

Storytelling e Currículo Integrado: uma Experiência num Curso de Informática

**Adão Caron Cambraia¹, Uianes Luiz Rockenbach Biondo²,
Eduardo Gomes de Oliveira³**

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha (IFFar) -
Santo Augusto - RS - Brasil

² Prefeitura Municipal de Santo Augusto (PMSA) / Universidade Federal de
Santa Maria (UFSM) - Santo Augusto - RS - Brasil

³ Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)
Rio de Janeiro – RJ – Brasil

adao.cambraia@iffarroupilha.edu.br, biondouianes@gmail.com,
eduardo.oliveira@cp2.g12.br

Abstract. *This study investigates the use of Storytelling in Integrated High School Computer Science at a Federal Institute, focusing on the subject of Fundamentals of Computer Science. Students created digital narratives about the History of Computing, developing writing, speaking and creativity skills. Most of the students found the activity engaging, with improvements in their communication skills. The qualitative research reveals the potential of storytelling to promote a more critical and integrated education in Vocational and Technological Education.*

Resumo. *Este estudo investiga o uso do Storytelling no Ensino Médio Integrado de Informática em um Instituto Federal, focando na disciplina de Fundamentos da Informática. Os alunos criaram narrativas digitais sobre a História da Computação, desenvolvendo habilidades de escrita, oralidade e criatividade. A maioria dos alunos considerou a atividade envolvente, com melhorias nas habilidades comunicativas. A pesquisa qualitativa revela o potencial do storytelling para promover uma educação mais crítica e integrada na Educação Profissional e Tecnológica.*

1. Introdução

O presente trabalho é um relato de experiência de uma atividade com *Storytelling* para desenvolvimento do Currículo Integrado (CI) no contexto da Educação Profissional e Tecnológica. As técnicas de contação de histórias (*Storytelling*) “quando interligadas ao ensino, possibilitam os alunos a se expressar por meio da vocalização, narração e imagens, bem como por meio de linguagem corporal, emoções e expressões faciais.” (Oliveira & Classe, 2024, p. 281). Atualmente, ao integrar tecnologias da informação e comunicação, podemos produzir histórias digitais (*storytelling* digital) (SD), utilizando recursos tecnológicos aliados às técnicas tradicionais de contação de histórias.

O currículo integrado é o referencial dos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia (IF), que foram criados em 2008 e consta em lei a oferta de no mínimo 50% das matrículas em cursos de Educação Profissional e Tecnológica (EPT). Essa modalidade é caracterizada por uma maior ênfase na formação profissional e técnica, o que marca uma carga elevada de formação com vínculos estreitos com o mercado de trabalho e, na pressão em formar um bom profissional, se esquece de que uma formação do cidadão crítico é primordial para a constituição de uma sociedade com mais dignidade humana (Bazzo, 2011). Diante disso, é necessário a transformação do ensino na EPT, constituindo estratégias que superem o mecanicismo e positivismo (Rodrigues, 2023), acaba separando o pensar do fazer. Nessa via, a *Storytelling* pode se constituir uma alternativa pedagógica de ensino que contribui com a aprendizagem e o desenvolvimento de profissionais críticos.

Segundo Oliveira & Classe (2024), a *Storytelling* é uma proposta didática que pode possibilitar o ensino da Computação por meio de narrativas, portanto, no referido estudo optou-se em realizar com uma turma de um Curso de Ensino Médio Integrado com o Técnico em Desenvolvimento de Sistemas de um IF. De imediato, é possível perceber o rompimento da hiperespecialização (Morin, 2013) - em que o pesquisador se fecha em sua área e dificilmente integra com os demais -, possibilitando ao professor de Computação se envolver em estratégias de comunicação, expressão, diálogo, pensamento crítico, aliando o ensino da Computação com narração de histórias. Apoiados em Vigotski, os autores Lutz, Cambraia e França (2021) relataram a produção de um *audiobook* para o desenvolvimento do pensamento computacional na Educação Infantil e destacaram a necessidade da mediação didática para ocorrer o processo de aprendizagem e o desenvolvimento das funções mentais superiores (memória, atenção, expressão, raciocínio e pensamento). Ou seja, a mediação didática por meio do *storytelling* potencializa o fazer e o pensar na EPT.

