RBAAD Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância

ABED

ARTIGO ORIGINAL

DO PRESENCIAL AO HIBRIDISMO: UMA ABORDAGEM SOBRE APRENDIZAGEM INVENTIVA

***Luiz Felipe da Silva Ferreira*[1]**
***Adria Ramos de Lyra*[2]**

RESUMO

A evolução das tecnologias impactou profundamente o ensino e a aprendizagem. As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) foram integradas à educação, e as metodologias ativas se adaptaram a diferentes contextos históricos, como guerras, mudanças socioeconômicas, revoluções e, mais recentemente, a pandemia de COVID-19. Esse período acelerou a adoção de abordagens inovadoras e o uso de plataformas digitais, exigindo uma articulação criteriosa entre tecnologia, educação e políticas públicas para aprimorar os processos de ensino-aprendizagem. Entre as metodologias ativas, o hibridismo tem se destacado por integrar práticas presenciais e digitais, promovendo uma experiência formativa mais dinâmica e centrada no estudante. Este artigo adota uma abordagem teórico-argumentativa, com base na análise de artigos científicos e livros que discutem conceitos relacionados à aprendizagem, absorção de conhecimento e inovação pedagógica. O objetivo é discutir como o hibridismo, aliado aos recursos midiáticos digitais e às narrativas transmidiáticas, pode favorecer formas inventivas e engajadoras de aprendizagem no contexto educacional contemporâneo.

Palavras-chave: Educação Híbrida, Metodologias ativas, Aprendizagem Inventiva, Tecnologias digitais na educação, Pós-pandemia.

1. INTRODUÇÃO

Com a rápida evolução tecnológica e adaptação às novas metodologias, surgem diversas soluções para o ensino. Este artigo revisa o conceito de hibridismo como uma metodologia eficaz, explorando-o sob a perspectiva da aprendizagem inventiva. O objetivo é apresentar como metodologias ativas, especialmente o hibridismo, podem inovar o aprendizado por meio do uso criativo de tecnologias e transmídias.

Serão discutidos o impacto das narrativas na aprendizagem, os processos de tomada de informações, a estimulação multissensorial e as diversas metodologias ativas. Também serão abordadas a importância das tecnologias da informação e comunicação para o hibridismo, o

1. Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro
2. Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ)

CC BY

storytelling como estratégia pedagógica e o uso criativo das narrativas transmidiáticas.

A relevância deste trabalho reside na urgente necessidade de repensar o ensino frente às transformações tecnológicas e sociais contemporâneas. Ao investigar como metodologias ativas — com destaque para o hibridismo e o storytelling — podem ser potencializadas pelo uso criativo de tecnologias digitais e narrativas transmidiáticas, este estudo propõe caminhos alternativos para uma aprendizagem mais significativa, sensorial e inventiva. Diante dos desafios impostos pela pandemia e do fortalecimento do ensino híbrido no cenário pós-pandêmico, o estudo se mostra pertinente por valorizar a criatividade como motor de engajamento e construção de conhecimento. Ao unir teoria e prática, contribui para a formação de educadores capazes de transformar a sala de aula em um ambiente dinâmico, interativo e centrado no estudante.

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de natureza teórico-argumentativa e caráter exploratório. A revisão bibliográfica foi realizada com base na análise de livros e artigos científicos relevantes nas áreas de Educação, Comunicação e Tecnologias da Informação. Os critérios de seleção consideram a importância teórica dos autores, como Kastrup e Moran, bem como a pertinência das obras aos conceitos de aprendizagem inventiva, metodologias ativas, hibridismo, storytelling e transmídia.

A estrutura do artigo está organizada da seguinte forma: a seção 3 explora a contação de histórias como prática ancestral de ensino; a seção 4 apresenta diferentes metodologias educacionais, incluindo percepções sensoriais, aprendizagem multissensorial e aprofundamentos sobre hibridismo e storytelling. A seção 5 aborda a comunicação e sua relação com a educação, explorando o campo da educomunicação, o uso de mídias educacionais e as narrativas em crossmídia e transmídia. Por fim, a seção 6 discute como o uso criativo dessas tecnologias e narrativas pode potencializar a aprendizagem inventiva e enriquecer as metodologias ativas.

2. MÉTODOS

A presente pesquisa é de natureza qualitativa, com abordagem teórico-argumentativa e caráter exploratório. Seu desenvolvimento baseia-se na análise crítica de artigos científicos e livros acadêmicos que abordam os conceitos de metodologias ativas, aprendizagem inventiva, hibridismo educacional, storytelling, educomunicação e tecnologias digitais aplicadas à educação.

Os materiais foram selecionados a partir de buscas nas bases Google Acadêmico, SciELO e na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), com os seguintes critérios de inclusão: relevância dos autores nas áreas de educação e comunicação, atualidade das publicações (com ênfase nos últimos dez anos) e pertinência teórica em relação aos objetivos do estudo. Foram priorizados autores que dialogam com perspectivas inovadoras da prática pedagógica, como Kastrup e Moran.

A análise foi conduzida por meio de leitura interpretativa e categorização temática, com o objetivo de identificar pontos de convergência entre os conceitos abordados e construir argumentos fundamentados sobre o papel das metodologias ativas no cenário educacional contemporâneo. Essa abordagem permite não somente discutir as bases teóricas que sustentam o uso do hibridismo e do storytelling, mas também explorar conexões criativas entre tecnologia, narrativa e aprendizagem.

Ao adotar esse percurso metodológico, o estudo busca oferecer uma contribuição teórica relevante, articulando diferentes campos do saber e sugerindo caminhos alternativos para a

CC BY

transformação das práticas pedagógicas.

3. NARRATIVAS

O ato de contar histórias está ligado à evolução humana e à necessidade de comunicação complexa. Diferente de outras espécies, que usam sinais simples para alerta ou expressar emoções, os humanos desenvolveram formas mais elaboradas de transmitir ideias e experiências, como destaca Durham (2003).

O surgimento do ato de contar histórias coincidiu provavelmente com o desenvolvimento da fala. Contudo, Ernst Hans Gombrich (2015, p. 23) sugere, em "A história da Arte", que as pinturas rupestres podem ter sido a primeira forma de comunicação registrada pela humanidade, possivelmente anterior ao domínio da fala.

