



**INSTITUTO FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**  
**CAMPUS PORTO ALEGRE**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E**  
**TECNOLÓGICA**

**DANIELE DE SOUZA LOPES OLIVEIRA**

***STORYTELLING* COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO**  
**NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

Porto Alegre  
Março de 2020

**DANIELE DE SOUZA LOPES OLIVEIRA**

***STORYTELLING* COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO  
NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Campus Porto Alegre do Instituto Federal do Rio Grande do Sul, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ana Sara Castaman

Porto Alegre  
Março de 2020

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

O48s Oliveira, Daniele de Souza Lopes.  
**Storytelling como estratégia de ensino no contexto da educação profissional e tecnológica.** / Daniele de Souza Lopes Oliveira; orientadora: Ana Sara Castaman – Porto Alegre: 2020.

118 f. il. color. ; 29 cm

Dissertação (Mestrado) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – Campus Porto Alegre. Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica - PROFEPT. Porto Alegre, 2020. Orientadora: Profª Drª. Ana Sara Castaman

1. Educação Profissional e Tecnológica. 2. Storytelling. 3. Ensino-aprendizagem. 4. Narrativas. I. Castaman, Ana Sara. II. Título.

CDU: 377



**INSTITUTO FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**

Autarquia criada pela Lei nº 11.892 de 29 de Dezembro de 2008



**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM  
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

---

**DANIELE DE SOUZA LOPES OLIVEIRA**

**STORYTELLING COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO  
NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Instituto Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Aprovado em 25 de março de 2020.

**COMISSÃO EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Ana Sara Castaman - Orientadora  
Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus Sertão*  
Orientadora

---

Prof. Dr. Josimar de Aparecido Vieira  
Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus Sertão*

---

Prof. Dr. Tiago Ricciardi Correa Lopes  
Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

---

**DANIELE DE SOUZA LOPES OLIVEIRA**

**GUIA PARA USO DO *STORYTELLING* EM ESPAÇOS EDUCACIONAIS  
NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

Produto Educacional apresentado ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Instituto Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Validado em 25 de março de 2020.

**COMISSÃO EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Ana Sara Castaman - Orientadora  
Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Sertão  
Orientadora

---

Prof. Dr. Josimar de Aparecido Vieira  
Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Sertão

---

Prof. Dr. Tiago Ricciardi Correa Lopes  
Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à minha família, pelo incentivo durante essa trajetória. Agradeço em especial, ao meu marido, Carlos, por sempre acreditar em mim, à minha cunhada, Beatriz, por ter sido uma grande fonte de inspiração, e aos meus afilhados, Felipe e Clara, por me fazerem querer ser melhor a cada dia.

Aos amigos que estiveram ao meu lado, pelo carinho e pela torcida.

À minha orientadora, Ana Sara, pela compreensão, atenção e disponibilidade e pelo aprendizado compartilhado.

À professora Clarice Escott, pela prontidão em ajudar.

Aos professores Josimar e Tiago, por aceitarem participar das bancas de qualificação e de defesa e por terem contribuído de forma significativa para a realização deste trabalho.

Aos professores do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia, por terem respondido gentilmente à pesquisa.

Às colegas de mestrado, meu muito obrigada pelo apoio fundamental e pelos momentos de convivência que tornaram mais leve esta caminhada.

“Se somos filhos do tempo, então não há nada de errado que, de cada dia, brote uma história. Porque os cientistas dizem que somos feitos de átomos, mas um passarinho me contou que somos feitos de histórias”.

(Eduardo Galeano, 2013)

## RESUMO

Em decorrência do avanço tecnológico, a sociedade vem sofrendo grandes transformações nas últimas décadas. Essas mudanças têm impactado significativamente o mundo do trabalho, demandando profissionais altamente qualificados e capazes de transitar, com competência e autonomia, em um cenário cada vez mais instável e competitivo. Tal panorama coloca em questão alguns aspectos relacionados aos processos de ensino na Educação Profissional e Tecnológica (EPT). Diante disso, este trabalho se propõe a investigar quais estratégias de ensino adotar nos espaços educacionais da EPT para atender às necessidades atuais do mundo do trabalho. Para isso, parte-se de uma análise acerca dos conceitos e dos fundamentos do *Storytelling*, de modo a verificar o seu potencial como estratégia de ensino. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, do tipo exploratória, de natureza aplicada. Inicialmente, foi realizada uma revisão bibliográfica acerca do potencial educacional do *Storytelling* a partir da perspectiva sociocultural de Vygotsky e do conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). O estudo apresenta particularidades das narrativas e aponta a relação entre as particularidades e as bases conceituais que orientam a EPT. Com fundamentação no referencial teórico, que teve como base autores como Mckee (2006), Palacios e Terenzzo (2006), McSill (2013), Vogler (2015) e Xavier (2015), foi desenvolvido o “Guia para uso do *Storytelling* em espaços educacionais na EPT”, que se constitui como um produto educacional (PE) desenvolvido no Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) – *Campus* Porto Alegre. O material textual está dividido em quatro capítulos e contempla elementos teóricos e práticos, os quais propõem instrumentalizar os docentes para a construção de narrativas relevantes com base em cinco elementos essenciais: personagem, conflito, ensinamento, significado e empatia. O PE foi avaliado por 21 docentes vinculados aos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia (IF) do Rio Grande do Sul (IFRS), Farroupilha (IFFar) e de Santa Catarina (IFSC), por meio de um questionário estruturado com 17 questões abertas e fechadas. Tais docentes consideraram o material plenamente satisfatório para aplicação, atendendo às especificidades das variadas áreas de conhecimento. Os dados foram examinados a partir da Análise de Conteúdo e confrontados com os referenciais teóricos definidos pela pesquisa. As análises desenvolvidas apontam o potencial do *Storytelling* como estratégia para diversificar e qualificar os processos de ensino e estimular a imaginação, o pensamento crítico, a resolução de problemas e a empatia. Isso prova que a temática em questão apresenta um ideário favorável para a formação de profissionais conscientes e comprometidos com as intervenções necessárias para a transformação da realidade.

**Palavras-Chave:** *Storytelling*. Narrativas. Ensino. Aprendizagem. Educação Profissional e Tecnológica.

## ABSTRACT

As a result of technological advances, the society has been suffering significant transformations in the last decades. These changes have affected the workplace greatly, demanding high qualified professionals capable of transiting, with competency and autonomy, in a competitive and unstable scenario. This overview puts in question some aspects related to the teaching process in Technological and Professional Education. Therefore, this work aims to investigate which teaching strategies to adopt in the educational environments of TPE to meet the current needs of the workplace greatly. For that, it starts from an investigation of Storytelling foundations and concepts in order to verify its potential as a teaching strategy in Professional and Technological Education. This work is qualitative research, exploratory kind, from applied work. Initially, a literature review about Storytelling's educational potential was made from Vygotsky's sociocultural perspective and the Zone of Proximal Development (ZPD). This study shows particularities of the narratives, and it indicates the relation between the particularities and the conceptual bases that guide the Technological and Professional Education. Based on the theoretical reference, composed of authors such as Mckee (2006), Palacios e Terenzo (2006), McSill (2013), Vogler (2015) and Xavier (2015), the "Guide for Storytelling in educational environments in the TPE" was developed, that constitutes itself as an educacional product (PE) developed in the Professional Masters in Technological and Professional Education, in the Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Porto Alegre. This material is divided into four chapters and includes practical and theoretical elements, which aim at professors' orchestration to build relevant narratives based on five essential elements: personification, conflict, teaching, meaning, and empathy. The PE was rated by 21 professors from the Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IF) from Rio Grande do Sul (IFRS), Farroupilha (IFFar), and from Santa Catarina (IFSC), through a survey with 17 open-ended and close-ended questions. Such teachers considered the material entirely satisfactory to be applied, meeting the specificities of the multiple knowledge areas. The data were examined based on the Content Area and confronted with theoretical references defined by the research. The analyses developed show the Storytelling potential as a strategy to diversify and qualify the teaching process and stimulate imagination, critical thinking, problem-solving, and empathy. The results prove that this theme presented favorable ideology to train thoughtful professionals, committed to the necessary interventions to change reality.

**Keywords:** Storytelling. Narratives. Teaching. Learning. Technological and Professional Education.

## LISTA DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> - Uso de estratégias de ensino.....	34
<b>Gráfico 2</b> - Tipos de estratégias de ensino utilizadas .....	35
<b>Gráfico 3</b> - Desafios na escolha das estratégias de ensino.....	36
<b>Gráfico 4</b> - Conhecimento sobre <i>Storytelling</i> .....	38
<b>Gráfico 5</b> - Origem do conhecimento sobre <i>Storytelling</i> .....	39
<b>Gráfico 6</b> - Benefícios do <i>Storytelling</i> .....	40
<b>Gráfico 7</b> - Utilização do <i>Storytelling</i> como estratégia de ensino.....	41
<b>Gráfico 8</b> - Habilitação do PE.....	42
<b>Gráfico 9</b> - Motivos que justificam a aplicação do PE.....	43
<b>Gráfico 10</b> - Contribuição do PE para o aprendizado.....	44
<b>Gráfico 11</b> - Motivos que levam o PE a contribuir com o aprendizado.....	44
<b>Gráfico 12</b> - Avaliação do conteúdo do PE.....	45
<b>Gráfico 13</b> - Avaliação do design gráfico do PE.....	46
<b>Gráfico 14</b> - Avaliação da clareza das informações do PE.....	47
<b>Gráfico 15</b> - Sugestões para aprimoramento do PE.....	48

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

CEP - Comitê de Ética em Pesquisa

IF - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia

IFFar - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha

IFSC – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina

IFRS - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul

PE - Produto educacional

ProfEPT – Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica

TCLE - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

ZDP - Zona de Desenvolvimento Proximal

## SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO</b> .....	<b>12</b>
<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	<b>15</b>
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	<b>17</b>
2.1. <i>STORYTELLING</i> : CONCEITOS E FUNDAMENTOS .....	17
2.2. <i>STORYTELLING</i> COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO .....	20
2.3. BENEFÍCIOS DO <i>STORYTELLING</i> PARA A EPT .....	25
<b>3. METODOLOGIA</b> .....	<b>30</b>
<b>4. ANÁLISE DOS DADOS (RESULTADOS E DISCUSSÕES)</b> .....	<b>33</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>49</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>51</b>
<b>APÊNDICE A – PRODUTO EDUCACIONAL</b> .....	<b>56</b>
<b>APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO DO PRODUTO</b> .....	<b>120</b>
<b>ANEXO A – PARECER DO COMITÊ DE ÉTICA</b> .....	<b>128</b>

## APRESENTAÇÃO

Este trabalho apresenta um estudo acerca das potencialidades do *Storytelling* como estratégia de ensino no contexto da Educação Profissional e Tecnológica (EPT). Busca-se mostrar a importância da utilização de narrativas no processo formativo de profissionais, uma vez que elas podem potencializar o aprendizado e o desenvolvimento de competências que atendam às necessidades da realidade atual.

A provocação para a realização desta pesquisa partiu da minha experiência profissional como jornalista, atuando há mais de 10 anos como gestora nas áreas de comunicação e marketing de instituições de ensino da rede privada de Porto Alegre-RS. Ao longo dessa trajetória, em contato com docentes de diferentes níveis de ensino, não foram raras as vezes em que presenciei esses profissionais exteriorizando suas angústias relacionadas à falta de atenção e de motivação dos estudantes em sala de aula. A maioria dos docentes alegavam que o foco de interesse dos alunos estava fora dos muros da escola. Isso vai ao encontro das ideias de Palacios (2012), quando o autor defende que as histórias são melhores no cinema e nas redes sociais do que em sala de aula.

Provocada por esses episódios e ciente do compromisso que a comunicação assume como parte da experiência social de aprendizagem, procurei desenvolver esta investigação com a intenção de contribuir com a prática pedagógica docente e contornar esses desafios. Sendo o *Storytelling* uma técnica bastante utilizada nas áreas de publicidade e marketing para a criação de produtos de entretenimento, como filmes, seriados e *games* (que vêm conquistando cada vez mais e, com muita eficácia, a atenção e o engajamento dos públicos a que se destinam), por que não levar a estrutura comunicativa desses produtos para a sala de aula da EPT e usá-la a favor dos processos educativos?

Nesse sentido, procurei articular teorias e conceitos do campo da narratologia – descrita por Motta (2005) como a teoria da narrativa – e aplicá-los ao contexto educacional, apresentando o *Storytelling* como uma estratégia de ensino a fim de mostrar aos professores que boas histórias também podem ser produzidas no contexto escolar, sendo capazes de manter os estudantes atentos durante o desenvolvimento dos conteúdos. Em consonância com a proposta do Programa de

Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) e aproveitando a lacuna de produção voltada para a EPT – uma vez que grande parte das publicações científicas e literárias acerca da aplicação do *Storytelling* têm sido realizadas na Educação Básica –, direcionei meu olhar para o cenário da formação profissional, ressaltando a força que uma estratégia fundada em discursos adequados e contextualizados tem. Com isso, busca-se mostrar que essa estratégia auxilia a preparar futuros profissionais para a resolução de problemas e intervenções na realidade, numa perspectiva de formação integral, amparando-os na

[...] na construção da sua identidade, do seu caminho pessoal e profissional – do seu projeto de vida, no desenvolvimento das habilidades de compreensão, emoção e comunicação que lhes permitam encontrar seus espaços pessoais, sociais e de trabalho e tornar-se cidadãos realizados e produtivos (MORAN, 2000, p. 58).

Assim, a fim de cumprir com os objetivos desta pesquisa, inicialmente foi realizada uma revisão bibliográfica acerca do potencial educacional do *Storytelling* a partir da perspectiva sociocultural de Vygotsky. Os argumentos encontram-se divididos em três partes: a) apresenta-se um histórico das narrativas, o conceito de *Storytelling* e os elementos essenciais para a construção de uma história relevante; b) explicita-se o papel do *Storytelling* como estratégia de ensino baseado na teoria sociocultural de Vygotsky, em especial no conceito de Zona de Desenvolvimento Potencial (ZDP); c) explora-se os benefícios do *Storytelling* na EPT e aponta-se a relação entre eles e as bases conceituais dessa modalidade de ensino.

Com apoio no referencial teórico, foi desenvolvido o “Guia para uso do *Storytelling* em espaços educacionais na EPT”, que se constitui como um produto educacional desenvolvido no ProfEPT, no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Porto Alegre. O produto se caracteriza como um material textual cujo conteúdo – dividido em quatro capítulos, além da apresentação e das considerações finais – contempla elementos teóricos e práticos com vistas a instrumentalizar os docentes para a construção de narrativas relevantes.

O capítulo 1 do Guia aborda a relação intrínseca entre as histórias e a experiência humana. O capítulo 2 apresenta contornos conceituais sobre

*Storytelling*. O terceiro capítulo traz os benefícios da aplicação do *Storytelling* em sala de aula; por fim, o quarto capítulo descreve os cinco elementos essenciais para criar uma boa história – personagem, conflito, ensinamento, significado e empatia – e exibe orientações práticas para a criação de mensagens mais assertivas, considerando o mapeamento da turma e o planejamento das histórias. A produção do conteúdo se baseou na teoria de autores como Mckee (2006), Palacios e Terenzzo (2006), McSill (2013), Vogler (2015) e Xavier (2015).

O produto educacional foi avaliado por um grupo de docentes da EPT, vinculados aos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS), Farroupilha (IFFar) e de Santa Catarina (IFSC), por meio de um questionário estruturado com 17 questões abertas e fechadas, que buscou conhecer as percepções dos sujeitos e relação a quatro categorias: a) uso de estratégias de ensino; b) conhecimento prévio sobre *Storytelling*; c) aplicabilidade do *Storytelling* como estratégia de ensino; e d) impressões do produto educacional. Para a análise dos dados, foram utilizadas duas propostas metodológicas: i) tabulação simples para as questões fechadas, que, em sua maioria, foram aplicadas para caracterizar o perfil dos respondentes; e ii) análise de conteúdo para as questões abertas, que objetivaram compreender, de forma mais detalhada, as opiniões dos professores a respeito do tema.

Por fim, este trabalho apresentou certa limitação quanto à extensão da amostra. Isso se deu porque o prazo de aplicação do questionário coincidiu com o final do ano letivo nos IF, impossibilitando muitos professores de respondê-lo, em virtude de inúmeras atribuições características desse período, como correção de provas, fechamento de notas e realização de Trabalhos de Conclusão de Curso. Outra limitação apontada refere-se à aplicabilidade da estratégia em sala de aula, visto que o objetivo da pesquisa foi apresentar aspectos teóricos e conceituais da temática ao grupo da EPT, e não explorar os efeitos das práticas de *Storytelling*. Nesse sentido, a pesquisa inspira a realização de novos trabalhos nos quais sejam contemplados resultados empíricos, relatos e depoimentos da utilização do *Storytelling* no contexto educacional.

Ainda, o estudo apontou um desafio considerável para a pesquisadora: apresentar uma estratégia de ensino para professores não sendo ela professora, correndo o risco de não ter considerado, em sua pesquisa, aspectos didáticos e

pedagógicos importantes para qualificar a análise dos dados.

## 1. INTRODUÇÃO

As transformações sociais, econômicas, políticas e culturais dos últimos anos têm provocado mudanças significativas no mundo do trabalho. O progresso tecnológico e a popularização de dispositivos comunicacionais romperam com as fronteiras de tempo e espaço e fizeram surgir novos modelos e práticas laborais. As organizações passaram a dar ênfase às habilidades pessoais, exigindo profissionais com perfis qualificados, de modo a garantir a sobrevivência em um cenário instável e competitivo. Ainda, as competências socioemocionais ganharam lugar de destaque entre os critérios de seleção.

Assim, além do desempenho técnico, saber se relacionar, ser colaborativo, ter criatividade, assumir liderança e demonstrar empatia são aspectos considerados diferenciais pelas instituições que buscam sujeitos capazes de resolver problemas e responder com agilidade aos desafios da sociedade contemporânea. Diante disso, o sucesso de processos produtivos e inovadores passa a depender de profissionais criativos, críticos e flexíveis. Esse panorama, que demanda aptidões variadas no itinerário formativo dos novos profissionais, coloca em questão alguns aspectos relacionados aos processos de ensino na Educação Profissional e Tecnológica (EPT).

À medida em que busca o desenvolvimento integral do trabalhador, a EPT, como modalidade educacional, prioriza “a formação de uma consciência crítica, o domínio de princípios científicos e tecnológicos, o desenvolvimento das habilidades socioafetivas, cognitivas e éticas” (BURNIER, 2007, p. 353). Ademais, a ETP deve estar comprometida com a formação de

[...] seres com autonomia intelectual e moral, que desenvolvam esquemas e operações mentais facilitadoras da mobilização de conhecimentos, de habilidades, valores, emoções e atitudes que os tornem capazes de assumir responsabilidade plena por sua carreira, por suas relações, por suas ações (REHEM, 2005, p. 3).

Assim sendo, este estudo teve a seguinte questão norteadora: que estratégias de ensino adotar nos espaços educacionais da Educação Profissional e Tecnológica para atender às necessidades atuais do mundo do trabalho? A partir dessa problemática, buscou-se, como objetivo geral, investigar os conceitos e os

fundamentos do *Storytelling*, de modo a verificar seu potencial como estratégia de ensino no contexto da EPT. Nessa perspectiva, foram definidos os seguintes objetivos específicos: a) examinar o conceito, os fundamentos e os benefícios do *Storytelling*; b) analisar o papel do *Storytelling* como estratégia de ensino; c) desenvolver um guia para uso do *Storytelling* em espaços educacionais na EPT, com o intuito de instrumentalizar os docentes para a construção de narrativas relevantes.

Parte-se do princípio que contar boas histórias pode ser um fio condutor para potencializar a construção da aprendizagem, assim como tornar o aprender uma experiência significativa e sintonizada com a realidade, possibilitando o aprimoramento da capacidade de reflexão “a partir de uma discussão conectada com os grandes desafios que a contemporaneidade nos apresenta” (MORAES, 2010, p. 2). Nesse sentido, espera-se que esta investigação favoreça o desenvolvimento de práticas educativas capazes de garantir uma formação cidadã.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 *Storytelling*: conceitos e fundamentos

*Storytelling* é um termo de origem inglesa que, etimologicamente, significa: história (*story*) e contar, narrar (*telling*). *Story* é a informação, e *telling* é a expressão, a forma adotada para transmitir a informação.

*Story* e *telling* são duas coisas que devem andar juntas: a informação que você tem para dizer e a forma emocional com que você escolhe impactar. *Telling* é quando o *story* sai da cabeça e ganha um espaço no mundo real (PALACIOS; TERENCEZZO, 2016, p. 68).

No entanto, o emprego da palavra em inglês representa mais do que um empréstimo linguístico. O estrangeirismo evidencia que *Storytelling* excede ao simples conceito extraído da tradução literal do vocábulo: contar história. A expressão significa contar uma boa história, estruturada em elementos essenciais para estimular emoções e gerar engajamento. McSill (2013, p. 48) trata *Storytelling* como “a narrativa com um propósito” e, para Giglio (2017), é um ato de contar histórias que estimula as pessoas a incorporarem boas práticas e atitudes desejáveis a partir de técnicas para criar conexão emocional e compartilhar conceitos. Outra ideia que nos parece relevante é assinalada por Xavier (2015, p. 11), que elucida o termo a partir de três concepções – pragmática, pictórica e poética – utilizando a terminologia híbrida ‘tecnarte’, pois entende que técnica e arte tornam-se indissociáveis quando se fala de histórias:

**Definição pragmática:** *Storytelling* é a *tecnarte* de elaborar e encadear cenas, dando-lhe um sentido envolvente que capte a atenção das pessoas e enseje a assimilação de uma ideia central. **Definição pictórica:** *Storytelling* é a *tecnarte* de moldar e juntar as peças de um quebra-cabeça, formando um quadro memorável. **Definição poética:** *Storytelling* é a *tecnarte* de empilhar tijolos narrativos, construindo monumentos imaginários repletos de significado.

As múltiplas abordagens acerca do conceito revelam a complexidade do vocábulo que, apesar de relativamente novo, remete-nos a um exercício milenar de comunicação. Desde as rodas de conversas que reuniam os ancestrais ao redor das fogueiras, a contação de história tem sido o modo escolhido para entreter e

compartilhar conhecimento, experiência e cultura entre as gerações.

Xavier (2015, p. 14) afirma que “não é por acaso que a mais antiga forma humana de troca de experiências tornou-se a quase-novidade que tanto interesse tem despertado em gente de tão variadas profissões”. Os reflexos da globalização, somados à necessidade crescente de inovação tecnológica, mudaram definitivamente os modelos de comunicação, e as práticas sociais foram sendo profundamente transformadas. Conforme o autor,

[...] no trio dos instintos básicos de preservação da espécie, a conexão (gregarismo) vê ampliada sua relevância ante a sobrevivência e a procriação. Sai de pauta o controle da natalidade, chega com força máxima o descontrole da conectividade, e todos se deliciam com a fartura nunca antes experimentada de momentos de comunicação, em uma corrida de regras ainda não claras que, como sempre, só tem lugar no pódio para os mais aptos e adaptáveis. Apenas um fato parece indiscutível nesse complicado cenário: os melhores contadores de histórias vencerão (XAVIER, 2015, p. 15).

Percebe-se que os desafios trazidos pela era digital foram pontuais para dar notoriedade ao conceito de *Storytelling*. No novo cenário comunicacional, o usuário passou a ser um potencial produtor de conteúdo, conquistando, de acordo com Xavier (2015, p. 262), “o direito de participar, interferir, vivenciar, no grau que lhe convier, as histórias que julgar mais interessantes”. A consequência disso foi a criação de uma sobrecarga de informação inversamente proporcional à capacidade de atenção. Para Rodrigues e Rosa (2015), “a riqueza de informação cria pobreza de atenção, e, com ela, a necessidade de alocar a atenção de maneira eficiente em meio à abundância de fontes de informação disponíveis”.

Além da produção de conteúdo, os avanços da tecnologia transformaram, também, as formas de transmissão. Da oralidade aos dias atuais, multiplicaram-se as plataformas e os tipos de mídia, e as histórias passaram a existir no real e no virtual, ampliando o grau de difusão e interatividade. Considerando que a habilidade de contar de histórias é inata (MCSILL, 2015), pretende-se mostrar, ao longo deste trabalho, a relevância de aprimorá-la para que os propósitos sejam comunicados de modo mais efetivo. Isso implica compreender como funciona a estrutura de uma história, definida por Mckee (2006, p. 45) como “uma sequência estratégica para estimular emoções específicas e para expressar um ponto de vista específico formado por uma seleção de eventos da vida do personagem”.

