

NARRATIVAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO BÁSICA: UMA REVISÃO INTEGRATIVA DA LITERATURA

Geiza Pedrosa Santos¹, Helena Brandão Viana²

Abstract: In a contemporary world, marked by countless technological and digital advances, the role of education becomes increasingly crucial and challenging. The need then arises to explore and take advantage of the possibilities offered by digital narratives as a means for building learning where the student is an active agent building their learning based on their own experiences, incorporating multimedia elements. In view of this, the present study sought to realize a bibliographical research through an integrative review of studies developed in different countries applying digital narratives as an active methodology in the construction of knowledge in the most diverse situations. For this purpose, in the databases searched, Scientific Electronic Library Online (SciELO), Periódicos CAPES and Education Resources Information Center (ERIC), descriptors were used "digital narrative," "education," and "school," opting for open-access productions and reviewed journals in the English language. The PRISMA methodology was employed for the integrative review. From the data collection, 116 articles were found, of which, after applying the exclusion criteria, 7 were used for qualitative analysis. The results indicate that the use of digital narratives enhances academic skills and fosters a more engaging, collaborative, and adaptable learning experience.

Keywords: Digital Narratives, Basic Education, Digital Technologies, School.

Resumo: No mundo contemporâneo, marcado por inúmeros avanços tecnológicos e digitais, o papel da educação torna-se cada vez mais crucial e desafiador. Surge então a necessidade de explorar e aproveitar as possibilidades oferecidas pelas narrativas digitais como meio para a construção de uma aprendizagem na qual o aluno é um agente ativo que constrói sua aprendizagem com base nas próprias experiências, incorporando elementos de multimídia. Diante disso, o presente estudo buscou realizar uma pesquisa bibliográfica por meio de uma revisão integrativa de estudos desenvolvidos em diferentes países, aplicando as narrativas digitais como metodologia ativa na construção do conhecimento nas mais diversas situações. Para tanto, nas bases de dados pesquisadas, Scientific Electronic Library Online (SciELO), Periódicos CAPES e Education Resources Information Center (ERIC), foram utilizados os descritores "digital storytelling", "education" e "school", optando por produções de acesso aberto e periódicos revisados no idioma inglês. Foi empregada a metodologia PRISMA para a revisão integrativa. A partir da coleta de dados, foram encontrados 116 artigos, dos quais, após a aplicação dos critérios de exclusão, 7 foram utilizados para análise qualitativa. Os resultados apontam que o uso das narrativas digitais aprimora habilidades acadêmicas e fomenta uma experiência de aprendizado mais envolvente, colaborativa e adaptável.

Palavras-chave: Narrativas Digitais, Educação Básica, Tecnologias Digitais, Escola.



¹ Discente do Mestrado Profissional em Educação, Centro Universitário Adventista São Paulo, Engenheiro Coelho, Brasil.
geiza.mto@gmail.com

² Docente do Mestrado Profissional em Educação, Centro Universitário Adventista São Paulo, Engenheiro Coelho, Brasil.
hbviana2@gmail.com

INTRODUÇÃO

A transmissão de cultura, memórias e conhecimento por meio de narrativas orais é uma prática ancestral presente em todas as sociedades, com uma rica tradição que remonta aos primórdios da humanidade. Ao longo dos séculos, as narrativas consolidaram-se como ferramentas poderosas de comunicação e aprendizado. Nesse sentido, a introdução das tecnologias digitais eleva a prática de contar histórias a uma nova esfera, integrando elementos inovadores em sua produção, trazendo uma versão moderna da prática antiga de contar histórias (Marsicoa et al., 2019).

Assim como as narrativas orais, Prado et al. (2017) observa que as narrativas digitais são caracterizadas por elementos estruturais, como enredo, narrador, personagens, espaço e tempo. Girmen et al. (2019) compreenderam as narrativas digitais como a convergência da arte de contar histórias com a variedade de multimídia digital. Essa abordagem implica a habilidade de contar histórias aliada às potencialidades oferecidas pelas tecnologias digitais, como imagens, vídeos, áudios e interatividade, aprimorando assim a experiência sensorial do leitor, aproximando-o ao máximo da realidade. Dessa forma, preserva-se a tradição narrativa, mas também são incorporados aspectos da cultura digital contemporânea, enriquecendo as histórias contadas e tornando-as mais envolventes.

