



STORYTELLING COMO ESTRATÉGIA INSTRUCIONAL: UM MAPEAMENTO CONCEITUAL DA PERSPECTIVA DE DESIGNERS INSTRUCIONAIS

Caio Fraile Gonçalves

Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e bolsista Capes
caiofraile@gmail.com

Berenice Santos Gonçalves

Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)
berenice@cce.ufsc.br

Gilson Braviano

Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)
gilson@cce.ufsc.br

1. Introdução

O design instrucional caracteriza-se como uma ação intencional e sistemática que, por meio de métodos, técnicas e produtos educacionais, busca implementar soluções que potencializam o aprendizado, tanto em contextos corporativos quanto acadêmicos (Kenski, 2019; Filatro, 2010). Para tal, são adotadas estratégias instrucionais capazes de aprimorar a experiência de aprendizagem (Karthik et al., 2019) e potencializar a transmissão de conhecimentos e o desenvolvimento de habilidades (Gonçalves, 2023).

Entre as estratégias instrucionais, o *storytelling* ganha destaque por estruturar o conteúdo em formato de narrativa (Gallo, 2019). Quando aplicada em contextos educacionais, essa abordagem pode atuar de forma diferenciada na mente dos estudantes, promovendo um aprendizado reflexivo (Moon, 2010) e estimulando o engajamento emocional e intelectual (Bowman, 2018).

Considerando esse contexto, este estudo busca responder à seguinte questão de pesquisa: qual a concepção de *storytelling* adotada por designers instrucionais em contextos educacionais? Assim, tem-se como objetivo identificar as concepções e práticas de *storytelling* adotadas por designers instrucionais, a partir de entrevistas com profissionais da área.



2. Metodologia

O estudo adotou uma abordagem qualitativa, com foco em identificar as concepções e práticas de *storytelling* adotadas por designers instrucionais. Para tanto, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com profissionais atuantes na área, selecionados com base em dois critérios: possuir, em sua descrição de cargo, os termos designer instrucional, designer educacional, desenhista instrucional ou projetista instrucional; e ter atuado na área em algum momento nos cinco anos anteriores ao início deste estudo.

Para o tratamento e análise dos dados obtidos, empregou-se o método de análise de conteúdo, com uso da técnica de análise categorial. Essa técnica envolve a decomposição do texto em unidades de significado, que são posteriormente classificadas e organizadas com base em suas similaridades. A categorização, por sua vez, consiste na identificação de elementos comuns a serem agrupados segundo critérios de pertinência e diferenciação (Bardin, 2016). O processo de classificação e categorização foi realizado com o apoio do *software* ATLAS.ti, ferramenta voltada à análise qualitativa de dados. Ainda, a fim de sintetizar e estruturar as percepções dos participantes, foi elaborado um mapa conceitual.

3. Resultados e discussão

Tendo como base as falas dos entrevistados, seu nível de conhecimento e experiência no que se refere a adoção do *storytelling* como estratégia instrucional, foi possível relacionar o *storytelling* com processos de aprendizagem. Nesse sentido, identificou-se que a compreensão dos profissionais sobre o *storytelling* como estratégia instrucional envolve dois grandes componentes: narrativa e estratégia educacional.

No que diz respeito à narrativa, os entrevistados destacaram que possuem uma estrutura, necessária para organizar os acontecimentos, e elementos que ajudam a contar a história. Os participantes também ressaltaram que a narrativa pode empregar diferentes recursos multimodais, a serem utilizados para promover conexão emocional com o público-alvo e gerar engajamento. Um exemplo citado foi o uso de histórias em propagandas, que além de contribuírem para criar identificação com a audiência, podem



influenciar comportamentos, como a compra de um produto.

Em relação à estratégia educacional, os entrevistados mencionaram que seu uso pode gerar maior engajamento dos alunos, aumentar a motivação com os estudos e contribuir para a melhoria do desempenho acadêmico e formativo. Para o desenvolvimento de uma estratégia educacional eficaz, os participantes indicaram ser necessário considerar o perfil dos alunos, o contexto de ensino, as necessidades de aprendizagem a serem atendidas, a modalidade de ensino ofertada e o formato do curso ou treinamento. Dessa forma, reforçaram a importância de um planejamento cuidadoso e a definição de objetivos de aprendizagem adequados.

Os participantes também manifestaram o potencial das estratégias instrucionais em elaborar contextos nos materiais educativos, de modo a construir conteúdos mais próximos da realidade dos alunos e, dessa forma, mais significativos. Nesse sentido, apontaram que, ao contextualizar informações, pretende-se facilitar o processo de aprendizagem e promover uma melhor compreensão dos conceitos abordados.

Por fim, os entrevistados destacaram que a estratégia educacional é desenvolvida por conteudistas e designers instrucionais, cada um com papéis específicos no processo. Enquanto o conteudista é responsável por construir o conteúdo, o designer instrucional atua na adaptação desse conteúdo, adequando-o ao contexto de aprendizagem.

Ao serem questionados especificamente sobre o *storytelling* como estratégia instrucional, os participantes indicaram que essa abordagem possibilita a construção de sentido, pois ajuda os alunos a relacionarem os conteúdos apresentados com suas próprias vivências, além de estimular o desenvolvimento da reflexão crítica, uma vez que costumam analisar as situações e problemas apresentados nas histórias e procuram por possíveis soluções.

Os participantes também apontaram benefícios inerentes ao uso do *storytelling* na educação, como a promoção de uma aprendizagem significativa, a criação de conexões entre teoria e prática e a valorização da experiência prévia do aprendiz na construção das narrativas.