Nesse sentido, o estudo expressa contribuições para a questão: Quais as percepções dos estudantes de uma disciplina introdutória de Computação, em um curso técnico integrado em Informática, sobre a estratégia de ensino *Storytelling* na aprendizagem e no desenvolvimento do currículo integrado? Para esse fim, o texto objetiva compreender as percepções dos estudantes da disciplina de Fundamentos da Informática do Curso de Ensino Médio Integrado de Informática (EMI) sobre a estratégia de ensino em *storytelling* na aprendizagem e no desenvolvimento do CI na EPT.

O texto está dividido em introdução, metodologia, uma seção intitulada o “Currículo Integrado por meio do *Storytelling* na EPT”, que destaca as características principais do currículo integrado, referencial da EPT nos IFs, ressaltando-a como uma alternativa para superar a racionalidade técnica. A quarta seção analisa os excertos selecionados do questionário aplicado com 27 alunos do EMI de Informática para entender como percebem a estratégia de ensino desenvolvida. Por fim, a conclusão e referências.

2. Metodologia

A pesquisa é caracterizada como de natureza aplicada, com abordagem qualitativa. Um estudo qualitativo é entendido como “rico em dados descritivos, tem um plano aberto e flexível e focaliza a realidade de forma complexa e contextualizada” (Lüdke & André, 1986, p. 18).

Sobre os objetivos de pesquisa, trata-se de um estudo descritivo, com procedimentos de estudo de caso. Os sujeitos de pesquisa são alunos do primeiro ano do curso técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio de um Instituto Federal de Educação, Ciência e

Tecnologia, os sujeitos de pesquisa estão cursando a disciplina de “Fundamentos da Informática”, possuem idades entre 14 a 16 anos. O instrumento de pesquisa é um questionário estruturado, com questões abertas e fechadas. E a análise dos dados é caracterizada como análise qualitativa, com análise reflexiva e categorização dos dados, se aproximando de uma Análise Textual Discursiva (ATD).

Para responder a questão de pesquisa foram definidos os seguintes objetivos específicos: Entender o conceito de currículo integrado na EPT; compreender como a *storytelling* pode contribuir com uma formação integrada; Entender as percepções dos estudantes da disciplina de Fundamentos da Informática a respeito do *storytelling* como estratégia de ensino e para religar saberes técnicos dos saberes de formação geral e proporcionar o desenvolvimento do currículo integrado na EPT.

O estudo ocorreu no desenvolvimento do conteúdo de “História da Computação”. A turma foi organizada em grupos (duplas ou trios) e o professor apresentou os elementos básicos da narrativa (Personagens, Enredo, Narrador, Tempo e Espaço) (Gancho, 2004) e a estrutura de narrativa criada por Joseph Campbell (1904-1987), chamada de “A jornada do Herói” (Campbell, 2003). Posteriormente, sugeriu-se aos alunos a escolha de diferentes temáticas acerca da história da Computação para o desenvolvimento da narrativa.

Após o desenvolvimento e apresentação das histórias foi aplicado um questionário aos 35 alunos da turma com auxílio da plataforma *Google Forms*. A turma é composta por 7 meninas e 28 meninos. No entanto, aceitaram participar da pesquisa 27 estudantes, sendo 7 meninas e 20 meninos participantes. As perguntas visavam compreender a percepção dos alunos em relação à estratégia de ensino utilizando a técnica de *storytelling* na aprendizagem da Computação e as contribuições para a formação integrada.