No geral, os recursos tecnológicos nas escolas já se fazem presentes, e não se trata de introduzir a tecnologia no ambiente escolar, mas sim de uma mudança metodológica para o uso dos mesmos, resultando em uma aprendizagem eficiente. A ausência de uma exploração efetiva das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) no dia a dia escolar muitas vezes está relacionada à compreensão limitada por parte dos professores. Em grande parte, essas tecnologias não são percebidas como instrumentos ativos no processo de aprendizagem, mas são vistas predominantemente como recursos pedagógicos estáticos. Essa percepção restrita contribui para a falta de utilização plena e dinâmica das TDIC, impedindo que estas desempenhem seu papel potencial na melhoria do ensino e aprendizagem (Prado et al., 2017).

Ao incorporar no cotidiano escolar a prática das narrativas digitais, a escola se aproxima do público que está imerso nesse universo tecnológico e precisa apropriar-se dele na produção de conhecimento. É necessário que a tecnologia digital faça parte do ambiente escolar para proporcionar uma educação de qualidade de acordo com as demandas da atualidade, ampliando as possibilidades de aprendizagem do estudante (Hees et al., 2019).

O estímulo à criatividade nas crianças é, segundo Özen e Duran (2019), um processo facilitado quando são proporcionados recursos adequados e ambientes propícios para a expressão livre de suas habilidades. O uso estratégico desses recursos não apenas favorece o desenvolvimento das crianças, mas também amplia as oportunidades de estimular a imaginação e o processo criativo, elementos fundamentais para a aprendizagem significativa. Prado et al. (2017) corroboram ao afirmarem que, em virtude da diversidade de abordagens para contar histórias e integrar recursos tecnológicos, as narrativas digitais possuem o potencial de fomentar a interatividade e a criatividade.

Ao produzir narrativas digitais, o estudante transcende o papel de mero receptor para se tornar um agente ativo na construção do conhecimento. Ao seguir uma estrutura narrativa envolvente, desde a introdução até o desenvolvimento dos personagens, o estudante atribui significados próprios ao conflito apresentado, promovendo uma experiência reflexiva única. Essa

abordagem não só engaja os alunos, mas também os desafia a desenvolver habilidades críticas e analíticas (Almeida & Valente, 2012).

Foohs e Giraffa (2022) enfatizam a responsabilidade do estudante em sua própria aprendizagem, destacando o envolvimento voluntário e a curiosidade como motores impulsionadores. Essa abordagem se integra de maneira harmoniosa à produção de narrativas digitais no ambiente escolar, onde o estudante assume papel central em sua formação, impulsionando a própria qualificação. Assim, a aprendizagem deixa de ser uma imposição do professor e se transforma em uma oportunidade de crescimento pessoal, alinhando-se às abordagens contemporâneas de educação centrada no aluno.

Ao propor uma revisão integrativa sobre o uso das narrativas digitais na educação básica, este artigo busca por experiências em diversos países de como o uso das narrativas digitais aprimora habilidades acadêmicas e fomenta uma experiência de aprendizado mais envolvente, colaborativa e adaptável.

