múltipla Escolha (3 opções)	Sim Não Talvez
3) O uso do storytelling no contexto educacional é uma habilidade importante para os professores aprenderem. (Item C do GQM)	Múltipla Escolha (5 opções)	Discordo Totalmente Discordo Parcialmente Nem discordo, nem concordo Concordo Parcialmente Concordo Totalmente
4) Que críticas, elogios ou sugestões de melhoria você gostaria de ver em uma nova versão do curso?	Descritiva	Texto livre

conteúdo temática, permitindo a identificação de padrões e percepções sobre a experiência dos participantes no curso de *storytelling*. As respostas discursivas dos professores foram organizadas em quatro categorias principais: **pontos fortes, sugestões de melhoria, temas recorrentes e áreas para expansão**, facilitando a interpretação das opiniões compartilhadas.

Inicialmente, foi realizada uma leitura exploratória das respostas abertas para uma compreensão preliminar dos principais tópicos abordados. Em seguida, os dados foram submetidos a um processo de codificação e categorização, permitindo a organização das falas dos participantes em agrupamentos temáticos. A partir dessa categorização, foram identificados padrões recorrentes e aspectos destacados pelos professores em relação ao curso.

Já a abordagem quantitativa envolveu a aplicação de estatísticas descritivas para avaliar a aceitação e a eficácia do curso. As respostas das questões de múltipla escolha foram organizadas em tabelas de frequência e percentuais, permitindo a identificação de padrões nas percepções dos participantes. Para uma análise mais intuitiva e acessível, os dados foram apresentados em gráficos ilustrativos, facilitando a visualização e interpretação dos resultados.

4 Realização do Curso

O curso foi realizado entre 4 de março e 26 de abril de 2024, com uma duração total de 8 semanas e carga horária de 30 horas, tendo 102 professores iniciando, porém, apenas **37 participantes concluintes**.

Vale ressaltar que, embora 102 professores tenham iniciado o curso, observou-se uma taxa de evasão de 64%, resultando em 37 concluintes. As possíveis razões para esse abandono e suas implicações serão discutidas na Seção 7.1, dedicada às limitações do estudo.

Na primeira semana do curso de extensão, foram apresentados os principais tópicos a serem abordados e realizada uma introdução à técnica de *storytelling* como metodologia pedagógica. Destacou-se o potencial dessa abordagem para facilitar a aprendizagem de maneira envolvente e eficaz. Por meio da construção de narrativas estratégicas, os participantes seriam capacitados a utilizar o *storytelling* como uma poderosa ferramenta pedagógica que promove maior engajamento dos alunos e potencializa a construção significativa do conhecimento. A estrutura do curso integra teoria e prática, demonstrando como histórias bem elaboradas podem transformar o processo educacional, tornando-o mais significativo, dinâmico e impactante.

Na segunda semana, foram apresentados os elementos fundamentais de uma narrativa e a estrutura narrativa da Jornada do Herói. Para este curso, optou-se por trabalhar com a Jornada do Herói em 12 passos proposta por Vogler, um dos modelos mais amplamente utilizados e reconhecidos na criação de histórias (Rogers, 2014; Vogler, 1985). A aplicação dessa estrutura narrativa no desenvolvimento de *storytellings* oferece diversos benefícios ao contexto educacional, como o aumento da motivação, a facilitação da assimilação de conteúdos e da habilidade dos alunos em resolver problemas (Lansiquot & Cabo, 2011). Além disso, a Jornada do Herói estimula emoções, sentimentos e reflexões pessoais, promovendo um aprendizado mais envolvente e significativo (Goldstein, 2005). Já na terceira semana, explorou-se a integração do *storytelling* à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2018), destacando como essa técnica pode contribuir para o desenvolvimento das competências e habilidades previstas no currículo escolar, abrangendo os níveis de ensino infantil, fundamental e médio (BRASIL, 2025).

Na quarta semana, o curso proporcionou uma imersão nos diferentes formatos de *storytelling* aplicados à educação, incluindo postagens em redes sociais, propagandas, microcontos (são narrativas extremamente curtas, com poucas palavras, mas alto impacto, que sugerem histórias completas de forma condensada e instigante), filmes e séries. A análise desses exemplos permitiu identificar elementos narrativos comuns e refletir sobre como eles podem ser adaptados para engajar diferentes perfis de alunos. Atividades práticas, como a criação de microcontos e a avaliação de vídeos criativos, incentivaram discussões sobre a aplicação do *storytelling* no ambiente escolar, reforçando seu potencial para tornar o ensino mais interativo e significativo.

Durante a quinta semana, os participantes aprofundaram seus conhecimentos sobre o uso de *storyboards* como uma ferramenta indispensável para o planejamento de narrativas educacionais. Foram apresentados aos fundamentos dos *storyboards*, incluindo sua função de organizar e visualizar elementos narrativos, como imagens, texto, narração e transições, antes da execução final. Também exploraram ferramentas digitais, como *Storybird* e *Storyboard That*², além de acessarem modelos prontos para personalização. As atividades práticas incentivaram a criação de *storyboards* e a curadoria de imagens em plataformas gratuitas, promovendo técnicas que tornam o *storytelling* mais coeso, eficaz e atraente no contexto pedagógico.

Na sexta semana do curso, os participantes aprofundaram o uso de ferramentas digitais avançadas para a criação de narrativas educacionais, com ênfase no *Microsoft Photo Story* 3³ e em tecnologias de inteligência artificial. Foram explorados recursos para criar *slideshows* interativos, integrando música, narração e efeitos visuais no *Photo Story 3*, além de ferramentas inovadoras como *Haiper - AI*⁴ e *Immersity AI*⁵ para gerar vídeos, *TTSMaker*⁶ para criar narrações e *Suno*⁷ para compor músicas de fundo. Essa integração tecnológica capacitou os professores a desenvolver histórias multimídia mais dinâmicas, criativas e envolventes, ampliando significativamente suas possibilidades pedagógicas. Exemplos práticos e atividades guiadas complementaram o aprendizado, incentivando o uso estratégico desses recursos para

²<https://www.storyboardthat.com>

³<https://microsoft-photo-story.en.filerox.com>

⁴<https://www.imagine.art/dashboard/video>

⁵<https://www.immersity.ai>

⁶<https://ttsmaker.com>

⁷<https://suno.com/home>

transformar o ensino em uma experiência mais interativa e significativa.