Dado o mérito da aplicação do *Storytelling* nos dias de hoje, diversos estudos<sup>1</sup> têm sido efetuados, tendo como objeto os elementos estruturais, gerando uma diversificação cada vez maior de propostas que explicam o que é imprescindível para a criação de uma história significativa. As primeiras teorizações sobre o tema surgiram há mais de dois mil anos, com a observação apurada de Aristóteles acerca das tragédias gregas. O filósofo identificou elementos que se repetiam na constituição das peças e dividiu as histórias em três partes: início, meio e fim. Essa divisão ficou conhecida como a estrutura de três atos de Aristóteles: no primeiro ato ocorre a apresentação dos personagens e o dilema que o protagonista vai enfrentar; no segundo, aparecem os obstáculos e o conflito que irá mover a trama; por fim, no terceiro ato, ocorre a resolução do problema e o desfecho dos personagens (MCSILL, 2015).

Outra sistematização bastante conhecida é a “Jornada do Herói”, delineada por Joseph Campbell em 1949. Norte-americano, reconhecido por suas pesquisas sobre mitologia, Campbell identificou a presença recorrente de um padrão narrativo nos mitos de diferentes culturas. Percebeu que grande parte dessas narrativas, criadas pelos povos antigos, apresentava um ciclo de vida semelhante – um herói que percorria diversas etapas para concluir a sua jornada –, com base em instintos e desejos comuns a quase todas as civilizações (TAVARES; RIBEIRO, 2016).

A estrutura cíclica da Jornada do Herói é formada por doze estágios que podem ser identificados em inúmeras histórias às quais temos acesso em produções literárias, televisivas e cinematográficas. Vogler (2015, p. 43) explica que narrativas construídas segundo esse modelo “contam com um apelo que pode ser sentido por todos, pois jorram de uma fonte universal do inconsciente compartilhado e refletem as preocupações universais”. Por essa razão, tais narrativas causam identificação e provocam empatia instantânea com o público. Para o autor, a história

---

<sup>1</sup> Iniciativas como a de Vinha (2019), no site Insights Docentes, ilustram a importância de se recorrer às narrativas para ensinar. A autora apresenta uma mini oficina de capacitação online para que o professor compreenda a estrutura de uma história a partir de sete elementos fundamentais. O material contempla as justificativas para o uso da estratégia e um caminho didático para professores que desejam inovar em sala de aula utilizando o *Storytelling*. Vinha (2019) sugere, que o uso de histórias privilegia o diferencial do professor. Outra proposta que incentiva o uso do *Storytelling* por professores é o livro virtual intitulado *Storytelling na Educação* (2019). Desenvolvido pelo Centro Sebrae de Referência em Educação Empreendedora (CER), plataforma digital de estudos, pesquisas, ferramentas e tecnologias sobre educação empreendedora, o material traz informações sobre o poder das narrativas para estimular a atenção, a criatividade e as relações interpessoais e propostas de aplicabilidade em sala de aula.

de um herói implica em uma jornada na qual ele abandona sua zona de conforto para se aventurar rumo ao desconhecido e, nessa trajetória, cresce e se transforma, passando de um estágio de vida para outro.

Autores contemporâneos que realizam estudos narrativos também elaboram propostas de elementos para o uso de *Storytelling*: “pense em filmes, games, espetáculos teatrais, seriados e romances literários... quais são os padrões que se repetem em todas as histórias?” (PALACIOS; TERENCEZZO, 2016, p. 72). Conforme os autores, são cinco os elementos fundamentais que compõem uma comunicação que se apresenta no formato de *Storytelling*: protagonismo, tensão, ensinamento, significado e verdade humana. Para Xavier (2015, p. 20), uma história “que prenda a atenção, envolva com emoção, crie laços profundos com o público, una todas as pontas em um relato compreensível, seja apreciada e lembrada” deve conter sete elementos estruturais: ideia, objeto do desejo, transformação, tempo, ritmo, conflito e dilema. Já James McSill (2013, p. 34) defende que

[...] toda a história deve ter um personagem com quem empatizamos, que se esforça até as últimas gotas de sangue e suor para superar obstáculos aparentemente intransponíveis a fim de atingir um fim satisfatório (e assim passa por um processo de transformação – para melhor).

O consultor literário sugere seis etapas para a composição da história – objetivo, obstáculo, desastre, reflexão, dilema e decisão – e afirma que percorrê-las no desenvolvimento da trama tende a alcançar níveis elevados de engajamento e experiência emocional com o público. Ademais, guiar-se por esses componentes seria produzir uma narrativa “dentro de padrões de eficácia comprovada por milhares de romancistas durante centenas de anos” (MCSILL, 2013, p. 39). Tal como sugere Vogler (2015), estruturar uma história a fim de alcançar os propósitos definidos é utilizar esses elementos como ferramentas para elaborar suas histórias, um ponto de referência, uma fonte de inspiração. Diante do exposto, defende-se, na próxima seção, a contação de história como uma estratégia de ensino.

## **2.2 *Storytelling* como estratégia de ensino**

Esta investigação fundamenta-se nas teorias socioculturais de educação, em especial nos estudos do psicólogo Lev Semyonovich Vygotsky acerca do conceito

de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Essa abordagem se justifica pelo fato de que este estudo busca compreender o papel do *Storytelling* como estratégia de ensino e o funcionamento mental do estudante quando auxiliado por recursos que o reconheçam como sujeito ativo do processo educacional.

Primeiramente, torna-se importante analisar algumas definições da palavra estratégia. Anastasiou e Alves (2007, p. 76) definem estratégia como a “arte de aplicar ou explorar os meios e condições favoráveis e disponíveis, com vista à consecução de objetivos específicos”. Para Petrucci e Batiston (2006, p. 263), o termo estratégia possui uma estreita ligação com o ensino, embora esteja historicamente vinculado ao planejamento das ações militares em tempos de guerra, pois “ensinar requer arte por parte do docente, que precisa envolver o aluno e fazer com ele se encante com o saber”.

No contexto educacional, estratégia abrange os recursos disponíveis ao professor para que ele possa potencializar o ensino e a aprendizagem, considerando sempre o objetivo da ação proposta. Assim, é imprescindível ter

clareza sobre aonde se pretende chegar naquele momento com o processo de ensinagem<sup>2</sup>. Por isso, os objetivos que norteiam devem estar claros para os sujeitos envolvidos – professores e alunos (ANASTASIOU; ALVES, 2007, p. 71).

As autoras ponderam que a atuação do professor como um estrategista deve explorar os recursos de forma eficiente, a fim de promover a curiosidade, a segurança e a criatividade no aluno, para que o principal objetivo educacional – a aprendizagem<sup>3</sup> – seja alcançado.

Na EPT, essa atuação se dá de maneira situada, conforme explica Granovsky (2018, p.118). É na relação entre o professor (especialista dotado de um saber sistematizado) e o estudante (aprendiz com saber espontâneo e desorganizado) que acontece o desenvolvimento da aprendizagem, ou seja, “no

---

<sup>2</sup> Termo criado por Anastasiou para caracterizar uma prática social complexa efetivada entre os sujeitos – professor e aluno –, englobando tanto a ação de ensinar quanto a de apreender, em um processo contratual, de parceria deliberada e consciente para o enfrentamento na construção do conhecimento escolar (ANASTASIOU; ALVES, 2007, p. 15).

<sup>3</sup> Oliveira (2004, p. 59) descreve aprendizagem como um “processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, com o meio ambiente e com as outras pessoas”.

caráter negociado do significado e na natureza comprometida [...] da atividade de aprendizagem”.

Conforme Vygotsky (2007), a aprendizagem e o desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida, mas ocorrem de forma assimétrica. A teoria histórico-cultural, que tem suas origens nos estudos do teórico, aponta que a aprendizagem é promotora do desenvolvimento:

A aprendizagem não é, em si mesma, desenvolvimento, mas uma correta organização da aprendizagem [...] conduz ao desenvolvimento mental, ativa todo um grupo de processos de desenvolvimento, e esta ativação não poderia produzir-se sem a aprendizagem. Por isso, a aprendizagem é um momento intrinsecamente necessário e universal para que se desenvolvam [...] essas características humanas não naturais, mas formadas historicamente (VYGOTSKY, 1998, p. 115).

Nessa relação entre aprendizagem e desenvolvimento, Corrêa (2017, p. 382) observa uma evidente subordinação dos processos biológicos ao desenvolvimento cultural:

Tal relação entre o plano biológico e o plano cultural é delineada em termos de uma diferenciação das funções psicológicas elementares, funções comuns a homens e animais, tais como a atenção e a memória involuntárias, das funções psicológicas superiores, funções exclusivamente humanas que possuem gênese fundamentalmente cultural e não biológica, tais como a atenção voluntária e o pensamento abstrato.

Emmel e Krul (2012) explicam que o contexto cultural fornece, ao indivíduo, a matéria-prima para o funcionamento psicológico, e o processo de desenvolvimento é impulsionado por mecanismos externos ativados pela aprendizagem. Nessa direção, Pasqualini (2009) caracteriza o desenvolvimento como um fenômeno histórico vinculado às condições objetivas da organização social. Já Colaço *et al.* (2007, p. 48) concebem o desenvolvimento como “decorrente do envolvimento da pessoa com o outro e com o seu entorno, num processo de alterização e constituição mútua”.

Esses pressupostos ilustram o princípio orientador da obra vygotskyana: a natureza social do psiquismo, ou seja, tudo o que é especificamente humano e distingue o homem de outras espécies origina-se de sua vida em sociedade (FONTANA; CRUZ, 1997). Para as autoras, o homem constitui seus modos de

perceber, de representar e de atuar sobre o meio nas relações sociais que constrói, as quais presumem uma mediação<sup>4</sup> feita por elementos culturais. Dessa forma, o papel da mediação é fundamental para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores<sup>5</sup>, tais como a memória voluntária, a atenção consciente, a imaginação criativa e a capacidade de planejamento. O desenvolvimento desses processos mentais depende da natureza social do indivíduo e, conseqüentemente, do aprendizado.

A partir da relação entre desenvolvimento e aprendizagem, Vygotsky elaborou, em 1978, o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP): a diferença entre a Zona de Desenvolvimento Real – o nível no qual um indivíduo é capaz de resolver um problema sozinho – e a Zona de Desenvolvimento Potencial – o nível em que ele consegue resolver o problema e avançar na aprendizagem –, mas com a mediação ou colaboração de outro(s) indivíduo(s). Ao atingir o amadurecimento, o conhecimento adquirido se torna consolidado no Nível de Desenvolvimento Real e passa a ser parte integrante do desenvolvimento do sujeito.

Nessa perspectiva, cumpre-nos compreender a ZDP como um espaço fecundo para a atuação docente, conforme apontam Carvalho e Peixoto (2011, p. 36): “é nessa zona que o professor irá direcionar sua intervenção e orientação, a partir de uma atuação que privilegie a comunicação e o diálogo numa perspectiva emancipatória do sujeito”. Entende-se, assim, que a ZDP representa um espaço potencial de desenvolvimento da autonomia – transição de um nível baixo de autonomia para um nível de autonomia plena –, compreendendo a autonomia para aprender como “a capacidade do indivíduo em desenvolver a sua própria aprendizagem por meio da construção interdependente entre pares e com consciência sobre os seus objetivos” (BRASIL, 2019). De acordo com dados informados no site do Ministério da Educação, a autonomia para aprender é contínua e conquistada ao longo do tempo, resultando de estratégias intencionais e

---

4 Oliveira (2004, p. 26) define mediação como o “processo de intervenção de um elemento intermediário numa relação; a relação deixa, então, de ser direta e passa a ser mediada por esse elemento”. Para a autora, trata-se de um conceito fundamental para compreender as ideias de Vygotsky acerca do funcionamento psicológico.

5 As funções psicológicas superiores são assim chamadas porque se referem a “mecanismos intencionais, ações conscientemente controladas, processos voluntários que dão ao indivíduo a possibilidade de independência” (REGO, 2008, p. 39).

sistematizadas de aprendizagem que possibilitam o desenvolvimento de competências para essa finalidade.

Frade e Meira (2012, p. 374) explicam que os movimentos realizados entre as Zonas de Desenvolvimento Potencial e Real, gerando a aprendizagem, acontecem porque são frutos de um ato comunicativo mediado: “não é porque interagimos pelo mero ato de interagir, mas, sim, porque nos deixamos envolver e envolvemos outros em atos comunicativos”. Isso já seria bastante significativo para refletirmos sobre o potencial do *Storytelling* na educação, tendo em vista as inúmeras interações que ele é capaz de gerar por meio da emoção e do contexto.

Dessa forma, a grande contribuição do professor ao ensinar considerando a existência de uma ZDP é mediar a aprendizagem a partir de estratégias favoráveis para a elevação dos níveis de interação social dos alunos. Vale destacar que a interação não se define apenas entre professor e aluno, mas também pela relação com o contexto em que a aprendizagem ocorre. Por essa razão, Kossowski (2011, p. 2) aborda a importância de ela acontecer em “um ambiente colaborativo [...] tendo como objetivo um processo desafiador que contempla a produção do conhecimento dos alunos e professor através dos trabalhos desenvolvidos”. Essa interconexão entre a aprendizagem pessoal e a colaborativa, num movimento contínuo e ritmado (MORAN, 2015), contribui para avanços que não aconteceriam de forma espontânea.

Assim sendo, utilizar o conceito de ZDP nos processos de aprendizagem associados ao mundo do trabalho se torna pontual para a análise de propostas coletivas de aprendizagem baseadas na prática e na experiência, como as que caracterizam a formação profissional (GRANOVSKY, 2018). Nesse sentido, a aprendizagem se une às possibilidades de cooperação entre os sujeitos em interação (o professor especialista e o aluno aprendiz) e à existência de um contexto que simule as práticas profissionais, tal como acontece nos ambientes corporativos. Granovsky (2018) também recomenda que se pense o “conceito de zona de desenvolvimento proximal, no campo da educação profissional, associado a uma organização sociocultural do espaço de trabalho e que assume a forma de atividade em comum e de circulação de habilidades e/ou saberes”. A partir dessa perspectiva, a próxima seção aborda os benefícios do *Storytelling* para a Educação Profissional e Tecnológica (EPT).

### 2.3 Benefícios do *Storytelling* para a Educação Profissional e Tecnológica

Com base nos referenciais desta pesquisa, o conceito de *Storytelling* evidencia sua influência sociocultural e comunicacional, pois agrega “vários elementos da teoria histórico-cultural ao ancorar-se numa proposta de desenvolvimento mediado, prospectivo, baseado em mudanças não apenas quantitativas, mas qualitativas” (COLAÇO *et al.*, 2007, p. 48). Com narrativas construídas a partir de elementos que trabalham competências dialógicas e de autonomia, o *Storytelling* busca promover a interação com o outro e com o mundo, oportunizando um envolvimento direto com o problema. Nessa dinâmica, além das construções cognitivas, é possível a “mobilização de afetos, motivações, condutas ou modos de interação, que se reorganizam num processo de singularização das pessoas envolvidas” (COLAÇO *et al.*, 2007, p. 48).

Valença e Tostes (2019) afirmam que temas, conteúdos e objetivos pedagógicos que poderiam apresentar alguma dificuldade de compreensão por parte dos estudantes ganham, com as histórias, novas dimensões de agregação do interesse, construção de identidades e empatia. Partimos desses pressupostos para analisar seis benefícios do *Storytelling* para os processos de aprendizagem: i) dar significado à aprendizagem; ii) cativar a atenção; iii) despertar a imaginação; iv) permitir a interdisciplinaridade; v) estimular relações interpessoais; e vi) agregar valor à prática profissional.

O primeiro benefício do *Storytelling* é dar significado à aprendizagem. Histórias situam a temática e dão sentido e aplicabilidade aos conteúdos. Por isso, a construção da narrativa deve considerar o contexto em que os estudantes estão inseridos para que a aprendizagem seja mais efetiva. Palacios e Terenzzo (2016, p. 184) referem-se ao poder de contextualização das histórias ao afirmar que “quanto mais conexões possíveis entre um assunto e o nosso arcabouço referencial, mais interessante este assunto se torna”. Daí o interesse por um assunto estar relacionado ao referencial que o estudante já possui. Ao associar os valores presentes na história à sua própria experiência, o aluno se engaja com o conteúdo e, conseqüentemente, aumentam-se as possibilidades de fixar os conhecimentos trabalhados (VALENÇA; TOSTES, 2019).

O segundo benefício do *Storytelling* é cativar a atenção. Uma boa história é

capaz de gerar um desempenho atencional bastante elevado e provocar uma imersão que chega ao nível sensorial. Isso acontece porque os conteúdos das histórias promovem inúmeras interpretações, facilitando o processo de projeção, ou seja, “a pessoa que está atenta se projeta dentro de um personagem, algumas vezes torcendo por ele e outras se colocando no lugar dele” (PALACIOS; TERENCEZZO, 2016, p. 104).

O terceiro benefício do *Storytelling* é despertar a imaginação. Tão evidenciada na infância e ignorada na fase adulta, como salienta Xavier (2018, p. 57), a imaginação é uma das principais responsáveis pela criatividade e inovação, competências intrínsecas à formação de qualidade para o mundo do trabalho. As histórias estimulam a capacidade imaginativa, transportando o estudante para além da realidade. Quando ele se identifica com uma história, é convidado a experimentar uma situação sem vivê-la efetivamente, o que lhe permite ensaiar reações e prever ações futuras mentalmente. “A imaginação é importante para a educação porque nos força a reconhecer que formas de ensino e aprendizagem que estão desconectadas com as nossas emoções são educacionalmente estéreis” (EGAN, 2007, p. 32, *apud* ARAÚJO; PERES, 2015, p. 3).

O quarto benefício do *Storytelling* é permitir a interdisciplinaridade. Segundo Salgado e Souza (2017, p. 91), “em uma prática interdisciplinar, se valoriza o meio, o contexto, os envolvidos e seus referenciais mais significativos”. A partir das considerações das autoras, é possível inferir que o *Storytelling* contribui para a realização de práticas interdisciplinares. Primeiro porque histórias nunca abordam um só assunto, segundo, porque promovem um contexto mais interessante para a aprendizagem, instigando o aluno a criar vínculos e associações entre objetos de estudos, áreas do conhecimento e saberes prévios.

O quinto benefício do *Storytelling* é estimular relações interpessoais. A empatia (capacidade de sentir o que o outro sente, colocando-se no lugar dele) é uma das principais razões da conexão dos estudantes com as histórias. A partir dessa conexão, experimentamos a vida sob a perspectiva de uma outra pessoa, compreendendo sua visão, seus desejos e valores. Essa compreensão desenvolve a valorização do outro e promove os aspectos afetivos e emocionais, o que é fundamental para estabelecer relações sociais mais saudáveis e harmoniosas. Diante disso, *Storytelling* é, também, um propulsor de habilidades socioemocionais.

O sexto benefício do *Storytelling* é agregar valor à prática profissional. Contar histórias em sala de aula oportuniza uma leitura mais ampla da realidade do mundo do trabalho. Por meio de narrativas que envolvem conhecimentos e habilidades próprias das áreas de atuação, os estudantes vão se aproximando da carreira que desejam seguir. Assim, a aplicação de *Storytelling* na educação oferece uma experiência profissional simulada, em que o estudante passa a dar significado à aprendizagem ao trabalhar com práticas e competências específicas da profissão.

Partindo dos apontamentos sobre os benefícios do *Storytelling*, entende-se que eles contribuem com o processo de ensino e aprendizagem na EPT, estando em consonância com suas bases conceituais: trabalho como princípio educativo, educação politécnica e formação integral ou omnilateral<sup>6</sup>.

O *Storytelling*, ao contextualizar os conteúdos a partir de narrativas, propõe, entre outras coisas, uma reflexão acerca da relação entre trabalho e educação, viabilizando ao estudante que se reconheça como agente da realidade, razão pela qual é capaz de se apropriar dela e transformá-la. Ao trabalhar a capacidade imaginativa, as narrativas despertam habilidades importantes para o mundo do trabalho, como a criatividade e a inovação, que qualificam a atividade profissional, potencializam a autonomia diante dos processos produtivos e, conseqüentemente, favorecem o aprimoramento da essência humana. Como uma estratégia profícua para trabalhar a interdisciplinaridade, a contação de histórias também facilita o entendimento de um conteúdo em sua totalidade a partir da relação entre pontos específicos de cada unidade curricular.

Compreender a relação entre trabalho e educação é essencial para se pensar em uma proposta de educação politécnica,<sup>7</sup> também defendida pela EPT. Entende-se que a politecnia contempla “não a formação de técnicos especializados, mas de politécnicos” (SAVIANI, 2007, p. 161), ou seja, estudantes capazes de contribuir, de forma concreta, com o processo de trabalho por meio do domínio teórico e prático dos fundamentos das técnicas produtivas, “com as suas conquistas e os seus revezes, e também habilitar as pessoas para o exercício autônomo e

---

6 Omnilateral é “um termo que vem do latim e cuja tradução literal significa ‘todos os lados ou dimensões’” (FRIGOTTO; CIAVATTA, 2012, p. 267).

7 Formação politécnica “diz respeito ao domínio dos fundamentos científicos das diferentes técnicas que caracterizam o processo de trabalho produtivo moderno” (SAVIANI, 2003, p.140).

crítico de profissões, sem nunca se esgotar a elas” (PACHECO, 2012, p. 67). Nesse sentido, é necessário entender que a proposta da educação profissional não é meramente ensinar a fazer e preparar para o mercado de trabalho: ela busca facilitar o entendimento sobre as relações entre os conhecimentos e os processos produtivos. Nessa lógica, a politecnia favorece o desenvolvimento da autonomia e da consciência necessárias para tornar o estudante capaz de realizar leituras críticas do mundo e intervir na realidade, transformando-a.

Por esse ângulo, a aplicação do *Storytelling* na EPT privilegia o desenvolvimento do conceito de politecnia, uma vez que propõe a construção de histórias que envolvam conhecimentos e habilidades próprios da trajetória profissional. A utilização da estratégia visa contribuir para a formação profissional do estudante na medida em que coloca em exercício a teoria e a prática numa situação profissional simulada, estimulando a habilidade de resolução de problemas e capacitando-o para situações análogas no futuro. Além de agregar valor à prática profissional, essa experiência oportuniza uma visão mais ampla das facetas do mundo do trabalho e das relações implícitas e explícitas que as sustentam.

Outro tema que compõe as bases conceituais da EPT e que se torna importante para compreender a perspectiva emancipatória da educação profissional é a omnilateralidade, ou seja, a possibilidade de “formar o homem na sua integralidade física, mental, cultural, política, científica, tecnológica” (CIAVATTA, 2005, p. 2). Para Frigotto e Ciavatta (2012, p. 265), “essas dimensões envolvem sua vida corpórea material e seu desenvolvimento intelectual, cultural, educacional, psicossocial, afetivo, estético e lúdico”. De acordo com os autores, a EPT, centrada no ideário de formação omnilateral, firma o compromisso de permitir, ao estudante, o seu desenvolvimento pleno, considerando as dimensões que compreendem a natureza humana e abrangendo a emancipação dos sentidos.

Assim, em primeiro lugar, o conceito de formação omnilateral se articula com o *Storytelling*, pois, na composição de uma história, os elementos já consideram o ser humano em todas as suas dimensões. Em segundo lugar, o contexto das histórias leva em conta questões culturais, históricas, econômicas e sociais de uma realidade e traços referenciais da vida dos estudantes. Nessa perspectiva, o conhecimento passa a fazer sentido não apenas intelectualmente, mas também emocionalmente. Por fim, a conexão do estudante com as histórias se dá pela

empatia, que acaba sendo geradora de outras habilidades socioemocionais.

Buscando avaliar o produto educacional “Guia para uso do *Storytelling* em espaços educacionais na EPT” e compreender as opiniões de docentes vinculados ao IF acerca da temática *Storytelling*, realizou-se uma pesquisa com a metodologia que será descrita a seguir.

### 3. METODOLOGIA

A presente pesquisa foi realizada a partir de uma abordagem qualitativa, por permitir uma compreensão mais aprofundada do problema. De acordo com Silveira e Córdova (2009, p. 32), “a pesquisa qualitativa preocupa-se, portanto, com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais”.