MÉTODO

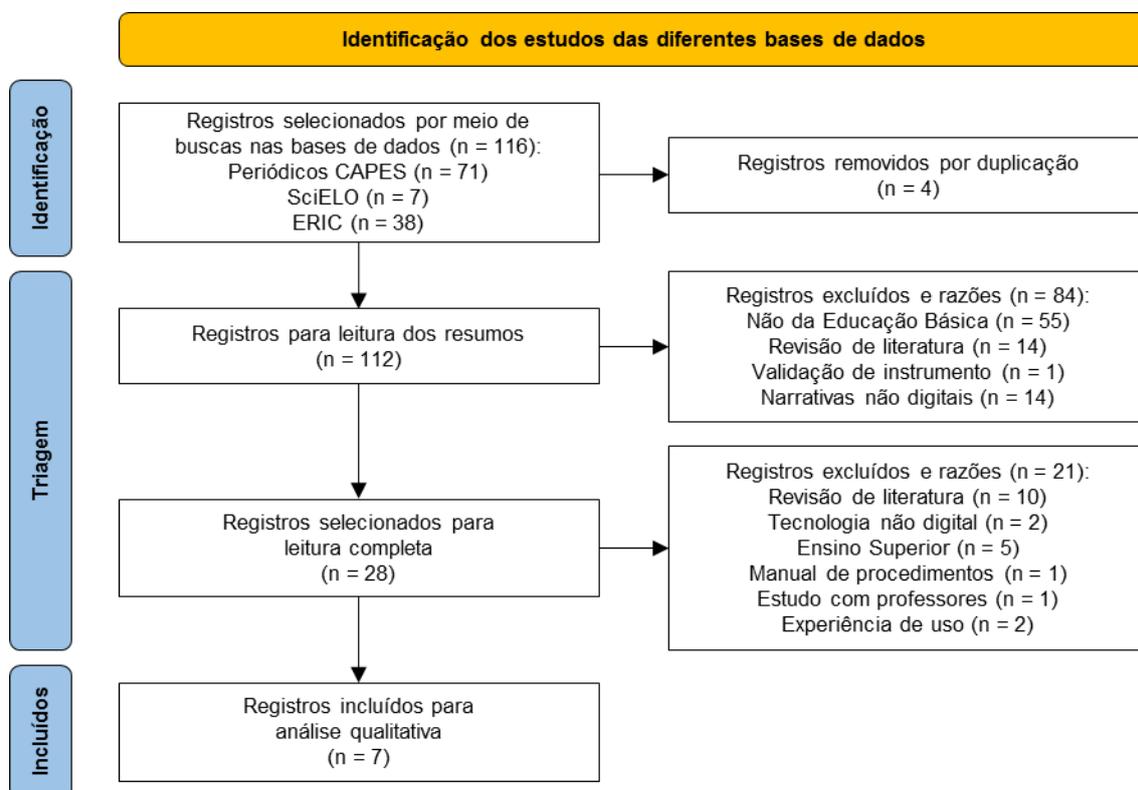
O estudo da bibliografia científica disponível foi realizado através de revisão integrativa, com a finalidade de buscar os estudos onde as narrativas digitais houvessem sido desenvolvidas em ambiente escolar com alunos da Educação Básica nos últimos cinco anos nos países pesquisados. Para tanto, nas bases de dados pesquisadas, Scientific Electronic Library Online (SciELO), Periódicos CAPES e Education Resources Information Center (ERIC), foram utilizados os descritores “digital storytelling”, “education” e “school”, optando por produções de acesso aberto e periódicos revisados no idioma inglês (Tabela 1).

Tabela 1 - Descritores Utilizados nas Bases de Dados Pesquisadas

Descritores utilizados na estratégia de busca	Campo	Base de dados	Quantidade de artigos encontrados
“digital storytelling” AND “education” AND “school”	Assunto	Periódicos CAPES	71
“digital storytelling” AND “education” AND “school”	Assunto	ERIC	38
“digital storytelling” AND “education” AND “school”	Assunto	SciELO	7
Total			116

A partir da coleta de dados realizada nas três bases de dados, foram encontrados 116 artigos, dos quais, após a aplicação dos critérios de exclusão, 7 apresentaram afinidade com a pergunta inicial e foram analisados de forma qualitativa. As avaliações para exclusão de artigos estão representadas na Tabela 1 e foram conduzidas de acordo com a metodologia PRISMA para apresentação dos resultados de uma revisão sistemática integrativa (Moher et al., 2009).

Figura 1 - Mapeamento da Revisão Integrativa



Nota: Adaptada de *Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses*, de Moher et al., 2009, p. 3.

Os estudos encontrados com aplicação dos recursos das narrativas digitais em processos educacionais na educação básica encontraram-se distribuídos nos seguintes países: Canadá, Inglaterra, Romênia e Turquia. O Quadro 1 apresenta resumidamente os dados compilados. A pesquisa permitiu identificar resultados importantes a respeito do impacto dessa ferramenta no processo educacional, evidenciando suas contribuições.