Já na sétima semana do curso, os participantes foram apresentados ao *framework* JoL, uma metodologia desenvolvida para facilitar a criação de aulas baseadas em *storytelling*. Este *framework* oferece uma abordagem estruturada e criativa, tornando as aulas mais envolventes e eficazes, promovendo o engajamento dos alunos e facilitando a construção significativa do conhecimento. Fundamentado na Taxonomia de Bloom, o *framework* dá ênfase aos domínios cognitivo e afetivo, ressaltando a importância de considerar esses aspectos no planejamento de narrativas educacionais. Complementando o uso do *framework* JoL, foram exploradas ferramentas de inteligência artificial generativa, que ampliam significativamente as possibilidades de criação de conteúdos inovadores, como textos, vídeos e outros materiais multimídia. A integração dessas tecnologias e metodologias capacitou os participantes a desenvolver estratégias pedagógicas mais dinâmicas e personalizadas, maximizando o impacto do *storytelling* no processo de ensino-aprendizagem.

Na última semana do curso, os professores utilizaram o *framework* JoL para desenvolver conteúdos de aprendizagem baseados em *storytelling*, consolidando os conhecimentos adquiridos ao longo das semanas. Com o suporte da metodologia, os participantes criaram narrativas educacionais estruturadas e alinhadas aos objetivos pedagógicos, utilizando elementos como personagens, cenários e desafios para engajar os alunos e promover a fixação do conteúdo. O exercício prático também integrou o uso de ferramentas digitais exploradas durante o curso, reforçando a importância de aliar criatividade e tecnologia para tornar o ensino mais dinâmico, significativo e impactante.

5 Resultados e Percepções do Curso

5.1 Perfil dos Participantes

Para contextualizar e qualificar as percepções e resultados apresentados nesta seção, é fundamental compreender o perfil socioprofissional dos docentes que concluíram o curso. A Tabela 4 detalha as características principais dos 37 participantes.

Em relação ao perfil dos participantes, a maioria dos professores (19 professores) tinha entre 26 e 35 anos, e o grupo era predominantemente feminino, com 30 professoras. No que diz respeito à formação acadêmica, a maior parte possuía nível superior completo (14 professores).

Quanto à área de atuação, a disciplina mais representada foi português, com oito professores. A maioria dos participantes lecionava no ensino privado (17 professores) e no ensino fundamental II (6º ao 9º ano), totalizando 14 professores. Geograficamente, o curso teve ampla participação de docentes do estado do Rio de Janeiro, somando 33 participantes.

Em relação ao tempo de experiência na profissão, a maioria (14 professores) tinha entre 1 e 5 anos de atuação. Esses dados evidenciam a diversidade do perfil dos participantes, embora a predominância feminina no curso reflita uma tendência histórica da docência no Brasil. Segundo o Censo Escolar de 2022, 79,2% dos docentes da educação básica são mulheres, com percentuais ainda maiores na educação infantil (97,2% em creches e 94,2% na pré-escola). No ensino fundamental, elas representam 77,5% do corpo docente, e no ensino médio, 57,5% (Brasil,

Tabela 4: Perfil dos professores participantes. Fonte: Do Autor.

Descrição		Quantidade n(%)	Descrição		Quantidade n(%)
Idade	18 a 25 anos	4 (10,8%)	Gênero	Feminino	31 (83,8%)
	26 a 35 anos	19 (51,4%)		Masculino	6 (16,2%)
	36 a 45 anos	9 (24,3%)		Nível superior	14 (37,8%)
	46 a 55 anos	4 (10,8%)		Menos de 1 ano	9 (24,3%)
	56 anos ou mais	1 (2,7%)		Especialização	10 (27%)
Área de atuação	Português	8 (21,6%)	Formação / Tempo de Atuação	1 a 5 anos	14 (37,8%)
	Ciências e História	5 cada (13,51%)		Mestrado	12 (32,4%)
	Geografia	4 (10,8%)		6 a 10 anos e 11 a 20 anos	5 cada (13,5%)
	Ciência da Computação e Artes	3 cada (8,1%)		Doutorado	1 (2,7%)
	Pedagogia	2 (5,4%)		Mais de 20 anos	4 (10,8%)
Local de atuação	Biologia, Ensino Religioso, Espanhol, Filosofia, Rio de Janeiro	1 cada (2,7%)	Nível de Ensino	Ensino Fundamental II	14 (37,8%)
	Ceará, Rio Grande do Sul, São Paulo e Sergipe	1 cada (2,7%)		Ensino Médio	9 (24,3%)
	Privado	17 (45,9%)		Ensino Fundamental I	5 (13,5%)
Tipo de ensino	Público	16 (43,2%)		Ensino Infantil e Técnico	4 cada (10,8%)
	Misto	4 (10,8%)		Graduação	1 (2,7%)

2023).

5.2 Análise Quantitativa das Repostas dos Participantes

Q1) Que nota você atribuiu para o curso de extensão realizado numa escala de 1 (muito insatisfeito) a 5 (muito satisfeito)?

A maioria dos professores participantes atribuiu a nota máxima de 5 (muito satisfeito) ao curso de extensão (Figura 1).

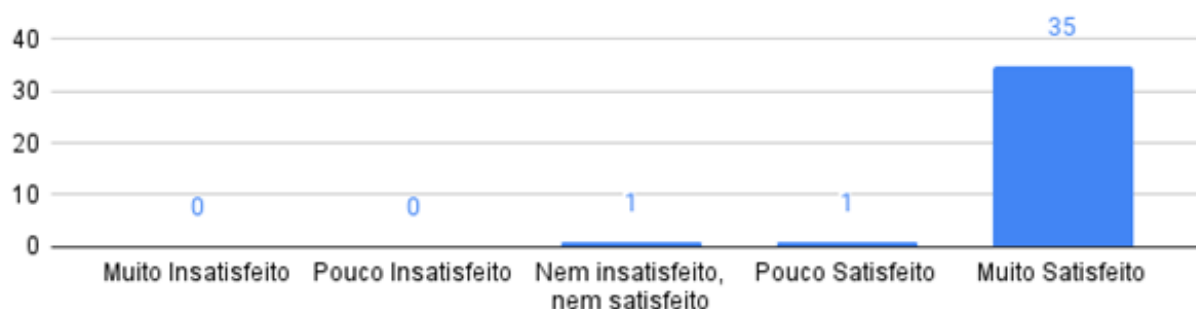


Figura 1: Avaliação dos professores sobre a experiência no curso de extensão.