As pinturas rupestres se tornaram mais complexas ao longo do tempo, registrando aspectos da vida das tribos. Segundo Gombrich (2015, p. 23), elas funcionavam como formas eficazes de comunicação, superando as limitações da fala, que ainda estava em desenvolvimento e restrita a pequenos grupos.

Contar uma história, seja por meio de pinturas rupestres, histórias em quadrinhos, livros ou romances, consiste em expor uma sequência de fatos interligados em formato escrito, oral ou visual. Essa sequência, que ajuda a contextualizar eventos históricos, é chamada de narrativa.

Roland Gérard Barthes (1976, p. 103–104), teórico literário, filósofo e semiótico francês, afirma em seu texto "Introdução à análise estrutural da narrativa" que uma narrativa sempre esteve presente na história da humanidade. Ela pode ser sustentada por linguagem escrita ou oral, imagens fixas ou móveis, e está presente em diversos formatos, como lendas, fábulas, músicas e dramas.

A narrativa é construída a partir de elementos básicos: o fato em si (o que), o tempo (quando), o lugar (onde), os personagens (quem), o motivo (por que), o modo como ocorreu (como) e o resultado dos acontecimentos.

As narrativas podem ser contadas de várias formas, mas geralmente seguem uma estrutura de enredo com etapas como a "apresentação" dos fatos, o "desenvolvimento" da história, o "clímax" ou "clímax e anticlímax", que expõem a máxima carga dramática, e, por fim, o "desfecho". Manipuláveis e aplicáveis em diversas mídias e com diferentes finalidades, as narrativas são ferramentas poderosas na educação para construir, fundamentar e transmitir conhecimento.

Utilizadas como metodologias imersivas, as narrativas organizam e estruturam conteúdo para gerar argumentos e apoiar pontos de vista. Segundo a professora Cecília Galvão (2005), as narrativas educacionais podem servir como processos de investigação, reflexão pedagógica e formação.

De acordo com Galvão (2005), uma narrativa educacional pode ser aplicada em diferentes processos. No processo de investigação, ela aprofunda pesquisas considerando múltiplos métodos e pontos de vista sociopolíticos. No processo de reflexão pedagógica, analisa e cruza informações para identificar convergências ou divergências. Como processo de formação, conecta investigação e formação, confrontando saberes específicos e experiências específicas.

Storytelling, termo em inglês que significa "contação de histórias", é uma prática antiga ligada

CC BY

à evolução da escrita, fala e narração. Presente na educação, no entretenimento e nos negócios, o *storytelling* permite maior envolvimento e participação, contribuindo para a retenção do conhecimento.

Na educação, a contação de histórias é uma metodologia ativa eficaz para engajar os alunos e promover aprendizagens significativas, podendo ser aplicada de forma individual ou coletiva, inclusive com a participação dos próprios estudantes.

4. METODOLOGIAS EDUCACIONAIS

Metodologias de ensino são o conjunto de técnicas, estratégias e atividades utilizadas pelos professores para promover a aprendizagem dos alunos. Elas são baseadas em teorias pedagógicas que definem a concepção de aprendizagem e o papel do professor e do aluno no processo de ensino-aprendizagem. Segundo BACICH e MORAN (2018, p. 18), metodologia e educação dialógica podem ser definidas como habilidade de criar situações que despertem a curiosidade do aluno, permitindo analisar e raciocinar soluções, construindo assim conhecimento.

Há várias metodologias de ensino, algumas das mais conhecidas são:

- Metodologia tradicional: o professor é o foco do processo educacional, transmitindo conteúdos aos alunos, com papel passivo como receptores. Utilize aulas expositivas, leituras, exercícios e exames.
- Metodologia construtivista: o conhecimento é construído pelo aluno a partir de suas experiências e interações. O professor atua como facilitador, promovendo a exploração e o questionamento.
- Metodologia sociointeracionista: o aprendizado ocorre na interação entre os alunos e o meio social. O professor era como mediador, incentivando a colaboração e trocas entre os estudantes.
- Metodologia freiriana: a educação é vista como um ato libertador. O professor problematiza questões para estimular reflexões críticas e soluções para problemas sociais.
- Metodologia Montessori: o aprendizado é adaptado às necessidades individuais. O professor observa e apoia o desenvolvimento das crianças, oferecendo orientação personalizada.
- Metodologias ativas: colocam o aluno no centro da aprendizagem, promovendo a participação ativa por meio de investigação, resolução de problemas e atividades colaborativas.

A escolha da metodologia de ensino mais adequada depende de diversos fatores, como a faixa etária dos alunos, o conteúdo a ser ensinado, a proposta pedagógica da escola e as características do professor.

Porém, antes de aprofundar o conhecimento sobre metodologias e tipos de metodologias ativas, que é o assunto central do desenvolvimento deste trabalho, falaremos um pouco sobre como somos estimulados a aprender.

CC BY

4.1 – Sensação e Percepção Sensorial

SILVA et al. (2014) exploram os conceitos de sensação e percepção por meio de um teste na Herpetologia, ramo da Zoologia que estuda anfíbios e répteis. No teste, apresentam-se fotos de quatro animais, sendo somente um deles uma serpente. Inicialmente, todos percebem as imagens como serpentes devido a respostas fisiológicas e associações automáticas. No entanto, somente a quarta imagem é, de fato, uma serpente.

SILVA et al. (2014) destacam que a dificuldade em diferenciar as espécies decorre da falta de conhecimento, afetando a percepção. O estímulo visual isolado não permite categorizar corretamente algo desconhecido, já que as referências anteriores são permitidas para formar associações precisas.

Uma sensação (fisiológica) pode gerar uma percepção (psicológica) diferente para pessoas diferentes, pois algumas informações podem ser interpretadas de formas diferentes graças ao processo associativo atrelado a experiências pregressas.

Acrescento, ainda, um artigo sobre estímulos sensoriais para aprendizagem, intitulado "Sistemas Sensoriais de Aprendizagem: o nosso meio de comunicação com o mundo", escrito por Maria Elena Infante-Malachias (2013, p. 3). No artigo, é relatado que nossos Sistemas Sensoriais são responsáveis pela percepção do mundo que nos cerca, mandando informações para o sistema nervoso, gerando assim percepções e sensações.