Quadro 1 - Análise Qualitativa dos Estudos da Revisão Integrativa

Autoria, ano	Título	Amostra	Tipo de análise	Localização
Girmen et al., 2019	Digital storytelling in the language arts classroom	22 alunos da 4ª série	Pesquisa-ação	Turquia
Demény, 2020	Digital life stories in year four of primary school	48 alunos da 4ª série	Mista	Romênia
Hirsch & Macleroy, 2020	The art of belonging: Exploring the effects on the English classroom when poetry meets multilingual digital storytelling	Alunos de 13 e 14 anos	Pesquisa-ação	Inglaterra

Autoria, ano	Título	Amostra	Tipo de análise	Localização
Snow et al., 2020	Generational bridges: Supporting literacy development with elder storytelling and video performance background of the development of generational bridges	9 alunos da 4ª e 5ª séries	Pesquisa-ação	Canadá
Ayten & Polater, 2021	Values education using the digital storytelling method in fourth grade primary school students	31 alunos da 4ª série	Qualitativa e estudo de caso	Turquia
Erdoğan, 2021	The impact of digital storytelling on the academy achievement and democratic attitude of primary school students	30 alunos da 4ª série	Mista	Turquia
Özen & Duran, 2021	Contribution of digital storytelling to creative thinking skills	20 alunos 7ª série EM	Mista	Turquia

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Analisando os diversos estudos selecionados, observa-se uma tendência consistente quanto ao impacto positivo das narrativas digitais no contexto educacional. Cada pesquisa abordou diferentes aspectos, desde o desenvolvimento de habilidades de escrita e produção textual até o estímulo à criatividade e à interação entre os alunos. O emprego dessas ferramentas digitais parece não apenas melhorar o desempenho acadêmico, mas também promover uma maior motivação e engajamento dos alunos, além de contribuir para uma experiência de aprendizado mais significativa e colaborativa. A seguir, serão detalhados os resultados e conclusões de cada estudo, evidenciando os benefícios proporcionados pelas narrativas digitais na educação.

O estudo desenvolvido com crianças de uma escola primária no noroeste da Turquia utilizou a abordagem de estudo de caso para investigar os efeitos do método de narrativas digitais na educação de valores em alunos da 4ª série. No decorrer do processo, os alunos produziram, em paralelo ao *storyboarding*³, um diário no qual escreviam a respeito dos aspectos positivos e dificuldades. No que se refere aos problemas encontrados, foram relatadas a falta de habilidade com as ferramentas digitais e as dificuldades básicas de ortografia e produção de texto pelas crianças. Tanto professores quanto alunos apontaram um crescimento nas habilidades de escrita e produção textual e acreditam que a experiência pode ser muito enriquecedora se utilizada em outras aulas (Ayten & Polater, 2021).

Com o objetivo de verificar o impacto das narrativas digitais no meio acadêmico, Erdoğan (2021) empregou um método misto com grupo controle e grupo experimental, que utilizaram, respectivamente, a técnica tradicional e as narrativas digitais. A pesquisa teve duração de 13 semanas, e, ao final, concluiu-se que, em ambos os grupos, as dificuldades de contar uma história foram sentidas, já que as crianças não desenvolvem essa habilidade no cotidiano.

³ Storyboard ou Esboço sequencial são organizadores gráficos tais como uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado, incluindo elementos interativos em websites. Sendo um roteiro desenhado, seu layout gráfico se assemelha a uma história em quadrinho. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Storyboard>.

Entretanto, o grupo experimental sentiu-se mais motivado a realizar a atividade em razão de o processo desenvolvido trabalhar com a autonomia e ser mais centrado no aluno, o que os levou a expressar interesse em explorar outras experiências. Os alunos do grupo experimental também apresentaram melhor desempenho acadêmico no decorrer do processo, se comparado ao grupo controle. No entanto, foi sugerida a necessidade de um estudo com um grupo maior para obter resultados mais consistentes.

Özen e Duran (2021) investigaram o efeito da narrativa digital nas habilidades de pensamento criativo, envolvendo um grupo de 20 alunos. Os resultados revelaram um desenvolvimento significativo em competências como fluência, imaginação e pensamento analítico entre os participantes. Além disso, foi percebido aumento notável na interação entre os alunos em sala de aula ao longo do estudo, acompanhado por uma expressiva satisfação dos alunos ao participarem da experiência proposta.

Hirsch e Macleroy (2020) propuseram a introdução das narrativas digitais no contexto de uma sala de aula de inglês, com o intuito de investigar os efeitos resultantes da intersecção entre a poesia e a narrativa digital multilíngue. Apesar de parecer que os elementos de construção de narrativas digitais não se alinham com o formato tradicionalmente mais padronizado das aulas de inglês, o estudo demonstrou que os processos criativos e colaborativos que envolvem as narrativas digitais forneceram aos alunos ferramentas eficazes para representar a língua e a cultura na sala de aula de inglês. Neste estudo não foi mencionada a quantidade de alunos que participaram.