3. Currículo Integrado por meio do *Storytelling* na EPT

No referencial teórico da EPT dos Institutos Federais (IF) o CI é uma marca fundamental (Frigotto, Ciavatta & Ramos, 2005). De acordo com os autores citados, no CI dois princípios são fundamentais: o trabalho como princípio educativo e a pesquisa como princípio pedagógico.

Segundo Saviani (2012), não nascemos humanos, nos tornamos humanos a partir da vida em sociedade. Aprendemos a discutir, falar, compreender e é importante que todos os cidadãos desenvolvam essas funções mentais superiores. Não é aceitável que sejam desenvolvidas apenas por parte da população que pode pagar por uma educação, enquanto a outra recebe apenas uma educação aligeirada, que os designa a serem bons e obedientes empregados. Além disso, o trabalho como princípio educativo tem como fundamentos a **politecnia**¹ e a **omnilateralidade**² na constituição humana. No entendimento de Ciavatta (2005, p. 84), a formação integrada carrega a ideia de ligação entre a base comum e o ensino profissional e deve ser assistida com a seguinte questão:

O que é integrar? É tornar íntegro, tornar inteiro, o quê? (...) Remetemos o termo ao seu sentido de completude, de compreensão das partes no seu todo ou da unidade no diverso, de tratar a educação como uma totalidade social, isto é, nas múltiplas

¹ “Politecnia diz respeito ao domínio dos fundamentos científicos das diferentes técnicas que caracterizam o processo de trabalho produtivo moderno” (Saviani, 2003, p. 140).

² “Formar o ser humano na sua integralidade física, mental, cultural, política, científico-tecnológica” (Ciavatta, 2005, p. 03)

mediações históricas que concretizam os processos educativos. No caso da formação integrada ou ensino médio integrado ao ensino técnico, queremos que a educação geral se torne parte inseparável da educação profissional em todos os campos onde se dá a preparação para o trabalho: seja nos processos produtivos, seja nos processos educativos como a formação inicial, como o ensino técnico, tecnológico ou superior.

Então, o trabalho como princípio educativo leva em consideração o trabalho como constituição do humano e não apenas como inserção no mercado de trabalho, pois nas interações o homem produz cultura. Não há humano sem interação social. Portanto, o trabalho é constitutivo do humano. Nesse contexto, vale salientar o livro “A espécie fabuladora: um breve estudo sobre a humanidade”, de Nancy Huston, de 2010, em que a autora explica como somos animais contadores de histórias, pois nos constituímos pela linguagem. Por meio da linguagem se produz cultura, ou seja, nos constituímos humanos. Com isso, a elaboração do SD é apresentado como uma alternativa de integração entre conhecimentos específicos e técnicos e pode ampliar a capacidade de comunicação e pensamento dos estudantes. Conforme Vygotsky (2000), existe uma interdependência entre pensamento e linguagem. O autor afirma que sem a palavra não há conceito abstrato, pois ela é o signo mediador. Com isso, o desenvolvimento do pensamento é determinado pela linguagem, ou seja, pelos instrumentos linguísticos do pensamento e pela experiência sociocultural.

Indissociável ao Trabalho está a pesquisa como princípio pedagógico, que potencializa rupturas na reprodução de listas de conteúdos descontextualizados para uma aprendizagem pautada na pesquisa. Segundo Pedro Demo (2004) o educar pela pesquisa exige o permanente questionamento reconstrutivo para transformar a educação bancária em uma educação problematizadora (Freire, 2011). Com isso, o *Storytelling* se apresenta como uma estratégia de ensino para romper com o mecanicismo e positivismo na EPT.