Os sentidos são as principais ferramentas que temos para podermos absorver estímulos, perceber tais informações, transformá-los em dados e assim gerar conhecimento e indícios ou previsões mediante fatos externos que nos circundam.

Na educação infantil, momento em que a criança está numa fase de descobertas, os estímulos sensoriais devem ser explorados ao máximo para que assim desenvolvamos a capacidade de melhor relacionamento com o mundo exterior.

A formação e o processo de aprendizagem infantil dependem de sistemas sensoriais distintos para aumentar a sua capacidade criativa e intelectual. Segundo Pinto (1990), esse aumento da percepção sensorial deve ocorrer não somente na escola, como também no dia a dia de sua casa, por meio de estímulos simples que irão aperfeiçoar os seguintes sistemas:

- Tátil — relacionado ao toque, permite sentir texturas, pressão e temperaturas.
- Auditivo — essencial para a aprendizagem, possibilita ouvir vozes, músicas, ritmos e rimas.
- Oral — responsável por sentir sabores e viver experiências sensoriais pela língua.
- Olfativo — detecta odores, ajudando a identificar alimentos estragados ou apreciar aromas, como café ou bolo recém-assado.
- Sistema Visual — os estímulos imagéticos são muito importantes para a aprendizagem cognitiva associativa e absorção do conhecimento.

Além do sistema de percepções básicas, dois outros sistemas devem ser desenvolvidos, sendo eles:

- Sistema Vestibular — responsável pelo equilíbrio e pela noção de lateralidade, localizado no ouvido. Atividades como pular corda e brincar de amarelinha ajudam a desenvolver

CC BY

essa percepção sensorial.

- Sistema Proprioceptivo — relacionado à percepção espacial e ao domínio corporal, possibilitando relacionar com o espaço e físicas.

A educação infantil estimula diversos desses sistemas, aumentando a criatividade do indivíduo e sua inteligência. Outro fator de importância desses estímulos é que, por meio deles, podemos identificar precocemente deficiências ou déficits do indivíduo, atuando assim de forma mais assertiva nessa causa.

4.2 – Aprendizagem Multissensorial

A aprendizagem multissensorial, amplamente extensa em áreas como psicologia, filosofia e design, também é aplicada na educação infantil. Fabio Ferreira (2020, *p. 16*), em sua dissertação "Aprender com Sentido: a aprendizagem multissensorial no estudo dos minerais como ligação entre a terra e a saúde humana", afirma que métodos multissensoriais utilizam os sentidos e movimentos corporais para aumentar a retenção de experiências durante o aprendizado.

Ferreira (2020) explica que a aprendizagem multissensorial envolve estimular diferentes canais de percepção, como combinação de estímulos visuais com auditivos ou táteis com proprioceptivos. Essa abordagem facilita a absorção mais rápida das informações, mas como isso se reflete na educação?

Na sala de aula, percebe-se que os alunos aprendem de maneiras distintas. Segundo NATEL et al. (2013, p. 142), a forma como cada indivíduo adquire, armazena e utiliza o conhecimento depende de sua cognição. Alguns aprendem ao ouvir, outros ao ler, enquanto outros combinam várias formas, adaptando o aprendizado à sua personalidade cognitiva.

Moreschi e Barrera (2017) estudam como a aprendizagem multissensorial/fônica pode auxiliar no processo de alfabetização. É definido que o método multissensorial permite a exploração sensorial e o desenvolvimento de diferentes capacidades do aprendiz, no ensino de grafemas e fonemas, facilitando a alfabetização.

Maria Elena Infante-Malachias (2013) destaca que a integração sensorial facilita a aprendizagem ao organizar, neurologicamente, informações das sensações corporais percebidas no ambiente.

Patrícia de Andrade et al. (2016) reforçam que atividades multissensoriais promovem o desenvolvimento integral da criança, abrangendo aspectos cognitivos, linguísticos e socioemocionais. Esse processo ocorre por meio da percepção e da exploração de objetos, que estimulam respostas motoras e comportamentais.

Ferreira (2020) conclui que a aprendizagem multissensorial potencializa competências cognitivas e atitudinais, destacando a relevância de sua implementação nas escolas como metodologia de ensino eficaz.

4.3 – Metodologias Ativas

As metodologias ativas surgiram para transformar o modelo tradicional de ensino-aprendizagem

CC BY

tanto para a educação de base quanto para a educação superior. O objetivo é fazer com que a aprendizagem não ocorra linearmente, do professor para os alunos, estilo bancário de ensino.

Nesses métodos, a aprendizagem é colaborativa e construtiva, com o aluno como protagonista, compartilhando e replicando o que aprende. O professor atua como facilitador, guiando e supervisionando o processo exploratório do aluno. José Armando Valente (2017) define metodologias ativas como práticas pedagógicas alternativas ao ensino tradicional, criticadas por Paulo Freire como instrução bancária.

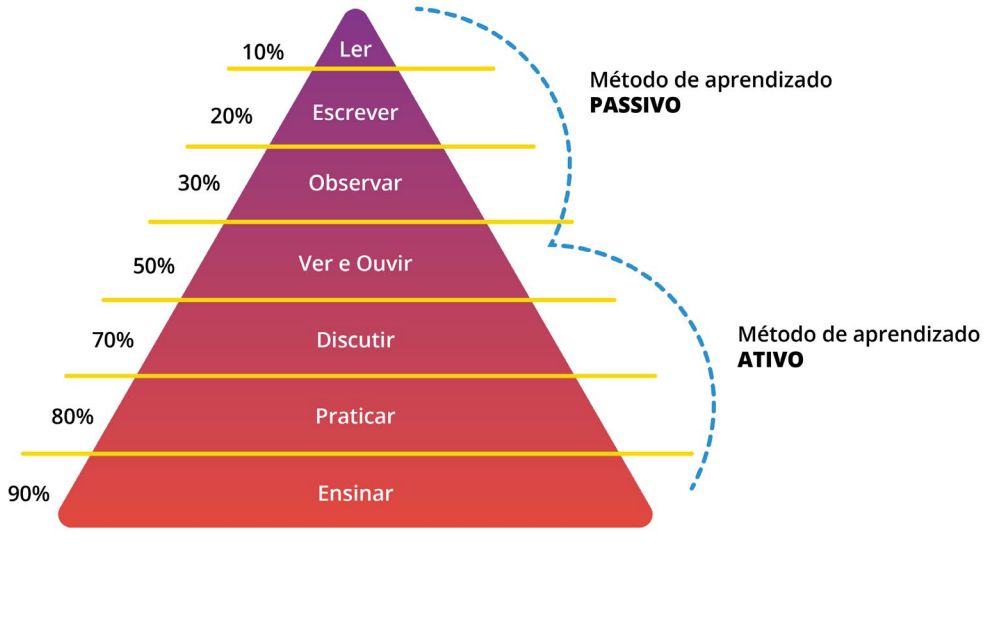
Essas metodologias promovem criatividade, compreensão fluida e compartilhamento do conhecimento, além de desenvolver competências acadêmicas e cognitivas. Elas estimulam habilidades como autogestão, foco, trabalho em equipe, empatia socioemocional e relações interpessoais.

