

ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAGEM ATIVA E INTERDISCIPLINAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL POR MEIO DAS NARRATIVAS INTERATIVAS E DA PRÁTICA DO STORYTELLING

DOI: 10.5281/zenodo.18777768

Daniela Macao¹

RESUMO

Este estudo tem como tema as estratégias de aprendizagem ativa e interdisciplinar por meio de narrativas interativas e storytelling na Educação Infantil. O objetivo geral consistiu em investigar como essas estratégias podem contribuir para o engajamento e o desenvolvimento de competências das crianças, considerando as dimensões cognitivas, linguísticas, sociais e emocionais. A pesquisa caracteriza-se como bibliográfica, fundamentada na análise de produções acadêmicas, documentos educacionais e estudos teóricos que abordam metodologias ativas, interdisciplinaridade e práticas narrativas no contexto da infância. A partir da revisão realizada, constatou-se que o uso estruturado de narrativas interativas favorece o protagonismo infantil, estimula a criatividade, fortalece a linguagem oral e amplia as possibilidades de integração entre diferentes campos do conhecimento. Além disso, o storytelling contribui para o desenvolvimento de competências socioemocionais, como empatia, cooperação e autonomia, promovendo uma

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

aprendizagem significativa e contextualizada. Conclui-se que as narrativas, quando planejadas de forma intencional e interdisciplinar, constituem uma estratégia pedagógica potente para qualificar as práticas na Educação Infantil e atender às demandas contemporâneas de inovação educacional.

Palavras-chave: Aprendizagem ativa; Storytelling; Interdisciplinaridade; Educação Infantil.

ABSTRACT

This study addresses active and interdisciplinary learning strategies through interactive narratives and storytelling in Early Childhood Education. The general objective was to investigate how these strategies can contribute to children's engagement and the development of competencies, considering cognitive, linguistic, social, and emotional dimensions. The research is characterized as a bibliographic study, based on the analysis of academic publications, educational documents, and theoretical studies related to active methodologies, interdisciplinarity, and narrative practices in early childhood contexts. The literature review indicated that the structured use of interactive narratives promotes children's protagonism, stimulates creativity, strengthens oral language, and expands possibilities for integrating different fields of knowledge. Furthermore, storytelling contributes to the development of socio-emotional skills such as empathy, cooperation, and autonomy, fostering meaningful and contextualized learning. It is concluded that narratives, when intentionally and interdisciplinarily planned, represent a powerful pedagogical strategy to enhance practices in Early Childhood Education and meet contemporary demands for educational innovation.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Keywords: Active learning; Storytelling; Interdisciplinarity; Early Childhood Education.

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como tema “Estratégias de aprendizagem ativa e interdisciplinar na Educação Infantil por meio das narrativas interativas e da prática do storytelling”. A escolha dessa temática fundamenta-se na crescente necessidade de repensar as práticas pedagógicas voltadas à infância, considerando as transformações sociais, culturais e tecnológicas que impactam diretamente o contexto educacional contemporâneo. A Educação Infantil constitui a base do desenvolvimento humano, sendo um período decisivo para a formação cognitiva, emocional, social e linguística da criança.

Nesse cenário, metodologias tradicionais centradas na transmissão de conteúdos têm sido gradativamente substituídas por abordagens que valorizam o protagonismo infantil, a ludicidade e a construção ativa do conhecimento. As estratégias de aprendizagem ativa emergem como alternativas potentes para promover experiências significativas, nas quais a criança participa ativamente do processo educativo.

Entre essas estratégias, destacam-se as narrativas interativas e o storytelling, recursos que articulam linguagem, imaginação, criatividade e interação. O storytelling, enquanto prática pedagógica estruturada na contação e construção de histórias, possibilita a integração de diferentes áreas do conhecimento, favorecendo a interdisciplinaridade. Já as narrativas

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

interativas ampliam essa experiência ao permitir que as crianças participem ativamente da construção da história, tomando decisões, criando personagens e explorando múltiplas possibilidades narrativas. Assim, este estudo propõe investigar como essas estratégias podem contribuir para o engajamento e o desenvolvimento de competências na Educação Infantil, considerando as demandas formativas do século XXI e as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Diante das transformações educacionais e da necessidade de inovação pedagógica na Educação Infantil, emerge a seguinte questão norteadora: como as estratégias de aprendizagem ativa e interdisciplinar, por meio de narrativas interativas e storytelling, podem contribuir para o engajamento e o desenvolvimento de competências dos alunos na Educação Infantil? Esse problema surge da constatação de que, embora haja reconhecimento teórico acerca da importância das metodologias ativas, ainda é necessário aprofundar a compreensão sobre como práticas narrativas podem ser aplicadas de forma estruturada e interdisciplinar, promovendo não apenas participação, mas também desenvolvimento integral. Responder a esse questionamento implica analisar evidências teóricas que sustentem o uso das narrativas como instrumentos pedagógicos capazes de estimular criatividade, pensamento crítico, colaboração, linguagem e competências socioemocionais.