Oliveira (2020), em dissertação de mestrado, analisa os conceitos e fundamentos do *Storytelling* de modo a verificar seu potencial como estratégia de ensino e desenvolve um produto educacional denominado “Guia para uso do *Storytelling* em espaços educacionais na EPT”, aplicando um questionário para 21 docentes de quatro Institutos Federais (IF) do sul do Brasil. A estratégia de ensino foi amplamente aceita pelos professores que analisaram o produto. Na pesquisa foi possível identificar “relações essenciais entre os benefícios do *storytelling* e as bases conceituais da EPT” (Oliveira, 2020, p. 50; Castaman & Oliveira, 2020), com destaque para o desenvolvimento humano, indissociabilidade entre teoria e prática, contribuição para o desenvolvimento do conceito de politecnicidade e promoção de uma reflexão sobre o “trabalho como princípio educativo, oferecendo oportunidades para que o estudante se reconheça agente da realidade, aguçando o compromisso de transformá-la” (Oliveira, 2020, p. 50).

Oliveira e Classe (2024) afirmam que o *Storytelling* é uma parte significativa de todas as culturas e usar essa estratégia na educação é fundamental. Entretanto, “apesar da importância do *storytelling* no contexto educacional, os professores têm dificuldades no processo de criação de histórias” (Oliveira & Classe, 2024, p. 282). Por isso, apresentam a proposta de desenvolver um *framework* de *storytelling* para dar suporte aos professores de Sistemas de Informação para possibilitá-los planejamentos mais envolventes, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais significativo (Oliveira & Classe, 2024).

O *storytelling* é uma jornada rumo à autocompreensão que ocorre tanto para o contador de histórias quanto para o público. Nesta jornada, o *storytelling* tem o poder de

mudar pensamentos, emoções ou sentimentos quando ouvimos histórias e encontramos respostas que podemos relacionar com as nossas próprias vidas (Oliveira & Classe, 2024, p. 5).

Diante disso, o *storytelling* é uma estratégia de ensino e aprendizagem importante para a EPT, pois possibilita o desenvolvimento da linguagem e, ao mesmo tempo, proporciona uma melhor compreensão do conhecimento da Computação, rompendo com a lógica mecanicista e positivista presente na EPT. Na próxima seção, analisamos a percepção dos estudantes em relação a essa estratégia.

4. *Storytelling* na disciplina de Fundamentos da Informática

A disciplina de Fundamentos da Informática tem uma carga horária de 80 horas/aula e tem como parte da ementa desenvolver conhecimentos de “História da Computação” (Brasil, 2016, p. 36). Para esse estudo propomos o desenvolvimento de um SD. Em primeiro lugar realizamos uma aula expositiva sobre *storytelling* em que destacamos algumas premissas para desenvolver uma história envolvente, dentre as quais a “Jornada do Herói”.

Figura 1. A Jornada do Herói de Campbell



Fonte: Cruz, 2020.

A turma foi dividida em grupos e escolheram tópicos para explicitar diferentes pontos da História da Computação, como por exemplo: Ada Lovelace, IBM, Apple, Microsoft, Máquinas de cartões perfurados, Alan Turing, Charles Babbage, calculadoras mecânicas, entre outros tópicos. Após essa organização inicial, os alunos passaram a pesquisar sobre a História da Computação e armazenar imagens e textos sobre a temática. Com essa pesquisa definiram: personagens, enredo, narrador, ambientação (tempo e espaço).

Com essas informações construíram uma narração para suas histórias que foram gravadas em áudio pelos alunos, sendo posteriormente transformadas em vídeo, inserindo

imagens sincronizadas com a narração. O roteiro foi revisado várias vezes pelos alunos, principalmente ao perceberem vícios de linguagem, o que possibilitou algumas edições nos arquivos de áudios, favorecendo uma melhor comunicação e expressão. O momento de edição proporcionou um envolvimento maior com o roteiro, pois escutar o resultado gravado os fez perceberem criticamente as defasagens de comunicação. Como atividade avaliativa, os alunos assistiram os vídeos dos colegas e realizaram comentários críticos que possibilitaram uma interlocução sobre as histórias contadas.

Além disso, propomos aos estudantes um questionário avaliativo para compreender qual suas percepções em relação a metodologia proposta e como essa metodologia potencializa o CI na EPT. Abaixo apresentamos as questões e as respostas.

Gráfico 1. Como você descreveria a atividade de SD que foi realizada?