Dos 37 professores, 35 (94,6%) expressaram alta satisfação com a qualidade e a relevância do curso, destacando especialmente a aplicação prática do *storytelling* como uma ferramenta eficaz no contexto educacional. Um professor (2,7%) atribuiu a nota 4, enquanto outro professor (2,7%) deu nota 3, sugerindo que houve uma recepção amplamente positiva, com pequenas oportunidades de melhoria.

Q2) Você recomendaria o curso de extensão para outros professores?

Todos os professores participantes afirmaram que recomendariam o curso de extensão para outros colegas (Figura 2(A)). Esse resultado reforça não apenas a qualidade do conteúdo abordado, mas também a eficácia da metodologia empregada ao longo do curso. A recomendação unânime indica que os docentes enxergaram valor prático na formação,

percebendo-a como uma ferramenta útil para aprimorar suas práticas pedagógicas e inovar no ensino. A unanimidade na recomendação também sugere que o curso conseguiu atender às expectativas e necessidades de um público docente diversificado, abrangendo professores de diferentes níveis de ensino e áreas do conhecimento. Esse resultado demonstra o impacto positivo da formação na prática pedagógica dos participantes e aponta para a demanda crescente por cursos que integrem tecnologias educacionais inovadoras, como o SD, na formação docente.

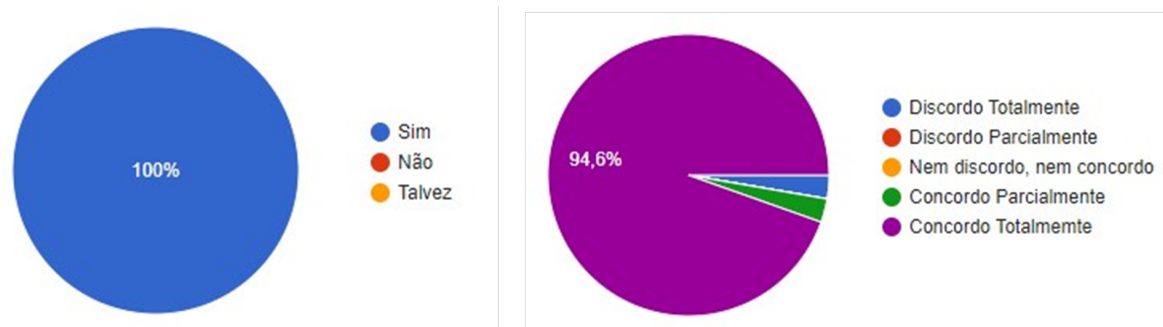


Figura 2: *Feedback dos professores. A) Recomendação do curso. B) Relevância das habilidades adquiridas.*

Q3) O uso do storytelling no contexto educacional é uma habilidade importante para os professores aprenderem?

Dos 37 professores participantes, 35 (94,6%) afirmaram concordar totalmente que o uso do *storytelling* no contexto educacional é uma habilidade essencial para os docentes (Figura 2(B)). Esse alto índice de concordância evidencia uma percepção amplamente positiva sobre o impacto e a aplicabilidade dessa abordagem pedagógica na prática docente. Os professores reconheceram o *storytelling* como um recurso capaz de engajar os alunos, tornar o ensino mais dinâmico e facilitar a construção significativa do conhecimento, aspectos frequentemente apontados como desafios no ensino tradicional.

Apesar desse consenso majoritário, um professor (2,7%) concordou parcialmente com a relevância do *storytelling* na educação, o que sugere que, para alguns docentes, essa técnica pode ser complementar, mas não necessariamente essencial em todas as disciplinas ou contextos educacionais. Isso pode estar relacionado a fatores como a familiaridade prévia com metodologias narrativas, a percepção da aplicabilidade do *storytelling* em diferentes áreas do conhecimento ou desafios na implementação prática.

Por outro lado, um professor (2,7%) discordou totalmente da afirmação, indicando uma visão divergente sobre o uso do *storytelling* na docência. Essa discordância pode estar associada a diferentes fatores, como preferência por abordagens pedagógicas mais convencionais, resistência à adoção de novas tecnologias ou experiências anteriores que não demonstraram impacto significativo no aprendizado dos alunos. Além disso, pode refletir uma visão de que o *storytelling* não é igualmente aplicável a todas as disciplinas, sendo mais eficaz em áreas que envolvem humanidades e ciências sociais, por exemplo, do que em disciplinas exatas.

Esses resultados sugerem que, embora o *storytelling* seja amplamente aceito e valorizado pelos professores como uma ferramenta pedagógica inovadora, há nuances na forma como essa abordagem é percebida e adotada. Isso reforça a importância de personalizar a formação docente

para diferentes perfis e contextos educacionais, oferecendo suporte para aqueles que encontram dificuldades na implementação e demonstrando evidências concretas de sua eficácia em diversas áreas do ensino

5.3 Análise Qualitativa das Repostas dos Participantes

A análise qualitativa das respostas fornecidas pelos participantes do curso de extensão pode ser observada a seguir: **Q4) Como você avaliaria o curso? Quais críticas, elogios ou sugestões de melhoria você gostaria de ver em uma nova versão?** Nesta questão, buscou-se verificar a percepção dos professores em relação ao curso de extensão. As respostas obtidas foram organizadas em quatro categorias principais (Figura 3): **Pontos Fortes, Sugestões de Melhoria, Temas Recorrentes e Áreas para Expansão**. A seguir, serão apresentadas algumas dessas respostas.