Com relação aos objetivos, esta pesquisa caracteriza-se como um estudo de caráter exploratório, pois visa a uma maior familiaridade com o problema proposto, tendo como intenção tornar a questão investigada compreensível e propiciar a constituição de hipóteses (GIL, 2002, p. 41). Quanto a esse tipo de pesquisa, o autor afirma que “seu planejamento é bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado”. No que tange aos fins, trata-se de uma pesquisa aplicada, com finalidade “prática, ao contrário da pesquisa pura, motivada basicamente pela curiosidade intelectual do pesquisador” (VERGARA, 2007, p. 47).

Quanto aos meios de investigação, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, considerando o “levantamento de referências teóricas já analisadas e publicadas por meios escritos e eletrônicos como livros, artigos científicos, páginas de websites” (FONSECA, 2012). Conforme o autor, a pesquisa bibliográfica deve ser considerada uma etapa preliminar do trabalho científico, pois apresenta, aos pesquisadores, as análises já realizadas sobre o assunto.

O percurso metodológico foi desenvolvido em três momentos. Inicialmente, foi realizada uma revisão de literatura em livros, meios eletrônicos e artigos acadêmicos acerca do potencial educacional do *Storytelling*, com foco em conceitos, fundamentos e benefícios das narrativas. Em um segundo momento, apoiado no referencial teórico, foi desenvolvido o produto educacional intitulado “Guia para uso do *Storytelling* em espaços educacionais na EPT”. O material textual contém conteúdo informativo e orientativo, voltado a instrumentalizar os professores para a aplicação do *Storytelling*. Por fim, a última etapa compreendeu a apresentação do produto educacional aos sujeitos da pesquisa e, conseqüente, avaliação do mesmo.

O universo de avaliação da pesquisa foi o corpo docente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IF). A amostra foi definida por critério de acessibilidade, o qual, “longe de qualquer procedimento estatístico, seleciona elementos pela facilidade de acesso a eles” (VERGARA, 2007, p. 51). Como colaboradores da pesquisa, contou-se com 21 docentes vinculados aos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - IFRS (*Campus Restinga* e *Campus Sertão*); Farroupilha - IFFar (*Campus Jaguari* e *Campus Santo Augusto*); e de Santa Catarina - IFSC (*Campus Chapecó*).

A avaliação do produto educacional foi realizada por meio de um questionário misto (perguntas abertas e fechadas), composto por 17 questões (Apêndice B). Tais questões foram divididas em dois blocos: as seis primeiras questões têm como objetivo identificar o perfil dos respondentes e abordam fatores como gênero, faixa etária, área, local e tempo de docência. Já as perguntas de 7 a 17 tratam do tema da pesquisa e buscam conhecer as percepções dos respondentes quanto ao uso de estratégias de ensino, conhecimento prévio sobre *Storytelling*, aplicabilidade do *Storytelling* como estratégia de ensino e impressões do produto educacional, somando, dessa forma, quatro categorias de análise.

O instrumento de pesquisa foi criado com o aplicativo *Google Forms* e encaminhado aos endereços eletrônicos dos professores, juntamente com o produto educacional. A submissão prévia do conteúdo do questionário ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) (Anexo A) assegurou a participação facultativa (mas consensual) dos docentes por meio da adesão ao Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (Apêndice B).

Para a análise dos dados, foram utilizadas duas propostas metodológicas. Nas questões fechadas, foi realizada a tabulação simples, caracterizada por Gil (1999, p. 159) como “simples contagem das frequências das categorias de cada conjunto”. Já nas questões abertas, os dados obtidos foram submetidos à análise de conteúdo, técnica entendida por Vergara (2006, p. 15) como propícia para o “tratamento de dados que visa a identificar o que está sendo dito a respeito de determinado tema”. Gerhardt e Silveira (2009, p. 84) evidenciam a importância do método para uma compreensão mais aprofundada de informações oferecidas pelos pesquisados de forma implícita:

Para analisar, compreender e interpretar um material qualitativo, faz-se necessário superar a tendência ingênua a acreditar que a interpretação dos dados será mostrada espontaneamente ao pesquisador; é preciso penetrar nos significados que os atores sociais compartilham na vivência de sua realidade.

Bardin (2010, p. 280) indica que a análise de conteúdo pressupõe três etapas básicas: pré-análise, exploração do material e tratamento dos dados e interpretação. Conforme a autora, a etapa inicial contempla o primeiro contato com o material, a seleção do que será utilizado, a formulação de hipóteses e os objetivos e indicadores que irão nortear a análise. A segunda etapa consiste na implementação do que foi planejado na fase anterior. Nesse momento, são definidas as categorias de análise, ou seja, “rubricas ou classes, as quais reúnem um grupo de elementos sob um título genérico, agrupamento esse efetuado em razão dos caracteres comuns destes elementos” (BARDIN, 2010, p. 117). Por fim, a terceira etapa, refere-se à “geração de inferências e dos resultados da investigação. Nesta última fase, suposições poderão ser confirmadas” (VERGARA, 2007, p. 18).

#### 4. ANÁLISE DOS DADOS (RESULTADOS E DISCUSSÕES)

A primeira parte da análise buscou caracterizar os sujeitos respondentes da pesquisa a fim de investigar as possíveis relações entre essas informações e os dados produzidos. Nesse sentido, as questões de 1 a 6 buscaram abordar tópicos como gênero, faixa etária, área, local e tempo de docência de cada um dos respondentes. Gatti (2010, p.1.361) reforça que “[características, entre as quais idade, sexo, trajetória escolar, faixa salarial familiar etc.] têm peso sobre as aprendizagens e seus desdobramentos na atuação profissional”.

A partir da análise dos questionários aplicados, verificou-se que, dos professores pesquisados, 57,1% são do sexo masculino e 42,9% do sexo feminino. Com relação à idade, 47,6% estão na faixa dos 40 a 49 anos, 33,3% têm entre 30 e 39 anos, 14,3% entre 50 a 59 anos e apenas 4,8%, o que representa 1 respondente, tem entre 20 e 29 anos.

No que diz respeito ao tempo de docência, 28,6% têm mais de 20 anos de experiência, 23,8% têm entre 15 e 20 anos, 19% têm entre 0 e 5 anos, 19% têm entre 5 e 10 anos e 9,5% possuem entre 10 e 15 anos. Quanto ao nível de titulação máxima, 57,1% têm doutorado, 38,1% têm mestrado e 4,8% têm especialização. Em referência à área de titulação máxima, 43% são oriundos das Ciências Humanas, 19% das Ciências Agrárias, 14% das Ciências Exatas, 10% da Área Multidisciplinar, 9% das Engenharias e 5% da Linguística. Em uma análise preliminar, percebe-se que o grupo de respondentes é bastante heterogêneo, com predomínio da formação na área de Ciências Humanas, em sua maioria professores com significativo tempo de docência e elevada qualificação.

Questionados sobre o nível em que atuam, 90,5% dos docentes afirmam ministrar aulas no Ensino Técnico, 85,7% nos cursos de graduação, 42,9% nos cursos de Pós-Graduação e 42,9% na Educação Básica. Destaca-se que essa questão permitia múltipla escolha por parte dos respondentes, visto que todos atuam em mais de um nível de ensino. O grupo de respondentes está vinculado aos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - IFRS (*Campus Restinga e Campus Sertão*); Farroupilha - IFFar (*Campus Jaguari e Campus Santo Augusto*); e de Santa Catarina - IFSC (*Campus Chapecó*).

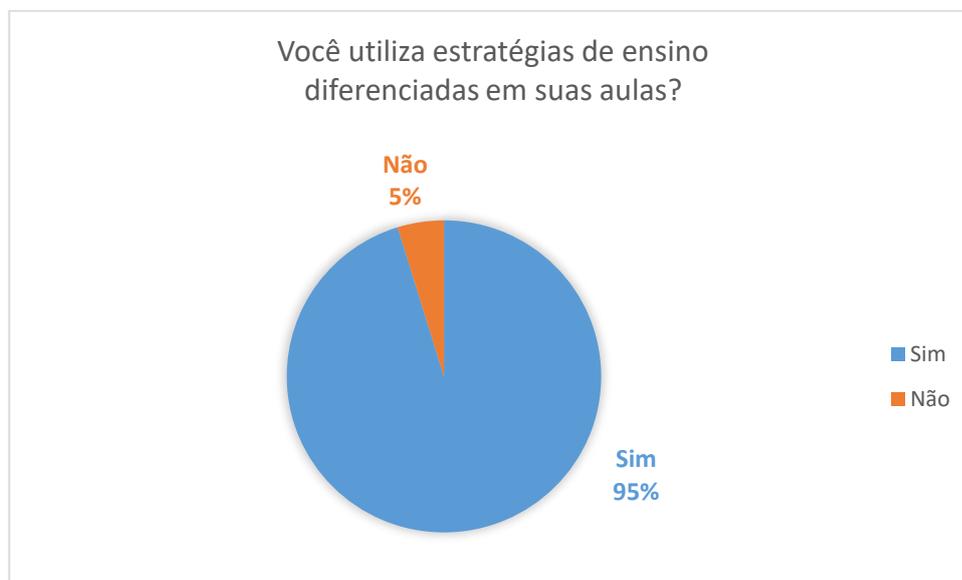
Após a caracterização dos sujeitos envolvidos na pesquisa, partiu-se para a

análise das categorias com base nas referências teóricas apontadas ao longo deste trabalho. Nesta investigação, serão consideradas quatro categorias: i) uso de estratégias de ensino; ii) conhecimento prévio sobre *Storytelling*; iii) aplicabilidade do *Storytelling* como estratégia de ensino; iv) e impressões do produto educacional. Cabe destacar que, nas questões abertas, as legendas dos gráficos representam os dados com maior ocorrência nas respostas. Outras informações significativas para o estudo e que não foram contempladas nas representações visuais serão exploradas nas análises textuais.

#### 4.1 Uso de estratégias de ensino

A questão 7 buscou verificar se os professores utilizam, ou não, estratégias de ensino diferenciadas em sala de aula.

**Gráfico 1 – Uso de estratégias de ensino**

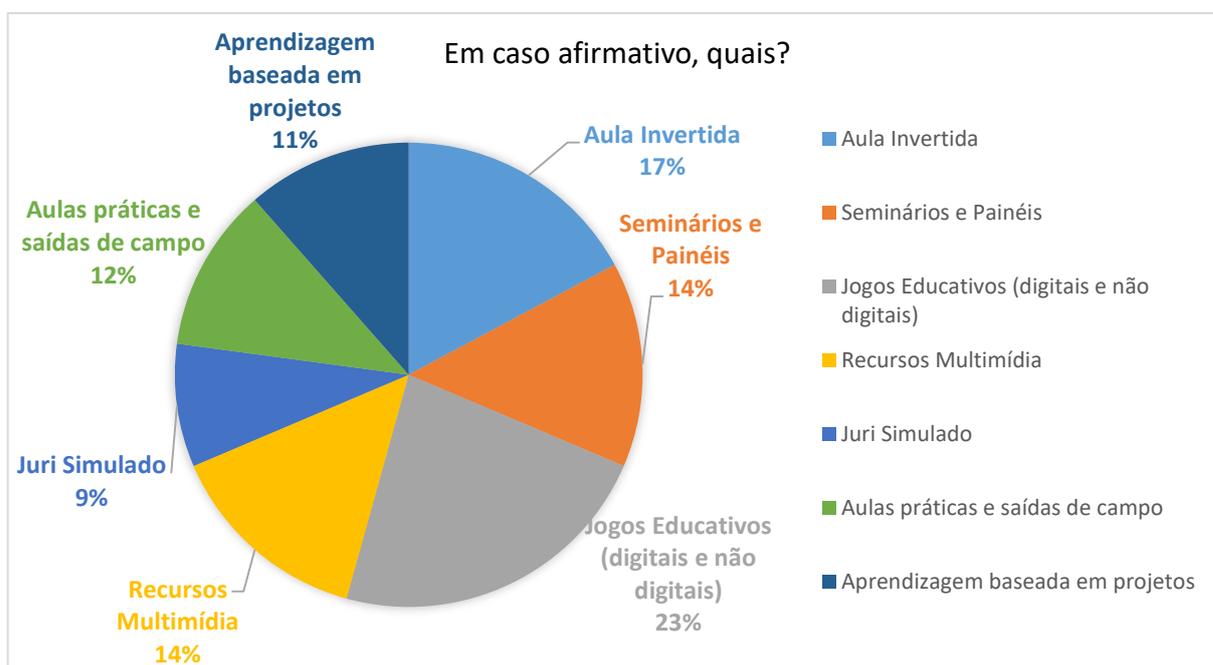


Fonte: dados da pesquisa (2020)

Conforme o Gráfico 1, 95% (20 respondentes) dos professores afirmaram utilizar estratégias diferenciadas em sala de aula, o que, de antemão, já evidencia uma grande predisposição para diversificar o ensino. Apenas 5% (1 respondente) expressou não utilizar, alegando não ter tido contato com metodologias alternativas às tradicionais até o momento da pesquisa. Torna-se relevante destacar que esse

professor é o respondente mais jovem, com menor titulação e menos tempo de docência. Nesse caso, infere-se que tais características foram condicionantes para a não utilização de estratégias diferenciadas de ensino. Na mesma pergunta (7), solicitou-se, àqueles que responderam de forma afirmativa, que apontassem os tipos de estratégias de ensino empregadas. Os resultados podem ser conferidos no Gráfico 2.

**Gráfico 2 – Tipos de estratégias de ensino utilizadas**



Fonte: dados da pesquisa (2020)

Observa-se, diante do Gráfico 2, o uso acentuado de estratégias de ensino norteadas por metodologias ativas, ainda que muitas não sejam reconhecidas pelos docentes com essa denominação. Berbel (2011, p. 29) afirma que as metodologias ativas

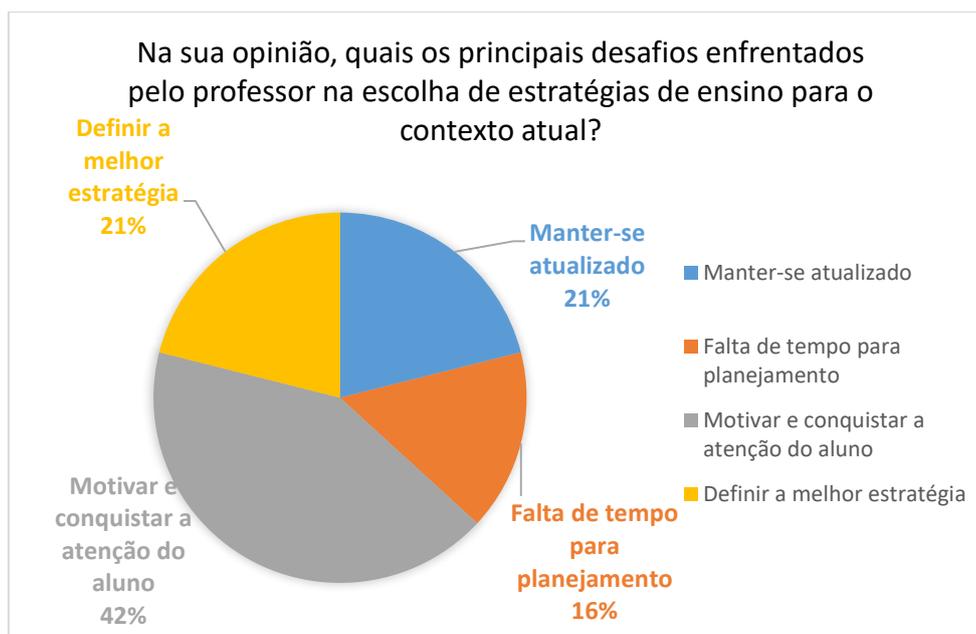
baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos.

Entre os métodos mais utilizados pelos professores, estão os jogos educativos (digitais e não digitais), com 25%; a sala de aula invertida, com 19%; os seminários e painéis e o uso de recursos multimídias (filmes, fotografias, etc),

ambos com 16%; e a aprendizagem baseada em projetos, com 11%. Esses índices evidenciam que a Educação Profissional e Tecnológica (EPT), contemplando diferentes níveis e modalidades de ensino, oferece um campo bastante fecundo para estratégias que consideram o aluno como centro do processo de aprendizagem. Outro dado interessante expresso nessa questão é que, dos 21 professores entrevistados, apenas 1 declarou aplicar *Storytelling* em sala de aula, o que revela a falta de conhecimento do grupo em relação à estratégia de ensino proposta pela pesquisa.

Na questão 8, os professores foram questionados sobre os principais desafios enfrentados na escolha de estratégias de ensino no contexto atual. Os resultados podem ser conferidos no Gráfico 3.

**Gráfico 3 - Desafios na escolha das estratégias de ensino**



Fonte: dados da pesquisa (2020)

De acordo com o Gráfico 3, 42% dos professores consideram que conquistar a atenção e motivar o estudante são os grandes desafios da atividade docente na contemporaneidade, indo ao encontro à justificativa inicial da pesquisadora para o desenvolvimento do presente trabalho. O excerto do respondente 18, “*ter atenção do estudante face a todas as formas de entretenimento e de conexão social disponíveis*”, enfatiza a capacidade de engajamento e conexão emocional que

essas atividades têm com a prática do *Storytelling*, são consideradas um grande desafio no campo da educação. Esses dados reforçam a necessidade de utilizar estratégias de ensino que promovam o envolvimento dos estudantes, buscando que eles participem ativamente do processo de aprendizagem, pois

o engajamento do aluno em relação a novas aprendizagens, pela compreensão, pela escolha e pelo interesse é condição essencial para ampliar suas possibilidades de exercitar a liberdade e a autonomia da tomada de decisão em diferentes momentos do processo que vivencia, preparando-se para o exercício profissional futuro (BERBEL, 2011, p. 29).

Outros dois desafios apresentados pelos professores, ambos com 21% de menção, foram a necessidade de se manter atualizado e a dificuldade para definir a melhor estratégia que atenda aos referenciais teóricos, aos perfis das turmas e aos diversos estilos de aprendizagem. Esses apontamentos estabelecem uma relação implícita, uma vez que é a constante qualificação que amplia o conhecimento do professor acerca da diversidade de estratégias existentes, dando suporte para que ele faça a escolha mais adequada para atingir o objetivo desejado.

Outro aspecto mencionado que merece destaque é o do respondente 10, quando ele aponta que os professores ainda são “*conteudistas sem compreender as nuances humanas e epistêmicas do ato de ensinar*”, demonstrando que os professores ainda têm dificuldades para propor novas estratégias, por se encontrarem arraigados ao cumprimento do conteúdo didático. Essa constatação merece atenção especial, uma vez que compromete a formação omnilateral dos sujeitos, favorecendo apenas o aspecto cognitivo do estudante. Por fim, 16% dos professores consideram a falta de tempo para planejamento um grande desafio para a escolha de estratégias de ensino.

## **4.2 Conhecimento sobre *Storytelling***

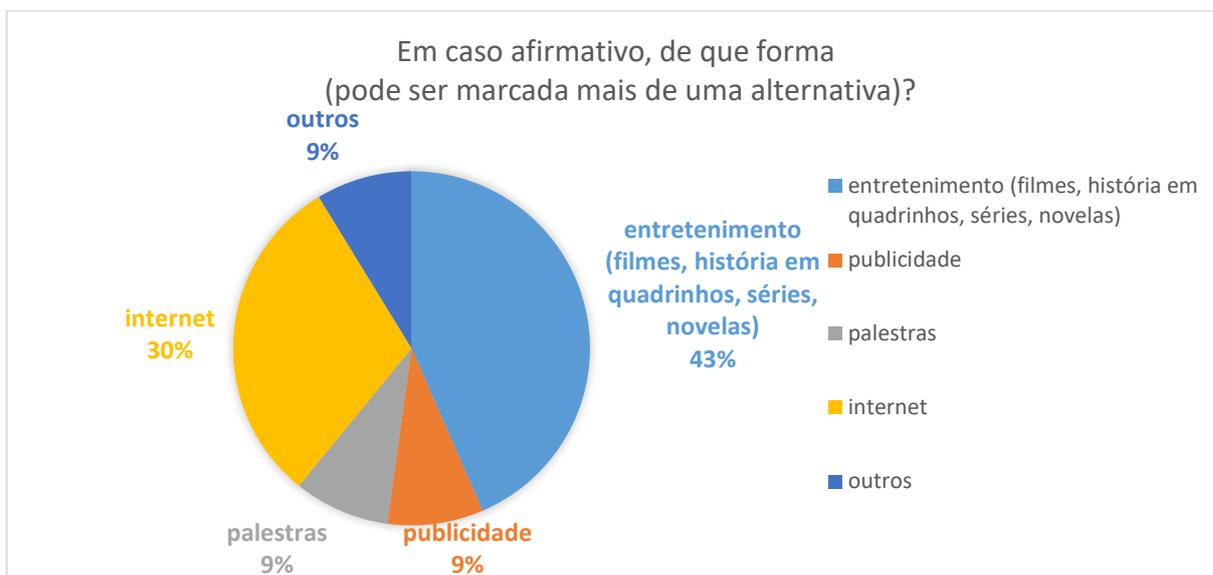
Na questão 9, a proposta foi verificar se os professores conheciam o conceito de *Storytelling* antes de terem acesso ao produto educacional elaborado na presente pesquisa. Os dados podem ser conferidos no Gráfico 4.

**Gráfico 4 – Conhecimento sobre *Storytelling***

Fonte: dados da pesquisa (2020)

Com base no Gráfico 4, nota-se que 57% dos professores já tinham ouvido falar no termo *Storytelling*. Outros 43% afirmaram que não tinham conhecimento acerca do assunto antes do primeiro contato com o produto educacional. Isso revela que a aplicação do *Storytelling* na educação ainda é pouco explorada pelo grupo, embora diversos estudos acerca do tema, como os propostos por Tavares e Ribeiro (2016), Vinha (2019) e Valença e Tostes (2019), estejam sendo realizados e divulgados nos últimos anos. Lembrando que, dos 57% (12 respondentes) que já conheciam o termo, apenas um professor declarou já utilizá-lo em sala de aula. Nessa mesma pergunta, solicitou-se, aos professores que responderam de forma afirmativa, que manifestassem de que forma conheceram o termo *Storytelling*. Os resultados podem ser conferidos no Gráfico 5.

**Gráfico 5 - Origem do conhecimento sobre *Storytelling***



Fonte: dados da pesquisa (2020)

Dos 57% dos professores que já tinham ouvido falar sobre *Storytelling*, 43% afirmam terem tido contato com o termo por meio de produtos de entretenimento, 30% através da internet, 9% por meio de palestras, 9% pela publicidade e 9% por outras fontes, a como o contato com pesquisadores da área. Palacios e Terenzo (2016, p. 194) afirmam que “futebol, novelas, games, livros, revistas em quadrinhos, cinema e teatro compõem a indústria que melhor entendeu o novo milênio: a indústria do *Storytelling*”. Os autores fazem referência ao termo ‘indústria’ em virtude da grande produção de narrativas que permeia o cenário atual.

Nesse sentido, dois apontamentos se fazem necessários. O primeiro diz respeito às áreas de aplicação do conceito. Conforme os índices apontados na questão, *Storytelling* ainda é bastante conhecido pelo vínculo que tem com a área de entretenimento – embora diversas outras áreas estejam trabalhando com o conceito para conquistar seus propósitos. Como exemplo, no livro “O Guia Completo do *Storytelling*”, os autores abordam o uso de narrativas na política, no turismo, no *design*, nas ciências e na religião, além do entretenimento e da educação. A segunda observação reforça o que já foi citado anteriormente: a capacidade que os produtos de entretenimento têm de envolver e emocionar os públicos a que se destinam por meio de seus personagens e roteiros pode, sim, ser alcançada em sala de aula com a aplicação do *Storytelling*. Esta pesquisa, junto ao produto

educacional, são um convite à exploração do tema.

### 4.3 Aplicabilidade do produto educacional

Nesta categoria, todos os questionamentos se referem a aspectos relacionados à aplicabilidade do produto educacional. Na questão 10, os professores apontaram os benefícios que consideram relevantes ao aplicar o *Storytelling* nos espaços educacionais. Os resultados podem ser conferidos no Gráfico 6.