27 respostas



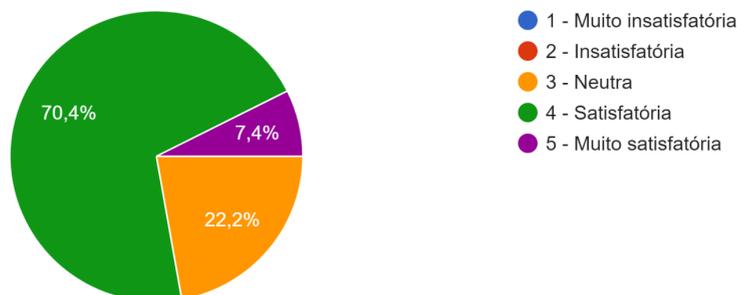
Fonte: Autores, 2024.

Na questão em que perguntamos sobre como descrevem a atividade, 63% afirmaram ser “Muito Interessante e envolvente” e 33,33% Interessante, mas poderia ser mais envolvente e 3,7% afirmaram que não despertou interesse. Na próxima questão, ao inquirir sobre a participação de cada estudante na atividade 66,7% dizem ter participado ativamente e contribuíram com o grupo e 33,3% dizem ter participado, mas não se sentiram muito engajados na atividade. Esses dados nos mostram que o *storytelling* é uma atividade que ainda precisa ser aprimorada para obter o máximo de interações. Mas, entendemos que a maioria se envolveu na atividade, como é identificado no excerto: “Gostei muito da atividade, apesar de ser bem trabalhosa, achei que foi uma maneira criativa de usar mais os aplicativos e saber suas funções, e ainda junto com isso, aprender histórias as quais afetam nosso presente e nosso futuro” (Estudante 3).

Acerca dos aspectos específicos da construção de narrativas, ao avaliarem a atividade, os estudantes apresentaram o seguinte resultado:

Gráfico 2. Em uma escada de 1 a 5, como você avalia a atividade de storytelling digital como um todo?

27 respostas



Fonte: Autores, 2024.

A maioria dos estudantes (77,8%) avalia a atividade como satisfatória ou muito satisfatória. Enquanto que ao questionarmos sobre quais elementos do *storytelling* acharam mais interessantes com 51,9% assinalaram a “narrativa em si”, 40,7% a “interatividade das mídias utilizadas”, 33,3% as “imagens e gráficos utilizados” e 44,4%, as “músicas e efeitos sonoros”. Essa questão contribui para entender como a narrativa em si nos envolve e promove engajamento nas aulas, seguidas da utilização dos recursos tecnológicos como uma forma de ampliar a comunicação e a expressão. A estudante 26 destacou que a deixou emocionada “a narração, ouvir um texto através da minha própria voz”. A estudante 19 complementou que “despertou a minha criatividade e me deixou constantemente desafiada”.

Sobre as percepções acerca de melhorias nas formas de comunicação e expressão, as respostas dos estudantes podem ser categorizadas em: Melhorias nas habilidades de escrita (4); Melhorias na oralidade (7); Melhorias nas habilidades de socialização e cooperação com o grupo (4); Habilidades de comunicação audiovisual (1); Percepção de desenvolvimento da criatividade (3); Desenvolvimento de maior entendimento no conteúdo (2); Não percebeu desenvolvimento (2); Percebeu desenvolvimento positivo, mas não especifica em qual área (2); Não apresenta certeza acerca de alterações (1). Alguns dos relatos dos entrevistados apresentam que: “Sim, pois a atividade faz com que eu demonstre minhas ideias de um modo diferente e que me expresse mais livremente, pelo fato de não ter que falar na frente da turma e ficar nervosa e envergonhada” (Estudante 3), “Sim, pois nos faz falar em um vídeo de forma comunicativa” (Estudante 10), “Sim, pois me fez perder o medo de gravar minha voz em vídeos, além de ajudar a expressar minhas ideias” (Estudante 13), “Sim, pois ao fazer essa atividade, vi que não preciso ter vergonha ao me expressar e comunicar com as demais pessoas.” (Estudante 21) e “Sim, porque traz uma nova forma de pensar nos conteúdos, além de explorar outros meios de aprendizagem” (Estudante 22).