Um ponto essencial das metodologias ativas é a alfabetização tecnológica. Muitas dessas técnicas utilizam a tecnologia como ferramenta para capturar a atenção, divulgar informações e facilitar a assimilação do conhecimento.

Em constante evolução, as metodologias ativas oferecem inúmeras possibilidades de aplicação ao longo da vida. Embora sua origem exata seja incerta, relatos indicam práticas semelhantes nas obras filosóficas de Jean-Jacques Rousseau no século XVIII. Mais tarde, Piaget e Vygotsky aprofundaram os estudos sobre formas inovadoras de aprender e transmitir conhecimento.

A Figura 1 sintetiza conceitos de metodologias ativas em uma Pirâmide de Aprendizagem [William Glasser (2013)]. Observe que métodos passivos de aprendizagem, como ler, escrever e

Imagem 1 – Pirâmide de Aprendizagem de William Glasser



Fonte: Produção do autor.

CC BY

observar, estão no topo da pirâmide. Enquanto discutir, praticar e ensinar estão na base, indicando que métodos que possuem essas características trazem mais sucesso para a aprendizagem do aluno.

Glasser buscava demonstrar, através da pirâmide, a eficácia de como o aluno pode aprender. Sendo através de estímulos passivos de ensino-aprendizagem, onde ainda a presença do aluno é de um mero expectador, até os estímulos ativos de aprendizagem, momento em que o aluno passa a fazer parte da construção colaborativa do conhecimento, sendo assim protagonista.

Ao longo do livro "Metodologias ativas: para uma educação inovadora" de Bacich e Moram (2018), vários fundamentos das metodologias ativas são destacados, em especial os seguintes princípios:

1. **Aluno no centro do processo de aprendizagem**. O aluno é o protagonista, gerando autonomia, pensamento crítico e habilidades de trabalho em equipe.
2. **Autonomia**. Foca na autoinstrução, minimizando a dependência do professor e do ambiente de sala de aula.
3. **Reflexão sobre a realidade**. Estimule o aluno a pensar criticamente, analisando e avaliando informações em diferentes contextos.
4. **Trabalho em equipe**. Foca na colaboração e na empatia socioemocional.
5. **Inovação**. Apura habilidade de síntese e criatividade para solução de problema.
6. **Professor como mediador**. O professor guia o aluno na busca por respostas e na exploração de lacunas para enriquecer a aprendizagem.

E, por fim, quais são os tipos de metodologias ativas que trabalham os princípios listados acima? Os artigos presentes no livro "Metodologias ativas" de Bacich e Moran (2018) destacam:

1. **Aprendizagem baseada em problemas**. Foco em resolver problemas, desenvolvendo exploração, trabalho em equipe, autonomia e criatividade.
2. **Aprendizado entre pares**. Método oriundo da Universidade de Harvard (Massachusetts, EUA), baseado na sala de aula invertida, promove o trabalho em duplas com o professor como mediador.
3. **Gamificação**. Usa dinâmicas de jogos em contextos educativos para estimular a criatividade, a curiosidade, a cooperação e a autonomia. A gamificação permite monitorar o progresso de aprendizagem do aluno presencial ou remotamente.
4. **Rotação por estações de aprendizagem**. Divide alunos em grupos que rotacionam entre etapas de um problema, permitindo que todos explorem cada parte e encontrem soluções.
5. **Cultura Maker**. Inspirada no "faça você mesmo", promove a criação prática e soluções inovadoras com o uso de diferentes materiais.
6. **Estudos do meio**. Envolver debates entre alunos e professores para aprendizagem crítica e reflexiva.

CC BY

7. **Design thinking**. Focado na solução de problemas, envolve os alunos como investigadores em um processo dinâmico e colaborativo.
8. **Estudo de caso**. Análise de dados e informações reais, amplamente utilizadas no ensino superior.
9. **Aprendizagem baseada em projetos**. Análise de dados e informações reais, amplamente utilizadas no ensino superior.
10. **Sala de aula Invertida**. Os alunos acessam conteúdos antecipadamente em plataformas virtuais, permitindo autonomia e discussões aprofundadas em sala.

Além dessas metodologias ativas apresentadas, iremos aprofundar, um pouco mais as metodologias ativas Ensino Híbrido e *Storytelling* temas principais deste estudo.

4.4 – Ensino Híbrido

Antes de abordar o ensino híbrido, vamos contextualizar as transformações sociais ocorridas nos últimos anos. No Brasil, legislações como a Constituição Federal de 1988 (especialmente os artigos 208 a 212), a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB, 1996) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) foram criadas para ampliar o acesso à educação. A LDB, em particular, promoveu a expansão educacional por meio de políticas públicas e avanços tecnológicos voltados para a área.

A pandemia de COVID-19 acelerou a adoção de metodologias híbridas de ensino. No entanto, a implementação da educação à distância (EaD) no Brasil já foi regulamentada pelo Decreto nº 2.494 de 1998, posteriormente atualizado para abranger o ensino híbrido. Durante a pandemia, medidas como o ensino remoto obrigatório foram introduzidas, preparando o caminho para uma transição cuidadosa ao modelo híbrido, guiada pelas Diretrizes Nacionais para o Ensino Aprendizado.

As diretrizes para o uso das tecnologias educacionais, especialmente diante dos impactos da pandemia, destacam a educação híbrida e flexível como solução viável, graças ao maior acesso da sociedade a dispositivos tecnológicos e à conectividade.