Pontos Fortes

Conteúdo Relevante: “[...] Os materiais disponibilizados como vídeos, textos e links dos assuntos abordados foram relevantes com auxílio no ensino e aprendizagem.” (Professor 2); “O conteúdo do curso é incrível, muito relevante para o dia a dia, e com toda certeza, irá contribuir para elaboração de aulas, mais dinâmicas, lúdicas, com maior engajamento e motivação.” (Professor 37); “O curso foi muito importante e proveitoso para mim. Parabéns pela iniciativa de criar o framework JoL. Essa ferramenta de criação de storytelling, sem dúvida, ajuda os educadores a incorporar a técnica de contar histórias em suas aulas com mais frequência. Isso certamente enriquecerá a experiência dos alunos, aumentando o interesse deles nos assuntos abordados em sala de aula.” (Professor 36); “[...] o curso surpreendeu por apresentar uma proposta digital através do framework e por estimular um uso consciente de uma ferramenta de IA. O framework JoL foi uma proposta inovadora que me tirou da zona de conforto dos cadernos anotados e me colocou para utilizar plataformas digitais. Experiência maravilhosa.” (Professor 24); “O curso foi excelente e adorei tanto a didática do professor quanto o framework criado por ele. Vou recomendar para meus colegas. Uma sugestão é a atualização e divulgação do curso e do framework, mais docentes precisam ter acesso, pois irá contribuir muito.” (Professor 29).

Abordagem do Professor: “[...] A prontidão do professor e empenho em auxiliar todos os estudantes contribuíram para que eu chegasse ao término do curso [...]” (Professor 1); “[...] o professor é muito paciente e comprometido com a nossa aprendizagem [...]” (Professor 37); “[...] um dos pontos mais fortes do curso é o contato próximo com o professor [...]” (Professor 24); “Somente agradecer a disponibilidade do professor [...]” (Professor 19); “[...] o professor é muito paciente e comprometido com a nossa aprendizagem. Ofereceu exemplos práticos e atividades que nos permitiram entender e aplicar os conceitos de storytelling de forma tangível. Isso ajudou a solidificar o aprendizado e a torná-lo mais relevante.” (Professor 36); “Professor, gostaria de dizer que, através do seu ensino, adquiri habilidades valiosas que serão fundamentais para minha prática como educadora. Suas lições sobre a arte da narrativa me capacitaram a criar experiências de aprendizado mais envolventes e significativas para meus alunos.” (Professor 13).

Estrutura do Curso: “O planejamento do curso e didática do Professor foram

fundamentais para continuar no curso que foram ótimos. Os materiais disponibilizados como vídeos, textos e links dos assuntos abordados, foram extremamente relevantes e contribuíram significativamente para o ensino e a aprendizagem.” (Professor 2); “[...] *A estrutura do curso é muito bem feita, a organização do Moodle é excelente! [...]*” (Professor 24)



Figura 3: Feedback dos professores em relação ao curso de formação.

Sugestões de Melhoria

Recursos Práticos Adicionais: “*Gostaria de aprender a montar vídeos, passo a passo, e depois publicar. Criar meus próprios personagens.*” (Professor 3); “*Seria importante termos mais oportunidades de uso da metodologia em outros tipos de modelos narrativos [...]*” (Professor 14).

Duração Estendida das Aulas: “*Achei o tempo presencial muito curto [...]*” (Professor 8); “[...] *em relação às aulas, único ponto é que são muito rápidas, entendo que os horários são complicados, mas é muito conteúdo para 1h de aula síncrona [...]*” (Professor 28).

Modelos Diversificados de Storytelling: “[...] *Faço a sugestão para um novo módulo com outras técnicas de storytelling diferentes da Jornada do Herói.*” (Professor 9); “*Seria importante termos mais oportunidades de uso da metodologia em outros tipos de modelos narrativos [...]*” (Professor 15)

Materiais Pós-Curso: “*Poderia criar uma ‘apostila’ com a sintetização de todos os conteúdos visuais ao final do curso [...]*” (Professor 19)

Temas Recorrentes

Ferramentas Digitais: “*Gostaria de conhecer mais recursos digitais de imagem e vídeo, para criação e edição [...]*” (Professor 15); “*Gostaria de aprender a montar o vídeo, passo a passo e depois publicar. Criar meus próprios personagens.*” (Professor 3); “*Gostaria de conhecer mais recursos digitais de imagem e vídeo, para criação e edição. Talvez um outro curso sobre storytelling voltado para a arte de contar em si, não sobre o processo de criação (entonação de voz, mistério na pausa, expressões faciais etc).*” (Professor 15)

Técnicas de Storytelling: “*[...] poderíamos explorar modelos de storytelling mais simples ou mais rebuscados além do monomito [...] aplicar técnicas de storytelling para a reconstrução de conhecimento, além da construção de conteúdo novo [...]*” (Professor 14)

Aprendizado Contínuo: “*O curso despertou o desejo de aprender mais sobre a temática, poderia haver uma continuação.*” (Professor 6)

Áreas para Expansão

Valor Educacional: “*[...] adquirir habilidades valiosas que serão fundamentais para minha prática como educadora [...]*” (Professor 13); “*[...] enriquecerá a experiência dos alunos, aumentando o interesse deles nos assuntos abordados [...]*” (Professor 36)

Engajamento dos Alunos: “*[...] estou muito encantada e animada para usar tudo que aprendi com meus alunos [...]*” (Professor 6)

Atividades Práticas: “*[...] as atividades práticas ajudaram a solidificar o aprendizado e a torná-lo mais relevante.*” (Professor 36); “*O curso foi extremamente proveitoso para se pensar atividades para os alunos.*” (Professor 20)

Análise Final

Os quatro eixos de análise qualitativa estão diretamente relacionados ao planejamento da pesquisa baseada no modelo GQM, especialmente no que tange à satisfação e à relevância das habilidades adquiridas no curso. Os Pontos Fortes refletem a alta aceitação do curso, destacando sua organização, didática e impacto pedagógico, alinhando-se às métricas de satisfação e recomendação. Já as Sugestões de Melhoria apontam oportunidades de aperfeiçoamento, como a ampliação da carga horária e a inclusão de mais recursos práticos, o que pode influenciar positivamente a percepção da relevância das habilidades ensinadas. Os Temas Recorrentes reforçam a importância do *storytelling* como ferramenta pedagógica, demonstrando como os professores enxergam sua aplicabilidade no ensino. Por fim, as Áreas de Expansão sugerem caminhos para aprofundar o impacto do curso, explorando novos modelos narrativos e ferramentas digitais. Assim, esses eixos não apenas validam a eficácia do curso dentro da estrutura do GQM, mas também indicam direções estratégicas para futuras edições, garantindo que a formação continue relevante e alinhada às necessidades dos docentes

6 Discussão

Este estudo investigou as percepções dos professores sobre o uso do SD como ferramenta pedagógica, analisando a evolução de suas competências digitais e pedagógicas ao longo do curso. Foram coletadas e discutidas as opiniões dos participantes sobre o processo de criação de histórias digitais, especialmente no contexto de sua aplicação prática em sala de aula.