**Gráfico 6 – Benefícios do *Storytelling***



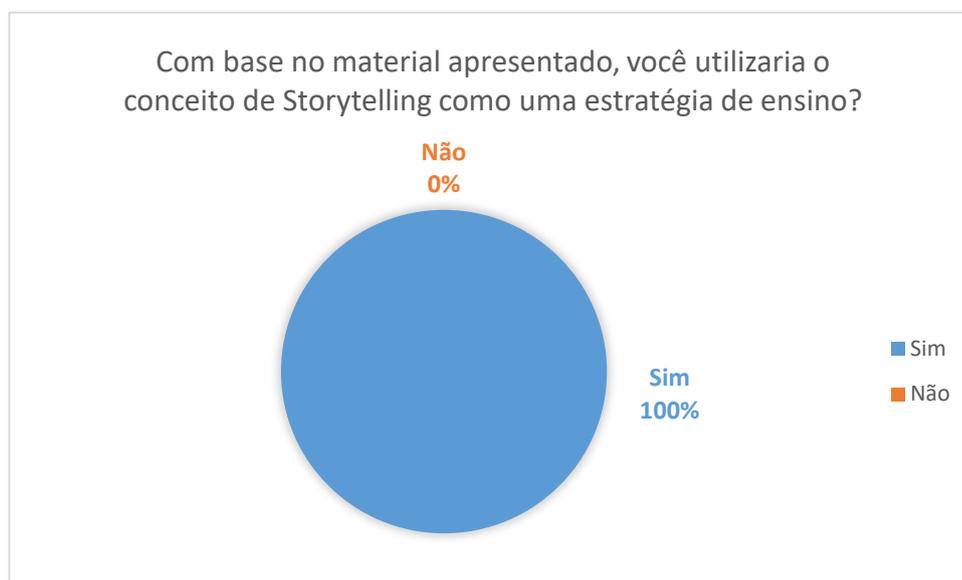
Fonte: dados da pesquisa (2020)

Nota-se que 31% dos respondentes consideram o desenvolvimento de habilidades socioemocionais (pensamento crítico, comunicação, curiosidade e criatividade) como o benefício mais importante na aplicação do *Storytelling*. Ressalta-se que tais habilidades são essenciais numa perspectiva de educação voltada para a formação omnilateral, como no caso da EPT. Dando continuidade à análise, 24% dos docentes acreditam que o benefício do *Storytelling* é a capacidade de diversificar as aulas, 21% entendem que cativar a atenção é o diferencial da estratégia, 14% pensam que a contribuição do *Storytelling* está na significação do conhecimento e, por fim, 10% consideram que a proposta auxilia a motivar o aluno.

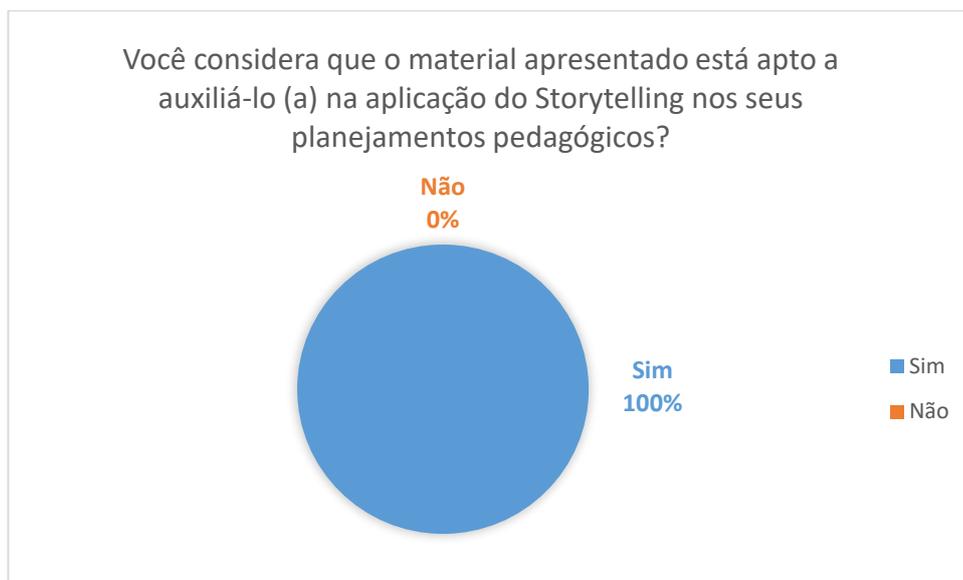
Relacionando os dados apresentados com os da questão 8, na qual 42% dos professores apontam que conquistar a atenção e motivar o estudante são os grandes desafios da atividade docente, percebe-se que 31% (de acordo com o Gráfico 6) acreditam na capacidade do *Storytelling* para resolver esses desafios.

Ainda, mesmo os professores que não tinham conhecimento prévio sobre *Storytelling* apontaram benefícios em sua aplicação nos espaços educacionais, reforçando o potencial da estratégia apresentada. Nas questões 11 e 12, os docentes responderam sobre a utilização do *Storytelling* como estratégia de ensino e habilitação do produto educacional. Os resultados podem ser visualizados nos Gráficos 7 e 8.

**Gráfico 7 - Utilização do *Storytelling* como estratégia de ensino**



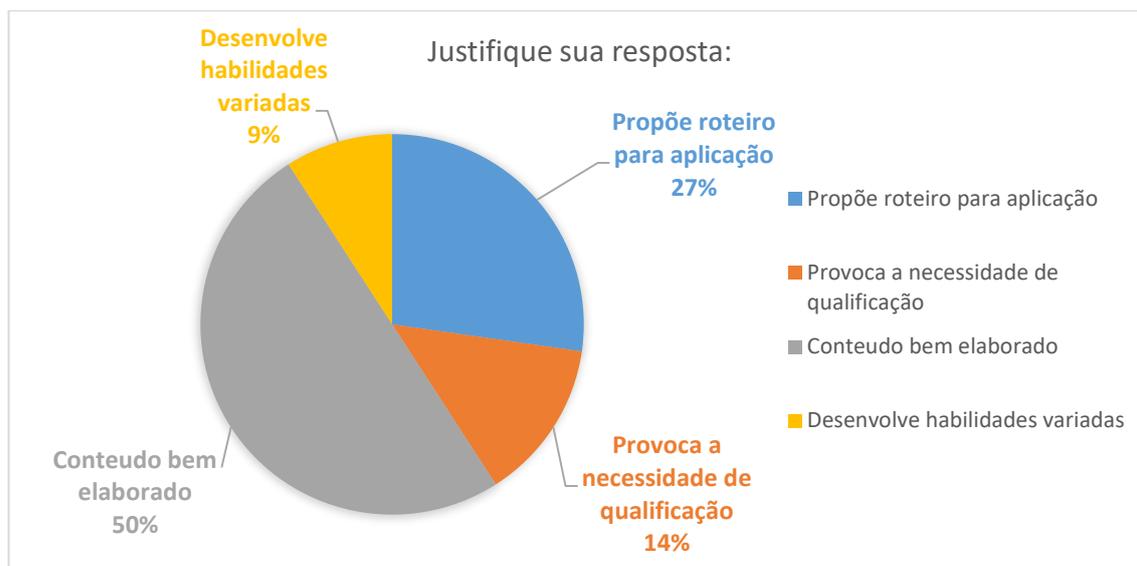
Fonte: dados da pesquisa (2020)

**Gráfico 8 – Habilitação do PE**

Fonte: dados da pesquisa (2020)

Quanto ao conceito, 100% dos professores consideraram o *Storytelling* aplicável como estratégia de ensino. Em relação ao produto educacional, que busca instrumentalizar os professores para essa utilização, 100% apontaram que o material está apto para auxiliar os docentes nos planejamentos pedagógicos. Dessa forma, tanto a apresentação do conceito, quanto o material que subsidia sua utilização, foram avaliados como plenamente satisfatórios pelos respondentes, atendendo às especificidades das várias áreas de atuação que compõem o perfil dos sujeitos respondentes. Com base nos índices, acredita-se que esta pesquisa contribui com a atualização do docente da EPT, pois dele “se exige competências múltiplas para o seu ‘fazer pedagógico’” (AGUIAR, 2016, p. 43), minimizando os desafios durante a escolha da estratégia mais adequada (questão 8).

Ainda na pergunta 12, solicitou-se aos professores que justificassem os motivos pelos quais consideram o produto educacional apto a ser aplicado. Os resultados podem ser conferidos no Gráfico 9.

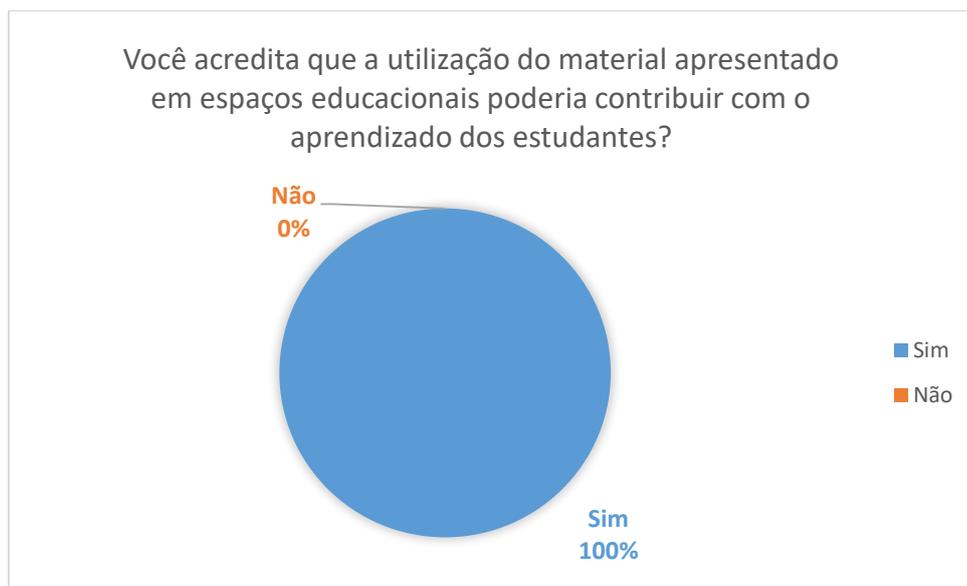
**Gráfico 9 – Motivos que justificam a aplicação do PE**

Fonte: dados da pesquisa (2020)

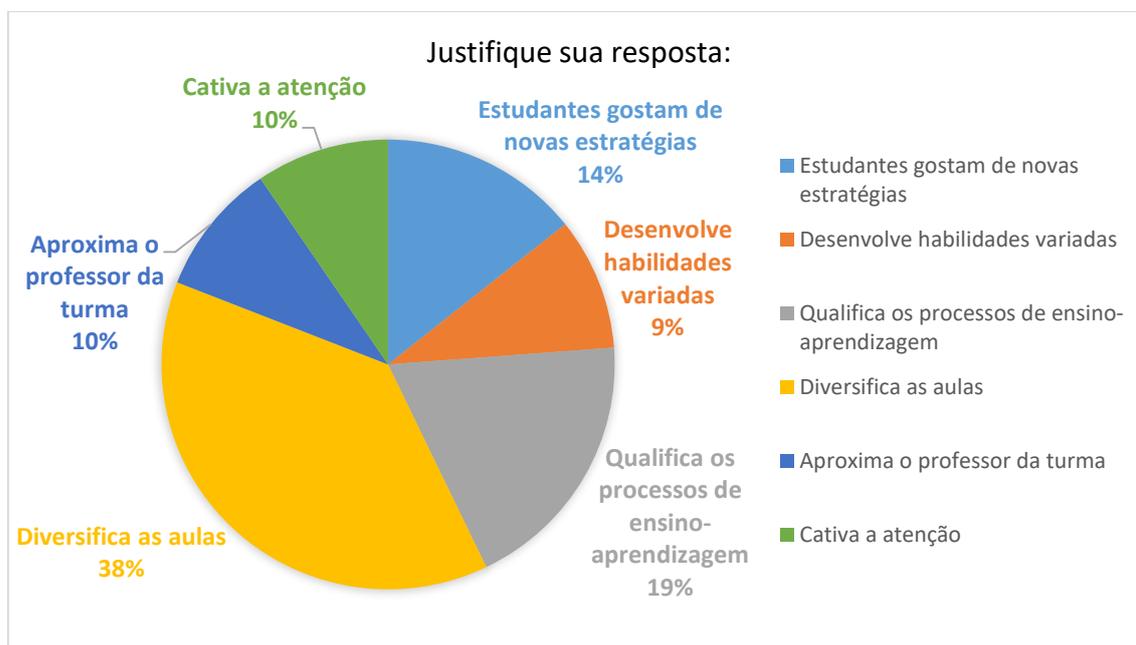
Quanto aos motivos que justificam a aplicação do PE, metade dos respondentes (50%) baseou seus argumentos no conteúdo, julgando-o bem elaborado, 27% consideraram a proposta de um roteiro para aplicação da estratégia um fator relevante para qualificar o material, 14% sinalizaram que a apresentação da proposta provoca a necessidade de qualificação e 9% acreditam que o guia está apto, já que permite o desenvolvimento de habilidades variadas.

Para o respondente 10, o material *“dá um sentido mais acadêmico ao que hoje é muitas vezes cooptado pelo comercial”*, referindo-se à aplicação do *Storytelling* em áreas diversas à educação. A respondente 13 referiu que, a partir da análise do guia, *“foi possível ter ideia de aplicação nas disciplinas que atuo”*, demonstrando que o primeiro contato com o material provocou reflexões e incentivou os professores a utilizarem a estratégia.

Na questão 13, os professores refletiram sobre as contribuições do *Storytelling* para o aprendizado. Os resultados podem ser conferidos nos Gráficos 10 e 11.

**Gráfico 10 - Contribuição do PE para o aprendizado**

Fonte: dados da pesquisa (2020)

**Gráfico 11 - Motivos que levam o PE a contribuir com o aprendizado**

Fonte: dados da pesquisa (2020)

Todos os respondentes (100%) consideram que a utilização do PE favorece o aprendizado. Desses, 38% acreditam que o ganho está voltado à diversificação das aulas, 19% considera que a proposta do material visa a qualificar os processos de ensino-aprendizagem, 14% apontaram a receptividade dos estudantes a novas

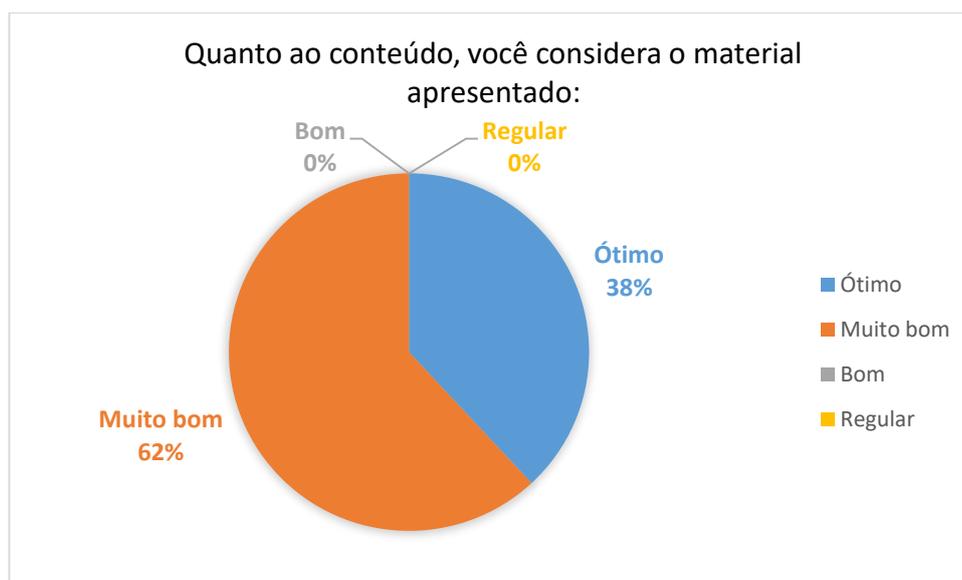
estratégias, 10% concordam que a utilização do material aproxima o professor da turma, 10% sugere que cativa a atenção e 9% apontam que a proposta do guia, na prática, desenvolve habilidades variadas.

O respondente 9 acredita que a aplicação do PE é “*uma forma de ‘quebrar’ a rotina de conteúdos, principalmente na área das exatas*”. Já o respondente 10 cita que “*a filosofia e a adolescência, que é o nível de nossos discentes, combinam com narrativa, com a produção de enredo para ensinar algo. Platão fazia isso com as alegorias. Os medievais faziam isso com suas analogias entre temas abstratos e temas concretos, a narrativa com contexto atraindo e identifica o humano*”. Os relatos demonstram que as contribuições do produto educacional foram bem aceitas por professores de diferentes áreas do conhecimento.

#### 4.4 Impressões do produto educacional

Nesta categoria, todos os questionamentos remetem a aspectos relacionados ao formato e à linguagem do produto educacional. Na questão 14, o intuito foi avaliar a percepção dos respondentes quanto ao conteúdo. Os resultados podem ser conferidos no Gráfico 12.

**Gráfico 12 – Avaliação do conteúdo do PE**



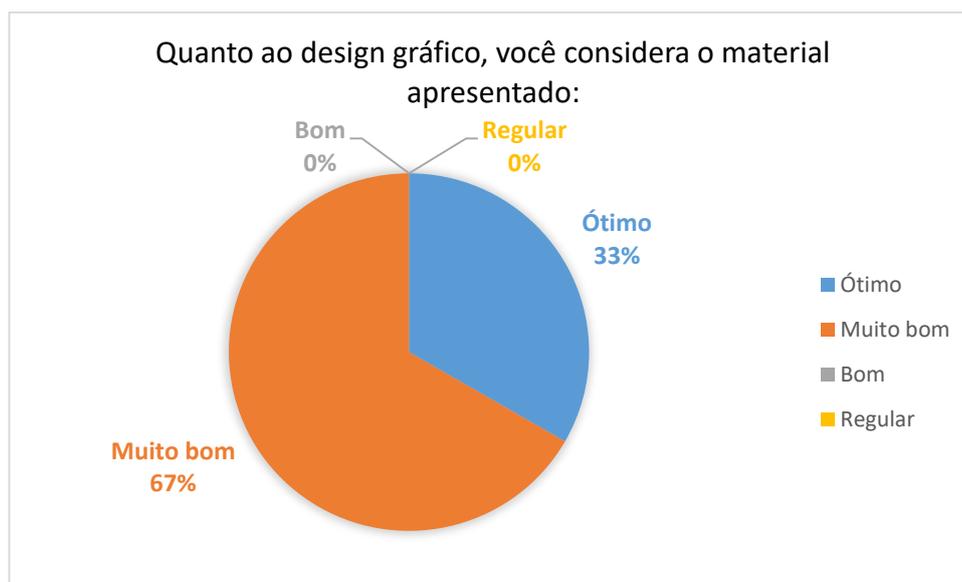
Fonte: dados da pesquisa (2020)

Mais da metade dos professores (62%) avaliaram o conteúdo do material

como “Ótimo” e 38% consideraram “Muito Bom”. Nenhum dos respondentes considerou “Bom” ou “Regular”.

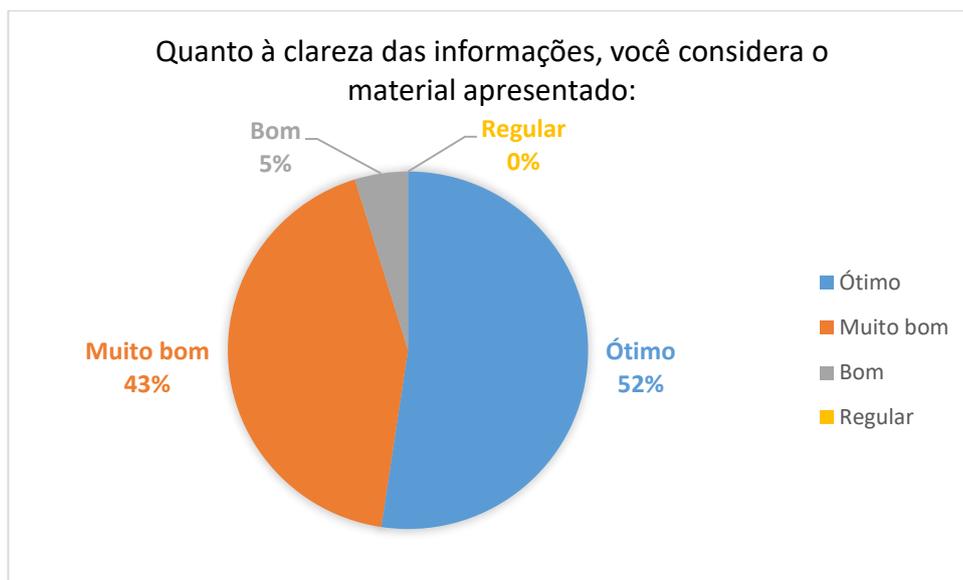
Na questão 15, o intuito foi avaliar a percepção dos respondentes quanto ao *design* gráfico do produto educacional.

**Gráfico 13 – Avaliação do design gráfico do PE**



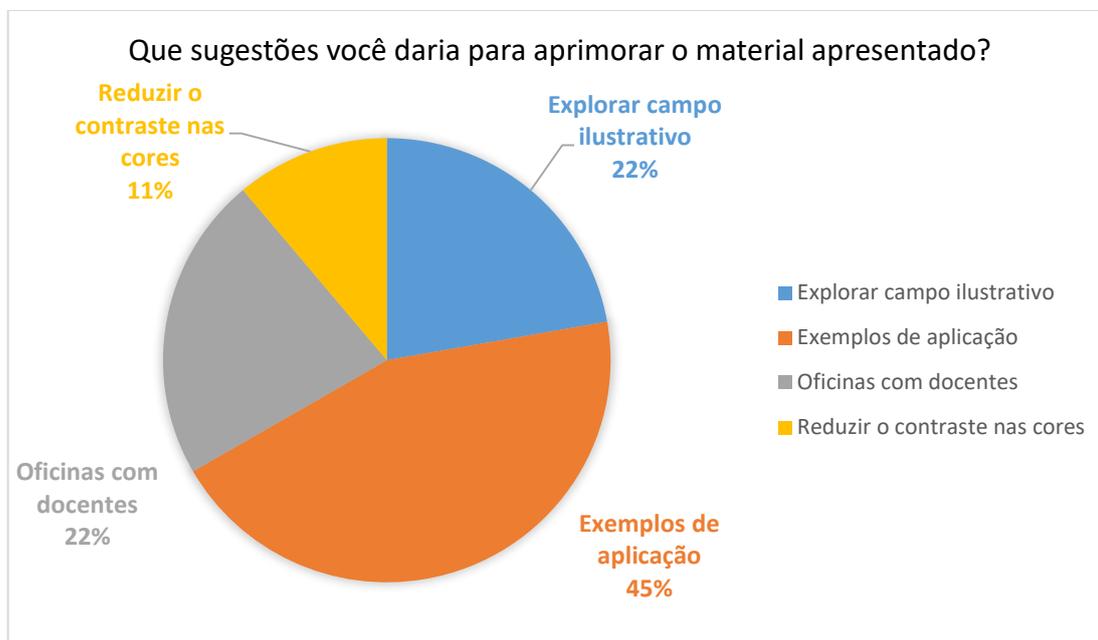
De acordo com o Gráfico 13, o *design* gráfico do produto educacional também foi bem avaliado pelos professores. Dos 21 respondentes, 33% consideraram “Ótimo” e 67% julgou “Muito Bom”.

Na questão 16, o intuito foi avaliar a percepção dos respondentes quanto à clareza das informações contidas no produto educacional. Os resultados podem ser conferidos no Gráfico 14.

**Gráfico 14 – Avaliação da clareza das informações do PE**

De acordo com o Gráfico 14, mais da metade dos respondentes (52%) considerou “Ótimo” a clareza das informações; 43% julgaram “Muito Bom” e apenas 5% considerou “Bom”.

Na questão 17, foi aberto um espaço para o preenchimento facultativo de sugestões a fim de aprimorar o PE. Os resultados podem ser conferidos no Gráfico 15.