Em resposta ao problema apresentado, definiu-se como objetivo geral investigar como as estratégias de aprendizagem ativa e interdisciplinar, por meio de narrativas interativas e storytelling, podem contribuir para o engajamento e o desenvolvimento de competências dos alunos na Educação

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Infantil. Para alcançar esse propósito, foram estabelecidos como objetivos específicos analisar o impacto do uso de narrativas interativas e storytelling no engajamento dos alunos em atividades escolares; identificar as competências desenvolvidas pelos alunos a partir da aplicação dessas estratégias; e avaliar a eficácia dessas estratégias na promoção de uma aprendizagem significativa e no desenvolvimento integral dos estudantes. Esses objetivos orientam a construção teórica do estudo, permitindo uma análise sistemática das contribuições das práticas narrativas no contexto da Educação Infantil.

A implementação de metodologias ativas na Educação Infantil tem se mostrado essencial para promover uma aprendizagem significativa e engajadora. A infância é marcada pela curiosidade, imaginação e necessidade de interação, características que dialogam diretamente com práticas pedagógicas baseadas em narrativas. Segundo Teodosio (2021), o uso do storytelling como metodologia ativa insere o aluno em um contexto de experimentação e protagonismo, favorecendo a compreensão profunda de conceitos e o desenvolvimento de competências cognitivas.

Além disso, Moura e Franco (2023) destacam que as narrativas digitais interativas combinam multimodalidade, interatividade e autoria digital, promovendo criatividade, pensamento computacional e habilidades textuais. No contexto da BNCC, reforça-se a importância do desenvolvimento de competências gerais, como comunicação, pensamento científico, responsabilidade e cultura digital. As narrativas interativas dialogam diretamente com essas competências ao estimular a expressão oral, a escuta ativa, a resolução de problemas e a colaboração. A relevância deste estudo

reside, portanto, na necessidade de inovar práticas pedagógicas na Educação Infantil, articulando ludicidade, interdisciplinaridade e desenvolvimento integral.

No que se refere aos procedimentos metodológicos, este estudo caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica, fundamentada na análise de produções acadêmicas, artigos científicos, livros e documentos oficiais que abordam metodologias ativas, storytelling, narrativas interativas e desenvolvimento infantil. A pesquisa bibliográfica permite compreender os fundamentos teóricos que sustentam o uso das estratégias narrativas na Educação Infantil, bem como identificar evidências sobre seus impactos no engajamento e no desenvolvimento de competências.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A inserção das narrativas interativas no ambiente educacional contemporâneo não representa apenas uma mudança de suporte, mas uma transfiguração da própria lógica de transmissão do conhecimento. Como destaca Lévy (2015), vivemos na era da cibercultura, onde a inteligência coletiva é potencializada por redes que permitem a coexistência de múltiplos fluxos informacionais. Nesse cenário, o storytelling surge como uma ponte cognitiva que humaniza dados abstratos, transformando-os em experiências memoráveis para os estudantes que habitam o ciberespaço.

O processo de construção dessas narrativas exige rigor metodológico, aproximando-se das técnicas de investigação científica para que a história não perca seu lastro pedagógico. Gil (2019) afirma que a organização de

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

dados e a delimitação de um problema são essenciais em qualquer investigação social; transpondo isso para a sala de aula, o professor-mediador deve estruturar o storytelling de modo que os alunos não sejam apenas ouvintes, mas pesquisadores de sua própria trama educativa.

A prática narrativa, quando aliada às tecnologias, rompe com o modelo de ensino presencial passivo, criando o que Kenski (2018) define como uma nova ecologia da aprendizagem. A autora reforça que a tecnologia, por si só, não educa, mas a forma como ela integra o tempo e o espaço escolar permite que a narrativa flua entre o físico e o digital de maneira orgânica. Assim, o uso de ferramentas interativas no contexto escolar possibilita que o aluno sintase parte integrante de um enredo que exige dele tomadas de decisão constantes.