Os resultados indicam que o curso de extensão foi amplamente bem recebido, com elevados índices de satisfação e recomendação. Na avaliação quantitativa, 94,6% dos professores atribuíram a nota máxima ao curso, evidenciando a eficácia da metodologia adotada e a qualidade do conteúdo oferecido. Além disso, todos os participantes recomendariam o curso a outros docentes, reforçando seu impacto positivo na prática pedagógica.

A análise qualitativa corroborou esses achados, revelando que os professores reconheceram a relevância prática das habilidades adquiridas. O SD foi percebido como uma ferramenta pedagógica inovadora, capaz de aumentar o engajamento dos alunos e promover uma construção significativa do conhecimento. Esses aspectos estão alinhados à estrutura do modelo GQM adotado no estudo, no qual a satisfação, a recomendação e a relevância das habilidades foram centrais para a avaliação da experiência dos professores.

Apesar da recepção positiva, algumas sugestões de aprimoramento foram levantadas, incluindo o aumento da carga horária e a diversificação das técnicas narrativas abordadas. Esses apontamentos indicam oportunidades para fortalecer ainda mais o curso e ampliar sua aplicabilidade em diferentes contextos educacionais.

Os achados ressaltam a importância de programas de formação continuada que não apenas apresentem novas metodologias, mas que também proporcionem experiências práticas aplicáveis ao ensino. Garantir que os professores possam integrar eficazmente as habilidades adquiridas em sua prática cotidiana é essencial para maximizar o impacto dessas iniciativas.

A análise qualitativa e quantitativa revelou importantes insights sobre a utilização do SD como ferramenta educacional. Os professores destacaram que a metodologia do *storytelling*, aliada ao uso de tecnologias digitais, foi amplamente bem recebida, sendo reconhecida por seu potencial de aumentar o engajamento e a motivação dos alunos. Essa percepção está alinhada a estudos que demonstram como o *storytelling* pode tornar o conteúdo mais memorável e significativo ao integrar elementos multimídia e técnicas narrativas (Bruner, 2009; Suzuki et al., 2018).

O curso demonstrou que o SD é eficaz para atender a diferentes estilos de aprendizagem e promover competências do século XXI, como criatividade e pensamento crítico. O uso de narrativas facilita o processo de compreensão e apropriação significativa das informações, aspecto valorizado pelos professores, especialmente por aqueles que identificaram o *storytelling* como uma ferramenta poderosa para o ensino de conteúdos complexos (Robin, 2016; Wu & Chen, 2020).

O sucesso do curso, com 100% de recomendação entre os participantes, evidencia a relevância do SD na formação docente. Os educadores valorizaram não apenas o aprendizado técnico, mas também o impacto positivo do SD em suas práticas pedagógicas, relatando um aumento na capacidade de criar aulas mais interativas e envolventes. A dedicação do professor e

a organização do curso foram mencionadas como fatores essenciais para a experiência positiva dos participantes, reforçando a importância de uma abordagem instrucional bem planejada e do suporte contínuo ao longo da formação. Esses aspectos destacam que a eficácia dos programas de formação continuada no uso do SD depende tanto da qualidade dos conteúdos quanto da metodologia de ensino e da estrutura de suporte oferecida aos professores (Maddalena & Santos, 2019; Nair & Md Yunus, 2022).

Apesar da avaliação majoritariamente positiva, alguns desafios foram identificados. Os professores sugeriram melhorias, como o aumento da duração das aulas e a inclusão de materiais mais diversificados para edição de vídeos e criação de narrativas. Essas sugestões ressaltam a necessidade de aprimorar o suporte oferecido, especialmente no que se refere ao domínio de ferramentas tecnológicas, um dos principais desafios para a integração do SD na prática docente (Anılan et al., 2018; Sancar-Tokmak et al., 2014). Além disso, a recomendação de inclusão de técnicas narrativas alternativas à Jornada do Herói sugere que uma abordagem mais diversificada pode atender melhor às diferentes necessidades pedagógicas dos participantes.

Há uma demanda evidente por módulos mais avançados e especializados, que aprofundem o uso de técnicas de *storytelling* e forneçam aos professores ferramentas adicionais para o desenvolvimento de narrativas complexas. A expansão do curso pode incluir temas como gamificação, interatividade e exploração de diferentes modelos de *storytelling*, enriquecendo ainda mais a experiência educativa dos alunos. O feedback dos professores sugere que essas técnicas não apenas facilitam o aprendizado, mas também promovem o desenvolvimento de habilidades fundamentais, como alfabetização digital e criatividade, integrando a tecnologia de forma mais orgânica e envolvente no ambiente escolar (Rizvic et al., 2017; Shelton et al., 2017).

Embora a aceitação da abordagem híbrida e com uso de IA tenha sido significativa, ressalta-se que este estudo não envolveu comparação direta com outros modelos formativos. Assim, investigações futuras poderiam adotar desenhos comparativos ou experimentais que permitam aferir vantagens específicas da proposta aqui apresentada em relação a práticas consolidadas.

Ademais, embora o curso tenha integrado ferramentas de IA generativa para otimizar etapas técnicas, como geração de roteiros, seu uso foi guiado por uma perspectiva pedagógica crítica. As atividades foram concebidas para preservar o controle criativo e editorial dos docentes, posicionando a IA como recurso auxiliar, e não substituto, do processo de autoria. No entanto, reconhecemos que o uso intensivo dessas tecnologias pode suscitar dependência e requer discussão aprofundada sobre seus limites éticos e educativos. Iterações futuras do curso incluirão debates explícitos sobre como integrar a IA de forma responsável, preservando a autonomia docente e a originalidade das produções.

Em síntese, os resultados indicam que o SD é uma abordagem promissora e eficaz para o ensino. No entanto, para maximizar seu impacto, é fundamental que os cursos de formação continuada incluam suporte adicional no uso de ferramentas digitais e ampliem o escopo das técnicas narrativas abordadas. Investimentos em capacitação contínua e suporte técnico são essenciais para que os professores explorem plenamente o potencial do SD e o adaptem às necessidades específicas de seus alunos e contextos de ensino.

