

EXPLORANDO NOVOS HORIZONTES: NARRATIVAS DIGITAIS COMO FERRAMENTA PARA A INCLUSÃO NO PROCESSO DE ENVELHECIMENTO

 <https://doi.org/10.56238/arev7n4-117>

Data de submissão: 11/03/2025

Data de publicação: 11/04/2025

Helena Brandão Viana

Doutorado em Educação Física

UNICAMP

E-mail: hbviana2@gmail.com

LATTES: <http://lattes.cnpq.br/0493494212541998>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2018-202X>

RESUMO

O objetivo deste artigo foi demonstrar como a utilização de Narrativas Digitais tem sido utilizada em diferentes culturas. Além dos benefícios individuais, como o estímulo cognitivo e a satisfação pessoal de aprender algo novo, os projetos de narrativas digitais entre idosos têm mostrado impactos positivos na interação social e no bem-estar emocional. O estudo realizado no Canadá e no Brasil é um exemplo inspirador de como as tecnologias digitais podem ser adaptadas para atender às necessidades e interesses diversos da população idosa. Os resultados desses projetos no Brasil, mostraram como pode ser estimulante e desafiador trabalhar com tecnologias com essa faixa etária, muitas vezes negligenciada pela sociedade em relação ao avanço das tecnologias emergentes. À medida que a sociedade continua a envelhecer, iniciativas como essa se tornam ainda mais relevantes, fornecendo não apenas entretenimento e educação, mas também um meio de preservar e compartilhar histórias pessoais e culturais.

Palavras-chave: Narrativas Digitais. Tecnologia Digital. Idosos.

1 INTRODUÇÃO

As narrativas digitais emergem como uma ferramenta poderosa no campo da educação, oferecendo novas formas de engajar participantes e facilitar o processo de aprendizagem. Educadores têm explorado essas possibilidades para não apenas captar a atenção dos estudantes, mas também promover habilidades de mídia e alfabetização digital. Este artigo tem como objetivo demonstrar como a utilização de narrativas digitais tem sido aplicada em diferentes culturas, com destaque para a metodologia desenvolvida pelo Dr. David Kaufman, da Simon Fraser University e do Instituto AGE-WELL (Moura; Viana, 2022; Pedrosa Santos; Brandão Viana, 2024; Viana, 2020a, 2020b; Viana; Moreira; Souza, 2023).

As narrativas digitais combinam a tradicional arte de contar histórias com recursos das tecnologias digitais de informação e comunicação. Elas são elaboradas utilizando múltiplas linguagens, como texto, fotografia, vídeo, áudio e gráficos, permitindo uma abordagem multimodal no processo educativo. Essa integração de mídias facilita a conexão dos alunos com o conteúdo de maneira mais significativa, promovendo um ambiente de aprendizado mais dinâmico e interativo. A importância das narrativas digitais na educação reside em sua capacidade de tornar o aprendizado mais envolvente ao permitir que os estudantes criem suas próprias histórias e se tornam protagonistas de seu aprendizado, o que pode aumentar a motivação e o engajamento. Além disso, essas narrativas ajudam a desenvolver habilidades essenciais, como pensamento crítico, comunicação e colaboração, fundamentais para o sucesso no mundo contemporâneo (Viana; Moreira; Souza, 2023).

Nos projetos voltados para idosos no Canadá, onde essa metodologia foi concebida e aplicada inicialmente, as narrativas digitais desempenharam um papel transformador. Durante um workshop de 10 semanas, os participantes, sob a orientação de um facilitador, criaram suas próprias histórias utilizando áudio, imagens e música. Esse processo não apenas proporcionou o aprendizado de novas habilidades tecnológicas, mas também estimulou a criatividade e ofereceu uma maneira inovadora de expressar suas vivências. Além dos benefícios individuais, como o estímulo cognitivo e a satisfação de aprender algo novo, esses projetos demonstraram um impacto significativo na interação social e no bem-estar emocional dos idosos. O trabalho colaborativo ao longo do workshop fortaleceu os laços entre os participantes e criou um ambiente de aprendizado encorajador e compartilhado (Viana, 2020b).