A pesquisa de Girmen et al. (2019) com alunos da 4ª série teve como objetivo definir o papel da narrativa digital na melhoria das habilidades de escrita. Foi constatado o fato de que a atividade de produção das narrativas digitais promoveu um engajamento significativamente maior por parte dos alunos que pode ser atribuído ao domínio de práticas tecnológicas até então desconhecidas em contraste com as atividades rotineiras de aprendizagem. De acordo com as palavras dos alunos, houve mudança de percepção das aulas, que antes eram consideradas tediosas e passaram a ser mais envolventes e divertidas. Notadamente, a abordagem colaborativa entre pares tornou-se um elemento facilitador para a promoção da cooperação, resultando na atenuação de conflitos interpessoais.

Na Romênia, Demény (2020) desenvolveu um estudo experimental para examinar o impacto das narrativas digitais nas habilidades de produção de texto em crianças da 4ª série. Ao dividir os alunos em grupo controle e grupo experimental, a autora percebeu, após o final do experimento, assim como os autores já mencionados, que houve melhora significativa nas habilidades de produção de texto, maior disposição para o trabalho em virtude da utilização das ferramentas digitais. Entretanto, no quesito criatividade, o grupo controle obteve maior resposta.

Snow et al. (2020) desenvolveram uma pesquisa pioneira em uma escola comunitária com crianças da 4ª e 5ª séries, localizada no leste do Canadá. Nessa pesquisa, os idosos da comunidade foram convidados a participar do processo de alfabetização em inglês e na língua nativa por meio da contação de histórias que, posteriormente, transformaram-se em narrativas digitais desenvolvidas pelos alunos. Por se tratar de uma comunidade indígena, as crianças perceberam que as histórias contadas faziam muito mais sentido que as do livro didático. A participação dos idosos na escola passou de apenas expectadores nos eventos de apresentação em datas especiais para colaboradores no processo aprendizagem dos alunos. Por sua vez, os alunos aprenderam a importância de ouvir os mais idosos e de reconhecer que estes têm muito

a ensinar, melhorando assim o relacionamento entre as duas gerações. Outros fatores observados nas crianças foi o senso de pertencimento a uma cultura e a valorização da história construída pelos seus antepassados. Mais uma vez, assim como em outros estudos, foi percebida a melhora no engajamento, comportamento e no relacionamento entre os alunos. Observou-se também o desenvolvimento do inglês e da língua materna de forma simultânea ao longo de todo o processo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos analisados revelam descobertas similares que ressaltam os benefícios das abordagens pedagógicas que se utilizam das narrativas digitais. Dentre as constatações recorrentes, destaca-se o aprimoramento das habilidades de escrita e produção textual, evidenciado nos estudos de Ayten e Polater (2021), Demény (2020), Erdoğan (2021) e Girmen et al. (2019). Em paralelo, a motivação e o engajamento dos alunos emergem como resultados positivos, conforme destacado por Erdoğan (2021), Girmen et al. (2019) e Snow et al. (2020), sendo impulsionados pelo caráter mais centrado no aluno e pela introdução de práticas pedagógicas inovadoras.

A promoção da criatividade e do pensamento analítico, evidenciada por Özen e Duran (2021), também foi percebida por Demény (2020), indicando que as narrativas digitais têm um impacto positivo no desenvolvimento cognitivo dos alunos. A colaboração entre pares também é um elemento recorrente, identificado nos estudos de Girmen et al. (2019) e Hirsch e Macleroy (2020), ressaltando que essa abordagem facilita a cooperação e atenua conflitos interpessoais. A abertura para diferentes perspectivas, notada em vários estudos, incluindo o de Ayten e Polater (2021) e Snow et al. (2020), destaca a flexibilidade das narrativas digitais como uma ferramenta educacional.

Em conjunto, esses estudos reforçam a ideia de que as narrativas digitais não são meramente uma metodologia, pois emergem como uma resposta dinâmica às necessidades contemporâneas da educação, aprimoram as habilidades acadêmicas e promovem uma experiência de aprendizado mais envolvente, colaborativa e adaptável. Isso influencia positivamente o comportamento, os relacionamentos e o desenvolvimento cultural, capacitando os alunos não somente através do desenvolvimento de habilidades técnicas, mas também pelo aprimoramento de competências sociais, criativas e analíticas essenciais para o século XXI.