6.1 Ameaças de Validade e Limitações

Embora os resultados do curso de extensão em *storytelling* na educação tenham sido positivos, é crucial considerar algumas limitações e ameaças à validade que condicionam a interpretação dos achados.

Uma das principais ameaças está relacionada ao viés de autoavaliação, uma vez que os participantes foram responsáveis por avaliar sua própria experiência no curso. Esse fator pode ter introduzido viés às respostas, uma vez que expectativas individuais e o desejo de fornecer feedback positivo podem ter impactado a percepção dos benefícios do *storytelling* na educação. Além disso, a amostragem limitada, composta por 37 professores concluintes, pode restringir a generalização dos resultados para outros contextos educacionais. Embora o estudo tenha alcançado professores de diversas regiões do Brasil, a diversidade de realidades e desafios enfrentados por docentes em diferentes instituições pode não estar completamente representada na amostra analisada.

A influência do instrutor também representa uma potencial fonte de viés. A condução ativa do curso, com suporte constante e interação próxima, pode ter impactado positivamente a experiência dos participantes, dificultando a avaliação isolada da eficácia do *storytelling*. Além disso, fatores externos como a familiaridade prévia com tecnologias digitais ou a motivação individual para explorar novas metodologias podem ter influenciado a percepção dos benefícios da formação.

A ausência de um grupo de controle constitui uma limitação metodológica relevante, pois impede a comparação dos efeitos do curso com outras abordagens pedagógicas. Igualmente, não foi realizada uma avaliação longitudinal que permitisse analisar os efeitos de longo prazo na prática docente, restringindo a compreensão da aplicabilidade real do *storytelling* no cotidiano escolar.

Outro ponto a ser destacado é a limitação imposta pelo foco exclusivo na estrutura narrativa da Jornada do Herói (Campbell, 2003). Embora tenha oferecido uma base sólida, alguns participantes sugeriram a inclusão de outras estruturas narrativas, o que poderia ampliar a diversidade e a adaptabilidade das abordagens. Além disso, a carga horária reduzida das aulas síncronas foi mencionada como um obstáculo para o aprofundamento dos conteúdos e a realização de atividades práticas mais robustas.

Uma limitação adicional é a ausência de avaliação do impacto na prática docente. O estudo restringiu-se a medir a satisfação e a percepção de autoeficácia pós-curso (níveis 1 e 2 de Kirkpatrick, 1994), sem uma avaliação prévia (*baseline*) ou evidências objetivas (como observação de aula ou análise de materiais) que comprovem a transferência da aprendizagem para a prática ou seus efeitos nos alunos. Assim, os resultados refletem sobretudo intenções e percepções, e não mudanças comportamentais ou resultados educativos tangíveis.

Adicionalmente, uma limitação significativa deste estudo foi a alta taxa de evasão observada: dos 102 inscritos iniciais, apenas 37 concluíram o curso, representando uma taxa de conclusão de aproximadamente 36%. Esse fenômeno introduz um viés de autosseleção, pois os dados refletem exclusivamente as percepções dos participantes mais motivados e persistentes, que provavelmente já possuíam maior interesse intrínseco pela temática ou familiaridade prévia com ferramentas digitais. A ausência de dados sobre os motivos de desistência dos 65 participantes que não finalizaram o curso limita a compreensão integral das barreiras à adoção do

storytelling. Tentativas de coletar *feedback* desse grupo foram infrutíferas devido à dificuldade logística de engajar indivíduos que já haviam se desvinculado da formação. Portanto, os resultados devem ser interpretados com a ressalva de que representam primariamente a perspectiva de educadores altamente motivados. Iterações futuras deste curso poderiam incorporar estratégias proativas de acompanhamento para reduzir a evasão e um instrumento de pesquisa para capturar motivos de abandono, enriquecendo a análise das barreiras à capacitação.

Outra limitação deste estudo reside no uso limitado dos dados do perfil docente. Apesar de ter sido coletado um conjunto detalhado de características socioprofissionais dos participantes (como experiência, formação acadêmica, área de disciplina e nível de ensino), estas variáveis não foram cruzadas sistematicamente com as suas percepções sobre o curso ou com a percepção de aplicabilidade do *storytelling*. Dessa forma, não foi possível investigar se docentes com diferentes perfis, por exemplo, professores de disciplinas exatas versus humanidades, ou professores iniciantes versus experientes, avaliaram a formação de maneira distinta ou enfrentaram desafios específicos na implementação da abordagem. Essa restrição impede a customização das recomendações para perfis específicos de educadores.

O estudo também apresenta uma limitação metodológica concernente ao instrumento de coleta de dados. Embora o questionário tenha sido elaborado com base no modelo GQM (*Goal-Question-Metric*) e em uma revisão bibliográfica inicial, ele não passou por um processo formal de validação de conteúdo (por juízes especialistas) nem por testes de confiabilidade (como o alfa de *Cronbach*). Como resultado, os achados devem ser interpretados como reflexo das percepções dos respondentes em um contexto específico, e a generalização dos resultados permanece limitada. Pesquisas futuras na área devem adotar ou desenvolver instrumentos metodologicamente validados para avaliar a eficácia de formações em SD, permitindo assim comparações mais robustas e a geração de evidências mais generalizáveis.

Por fim, a análise dos dados restringiu-se a estatísticas descritivas. A não utilização de técnicas estatísticas inferenciais impossibilitou explorar correlações significativas ou diferenças entre subgrupos, deixando de investigar como diferentes perfis de educadores se relacionam com a aquisição das habilidades em *storytelling*.

Em suma, os resultados indicam que o curso foi bem recebido e demonstrou potencial, mas sua aplicabilidade em larga escala pode depender de variáveis não controladas. Pesquisas futuras devem ampliar a investigação, explorando diferentes contextos, estruturas narrativas e ferramentas tecnológicas para consolidar o *storytelling* como ferramenta formativa.