Esta metodologia, desenvolvida por Kaufman (Hausknecht; Vanchu-Orosco; Kaufman, 2016, 2017, 2019; Kaufman et al., 2019; Schell; Da Silva; Kaufman, 2019) (figura 1), foi posteriormente adaptada para o Brasil (Viana, 2020a, levando em consideração diferenças culturais e desafios específicos. Em um dos grupos, composto por idosos sem letramento, ajustes foram necessários para

garantir a inclusão de todos. Os resultados mostraram que, embora o uso de tecnologias com essa faixa etária apresente desafios, ele também abre possibilidades estimulantes, especialmente em um contexto em que os idosos frequentemente são deixados à margem do avanço tecnológico.

Com o envelhecimento da população, iniciativas desse tipo tornam-se cada vez mais relevantes, oferecendo não apenas entretenimento e aprendizado, mas também um meio de preservar e compartilhar histórias pessoais e culturais. Para o futuro, a expansão desses projetos para diferentes comunidades e contextos culturais poderá ampliar seu impacto, incorporando tecnologias emergentes, como realidade virtual e inteligência artificial, para enriquecer ainda mais a experiência narrativa (Viana, 2020b; Viana; Moreira; Souza, 2023).

Nesse artigo traremos o relato de experiência de dois projetos desenvolvidos no Brasil, a partir da metodologia criada no Canadá Por David Kaufman, da Simon Fraser University (Kaufman *et al.*, 2019).

2 AS EXPERIÊNCIAS COM IDOSOS NO BRASIL

2.1 O PRIMEIRO PROJETO DE NARRATIVAS DIGITAIS NO BRASIL: ADAPTAÇÃO E IMPACTOS

O primeiro projeto de narrativas digitais desenvolvido no Brasil, após a parceria estabelecida com a Simon Fraser University, foi implementado em 2018 no âmbito do programa da faculdade da terceira idade de uma universidade brasileira. O projeto contou com a participação de 22 idosos, sendo 21 mulheres e um homem.

Diferentemente da metodologia original (figura 1), que previa 10 encontros de 2 horas, no Brasil o projeto foi adaptado para 14 semanas (Quadro 1). Essa extensão foi necessária devido à baixa familiaridade dos participantes com tecnologias digitais. Muitos dos idosos nunca haviam utilizado um computador e possuíam dificuldades com o uso do mouse e do teclado. Assim, as duas primeiras semanas foram dedicadas à apresentação do projeto e a uma palestra ministrada por uma socióloga sobre a importância da transmissão de legados por meio das narrativas.

Figura 1 – Metodologia original



Fonte: (Hausknecht; Vanchu-Orosco; Kaufman, 2017; Viana, 2020b)

Quadro 1 – Fluxograma do primeiro projeto Narrativas Digital no Brasil

TEMAS AULAS	LOCAL
Apresentação do projeto e da importância de aprender	Aula 1 Sala de aula
A importância da história de vida como legado	Aula 2 Sala de aula
Apresentação do projeto - mostrar vídeos - dar ideias - TCLE e protocolos	Aula 3 Sala de aula
Aula de como construir uma boa história	Aula 4 Sala de aula
Início da escrita da história	Aula 5 Sala de aula
Dividindo a história com meus colegas – atividades em trios	Aula 6 Sala de aula
Mostrando a tecnologia Wevideo®	Aula 7 Sala de aula
Dividindo com os colegas sua história – Leitura da história para todos	Aula 8 laboratório
Escolha das imagens - story board	Aula 9 laboratório
Gravação das narrativas	Aula 10 laboratório
Colocação áudio narrado, fotos e músicas de fundo	Aula 11 laboratório
Organização das imagens com o áudio narrado	Aula 12 laboratório
Animação, efeitos, finalização página, créditos, finalização	Aula 13 laboratório
Finalização dos vídeos	Aula 14 laboratório
Final = Sarau	FINAL Auditório

2.2 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

As primeiras aulas foram produtivas, com os participantes demonstrando entusiasmo em compartilhar suas histórias. A elaboração dos relatos ocorreu de maneira colaborativa, com discussões sobre os temas a serem abordados e a inclusão de elementos narrativos, como humor e emoção, para aumentar o impacto da narrativa.

A principal diferença entre a experiência brasileira e a canadense(Viana, 2020b) foi a disponibilidade de equipamentos. No Brasil, os idosos não possuíam computadores pessoais, sendo necessário utilizar o laboratório de informática da universidade. Durante as primeiras semanas (aulas 4 a 9), os participantes produziram suas histórias e compartilharam seus textos com os colegas. Foram incentivados a trazer fotografias e imagens para ilustrar suas narrativas, sendo permitido o uso de imagens de domínio público. Algumas fotografias tiveram que ser digitalizadas, uma etapa que exigiu suporte adicional.

Com todas as imagens digitalizadas, os participantes foram apresentados ao software de edição de vídeo adquirido para o projeto. A etapa de aprendizagem tecnológica foi desafiadora, motivo pelo qual foram mobilizados monitores do curso de informática e do projeto da terceira idade para oferecer suporte individualizado aos idosos.

2.3 PRODUÇÃO E APRESENTAÇÃO DAS NARRATIVAS

Após a familiarização com o software, iniciou-se a gravação das histórias (aula 10) em um estúdio disponibilizado pela universidade, garantindo a qualidade do áudio. Os participantes gravaram individualmente, sendo orientados a fazer pausas longas em caso de erros, facilitando a edição posterior. O software utilizado permitiu cortes e ajustes para garantir a fluidez das gravações.

A edição dos vídeos exigiu suporte dos monitores, mas todos os participantes conseguiram concluir suas produções. O projeto foi encerrado com um sarau, onde os vídeos foram exibidos para familiares, convidados e membros da universidade. O evento proporcionou um momento de grande emoção, pois muitos familiares ouviram histórias que, de outra forma, talvez nunca tivessem sido compartilhadas.

A implementação do projeto no Brasil demonstrou a viabilidade da adaptação metodológica para contextos com baixa alfabetização digital. O suporte individualizado e o tempo estendido foram fatores fundamentais para o sucesso da iniciativa. Os resultados evidenciaram não apenas o impacto tecnológico, mas também os benefícios emocionais e sociais para os idosos envolvidos. O formato pode servir de modelo para futuras iniciativas voltadas à inclusão digital e à valorização das memórias pessoais. A colaboração em grupo durante o workshop não apenas fortaleceu os laços entre os participantes, mas também promoveu um ambiente de aprendizado colaborativo e encorajador

2.4 OPORTUNIDADES AVALIATIVAS E FINALIZAÇÃO

Num projeto como esse, que teve uma duração de 3 a 4 meses, temos oportunidades de coletar dados diversos. Neste projeto especificamente, foram coletados dados sobre literacia digital e sobre

socialização. O que se pode perceber que o grande ganho com esse projeto, foi melhorar a socialização dos idosos e suas famílias, pois houve momentos de envolvimento de todos esses atores. Conhecer um pouco da vida de cada colega de projeto, foi muito relevante para todos. O ganho no tocante a adquirir uma nova habilidade, foi também muito valorizado pelos participantes. Alguns – que possuíam computador em casa, após aprender a elaborar o vídeo, fizeram novos vídeos em suas casas contando novas histórias.

O momento do Sarau, onde os vídeos de cada participante foram exibidos numa sala de projeção, com a presença de todos os colegas e suas famílias, foi muito emocionante e de extrema satisfação. O projeto de Narrativas Digitais é de fato emocionante para os realizadores e para os participantes.

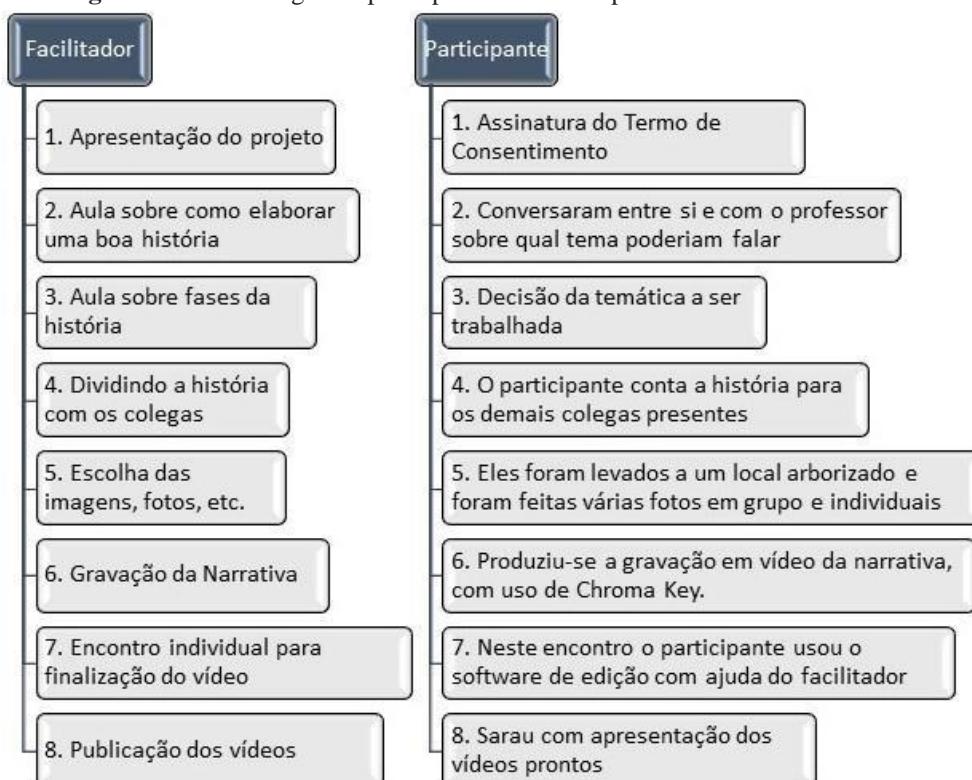
2.5 SEGUNDO PROJETO DE NARRATIVAS DIGITAIS NO BRASIL: NOVA ADAPTAÇÃO PARA IDOSOS SEM LETRAMENTO

O segundo projeto desenvolvido no Brasil com a metodologia inicialmente proposta foi implementado no ano de 2021, após a pandemia e direcionado a um grupo de idosos sem letramento. Esse grupo era composto por indivíduos pertencentes a uma comunidade economicamente desfavorecida, e não possuíam habilidades de leitura e escrita. Diante desse cenário, houve a necessidade de adaptação da metodologia originalmente concebida pelo Doutor Kaufman (Kaufman *et al.*, 2019), uma vez que os participantes não poderiam registrar suas histórias por escrito, para posterior leitura e gravação.

Para essa adaptação metodológica, inicialmente, trabalhou-se com os idosos na construção oral das narrativas. Cada participante foi incentivado a escolher um tema para a história que gostaria de compartilhar com os demais membros do grupo e deixar como legado. Embora a concepção inicial do projeto fosse similar à do primeiro experimento descrito neste artigo, houve significativa modificação na estrutura, uma vez que não ocorreu a etapa de escrita nem a fase de edição do vídeo (figura 2).

Embora a proposta metodológica tenha 8 passos a serem seguidos, o projeto durou 16 semanas, pois algumas etapas gastaram mais de um encontro para ser executado.

Figura 2 – Metodologia adaptada para idosos com pouco ou nenhum letramento



Fonte: Elaboração dos autores

2.6 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Após a definição dos temas, cada participante compartilhou oralmente sua história com os demais, permitindo a troca de experiências e o enriquecimento coletivo do grupo. Como parte do processo, foi montado um pequeno estúdio improvisado com uma tela verde no local onde o projeto foi desenvolvido. Os idosos foram então filmados individualmente, sentados diante da tela verde, como ilustrado na figura 3 (no final colocaríamos imagens no fundo), enquanto narravam suas histórias. Nos casos em que ocorriam hesitações ou quando o narrador desejava reformular sua fala, retomava-se a gravação a partir do ponto desejado para garantir fluidez na produção audiovisual.

Figura 3 – Idosa sendo preparada para a filmagem



Fonte: foto feita pela pesquisadora com autorização assinada da participante

Posteriormente, foi solicitado que cada participante trouxesse fotografias pessoais para ilustrar suas narrativas. No entanto, verificou-se que alguns idosos não possuíam imagens que pudessem complementar suas histórias. Para esses casos, foram realizadas entrevistas adicionais a fim de compreender melhor o contexto narrado, e, com base nessas informações, imagens representativas foram selecionadas na internet e validadas pelos participantes quanto à sua adequação ao conteúdo relatado.

Adicionalmente, organizou-se uma saída em grupo para um parque com paisagens diversificadas, onde foram realizadas fotografias individuais, de casais e do grupo como um todo. Algumas dessas imagens foram posteriormente incorporadas às narrativas visuais. A escolha da trilha sonora também foi um aspecto relevante do projeto: os participantes selecionaram músicas que melhor representassem o tom emocional de suas histórias. As músicas utilizadas faziam parte do banco de dados do software adquirido para a edição dos vídeos, garantindo conformidade com direitos autorais.

O projeto teve duração de dezesseis semanas, ao final dos quais foi organizada uma sessão de exibição das produções audiovisuais (figura 4). O evento contou com a presença das famílias dos participantes e da comunidade local, proporcionando um momento de grande impacto emocional não apenas para os idosos e a equipe envolvida, mas também para a comunidade. A iniciativa permitiu que fragmentos da memória e das trajetórias de vida desses idosos fossem preservados e compartilhados,

fortalecendo o sentimento de pertencimento e valorização da história oral dentro do contexto comunitário.

Figura 4 – Capa de um dos vídeos produzidos



Fonte: Dados da pesquisa

2.7 ENTREVISTAS COM OS IDOSOS APÓS O PROJETO

Após a gravação das narrativas, os participantes foram entrevistados para compartilharem suas percepções sobre a experiência. Alguns destacaram que foi uma oportunidade valiosa para relatar suas histórias e vivências de forma autêntica e inovadora, utilizando a tecnologia. Além disso, ressaltaram a importância de poderem registrar e compartilhar esses relatos como um legado para amigos e familiares, conforme evidenciado nas declarações a seguir:

- “Eu gostei de relembrar a minha infância... poder contar”. (Entrevista IS)
- “Sempre tive dificuldade de testemunhar a conversão da minha família e tive a oportunidade de contar sem chorar”. (Entrevistada S)
- “Foi muito bom aproveitar a saída e tirar aquelas fotos para os vídeos. Amei todo o processo e aprendizado. O entusiasmo foi grande ao ver todo mundo gravando”. (Entrevistada IR)
- “Gostei de contar a história, escolher e contar de uma forma diferente”. (Entrevistada C)

3 DISCUSSÃO

As narrativas digitais representam uma ferramenta inovadora e impactante no campo da educação, oferecendo oportunidades para um aprendizado dinâmico e interativo e que estimula o pensamento crítico (Meirbekov; Maslova; Gallyamova, 2022). Diante das experiências relatadas no texto, é possível destacar diferentes perspectivas sobre seu papel e suas implicações sociais e culturais

(Gkoutsioukosta; Apostolidou, 2023; Hausknecht; Vanchu-Orosco; Kaufman, 2019; Meadows, 2003; Park *et al.*, 2017).

As narrativas digitais permitem que os participantes dos projetos se tornem protagonistas do próprio aprendizado, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades essenciais como pensamento crítico, comunicação e colaboração. Esse método estimula a criatividade e torna o ensino mais significativo, conectando o conteúdo pedagógico às experiências pessoais dos alunos. No entanto, é importante considerar o desafio da acessibilidade a equipamentos tecnológicos e a necessidade de formação continuada dos educadores para a utilização efetiva dessas ferramentas (Barbata, 2023; Nuroh; Kusumawardana; Destiana, 2022; Viana, 2020a, 2020b; Viana; Moreira; Souza, 2023).

A adaptação da metodologia para idosos, como demonstrado nos projetos no Canadá e no Brasil, evidencia o potencial das narrativas digitais como instrumento de inclusão digital e social. O uso dessas tecnologias pode reduzir a exclusão digital, oferecer estímulos cognitivos e emocionais e fortalecer laços sociais entre os participantes. Contudo, os desafios incluem a necessidade de suporte individualizado, especialmente para aqueles sem familiaridade com dispositivos eletrônicos, e a adaptação das atividades para contemplar diferentes níveis de letramento e habilidades tecnológicas (Viana; Moreira; Souza, 2023).

A adaptação da metodologia canadense ao contexto brasileiro mostra a importância de considerar especificidades culturais e estruturais. Enquanto no Canadá os idosos tinham mais contato com tecnologias digitais, no Brasil houve maior necessidade de suporte e infraestrutura para garantir a participação ativa dos envolvidos. A extensão do tempo de aprendizado e o uso de monitores foram soluções eficazes para superar essas barreiras.

Ao possibilitar que os idosos compartilhem suas histórias de vida, os projetos de narrativas digitais contribuem para a preservação da história oral e do patrimônio cultural. A exibição das produções em eventos públicos reforça a valorização dessas memórias e estimula o pertencimento comunitário. Esse aspecto demonstra como a tecnologia pode humanizar e aproximar gerações, promovendo o diálogo intergeracional e o fortalecimento das relações sociais.

