



**COBENGE**  
2021

XLIX Congresso Brasileiro  
de Educação em Engenharia  
e IV Simpósio Internacional  
de Educação em Engenharia  
da ABENGE

28 a 30 de SETEMBRO

Evento Online

"Formação em Engenharia:  
Tecnologia, Inovação e Sustentabilidade"

## APLICANDO O STORYTELLING NO ENSINO PROFISSIONALIZANTE: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

DOI: 10.37702/2175-957X.COBENGE.2021.3514

Loham Santos da Silva - loham.silva@ifsudestemg.edu.br  
Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais  
Avenida JK 20  
36909-300 - Manhuaçu - MG

Otacílio José Pereira - otacilio.pereira@ifsudestemg.edu.br  
Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais  
Av JK 20  
36909-300 - Manhuaçu - MG

Filipe Arantes Fernandes - filipe.arantes@ifsudestemg.edu.br  
IF Sudeste MG  
Rua José Pinheiro Fiogueira 60  
36902-114 - Manhuaçu - MG

**Resumo:** Este artigo tem o objetivo de apresentar um relato de experiência sobre a utilização do Storytelling na disciplina de Sistemas Operacionais de uma turma de um curso profissionalizante técnico de informática de um Instituto Federal de Educação. Foi realizada uma revisão de literatura, na qual observou-se a importância da utilização dessa metodologia no ensino profissionalizante, bem como os seus benefícios. Foi proposto um método que utilizava o Storytelling na disciplina em 4 etapas: (1) definição dos personagens e contexto, (2) criação da história, (3) condução do Storytelling e (4) avaliação dos alunos. As fases 01 e 02 foram contempladas, onde os personagens, o contexto e a história foram criados em um contexto real de um caso profissional. Na fase 03, a metodologia foi executada com os alunos da turma e observou-se na fase 04 que a maioria dos alunos indicaram que estariam aptos a tomar decisões de cunho técnico dado um cenário real de aplicação e que a experiência contribuiu de alguma forma para a sua carreira profissional.

**Palavras-chave:** Storytelling. Educação Profissional. Sistemas Operacionais. Relato de experiência.

Promoção:



Realização:





## APLICANDO O STORYTELLING NO ENSINO PROFISSIONALIZANTE: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

### 1 INTRODUÇÃO

Atualmente, muitos docentes têm avaliado quais são as melhores práticas de ensino, na qual possam utilizar para engajar e manter a atenção dos seus alunos. Segundo Marcelino & Silva (2018), as metodologias ativas no ensino têm contribuído muito para essa escolha, visto que o aluno passa a ser o papel central do aprendizado, tendo uma postura ativa e não passiva.

As referidas autoras também defendem que o modelo tradicional de ensino não tem contribuído na formação de um estudante crítico e participativo no processo de ensino e aprendizagem. Então, dada essa problemática, o docente procura por outros modelos de ensino desejáveis.

Existem vários tipos de metodologias ativas, porém este trabalho tem o foco específico no *Storytelling*, que se caracteriza como uma prática de contar histórias. No processo de ensino, pode ser muito útil para despertar o interesse e o engajamento dos alunos, bem como fazer com que o mesmo seja participativo em todo processo.

Em estudo de revisão de literatura feito por Oliveira (2020), verificou-se que o *Storytelling* pode se tornar muito útil no processo de ensino e aprendizagem na educação profissional e tecnológica. Diante desse exposto, este artigo tem o objetivo de apresentar um relato de experiência sobre a utilização dessa metodologia na disciplina de Sistemas Operacionais com uma turma do curso profissionalizante técnico de informática de uma instituição federal de ensino técnico localizada no sudeste de Minas Gerais, para mostrar a sua utilidade frente aos objetivos da disciplina.

A próxima seção apresenta a fundamentação teórica utilizada para o planejamento e a execução da metodologia, seguida pela apresentação do método planejado e sua execução, finalizando com os resultados encontrados.

### 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Na humanidade, o ato de contar histórias sempre esteve presente, pois é uma forma de transmitir as experiências e a ideia de mundo que vivemos. Segundo Calheiros *et al.* (2017), contar histórias pode ser considerada como uma prática milenar, onde estimula-se no indivíduo a imaginação. Além disso, através dela, pode-se transmitir conhecimento.

Apesar do estranhismo, a etimologia do termo *Storytelling*, de origem inglesa, significa história (*story*) e contar (*telling*), ou seja: uma história contada. Existem inúmeras definições para o termo na literatura. Com um sentido mais amplo, Miller & Pennycuff (2008) o definem como contar uma narrativa a um ou mais ouvintes por meio da voz e dos gestos. Já Valença & Tostes (2019) definem como uma prática que envolve narrativas com um cunho social ou cultural que tem o objetivo de causar reflexão e consolidação de ideias por meio da percepção desses significados. Sole & Wilson (2002) caracterizam o



*Storytelling* como o compartilhamento do conhecimento e das experiências através da narrativa com o objetivo de comunicar ideias e conceitos.