**Gráfico 15 – Sugestões para aprimoramento do PE**

Fonte: dados da pesquisa (2020)

Contribuições significativas foram feitas para o aprimoramento do produto educacional, embora, dos 21 respondentes, apenas 9 se manifestaram nessa questão. Dos professores que se manifestarem, 45% (4 respondentes) sugeriram inserir exemplos práticos da aplicação do *Storytelling* em sala de aula, com depoimentos e relatos de professores e alunos apontando os resultados da utilização da estratégia, 22% indicaram explorar mais o campo ilustrativo do material, 22% aconselharam a realização de uma oficina docente com propostas de construção de narrativas e 11% (1 respondente) opinou sobre o *design* gráfico do guia, recomendando a redução de contraste entre as cores.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As reflexões desenvolvidas neste estudo apoiaram-se na análise do potencial do *Storytelling* como estratégia de ensino no contexto da Educação Profissional e Tecnológica. Foram verificados conceitos, fundamentos e benefícios das narrativas com base em teorias clássicas, como as assinadas por Aristóteles e Joseph Campbell, assim como nas ideias de roteiristas contemporâneos, como James McSill, Adilson Xavier, Fernando Palacios e Martha Terenzio.

À luz das teorias socioculturais e do conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), desenvolvidos por Vygotsky, percebeu-se a importância do *Storytelling* como estratégia para favorecer a interação entre professor, aluno e contexto, por meio da personalização e da problematização de situações reais em sala de aula. Ao criar conexões entre conhecimento e realidade, as narrativas cativam a atenção e despertam o interesse, tornando-se uma resposta criativa e eficiente para os grandes desafios de ensinar nos dias de hoje. Além disso, torna o aprendizado mais significativo, uma vez que os alunos passam a captar a lógica dos conteúdos e sua importância para sua formação pessoal e profissional.

O estudo também oportunizou identificar relações essenciais entre os benefícios do *Storytelling* e as bases conceituais da EPT. Ao promover o aprendizado por meio da empatia, as histórias contribuem para a formação do estudante em diversos aspectos do desenvolvimento humano, oportunizando que ele possa, ao mesmo tempo, ‘pensar’ e ‘sentir’ aquilo que está aprendendo. Na medida em que a teoria e a prática se unem em uma situação profissional simulada, a aplicação do *Storytelling* contribui para o desenvolvimento do conceito de politecnicidade e amplia o conhecimento dos estudantes acerca das relações que sustentam os processos produtivos. Ademais, o uso de histórias contextualizadas promove uma reflexão sobre o trabalho como princípio educativo, oferecendo oportunidades para que o estudante se reconheça agente da realidade na qual está inserido, aguçando o compromisso de transformá-la.

Somado a isso, verificou-se a importância da contação de histórias para a criação de processos colaborativos de aprendizagem, apontada por Cunha e Silva (2002, p. 78) como necessária diante de um ambiente de mudanças frequentes: “a construção do conhecimento já não é mais produto unilateral de seres humanos

isolados, mas de uma vasta colaboração cognitiva distribuída, da qual participam aprendentes humanos e sistemas cognitivos artificiais”.

Ainda, diante dos resultados da pesquisa, observou-se que os professores foram unânimes ao considerar o “Guia para uso do *Storytelling* em espaços educacionais na EPT” plenamente eficaz para diversificar o ensino. Entende-se, de modo geral, que os professores entrevistados utilizam estratégias diferenciadas e estão propensos a trabalhar com métodos ativos de aprendizagem, mas desconhecem o *Storytelling* como estratégia, bem como o seu potencial educativo. Com base no conteúdo que compõe o produto educacional, todos concordaram que utilizariam a estratégia e que o material está apto a instrumentalizá-los na aplicação da estratégia – o que comprova a aceitação da proposta por professores das mais diversas áreas do conhecimento. Constatou-se que esta pesquisa contribuiu, ainda, para que os professores compreendessem que a aplicação do *Storytelling* pode ser realizada em diversas áreas além do entretenimento.

Diante das potencialidades apresentadas e, em resposta à problemática apontada na fase inicial deste trabalho, confirmou-se o potencial do *Storytelling* como estratégia de ensino no contexto da EPT. Considera-se que, como tal, ele colabora para atender às demandas formativas atuais exigidas pelo mundo do trabalho.

Por fim, cabe ressaltar que o escopo deste trabalho foi enfatizar aspectos teóricos e conceituais sobre o *Storytelling* como estratégia de ensino. Dessa forma, para aqueles que buscam novas alternativas para ensinar, inspirar e motivar seus estudantes, a estratégia apresentada mostra-se aberta a novos olhares e percepções acerca dos efeitos práticos do *Storytelling* no contexto educacional.

## REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Rosilândia Ferreira de. **Docência na educação profissional e tecnológica**: influência da formação no processo ensino-aprendizagem. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2016. 147 p. Disponível em: [https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/20266/1/2016\\_Rosil% c3% a2ndiaFerreira deAguiar.pdf](https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/20266/1/2016_Rosil%c3%a2ndiaFerreira deAguiar.pdf). Acesso em: 5 jan. 2020.
- ANASTASIOU, Léa das Graças camargos; ALVES, Leonir Pessate (orgs.) **Processos de Ensinagem na Universidade**. Pressupostos para estratégias de trabalho em aula. 7 ed. Joinville: Univille, 2007.
- ARAÚJO, Alberto Filipe; PERES, Lúcia Maria Vaz. Quando a imaginação é olhada por educadores: contributos a partir de Kieran Egan e de Rubem Alves. **Cadernos de Educação**, nº 50, 2015. Disponível em: <<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/caduc/article/view/5823>>. Acesso em: 15 set. 2019.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 4. ed. Lisboa: Edições 70, 2010.
- BERBEL, Neusi Aparecida Navas. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**. Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. O uso de metodologias ativas colaborativas e a formação de competências. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/202-o-uso-de-metodologias-ativas-colaborativas-e-a-formacao-de-competencias-2>>. Acesso em: 16 out. 2019.
- BURNIER, Suzana *et al.* Histórias de vida de professores: o caso da educação profissional. **Rev. Bras. Educ.**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 35, p. 343-358, Aug. 2007 . Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-24782007000200013&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782007000200013&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 5 Jan. 2020.
- CAPES. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Documento de Área – Ensino. Disponível em: [http://capes.gov.br/images/documentos/Documentos\\_de\\_area\\_2017/DOCUMENTO\\_AREA\\_ENSINO\\_24\\_MAIO.pdf](http://capes.gov.br/images/documentos/Documentos_de_area_2017/DOCUMENTO_AREA_ENSINO_24_MAIO.pdf). Acesso em: 23 mar. 2018.
- CARVALHO, Rose Mary Almas de; PEIXOTO, Joana. Mediação Pedagógica Midiatizada pelas tecnologias? **Teoria e Prática da Educação**, v. 14, n. 1, p. 31-38, 2011. Disponível em: <<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/TeorPratEduc/article/view/15671/8499>>. Acesso em: 01 abr. 2018.
- CIAVATTA, Maria. A Formação Integrada: a escola e o trabalho como lugares de

memória e de identidade. **Trabalho Necessário**. Ano 3, n. 3, p. 01-20, 2005.

COLACO, Veriana de Fátima Rodrigues *et al.* Estratégias de mediação em situação de interação entre crianças em sala de aula. **Estud. psicol. (Natal)**, Natal, v. 12, n. 1, p. 47-56, Apr. 2007. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-294X2007000100006&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-294X2007000100006&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 10 Dez. 2019.

COGO, Rodrigo. **Storytelling**: As narrativas da memória na estratégia da comunicação. São Paulo: Aberje, 2016.

CORREA, Crístia Rosineiri Gonçalves Lopes. A relação entre desenvolvimento humano e aprendizagem: perspectivas teóricas. **Psicol. Esc. Educ.**, Maringá, v. 21, n. 3, p. 379-386, Dec. 2017. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-85572017000300379&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85572017000300379&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 30 Jan. 2020.

CUNHA, Miriam Vieira da; SILVA, Edna Lúcia da. A formação profissional no século XXI: desafios e dilemas. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 31, n. 3, p. 77-82, Sept. 2002. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-19652002000300008&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19652002000300008&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 07 fev. 2020.

EMMEL, Rúbia; KRUL, Alexandre José. As teorias da aprendizagem frente aos professores da educação básica. **Di@logus** (online), v. 1, n. 2, 2012. Disponível em: <<http://200.19.0.178/index.php/Dialogus/article/view/178>>. Acesso em: 30 dez. 2019.

FONSECA, Vitor da. Importância das emoções na aprendizagem: uma abordagem neuropsicopedagógica. **Rev. psicopedag.**, São Paulo, v. 33, n. 102, p. 365-384, 2016. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-84862016000300014&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862016000300014&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso: 22 set. 2019.

FONTANA, Roseli; CRUZ, Maria Nazaré da. **Psicologia e Trabalho Pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997. 240 p.

FRADE, Cristina; MEIRA, Luciano. Interdisciplinaridade na escola: subsídios para uma Zona de Desenvolvimento Proximal como espaço simbólico. **Educ. rev.**, v. 28, n. 1, p. 371-394, 2012. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-46982012000100016&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-46982012000100016&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 10 Jan. 2020.

FRIGOTTO, Gaudêncio; CIAVATTA, Maria. Trabalho como princípio educativo. *In*: SALETE, R.; PEREIRA, I. B.; ALENTEJANO, P.; FRIGOTTO, G. (Org.). **Dicionário da educação do campo**. Rio de Janeiro: Escola Politécnica Joaquim Venâncio; São Paulo: Expressão Popular, 2012.

FRIGOTTO, Gaudêncio; CIAVATTA, Maria; RAMOS, Marise Nogueira (Orgs.) **Ensino médio integrado**: concepção e contradições. São Paulo: Editora Cortez,

2005.

GATTI, Bernardete A. Formação de professores no Brasil: características e problemas. **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 31, n. 113, p. 1355-1379, out./dez. 2010.

GIGLIO, Kamil. **Como incorporar o storytelling na sua sala de aula**, 2017. Disponível em: < <https://kamilgiglio.blogspot.com/2017/07/como-incorporar-o-storytelling-na-sua.html>>. Acesso em: 15 mar. 2019.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

\_\_\_\_\_. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GRANOVSKY, Pablo. Zona de desenvolvimento proximal e formação profissional. **Laboreal**, Porto, v. 14, n. 2, p. 116-118, dez. 2018. Disponível em: <[http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1646-52372018000200012&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1646-52372018000200012&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 30 jan. 2020.

GERHARDT, Tatiana. Engel; SILVEIRA, Denise. Tolfo. (Orgs). **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre, RS: Editora da UFRGS, 2009.

KOSSOWSKI, Lorete. Estratégias de ensino aplicadas para a produção e gestão do conhecimento e aprendizagem. **Revista Administração & Ciências Contábeis**, n. 6, 2011. Disponível em: <<http://www.opet.com.br/faculdade/revista-cc-adm/pdf/n6/ESTRAT%C3%89GIAS%20DE%20ENSINO%20APLICADAS-PARA-A-PRODUCAO-E-GESTAO-DO-CONHECIMENTO-E-APRENDIZAGEM.pdf>>. Acesso em: 15 dez. 2019.

LARROSA, Jorge. **Pedagogia profana: danças piruetas e mascaradas**. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Tradução de Chico Marés. Curitiba, PR: Arte & Letra, 2006.

McSILL, James. **Cinco lições de Storytelling: fatos, ficção e fantasia**. DVS Editora, 2013. 368 p.

MORAES, Maria Cândida. Complexidade e currículo: por uma nova relação. **Polis Revista Latinoamericana**, n. 25, 2010. Disponível em: <<https://journals.openedition.org/polis/573#text>>. Acesso em: 30 dez. 2019.

MORAN, José. Mudar a forma de ensinar e aprender. Transformar as aulas em pesquisa e comunicação presencial-virtual. **Revista Interações**, v. V, p.57-72, 2000.

MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. In: Souza, Carlos

Alberto de; Morales, e Ofelia Elisa Torres (orgs.). **Coleção Mídias Contemporâneas**. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II. PG: Foca Foto - PROEX/UEPG, 2015. Disponível em: <[http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando\\_moran.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf)>. Acesso em: 23 mar. 2018.

MOTTA, Luiz Gonzaga. A Análise Pragmática da Narrativa Jornalística. In: **Congresso Brasileiro de Ciências Da Comunicação**, 2005. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/105768052842738740828590501726523142462.pdf>>. Acesso em: 26 abr. 2020.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky Aprendizado e desenvolvimento**: um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 2004.

PACHECO, Eliezer (Org). **Perspectivas da Educação Profissional Técnica de Nível Médio**. Proposta de Diretrizes Curriculares Nacionais. SETEC/MEC. Editora Moderna. Brasília, 2012.

PALACIOS, Fernando. **Storytelling em Sala de Aula**. Disponível em <http://www.storytellers.com.br/2012/08/storytelling-em-sala-de-aula.html>. Acesso: 22 set. 2019.

PALACIOS, Fernando; TEREZZO, Martha. **O Guia Completo do Storytelling**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2006. 448 p.

PASQUALINI, Juliana Campregher. A perspectiva histórico-dialética da periodização do desenvolvimento infantil. **Psicol. estud.**, Maringá, v. 14, n. 1, p. 31-40, Mar. 2009. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-73722009000100005&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-73722009000100005&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 10 Dez. 2019.

PETRUCCI, Valéria Bezzera Cavalcanti; BATISTON, Renato Reis. Estratégias de ensino e avaliação de aprendizagem em contabilidade. In: PELEIAS, Ivam Ricardo. (Org.) **Didática do ensino da contabilidade**. São Paulo: Saraiva, 2006.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky**: uma perspectiva histórico-cultural da Educação. 19. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

REHEM, Cleunice M. O Professor da Educação Profissional: Que Perfil Corresponde aos Desafios Contemporâneos? **Boletim Técnico do Senac**, v. 31, n. 1, p. 30-39, 2005. Disponível em: <<http://www.bts.senac.br/index.php/bts/article/view/342>>. Acesso em: 30 dez. 2019.

RODRIGUES, Alexandre; ROSA, João Luiz. **Os novos consumidores de informação**. Observatório da Imprensa, São Paulo, 15 set. 2019. Disponível em: <<http://observatoriodaimprensa.com.br/grande-pequena-imprensa/os-novos-consumidores-de-informacao/>>. Acesso em: 15 set. 2019.

SALGADO, Priscila Aparecida Dias; SOUZA, Mariana Aranha. A atitude interdisciplinar como proposta de acolhimento nos processos de inclusão escolar. **Revista Interdisciplinaridade**, n. 10, p. 81-93, 2017. Disponível em: <<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:JmYwy5Vcn00J:https://revistas.pucsp.br/index.php/interdisciplinaridade/article/view/32443+&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br>>. Acesso em: 01 jan. 2020.

SAVIANI, Dermeval. O choque teórico da Politecnia. **Trab. educ. saúde**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 131-152, Mar. 2003. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1981-77462003000100010&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981-77462003000100010&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 30 Jan. 2020.

\_\_\_\_\_. Trabalho e educação: fundamentos ontológicos e históricos. **Rev. Bras. Educ.**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 34, p. 152-165, Apr. 2007. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-24782007000100012&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782007000100012&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 01 Jan. 2020.

SEBRAE, Centro Sebrae de Referência em Educação Empreendedora. **Storytelling na Educação**: Belo Horizonte, 2019, 11p. Disponível em: <<http://materiais.cer.sebrae.com.br/ebook-storytelling>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CORDOVA, Fernanda Peixoto. A Pesquisa Científica. In: GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. (Orgs). **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre, RS: Editora da UFRGS, 2009, p. 31-42

TAVARES, Débora Pires; RIBEIRO, Luis Otoni Meireles. Hipermídias no Projeto E-Tec Idiomas: Storytelling como Tecnologia Educacional. **Revista de Informática Aplicada**, v. 12, n. 1, p. 96-109, 2016. Disponível em: <[http://biblioteca.ifsul.edu.br/pergamum/anexos\\_sql\\_hom81/000024/0000248e.pdf](http://biblioteca.ifsul.edu.br/pergamum/anexos_sql_hom81/000024/0000248e.pdf)>. Acesso em: 30 mar. 2018.

THE SCIENCE OF STORYTELLING. **Onespot**, 2017. Disponível em: <<https://www.onespot.com/resources/the-science-of-storytelling-infographic/>>. Acesso em: 15 mar. 2019.

VALENÇA, Marcelo; TOSTES, Ana Paula Balthazar. O Storytelling como ferramenta de aprendizado ativo. **Carta Internacional**, v. 14, N. 2, 2019. Disponível em: <<https://www.cartainternacional.abri.org.br/Carta/article/view/917>>. Acesso em: 10 jan. 2020.

VERGARA, Sylvia Constant. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

\_\_\_\_\_. **Métodos de pesquisa em administração**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

VINHA, Denise da. **Uma trilha de aprendizagem usando Storytelling**. 2019. Disponível em <https://denisedavinha.wordpress.com/>. Acesso: 15 mar. 2019.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**: estrutura mítica para escritores. Traduzido por Petê Rissatti. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2015. 488 p.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **Formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich; LURIA, Romanovich Luria; LEONTIEV, Alex N. (Org.). **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1998. p. 103-117.

XAVIER, Adilson. **Storytelling**: histórias que deixam marcas. 1. ed. Rio de Janeiro: BestSeller, 2015.

## APÊNDICE A – PRODUTO EDUCACIONAL

O produto educacional apresentado a seguir é parte integrante da pesquisa “*Storytelling* como estratégia de ensino no contexto da Educação Profissional e Tecnológica”, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* - Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), do Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS), com o objetivo de investigar o potencial do *Storytelling* como estratégia de ensino no contexto da Educação Profissional e Tecnológica.

Trata-se de um material textual, conforme tipologia expressa no Documento da Área de Ensino da CAPES (2016)<sup>8</sup>, intitulado “Guia para uso do *Storytelling* em espaços educacionais na EPT”, cuja estrutura foi pensada e organizada a fim de oferecer, aos docentes, um entendimento teórico do tema, com vistas a subsidiar sua aplicação prática. O conteúdo foi desenvolvido com linguagem clara e objetiva e com base em abordagens teóricas sobre estruturas narrativas apresentadas por autores como Mckee (2006), Palacios e Terenzzo (2006), McSill (2013), Vogler (2015) e Xavier (2015). O material está dividido em quatro capítulos, além da apresentação e das considerações finais.

O capítulo 1 aborda a relação intrínseca entre as histórias e a experiência humana. O capítulo 2 apresenta contornos conceituais sobre *Storytelling*. O terceiro capítulo traz os benefícios do *Storytelling* em sala de aula; por fim, o quarto capítulo descreve os cinco elementos essenciais para criar uma boa história (personagem, conflito, ensinamento, significado e empatia) e exibe orientações práticas para a composição de mensagens mais assertivas, considerando o diagnóstico da turma e o planejamento das histórias.

Ao final de cada capítulo, os docentes são convidados a explorar exemplos práticos de *Storytelling*, acessando recursos audiovisuais por meio da leitura de QR-Codes. Com a proposta, busca-se ilustrar e complementar a temática abordada anteriormente, além de tornar a experiência de leitura mais dinâmica.

---

<sup>8</sup> Disponível em:

<[http://capes.gov.br/images/documentos/Documentos\\_de\\_area\\_2017/DOCUMENTO\\_AREA\\_ENSI\\_NO\\_24\\_MAIO.pdf](http://capes.gov.br/images/documentos/Documentos_de_area_2017/DOCUMENTO_AREA_ENSI_NO_24_MAIO.pdf)>

O produto educacional foi avaliado por um grupo de 21 docentes vinculados aos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS), Farroupilha (IFFar) e de Santa Catarina (IFSC), por meio de um questionário estruturado com 17 questões abertas e fechadas. O questionário buscou conhecer as percepções dos sujeitos respondentes sobre o uso de estratégias de ensino, o conhecimento prévio sobre *Storytelling*, a aplicabilidade do *Storytelling* como estratégia de ensino e as impressões do produto educacional.

A aplicação do produto mostra-se favorável no contexto da EPT pelas contribuições significativas que o uso do *Storytelling* em sala de aula oferece à formação profissional. Como já visto, a construção de narrativas considerando a emoção e o contexto promove situações de aprendizagem que estimulam a imaginação, incentivam o pensar crítico e autônomo, propõem a resolução de problemas reais e promovem a empatia, tornando-se uma estratégia importante para potencializar o aprendizado e contribuir para um processo educativo consciente e emancipatório.



DANIELE DE SOUZA LOPES OLIVEIRA  
ANA SARA CASTAMAN

GUIA PARA USO DO  
**STORY  
TELLING**  
EM ESPAÇOS EDUCACIONAIS NA EPT

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia  
do Rio Grande do Sul (IFRS)  
Programa de Mestrado Profissional em  
Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT)

**PRODUTO EDUCACIONAL**

Guia para uso do *Storytelling* em  
Espaços Educacionais na EPT

**LINHA DE PESQUISA**

Práticas Educativas em EPT

**CONTEÚDO | AUTORIA**

Daniele de Souza Lopes Oliveira  
dslopes79@gmail.com

**ORIENTAÇÃO | CO-AUTORIA**

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Ana Sara Castaman

**PROJETO GRÁFICO**

Daniele de Souza Lopes Oliveira

**REVISÃO**

Halyne Porto

**IMAGENS**

Freepik

Porto Alegre, 2019

## SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO</b> .....	04
<b>1. HISTÓRIAS</b>	
1.1 Histórias e a experiência humana .....	07
1.2 Histórias como metáforas da vida .....	09
<b>2. STORYTELLING</b>	
2.1 <i>Storytelling</i> : uma novidade? .....	12
2.2 Razão X Emoção .....	14
2.3 Informação x Atenção .....	17
<b>3. STORYTELLING NA EDUCAÇÃO</b>	
3.1 <i>Storytelling</i> como estratégia de ensino .....	20
3.2 Benefícios do <i>Storytelling</i> em Sala de Aula .....	23
<b>4. STORYTELLING NA PRÁTICA</b>	
4.1 Cinco elementos para criar uma boa história .....	29
Personagem .....	31
Conflito .....	33
Ensinamento .....	36
Significado .....	37
Empatia .....	38
<b>CONSIDERAÇÕES</b> .....	40
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	41

## APRESENTAÇÃO

Atrair a atenção e gerar engajamento em sala de aula têm sido grandes desafios para a educação em tempos de excesso de informação e de estímulos produzidos pelos meios digitais. Nesse cenário, tão importante quanto dominar o conteúdo é criar uma comunicação efetiva com o estudante, capaz de envolvê-lo e mantê-lo atento, estimulando a postura ativa e o senso de responsabilidade frente ao seu processo de aprendizagem.

Este guia, parte integrante da pesquisa “Storytelling como estratégia de ensino no contexto da Educação Profissional e Tecnológica”, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu - Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), do Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS), foi feito para você, professor, que busca novas estratégias para ensinar, inspirar e motivar seus estudantes.

Contar boas histórias pode ser o grande fio condutor para potencializar a aprendizagem e tornar o aprender uma experiência significativa e sintonizada com a atualidade. Além disso, resgatar essa prática ancestral e trazê-la para a sala de aula contribui para o percurso formativo não só do estudante, mas também, do professor.

Neste material, você vai encontrar informações sobre o conceito de *Storytelling*, entender os benefícios de sua aplicação na sala de aula e conhecer os cinco elementos essenciais para construir uma narrativa relevante. O *Storytelling* permite o desenvolvimento de uma narrativa ancorada no objetivo pedagógico, sendo capaz de se conectar com o estudante por meio da emoção e do contexto.

A ideia é que, com o apoio deste material, você passe a criar histórias com os conteúdos das disciplinas, despertando o interesse do estudante e, dessa forma, tornando a sala de aula um ambiente mais atrativo e interativo. Partimos do pressuposto de que somos todos contadores de histórias, mas precisamos aprimorar essa habilidade que nos é inerente se quisermos comunicar nossos propósitos de forma mais eficiente.

Desejamos que você perceba o *Storytelling* como uma estratégia reflexiva, que traga novos significados à sua experiência docente, e uma prática pedagógica transformadora, que suscite contribuições para um processo educativo emancipatório.



“Se somos filhos do tempo,  
então não há nada de errado que,  
de cada dia, brote uma história.  
porque os cientistas dizem  
que somos feitos de átomos,  
mas um passarinho me contou que  
**SOMOS FEITOS DE HISTÓRIAS**”.

(Eduardo Galeano)



CAPÍTULO 1

# HISTÓRIAS

## 1.1

**HISTÓRIAS E A EXPERIÊNCIA HUMANA**

Contar histórias é uma ferramenta milenar de comunicação. Desde as rodas de conversas que reuniam os ancestrais ao redor das fogueiras, a contação de histórias tem sido a forma escolhida para entreter e transmitir conhecimento, experiência e cultura entre as gerações.