7 Considerações Finais

O curso de extensão sobre o uso da técnica de *storytelling* na educação mostrou-se uma ferramenta eficaz para a formação continuada de educadores, integrando metodologias inovadoras e tecnológicas ao contexto pedagógico. Os resultados indicam um aumento significativo na motivação e no engajamento dos participantes, além de uma maior capacidade de utilização criativa de tecnologias digitais em sala de aula. O conhecimento adquirido contribuiu não apenas para o aprimoramento de habilidades cognitivas e linguísticas, mas também para o desenvolvimento de competências essenciais do século XXI, como pensamento crítico e

criatividade.

A alta taxa de recomendação do curso sugere que a metodologia atende às necessidades contemporâneas de ensino e aprendizagem. No entanto, o *feedback* dos participantes aponta áreas passíveis de aprimoramento, como a expansão da carga horária e a inclusão de materiais complementares que abranjam uma maior variedade de técnicas narrativas.

Como trabalhos futuros, propõe-se tanto o aperfeiçoamento do curso quanto o aprofundamento da investigação sobre sua eficácia. Em termos de formação, sugere-se a expansão do curso com módulos avançados e especializados, focados em aspectos técnicos e criativos do SD, para ampliar a proficiência docente. Do ponto de vista da pesquisa, recomenda-se a adoção de desenhos metodológicos mais robustos, capazes de capturar evidências abrangentes que ultrapassem as percepções imediatas. Seria pertinente a realização de estudos longitudinais que acompanhassem os professores após a formação, utilizando métodos mistos (como questionários padronizados, observação em sala de aula, análise de materiais produzidos e entrevistas em profundidade) para avaliar a integração e a sustentabilidade das competências adquiridas na prática pedagógica. A inclusão de um grupo de controle em desenhos experimentais ou quasi-experimentais permitiria isolar com maior precisão os efeitos atribuíveis à formação. Além disso, o desenvolvimento e a validação de instrumentos de avaliação específicos para competências em SD confeririam maior confiabilidade métrica aos estudos. Por fim, a investigação do impacto indireto nos alunos, por meio de métricas de engajamento, motivação ou desempenho acadêmico, contribuiria para aferir os reais benefícios educacionais da abordagem.

Adicionalmente, recomenda-se que investigações futuras realizem análises comparativas entre variáveis do perfil docente (como área de atuação, anos de experiência e familiaridade prévia com tecnologia) e os resultados de satisfação, percepção de aprendizagem e intenção de uso do *storytelling*. Estudos qualitativos focados em subgrupos específicos, como professores de ciências, educação infantil ou docentes com menor literacia digital, poderiam identificar barreiras e facilitadores contextuais de forma mais aprofundada. Por fim, a adoção de desenhos amostrais estratificados que garantam a representatividade de diferentes perfis permitiria não apenas generalizações mais robustas, mas também a customização de formações futuras conforme as necessidades específicas de cada público-alvo.

Essas direções de pesquisa possibilitariam não apenas validar empiricamente o modelo proposto, mas também fortalecer o corpo de evidências sobre o valor do SD no desenvolvimento profissional docente e na qualidade das aprendizagens.

Por fim, ressalta-se a necessidade de equilibrar a inovação tecnológica com a autonomia pedagógica, de modo que o uso da inteligência artificial não substitua a criatividade e a reflexão crítica dos educadores, mas, ao contrário, as amplifique.

Agradecimentos

Os autores agradecem a Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro – FAPERJ (proc. E-26/204.478/2024 - SEI-260003/013219/2024) por financiar parcialmente esta pesquisa.

Referências

- Alhussain, A. I., & Azmi, A. M. (2021). Automatic story generation: a survey of approaches. *ACM Computing Surveys (CSUR)*, 54(5), 1–38. <https://doi.org/10.1145/3453156> [GS Search].
- Anılan, B., Berber, A., & Anılan, H. (2018). The digital storytelling adventures of the teacher candidates. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 9(3), 262–287. <https://doi.org/10.17569/tojq.426308> [GS Search].
- Antonenko, N., Konovalenko, T., Korol, T., Podosinnikova, G., Prokopchuk, N., Salyuk, B., Shevchenko, M., & Shkola, I. (2024). Digital Technologies for Teaching English as a Foreign/Second Language: a collective monograph. [GS Search].
- Basili, V. R. (1992). *Software modeling and measurement: the Goal/Question/Metric paradigm* (rel. técn. N. CS-TR-2956, UMIACS-TR-92-9). University of Maryland. [GS Search].
- BRASIL. (2018). Base Nacional Comum Curricular (BNCC). *Ministério da Educação*. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf. Acesso em 13 jun. 2025. [GS Search].
- BRASIL. (2025). Mulheres são maioria na docência e gestão da educação básica. *Assessoria de Comunicação Social do MEC*. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/2023/marco/dia-da-mulher-mulheres-sao-maioria-na-docencia-e-gestao-da-educacao-basica>. Acesso em 13 fev. 2025. [GS Search].
- Bruner, J. S. (2009). *Actual minds, possible worlds*. Harvard university press. [GS Search].
- Campbell, J. (2003). *The hero's journey: Joseph Campbell on his life and work* (Vol. 7). New World Library. [GS Search].
- Çetin, E. (2021). Digital storytelling in teacher education and its effect on the digital literacy of pre-service teachers. *Thinking Skills and Creativity*, 39, 100760. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100760> [GS Search].
- Dewi, N. R., Maghfiroh, L., Nurkhalisa, S., & Dwijayanti, I. (2019). The Development of Contextual-Based Science Digital Storytelling Teaching Materials to Improve Students' Critical Thinking on Classification Theme. *Journal of Turkish Science Education*, 16(3), 364–378. [GS Search].
- Faruk Islim, O., Ozudogru, G., & Sevim-Cirak, N. (2018). The use of digital storytelling in elementary Math teachers' education. *Educational Media International*, 55(2), 107–122. <https://doi.org/10.1080/09523987.2018.1484045> [GS Search].
- Goldstein, L. S. (2005). Becoming a teacher as a hero's journey: Using metaphor in preservice teacher education. *Teacher Education Quarterly*, 32(1), 7–24. [GS Search].
- Gupta, R., & Jha, M. (2022). The psychological power of storytelling. *The International Journal of Indian Psychology*, 10(3), 606–614. <https://doi.org/10.25215/1003.061> [GS Search].
- Gürsoy, G. (2021). Digital Storytelling: Developing 21st Century Skills in Science Education. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 97–113. [GS Search].
- Jager, A. d., Fogarty, A., Tewson, A., Lenette, C., & Boydell, K. M. (2017). Digital storytelling in research: A systematic review. *The Qualitative Report*, 22(10), 2548–2582. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2017.2970> [GS Search].
- Kaptan, E., & Cakir, R. (2024). The effect of digital storytelling on digital literacy, 21st century skills and achievement. *Education and Information Technologies*, 1–25. [GS Search].
- Kirkpatrick, D. L. (1994). Evaluating training programs: The four levels. *Berrett-Koehler Publishers google schola*, 2, 369–388. [GS Search].