Este estudo proporcionou uma percepção mais ampla das múltiplas aplicações potenciais das narrativas digitais na educação básica. Notavelmente, ao iniciar a pesquisa, foram encontrados 116 artigos relacionados ao tema, sendo que apenas 7 estavam direcionados especificamente para o grupo de alunos do ensino fundamental e médio. Na análise, constatou-se o fato de que os estudos se concentravam na área das linguagens, abrangendo o ensino de inglês, arte, produção textual e valores. Esta constatação sugere que, embora haja avanços, existe ainda um vasto território a ser explorado quanto ao uso de narrativas digitais nas demais áreas do conhecimento. Adicionalmente, o estudo revelou a necessidade de ampliar a investigação dessa temática em diferentes países e continentes, evidenciando que há muito mais conhecimento a ser produzido e compartilhado nesse campo em expansão.

REFERÊNCIAS

- Almeida, M. E. B., & Valente, J. A. (2012). Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais. *Currículo sem Fronteiras*, 12(3), 57–82. <https://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-valente.pdf>
- Ayten, B. K., & Polater, C. (2021). Values education using the digital storytelling method in fourth grade primary school students. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 9(2), 66–78. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.9n.2p.66>
- Demény, P. (2020). Digital life stories in year four of primary school. *Acta Didactica Napocensia*, 13(2), 43–49. <https://doi.org/10.24193/adn.13.2.3>
- Erdoğan, E. (2021). The impact of digital storytelling on the academic achievement and democratic attitude of primary school students. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 16(1), 427–448. <https://doi.org/10.29329/epasr.2020.334.22>
- Foohs, M. M., & Giraffa, L. (2022). Remediação do meio impresso para narrativas digitais: Uma proposta de metodologia ativa usando o scratch. *Educação em Revista*, 38, e35770. <https://doi.org/10.1590/0102-46983570>
- Girmen, P., Özkanal, Ü., & Dayan, G. (2019). Digital storytelling in the language arts classroom. *Universal Journal of Educational Research*, 7(1), 55–65. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070108>
- Hees, L. W. B., Assis, R. M. N., & Viana, H. B. (2019). Inserção das tecnologias digitais na prática docente. *Laplage em Revista*, 5(2), 119–127. <https://doi.org/10.24115/s2446-6220201952600p.119-127>
- Hirsch, S., & Macleroy, V. (2020). The art of belonging: Exploring the effects on the English classroom when poetry meets multilingual digital storytelling. *English in Education*, 54(1), 41–57. <https://doi.org/10.1080/04250494.2019.1690394>
- Marsico, G., Mollo, M., Albano, G., & Pierri, A. (2019). Digital storytelling and mathematical thinking an educational psychology embrace. *International Journal of Innovation in Science and Mathematics Education*, 27(6), 36–44. <https://doi.org/10.30722/IJISME.27.06.004>
- Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., Altman, D. G., & The PRISMA Group. (2009). Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: The PRISMA statement. *PLoS Medicine*, 6(7), e1000097. <https://doi.org/10.1371/journal.pmed.1000097>
- Özen, N. E., & Duran, E. (2019). Digital storytelling in secondary school Turkish courses in Turkey. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 7(4), 169–179. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.7n.4p.169>
- Özen, N. E., & Duran, E. (2021). Contribution of digital storytelling to creative thinking skills. *Turkish Journal of Education*, 10(4), 297–318. <https://doi.org/10.19128/turje.909865>
- Prado, A. L., Laudares, E. M. A., Viegas, P. P. C., & Goulart, I. C. V. (2017). Narrativas digitais: Conceitos e contextos de letramento. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, 12(esp. 2), 1156–1176. <https://doi.org/10.21723/riace.v12.n.esp.2.10286>
- Snow, K., Doucette, N., & Francis, N. (2020). Generational bridges: Supporting literacy development with elder storytelling and video performance background of the development of generational bridges. *LEARNING Landscapes*, 13(1), 219–235. <https://doi.org/10.36510/learnland.v13i1.1016>

Submetido em: 29/02/2024

Aprovado em: 05/04/2024

Revisões requeridas: 12/03/2024

Publicado em: 07/04/2024