O ensino híbrido combina momentos presenciais e a distância, utilizando plataformas online que servem como repositórios de recursos educacionais digitais. Essas ferramentas ampliam a compreensão do conhecimento com diversos estímulos e promovem a aprendizagem colaborativa, permitindo interações entre alunos próximos ou distantes e personalizando grupos de trabalho, conforme Bacich (2018).

O hibridismo é um modelo pedagógico inovador e combinado com as TIC e internet, possibilita a otimização da aprendizagem. A sala de aula invertida é um exemplo de metodologia híbrida que delega o aprendizado básico ao aluno, permitindo que o professor dedique o tempo presencial ao aprofundamento do conteúdo.

A educação está em constante evolução para atender às demandas históricas e sociais. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), é essencial garantir o acesso e a equidade na aprendizagem, desenvolvendo competências que mobilizam conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para lidar com os desafios cotidianos, a cidadania e o mercado de trabalho.

CC BY

4.5 – *Storytelling* como metodologia ativa educacional

Contar histórias ou *storytelling* é uma metodologia aplicada em diversas áreas, como educação, religião, entretenimento, jornalismo, política e publicidade. Na religião, foi crucial para divulgar histórias, dogmas e personagens. Joseph Campbell associa a contação de histórias à "Jornada do Herói", evidenciando narrativas de sacrifícios e ressurreição.

Quando utilizada como metodologia ativa educacional, a contação de histórias aumenta o engajamento dos alunos e permite transformar conteúdos teóricos em atividades práticas e colaborativas. Essa abordagem promove autonomia, reflexão, problematização, trabalho em equipe e inovação, colocando o professor como facilitador e o aluno no centro do processo de aprendizagem, como destacado por Berbel (2011).

Para tornar a narrativa mais eficaz, é importante adaptá-la à faixa etária dos alunos e usar elementos como músicas, recursos visuais e emoções para criar uma experiência imersiva. O uso do storytelling em sala de aula torna o conteúdo mais atrativo ao envolver os alunos com histórias pedagógicas, promovendo a construção de conhecimento e a troca de experiências. Segundo Teodosio (2021, p. 267), essa abordagem é essencial para criar dinâmicas de ação e aprendizado, como observado no ensino de matemática financeira durante a pandemia.

Na educação infantil, o storytelling possui grande protagonismo. A contação de história e a alfabetização estão interligadas, já que histórias contadas e lidas em voz alta desenvolvem o conhecimento e a consciência das crianças sobre a necessidade da alfabetização. Para a Dr.ª Marianne Bamkin (2011), em sua tese de doutorado, ela descreve que as histórias são compostas de palavras, e algumas delas são conhecidas e outras não, (desperta) a curiosidade aumentando o vocabulário.

A Dra. Marianne Bamkin reforça em sua pesquisa que, para garantir uma melhor eficácia do *storytelling*, devemos nos certificar de que:

- O livro está visível a todos;
- Ao contar a história, devemos apontar para as páginas figura e texto;
- utilizar variações de humor, expressões e tom de voz para gerar maior imersão;
- Induzir a criança a repetir palavras ou responder perguntas sobre o que foi visto;
- e que, acima de tudo, demonstrar que a leitura deve ser um ato prazeroso.

O *storytelling*, segundo Teodosio (2021), promove engajamento, memorização e atenção, além de estimular leitura, escrita e valores por meio da aprendizagem colaborativa. Como metodologia, deve ser explorada por seu poder natural de cativar. Em sala de aula, torna o aprendizado mais criativo e eficaz e, ao ser combinado com o hibridismo, fortalece as metodologias ativas, tornando os alunos protagonistas do processo educativo.

5. COMUNICAÇÃO

Após explorar a aprendizagem e o hibridismo como metodologia ativa, é essencial abordar a

CC BY

comunicação para compreender sua relação com as mídias educacionais e técnicas narrativas no aprendizado.

A comunicação envolve uma troca de informações, seja diretamente entre pessoas ou por canais de comunicação. Renato Lopes Pereira (2013) define a comunicação como um conceito complexo que integra assuntos, objetos, linguagem, discursos, interações e contextos históricos e socioculturais.

O desempenho da comunicação foi fundamental na história, impulsionando o progresso social, tecnológico e cultural. Segundo Pereira (2013), ela é amplamente utilizada em áreas como jornalismo, publicidade e educação, sendo nesta última aplicada sob o conceito de Educomunicação.

5.1 – Educomunicação

A educomunicação combina os conceitos de Educação e Comunicação, integrando duas áreas essenciais para o desenvolvimento social. Essa abordagem educacional utiliza os meios de comunicação para promover a construção do conhecimento participativamente, envolvendo alunos, professores, pais e a comunidade no processo de aprendizagem.

Segundo o professor Dr. Ismar O. Soares (2011), em seu livro *Educomunicação: o conceito, o profissional e a aplicação*, a educomunicação reflete a evolução das tecnologias e sua integração na vida cotidiana, adaptadas para o ensino.

A educomunicação pode ser aplicada em escolas, comunidades, políticas públicas e meios de comunicação para promover a alfabetização midiática, a formação crítica, a participação social e a construção de uma cultura democrática.

5.2 – Mídias Educacionais

"Mídias educacionais" ou "Recursos educacionais", com o passar do tempo, os termos foram mudando ou se adaptando a novas realidades e necessidades. Entretanto, o objetivo é criar materiais que auxiliem na construção do conhecimento e que despertem o interesse do aluno.

As TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação) evoluíram e agregaram no processo de aprendizagem. Novas formas de ensino foram se adequando à nova realidade da sociedade digital e inserir tecnologia nas salas de aula é um processo necessário para o desenvolvimento de novos meios de ensino. Maria Cristina Costa afirma que: "é o estímulo para que os alunos se apropriem das mídias e das tecnologias da comunicação para produzir seus próprios veículos e desenvolver suas formas de expressão" (COSTA, in SOARES, 2003: 51–52).

Mídias educacionais são arquivos com fins pedagógicos que ampliam a aprendizagem dos alunos e apoiam os professores na condução das aulas. São reutilizáveis e adaptáveis, mas devem estar alinhadas aos objetivos educacionais da instituição e contribuir para melhorar a dinâmica das aulas.

- Vídeos — Ajudam a embasar conteúdos, otimizam o tempo e permitem que os alunos reassistam aos materiais. Plataformas como Vimeo e YouTube são úteis nesse processo.