Ao refletir sobre “Você acredita que o SD é uma habilidade importante para desenvolver? Por quê?”, 5 entrevistados apontam que não, pois não veem a necessidade ou contexto de aplicação do *storytelling*; 22 entrevistados apontam que sim, podemos categorizar as justificativas em: Desenvolvimento das habilidades de escrita (2); Desenvolvimento das habilidades de contação de histórias (5); Desenvolvimento de fluência tecnológica em editores de áudio e vídeo (5); Desenvolvimento da imaginação e criatividade

(6); Desenvolvimento das habilidades de comunicação (2); Desenvolvimento de técnicas de estudo com contação de histórias (2).

A respeito das dificuldades na construção das histórias, os alunos refletiram e responderam textualmente, segue a categorização das respostas: Dificuldades de escrita - Montagem de capítulos (6); Dificuldades de organização e/ou cooperação com o grupo (3); Dificuldades na utilização dos aplicativos de edição/gravação (9); Sintetizar as informações no momento de escrita e/ou interpretar os textos das fontes (3); Dificuldades de escrita - Criatividade (1) e Nenhuma dificuldade (5).

Ao fazer uma pergunta aberta sobre as contribuições do *storytelling* na formação integral é possível destacar algumas palavras chave em suas respostas, como: criatividade; comunicação e expressão; pesquisa; memória e raciocínio crítico. O Estudante 2 entende que desenvolveu sua “criatividade na contação de histórias” e os estudantes 4 e 6 entendem que desenvolveram melhor sua “criatividade e expressão”, “pois para contar histórias é necessário saber se expressar” (Estudante 6). Aliado a expressão, o estudante 13 “me ajudou a pesquisar e além de pesquisar, expressar aquilo que foi pesquisado”. Sendo complementado pelo Estudante 14, que afirmou que “ajuda na interpretação de texto, na minha memória, no meu conhecimento sobre essa área da informática”. Os excertos selecionados nos proporcionam a compreensão de que os estudantes passam a valorizar não somente o conhecimento da Informática que é importante na EPT e num curso de Informática, mas passam a valorizar outras faculdades superiores necessárias à constituição de um profissional que valoriza todas as dimensões do ser humano.

No contexto da formação integral, a atividade proporcionou um aprofundamento do conhecimento da Informática e de outras habilidades necessárias à formação humana. Um dos princípios em destaque é a **pesquisa como princípio pedagógico** já explicada no tópico anterior e que é proporcionado uma iniciação com essa atividade, pois de acordo com o Estudante 2: “eu gostei da proposta da atividade de ter que fazer uma história sobre algo da Computação, gostei do tema escolhido e de **pesquisar** sobre, foi muito bom ver vídeos e coisas sobre o assunto. O estudante relaciona a pesquisa com um movimento de construção do conhecimento por meio de pesquisas para encontrar o assunto desejado. O estudante 17 afirma que a atividade “despertou **interesse em aprender** coisas novas relacionadas a elementos do *storytelling*, aprendemos a editar, procurar e achar mais elementos gráficos e de edição”. Assim a aprendizagem de Informática deixa de ser uma aula sobre aplicativos e possibilita o aluno unir a pesquisa de temas da Computação com a pesquisa de novos aplicativos para desenvolver os desafios criados em aula, constituindo um estudante com mais autonomia ao levar em conta a pesquisa como princípio pedagógico.