Hannuch (2024) propõe uma abordagem inovadora ao considerar o storytelling como uma jornada heroica rumo à autonomia discente. Para o autor, a estrutura clássica da jornada do herói, quando aplicada como metodologia ativa, permite que o estudante identifique seus próprios desafios de aprendizagem como "vilões" a serem superados e seus professores como mentores. Essa perspectiva transforma o currículo tradicional em um roteiro dinâmico, onde o engajamento é alimentado pela curiosidade e pelo desejo de resolução do conflito narrativo proposto em aula.

A integração dessas estratégias ao currículo escolar não pode ser episódica; ela deve ser estruturante e intencional. Valente (2016) argumenta que a tecnologia só é integrada verdadeiramente quando serve para realizar tarefas que seriam impossíveis sem ela, como a criação de narrativas ramificadas

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

onde o desfecho depende da lógica aplicada pelo aluno. Portanto, o uso do storytelling interativo no contexto escolar é uma resposta à necessidade de um ensino mais conectado com a fluidez do mundo contemporâneo, onde saber contar histórias é saber organizar o pensamento.

A mediação pedagógica ganha novos contornos quando o professor assume o papel de curador de narrativas. Segundo Moura e Franco (2023), a formação de professores deve preparar o educador para lidar com a complexidade das interfaces interativas, permitindo que eles criem roteiros que respeitem a diversidade de ritmos. Quando o docente se torna um contador de histórias digital, ele deixa de transmitir o conteúdo de forma linear para oferecer uma experiência imersiva que estimula a reflexão crítica e a percepção de padrões.

Bacich e Moran (2020) reforçam que as metodologias ativas, como o storytelling, funcionam melhor quando há uma articulação teórico-prática sólida. Não se trata apenas de narrar fatos, mas de criar problemas que exijam a aplicação de conceitos de diversas áreas para serem resolvidos dentro da história. Dessa maneira, a narrativa interativa funciona como um laboratório de testes para a vida real, onde o estudante experimenta as consequências de suas escolhas em um ambiente seguro e pedagogicamente controlado.

O impacto dessas narrativas na aprendizagem significativa é corroborado por Sanches et al. (2022), que defendem propostas interdisciplinares como forma de dar sentido ao Ensino Fundamental. O storytelling é, por natureza, interdisciplinar, pois permite que um mesmo enredo englobe conceitos de

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

história, matemática e linguagens sob uma mesma lógica narrativa. Essa coesão textual e contextual ajuda o aluno a perceber a escola como um todo integrado, combatendo a fragmentação do conhecimento que muitas vezes desmotiva o aprendizado.

Além disso, Teodosio (2021) destaca que o storytelling é uma ferramenta que acessa o campo afetivo do estudante, criando laços emocionais com o conteúdo que facilitam a retenção a longo prazo. Quando um conceito científico é apresentado através de uma narrativa de superação ou mistério, a barreira da apatia é quebrada. A autora enfatiza que o processo de ensino-aprendizagem torna-se um evento socialmente compartilhado, onde a história contada em sala de aula ecoa nas discussões extraclasse, fortalecendo a comunidade de aprendizagem.

Moran (2017) complementa essa ideia ao afirmar que modelos híbridos e metodologias ativas são caminhos sem volta para a educação de qualidade. O uso de narrativas interativas permite que o professor utilize o tempo presencial para discussões profundas e o tempo digital para a exploração individual do enredo. Essa flexibilidade é o que permite personalizar o ensino, garantindo que o storytelling atinja cada aluno de acordo com sua capacidade de interpretação e seu interesse prévio, tornando a escola um lugar de descobertas constantes.

O desenvolvimento de competências no século XXI exige que a escola vá além da base técnica e foque no desenvolvimento cognitivo complexo. Lévy (2015) aponta que a competência em navegar no oceano de informações da cibercultura requer discernimento e capacidade de síntese. Através do

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

storytelling, o aluno desenvolve a habilidade de estruturar o pensamento lógico, organizando causas e efeitos dentro de uma sequência narrativa, o que é fundamental para a compreensão de qualquer fenômeno científico ou social.

A autonomia é outra competência central fomentada por essas estratégias. Hannuch (2024) argumenta que, ao ser colocado como o "herói" de sua aprendizagem, o estudante desenvolve a autogestão e a proatividade. Ele não espera mais pela resposta pronta do professor, mas busca nos recursos narrativos e nas pistas deixadas pelo mediador os elementos necessários para progredir na sua jornada de conhecimento. Essa postura ativa é o que Gil (2019) descreve como a atitude necessária para o espírito científico, onde a curiosidade move a ação.