CC BY

- Internet e Sites — Fonte infinita de conteúdo e entretenimento, acessível por diversos dispositivos, tornando-se uma ferramenta valiosa para o aprendizado.
- Jogos Online — Oferecem interações lúdicas e educativas, podendo reduzir a ansiedade, melhorar o raciocínio, a memória, a progressão motora e o desenvolvimento cognitivo quando usados direcionadamente.
- Aplicativos — Acessíveis em diversas plataformas, práticos e de fácil acesso, são ferramentas práticas que auxiliam o professor em diversas áreas do conhecimento.

Além desses recursos, existem as plataformas colaborativas de ensino ou AVAs — Ambientes Virtuais de Aprendizagem, utilizados para a gestão de recursos midiáticos, repositórios de recursos digitais ou sala de aulas virtuais. Os AVAs mais conhecidos são o Moodle, Blackboard, Google for Education, MEC RED, AVAMEC e PLAF.

O uso de mídias educacionais tem se tornado cada vez mais indispensável, especialmente ao se considerar a aplicação de metodologias de ensino mais modernas, como as metodologias ativas. Muitas das metodologias ativas dependem das TICs, Mídias Educacionais ou das AVAs para poderem funcionar.

5.3 – Crossmídia X Transmídia

Já definido o conceito de comunicação e de recursos midiáticos educacionais, vamos entender o conceito de duas expressões técnicas oriundas da Publicidade e do Marketing e como podemos utilizá-las no âmbito educacional.

Crossmídia, traduzido como "mídia cruzada", está relacionado ao conceito de Mídia Mix, que consiste no conjunto de meios, veículos, formatos e posições usados em um plano de mídia. Conforme Rafael Sampaio (2003), isso envolve o planejamento estratégico de como e onde uma campanha será veiculada.

Para ilustrar, imagine o lançamento de um produto. Defina-se o conceito de comunicação que guiará a estética nas mídias, nos veículos onde serão divulgados (rádio, TV, redes sociais etc.) e seus formatos (banners, vídeos, imagens). Além disso, estipulam-se as posições específicas, como histórias verticais ou banners horizontais.

O **crossmídia** é o uso de diversos veículos e meios para enviar a mesma mensagem publicitária, adotando a linguagem, estética, formatos e ritmo de cada meio de comunicação. Esse conceito e terminologia nascem na década de 1990, no meio publicitário e envolvendo múltiplos meios, como descreve Rafael Sampaio (2003).

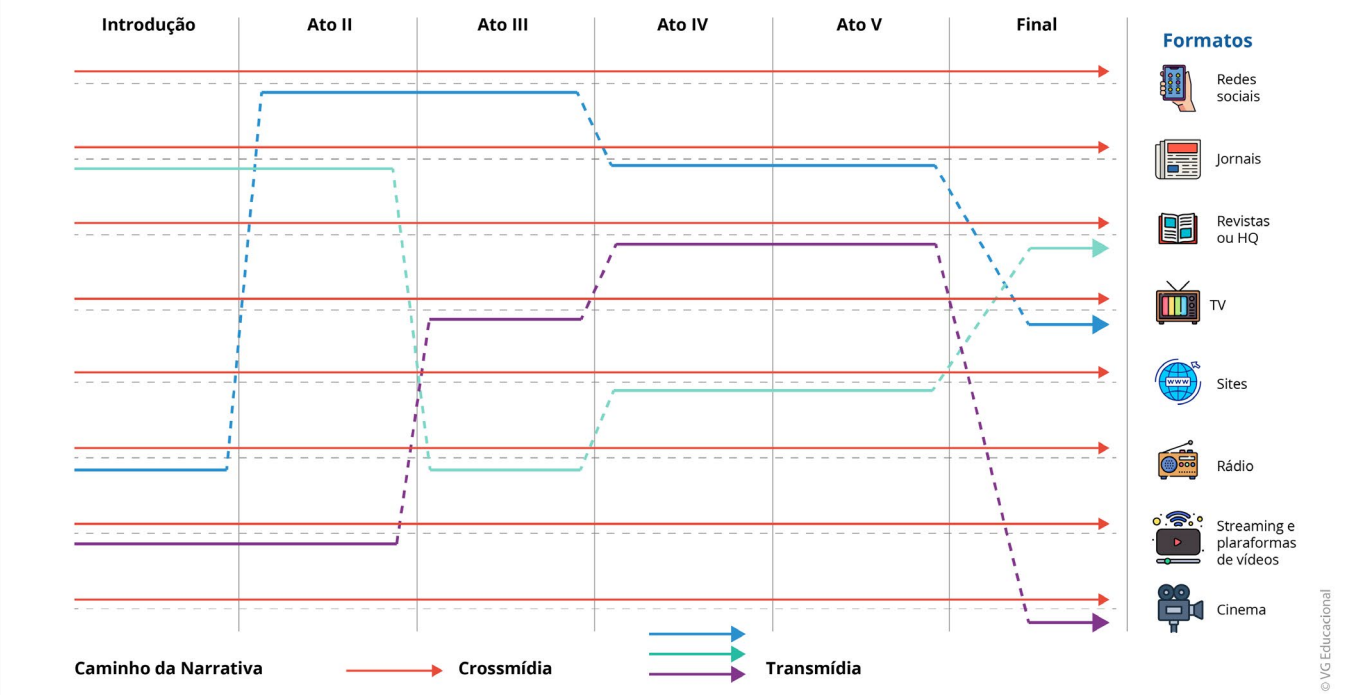
A **Transmídia** (também conhecida como além-mídia) é um conceito mais moderno, e dentro da publicidade tem o objetivo de contar uma história da marca ou produto, de maneira mais imersiva e podendo ser fragmentada em mídias diferentes, gerando maior engajamento do público nessa relação mais envolvente e pessoal.

E na educação, como o **Crossmídia** e a **Transmídia** são associadas? Para isso, precisamos considerar que ambos os conceitos só fazem sentido no processo narrativo.

CC BY

No **Crossmídia**, a mesma história ou mesmo conteúdo é contado em sua totalidade em único formato. Porém, essas mídias podem ser diferentes.

Já na **Transmídia**, utilizam-se conteúdos diferentes em mídias diferentes, visando gerar múltiplos estímulos e complementando a história principal.