Outro princípio em evidência nas falas dos alunos é o trabalho como princípio educativo, pois a interlocução com os colegas é valorizada na formação integrada. De acordo com o Estudante 5, “na atividade **trabalhei em grupo**, buscando várias coisas sobre o ENIAC e aprendi bastante sobre o mesmo. É complementado pelo Estudante 10 que achou “divertido **trabalhar junto com os meus colegas e amigos**”. Por fim, a disciplina de Fundamentos da Informática do EMI proporcionou uma atividade que “fez a gente pensar além da história que já estamos acostumados a ver e aprender. Também ajuda bastante no desenvolvimento social, já que a conversa e discussão sobre o tema é bem presente. Além de nos fazer aprender sobre diferentes tipos de aplicativos para produzir algo” (Estudante 22). Portanto, a integração de conhecimentos evidenciada no estudo perpassa pela integração entre a pesquisa como princípio pedagógico como alavanca para o trabalho como princípio

educativo, pois proporciona a compreensão de que a constituição humana está sempre inacabada, em aberto, como o conhecimento que nos humaniza.

5. Conclusão

Este estudo explorou a utilização do *storytelling* como uma ferramenta pedagógica, na perspectiva do CI, no Ensino Médio Integrado de Informática. A temática central do trabalho foi investigar como a integração de técnicas de contação de histórias pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades críticas e comunicativas, dentro do contexto da EPT.

A pesquisa foi realizada com alunos do primeiro ano do EMI, no qual a disciplina de Fundamentos da Informática incluiu atividades de criação de narrativas digitais sobre a História da Computação. Os alunos trabalharam em grupos, desenvolvendo personagens e enredos, e transformaram suas histórias em vídeos, promovendo uma experiência de aprendizagem mais envolvente e significativa.

Os resultados indicaram que o uso do *storytelling* foi amplamente positivo. A maioria dos alunos considerou a atividade interessante e envolvente, destacando melhorias significativas em suas habilidades de escrita, oralidade, socialização, cooperação, criatividade e pensamento crítico. Esses achados sugerem que o *Storytelling* pode ser uma estratégia eficaz para romper com metodologias tradicionais e mecanicistas, promovendo uma formação mais integrada e crítica, conforme proposto pelo CI na EPT.

O estudo contribui para a literatura ao evidenciar o potencial do *Storytelling* como uma ferramenta pedagógica inovadora na EPT. Ele mostra como as atividades de contação de histórias podem ser integradas ao currículo para desenvolver não apenas habilidades técnicas, mas também habilidades socioemocionais e críticas, alinhando-se aos princípios de educação integral defendidos pelos Institutos Federais.

A pesquisa teve algumas limitações, incluindo o tamanho reduzido da amostra e a natureza qualitativa do estudo, que pode não permitir a generalização dos resultados para outros contextos ou cursos. Além disso, a percepção dos alunos foi baseada em autoavaliações, o que pode introduzir um viés de subjetividade.

Para futuras pesquisas, sugere-se a realização de estudos que acompanhem os alunos ao longo de todo o curso, avaliando os impactos do *Storytelling* a longo prazo. Estudos comparativos entre diferentes disciplinas e cursos também seriam valiosos para entender a aplicabilidade e eficácia do *Storytelling* em diferentes contextos educacionais. Além disso, investigações quantitativas poderiam complementar os achados qualitativos, fornecendo uma análise mais robusta sobre os efeitos dessa metodologia.

Em suma, a utilização do *Storytelling* no Ensino Médio Integrado de Informática demonstrou ser uma prática pedagógica promissora, com potencial para enriquecer a formação dos alunos e promover um ensino mais crítico e integrado, alinhado aos objetivos da Educação Profissional e Tecnológica.

Referências Bibliográficas

Bazzo, W. A. (2011). **Ciência, Tecnologia e Sociedade e o contexto da educação tecnológica**. Florianópolis: Ed. UFSC.

Brasil. (2016). **Projeto Pedagógico do Curso Técnico de Informática Integrado. IFFar - Campus Santos Augusto**. Curso criado e aprovado PPC pela Resolução n. 42 de 08 de outubro de 2008, convalidado pela Resolução CONSUP n. 27, de 24 de maio de 2016. Santa Maria: IFFar.

