

**O *storytelling* como estratégia instrucional:  
uma revisão de literatura**

***Storytelling as instructional strategy:  
a systematic literature review***

Caio Fraile GONÇALVES<sup>1</sup>  
Berenice Santos GONÇALVES<sup>2</sup>

**Resumo**

Com o avanço das tecnologias da informação e comunicação, conhecimentos considerados definitivos tornaram-se voláteis. As empresas compreenderam a educação como um processo contínuo e seu papel na formação de seus funcionários. Neste contexto, o design instrucional passou a aplicar o *storytelling* em cursos de educação corporativa por seus atributos de transmissão de conhecimento. Logo, a partir de uma revisão sistemática de literatura, este estudo buscou identificar e analisar estudos recentes a fim de contribuir para a compreensão da adoção do *storytelling* em contextos educacionais. Para tal, foram definidas as palavras-chave *storytelling*, design e educação corporativa para guiar a pesquisa e critérios de inclusão e exclusão, como o idioma do texto (português, inglês e espanhol) e a data de publicação (2018-2022), para identificar os trabalhos mais relevantes. Ao final, foram selecionados três trabalhos que apresentam diferentes níveis de contribuição para a compreensão da temática.

**Palavras-chave:** Revisão Sistemática. Storytelling. Narrativa. Design instrucional. Educação corporativa.

**Abstract**

With the improvement of information and communications technologies, knowledge that was once considered definitive has become volatile. Companies have understood education as a continuous process and its role in the training of their employees. In this context, instructional design began to apply storytelling in corporate education courses because of its knowledge transmission attributes. Therefore, based on a systematic literature review, this study aimed to identify and analyze recent works in order to contribute to the understanding of the adoption of storytelling in educational contexts. To this purpose, the keywords storytelling, design, and corporate education were defined to guide the search. To this end, the keywords storytelling, design, and corporate education

---

<sup>1</sup> Mestrando em Design pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).  
E-mail: caiofraile@gmail.com

<sup>2</sup> Professora Doutora do Curso de Graduação e Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina. E-mail: berenice@cce.ufsc.br

were defined to guide the search and inclusion and exclusion criteria, such as the language of the text (Portuguese, English, and Spanish) and the date of publication (2018-2022), were defined to identify the most relevant papers. In the end, three papers were selected that presented different levels of contribution to the understanding of the theme.

**Keywords:** Systematic Review. Storytelling. Narrative. Instructional design. Corporate education.

## Introdução

Devido a constante evolução e aprimoramento das tecnologias da informação e comunicação e de um mercado de trabalho cada vez mais competitivo, conhecimentos que eram consolidados, tornaram-se mutáveis e voláteis. Neste cenário, o modelo padrão de aprendizagem, que ocorria apenas nas escolas formais de graduação, tornaram-se insuficientes para atender as necessidades de aprendizagem e qualificação exigida pelo mercado de trabalho.

Assim, as empresas passaram a compreender a educação como um processo contínuo e, mais importante, entenderam seu papel na formação profissional de seus funcionários. Passaram a adotar, então, a chamada educação corporativa, promovendo cursos e treinamentos recorrentes na própria organização, de forma a formar seus funcionários e ganhar rapidez, aprendizado sólido e consolidação de sua cultura organizacional (CRUZ et al, 2017).

Para tal, emprega-se os conhecimentos de teorias da aprendizagem do design instrucional para a concepção e execução de projetos de educação corporativa, empregando estratégias instrucionais como o *storytelling*, que pretende cativar a atenção, despertar a imaginação, facilitar a aceitação de mensagens e garantir relevância por meio do contexto ao contar histórias (PALACIOS, TERENCEZZO, 2016), para atingir os objetivos e necessidades de aprendizagem diagnosticados pela organização.

Nesta conjuntura, o design instrucional passou a aplicar o *storytelling* em cursos de educação corporativa devido seus atributos de transmissão de conhecimento, propiciando a criação de experiências de aprendizagem mais eficientes, eficazes e atrativas (KARTHIK et al, 2019).

Considerando o contexto apresentado, este estudo buscou identificar e analisar trabalhos recentes que pudessem contribuir para a compreensão da adoção do *storytelling*

em contextos educacionais como forma de atingir objetivos de aprendizagem a partir da realização de uma revisão sistemática de literatura (RSL).

Diferente de revisões de literatura tradicionais, este método se destaca por permitir uma avaliação rigorosa, imparcial e abrangente da literatura ao adotar métodos sistemáticos pré-definidos que tornam a pesquisa abrangente, transparente e replicável (DONATO, DONATO, 2019). Com esse objetivo, empregou-se o método em seis etapas proposto por Mendes, Silveira e Galvão (2008), sendo: identificação do tema ou questão de pesquisa; definição de critérios para seleção de estudos; categorização dos estudos; avaliação dos estudos incluídos; interpretação dos resultados; e apresentação da revisão.

## 1 A relação entre educação corporativa e design instrucional

A educação corporativa trata da capacitação de funcionários de uma empresa através de treinamentos e cursos para o desenvolvimento de competências, habilidades e atitudes de conhecimento geral e específico, a fim de estimular a cultura de aprendizado contínuo e promover a inovação em processos e produtos (CRUZ *ET AL.*, 2017; AIRES, FREIRE, SOUZA, 2017). Eboli (2014) atribui uma gestão empresarial bem-sucedida à implementação da educação corporativa, visto que por meio desta é possível formar e desenvolver os talentos da organização na gestão dos negócios, promovendo a gestão do conhecimento organizacional através de um processo de aprendizagem ativo e contínuo.

Neste contexto, mostra-se necessário a adoção de uma teoria que possua fundamentos na aprendizagem e andragogia<sup>3</sup> para o desenvolvimento da abordagem e recursos e materiais pedagógicos. Recorre-se, então, ao campo do design instrucional para conduzir a implementação de cursos e treinamentos de educação corporativa (EBOLI; H. JÚNIOR; CASSIMIRO, 2014).

O design instrucional, por sua vez, é uma teoria voltada à pesquisa e teorização das estratégias instrucionais mais adequadas para diferentes contextos de aprendizagem, se fundamentando em três campos de conhecimento: ciências humanas, empregando os aspectos das teorias da psicologia e da aprendizagem ativa; ciências da informação, da

---

<sup>3</sup> Segundo Draganov, Friedländer e Sanna (2011), o termo “andragogia” deriva das palavras gregas “andrós”, que significa homem, e “gogia” que quer dizer liderar, guiar, conduzir ou levar, ou seja, a andragogia, em sentido lato, seria a “condução ou direção de adultos”. Neste modelo, o aprendiz possui uma aprendizagem ativa e significativa, visto que, a partir de sua autonomia cognitiva, afetiva e volitiva, se dedica a aprender conteúdos que lhe sejam mais interessantes e relevantes (CARVALHO, 2016).

qual usufrui dos conhecimentos sobre a estrutura, a organização e o processamento da informação; e ciências da administração, desfrutando das características da abordagem sistêmica, gestão de projetos e engenharia de produção (FILATRO, 2008).

Assim, o design instrucional destaca-se como a ação intencional e sistemática de ensino que, através de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e produtos educacionais, busca obter instruções eficazes, eficientes e relevantes, de modo a favorecer e facilitar a aprendizagem humana. Para tanto, trata da identificação de uma necessidade de aprendizagem, planejamento e desenvolvimento de soluções educacionais e, posteriormente, de sua implementação e avaliação (KENSKI, 2019; FILATRO, 2010, 2008; DEVEDŽIC, 2006).

Neste processo, o designer instrucional é o profissional que, apoiado por especialistas em tecnologia e administração, possui um olhar multifocal e se propõe a solucionar problemas educacionais e se responsabiliza pela análise das necessidades de aprendizagem, bem como pelo design, desenvolvimento e validação das propostas de design instrucional (PALANGE, 2019; FILATRO, 2010). Destaca-se, portanto, a utilização de estratégias instrucionais como forma de diferenciação deste profissional no mercado de trabalho (KENSKI, 2019) e de modo a auxiliar no atingimento dos objetivos de aprendizagem estipulados (MACEDO, 2010; FILATRO, 2010, 2008; ROMISZOWSKI, 2002).

## 2 *Storytelling* no ensino

Gallo (2019) descreve o *storytelling* como o ato de enquadrar uma ideia em uma narrativa<sup>4</sup> que informa, esclarece e inspira, sendo parte fundamental da comunicação. Neste sentido, Palacios e Terenzzo (2016) relatam que, além de manter a audiência desperta e esperta pelo que vai acontecer, o *storytelling* utiliza de informações que sirvam como indícios de um ensinamento e é a melhor forma de manter a atenção focada enquanto o autor orchestra a mensagem que realmente quer transmitir. Para os autores, uma história não deve ser contada de forma aleatória, sem um preparo, por isso o

---

<sup>4</sup> A narrativa trata da representação de eventos, constituída por história e discurso narrativo; sendo a história um evento ou sequência de eventos (a ação); e o discurso narrativo a representação e apresentação dos eventos (ABBOTT, 2008).

*storytelling* compreende um conjunto de técnicas capazes de atingir um grande propósito (PALACIOS, TERENCEZZO, 2016).

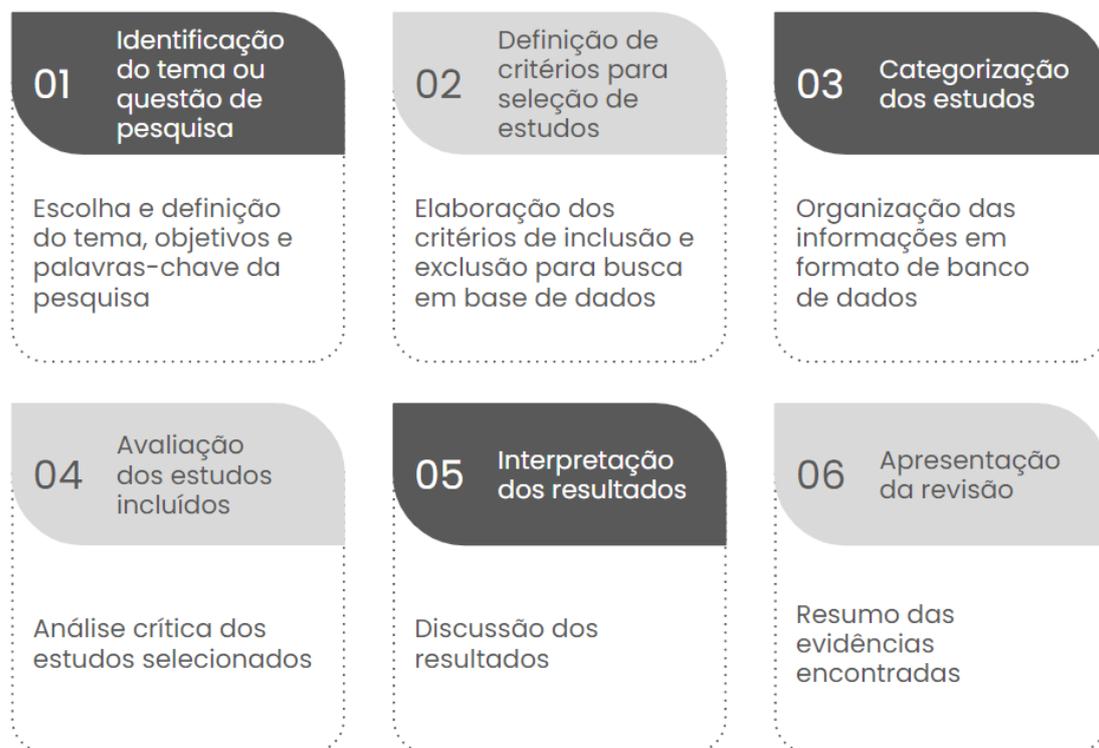
Ao ser utilizado em contextos educacionais, o *storytelling* torna-se uma pedagogia de ensino de sucesso, uma vez que este contexto possibilita potencializar seus benefícios (TUSSING, GIAKAS, MULDER, 2022). Ainda, segundo Moon (2010), por se tratar de um método pedagógico não tradicional, o *storytelling* opera de maneira diferente na mente dos estudantes, auxiliando no aprimoramento do aprendizado reflexivo.

Assim, o *storytelling* se apropria da capacidade que as histórias têm de tornar um conceito abstrato em conhecimento concreto e acessível, e utiliza da contextualização para transmitir uma informação de forma mais interessante (NODDINGS, WITHERELL, 1991). Palacios e Terenzio (2016) afirmam ser este um dos principais benefícios das histórias: elas permitem a introdução de um assunto totalmente novo em meio a assuntos conhecidos e, assim, gerar uma familiaridade.

### 3 Procedimentos metodológicos

O presente estudo adotou como método a revisão sistemática de literatura (RSL) com o objetivo de identificar conhecimentos recentes acerca da utilização do *storytelling* em cursos de educação corporativa, baseado no método proposto por Mendes, Silveira e Galvão (2008). Este tipo de investigação visa o uso de estratégias criteriosas de busca, seleção e avaliação de estudos de modo a serem replicados posteriormente. Para tal, faz-se o uso de critérios de inclusão e exclusão a fim de identificar os trabalhos mais relevantes à pesquisa. Desse modo, Mendes, Silveira e Galvão (2008) orientam a realização da revisão de forma sistemática em seis etapas: (i) identificação do tema ou questão de pesquisa; (ii) definição de critérios para seleção de estudos; (iii) categorização dos estudos; (iv) avaliação dos estudos incluídos; (v) interpretação dos resultados; e (vi) apresentação da revisão, conforme mostra a figura a seguir.

Figura 1: Etapas da revisão sistemática



Fonte: Elaborado pelos autores, adaptado de Mendes, Silveira e Galvão (2008).

A partir da questão de pesquisa – identificar estudos recentes sobre diretrizes e princípios do *storytelling* no contexto educacional, com foco na educação corporativa – foram definidas, a princípio, três palavras-chave para guiar a pesquisa: *storytelling*, design e educação corporativa.

Na sequência, com base na questão de pesquisa e nas palavras-chave estipuladas, foram estabelecidos quatro eixos com termos pertinentes ao estudo, sendo eles: eixo 1 (objeto de estudo), eixo 2 (finalidade da pesquisa) e eixos 3 e 4 (áreas do objeto de estudo), conforme mostra o quadro 1.

Quadro 1 – Eixos da pesquisa

Eixo 01	Eixo 02	Eixo 03	Eixo 04
<i>Storytelling</i> Narrativa	Recomendações Diretrizes Modelo Princípios Critérios Orientações Parâmetros	Design Design instrucional Design educacional	Educação corporativa Capacitação Treinamento

Fonte: Elaborado pelos autores, 2022.

Buscando definir o algoritmo de pesquisa nos bancos de dados, as palavras dos eixos foram traduzidas para o inglês e, posteriormente, conectadas por operadores booleanos. Dessa forma, os termos de um mesmo eixo foram ligados pelo operador “OR”, enquanto para ligar eixos diferentes foi utilizado o operador “AND”, resultando na *string* de busca a seguir:

*(Storytelling OR Narrative) AND (“Corporative education” OR “Corporate education” OR Training) AND (Design OR “Instructional design” OR “Educational design”) AND (Recommendations OR Guidelines OR Models OR Principles OR Criteria OR Orientations OR Parameters)*

Foram selecionadas, então, duas bases de dados a serem consultadas devido à consistência e recorrência de estudos na área de Ciências Sociais Aplicadas, sendo elas Scopus e Web of Science. Além da recorrência, as bases de dados foram selecionadas de acordo com os seguintes critérios:

- Scopus: é uma base de dados de resumos e citações de literatura revisada por pares, incluindo revistas científicas, livros e anais de congressos. Possui indexado mais de 25.000 títulos ativos e 7.000 editoras, acumulando 1,7 milhões de referências citadas (SCOPUS, 2022).
- Web of Science: é uma base de dados multidisciplinar de resumos e citações em diversas áreas de conhecimento. Possui mais de 21.100 periódicos globais exclusivos e 1,5 bilhão de referências citadas desde 1900 (WEB OF SCIENCE, 2022).

Por fim, foi definido que só seriam utilizados na revisão sistemática estudos em português, inglês e espanhol e publicados nos últimos cinco anos (de 2018 a 2022).

A busca nos bancos de dados ocorreu com o auxílio do Serviço de Competência em Informação e Suporte à Pesquisa, setor da Biblioteca Central da Universidade Federal de Santa Catarina, em maio de 2022. Sem aplicar filtros, a busca totalizou 1566 resultados, como apresentado na tabela 1.

Tabela 1 – Resultado global da busca

Scopus	Web of Science	Total
759	807	1566

Fonte: Elaborado pelos autores, 2022.

Destes, foram selecionados apenas artigos de periódicos, bem como artigos de anais de congressos, totalizando 960 estudos. Na sequência, foram selecionados os estudos em português, espanhol e inglês, resultando em 947 trabalhos. Por último, limitando a pesquisa aos últimos cinco anos (de 2018 a 2022), obteve-se 537 estudos. Os resultados foram, então, exportados para o gerenciador bibliográfico Mendeley, conforme mostra a figura 2, que organiza os documentos em um quadro com informações como autor, título do estudo, ano e local de publicação. A partir da ferramenta foi possível identificar os trabalhos duplicados, que foram excluídos, restando 529 estudos.

Figura 2: Gerenciador bibliográfico Mendeley

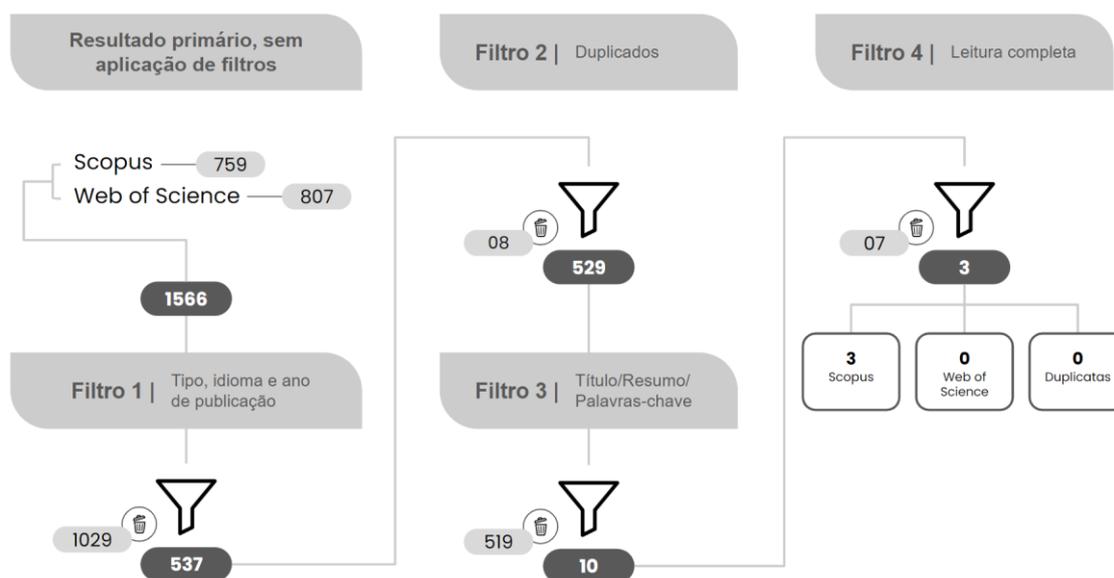
★ ● 📄	Authors	Title	Year	Published In
☆ ●	Feng, D; Sequeira, P; Carstensdottir, E; Seif El-Na...	Learning Generative Models of Social Interactions with Humans-in-the-Loop	2019	Proceedings - 17th IEEE Inter...
☆ ●	McHauser, L; Schmitz, C; Hammer, M	Model-factory-in-a-box: A portable solution that brings the complexity of a real factory and all the benefits of experi...	2020	Procedia Manufacturing
☆ ●	Degirmenci, K	Serious Games for Eco-Effective Transformations	2018	ICIS 2017: Transforming S...
☆ ●	Krajcsak, Z; Krajcsák, Z	Modelling organizational conflict processes: the organizational value of employee commitment and the mo...	2022	JOURNAL OF MODELLING IN ...
☆ ●	Faruk Islam, O; Ozudogru, G; Sevim-Cirak, N	The use of digital storytelling in elementary Math teachers' education	2018	Educational Media International
☆ ●	van Rooij, M	Carefully Constructed Yet Curiously Real: How Major American Animation Studios Generate Empathy Through ...	2019	ANIMATION-AN INTERDISCIPLI...
☆ ●	Vagianou, M; Paraskeva, F; Karampa, V; Bouta, H	Applying Motivational Techniques and Gamified Elements on Instructional Design Models for Effective Instruction in Se...	2021	Communications in Computer an...
☆ ●	Feng, D; Sequeira, P; Carstensdottir, E; El-Nasr, ...	Learning Generative Models of Social Interactions with Humans-in-the-Loop	2018	2018 17TH IEEE INTERNATIONAL...
☆ ●	García, O; Fernández, D; Membrives, J; Ris, A; Garcia...	Welcome Aboard: Applying Motivational Design to a Corporate Onboarding Project	2018	Proceedings of the European C...
☆ ●	Ashta, A; Stokes, P J; Smith, S M; Hughes, P	Japanese CEOs cross-cultural management of customer value orientation in India	2021	MANAGEMENT DECISION
☆ ●	Botaiti, A; Seroglou, F	A FESTIVAL OF TEACHERS' DIGITAL NARRATIVES INSPIRED BY WOMEN SCIENTISTS	2018	EDULEARN18: 10TH INTERNA...
☆ ●	Lotters, F J B; Schreuders, T A R; Videler, A J	SMoC-Wrist: a sensorimotor control-based exercise program for patients with chronic wrist pain	2020	JOURNAL OF HAND THERAPY
☆ ●	Franco, C A G; Franco, R S; Cecilio-Fernandes, D; Sever...	Added value of assessing medical students' reflective writings in communication skills training: a longitudinal stu...	2020	BMJ OPEN
☆ ●	Trauth, E	"From Homeless to Human Again": A Teaching Case on an Undergraduate "Tiny Houses and Technical Writing" Cour...	2021	TECHNICAL COMMUNICATI...

Fonte: Aplicativo Mendeley para desktop, 2022.

Após a leitura dos títulos e resumos, foi observado que grande parte dos trabalhos selecionados previamente não possuíam como temática central o *storytelling* ou a narrativa, mas tratava-se de estudos que adotaram a técnica de revisão narrativa de

literatura<sup>5</sup> em seu escopo. O alto índice dessa ocorrência é devido a influência do termo “*narrative*” na *string* utilizada. No entanto, optou-se por manter o termo e não refazer a busca nas bases de dados, visto que o objetivo desta revisão sistemática é identificar estudos que evidenciam orientações para o uso da *storytelling* na educação e ambos os conceitos – *storytelling* e narrativa – são apresentados por estudiosos com sentido aproximado. A figura 3 resume o processo de filtragem dos materiais.

Figura 3: Processo de seleção de estudos



Fonte: Elaborado pelos autores, 2022

Foram selecionados, então, dez trabalhos para leitura completa, os demais foram excluídos por tratarem de revisões narrativas de assuntos não correlatos e por não apresentarem relação com o tema e/ou não ser possível localizar o arquivo. Após a leitura na íntegra, notou-se que os estudos abordam o *storytelling* e a narrativa sob diferentes aspectos e, por isto, apresentam diferentes níveis de contribuição para o desenvolvimento desta pesquisa. Assim, foram selecionados para serem discutidos apenas aqueles que atendiam à questão de pesquisa de forma integral ou parcial.

<sup>5</sup> Segundo Rother (2007), revisões narrativas são publicações amplas apropriadas para descrever e discutir o desenvolvimento ou o “estado da arte” de um determinado assunto, sob o ponto de vista teórico ou contextual. Constituem, basicamente, de análise da literatura publicada em livros, artigos de revistas impressas e ou eletrônicas, na interpretação e análise crítica pessoal do autor. Essa categoria de revisão se caracteriza por não possuir uma metodologia que permita a reprodução dos dados ou forneça respostas quantitativas para questões específicas.

## 4 Resultados e discussões

O portfólio final de referências apresenta um total de três estudos. Foram selecionados dois (2) estudos que, apesar de não se enquadrarem perfeitamente na questão de pesquisa, se mostraram relevantes por apresentarem diferentes contribuições para a compreensão da temática, assim como um (1) trabalho que apresentava plena concordância com a questão de pesquisa estipulada, sendo eles, respectivamente: “*Diseño y validación del instrumento para la evaluación de la calidad narrativa de relatos orales ficticios creados con el attachment script assessment*” (GONZÁLEZ-ROMERO ET AL., 2021), “*Understanding the Use of Narrative Patterns by Novice Data Storytellers*” (BLOUNT ET AL., 2020) e “*How do we deepen our story reservoir by designing, developing, and writing instructional cases for teaching evaluation?*” (ENSMINGER ET AL., 2021). Os estudos são apresentados na sequência.

### 4.1 Critérios para avaliação de narrativas de González-Romero et al. (2021)

A fim de desenvolver um instrumento que auxilie a avaliação de contos fictícios que são produzidos de forma oral e espontânea, González-Romero *et al.* (2021) elencam cinco critérios que uma narrativa de qualidade deve atender, sendo: coerência pragmática, coerência global, coerência local, coesão adequada e o uso de figuras de linguagem.

O critério de **coerência pragmática** corresponde à sequência e estrutura narrativa, no sentido de se apresentar seis preposições, sendo: (i) uma situação inicial ou orientação, com descrição dos atores e do cenário; (ii) complicação ou gatilho, que modifica o estado anterior e desencadeia a história; (iii) reação, avaliação ou ação daqueles que, de alguma forma, foram afetados pela complicação; (iv) resolução ou gatilho modificador, que surge como reação dos atores; (v) situação final, no qual é estabelecido um novo estado, diferente do primeiro; e (vi) avaliação moral, que dá sentido à sequência de uma forma explícita ou implícita (GONZÁLEZ-ROMERO ET AL., 2021)

A **coerência global** constata se se a história apresenta fatos plausíveis e lógica, dentro do mundo criado para a narrativa, isto é, se era credível e não apresentava contradições. Já a **coerência local** diz respeito ao encadeamento de eventos, ideias e conceitos. Quanto à **coesão**, refere-se ao uso adequado de mecanismos textuais de coesão,

como conectores, enquanto as **figuras de linguagem** ajudam o autor a tornar a intenção comunicativa mais evidente.

#### *4.2 As cinco categorias narrativas segundo Blount et al. (2020)*

De modo a analisar o uso de padrões narrativos em histórias de dados por autores novatos e experientes, Blount *et al.* (2020) fazem o levantamento de cinco categorias narrativas usadas recorrentemente na literatura, são elas:

- **Argumentação:** processo sistemático de raciocínio utilizado com a intenção de sustentar mensagens e argumentos para persuadir e convencer o ouvinte;
- **Fluxo:** auxilia na estruturação da sequência de mensagens e argumentos, sendo essencial a toda história, visto que estabelece ordem e ritmo, além de contribuir na construção do clímax e resolução;
- **Enquadramento:** refere-se a forma como os fatos e eventos de uma história são percebidos e compreendidos por meio da narração, variando desde elementos da própria história que ajudam o público a se relacionar com o conteúdo à formas de integrar o público no desenrolar dos eventos;
- **Emoção:** aumenta a capacidade do receptor de uma mensagem de compreender e compartilhar os sentimentos e experiências importantes para a história;
- **Engajamento:** trata da sensação de fazer parte da história, de estar conectado a ela e ter controle sobre a interação com seu conteúdo.

Ainda que o estudo de Blount *et al.* (2020) se refira especificamente à narrativa visual e visualização de dados, as categorias narrativas foram mantidas, uma vez que podem ser apropriadas no desenvolvimento de qualquer história, inclusive aquelas utilizadas com propósito didático.

#### *4.3 Diretrizes para o desenvolvimento de casos educativos de Ensminger et al. (2021)*

Em seus estudos, Ensminger *et al.* (2021) fornecem orientações sobre o processo de projetar, desenvolver e escrever quatro tipos de casos educativos a partir de princípios

de design instrucional. Para isso, partiu-se do princípio que o redator do caso incorpore na escrita tanto o conhecimento pedagógico quanto o conhecimento do conteúdo.

Apesar do estudo estipular diretrizes específicas para os quatro tipos de caso (exemplar, problema fechado, simulações de prática e problema aberto), buscou-se generalizar as orientações fornecidas pelos autores, de modo a atender diferentes categorias e necessidades narrativas.

A princípio, Ensminger *et al.* (2021) destacam a necessidade de estabelecer metas, objetivos e resultados do aprendizado esperados, que visam auxiliar o redator a definir o escopo do caso, bem como tomar decisões críticas sobre como deve ser desenvolvido e quais elementos serão necessários para garantir que o caso facilite o aprendizado. Esses objetivos devem ser estabelecidos de acordo com o processo cognitivo desejado pelo aluno, podendo variar desde a simples compreensão de conceitos até o pensamento crítico e solução de problemas complexos (ENSMINGER, et al, 2021).

Na sequência, Ensminger *et al.* (2021) evidenciam a importância de estabelecer a estrutura do caso educativo, de forma a garantir que os elementos essenciais de conteúdo e contexto estejam presentes, assim como omitir elementos que não são importantes para a construção narrativa (ENSMINGER et al, 2021). Assim, faz-se necessário ordenar uma série de componentes, como: componentes de conteúdo, que contemplam os conceitos, padrões, competências, teorias e/ou conhecimentos a serem transmitidos; componentes de contexto, que são os elementos que fundamentam ou situam o caso na realidade (informações sobre tempo e lugar, por exemplo); e componentes de conexão, que unem os outros dois componentes e permite que o autor do caso inicie a sequenciamento dos elementos, fornecendo estrutura à narrativa.

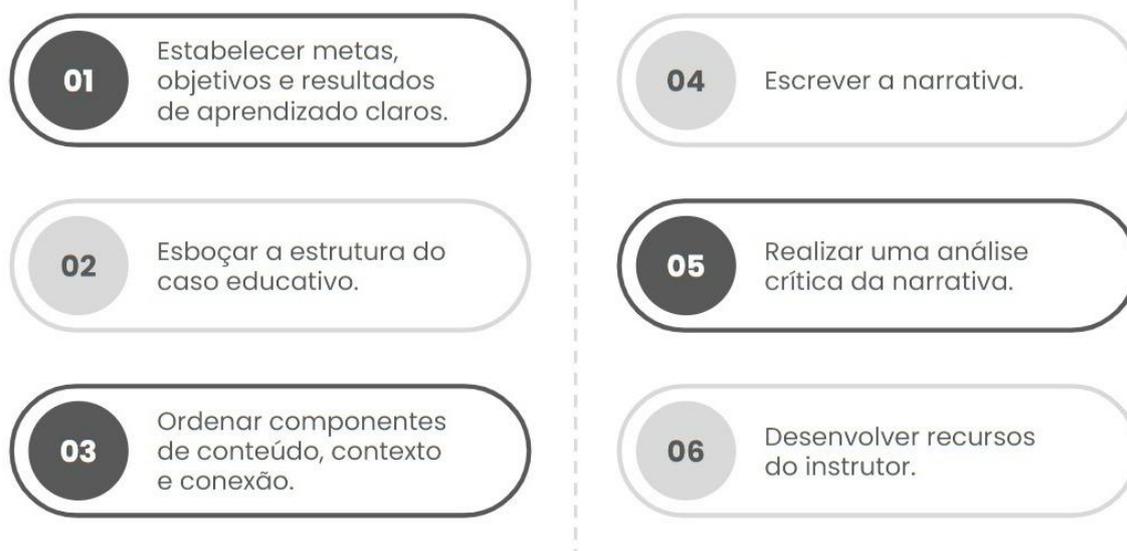
Para escrever a narrativa, Ensminger *et al.* (2021) afirmam que o redator deve seguir a estrutura e os elementos estabelecidos anteriormente, prestando atenção ao tamanho do caso educativo, uma vez que, embora os elementos da história possam aumentar o envolvimento do aprendiz, eles podem prolongar o texto desnecessariamente e dificultar que as metas e objetivos estabelecidos sejam alcançados. Assim, quando finalizado, recomendam realizar uma análise crítica da narrativa para identificar linguagens e representações que podem ser retiradas do texto, como estereótipos e micro agressões (ENSMINGER et al., 2021).

Ensminger *et al.* (2021) concluem que, para apoiar a aplicação de casos educativos, também é relevante desenvolver recursos do instrutor com as principais

informações da narrativa, como os objetivos de aprendizado, conteúdo-chave, sinopse da narrativa e considerações pedagógicas.

A Figura 4 apresenta de forma simplificada as diretrizes estabelecidas por Ensminger *et al.* (2021) para o desenvolvimento de casos educativos.

Figura 4: Diretrizes para a elaboração de casos educativos



Fonte: Elaborado pelos autores, adaptado de Ensminger *et al.* (2021)

O estudo de Ensminger *et al.* (2021) destaca-se, portanto, por sua capacidade de fornecer um roteiro para a criação de casos educativos a partir de histórias. Assim, ao ser seguido, contempla tanto os aspectos instrucionais, como a definição de metas de aprendizagem e a produção de recursos do instrutor, quanto as necessidades narrativas, como a determinação da estrutura da história e ordenação de seus componentes, além da escrita do texto e sua posterior revisão.

### Considerações finais

Este estudo trata de uma revisão sistemática de literatura (RSL) desenvolvido com o intuito de identificar trabalhos recentes sobre diretrizes e princípios do *storytelling* no contexto educacional, com foco na educação corporativa. Os procedimentos metodológicos empregados se mostraram objetivos e claros, viabilizando a replicação da pesquisa, se assim desejado. Quanto aos resultados, embora tenha sido um alto número de estudos inicialmente, compreendeu-se que muitos destes trabalhos não possuíam uma

relação direta com a temática da pesquisa, se tratavam de revisões narrativas de literatura ou abarcavam o tema de forma dispersa ou superficial.

Dos estudos identificados como relevantes, González-Romero *et al.* (2021) se dedica a identificar critérios que tendem a garantir a qualidade de materiais narrativos, fazendo menção as configurações de sequência e estrutura da narrativa, bem como dos elementos que garantem a confiabilidade nos fatos narrados, seu encadeamento e o uso adequado da linguagem para que tome forma. Blount *et al.* (2020) apontam para a existência de padrões narrativos que direcionam a escrita do texto e o objetivo para o qual está sendo desenvolvido. Neste sentido, destaca-se a possibilidade de um texto narrativo possuir um foco único e, por isso, apresentar as características de uma categoria específica, ou até mesmo de se enquadrar em mais de uma categoria simultaneamente, se assim o seu redator desejar.

Ensminger *et al.* (2021), por sua vez, fornecem orientações sobre o processo de projetar, desenvolver e escrever casos educativos a partir de princípios de design instrucional. Os autores apresentam, desde os procedimentos para estabelecer metas e objetivos de aprendizagem e determinar os elementos essenciais de conteúdo e contexto, ao desenho do esboço da estrutura da narrativa e sua posterior escrita, servindo como um guia para a produção deste tipo de material.

Para estudos futuros, recomenda-se a realização de uma revisão sistemática de literatura que contemple mais bases de dados, bem como diferentes critérios de inclusão e exclusão de trabalhos, de modo a verificar novos estudos que considerem o *storytelling* como estratégia instrucional.

## Referências

- ABBOTT, Horace P. **The Cambridge introduction to narrative**. 2 ed. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2008. Disponível em: [https://www.cambridge.org/core/services/aop-cambridge-core/content/view/45F0B7D16F447F02F8E5A4CC133F9A24/9780511816932c2\\_p13-27\\_CBO.pdf/defining\\_narrative.pdf](https://www.cambridge.org/core/services/aop-cambridge-core/content/view/45F0B7D16F447F02F8E5A4CC133F9A24/9780511816932c2_p13-27_CBO.pdf/defining_narrative.pdf) Acesso em: 10 ago. 2022.
- AIRES, Regina W. do A.; FREIRE, Patrícia de S.; SOUZA, João A. de. Educação corporativa como ferramenta para estimular a inovação nas organizações: uma revisão de literatura. In: VIEIRA, Adriana C. P.; ZILLI, Júlio C.; BRUCH, Kelly L. (Org.). **Propriedade intelectual, desenvolvimento e inovação: ambiente institucional e organizações**. Criciúma: EDIUNESC, 2017. p. [253]-276. DOI: <http://dx.doi.org/10.18616/pidi12> Acesso em: 10 ago. 2022

- BLOUNT, Tom et al. Understanding the Use of Narrative Patterns by Novice Data Storytellers. *In: CHIRA*. 2020. p. 128-138.
- CARVALHO, José R. Andragogia: saberes docentes na educação de adultos. **Revista Diálogos Acadêmicos**, v. 5, n. 2, 2017.
- CRUZ, José A. S. et al. A utilização do e-learning como ferramenta na educação corporativa. *In: 40º Congresso Brasileira de Ciências da Comunicação–Intercom*. Curitiba. 2017.
- DEVEDŽIC, Vladan. **Semantic web and education**. New York: Springer Science & Business Media, 2006.
- DONATO, Helena; DONATO, Mariana. Etapas na Condução de uma Revisão Sistemática. **Acta Médica Portuguesa**, v. 32, n. 3, 2019.
- DRAGANOV, Patrícia B.; FRIEDLÄNDER, Maria R.; SANNA, Maria C. Andragogia na saúde: estudo bibliométrico. **Escola Anna Nery**, v. 15, p. 149-156, 2011.
- ENSMINGER, David C. *et al.* How do we deepen our story reservoir by designing, developing, and writing instructional cases for teaching evaluation?. **New Directions for Evaluation**, v. 2021, n. 172, p. 85-102, 2021.
- EBOLI, Marisa. Fundamentos, princípios e práticas da educação corporativa. *In: EBOLI, Marisa. (Org.). Educação corporativa: muitos olhares*. 1ed. São Paulo: Atlas, 2014a. p. 14-27.
- EBOLI, Marisa.; H. JÚNIOR, Flávio; CASSIMIRO, Wagner T. Educação corporativa e os desafios para sua efetivação: processo de implantação e fatores críticos de sucesso. *In: EBOLI, Marisa. Educação corporativa: muitos olhares*. 1ed. São Paulo: Atlas, 2014. p. 28-38.
- FILATRO, Andrea. **Design instrucional na prática**. 1ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008.
- FILATRO, Andrea. **Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia**. 3ed. 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**. 1ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019.
- GONZÁLEZ-ROMERO, Nadya et al. Diseño y validación del instrumento para la evaluación de la calidad narrativa de relatos orales ficticios creados con el attachment script assessment. **Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura**, v. 26, n. 2, p. 385-402, 2021.
- 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: 10 de ago. de 2022.

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

MACEDO, Claudia M. S. de. **Diretrizes para criação de objetos de aprendizagem acessíveis**. 2010. 271 f. Tese (Doutorado) - Curso de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/94396/288186.pdf> Acesso em 15 jun. 2022.

MENDES, Karina D. S.; SILVEIRA, Renata C. de C. P.; GALVÃO, Cristina M. Revisão integrativa: método de pesquisa para a incorporação de evidências na saúde e na enfermagem. **Texto contexto – enferm.**, Florianópolis, v. 17, n. 4, 2008. p. 758-764.

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

NODDINGS, Nel; WITHERELL, Carol. Part II: Narrative and Notions of the Self and the Other. *In*: NODDINGS, Nel; WITHERELL, Carol. (org.). **Stories lives tell**: narrative and dialogue in education. New York: Teachers College Press, 1991. p. 79-81.

PALACIOS, Fernando; TERENCEZZO, Martha. **O guia completo do storytelling**. Rio de Janeiro: Alta Books Editora, 2018.

PALANGE, Ivete. Processos de produção de DI. *In*: KENSKI, Vani M. (Org.). **Design instrucional para cursos online**. 2 ed. São Paulo: Artesanato educacional, 2019. p. 137-182.

ROMISZOWSKI, Hermelina P. Domínios, Competências e Padrões de Desempenho do Design Instrucional (DI). **Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância**, v. 1, 2002.

ROTHER Edna T. Revisão sistemática X revisão narrativa. **Acta paul. Enferm.** 2007; 20(2):v-vi.

SCOPUS. Disponível em: <http://www.scopus.com> Acesso em: 10 ago. 2022.

TUSSING, Todd E.; GIAKAS, Dawn A.; MULDER, Courtney. Storytelling: A Legacy Continuing to Connect Theory and Practice. **Nurse Leader**, 2022.

WEB OF SCIENCE. Disponível em: <http://www.webofknowledge.com> Acesso em: 10 ago. 2022.