Fonte: Produção do autor..

O gráfico 1 representa os formatos que uma narrativa pode percorrer, enquanto no **Crossmídia** a mesma história percorre do começo ao fim o mesmo formato, na **Transmídia** a história pode iniciar, percorrer e finalizar em formatos diferentes.

6. *STORYTELLING* E HIBRIDISMO POTENCIALIZADO PELAS TECNOLOGIAS E TRANSMÍDIA COMO APRENDIZAGEM INVENTIVA

Os conceitos de narrativa, *storytelling*, metodologias ativas e estímulos multissensoriais, bem como suas aplicações na educomunicação por meio de crossmídias e transmídias, foram explorados até aqui, com o intuito de fazer uma conexão coerente e fundamentada em referências bibliográficas, entre a utilização da *storytelling* e hibridismo como recurso narrativo e facilitador da aprendizagem por meio da transmídia. Ou seja, é possível comprovar a hipótese de que as metodologias ativas e as mídias educacionais podem facilitar o ensino-aprendizagem tendo em vista o poder de engajamento da contação de história e os estímulos multissensoriais garantidos por diversos formatos midiáticos.

CC BY

Além disso, os estímulos multissensoriais gerados por diferentes mídias podem atender a perfis variados de alunos, promovendo aprendizagens personalizadas. Aprendizagem multissensorial, metodologias ativas, *storytelling*, hibridismo, transmídias, facilitam a aprendizagem inventiva. Kastrup, em seu artigo "Aprendizagem, Arte e Invenção" (2001), elabora que "A aprendizagem é, sobretudo, invenção de problemas, é experiência de problematização."

Vimos até aqui que essas consonâncias de técnicas, processos e ferramentas seriam a fórmula perfeita para garantir uma aprendizagem mais eficiente, tendo em vista que possibilita tirar o aluno da zona de conforto através das novas formas de estímulos. Em seu livro "Educomunicação", Ismar Soares (2011) afirma que compreender a construção das narrativas das mídias é uma tarefa complexa e com várias possibilidades de experimentações tanto para o aluno quanto para o professor.

No pensamento de aprendizagem inventiva de Kastrup (2001), podemos trazer o seguinte trecho:

> "A experiência de problematização distingue-se da experiência de recognição. A experiência de recognição envolve uma síntese convergente entre as faculdades. No caso da percepção, trata-se da síntese da sensação e da memória: esta é a minha casa, o ônibus que pego para ir ao trabalho, o rosto familiar do meu amigo." (Kastrup, 2001, p.1.)

O artigo de Bizelli, et al. (2021), **"Uso assertivo de narrativas transmídia e de Tecnologias da Informação e da Comunicação como ferramentas para fomento da aprendizagem"**, conclui que "a pedagogia transmídia permite que os alunos e o conteúdo fluam através das plataformas de mídia", isso permite que o aluno colabore com a aprendizagem e o professor possa explorar outras interações.

Bizelli et al. (2021) destacam que, na era digital, o conhecimento vai além das instituições tradicionais e exige competências como o uso de ferramentas e a reflexão crítica. Com a grande quantidade de informações disponíveis, o indivíduo deve sintetizar conteúdos essenciais, pois a reflexão é fundamental na aprendizagem, enquanto máquinas somente processam dados.

Mediante temas tão recentes e poucos explorados, se faz necessário um aprofundamento temático que permita melhorar as correlações entre técnicas e modalidades, buscando respostas quantitativas assertivas.

Ainda no aspecto relacionamento aluno-professor intermediado pelas mídias, no viés inovador, Kastrup (2001) salienta que o ensino-aprendizagem depende de um mestre que conheça a capacidade política cognitiva do aluno, para que assim possa inovar, tornando seus alunos protagonistas de suas aprendizagens.

Conforme Kastrup (2021, p. 4) afirma, a quebra dos hábitos gera possibilidades de aprendizagem, ao forçar a procura de novos caminhos para realizar conexões relevantes, aumentando a experiência.

A dissociação ou ressignificação do signo é um meio caótico de trabalhar novos processos associativos, gerando maneiras diferentes de se trabalhar o aprender.

7. CONCLUSÃO

CC BY

Este trabalho reuniu textos, artigos e bibliografias que evidenciam a importância de integrar modalidades educacionais, processos de aprendizagem e ferramentas tecnológicas para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem. A pandemia de COVID-19 acelerou a adoção de metodologias ativas experimentais, combinadas com tecnologias digitais que reduziram o distanciamento entre estudantes e professores, tornando o conteúdo mais acessível e interativo.

Nesse contexto, o hibridismo e o storytelling mostraram-se estratégias pedagógicas eficazes, tanto no período do ensino remoto quanto no cenário pós-pandêmico. A análise realizada permitiu refletir sobre como essas metodologias, aliadas aos recursos midiáticos digitais, podem favorecer uma aprendizagem mais criativa, sensorial e significativa — aspectos centrais da aprendizagem inventiva.

A partir do referencial teórico analisado, destacam-se a importância dos canais sensoriais e das abordagens que integram comunicação, tecnologia e metodologias ativas no ambiente educacional. Em especial, o conceito de aprendizagem inventiva, proposto por Kastrup, coloca em evidência o papel da criatividade como eixo estruturante de práticas pedagógicas inovadoras. Mais do que resolver problemas, a aprendizagem inventiva propõe a criação de problematizações que incentivem os estudantes a experimentar caminhos distintos, promovendo trocas e reconhecimentos no processo de construção do conhecimento.

Concluímos que a articulação entre metodologias ativas — como o hibridismo e o storytelling —, técnicas de educomunicação (como a crossmídia e a transmídia) e ferramentas tecnológicas só será efetiva se for acompanhada por uma postura criativa e inventiva por parte dos educadores. Essa combinação tem o potencial de transformar as práticas pedagógicas, tornando as aulas mais engajadoras, significativas e adaptadas às exigências do cenário educacional contemporâneo.

8. REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

ANDRADE, Patrícia Oliveira de; LACERDA, Haelly Kelly Gomes Leite; DANTAS, Jaciara de Lira Almeida; OLIVEIRA, Arineyde Maria D'almeida Alves de. **Percepção dos professores sobre a importância das atividades sensoriais para o desenvolvimento**. Segundo Congresso de Educação Inclusiva, Universidade Federal da Paraíba.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas**: para uma educação Inovadora. Porto Alegre: Penso, 2018. P. 77-108.