Cambráia, A. C. *et. al.* (2023). Democracia enfraquecida: impactos das contrarreformas neoliberais no currículo integrado. *In: Cambráia, A. C. Andrighetto, M. J.; Chaves, T. V. (Orgs) Educação Profissional e Tecnológica no contexto da contrarreforma: concepções, experiências e dinâmicas investigativas*. Curitiba: CRV.

Campbell, J. (2003). *The hero's journey: Joseph Campbell on his life and work (Vol. 7)*. New World Library.

Castaman, A. S.; Oliveira, D. S. L. (2020). Storytelling como estratégia de ensino no contexto da Educação Profissional e Tecnológica. **Revista UNILUS Ensino e Pesquisa**, v. 17, n. 49, out./dez. 2020 ISSN 2318-2083

Ciavatta, M. (2005). A formação integrada: a escola e o trabalho como lugares de memória e de identidade. **Trabalho necessário**, a. 3, n. 3. ISSN 1808-799X.

Cruz, L. (2020). **A Jornada do Herói - Estrutura Mítica do Monomito de Joseph Campbell**. Disponível em: <https://expertdigital.net/a-jornada-do-heroi-estrutura-mitica-do-monomito-de-joseph-campbell/>>. Acesso em 24 jun. 2024.

Demo, P. (2004). **Professor do Futuro e Reconstrução do Conhecimento**. Petrópolis, RJ: Vozes.

Freire, P. (2011). **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

Frigotto, G.; Ciavatta, M.; Ramos, M. (2005). **Ensino médio integrado: concepção e contradições**. São Paulo: Cortez.

Gancho, C. V. (2004). *Como analisar narrativas*. Editora Ática.

Huston, N. (2010). **A espécie fabuladora: um breve estudo sobre a humanidade**. Porto Alegre: L&PM Editores.

Lutz, R.; Cambráia, A. C.; França, R. (2021). Audiobook e mediação didática para o desenvolvimento do pensamento computacional na Educação Infantil. **Revista Brasileira de Ensino de Ciências e Matemática**, [S. l.], v. 5, n. especial, 2021. DOI: 10.5335/rbecm.v5iespecial.12888.

XIII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2024)

XXX Workshop de Informática na Escola (WIE 2024)

Morin, E. (2013). **A religação dos saberes: o desafio do século XXI**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

Oliveira, E. G.; Classe, T. M. (2024). **Proposta de um Framework de Storytelling para apoiar o ensino e aprendizado em Sistemas de Informação. Trilha de temas, Idéias e Resultados Emergentes em Sistemas de Informação**. Anais estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Sistemas de Informação (SBSI).

Oliveira, E. G.; Classe, T. M. (2024). **Investigando o Uso do Storytelling como Abordagem Educacional: Mapeamento Sistemático da Literatura**. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, 32, 450-479.

Oliveira, D. S. L. (2020). **Storytelling como estratégia de ensino no contexto da Educação Profissional e Tecnológica**. Dissertação de mestrado apresentada do ProfEPT, ofertada no câmpus Porto Alegre do IFRS. Orientada pela Prof. Dra. Ana Sara Castaman. Porto Alegre.

Rodrigues, R. A. (2023). O currículo integrado e a necessidade de superação do mecanicismo e do positivismo. *In: Cambraia, A. C. Andrighetto, M. J.; Chaves, T. V. (Orgs) Educação Profissional e Tecnológica no contexto da contrarreforma: concepções, experiências e dinâmicas investigativas*. Curitiba: CRV.

Saviani, D. (2012). **Escola e Democracia**. 42ª edição. Campinas: Autores Associados.

Saviani, D. (2003). O choque teórico da politecnia. **Trabalho, Educação e Saúde**, v. 1, n. 1, p. 131-152. <https://doi.org/10.1590/S1981-77462003000100010>

Vygotsky, L. S. (2000). **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes.