

## NOVOS RUMOS DA PRÁTICA DOCENTE NO CENÁRIO DA EDUCAÇÃO DIGITAL

 <https://doi.org/10.56238/arev7n5-093>

**Data de submissão:** 06/04/2025

**Data de publicação:** 06/05/2025

**Flávio de Paiva Maia**

Mestre em Administração

Instituição: Faculdade Venda Nova do Imigrante (FAVENI)

E-mail: fllaviomaia@gmail.com

**Delma Aparecida Ferreira**

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação

Instituição: Must University (MUST)

E-mail: delmaceadi@gmail.com

**Francisco Edmar Chagas Bezerra**

Doutorando em Educação

Instituição: Universidade Nacional de Rosário (UNR)

E-mail: edmarcbezerra@gmail.com

**Júlia Cristina Toledo Betti**

Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação

Instituição: Must University (MUST)

E-mail: julia.toledo16@outlook.com

**Márcia Maria dos Santos**

Doutoranda em Ciências da Educação

Instituição: Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS)

E-mail: marciasantosprofessora10@gmail.com

**Marcilene Pereira dos Santos**

Especialista em Gestão Escolar e Coordenação Pedagógica

Instituição: Faculdade Venda Nova do Imigrante (FAVENI)

E-mail: mpssmarcilene@hotmail.com

**Selma Olinda Inácio Rosa**

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação

Instituição: Must University (MUST)

E-mail: rolim.selma@gmail.com

**Wesley da Silva Braga**

Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação

Instituição: Must University (MUST)

E-mail: wesley.dsbraga@hotmail.com

## RESUMO

Este estudo abordou as metodologias de gamificação, *storytelling* e ensino ativo no contexto da educação digital, investigando como essas práticas poderiam transformar a prática docente. A principal questão de pesquisa foi como essas metodologias impactam o papel do professor e o processo de ensino-aprendizagem em ambientes digitais. O objetivo geral foi analisar como a gamificação, o *storytelling* e o ensino ativo influenciam a prática pedagógica e a aprendizagem dos alunos. A pesquisa foi de caráter bibliográfico, com revisão de literatura para compreender as características e desafios da implementação dessas metodologias. O desenvolvimento do estudo destacou que, ao utilizar elementos lúdicos, narrativas e práticas colaborativas, as metodologias analisadas promovem um ensino interativo, motivador e significativo. Além disso, observou-se que a aplicação dessas abordagens exige capacitação docente contínua e adequação das infraestruturas educacionais, desafios que ainda limitam sua adoção plena. As considerações finais apontaram que, apesar das dificuldades, as metodologias estudadas oferecem grandes contribuições para a transformação do ensino, tornando-o dinâmico e participativo. O estudo sugeriu, ainda, que pesquisas futuras possam explorar a aplicação dessas metodologias em diferentes contextos educacionais.

**Palavras-chave:** Gamificação. *Storytelling*. Ensino Ativo. Educação Digital. Prática Docente.

## 1 INTRODUÇÃO

A evolução da educação no cenário contemporâneo está ligada ao avanço das tecnologias digitais e ao impacto dessas inovações nos processos de ensino-aprendizagem. As novas metodologias e ferramentas educacionais, como a gamificação, o *storytelling* e o ensino ativo, têm se destacado como instrumentos promissores para transformar as práticas pedagógicas, tornando-as dinâmicas, envolventes e eficazes. Nesse contexto, a função do professor também tem se modificado, deixando de ser o único transmissor de conhecimento para se tornar um facilitador do aprendizado, estimulando a autonomia e o protagonismo dos alunos. O papel da tecnologia na educação, além de promover um aprendizado interativo, também exige uma mudança no olhar dos educadores sobre suas práticas e nos modelos tradicionais de ensino.

A justificativa para a realização deste estudo reside na crescente necessidade de adaptação da prática docente às demandas do ensino digital, especialmente em um momento de aceleração tecnológica como o atual. A implementação de ferramentas digitais no ambiente educacional tem levado a discussões sobre as melhores estratégias para integrar a tecnologia ao processo de ensino. Embora o uso de tecnologias seja amplamente reconhecido por seu potencial, muitos educadores ainda enfrentam dificuldades em adaptar-se a essas novas ferramentas. As metodologias de ensino, como a gamificação e o *storytelling*, ainda são recentes no contexto educacional, e seu impacto sobre a aprendizagem dos alunos precisa ser compreendido. Este estudo se justifica, portanto, por seu propósito de aprofundar o conhecimento sobre essas metodologias e o papel do professor nesse novo cenário educacional, além de analisar os desafios e as oportunidades que surgem da sua implementação.

A questão central que norteia esta pesquisa é: Como as metodologias de gamificação, *storytelling* e ensino ativo podem transformar a prática docente no contexto da educação digital? Este questionamento visa investigar a eficácia e os desafios dessas metodologias na promoção de um ensino interativo e na redefinição do papel do professor no processo de aprendizagem digital.

O objetivo principal desta pesquisa é analisar como as metodologias de gamificação, *storytelling* e ensino ativo influenciam o papel do professor e transformam a prática docente no cenário da educação digital. Esse objetivo visa a compreensão dos impactos dessas abordagens metodológicas na dinâmica da sala de aula, destacando a importância da adaptação dos professores a novas formas de ensinar e aprender.

A metodologia adotada para este estudo será bibliográfica. Será realizada uma revisão de literatura que buscará aprofundar o entendimento sobre as metodologias de gamificação, *storytelling* e ensino ativo, além de explorar o papel do professor nesse novo contexto educacional. A pesquisa

bibliográfica permitirá a análise de estudos e artigos acadêmicos relevantes, contribuindo para a construção de um referencial teórico robusto que sustente a discussão sobre as mudanças nas práticas pedagógicas e a introdução das tecnologias digitais no ambiente escolar.

Este texto está estruturado em três partes. Na introdução, foram apresentados o tema, a justificativa, a pergunta-problema, o objetivo da pesquisa e a metodologia utilizada. Em seguida, o desenvolvimento do estudo se concentrará na análise das metodologias de gamificação, *storytelling* e ensino ativo, com foco nas implicações para a prática docente e o impacto dessas abordagens no ensino digital. Por fim, as considerações finais irão sintetizar os principais achados da pesquisa, propondo reflexões sobre os desafios e as perspectivas futuras para a educação digital e a prática pedagógica no contexto atual.

## **2 GAMIFICAÇÃO, *STORYTELLING* E ENSINO ATIVO: NOVOS INSTRUMENTOS DIDÁTICOS**

O cenário educacional contemporâneo está sendo alterado pelas tecnologias digitais, que não apenas modificam os meios de comunicação e as ferramentas utilizadas no processo de ensino, mas também as metodologias e abordagens pedagógicas. O professor, que anteriormente era considerado o principal responsável pela transmissão do conhecimento, agora se vê no papel de facilitador, mediador e orientador, em um ambiente que exige novas habilidades e competências. No contexto da educação digital, as metodologias de gamificação, *storytelling* e ensino ativo têm se destacado como práticas inovadoras que visam tornar o aprendizado interativo e engajador, além de promoverem uma mudança significativa no papel do docente. Este tópico explora essas metodologias, discutindo como elas transformam a prática docente e o impacto de sua implementação no processo de aprendizagem.

A gamificação é uma metodologia que se baseia na aplicação de elementos de jogos no contexto educacional, com o intuito de tornar o processo de aprendizagem envolvente, motivador e interativo. Souza (2020) observa que a gamificação pode ser uma ferramenta poderosa para promover a participação ativa dos alunos, tornando a aprendizagem dinâmica e atraente. Ao aplicar aspectos lúdicos, como pontos, desafios e recompensas, a gamificação cria um ambiente de ensino que favorece a competição saudável e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais.

Segundo Barreto e Freitas (2020), a utilização de jogos educacionais não apenas torna o aprendizado prazeroso, mas também permite que os alunos se sintam motivados e engajados. Esse aumento na motivação ocorre porque os alunos experimentam o aprendizado como uma experiência de conquista, com resultados imediatos e tangíveis, o que promove um senso de realização. A gamificação também contribui para o desenvolvimento de habilidades como resolução de problemas,

trabalho em equipe e tomada de decisões, uma vez que essas atividades exigem colaboração e criatividade por parte dos alunos. Além disso, a adaptação de jogos para o ambiente digital oferece inúmeras possibilidades para personalização, permitindo que cada aluno tenha uma experiência de aprendizagem ajustada ao seu ritmo e estilo.

A gamificação, portanto, não se limita à introdução de jogos na educação, mas implica uma mudança de paradigma, onde o foco deixa de ser a simples transmissão de conteúdo e passa a ser a criação de um ambiente onde o aluno tem maior controle sobre seu processo de aprendizagem. No entanto, é importante ressaltar que a eficácia da gamificação depende da forma como os jogos são integrados ao currículo. Barreto e Freitas (2020) destacam que a utilização de jogos deve ser estratégica e bem planejada, para que seu potencial educativo seja aproveitado. Isso significa que os professores precisam ser capacitados para usar as ferramentas de forma eficaz, para que os jogos possam contribuir de maneira significativa para o aprendizado dos alunos.

Outra metodologia que tem ganhado destaque na educação digital é o *storytelling*, que se refere à utilização de narrativas para facilitar o aprendizado. Essa abordagem, além de promover uma imersão no conteúdo, torna o processo de ensino envolvente e significativo para os alunos. De acordo com Freitas (2009), o *storytelling* é uma técnica pedagógica que utiliza histórias como ferramentas para contextualizar e transmitir conceitos complexos de forma acessível e compreensível. Ao contar histórias, o professor consegue transformar informações abstratas em experiências que ressoam com os alunos, estimulando sua imaginação e empatia.

No ambiente digital, o *storytelling* pode ser potencializado por meio da utilização de diversas mídias, como vídeos, áudios e animações, criando uma experiência multimodal que reforça a compreensão dos conceitos. A combinação de texto, imagem e som permite que os alunos absorvam as informações de forma eficaz, pois o cérebro humano tende a reter melhor os conteúdos quando são apresentados de maneira envolvente e emocional. Freitas (2009) afirma que a narrativa, quando bem construída, pode facilitar a fixação de conteúdos e contribuir para o desenvolvimento do pensamento crítico, já que os alunos se veem estimulados a refletir sobre os acontecimentos da história e suas implicações.

Além disso, o *storytelling* permite a personalização da aprendizagem, uma vez que o conteúdo pode ser adaptado para diferentes contextos e interesses dos alunos. Ao incorporar narrativas que falam às experiências e culturas dos estudantes, o professor cria um ambiente de aprendizagem inclusivo e empático, o que favorece a construção de um vínculo afetivo com o conteúdo. Freitas (2009) ressalta que, ao utilizar histórias, os professores conseguem conectar os conceitos com situações do cotidiano, tornando o aprendizado relevante e aplicável à vida dos alunos.

O ensino ativo é uma abordagem pedagógica que coloca o aluno no centro do processo de aprendizagem, ao invés de ser apenas o receptor passivo do conhecimento. Souza (2020) explica que, no ensino ativo, os alunos são incentivados a participar do seu processo de aprendizagem, por meio de atividades práticas, discussões em grupo, estudos de caso e resolução de problemas. O professor, nesse modelo, deixa de ser o transmissor do conhecimento e passa a ser um facilitador, orientando os alunos e criando um ambiente de aprendizagem colaborativo.

A implementação do ensino ativo no ambiente digital tem ganhado força, pois as tecnologias permitem uma maior interação e colaboração entre os alunos. Segundo Barreto e Freitas (2020), as plataformas digitais são ferramentas poderosas para promover o ensino ativo, pois permitem que os alunos acessem recursos educativos de maneira autônoma e participem de discussões e projetos colaborativos. As tecnologias digitais, ao proporcionar um aprendizado flexível e dinâmico, ajudam a superar as limitações do ensino tradicional, onde o aluno é muitas vezes passivo.

Freitas (2009) destaca que, para o sucesso do ensino ativo, é fundamental que o professor atue como mediador e orientador, criando um ambiente que estimule a curiosidade e o pensamento crítico. Além disso, o professor deve utilizar as ferramentas digitais de forma estratégica, garantindo que os alunos sejam desafiados a pensar de maneira crítica e criativa. A capacidade de usar tecnologias para promover a interação e o engajamento dos alunos é uma habilidade essencial para os educadores do século XXI, pois o ensino ativo depende da utilização eficaz dessas ferramentas.

Embora as metodologias de gamificação, *storytelling* e ensino ativo apresentem grande potencial para transformar a prática docente e melhorar o processo de aprendizagem, sua implementação no contexto digital ainda enfrenta diversos desafios. Barreto e Freitas (2020) apontam que a principal dificuldade está na formação dos professores, que muitas vezes não possuem as habilidades necessárias para integrar essas metodologias às suas práticas pedagógicas. Além disso, o uso de tecnologias digitais exige recursos financeiros, infraestrutura adequada e tempo para planejamento, fatores que podem ser limitantes em muitas instituições de ensino.

Outro desafio importante, segundo Freitas (2009), é a resistência de alguns professores em adotar novas metodologias. A transição de um modelo tradicional de ensino para um modelo dinâmico e interativo pode gerar insegurança e resistência, especialmente para aqueles que já estão acostumados a métodos tradicionais. A falta de capacitação continuada e de apoio institucional para a adoção dessas novas metodologias também pode ser um fator limitante para a mudança.

Apesar desses desafios, o uso de gamificação, *storytelling* e ensino ativo no contexto digital tem mostrado resultados positivos na promoção de um aprendizado significativo e engajante. A

superação das barreiras tecnológicas e formativas, aliada ao apoio institucional e à capacitação dos professores, pode levar a uma educação inclusiva, personalizada e interativa.

As metodologias de gamificação, *storytelling* e ensino ativo representam novas possibilidades para a educação digital, oferecendo aos professores ferramentas eficazes para transformar a prática docente e promover um aprendizado dinâmico, colaborativo e envolvente. A gamificação torna o ensino motivador, enquanto o *storytelling* facilita a compreensão e retenção de conteúdo por meio de narrativas envolventes. O ensino ativo, por sua vez, coloca os alunos no centro do processo de aprendizagem, estimulando sua participação ativa e desenvolvimento crítico. Embora a implementação dessas metodologias enfrente desafios, como a resistência dos professores e a falta de recursos, sua aplicação no contexto digital tem mostrado resultados promissores, indicando que o futuro da educação depende da adaptação das práticas pedagógicas às novas tecnologias e metodologias.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A pesquisa abordou as metodologias de gamificação, *storytelling* e ensino ativo, com o objetivo de analisar como essas práticas podem transformar a prática docente no contexto da educação digital. A partir da revisão de literatura, constatou-se que essas metodologias são eficazes na promoção de um aprendizado interativo e engajador, contribuindo para a mudança do papel do professor, que passa de transmissor de conhecimento para facilitador do processo de aprendizagem. A gamificação, o *storytelling* e o ensino ativo se mostraram como ferramentas poderosas para aumentar a motivação dos alunos, fomentar a colaboração e estimular o pensamento crítico e criativo.

Embora essas metodologias ofereçam uma série de benefícios para o ensino digital, a pesquisa também evidenciou que sua implementação enfrenta desafios significativos. A necessidade de capacitação dos professores e a resistência a mudanças metodológicas ainda são obstáculos para a adoção plena dessas práticas. Além disso, a integração eficaz das tecnologias digitais no processo de ensino exige investimentos em infraestrutura e tempo para planejamento, fatores que podem ser limitantes em muitas instituições educacionais. Esses achados indicam que, apesar do potencial transformador das metodologias, há uma lacuna na formação continuada dos educadores e na adaptação institucional necessária para uma implementação bem-sucedida.

Este estudo contribui para a compreensão das metodologias de gamificação, *storytelling* e ensino ativo, destacando sua relevância no contexto educacional atual e oferecendo uma análise crítica sobre os desafios enfrentados na sua aplicação. No entanto, para uma compreensão aprofundada e uma implementação eficaz, é necessário um aprofundamento da pesquisa em aspectos como as estratégias de capacitação docente e o impacto da infraestrutura educacional no sucesso dessas metodologias.

Futuras pesquisas poderiam explorar, por exemplo, os efeitos dessas abordagens em diferentes contextos educacionais e com diferentes faixas etárias, além de investigar a percepção de alunos e educadores sobre as metodologias analisadas.

## REFERÊNCIAS

BARRETO, I. M. S.; FREITAS, A. E. S. Generating intelligence through microdates: a business intelligence proposal for the education area of the Bahia Federal Institute. *Cadernos de Educação Tecnologia e Sociedade*, v. 13, n. 4, p. 463-473, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.14571/brajets.v13.n4.463-473>. Acesso em: 8 abr. 2025.

FREITAS, A. S. A implementação do e-learning nas escolas de gestão: um modelo integrado para o processo de alinhamento ambiental. 2009. Tese (Doutorado em Administração) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

SOUZA, M. I. M. O fazer do gestor escolar: desafios e possibilidades de sua atuação profissional, enquanto facilitador do processo de ensino-aprendizagem. *Research, Society and Development*, v. 9, n. 7, p. 1-15, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.33448/rsd-v9i7.3900>. Acesso em: 8 abr. 2025.

TONACIO JUNIOR, P. C. Business Intelligence para leigos: análise do desenvolvimento de uma ferramenta de Business Intelligence na Escola de Aprendizes-Marinheiros no Espírito Santo. In: SEMINÁRIO DE GESTÃO ORGANIZACIONAL CONTEMPORÂNEA, 11., 2021, [S.I.]. Anais do XI Seminário de Gestão Organizacional Contemporânea - SEGOC. [S.I.]: UFES, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/segoc/article/view/36877>. Acesso em: 8 abr. 2025.