BAMKIN, Marianne Ruth. **The promotion of reading on children's mobile libraries in the United Kingdom**. A Doctoral thesis submitted in partial fulfilment of the requirements of the award of Doctor of Philosophy. Loughborough University, UK. 2011. Disponível em: https://repository.lboro.ac.uk/articles/thesis/The_promotion_of_reading_on_children_s_mobile_libraries_in_the_United_Kingdom/9415388. Acessado em: 25/12/2023.

BARTHES, Roland. **Análise estrutural da Narrativa** Roland Barthes [et al.] ..., tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto; introdução à edição brasileira por Milton José Pinto. 7.ed. Petrópolis, RJ. Vozes, 2011.

BERBEL, N.A.N. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes**. Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, janjun. 2011.

BIZELLI, José Luís; CUNHA, Arielly Kizzy; CRUZ, José Anderson Santos; SILVA, Alexandre Vinícius Leite da. **Uso assertivo de narrativas transmídia e de Tecnologias da Informação e da Comunicação como ferramentas para fomento da aprendizagem**. Revista eletrônica Pesquiseduca, Revista do Programa de Educação – Universidade Católica de Santos. Santos – SP V. 13, N. 29, p.224-236, Jan-Abr 2021.

BRASIL. **Decreto nº 2.494, de 10 de fevereiro de 1998**. Regulamenta o Art. 80 da LDB (Lei nº 9394 de 1996).

BRASIL. **Diretrizes Nacionais para o Ensino e Aprendizado por competências e para a pesquisa institucional presenciais, mediados por tecnologias de informação e comunicação**.

COSTA, Maria Cristina Castilho. **Educomunicar é preciso!.** In: SOARES, Ismar Oliveira (coord.). Caminhos da educomunicação. 2. ed. São Paulo: Salesianas, 2003. pp. 47-52.

DURHAM, Eunice Ribeiro. **Chimpanzés também amam**: a linguagem das emoções na ordem dos primatas. Universidade de São Paulo, Núcleo de Pesquisas sobre Ensino Superior, São Paulo, Brasil. SCIMAGO INSTITUTIONS RANKINGS. 2003. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ra/a/mmWNF6wrx7QtFcNHyvsdjgk/#. Acesso em: 20/05/2024.

FERREIRA, Fábio. **Aprender com Sentido**: a aprendizagem multissensorial no estudo dos minerais como ligação entre a terra e a saúde humana. U.Porto, Faculdade de Ciências - Universidade do Porto. 2020, 122p. Disponível em: https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/132146/2/442084.pdf

FORMIGHIERI. Gustavo. Pirâmide de aprendizagem de William Glasser. Keeps, 2021. Disponível em: https://keeps.com.br/piramide-de-aprendizagem-de-william-glasser-conceito-e-estrutura/. Acessado em: 27 dez de 2023.

GALVÃO, Cecília. **Narrativas em Educação**. Ciência & Educação, Bauru, v. 11, n. 2, p. 327-345, ago. 2005. https://doi.org/10.1590/S1516-73132005000200013

GOMBRICH, Ernst Hans. **A História da arte**. 16 Rio De Janeiro: Editora LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2015, 688 p. Disponível em: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://anatomiaartistica.files.wordpress.com/2014/09/historia-da-arte-gombrich.pdf. Acessado em: 22 dez de2023

INFANTE-MALACHIAS, Maria Elena. **Sistemas Sensoriais e aprendizagem**: o nosso meio de comunicação com o mundo. Capítulo 11 do livro "Experiências de Ensino nos Estágios Obrigatórios: Uma Parceria entre a Universidade e a Escola" Guridi, V; Pioker-Hara, F.. (Org.). 1ed.

CC BY

Campinas: Alínea, 2013, p. 171-185.

Kastrup, Virgínia. **Aprendizagem, arte e invenção**. Psicologia Em Estudo 6 (2001): 17-27.

MORESCHI, Mariana dos Santos Moretto; BARRERA, Sylvia Domingos. **Programa Multissensorial/Fônico**: Efeitos em pré-escolares em risco de apresentarem dificuldades de alfabetização. PePSIC-Periódicos Eletrônicos de Psicologia, 2017. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-53712017000100008&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 14, Ago de 2023.

NATEL, Maria Cristina; TARCIA, Rita Maria Lino; SIGULEM, Daniel. **A Aprendizagem Humana**: cada pessoa com seu estilo. São Paulo. Revista Psicopedagogia. 2023. Pág. 142-148.

PEREIRA, Renato Lopes. **Conceito de Comunicação**. UNIBH. 2013. Disponível em: https://unibh.emnuvens.com.br/ecom/article/download/1059/642. Acessado em: 05/07/2024.

PINTO, Leonel Correia. **Percepção, ensino e aprendizagem**. Revista Educação em Debate, Fortaleza, Ano 13, n. 19 e 20, p. 01-23, 1990.

SAMPAIO, Rafael. Propaganda de A a Z. 3ed. Rio de Janeiro – RJ; Elsevier, 2003

SILVA, João Alberto da; MARINHO, Julio Cesar Bresolin; SILVA, Grasiele Ruiz; BARTELMEBS, Roberta Chiesa; SILVEIRA, Janaína B. **Sensação e Percepção no contexto dos estudos em epistemologia Genética**. Schème – Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas. São Paulo. Vol.6 N°2 – Ago-Dez 2014. Disponível em: https://www.marilia.unesp.br/. Acessa em 04/07/2024.

SOARES, Ismar de Oliveira. **Educomunicação**: o conceito, o profissional, a aplicação: contribuição para a reforma do ensino médio – São Paulo – SP; Paulinas, 2011.

TEODOSIO, Elaine de Souza. ***Storytelling* como uma metodologia ativa no ensino da Matemática**. *In*: Boletim Cearense de Educação e História da Matemática. Número Especial – 1° Encontro Cearense de Educação Matemática. Fortaleza, 2021. Volume 08, Número 23. Pág. 258-268

VALENTE, José Armando. **A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado**: uma experiência com a graduação em midialogia. *In*: BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas**: para uma educação Inovadora. Porto Alegre: Penso, 2018. P. 77-108.

CC BY