- Lansiquot, R. D., & Cabo, C. (2011). Alice's Adventures in Programming Narratives. Em *Transforming Virtual World Learning* (pp. 305–325, Vol. 4). Emerald Group Publishing Limited. [https://doi.org/10.1108/S2044-9968\(2011\)0000004016](https://doi.org/10.1108/S2044-9968(2011)0000004016) [GS Search].
- Maddalena, T. L., & Santos, E. (2019). Digital Storytelling na formação de professores. *Revista Educação e Cultura Contemporânea*, 16(43), 305–328. [GS Search].
- Nair, V., & Md Yunus, M. (2022). Using Digital Storytelling to Improve Pupils' Speaking Skills in the Age of COVID 19. *Sustainability*, 14(15), 9215. <https://doi.org/10.3390/su14159215> [GS Search].
- NSN. (2024). What Is Storytelling? *National Storytelling Network*. Disponível em: <https://storynet.org/what-is-storytelling/>. Acesso em 13 jun. 2025. [GS Search].
- Oliveira, E. G. d., & Classe, T. M. d. (2024a). Framework Journey of Learner (JoL): Facilitando a Construção de Storytellings Digitais Educacionais para Professores. *Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE)*, 142–157. <https://doi.org/10.5753/sbie.2024.242250> [GS Search].
- Oliveira, E. G. d., & Classe, T. M. d. (2024b). Investigando o Uso do Storytelling como Abordagem Educacional: Mapeamento Sistemático da Literatura. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, 32, 450–479. <https://doi.org/10.5753/rbie.2024.4200> [GS Search].
- Parker, T. S., & Wampler, K. S. (2006). Changing emotion: The use of therapeutic storytelling. *Journal of Marital and Family therapy*, 32(2), 155–166. <https://doi.org/10.1111/j.1752-0606.2006.tb01597.x> [GS Search].
- Pérez-Juárez, M. Á., González-Ortega, D., & Aguiar-Pérez, J. M. (2023). Digital distractions from the point of view of higher education students. *Sustainability*, 15(7), 6044. <https://doi.org/10.3390/su15076044> [GS Search].
- Psomos, P., & Kordaki, M. (2012). Pedagogical guidelines for the development of educational digital storytelling environments based on a pedagogical evaluation star. *EDULEARN12 Proceedings*, 4697–4703. [GS Search].
- Rizvic, S., Djapo, N., Alispahic, F., Hadzihalilovic, B., Cengic, F. F., Imamovic, A., Okanovic, V., & Boskovic, D. (2017). Guidelines for interactive digital storytelling presentations of cultural heritage. *2017 9th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games)*, 253–259. <https://doi.org/10.1109/VS-GAMES.2017.8056610> [GS Search].
- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital education review*, 1(30), 17–29. [GS Search].
- Rogers, S. (2014). *Level Up! The guide to great video game design*. John Wiley & Sons. [GS Search].
- Sancar-Tokmak, H., Surmeli, H., & Ozgelen, S. (2014). Preservice Science Teachers' Perceptions of Their TPACK Development after Creating Digital Stories. *International Journal of Environmental and Science Education*, 9(3), 247–264. [GS Search].
- Shahid, M., & Khan, M. R. (2022). Use of Digital Storytelling in Classrooms and Beyond. *Journal of Educational Technology Systems*, 51(1), 63–77. <https://doi.org/10.1177/00472395221112599> [GS Search].
- Shelton, C. C., Archambault, L. M., & Hale, A. E. (2017). Bringing digital storytelling to the elementary classroom: Video production for preservice teachers. *Journal of Digital*

- Learning in Teacher Education*, 33(2), 58–68. <https://doi.org/10.1080/21532974.2016.1276871> [GS Search].
- Shinas, V. H., & Wen, H. (2022). Preparing teacher candidates to implement digital storytelling. *Computers and Education Open*, 3, 100079. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100079> [GS Search].
- Suzuki, W. A., Feliú-Mójer, M. I., Hasson, U., Yehuda, R., & Zarate, J. M. (2018). Dialogues: The science and power of storytelling. *Journal of Neuroscience*, 38(44), 9468–9470. <https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.1942-18.2018> [GS Search].
- Sylaiou, S., & Dafiotis, P. (2020). Storytelling in virtual museums: engaging a multitude of voices. Em *Visual computing for cultural heritage* (pp. 369–388). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37191-3_19 [GS Search].
- Tamimi, M. A. M. A. (2024). Effects of Digital Story-Telling on Motivation, Critical Thinking, and Academic Achievement in Secondary School English Learners. *Research in Social Sciences and Technology*, 9(1), 305–328. [GS Search].
- Trevisan, A. L., & Amaral, R. G. d. (2016). A Taxionomia revisada de Bloom aplicada a avaliação: um estudo de provas escritas de Matemática. *Ciência & Educação (Bauru)*, 22, 451–464. <https://doi.org/10.1590/1516-731320160020011> [GS Search].
- Vogler, C. (1985). A practical guide to Joseph Campbell's the hero with a thousand faces. *Hero's Journey*. [GS Search].
- Wang, C.-C., & Ku, H.-Y. (2010). A case study of an affective education course in Taiwan. *Educational Technology Research and Development*, 58, 613–628. <https://doi.org/10.1007/s11423-010-9168-z> [GS Search].
- Wu, J., & Chen, D.-T. V. (2020). A systematic review of educational digital storytelling. *Computers & Education*, 147, 103786. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103786> [GS Search].
- Yuksel-Arslan, P., Yildirim, S., & Robin, B. R. (2016). A phenomenological study: teachers' experiences of using digital storytelling in early childhood education. *Educational Studies*, 42(5), 427–445. <https://doi.org/10.1080/03055698.2016.1195717> [GS Search].