A expansão dos projetos para diferentes comunidades e contextos culturais abre novas possibilidades para a educação e inclusão digital. O uso de tecnologias emergentes, como realidade virtual e inteligência artificial, pode enriquecer ainda mais a experiência narrativa. No entanto, é essencial garantir que essas inovações sejam acessíveis a todas as faixas etárias e níveis socioeconômicos (Al-Abdullatif, 2022; Chan, 2017; Hausknecht; Vanchu-Orosco; Kaufman, 2016; Park *et al.*, 2017; Smyrnaiou; Georgakopoulou; Sotiriou, 2020; Viana, 2020b).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As narrativas digitais vão além de uma estratégia pedagógica; elas são uma ferramenta de inclusão e transformação social. Através dessas histórias, as vozes de diferentes grupos sociais podem ser ouvidas e valorizadas, promovendo não apenas aprendizado, mas também empoderamento e fortalecimento comunitário. Os desafios apresentados ao longo dos projetos reforçam a necessidade de adaptação e suporte, mas os resultados positivos demonstram o imenso potencial dessa abordagem para transformar vidas e ampliar o acesso ao conhecimento e à cultura digital.

Idosos possuem um potencial significativo para aprender novos conteúdos, especialmente quando as metodologias de ensino são adaptadas às suas necessidades específicas. De acordo com o documento "Envelhecimento e saúde da pessoa idosa" do Ministério da Saúde, a avaliação da capacidade funcional do idoso é fundamental para identificar suas habilidades remanescentes e promover intervenções que maximizem sua independência e qualidade de vida. Inclui adaptações no ambiente físico-social e mudanças no comportamento e estilo de vida, que podem facilitar o processo de aprendizagem (BRASIL; Ministério da Saúde, 2006; Lima *et al.*, 2019).

Além disso, o estudo "A percepção de idosos sobre a velhice: um olhar a partir das representações sociais" destaca que os próprios idosos não se identificam com estereótipos negativos associados ao envelhecimento e enfatizam a heterogeneidade dessa fase da vida. Reconhecer essa diversidade é crucial para desenvolver estratégias educacionais que considerem as particularidades de cada indivíduo, promovendo um aprendizado mais eficaz (Jardim; Medeiros; Brito, 2006; Oliveira *et al.*, 2021).

Portanto, ao implementar metodologias de ensino que levem em conta as características e necessidades dos idosos, é possível capacitá-los a adquirir novos conhecimentos e habilidades de maneira eficiente e significativa.

Para o futuro, projetos similares podem se beneficiar da expansão para outras comunidades e contextos culturais, adaptando-se às necessidades específicas de diferentes grupos de idosos. Isso poderia incluir a incorporação de novas tecnologias emergentes, como realidade virtual e inteligência artificial, para enriquecer ainda mais a experiência de contar histórias digitais. Em resumo, as narrativas digitais não são apenas uma forma moderna e eficaz de educação e entretenimento, mas também uma ferramenta inclusiva e transformadora para promover o bem-estar e a participação ativa de idosos na sociedade digital contemporânea. Ao capacitá-los a criar e compartilhar suas próprias histórias de vida de maneira digital, esses projetos não apenas celebram a diversidade de experiências, mas ampliam as fronteiras do conhecimento humano.