Kenski (2018) observa que a comunicação digital mediada por narrativas desenvolve a fluência midiática dos estudantes. Ao aprenderem a produzir seus próprios conteúdos narrativos, os alunos dominam diferentes linguagens visual, textual e sonora integrando-as de maneira ética e estratégica. Essa competência é vital para a cidadania no século XXI, pois permite que o indivíduo se expresse com clareza em uma sociedade que valoriza a produção de conteúdo próprio e a colaboração em rede. No campo das competências socioemocionais, Moura e Franco (2023) destacam que as narrativas interativas trabalham a empatia e a tomada de decisão sob pressão. Ao vivenciar dilemas de personagens em histórias ramificadas, o aluno é levado a considerar diferentes pontos de vista e as consequências éticas de seus atos. Esse exercício de alteridade é essencial para a formação de

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

sujeitos mais sensíveis e preparados para o trabalho em grupo, conforme preconizam as metodologias ativas discutidas por Bacich e Moran (2020).

A resolução de problemas, pilar da aprendizagem significativa, é exercitada constantemente no storytelling. Sanches et al. (2022) afirmam que, quando o aluno se depara com um conflito narrativo interdisciplinar, ele é obrigado a mobilizar conhecimentos prévios de forma integrada. Essa habilidade de "conectar os pontos" é o que Valente (2016) considera a verdadeira integração das tecnologias ao currículo, onde o recurso tecnológico serve para dar vazão ao pensamento crítico e à inovação em sala de aula.

Teodosio (2021) acrescenta que a criatividade é a competência mais visível nesse processo. Criar uma história, definir personagens e prever diferentes finais exige um esforço criativo que poucas atividades tradicionais proporcionam. Essa liberdade para criar dentro de um contexto pedagógico sólido faz com que o aluno se sinta valorizado em sua subjetividade, contribuindo para o que Moran (2017) chama de educação transformadora, capaz de preparar sujeitos resilientes para um mercado de trabalho e uma vida social em constante mutação.

A aprendizagem significativa ocorre quando um novo conhecimento se ancora em conceitos previamente estruturados na mente do estudante, e o storytelling atua como o adesivo cognitivo desse processo. Conforme discutido por Sanches et al. (2022), a interdisciplinaridade no Ensino Fundamental ganha vida quando o aluno consegue enxergar o sentido prático do que estuda através de uma narrativa coesa. Ao invés de decorar fórmulas ou datas isoladas, o discente as utiliza para resolver conflitos dentro de uma

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

história, o que garante que a informação seja processada de forma profunda e não apenas memorizada temporariamente para avaliações.

A estrutura narrativa permite que o conhecimento seja contextualizado, rompendo com o abstracionismo que muitas vezes afasta o interesse do jovem pela escola. Hannuch (2024) reforça que a "jornada heroica" proposta pelo storytelling coloca o saber como uma ferramenta de conquista, onde cada conteúdo aprendido é um recurso necessário para o herói (o aluno) avançar. Essa abordagem transforma o ambiente de aula em um cenário de descoberta constante, onde a teoria de Gil (2019) sobre a investigação social é aplicada na prática: o aluno pesquisa, levanta hipóteses e testa soluções dentro do enredo.

A cibercultura, como descrita por Lévy (2015), oferece o substrato tecnológico para que essas histórias sejam expansivas e colaborativas. Em uma aprendizagem significativa mediada pela multimídia, o aluno não recebe uma história pronta, mas participa da sua arquitetura em redes de inteligência coletiva. Essa coprodução do saber faz com que o estudante se sinta dono do conhecimento, o que Bacich e Moran (2020) classificam como o ápice das metodologias ativas: quando o aprendizado deixa de ser uma imposição externa e passa a ser um projeto de vida do próprio sujeito.

Para que o storytelling resulte em aprendizagem real, a integração com o currículo deve ser orgânica e não meramente ilustrativa. Valente (2016) adverte que o uso das tecnologias deve permitir uma readequação curricular que favoreça a reflexão. Quando o professor utiliza uma narrativa digital interativa, ele está criando um ambiente onde o aluno deve aplicar o

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

raciocínio lógico e a interpretação de texto para progredir. Isso cria uma trilha de aprendizagem onde o erro é visto como um feedback imediato da história, incentivando a persistência e o refinamento do pensamento crítico.

Além disso, Kenski (2018) ressalta que o ensino presencial ganha uma nova dimensão quando as narrativas extrapolam o tempo da aula física através de plataformas digitais. A aprendizagem torna-se significativa porque é contínua e onipresente, permitindo que o aluno reflita sobre a história em diferentes contextos. O uso de elementos multimídia, como áudios e vídeos integrados ao enredo, atende a diferentes estilos de aprendizagem, garantindo que o conteúdo seja acessível tanto para alunos visuais quanto para aqueles que aprendem melhor através da escuta ou da interatividade prática.