Palacios e Terenzio (2016, p. 111) afirmam que "técnicas de caçada para vencer leões e abater antílopes - que foram descobertas diante de sangue, suor e árdua experiência - eram ensinadas de geração para geração nas histórias". Conforme os autores, as informações eram embrulhadas em vestimentas tão interessantes capazes de atrair intensamente a atenção da audiência e mobilizá-la para recontar as histórias a outras pessoas. Dessa forma, foram surgindo os causos, os mitos e as lendas.

Das primeiras narrativas às atualizações nas redes sociais, as histórias perduram ao longo dos séculos. Isso porque, segundo Cogo (2016, p. 113), "as pessoas têm necessidade de possuir símbolos que as ajudem a entender e a interpretar o mundo [...] As histórias estão entre as unidades mais básicas de comunicação, porque o homem é socializado pela narratividade".

Amplamente difundida no contexto atual, a prática de narrar permeia nossas vivências cotidianas. Da manhã à noite, contamos e ouvimos histórias (até mesmo quando dormimos, não escapamos dos enredos que preenchem nossos sonhos). Ligamos a televisão para assistir aos noticiários ou à nossa série favorita.

Ouvimos rádio no trânsito. Apresentamos uma ideia na reunião de trabalho. Lemos um livro ou um jornal durante o almoço. Conversamos com amigos em uma mesa de bar. Contamos histórias de ninar para nossos filhos ou pedimos que eles nos contem como foi o dia na escola. Passamos um bom tempo conectados às redes sociais.

Existe história em tudo que vemos, ouvimos e sentimos. Cada acontecimento carrega uma mensagem, deseja nos contar alguma coisa. Temos um comportamento social que nos atrai às histórias porque elas mexem com a necessidade humana de se conhecer e encontrar o sentido da vida.

Tradicionalmente, o homem sempre buscou respostas para questões existenciais na sabedoria da filosofia, da ciência, da religião e da arte. "No momento em que o mundo digital se estabelece definitivamente entre nós, trazendo novas conexões, novas oportunidades de expressão, novos poderes" (XAVIER, 2015, p. 14), a busca pela verdade começa a percorrer outros caminhos, e novas formas de conhecimento foram sendo produzidas e acessadas para explicar o mundo, fragilizando a credibilidade das narrativas tradicionais.



*Hoje em dia, quem lê Hegel ou Kant sem ter uma prova a passar? A ciência, um dia a grande esclarecedora, hoje deturpa a vida com complexidade e perplexidade. Quem pode ouvir sem ceticismo economistas, sociólogos e políticos? A religião, para muitos, virou um ritual vazio que mascara a hipocrisia (MCKEE, 2006, p. 24).*

O autor ressalta que, nesse cenário de incertezas, no qual nossa crença nos juízos tradicionais vem perdendo força, as histórias passam a ser a principal fonte de inspiração da humanidade.

## 1.2

**HISTÓRIAS COMO METÁFORAS DA VIDA**

Histórias têm o poder de conferir sentido às nossas vivências, representando nossos pensamentos por meio de palavras, imagens e sons. De acordo com Palacios e Terenzzo (2016, p. 113), quando contamos uma história, revelamos um pouco do que somos. Da mesma forma, quando ouvimos uma história, ela nos ajuda a compreender quem somos. Conforme os autores, nesse processo de projeção, buscamos um sentido para nossa existência. Mergulhamos em uma jornada desconhecida para, contraditoriamente, descobrirmos nossa essência e humanidade. Assim, passamos a guiar nossas ações com base nas interpretações que damos às histórias.

Essa necessidade humana de entender e explicar a vida reflete o anseio crescente pelas histórias, ideia que Larrosa (1999, p. 52) reforça ao afirmar que

*o sentido do que somos depende das histórias que contamos e das que contamos a nós mesmos [...], em particular das construções narrativas nas quais cada um de nós é, ao mesmo tempo, o autor, o narrador e o personagem principal.*

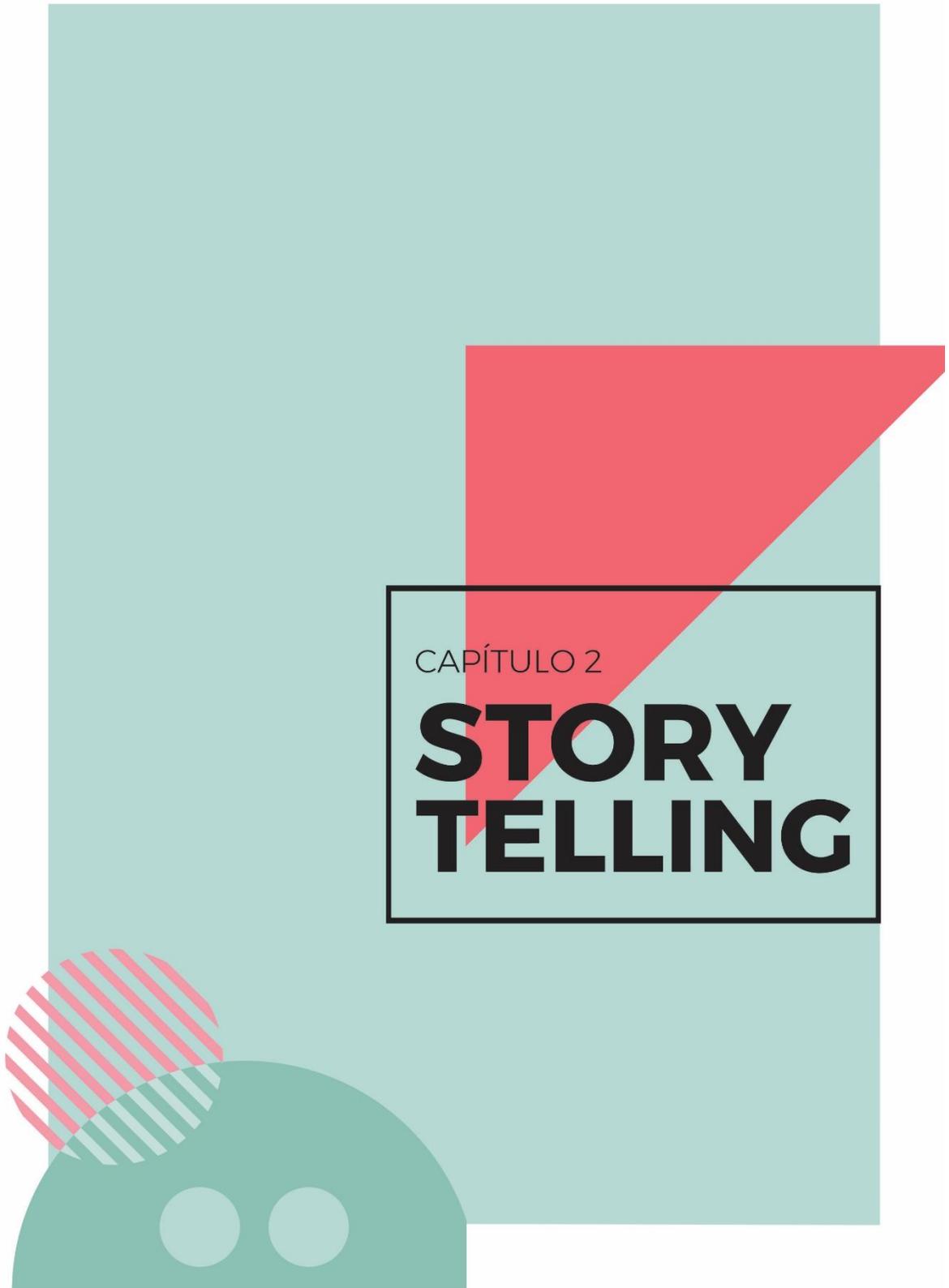
Por isso, seria desprezioso acreditar, como muitos, que as histórias servem só para entretenimento e distanciamento da vida. Autores como Robert McKee (2006, p. 25) entendem que história “não é uma fuga da realidade, mas um veículo que nos carrega em nossa busca pela realidade”. Nesse sentido, conforme o roteirista, quando vamos ao cinema, lemos um livro ou assistimos a uma peça de teatro, não desejamos escapar da vida, mas encontrar-se nela, vivenciar uma realidade (ainda que ficcional) que ilustre a nossa própria trajetória.

Histórias nos afetam e nos transformam, nos fazem pensar, rir ou chorar. Tocam nossas emoções, pois, quando bem construídas, provocam um envolvimento emocional tão profundo que são capazes de atingir o nível sensorial. Isso se deve ao poder especial de que alguns contadores de histórias são dotados: o poder dos sentidos, capaz de levar sensações corpóreas para dentro do leitor (MCKEE, 2006, p. 37).

Engana-se quem acredita que a matéria-prima das histórias é a linguagem. Esta é apenas um dos meios para se contar uma história, assim como são as telas de cinema, os enredos das escolas de samba e os cultos religiosos, por exemplo. Para o contador de histórias, a matéria-prima é a própria vida.

Para comemorar os 80 anos da fabricante de brinquedos Lego, a empresa utilizou uma narrativa baseada nos elementos de *Storytelling*. O vídeo de animação intitulado “The Lego Story” conta a história da marca e de seu fundador, o dinamarquês Ole Kirk Christiansen. Ao assisti-lo, é possível sentir o forte apelo emocional capaz de gerar identificação e admiração pela marca.





## 2.1

**STORYTELLING: UMA NOVIDADE?**

*Storytelling*, ou a arte de contar história, vem da junção de duas palavras: *story* (história) e *telling* (contar, narrar). *Story* é a informação, e *telling* é a expressão, a forma adotada para transmitir a informação. “Story e Telling são duas coisas que devem andar juntas: a informação que você tem para dizer e a forma emocional com que você escolhe impactar. Telling é quando o Story sai da cabeça e ganha um espaço no mundo real” (PALACIOS; TERENCEZZO, 2016, p. 68).

Neste guia, o emprego do termo, em inglês, não representa apenas um empréstimo linguístico. O uso do estrangeirismo busca evidenciar que *Storytelling* excede o simples conceito extraído da tradução literal do vocábulo (contar história): significa contar uma boa história, estruturada em elementos essenciais para gerar engajamento.

*Storytelling* é um termo de muitos contornos conceituais. O consultor literário James McSill (2013, p. 48) trata *Storytelling* como “a narrativa com um propósito”. Para Giglio (2017),

*storytelling é um ato de contar histórias. Mas, com técnicas para criar uma conexão emocional com o público, compartilhando conceitos, boas práticas e atitudes desejáveis. Sendo estimulante para que sujeitos e grupos assimilem as informações relatadas na narrativa e incorporem boas práticas.*

O escritor Adilson Xavier complementa o conceito a partir de três percepções – pragmática, pictórica e poética – utilizando a terminologia 'tecnarte' nas três concepções, pois entende que técnica e arte são indissociáveis quando se trabalha com histórias:

*Definição pragmática: Storytelling é a tecnarte de elaborar e encadear cenas, dando-lhe um sentido envolvente que capte a atenção das pessoas e enseje a assimilação de uma ideia central. Definição pictórica: Storytelling é a tecnarte de moldar e juntar as peças de um quebra-cabeça, formando um quadro memorável. Definição poética: Storytelling é a tecnarte de empilhar tijolos narrativos, construindo monumentos imaginários repletos de significado (XAVIER, 2015, p.11).*

*Storytelling* é também um termo de múltiplas aplicações. De uns anos para cá, tem despertando o interesse de diversos ambientes corporativos. Empresários, publicitários, jornalistas, políticos ou quaisquer profissionais que tenham que converter uma ideia em ação perceberam o poder das histórias para conquistar a atenção do público. Mais do que isso: para estreitar a relação entre marca e usuário, constataram que era preciso, também, tocar os corações.



De acordo com Cozer (2018), “a publicidade e a comunicação precisavam inovar, precisavam chocar: numa era tão tecnológica, aliar elementos que gerassem empatia e conexão a uma sacada de marketing tornou-se essencial”. Em mercados saturados de propaganda, “as marcas descobriram que valem pouco e tendem à extinção precoce quando se restringem a um relacionamento pragmático e superficial com as pessoas” (XAVIER, 2015, p. 112). Foi então que acordaram para o *Storytelling*. Passaram a organizar suas histórias redimensionando o valor agregado e adquirindo novos significados, a fim de ocuparem papéis mais relevantes nas narrativas de seus usuários.

Seja na prática corporativa ou no cenário educacional, o que realmente prende a atenção e gera engajamento são as narrativas por trás dos acontecimentos. Nesse sentido, *Storytelling* propõe um novo significado para informações e experiências. Contar uma história é a forma mais comum e mais atraente de transformar uma oportunidade de comunicação em conexão. E conexão é a premissa básica de qualquer comunicação sólida e efetiva.

A inovação que tanto se atribui ao termo *Storytelling*, conforme McSill (2004), está relacionada à importância de sistematizar o que sempre se fez: emocionar para levar à ação. O que precisamos, diz o autor, com a máxima urgência, é treinar o *storyteller*, ou seja, o contador de história, para ser capaz de potencializar suas narrativas.

## 2.2

**RAZÃO & EMOÇÃO**

Tenho quase certeza que você lembra o que fazia quando ouviu a notícia da morte do piloto Ayrton Senna, em 1994, ou no momento em que ocorreu o atentado às Torres Gêmeas, nos Estados Unidos, em 2001. Sabe por que isso acontece? Porque “memórias são emocionais. Quando vivenciamos um sentimento muito impactante, acabamos registrando todo o contexto em que estava inserido” (PALACIOS; TERENCE, 2016, p. 183). Os autores explicam que acontecimentos com forte impacto emocional costumam ser lembrados com mais exatidão do que eventos comuns. Isso acontece porque “as áreas cerebrais envolvidas na memória também fazem parte do sistema límbico, que está diretamente relacionado com as emoções (ADÃO, 2013, p.8).

Por esse motivo, tudo que nos identifica emocionalmente é capaz de nos fazer lembrar e captar a nossa atenção mais facilmente. Ao processar dados diretos, apenas duas partes do nosso cérebro são ativadas: Área de Wernicke e Área de Broca, responsáveis pela linguagem. Agora, quando somos envolvidos por uma boa história, outras áreas são provocadas, como sugere Gillett (2014):

*Quando lemos uma história, não apenas as partes responsáveis pela linguagem entram em ação, mas qualquer outra que usaríamos se estivéssemos experimentando o que estamos lendo também será ativada.*

Esse grande envolvimento cerebral também é capaz de acionar diversos hormônios que regulam nosso funcionamento no dia a dia, aumentando o foco da audiência e tornando a história cada vez mais viva para nós. Confira:

**DOPAMINA**

Regula o humor, a memória, a atenção e o prazer. É acionada quando vivemos situações de expectativa e suspense pelo que vai acontecer.

**ADRENALINA**

Alerta o corpo em momentos de forte emoção, como medo, euforia, excitação.

### **CORTISOL**

Ajuda a controlar o estresse diante de situações de tensão, ajudando o corpo a enfrentá-las. Nas histórias, tanto a adrenalina quanto o cortisol são liberados em situações de conflito ou quando percebemos que nossas expectativas vão sendo alcançadas.

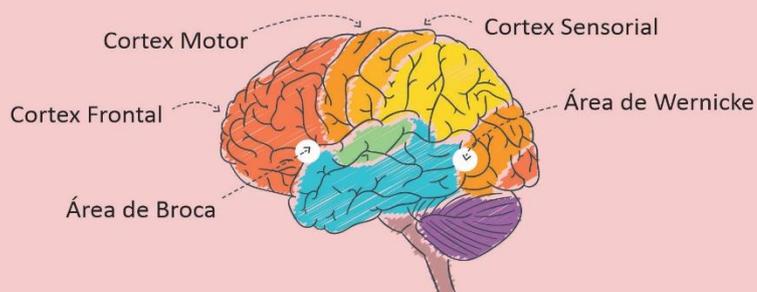
### **ENDORFINA**

Gera uma sensação de bem-estar. Experimentamos essa situação quando conseguimos captar a mensagem ou o propósito da trama, entendendo os porquês de cada acontecimento.

Fonte: Narrative.  
Disponível em <https://narrative.com.br/neurostorytelling-use-o-cerebro-a-seu-favor-ao-contar-uma-historia/>

Logo, histórias fazem tanto sentido. São um convite à emoção estética, uma experiência que proporciona o encontro entre pensamento e sentimento, a relação entre o cognitivo e o sensorial. Quando conseguimos unir uma ideia a um fator emocional, obtemos um entendimento intenso e inesquecível (MCKEE, 2006, p. 115).

## COMO O STORYTELLING AFETA O CÉREBRO



### ACOPLAMENTO NEURAL

Histórias ativam partes do cérebro que permitem ao ouvinte transformar o que ele escuta em suas próprias ideias e experiências devido ao processo chamado acoplamento neural.

### ESPELHAMENTO

Os ouvintes não só experimentam uma atividade cerebral similar entre eles, mas com aquele que está falando.

### ATIVIDADE DO CÓRTEX

Quando fatos são processados, duas áreas do cérebro são ativadas (Broca e Wernicke). Uma história bem contada pode envolver outras áreas como o Córtex Motor, Córtex Sensorial e Córtex Frontal.

Fonte: The Science of Storytelling. Disponível em <https://www.onespot.com/resources/the-science-of-storytelling/>

## 2.3

**INFORMAÇÃO & ATENÇÃO**

Os desafios trazidos pela era digital foram pontuais para dar notoriedade ao conceito de *Storytelling*. A forma de comunicação mudou e passamos a ser, ao mesmo tempo, usuários e produtores de conteúdo em um mundo quase sem limites para novas relações e possibilidades de expressão. Publicamos e compartilhamos mensagens nas redes sociais, recebemos um volume excessivo de telefonemas e e-mails, novos alertas de notificações são emitidos a todo momento. Tudo acontece com muita celeridade, numa espécie de ação e reação, com pouca (ou nenhuma) reflexão.

O problema é que essa abundância de informação, que se movimenta com uma velocidade impressionante, é inversamente proporcional à capacidade de atenção. Se pedirmos a você que nos relate alguns desafios de trabalhar em sala de aula, certamente a distração dos estudantes estará entre eles. A atenção dada às informações é cada vez mais escassa.

Em 1971, o economista americano Herbert Simon já avistava o problema que, de lá para cá, só tem se agravado. Descrevendo a atenção como mercadoria, ele desenvolveu a teoria da Economia da Atenção, evidenciando que, quanto mais informação, maior é a dificuldade de manter o foco: “a riqueza de informação cria pobreza de atenção, e, com ela, a necessidade de alocar a atenção de maneira eficiente em meio à abundância de fontes de informação disponíveis” (RODRIGUES; ROSA, 2015).

Nesse contexto, fica a pergunta: como atrair a atenção de pessoas tão conectadas e tão dispersas ao mesmo tempo? Podemos encontrar uma resposta para essa difícil tarefa aplicando o conceito de *Storytelling*, isto é, contando uma boa história “que prenda a atenção, envolva com emoção, crie laços profundos com o público, una todas as pontas em um relato compreensível, seja apreciada e lembrada” (XAVIER, 2005, p. 20).

Histórias são capazes de atrair a nossa atenção de forma plena porque provocam nosso repertório sensorial. Essa relação encontra fundamento nas palavras do consultor pedagógico, Vitor da Fonseca (2016, p. 369) quando ele explica que “prestar atenção, estar motivado e envolvido [...] são funções do cérebro emocional humano”. O cérebro examina a carga sensorial da informação e avalia a sua importância para direcionar a quantidade de atenção.

Por isso, o interesse está intimamente ligado à atenção. Funciona como se a atenção fosse um filtro entre as mensagens que recebemos e nossas experiências de vida. Daí não prestarmos atenção em coisas que julgamos cansativas e nos concentrarmos facilmente naquilo que mais nos agrada, ou melhor, naquelas situações em que o cérebro reconhece estímulos emocionais, ativa a atenção e, conseqüentemente, a memória (MEDINA, 2010).

A campanha publicitária "O menino que aprendeu a voar", da Gatorade, utilizou um curta animado para contar a história de Usain Bolt desde a infância até se tornar um campeão olímpico. Por meio de uma narrativa emocionante, o filme busca valorizar os esforços dos atletas ao longo dos anos de treinamento, ao mesmo tempo que cria um envolvimento do público com a história da marca.





CAPÍTULO 3

# STORY TELLING

NA EDUCAÇÃO

## 3.1

**STORYTELLING COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO**

Você, como professor, em algum momento, já deve ter se deparado com uma certa dificuldade para atrair a atenção dos estudantes e pensado que tipo de estratégia utilizar para reverter essa situação. Hoje em dia, eles pesquisam no Google, escutam música, falam no WhatsApp, postam fotos no Instagram, fazem tudo ao mesmo tempo e têm dificuldades de se concentrarem nos estudos.

Em contrapartida, em uma sessão de cinema, permanecem atentos por 120 minutos; na televisão ou em plataformas de streaming, ficam concentrados para não perderem um detalhe das séries preferidas; na literatura, consomem páginas de sagas literárias; nas redes sociais, publicam, leem, fotografam e filmam, sem falar nas horas dedicadas com a máxima atenção aos jogos de videogame. Supondo que os jovens tivessem dificuldades de focar a atenção, como as empresas de entretenimento estariam quebrando recordes de vendas?

Você percebe que há um hiato entre a atenção na escola e aquela dedicada às quatro telas – televisão, celular, internet e games? Alguns autores, como Fernando Palacios (2012), defendem que as histórias estão melhores no cinema e nas redes sociais do que em sala de aula. A indústria criativa consegue, com maestria (e baseada nos elementos que estruturam uma história), aquilo a que este guia se propõe: mostrar que o *Storytelling* pode fazer a diferença.

Antes de tentarmos justificar que a atenção se dá pelas características da mídia (imagem, som, interação), é preciso entender a lógica dos processos comunicacionais envolvidos nesses formatos que tanto captam a atenção e geram conexão. E quando chegamos a esse entendimento, percebemos que o que está por trás desses produtos também pode fazer parte da sala de aula: uma história bem construída.

O *Storytelling* ganha muita força ao ser aplicado no campo da educação, em virtude da capacidade que tem de potencializar a comunicação, a mediação de ideias e o compartilhamento de informações. Com ele, é possível aumentar o engajamento dos estudantes, fazendo com que o foco da atenção também esteja na sala de aula.

Estamos falando de conexão e identificação. Precisamos aproximar os conteúdos da realidade do estudante por meio de histórias, encadeando os elementos narrativos para transformar o aprendizado em uma experiência significativa. Mas, antes disso, é importante que o professor tenha como objetivo querer que o aluno construa o conhecimento através de uma proposta agradável.

*“Seria de se esperar que um professor entrasse na sala de aula e anunciasse, ‘hoje vamos ver as causas que levaram à Revolução Francesa’. Já um professor storyteller começaria diferente. Ele falaria da grandiosidade do palácio de Versalhes e depois contrastaria com a pobreza de uma população faminta. Contaria as loucuras de um homem que se intitulou de ‘Rei Sol’ e que teve sua vida exposta por muitos escritores. Talvez ele até aproveitasse para fazer um flashback e falar do iluminismo que gerou esses escritores. Depois o professor storyteller contaria sobre pressão religiosa contra a qual os iluministas lutavam. Finalmente narraria as loucuras da rainha Maria Antonieta. Só então, para fechar a aula, ele diria ‘e hoje vimos as causas que levaram à Revolução Francesa’”.*

Fonte: (PALACIOS; TERENCEZZO, 2016, p. 182).

Joni Galvão lançou uma sequência de vídeos em seu canal do YouTube intitulada "Fala Aí nas Escolas" abordando como o *Storytelling* pode ajudar na qualidade das aulas. Especialista em contação de histórias, ele acredita que o uso de narrativas em sala de aula pode aumentar significativamente o nível de atenção e retenção do estudante.



## 3.2

**BENEFÍCIOS DO STORYTELLING EM SALA DE AULA****DAR SIGNIFICADO À APRENDIZAGEM**

Histórias situam a temática e dão sentido e motivação aos conteúdos. Para tanto, ao construir a estrutura da narrativa, devemos levar em consideração o contexto em que os estudantes estão inseridos. Quanto mais relações possíveis entre os elementos da história e os referenciais pessoais, maior é o interesse pelo assunto. E, como já vimos, quanto mais interesse, maior é a atenção. Para o estudante, mais importante do que aprender o conteúdo, é entender a sua natureza e utilidade.