A fim de organizar os dados, definiu-se um mapa conceitual estruturado a partir de três tópicos centrais: (1) *storytelling* como estratégia instrucional, conceito principal do estudo; (2) narrativa, como base estrutural do *storytelling*; e (3) estratégia educacional,

representando sua dimensão pedagógica. Na sequência, foram estabelecidos os tópicos de menores níveis e estabelecidas conexões entre eles, com o uso de verbos como conectores.

O mapa conceitual, com as conexões e relações construídas a partir das falas dos participantes, pode ser visualizado na Figura 1.

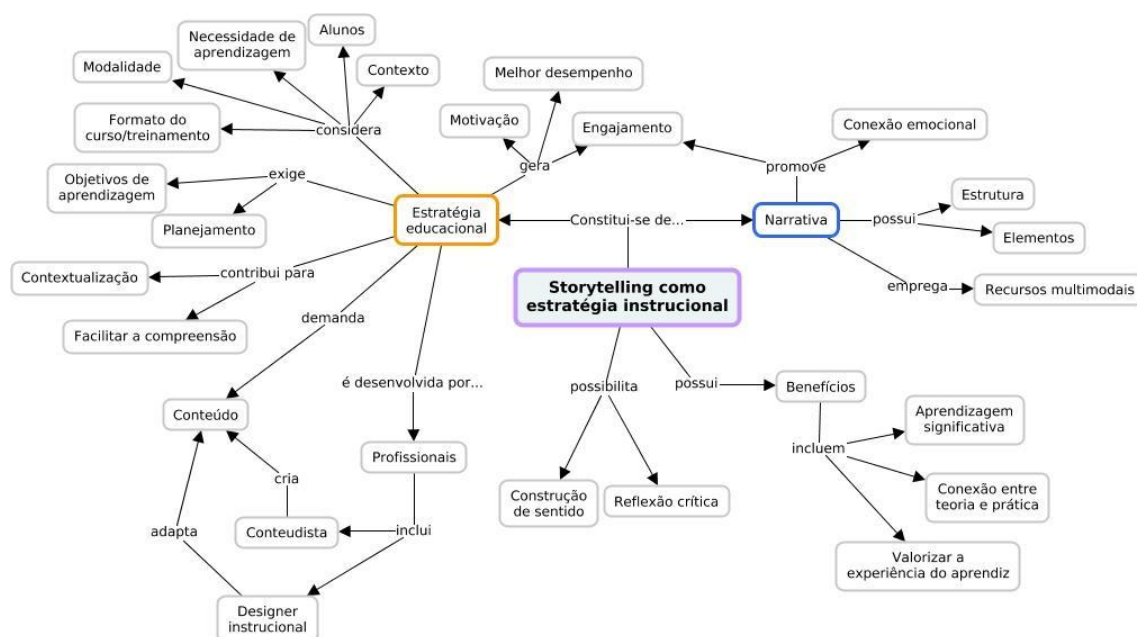


Figura 1: Mapa conceitual sobre a compreensão de designers instrucionais a respeito do *storytelling* como estratégia instrucional

Fonte: elaborado pelos autores

4. Considerações finais

O estudo possibilitou identificar como os designers instrucionais compreendem e relacionam o *storytelling* com o processo de aprendizagem. O mapa conceitual desenvolvido buscou sintetizar essas percepções, evidenciando as dimensões da narrativa e da estratégia educacional como componentes centrais. Os resultados podem auxiliar profissionais de design instrucional que ainda não utilizam o *storytelling* em seus projetos a compreender melhor o potencial dessa abordagem como ferramenta de ensino. Além disso, o mapa conceitual pode servir como um modelo inicial de referência para a implementação do *storytelling* em diferentes contextos educacionais.

Entre as limitações da pesquisa, destaca-se o tamanho reduzido da amostra. Como desdobramentos futuros, recomenda-se o aprofundamento dos tópicos mapeados,



detalhando melhor as conexões, bem como a realização de estudos sobre a perspectiva de outros públicos, como alunos e gestores educacionais. Por fim, destaca-se que o estudo contribui para preencher uma lacuna existente na literatura brasileira ao oferecer um mapeamento conceitual fundamentado em dados empíricos.

Referências

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BOWMAN, Richard F. Teaching and learning in a storytelling culture. **The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas**, Fargo, v. 91, n. 3, p. 97-102, mar. 2018.

FILATRO, Andrea. **Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia**. 3. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

GALLO, Carmine. **Storytelling: aprenda a contar histórias com Steve Jobs, Papa Francisco, Churchill e outras lendas da liderança**. 1. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019.

GONÇALVES, Caio F. **Storytelling aplicado à ações de educação corporativa: um conjunto de orientações**. 2023. 187 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/247618>. Acesso em: 15 jun. 2025.

KARTHIK, B., et al. Identification of Instructional Design Strategies for an Effective E-learning Experience. **The Qualitative Report**, v. 24, n. 7, p. 1537-1555, 2019. Disponível em: <https://nsuworks.nova.edu/tqr/vol24/iss7/3>. Acesso em: 15 jun. 2025.

KENSKI, Vani M. Por que design instrucional? In: KENSKI, Vani M. (org.). **Design instrucional para cursos online**. 2. ed. São Paulo: Artesanato educacional, 2019. p. 11-14.

MOON, Jennifer A. **Using story: in higher education and professional development**. 1. ed. New York: Routledge, 2010.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES PROEX) – Código de Financiamento 001.