A aprendizagem significativa, em sua essência, pressupõe que o novo conhecimento não seja apenas armazenado, mas integrado à estrutura cognitiva pré-existente do sujeito, e o storytelling atua como o catalisador ideal para essa ancoragem. De acordo com Sanches et al. (2022), a narrativa permite que conceitos abstratos ganhem contornos práticos e emocionais, facilitando a atribuição de sentido pelo estudante. Ao inserir um conteúdo de Ciências ou Matemática dentro de uma trama onde o aluno precisa agir, o saber deixa de ser um dado isolado e passa a ser uma ferramenta de sobrevivência ou superação dentro do enredo, garantindo uma retenção muito mais profunda e duradoura.

Nesse processo de construção de sentidos, a cibercultura desempenha um papel fundamental ao oferecer o suporte tecnológico necessário para a

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

expansão das histórias. Lévy (2015) argumenta que a inteligência coletiva floresce em ambientes onde a troca de informações é fluida e colaborativa; transpondo isso para o storytelling, percebe-se que a aprendizagem significativa ocorre quando o aluno participa da construção da narrativa. A discussão revela que a interatividade digital permite que o estudante explore diferentes desfechos, o que exige um esforço cognitivo de análise e síntese, transformando a recepção passiva em uma investigação ativa e dotada de propósito pedagógico.

Hannuch (2024) reforça essa perspectiva ao utilizar a "jornada do herói" como um mapa para o desenvolvimento da autonomia. A aprendizagem torna-se significativa quando o aluno se identifica com o protagonista e percebe que seus próprios desafios escolares são, na verdade, etapas de um crescimento pessoal. A análise demonstra que essa conexão emocional reduz a resistência ao novo e aumenta a resiliência, pois o erro é ressignificado como um obstáculo narrativo que exige a busca por novos "elixires" (conhecimentos), tornando a trajetória educativa uma aventura de autodescoberta e superação constante.

A integração das tecnologias ao currículo, conforme preconizado por Valente (2016), é o que permite que o storytelling não seja apenas uma atividade isolada, mas uma estratégia estruturante. Os achados sugerem que a aprendizagem significativa é potencializada quando o aluno utiliza recursos multimídia para "contar a sua própria história" sobre o conteúdo aprendido. Esse movimento de exteriorização do saber exige que o discente organize o pensamento de forma lógica e criativa, consolidando o aprendizado através

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

da produção autoral, o que Moran (2017) classifica como a essência das metodologias ativas e do ensino híbrido eficaz.

Teodosio (2021) destaca que a narrativa atua na dimensão afetiva, que é o solo onde a semente da aprendizagem significativa germina com mais força. A discussão aponta que o engajamento gerado pela história cria um estado de "fluxo" mental, no qual o aluno se dedica intensamente à tarefa pedagógica. Quando um estudante se emociona com uma história ou se sente desafiado por um mistério narrativo, as barreiras cognitivas diminuem, permitindo que conceitos complexos sejam assimilados de forma natural, pois estão envoltos em uma camada de relevância humana e social que o ensino tradicional raramente consegue alcançar.

A formação de professores, nesse cenário, deve ser pautada pela vivência das narrativas digitais interativas. Moura e Franco (2023) salientam que o docente só consegue promover uma aprendizagem significativa se ele próprio for capaz de navegar e criar nestes novos formatos. A análise indica que a mediação pedagógica ganha qualidade quando o professor atua como um mestre de jogo ou roteirista, orientando o aluno a encontrar as conexões entre os fatos narrados e as competências da BNCC. Essa formação contínua é o que garante que o storytelling seja usado com intencionalidade, e não apenas como um recurso cosmético sem profundidade didática.

Kenski (2018) observa que a ubiquidade das tecnologias digitais permite que a aprendizagem significativa transborde os muros da escola, integrando o espaço presencial e o virtual. O uso do storytelling em ambientes híbridos garante que o aluno continue engajado com a narrativa em diferentes

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

momentos do seu dia, promovendo uma reflexão contínua sobre o tema estudado. A discussão dos resultados mostra que essa continuidade é vital para a consolidação da memória de longo prazo, pois o conteúdo é revisitado sob diferentes prismas narrativos, fortalecendo as sinapses e a compreensão global do objeto de conhecimento.

O rigor metodológico defendido por Gil (2019) permite que o uso do storytelling seja avaliado de forma científica, garantindo que os objetivos de aprendizagem sejam atingidos. A discussão revela que a aprendizagem significativa pode ser mensurada através da capacidade do aluno em aplicar o saber narrado em novos contextos, o que Gil denomina como transferência de conhecimento. Quando um estudante consegue utilizar a lógica de uma história contada em aula para resolver um problema da sua comunidade, fica provado que o storytelling cumpriu seu papel de ferramenta de empoderamento intelectual e social.

Bacich e Moran (2020) concluem que as metodologias ativas, quando bem implementadas, transformam a escola em um ecossistema de inovação. O storytelling é a peça-chave desse ecossistema, pois permite a personalização do ensino de acordo com os interesses de cada "herói" aprendiz. A análise dos dados demonstra que o impacto no engajamento e na aprendizagem significativa é visível na melhoria dos produtos finais entregues pelos alunos, que passam a ser mais ricos em detalhes, mais criativos e, sobretudo, mais conectados com a realidade complexa do século XXI, superando o modelo de decoreba e repetição.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

As narrativas interativas também favorecem a metacognição, ou seja, o pensar sobre o próprio processo de aprender. Conforme a discussão se aprofunda, percebe-se que, ao escolher caminhos dentro de uma história, o aluno é levado a refletir sobre suas próprias estratégias de decisão e raciocínio. Hannuch (2024) destaca que esse "olhar para dentro" é o que transforma um aluno passivo em um estudante protagonista. O impacto dessa consciência é uma aprendizagem muito mais significativa, pois o sujeito compreende não apenas o "quê" está aprendendo, mas o "como" sua mente se desenvolve ao enfrentar os desafios narrativos propostos pelo mediador.

A interdisciplinaridade, vista por Sanches et al. (2022) como essencial para o Ensino Fundamental, encontra no storytelling seu maior aliado. A discussão aponta que uma única história pode servir de âncora para conteúdos de Geografia, Língua Portuguesa e Artes, criando uma teia de significados que o aluno consegue visualizar com clareza. Essa visão sistêmica do saber é o que define a aprendizagem significativa na contemporaneidade, onde a capacidade de integrar diferentes campos do conhecimento é mais importante do que a especialização precoce em temas fragmentados e desconexos da realidade social.

Lévy (2015) aponta que, na cibercultura, o papel do professor migra para o de animador da inteligência coletiva. No contexto do storytelling, isso significa que o professor deve incentivar a criação colaborativa de histórias, onde cada aluno traz seu repertório prévio para enriquecer a trama. Essa troca de experiências é o que garante a significatividade do aprendizado, pois o conhecimento é construído no diálogo e na negociação de sentidos. A análise mostra que o engajamento social gerado por essa prática fortalece os

vínculos da comunidade escolar e torna a busca pelo saber um esforço coletivo e prazeroso.

A fluência digital desenvolvida através das narrativas interativas é outro ponto de destaque nos resultados. Valente (2016) reforça que o domínio das tecnologias deve ser acompanhado pela capacidade crítica de interpretar e criar mensagens. Ao produzir um storytelling multimídia, o aluno exercita o letramento visual e midiático, competências que são fundamentais para a sua cidadania. A aprendizagem torna-se significativa porque o aluno percebe que a escola lhe oferece as ferramentas necessárias para se expressar e intervir no mundo digital de forma ética, criativa e tecnicamente fundamentada.

Teodosio (2021) observa que o ritmo da narrativa deve ser respeitado para que a aprendizagem não se torne cansativa ou superficial. A discussão sugere que o professor utilize momentos de suspense e relaxamento dentro da história para manter o nível de dopamina e atenção dos alunos em patamares ideais. Esse "design emocional" da aula é o que garante que o engajamento não seja apenas um pico momentâneo, mas uma constante que sustenta a aprendizagem significativa durante todo o semestre. O storytelling bem planejado é, portanto, uma engenharia de atenção e afeto a serviço do intelecto.

Moura e Franco (2023) destacam que a avaliação em contextos narrativos deve ser processual e baseada no feedback constante. A discussão revela que o aluno se sente mais motivado quando percebe que suas escolhas dentro da história têm consequências imediatas e que ele pode tentar novos caminhos. Essa flexibilidade é a base da aprendizagem significativa, pois permite que o

estudante aprenda com o erro em um ambiente de baixa pressão e alta recompensa simbólica. O impacto é a formação de uma mentalidade de crescimento, onde o desafio é visto como o motor da evolução individual e coletiva.

O resultado é um estudante que compreende o poder transformador do saber e que se sente preparado para ser o herói de sua própria realidade, utilizando a tecnologia como aliada.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise inicial dos resultados revela que a transição para uma educação mediada por tecnologias exige uma compreensão profunda do conceito de cibercultura. Conforme postula Lévy (2015), a cibercultura não é apenas o uso de computadores, mas o surgimento de um novo espaço de comunicação e inteligência coletiva que altera a forma como produzimos e consumimos saber. Nesse contexto, as discussões apontam que a escola deve deixar de ser um local de recepção passiva para se tornar um centro de conexões, onde a narrativa interativa funciona como a linguagem natural desse novo ecossistema, permitindo que os estudantes naveguem em fluxos de informação de maneira crítica e autoral.

A eficácia dessa integração tecnológica, contudo, depende intrinsecamente da forma como as ferramentas são incorporadas ao cotidiano escolar. Valente (2016) argumenta que a verdadeira inovação ocorre quando a tecnologia é integrada ao currículo para realizar tarefas que seriam impossíveis sem ela, como a criação de simulações ramificadas. Os resultados desta pesquisa

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

corroboram essa visão, indicando que o sucesso do uso multimídia no Ensino Fundamental está atrelado a um planejamento que privilegie a reflexão e o "aprender fazendo", afastando-se de modelos que apenas replicam o ensino tradicional em telas digitais.

No que tange ao uso do storytelling, os achados demonstram que essa metodologia atua como um catalisador do engajamento emocional. Teodosio (2021) destaca que a narrativa facilita o processo de ensino-aprendizagem ao humanizar os conteúdos curriculares, criando laços afetivos que favorecem a retenção da informação. A discussão revela que, ao contrário de aulas puramente expositivas, as estratégias narrativas capturam a atenção do aluno através da curiosidade e do conflito, transformando o ato de estudar em uma experiência imersiva que ressoa com a cultura audiovisual contemporânea consumida pelos jovens.

A complexidade dessas narrativas ganha uma nova camada quando analisamos a "jornada heroica" aplicada à sala de aula. Hannuch (2024) propõe que o uso do storytelling como metodologia ativa permite ao estudante enxergar sua própria trajetória escolar como um arco de desenvolvimento heroico. Essa perspectiva é fundamental para o fortalecimento da autonomia, pois o aluno deixa de ser um espectador para se tornar o protagonista de sua jornada, onde cada obstáculo pedagógico é encarado como um teste necessário para o crescimento e a aquisição de novas "habilidades de herói" ou competências acadêmicas.

Para que essas mudanças se consolidem, a formação de professores emerge como um ponto central de discussão. Moura e Franco (2023) salientam que o

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

desenvolvimento de narrativas digitais interativas deve ser uma prática constante na formação docente, permitindo que os professores dominem não apenas a técnica, mas a didática das interfaces. Os resultados sugerem que, quando o educador se torna um contador de histórias digital, ele amplia sua capacidade de mediação, sendo capaz de orientar os estudantes em ambientes virtuais de forma mais segura, criativa e alinhada às expectativas da BNCC.

A análise interdisciplinar também se mostrou um resultado de destaque, evidenciando que o storytelling é o amálgama ideal para unir diferentes áreas do conhecimento. Sanches et al. (2022) demonstram que propostas interdisciplinares fomentam a aprendizagem significativa ao permitir que o aluno perceba a conexão entre teoria e prática em contextos reais. A discussão indica que narrativas que englobam ciências, história e matemática em um único enredo facilitam a percepção sistêmica do mundo, combatendo a fragmentação curricular que muitas vezes desmotiva o estudante do Ensino Fundamental.

A base metodológica desta discussão apoia-se no rigor científico defendido por Gil (2019), que reforça a importância da técnica e da investigação social para a validação de novas práticas. A discussão dos resultados mostra que a implementação do storytelling e da multimídia deve ser acompanhada de uma observação constante e coleta de dados sobre o progresso discente. Isso garante que a inovação pedagógica não seja meramente intuitiva, mas baseada em evidências que comprovam a melhoria na qualidade da aprendizagem e no desenvolvimento das competências cognitivas e socioemocionais.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

As metodologias ativas, quando articuladas a modelos híbridos, potencializam a flexibilidade necessária para a escola atual. Moran (2017) ressalta que essa combinação permite personalizar o ensino, utilizando o tempo presencial para interações ricas e o tempo digital para a exploração de narrativas interativas personalizadas. Os achados indicam que o ensino híbrido, apoiado pelo storytelling, oferece ao aluno a possibilidade de progredir em seu próprio ritmo, revisitando conteúdos e explorando diferentes ramificações da história de acordo com sua curiosidade e nível de compreensão.

Complementando essa visão, Bacich e Moran (2020) afirmam que a inovação educacional requer uma mudança de postura tanto do professor quanto da instituição. A discussão aponta que o uso de multimídia exige uma escola mais aberta e flexível, onde os espaços e tempos sejam ressignificados. A integração de vídeos, jogos e recursos audiovisuais exige que o Projeto Político Pedagógico (PPP) contemple a fluência digital como uma competência transversal, garantindo que a tecnologia seja um direito de todos e um motor para a equidade e a inclusão social no ambiente escolar.

A relação entre ensino presencial e a distância também é reconfigurada por meio dessas práticas narrativas. Kenski (2018) observa que as tecnologias rompem as barreiras físicas da escola, permitindo que a narrativa pedagógica continue no ambiente doméstico. Os resultados discutidos mostram que o uso de plataformas de storytelling digital mantém o engajamento do aluno para além do horário de aula, criando um senso de continuidade educativa. Essa onipresença da aprendizagem é o que define a educação na cibercultura, onde o saber está em constante movimento e transformação.

A discussão dos resultados confirma que a integração estratégica de recursos multimídia e o uso do storytelling constituem caminhos viáveis e eficazes para a renovação da educação básica. A convergência entre a teoria da cibercultura e a prática das metodologias ativas demonstra que a aprendizagem significativa é potencializada quando o aluno assume o protagonismo de sua jornada intelectual através de narrativas envolventes. Conclui-se que o papel do professor como mediador e curador digital é o fator determinante para que a tecnologia transcenda o aspecto instrumental e se torne uma ferramenta de emancipação crítica, criatividade e desenvolvimento integral, preparando os estudantes para os desafios complexos da sociedade contemporânea.

4. CONCLUSÃO

A presente investigação abordou a relevância das estratégias de aprendizagem ativa e interdisciplinar na Educação Infantil, tendo como eixo central a utilização de narrativas interativas e storytelling como ferramentas pedagógicas voltadas ao engajamento e ao desenvolvimento de competências infantis. A escolha do tema partiu do reconhecimento das transformações que permeiam o cenário educacional contemporâneo, especialmente diante das demandas por práticas pedagógicas que valorizem a participação ativa das crianças, respeitando suas especificidades cognitivas, sociais, emocionais e culturais. Nesse contexto, compreender como as narrativas podem ser estruturadas e aplicadas de maneira interdisciplinar tornou-se fundamental para refletir sobre possibilidades metodológicas que promovam aprendizagens mais significativas e integradas.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Ao longo da análise desenvolvida, evidenciou-se que a Educação Infantil ocupa um papel essencial na formação integral dos sujeitos, sendo um espaço privilegiado para o desenvolvimento de habilidades que ultrapassam a mera aquisição de conteúdos. As práticas educativas, quando organizadas a partir de experiências significativas e contextualizadas, favorecem o protagonismo infantil e estimulam a construção do conhecimento por meio da exploração, da imaginação e da interação social. Nesse sentido, as estratégias de aprendizagem ativa destacam-se por promoverem situações em que a criança deixa de ser apenas receptora de informações e passa a atuar como participante ativa do processo educativo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2020.

HANNUCH, W. E. Novas aprendizagens do século XXI e o storytelling como metodologia ativa: uma jornada heroica rumo à sala de aula. 2024. Dissertação (Mestrado) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2024. Disponível em: <https://riut.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/33879>. Acesso em: 24 fev. 2026.

KENSKI, Vani Moreira. Tecnologias e ensino presencial e a distância. Campinas: Papirus, 2018.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 2015.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

MORAN, José. Metodologias ativas e modelos híbridos na educação. Revista Educação & Linguagem, v. 20, n. 1, p. 23-35, 2017.

MOURA, L. R. de; FRANCO, M. M. Narrativas digitais interativas na formação de professores. Cadernos de Pedagogia, v. 7, n. 3, p. 12987-13002, 2023.

SANCHES, F. T. et al. Proposta interdisciplinar para a aprendizagem significativa no Ensino Fundamental. Research, Society and Development, v. 11, n. 6, p. e29111629116, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.33448/rsd-v11i6.29116>. Acesso em: 24 fev. 2026.

TEODOSIO, A. C. Storytelling como metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem. Revista Educação em Foco, v. 14, n. 2, p. 45-60, 2021.

VALENTE, J. A. Integração das tecnologias digitais ao currículo escolar. Educação & Sociedade, v. 37, n. 135, p. 857-871, 2016.

¹ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University.
E-mail: daniela.fmacao1@educador.edu.es.gov.br