**CATIVAR A ATENÇÃO**

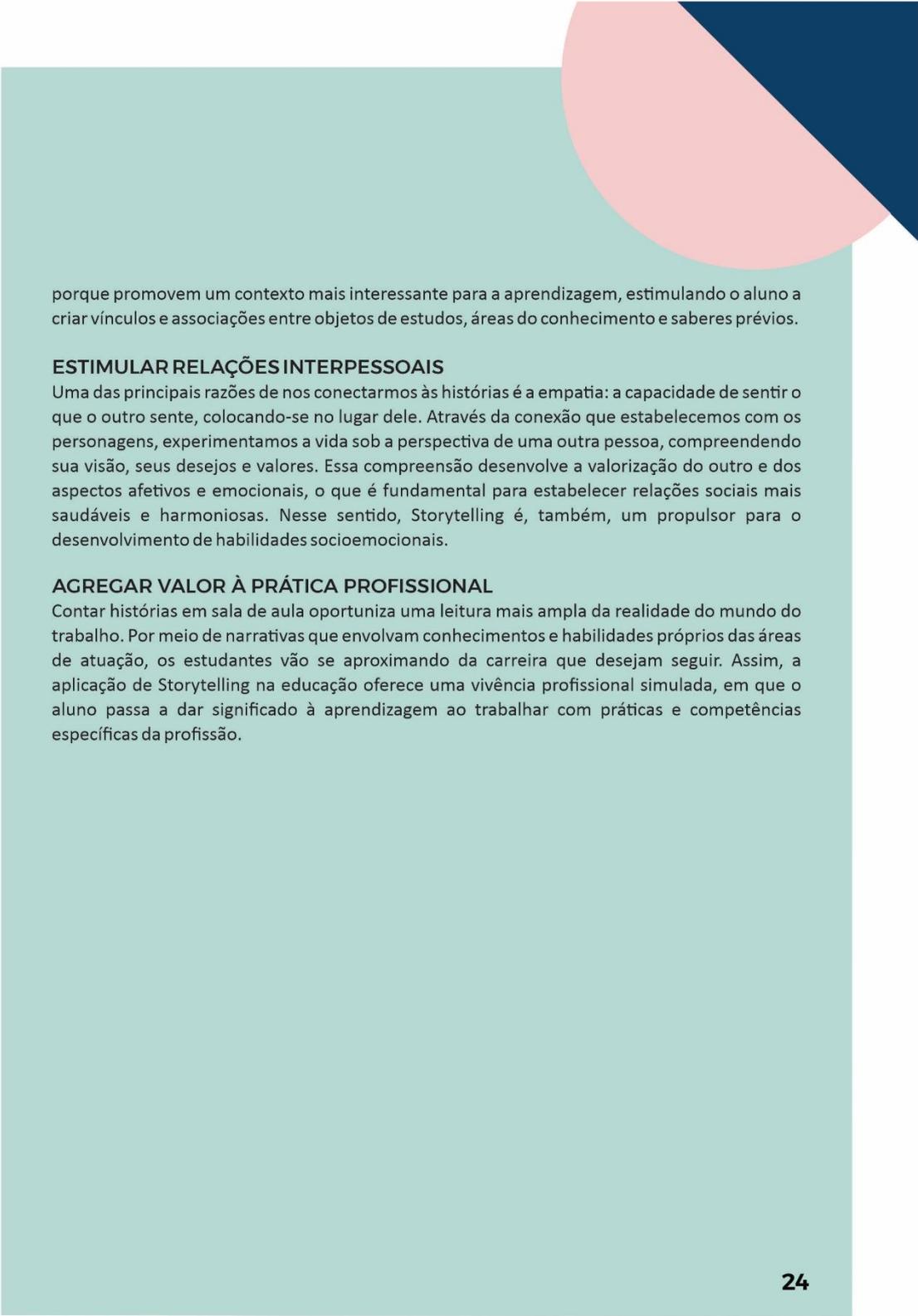
Estar presente é fundamental, mas estar atento é muito mais. A permanência do estudante em sala de aula até pode ser controlada, mas o nível de atenção é bem mais difícil, por isso a alternativa é tornar esse momento mais interessante. Uma boa história gera um desempenho atencional bastante elevado. Em contrapartida, uma trama mal contada ou entediante aproxima as distrações e afugenta a atenção. Ficamos alerta quando associamos as histórias às nossas experiências e começamos a bocejar no primeiro sinal de desinteresse. Por isso, ao planejar sua narrativa, insira elementos que façam parte da vida do estudante. Assim, surgem relações com o assunto e o cérebro fica ligado para manter a atenção necessária ao aprendizado.

**DESPERTAR A IMAGINAÇÃO**

A imaginação, tão destacada na infância e negligenciada na fase adulta, como salienta Xavier (2018, p. 57), é uma das principais responsáveis pela criatividade e inovação. As histórias estimulam a capacidade imaginativa transportando o estudante para além da realidade. Ao permitirem o exercício da imaginação, elas se tornam simuladores da vida real. Quando os alunos se identificam com uma história, são convidados a experimentar uma situação sem vivê-la efetivamente, o que lhes permite, mentalmente, ensaiar reações e prever ações futuras. “A imaginação é importante para a educação porque nos força a reconhecer que formas de ensino e aprendizagem que estão desconectadas com as nossas emoções são educacionalmente estéreis” (EGAN, 2007, p.32, apud ARAÚJO; PERES, 2015, p. 3).

**PERMITIR INTERDISCIPLINARIDADE**

Segundo Salgado e Souza (2017, p. 91), “em uma prática interdisciplinar, se valoriza o meio, o contexto, os envolvidos e seus referenciais mais significativos”. A partir das considerações das autoras, é possível depreender a grande contribuição do *Storytelling* para a interdisciplinaridade. Primeiro, porque histórias nunca abordam um só assunto; segundo,



porque promovem um contexto mais interessante para a aprendizagem, estimulando o aluno a criar vínculos e associações entre objetos de estudos, áreas do conhecimento e saberes prévios.

#### **ESTIMULAR RELAÇÕES INTERPESSOAIS**

Uma das principais razões de nos conectarmos às histórias é a empatia: a capacidade de sentir o que o outro sente, colocando-se no lugar dele. Através da conexão que estabelecemos com os personagens, experimentamos a vida sob a perspectiva de uma outra pessoa, compreendendo sua visão, seus desejos e valores. Essa compreensão desenvolve a valorização do outro e dos aspectos afetivos e emocionais, o que é fundamental para estabelecer relações sociais mais saudáveis e harmoniosas. Nesse sentido, Storytelling é, também, um propulsor para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

#### **AGREGAR VALOR À PRÁTICA PROFISSIONAL**

Contar histórias em sala de aula oportuniza uma leitura mais ampla da realidade do mundo do trabalho. Por meio de narrativas que envolvam conhecimentos e habilidades próprios das áreas de atuação, os estudantes vão se aproximando da carreira que desejam seguir. Assim, a aplicação de Storytelling na educação oferece uma vivência profissional simulada, em que o aluno passa a dar significado à aprendizagem ao trabalhar com práticas e competências específicas da profissão.

Aproveita que falamos sobre criatividade e dá uma olhada neste vídeo, que apresenta uma resenha do livro “O Caminho do Artista”, da norte-americana Julia Cameron. Na obra, a escritora propõe, por meio de exercícios, um método para desenvolver o potencial criativo. Já que uma boa história requer doses generosas de criatividade, vale a pena conferir!





CAPÍTULO 4

# STORY TELLING

NA PRÁTICA



Não existe um modelo mágico ou uma receita de bolo que torne sua história infalível. O que encontramos em diversos enredos famosos são estruturas semelhantes, formadas por elementos comuns, que ajudam a construir uma história forte, capaz de conectar o público com mais facilidade à mensagem.

Uma das estruturas mais conhecidas é a “Jornada do Herói”, que surgiu em 1949, com o mitólogo norte-americano Joseph Campbell, na obra “O Herói de Mil Faces”. Campbell realizou um estudo aprofundado sobre os mitos das diferentes culturas e identificou a presença recorrente de um padrão narrativo. Percebeu que grande parte dessas histórias, criadas pelos povos antigos, apresentava um ciclo de vida semelhante (um herói que passava pelas mesmas etapas para concluir a sua jornada) e se baseava em instintos e desejos comuns a quase todas as civilizações.

A estrutura cíclica é formada por doze estágios que “podem ser identificados em todos os tipos de história, não apenas naquelas que apresentam ação física 'heróica' e aventura” (VOGLER, 2015, p. 45). Para o autor, a história de um herói é sempre uma jornada na qual ele abandona seu ambiente confortável para se aventurar rumo ao desconhecido. Pode ser uma jornada externa, que acontece em um lugar físico, ou interna, quando se passa na mente ou no coração do herói. O mais importante é destacar que, em qualquer boa história, o herói cresce e se transforma, passando de um modo de ser para outro.

Este guia apresenta uma versão adaptada da estrutura difundida por Campbell. Por considerarmos a clássica jornada complexa demais para ser utilizada no planejamento docente, buscamos apresentar uma solução mais viável para a aplicação do *Storytelling* em sala de aula. Nesse sentido, os cinco elementos para criar uma boa história resultam de uma investigação que envolve a Jornada do Herói e outras sistematizações de *Storytelling* presentes nas obras de especialistas da área. Tais elementos buscam explicar o que é imprescindível para o processo de criação de uma narrativa relevante.

Quer saber mais sobre os doze estágios da Jornada do Herói e em que eles se assemelham à nossa vida a ponto de gerar empatia? Assista à animação “O que faz um herói”, produzida por Matthew Winkler, na plataforma do TED-Ed.



## 4.1

**CINCO ELEMENTOS PARA CRIAR UMA BOA HISTÓRIA**

Nas próximas páginas você vai conhecer os cinco elementos para criar uma boa história: personagem, conflito, ensinamento, significado e empatia. A ideia é utilizar esses elementos não como uma fórmula – pois cada história é rica demais em essência, complexidade, plasticidade e imaginação para se fechar em um método –, mas como uma forma para elaborar suas histórias, um ponto de referência, uma fonte de inspiração, tal como sugere Vogler (2015, p. 21). São elementos essenciais para gerar engajamento e criar uma história significativa.

A esses elementos, agregue doses de criatividade e situações inusitadas para tornar a sua criação original. Outros ingredientes importantes são os processos de escuta e de observação da realidade. Nossa sugestão é que você faça um diagnóstico da turma a fim de conhecer para quem você vai falar: quem são os seus alunos, quais os pontos sensíveis, as dificuldades, as expectativas, os motivos de escolha do curso, o significado do aprendizado para eles. Você vai precisar desse mapeamento para comunicar de forma mais efetiva.

O desafio será combinar o foco da aprendizagem (recorte do conteúdo que deseja trabalhar), o cotidiano do aluno (o que ele conhece, onde está situado) e o mundo do conhecimento (conceituação teórica e fundamentos práticos da profissão) e converter isso em uma linguagem narrativa criativa, ancorada em significado e que faça sentir.

Para auxiliar, listamos, a seguir, alguns **aspectos importantes para mapear a turma** e ser mais assertivo nas mensagens.

Nome:  
Idade:  
Gênero:  
Ocupação:  
Classe Social:  
Estado Civil:  
Possui filhos?  
Reside com quem?  
O que mais gosta de fazer?  
Quais os valores que mais acredita?  
Qual o grande sonho?  
O que lhe causa medo?  
Qual(is) a(s) sua(s) maior(es) fraquezas?  
Qual(is) o(s) seu(s) objetivo(s) de vida?  
Por que escolheu o curso?  
Quais as expectativas com relação ao curso?  
Quais os motivos que te fazem estudar?  
Como o estudo impacta no dia a dia?  
Alguma curiosidade sobre você?

## PERSONAGEM

Não existem histórias sem personagens. A construção do personagem é a chave para que a aprendizagem atinja seus objetivos. Comece com a descrição do personagem principal: o protagonista. É com ele que o seu estudante precisa se identificar já no início da história.

**Quem é essa pessoa?** Qual a idade, o sexo, o que faz, onde habita, um traço da personalidade, etc. Essas informações vão ajudar o estudante a acreditar no personagem que você criou.

**Onde a história se passa?** Qual o cenário? Isso influenciará a visão de mundo do personagem, os tipos prováveis de pessoas com quem ele vai se relacionar e a forma de linguagem que será utilizada.

**Com quem o protagonista interage?** Quem são os outros personagens da história? É com eles que o personagem principal vai percorrer a jornada.

O conjunto de traços observáveis de um ser humano forma a sua caracterização, a natureza externa do personagem (VOGLER, 2006, p. 105). É a combinação desses atributos que vai sustentar as escolhas do personagem ao longo da narrativa, convencendo o público sobre suas atitudes. Por isso, essas características precisam ser convincentes e, frequentemente, evidenciadas. Vamos a um exemplo bem simples: um personagem prestes a ingressar no ensino superior não poderá ter idade inferior a 15 anos. O personagem precisa ser crível.

**O protagonista precisa ser empático.** Ao ser apresentado a um personagem empático, os estudantes começam a se conectar com a história. Quanto antes eles se identificarem com o personagem, mais cedo você terá a atenção e o engajamento da turma.

Busque um personagem que tenha trajetória semelhante à trajetória do estudante. Se não for ele próprio em ação, escolha alguém que apresente valores e atitudes que ele considere autênticos e compreensíveis. Mostre, desde o início da história, que o protagonista é como ele: tem talentos, habilidades, fraquezas, sonhos, desejos e conflitos. Envolve o personagem em circunstâncias pertinentes ao universo dos estudantes, de forma que eles considerem natural se colocarem naquela condição.

**O protagonista tem que ter força de vontade.** Durante a história, ele vai ter que resolver conflitos e encontrar soluções para seus problemas; para isso, precisa estar disposto a alcançar seus objetivos. É importante que o desejo que move o personagem esteja claro na narrativa, pois vai dar sentido às suas ações e às escolhas, fazendo com que o estudante se identifique, compartilhe e sinta as conquistas e os fracassos do personagem.

**O protagonista precisa se transformar.** Personagem é ação. A história se desenvolve a partir da ação dos personagens, ou seja, das escolhas que ele faz, das mudanças em que essas escolhas resultam e do impacto que causam em sua trajetória. Isso representa a transformação



que ele sofre no decurso da narrativa. A condição de vida do personagem não pode ser a mesma do início ao fim da história, uma vez que essa constância revela que nada de significativo aconteceu, que ele não aprendeu nenhuma lição. E isso é o que não queremos.

O personagem do *Storytelling* tem o intuito de levar a audiência a agir. Aplicado à educação, isso significa conduzir o estudante a aprender com significado. Nesse sentido, a matéria-prima da transformação do protagonista será a evolução do seu repertório, o quanto o aprendizado de sua unidade curricular contribuirá para a resolução dos problemas envolvendo experiências pessoais e práticas profissionais.

As transformações presentes nas histórias, sejam elas físicas, emocionais, profissionais ou sociais, mobilizam-nos de modo geral. Gostamos de acompanhar tais transformações nos personagens com os quais desenvolvemos mais afinidade, como forma de prever nossas reações e até nos precavermos em casos análogos. Por isso se diz que as histórias representam metáforas de situações humanas em geral.

## CONFLITO

Conflito é o que impede o personagem de atingir os seus objetivos facilmente. O conflito move a história. É um elemento essencial para criar engajamento. A presença de um conflito reforça a empatia e mantém a curiosidade do público.

Os conflitos existem para transformar o personagem e fazê-lo crescer no decorrer da narrativa. De acordo com Vogler (2006, p. 145), você pode desenvolver um conflito sob três vertentes: i) **conflito interno** – dilemas interiores envolvendo pensamentos e comportamentos do protagonista; ii) **conflito pessoal** – dificuldades de compreender e conviver com os demais personagens (família, amigos, etc); e iii) **conflito externo** – problemas envolvendo o personagem e instituições sociais (escola, trabalho, igreja, etc) ou meio ambiente (violência, doenças, prazos, etc).

Ao se deparar com o conflito, o personagem vai fazendo escolhas e são elas que revelam quem ele é de verdade. Lembra quando falamos da caracterização, que ela representa a natureza externa do personagem? Pois bem, o conflito revela a sua natureza interna. Quando, sob pressão, um personagem decide agir de uma maneira e não de outra, o conhecemos profundamente. Vamos exemplificar: sonegar uma informação poderia livrar o personagem de uma punição grave no trabalho, mas, ainda assim, ele prefere se pronunciar e revelar a verdade. Diante dessa escolha, percebemos que a honestidade está no centro de sua essência.

No conteúdo selecionado para construir a história, identifique um conflito, claro e pontual. Ou seja, um problema que o protagonista terá de enfrentar e cuja solução deve estar no conhecimento que você desenvolve em sala de aula ou nas habilidades necessárias para a execução de práticas profissionais. Pense em como o conflito impacta a vida do protagonista e o que é preciso para resolvê-lo. Duas dicas importantes para planejar o conflito:

1. **Crie um conflito simples** e que possa ser solucionado a partir de uma única solução. Conflitos complexos e com mais de uma solução podem confundir o estudante e reduzir o entusiasmo e a motivação para se engajar na história;

2. **Elabore o conflito a partir do conhecimento que o estudante possui.** O estímulo para resolver o conflito deve surgir do repertório do estudante e não de conhecimentos novos, pois, neste caso, corre-se o risco de não alcançar os objetivos pretendidos com a narrativa.

A aprendizagem deve contribuir com uma solução para o conflito, mas deve haver um ou dois empecilhos para dificultar a implementação da solução de forma imediata. É essa dificuldade encontrada pelo personagem na jornada que vai fazer com que o estudante aumente o seu poder de envolvimento na história.



Um obstáculo na jornada coloca em jogo o exercício de habilidades importantes no cenário profissional. Ao perceber que há algo que o impede de executar uma atividade, o estudante exercita a tomada de decisão, a avaliação de riscos e a gestão de tempo, além de perceber o erro como um elemento de aprendizagem. Por isso, quanto mais próxima a relação entre o obstáculo proposto e o uso das atribuições profissionais, maior será o valor agregado à prática profissional.

Perceba como o conflito é capaz de impulsionar as histórias e transformar a jornada dos personagens assistindo à série *#minhanarrative*, produzida pela *Narrative Storytelling*, que reúne histórias pessoais contadas em até um minuto. Você se identifica com alguma delas?



## ENSINAMENTO

Toda história traz algum tipo de ensinamento. Histórias são grandes ferramentas para aprender, ensinar, inspirar e motivar. Ao colocar o personagem diante de casos de conflito, as histórias ensinam lições capazes de nos preparar para momentos da vida pessoal e profissional.

O ensinamento significa o aprendizado, o conhecimento extraído da história, a lição aprendida pelo protagonista, que o transforma e, ao mesmo tempo, inspira o estudante a se também transformar, a pensar e agir de forma diferente ao viver ativamente dentro do enredo.

O que se busca com a aplicação do *Storytelling* em sala de aula é um alto grau de engajamento para potencializar cada vez mais a aprendizagem, objetivando sempre que esse aprender seja para além da sala de aula, ou seja, para a vida. Por meio da empatia e da personalização, o propósito é fundamentar a aprendizagem em significado e emoção.

Ao construir uma história, pense: o personagem conseguirá ou não encontrar uma solução para o seu conflito? Que lição ele aprenderá com o desfecho da história? Qual será o grande aprendizado capaz de transformar sua condição inicial de vida?

O ensinamento estabelece um canal com o objetivo primordial do *Storytelling*: perpetuar descobertas. Palacios e Terenzio (2016, p. 179) inferem que a primeira aplicação do *Storytelling* tenha sido o ensino. Da tradição oral passando pela escrita, a prática de contar histórias, com as diversas possibilidades de plataformas e mídias e tornando-se cada vez mais complexa, continua sendo realizada e acompanhada de seu propósito didático. É nesse sentido que a aplicação do *Storytelling* ganha força no campo da educação:

*Histórias são as melhores ferramentas inspiracionais, motivacionais e instrucionais que temos. Como seres humanos, somos fisiologicamente programados para acolher histórias, e geneticamente programados para aprender através delas (KREVOLIN, citado por MCSILL, 2015, p. 167).*

## **SIGNIFICADO**

Uma das funções das histórias é ordenar os fatos para que eles possam imprimir significado à nossa existência, às pessoas e às coisas que nos cercam. De acordo com Xavier (2015, p. 111), “significar, além do imediato sentido de 'querer dizer', também é o próprio sentido. Não se limita ao 'dar a entender', chegando ao próprio 'ser', 'constituir'”. O conceito apresentado pelo autor sugere que o significado de uma história nos leva a alguma reflexão sobre a vida e a natureza humana.

As histórias argumentam sem racionalizar. Sem grandes explicações, transmitem o significado no instante em que elas acontecem, quando se dá o diálogo entre contador e ouvinte através dos sentidos e da emoção. Por outro lado, na vida, o significado das nossas experiências vai se tornando relevante ao longo do tempo.

No cenário escolar, para o professor, escrever e contar histórias é ter em mãos o poder de conversar com o estudante de forma eficiente, estabelecendo uma conexão afetiva que o faça compreender o significado por meio de uma experiência significativa. Para que isso aconteça, considere sempre o contexto ao abordar conceitos, procedimentos e práticas em suas aulas.

Outra dica é: não entregue facilmente o significado de sua história. Dê espaço para o estudante pensar, imaginar e refletir acerca do assunto, permitindo que ele formule suas próprias conclusões. É sentindo-se responsável, agindo ativa e construtivamente na busca pela compreensão do significado, que ele sentirá gosto e prazer em aprender.

## EMPATIA

Para que uma história seja exitosa, ela precisa trazer o público para dentro dela. Essa ligação acontece através de um elemento essencial: a empatia, ou seja, a possibilidade de vivenciar a história no lugar do protagonista, compreendendo seus desejos e suas atitudes. A empatia sustenta a conexão emocional do público com a história.

Na verdade, isso acontece porque, segundo Mckee (2006, p. 361), somos todos humanos e, no fundo, bem mais parecidos uns com os outros do que imaginamos. Lutamos muito para conquistar alguma coisa, passamos por períodos decisivos e momentos de dor, vivenciamos desconfortos, desejamos ser amados e bem-sucedidos, sofremos perdas e alcançamos vitórias, sonhamos, sentimos emoções, compartilhamos experiências humanas universais, enfim, “sentimos uma mesma gama de emoções durante a vida e até por isso somos capazes de sentirmos uma conexão com outro membro da raça humana”. (PALACIOS E TERENCE, 2016, p. 77). E isso nos faz empáticos ao reconhecer certa humanidade no protagonista.

Para gerar uma conexão mais forte com o estudante, explore os aspectos humanos da história, a caracterização do protagonista, o contexto da cena, tudo que é inerente à condição humana e que o faça sentir de forma vívida as circunstâncias que envolvem a trama. Mostre que o protagonista, assim como o estudante, também tem imperfeições e fraquezas, pois isso facilita a identificação. A empatia vai criar no estudante a ilusão de que ele está passando pela mesma situação que o personagem.

Por fim, tenha muito cuidado ao contar histórias pessoais para ilustrar um caso de desempenho profissional positivo, pois elas podem não gerar o engajamento esperado, uma vez que os estudantes terão dificuldades de se identificar com o personagem principal se não estiverem em estágios semelhantes de vida.

Preparamos um breve resumo para contribuir com o **planejamento de suas histórias**.

Não esqueça: realizar um **estudo prévio do público** ajuda a contextualizar suas construções narrativas e amplia as chances de criar **empatia e conexão**.

**Tema:** Qual a ideia central? O que a sua história vai abordar? Por onde você quer conduzir o estudante?

**Contexto:** Qual o cenário da narrativa? Lembre-se de torná-lo próximo do universo do estudante.

**Personagens:** Quem faz parte da narrativa? Qual a caracterização dos personagens? Quais serão os pontos de identificação com o estudante?

**Propósito:** O que o personagem deseja? O que você quer que o estudante faça?

**Conflito:** O que movimentará a narrativa? Qual será o desafio do personagem? Que fraquezas o impedem? Pense nos problemas que a sua história vai ajudar o estudante a resolver.

**Solução do conflito:** Que meios o personagem utilizará para enfrentar os desafios? Aqui, os conhecimentos específicos da disciplina serão elementos-chave para que o personagem possa solucionar o problema.