REFERÊNCIAS

- AL-ABDULLATIF, Ahlam Mohammed. Towards Digitalization in Early Childhood Education: Pre-Service Teachers' Acceptance of Using Digital Storytelling, Comics, and Infographics in Saudi Arabia. *Education Sciences*, [s. l.], v. 12, n. 10, 2022.
- BARBETA, Claudia. Narrativas digitais e textos multissemióticos: relato de intervenção pedagógica no ensino de língua portuguesa. *Linguagem e Tecnologia*, [s. l.], v. 16, n. e46445, p. 1–12, 2023.
- BRASIL; MINISTÉRIO DA SAÚDE. **Cadernos de atenção básica envelhecimento e saúde da pessoa idosa**. Brasília: Secretaria de atenção à Saúde, 2006.
- CHAN, Banny S K. **Digital Literacy Learning In Higher Education Through Digital Storytelling Approach** *Journal of International Education Research*. [S. l.: s. n.], 2017. Disponível em: <http://rubistar.4teachers.org/>.
- GKOUTSIOUKOSTA, Zisoula; APOSTOLIDOU, Venetia. Building Learning Communities through Digital Storytelling. *Social Sciences*, [s. l.], v. 12, n. 10, 2023.
- HAUSKNECHT, Simone; VANCHU-OROSCO, Michelle; KAUFMAN, David. Digitising the wisdom of our elders: Connectedness through digital storytelling. *Ageing and Society*, [s. l.], v. 39, n. 12, 2019.
- HAUSKNECHT, Simone; VANCHU-OROSCO, Michelle; KAUFMAN, David. New ways to tell my story: Evaluation of a digital storytelling workshop for older adults. In: , 2016. **CSEDU 2016 - Proceedings of the 8th International Conference on Computer Supported Education**. [S. l.: s. n.], 2016.
- HAUSKNECHT, Simone; VANCHU-OROSCO, Michelle; KAUFMAN, David. Sharing life stories: Design and evaluation of a digital storytelling workshop for older adults. In: , 2017. **Communications in Computer and Information Science**. [S. l.: s. n.], 2017.
- JARDIM, Viviane Cristina Fonseca da Silva; MEDEIROS, Bartolomeu Figueiroa de; BRITO, Ana Maria de. Um olhar sobre o processo do envelhecimento: a percepção de idosos sobre a velhice. *Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia*, [s. l.], v. 9, n. 2, p. 25–34, 2006.
- KAUFMAN, David *et al.* Design and evaluation of an online digital storytelling course for seniors. In: , 2019. **Advances in Intelligent Systems and Computing**. [S. l.: s. n.], 2019.
- LIMA, Douglas Ramires Albino *et al.* Metodologia e recursos pedagógicos ao ensinar idosos: experiência UNAPI. In: , 2019. **CEC - VI Congresso de Extensão e Cultura**. [S. l.]: UFPEL, 2019.
- MEADOWS, Daniel. Digital Storytelling: research-based practice in new media. *Visual Communication*, [s. l.], v. 2, n. 2, p. 189–193, 2003. Disponível em: <http://www.bbc.co.uk/history/programmes/century/cspeaks.shtml>.
- MEIRBEKOV, Akylbek; MASLOVA, Inga; GALLYAMOVA, Zemfira. Digital education tools for critical thinking development. *Thinking Skills and Creativity*, [s. l.], v. 44, p. 101023, 2022. Disponível em: Acesso em: 27 mar. 2023.

MOURA, Mariana Mani; VIANA, Helena Brandão. Narrativas digitais na escola: uma revisão integrativa da literatura. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, [s. l.], v. 27, n. 288, p. 148–159, 2022.

NUROH, Ermawati Zulikhatin; KUSUMAWARDANA, Mahardika Darmawan; DESTIANA, Evie. Developing Digital Literacy Skill for Initial Teacher Education through Digital Storytelling. *KNE Social Sciences*, [s. l.], p. 475–496, 2022.

OLIVEIRA, Geovana Samuel *et al.* Metodologias de Aprendizagem direcionadas às Pessoas Idosas: uma Revisão Sistemática da Literatura. *Estudos Interdisciplinares sobre o Envelhecimento*, [s. l.], v. 26, n. 2, 2021.

PARK, Elly *et al.* Digital storytelling and dementia. In: , 2017. *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*. [S. l.: s. n.], 2017.

PEDROSA SANTOS, Geiza; BRANDÃO VIANA, Helena. Narrativas digitais na educação básica: uma revisão integrativa da literatura. *Internet Latent Corpus Journal*, [s. l.], v. 14, n. 1, 2024.

SCHELL, Robyn; DA SILVA, Diogo; KAUFMAN, David. Enhancing an online digital storytelling course for older adults through the implementation of andragogical principles. In: , 2019. *CSEDU 2019 - Proceedings of the 11th International Conference on Computer Supported Education*. [S. l.: s. n.], 2019.

SMYRNAIOU, Zacharoula; GEORGAKOPOULOU, Eleni; SOTIRIOU, Sofoklis. Promoting a mixed-design model of scientific creativity through digital storytelling—the CCQ model for creativity. *International journal of STEM education*, Cham, v. 7, n. 1, p. 1–22, 2020.

VIANA, Helena Brandão. *Narrativas Digitais: guia prático para realizar projetos*. 1st. ed. Engenheiro Coelho: UNASPRESS, 2020a.

VIANA, Helena Brandão. Projeto digital storytelling: trabalhando narrativas digitais com idosos. *Revista Brasileira de Ciências do Envelhecimento Humano RCBCH*, [s. l.], v. 17, n. 1, p. 51–61, 2020b.

VIANA, Helena Brandão; MOREIRA, António; SOUZA, Dayse Neri de. valor das narrativas digitais. *Revista @mbienteeducação*, [s. l.], p. e023004, 2023.