**Desfecho:** O personagem se transformou? Que mudança ele sofreu durante a jornada?

**Ensino:** Qual o ensinamento proposto na história? O que você quer que o estudante saiba?

**Significado:** Que significado a história trará à vida do personagem? O que você quer que o estudante sinta?

## CONSIDERAÇÕES

Tudo o que vimos até aqui tem o objetivo de apresentar o *Storytelling* como uma estratégia pedagógica para ensinar, inspirar e motivar seus alunos! Espero que você tenha compreendido o grande potencial de uma história relevante para cativar a atenção e conquistar o interesse em sala de aula.

No seu próximo planejamento, pense no quão envolvente aquele conteúdo pode se tornar se apresentado por meio de uma linguagem criativa e repleta de significado. Misture criatividade, repertório pessoal e perfil de turma e coloque em prática as ideias deste guia. Conte as histórias do seu jeito, mas não se esqueça dos elementos essenciais. Eles são muito importantes para construir uma narrativa forte e conectar os alunos mais facilmente à mensagem.

Pensar situações de aprendizagem que estimulem a imaginação, incentivem o pensar crítico e autônomo, proponham a resolução de problemas reais e promovam a empatia – benefícios da aplicação do *Storytelling* em sala de aula – é um caminho importante para contribuir com a formação integral dos estudantes, oportunizando que eles se reconheçam sujeitos ativos, conscientes e transformadores da sociedade.

Ainda, perceba o *Storytelling* como uma atividade de formação docente, conforme propõe Cunha (1997):

*Ao mesmo tempo que o sujeito organiza suas ideias para o relato - quer escrito, quer oral - ele reconstrói sua experiência de forma reflexiva, e, portanto, acaba fazendo uma auto-análise (sic) que lhe cria novas bases de compreensão da sua própria realidade.*

Por fim, desejo que, após a leitura deste guia, suas aulas sejam recheadas de histórias que transformem positivamente a vida dos estudantes e toquem seus corações!

## REFERÊNCIAS

ADÃO, Anabel do Nascimento. **A ligação entre memória, emoção e aprendizagem**. Paraná: Anais do XI Congresso Nacional de Educação Educere, 2013.

ARAÚJO, Alberto Filipe; PERES, Lúcia Maria Vaz. Quando a imaginação é olhada por educadores: contributos a partir de Kieran Egan e de Rubem Alves. **Cadernos de Educação**, nº 50, 2015. Disponível em <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/caduc/article/view/5823>. Acesso: 15 set. 2019.

COGO, Rodrigo. **Storytelling: As narrativas da memória na estratégia da comunicação**. São Paulo: Aberje, 2016.

COZER, Paty. **Como surgiu essa história de Storytelling?** Disponível em <https://narrative.com.br/como-surgiu-essa-historia-de-storytelling/>. Acesso: 15 mar. 2019.

CUNHA, Maria Isabel da. Conta-me agora!: as narrativas como alternativas pedagógicas na pesquisa e no ensino. **Rev. Fac. Educ.**, São Paulo, v. 23, n. 1-2, p., Jan. 1997. Available from <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-25551997000100010&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551997000100010&lng=en&nrm=iso)>. access on 16 Nov. 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-25551997000100010>.

FONSECA, Vitor da. Importância das emoções na aprendizagem: uma abordagem neuropsicopedagógica. **Rev. psicopedag.**, São Paulo, v. 33, n. 102, p. 365-384, 2016. Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-84862016000300014&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862016000300014&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso: 22 set. 2019.

GIGLIO, Kamil. **Como incorporar o storytelling na sua sala de aula**, 2017. Disponível em <https://kamilgiglio.blogspot.com/2017/07/como-incorporar-o-storytelling-na-sua.html?m=1>. Acesso: 15 mar. 2019.

GILLET, Rachel. **Why Our Brains Crave Storytelling In Marketing**. Disponível em <https://www.fastcompany.com/3031419/why-our-brains-crave-storytelling-in-marketing>. Acesso: 22 set. 2019.

LARROSA, Jorge. **Pedagogia profana – danças piruetas e mascaradas**. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

MEDINA, J. **Ninguém presta atenção em coisa chata**. Scientific American (mente & cérebro). São Paulo: Duetto, 2010.

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Tradução de Chico Marés. Curitiba, PR: Arte & Letra, 2006.

McSILL, James. **Cinco lições de storytelling**: fatos, ficção e fantasia. 1 ed. São Paulo: DVS Editora, 2013. 368 p.

PALACIOS, Fernando. **Storytelling em Sala de Aula**. Disponível em <http://www.storytellers.com.br/2012/08/storytelling-em-sala-de-aula.html>. Acesso: 22 set. 2019.

PALACIOS, Fernando; TERENCEZZO, Martha. **O Guia Completo do Storytelling**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2006. 448 p.

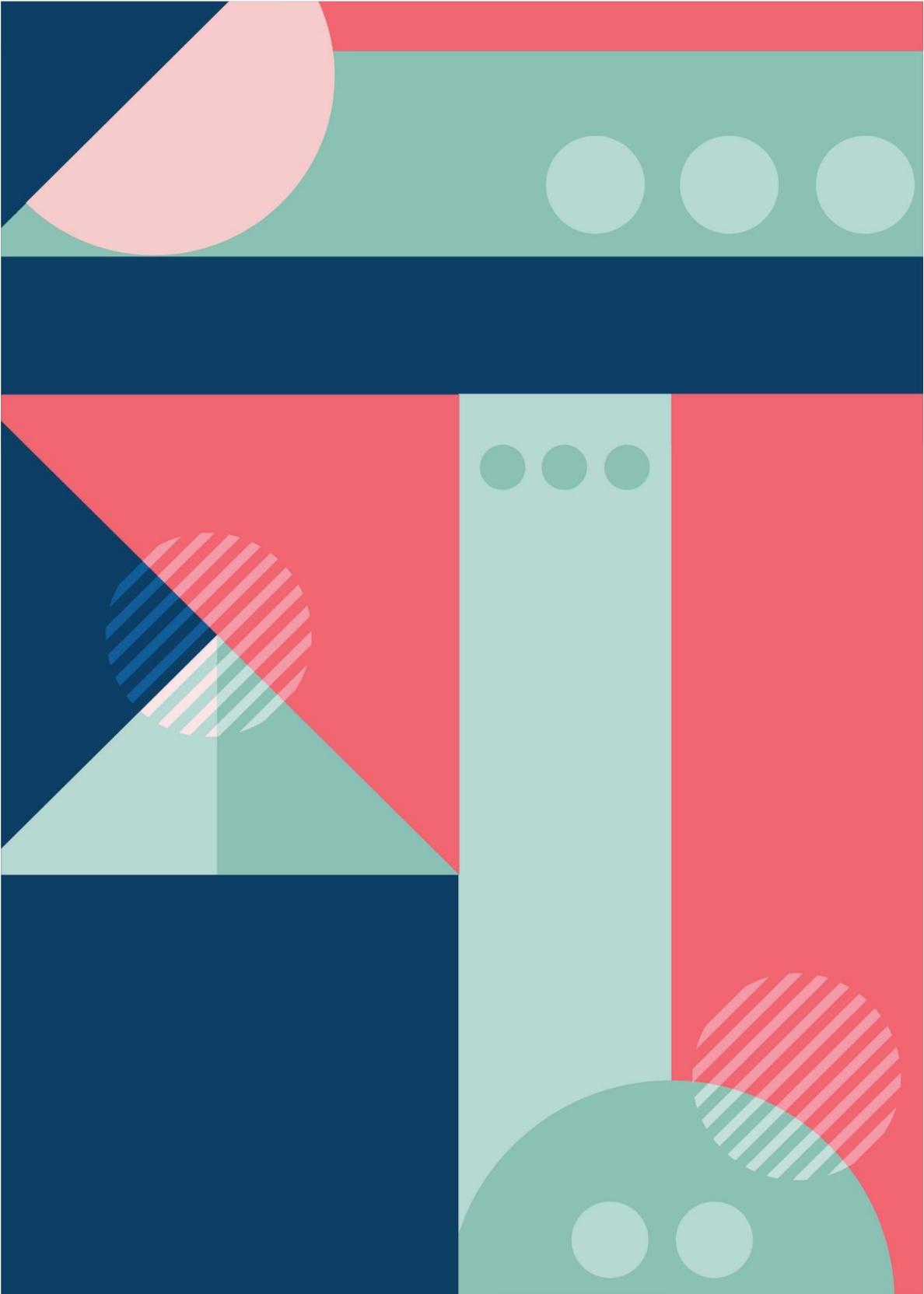
RODRIGUES, Alexandre; ROSA, João Luiz. **Os novos consumidores de informação**. Disponível em <http://observatorioidaimprensa.com.br/grande-pequena-imprensa/os-novos-consumidores-de-informacao/>. Acesso: 15 set. 2019.

SALGADO, Priscila Aparecida Dias; SOUZA, Mariana Aranha. A atitude interdisciplinar como proposta de acolhimento nos processos de inclusão escolar. **Revista Interdisciplinaridade**, São Paulo, n. 10, p. 81-93, 2017.

VINHA, Denise da. **Uma trilha de aprendizagem usando Storytelling**. 2019. Disponível em <https://denisedavinha.wordpress.com/>. Acesso: 15 mar. 2019.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**: estrutura mítica para escritores. Traduzido por Petê Rissatti. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2015. 488 p.

XAVIER, Adilson. **Storytelling**: Histórias que deixam marcas. 1.ed. Rio de Janeiro: BestSeller, 2015. 304 p.



**APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO**

# Guia para Uso do Storytelling em Espaços Educacionais na EPT

## TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado (a) educador (a):

Você está sendo respeitosamente convidado (a) a participar do projeto de pesquisa intitulado: "Uso do Storytelling em espaços educacionais na EPT", cujos objetivos são analisar a aplicabilidade do conceito de Storytelling em sala de aula e suas possíveis contribuições para o processo de construção do conhecimento no contexto da EPT. Este projeto está vinculado ao Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica – ProfEPT do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - IFRS.

A pesquisa será aplicada aos docentes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IF) com a participação voluntária. Como instrumento metodológico será utilizado um questionário misto (questões abertas e fechadas) que irá coletar as percepções dos docentes acerca do produto educacional proposto.

=====

Fui alertado (a) que este estudo apresenta risco mínimo de mobilizar sentimentos e percepções, causar desconforto pelo desconhecimento das informações apresentadas e gerar constrangimento na emissão de opinião. Caso isso ocorra, serei atendido pelos pesquisadores responsáveis pelo estudo a fim de receber o acompanhamento necessário e demais esclarecimentos para sanar questionamentos, dúvidas e/ou possíveis desconfortos.

Os benefícios deste estudo visam a contribuir para a formação docente através da apresentação do Storytelling como uma estratégia pedagógica que busca qualificar os processos de ensino-aprendizagem. O conteúdo do produto educacional versa sobre o conceito de Storytelling, os benefícios de sua aplicação em sala de aula e os cinco elementos essenciais para construir uma narrativa relevante.

Foi destacado que minha participação no estudo é de extrema importância, pois a pesquisa busca validar o produto educacional proposto a partir da análise e avaliação dos docentes envolvidos na pesquisa.

Estou ciente e me foram assegurados os seguintes direitos:

- da liberdade de retirar o meu consentimento, a qualquer momento, e deixar de participar do estudo, sem que isso me traga prejuízo de qualquer ordem;
- da segurança de que não serei identificado (a) e que será mantido caráter confidencial das informações relacionadas à minha privacidade;
- de que serão mantidos todos os preceitos ético-legais durante e após o término da pesquisa, de acordo com a Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde;
- do compromisso de ter acesso às informações em todas as etapas do estudo, bem como aos resultados, ainda que isso possa afetar meu interesse em continuar participando da pesquisa;
- de que não haverá nenhum tipo de despesa ou ônus financeiro, bem como não haverá nenhuma recompensa financeira relacionada à minha participação;
- de que não está previsto nenhum tipo de procedimento invasivo, coleta de material biológico, ou experimento com seres humanos;
- de não responder qualquer pergunta que julgar constrangedora ou inadequada.

**\*Obrigatório**

20/02/2020

Guia para Uso do Storytelling em Espaços Educacionais na EPT

1. Email address \*

---

2. Aceito participar da pesquisa intitulada: “Guia para uso do Storytelling em espaços educacionais na EPT”. \*

*Marcar apenas uma oval.* Aceito Não aceito

3. 1. Gênero:

*Marcar apenas uma oval.* Masculino Feminino Prefiro não declarar

4. 2. Faixa etária:

*Marcar apenas uma oval.* 20 a 29 anos 30 a 39 anos 40 a 49 anos 50 a 59 anos 60 a 65 anos

20/02/2020

Guia para Uso do Storytelling em Espaços Educacionais na EPT

## 5. 3. Titulação máxima acadêmica:

*Marcar apenas uma oval.*

- Graduação
- Especialização
- Mestrado
- Doutorado

## 6. Área da titulação máxima acadêmica:

---

## 7. 4. Nível que ministra aulas (pode ser marcada mais de uma alternativa):

*Marque todas que se aplicam.*

- Educação Básica
- Ensino Técnico
- Graduação
- Pós-graduação

## 8. 5. Tempo de docência:

*Marcar apenas uma oval.*

- 0 a 5 anos
- 5 a 10 anos
- 10 a 15 anos
- 15 a 20 anos
- mais de 20 anos

## 9. 6. Local de docência (Campus):

---

20/02/2020

Guia para Uso do Storytelling em Espaços Educacionais na EPT

10. Curso(s) e disciplina(s):

---

11. 7. Você utiliza estratégias de ensino diferenciadas em suas aulas?

*Marcar apenas uma oval.*

Sim

Não

12. Em caso afirmativo, quais?

---

---

---

---

---

13. Em caso negativo, por quê?

---

---

---

---

---

14. 8. Na sua opinião, quais os principais desafios enfrentados pelo professor na escolha de estratégias de ensino para o contexto atual?

---

---

---

---

---

20/02/2020

Guia para Uso do Storytelling em Espaços Educacionais na EPT

15. 9. Você já tinha ouvido falar no termo “Storytelling” antes de ter contato com o material apresentado?

*Marcar apenas uma oval.*

Sim

Não

16. Em caso afirmativo, de que forma (pode ser marcada mais de uma alternativa)?

*Marque todas que se aplicam.*

entretenimento (filmes, história em quadrinhos, séries, novelas)

literatura

publicidade

palestras

internet

Outro:  \_\_\_\_\_

17. 10. Com base no material apresentado, que benefícios você considera mais importantes ao aplicar o Storytelling nos espaços educacionais?

---

---

---

---

---

18. 11. Com base no material apresentado, você utilizaria o conceito de Storytelling como uma estratégia de ensino?

*Marcar apenas uma oval.*

Sim

Não

20/02/2020

Guia para Uso do Storytelling em Espaços Educacionais na EPT

19. 12. Você considera que o material apresentado está apto a auxiliá-lo (a) na aplicação do Storytelling nos seus planejamentos pedagógicos?

*Marcar apenas uma oval.*

Sim

Não

20. Justifique sua resposta:

---

---

---

---

---

21. 13. Você acredita que a utilização do material apresentado em espaços educacionais poderia contribuir com o aprendizado dos estudantes?

*Marcar apenas uma oval.*

Sim

Não

22. Justifique sua resposta:

---

---

---

---

---

20/02/2020

Guia para Uso do Storytelling em Espaços Educacionais na EPT

23. 14. Quanto ao conteúdo, você considera o material apresentado:

*Marcar apenas uma oval.*

- Ótimo  
 Muito bom  
 Bom  
 Regular

24. 15. Quanto ao design gráfico, você considera o material apresentado:

*Marcar apenas uma oval.*

- Ótimo  
 Muito bom  
 Bom  
 Regular

25. 16. Quanto à clareza das informações, você considera o material apresentado:

*Marcar apenas uma oval.*

- Ótimo  
 Muito bom  
 Bom  
 Regular

26. 17. Que sugestões você daria para aprimorar o material apresentado?

---

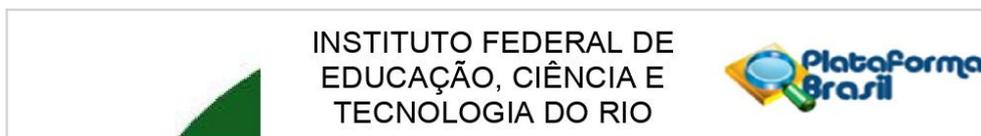
---

---

---

---

## ANEXO A – PARECER DO COMITÊ DE ÉTICA



### PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

#### DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

**Título da Pesquisa:** CARTILHA PARA USO DO STORYTELLING EM ESPAÇOS EDUCATIVOS: CRIAÇÃO DE MATERIAL PEDAGÓGICO A PARTIR DE NARRATIVAS

**Pesquisador:** DANIELE DE SOUZA LOPES OLIVEIRA

**Área Temática:**

**Versão:** 3

**CAAE:** 88170918.3.0000.8024

**Instituição Proponente:** INSTITUTO FEDERAL DE EDUCACAO, CIENCIA E TECNOLOGIA DO RIO

**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

#### DADOS DO PARECER

**Número do Parecer:** 2.972.337

#### Apresentação do Projeto:

A evolução das tecnologias, transformando as formas de ensinar e aprender, tem proposto grandes desafios para a educação. A formação continuada do professor e o redesenho dos materiais pedagógicos a fim de contemplar práticas educativas propulsoras de experiência e encantamento são alguns deles. Nesse sentido, o Storytelling, ou “o ato de narrar histórias”, vem ganhando espaço na educação como tecnologia de representação do conhecimento em grande parte pelo potencial que possui para atingir um propósito a partir de uma narrativa estruturada e organizada, envolvendo elementos racionais e emocionais. Com o propósito de analisar os fundamentos do Storytelling e suas possíveis contribuições para o processo de representação do conhecimento no contexto da Educação Profissional e Tecnológica, no que tange à formação de professores como educadores profissionais, será realizada uma pesquisa envolvendo os docentes dos cursos Técnico (Subsequente e Integrado) e Graduação (Licenciatura e Tecnólogo) do Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS) – Campus Porto Alegre e da Educação Básica do Colégio La Salle São João na validação de uma cartilha para uso do storytelling em espaços educativos a fim de instrumentalizá-los para a criação de

**Endereço:** Rua General Osório, 348

**Bairro:** CENTRO

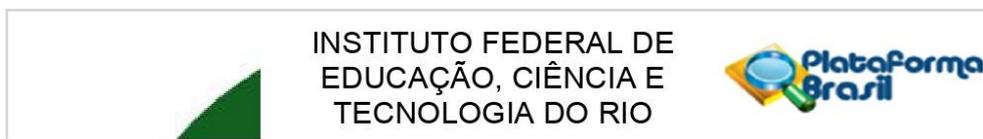
**CEP:** 95.700-086

**UF:** RS

**Município:** BENTO GONCALVES

**Telefone:** (54)3449-3340

**E-mail:** cepesquisa@ifrs.edu.br



Continuação do Parecer: 2.972.337

materiais pedagógicos a partir de narrativas. Trata-se de uma pesquisa com abordagem qualitativa, do tipo exploratória, realizada a partir de análise bibliográfica e pesquisa-ação. O estudo tem como instrumento de coleta de dados um questionário misto (formado por questões abertas e fechadas) que servirá como ferramenta metodológica para a validação do produto. Os dados obtidos serão submetidos à análise de conteúdo. A finalidade desta pesquisa é contribuir para a formação docente a partir da partilha de conhecimentos sobre uma metodologia de tecnologia educacional que visa a qualificar os processos de ensino-aprendizagem.

**Objetivo da Pesquisa:**

Objetivo Primário:

Analisar os fundamentos do Storytelling e suas possíveis contribuições para o processo de representação do conhecimento no contexto da EPT.

Objetivo Secundário:

- Examinar o conceito e as aplicações do Storytelling;- Estudar a aplicação do Storytelling na Educação;- Elaborar uma cartilha para uso do Storytelling em espaços educativos visando à criação de materiais pedagógicos a partir de narrativas;- Validar o produto educacional com os docentes pesquisados em uma oficina pedagógica utilizando como instrumento metodológico um questionário misto.

**Avaliação dos Riscos e Benefícios:**

Riscos:

Risco mínimo de mobilizar sentimentos e percepções, causar desconforto pelo desconhecimento das informações apresentadas e gerar constrangimento na emissão de opinião.

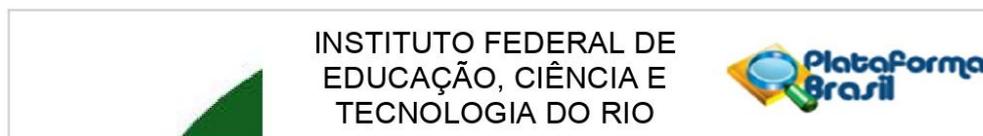
Benefícios:

Contribuir para a formação docente através da partilha dos conhecimentos que embasam a cartilha proposta como produto educacional.

**Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:**

No cronograma, a análise dos dados inicia em 30/09/18. Ressaltamos que a coleta de dados está autorizada a partir de 19/10/18, data da aprovação do projeto pelo CEP.

**Endereço:** Rua General Osório, 348  
**Bairro:** CENTRO **CEP:** 95.700-086  
**UF:** RS **Município:** BENTO GONCALVES  
**Telefone:** (54)3449-3340 **E-mail:** cepesquisa@ifrs.edu.br



Continuação do Parecer: 2.972.337

**Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:**

Estão de acordo com as especificações da Legislação vigente.

**Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:**

Não foram observados óbices éticos.

O projeto está aprovado e, após a finalização da última etapa, conforme cronograma cadastrado na Plataforma Brasil, o pesquisador possui o prazo de 60 dias para envio do relatório final via Plataforma.

**Considerações Finais a critério do CEP:**

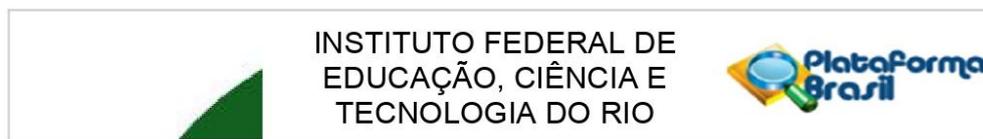
Não foram observados óbices éticos.

O projeto está aprovado e, após a finalização da última etapa, conforme cronograma cadastrado na Plataforma Brasil, o pesquisador possui o prazo de 60 dias para envio do relatório final via Plataforma.

**Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:**

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1112246.pdf	31/08/2018 11:48:48		Aceito
Outros	CARTA_RESPOSTA_PARECER_2799828.pdf	31/08/2018 11:45:57	DANIELE DE SOUZA LOPES OLIVEIRA	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETO_STORYTELLING.pdf	31/08/2018 11:44:58	DANIELE DE SOUZA LOPES OLIVEIRA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_MODIFICADO_LSSJ.pdf	07/06/2018 21:09:02	DANIELE DE SOUZA LOPES OLIVEIRA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_MODIFICADO_IFRS.pdf	07/06/2018 21:08:38	DANIELE DE SOUZA LOPES OLIVEIRA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	AUTORIZACAO_INSTITUCIONAL_LSSJ_CARTILHA_STORYTELLING.pdf	14/04/2018 10:45:21	DANIELE DE SOUZA LOPES OLIVEIRA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento /	AUTORIZACAO_INSTITUCIONAL_IFRS_CARTILHA_STORYTELLING.pdf	14/04/2018 10:45:00	DANIELE DE SOUZA LOPES OLIVEIRA	Aceito

**Endereço:** Rua General Osório, 348  
**Bairro:** CENTRO **CEP:** 95.700-086  
**UF:** RS **Município:** BENTO GONCALVES  
**Telefone:** (54)3449-3340 **E-mail:** cepsquisa@ifrs.edu.br



Continuação do Parecer: 2.972.337

Justificativa de Ausência	AUTORIZACAO_INSTITUCIONAL_IFRS_CARTILHA STORYTELLING.pdf	14/04/2018 10:45:00	DANIELE DE SOUZA LOPES OLIVEIRA	Aceito
Folha de Rosto	FOLHA_DE_ROSTO_CARTILHA_STORYTELLING.pdf	14/04/2018 10:42:11	DANIELE DE SOUZA LOPES OLIVEIRA	Aceito

**Situação do Parecer:**

Aprovado

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Não

BENTO GONCALVES, 19 de Outubro de 2018

---

**Assinado por:**  
**Bianca Smith Pilla**  
**(Coordenador(a))**

**Endereço:** Rua General Osório, 348  
**Bairro:** CENTRO **CEP:** 95.700-086  
**UF:** RS **Município:** BENTO GONCALVES  
**Telefone:** (54)3449-3340 **E-mail:** cepsquisa@ifrs.edu.br