Para o escopo deste trabalho, considera-se a definição de *Storytelling* feita por Xavier (2015), que o categoriza a partir de três concepções: pragmática, onde é necessário envolver e captar a atenção das pessoas através da elaboração de cenas; pictórica, onde junta-se a história como um quebra-cabeça que seja passível de memorização e poética, onde constrói-se a imaginação repleta de significados.

Para a construção de um *Storytelling* é necessário levar em consideração uma estrutura narrativa. James McSill (2013) defende que uma história deve conter a definição de um personagem por quem simpatizamos, e mais seis etapas importantes: objetivo, obstáculo, desastre, dilema, reflexão, e decisão. Essas etapas auxiliam para que o(s) ouvinte(s) fique(m) engajado(s) e tenha(m) uma experiência significativa.

Frazel (2010) afirma que a contação de histórias e as demais manifestações artísticas têm buscado novos meios para se expressarem e se disseminarem nos tempos atuais. Novas tecnologias têm corroborado como fator facilitador nesse cenário. Por conta disso, surgiu o termo *Digital Storytelling* ou, contos de histórias digitais, onde segundo Robin (2006) combina-se a arte de contar histórias com uma variedade de recursos multimídia como imagem, som e textos digitais. Os contos podem ser narrados por recursos auditivos ou visuais e pode haver a combinação de todos eles com outros recursos multimídias.

Segundo o mesmo autor, o *Digital Storytelling* pode ser feito em um ambiente educacional, como uma ferramenta de ensino, onde através dos recursos multimídias, pode-se engajar e chamar a atenção dos alunos de diversas maneiras como objeto de aprendizagem e consolidação do conhecimento.

No contexto educacional, Anastasiou & Alves (2007) ponderam que a utilização de histórias se baseia na potencialização do ensino e aprendizagem, onde deve-se considerar qual é o objetivo a ser alcançado. Deve-se ter muita clareza, pois são esses objetivos que nortearão o curso da ação. O docente deve explorar os recursos de forma eficiente, para que o aluno esteja engajado, curioso e seguro para que o objetivo seja alcançado.

No âmbito da Educação Profissional e Tecnológica, Oliveira (2020) em seu trabalho, enumera que a condução do *Storytelling* deve ser mediada pelo docente que tem um papel norteador no fluxo de aprendizado do discente e elevar o nível de interação entre os alunos. Para Granovsky (2018) essa mediação é importante no processo de aprendizado unido à simulação de práticas profissionais da forma como acontece em meios corporativos de forma coletiva.

Segundo Colaço *et al.* (2007), o *Storytelling* no âmbito da EPT<sup>1</sup>, deve trabalhar com histórias elaboradas de forma contextualizada, fazendo com que o indivíduo tenha uma conexão com o outro e com o mundo, tendo a oportunidade de refletir sobre um determinado problema.

Oliveira (2020) enumera seis benefícios que o *Storytelling* pode proporcionar no ensino profissionalizante: (1) o aluno significar o aprendizado, (2) ter a atenção cativada, (3) ter a imaginação despertada, (4) permitir a interdisciplinaridade, (5) estimular o trabalho em conjunto e (6) integrar valor à prática profissional. Com um destaque no 6°

<sup>1</sup> EPT: Sigla que se refere ao termo "Educação Profissional e Tecnológica".



item, contar histórias na sala de aula, onde seu conteúdo possui um enredo voltado ao mundo do trabalho, propicia ao aluno, habilidades e competências em sua área, de forma aproximativa.

### 3 PERCURSO METODOLÓGICO

Trata-se de um relato de experiência na qual é apresentado o uso do *Storytelling* como ferramenta de aprendizagem ativa e incentivo à tomada de decisão no contexto profissional e tecnológico na disciplina de Sistemas Operacionais de uma instituição de ensino técnico localizada no sudeste de Minas Gerais.

#### 3.1 A disciplina de Sistemas Operacionais

A disciplina de Sistemas Operacionais é ofertada no curso técnico de informática da referida instituição no 1º período do curso com carga horária semanal de 5 horas/aula, sendo dividida em aulas teóricas e práticas. A ementa da disciplina compreende o conteúdo de conceitos básicos sobre sistemas operacionais e sua administração, gerenciamento de sistemas de arquivos, usuários, aplicativos e segurança, o estudo de um sistema operacional real e a formatação de uma máquina para a instalação do sistema.

O objetivo geral da disciplina indica que o aluno deverá compreender os conceitos de sistemas operacionais, bem como instalar, configurar e gerenciá-lo. No tópico de instalação, geralmente o docente da disciplina utiliza dois dos sistemas operacionais mais utilizados do mercado: o Windows 10 da empresa Microsoft e o Linux Ubuntu desenvolvido pela Canonical Ltd. Na metodologia de aula do referido tópico, o docente utiliza parte das aulas de forma teórica, para cumprir com o objetivo de compreender os conceitos de um sistema operacional real, e prática para que o aluno seja capaz de instalar, configurar, gerenciar e administrar o sistema.

Foi escolhido o tópico "formatação de uma máquina para a instalação de um sistema operacional" para a aplicação do método proposto, definido na seção 3.2. Nesse tópico, em seu plano de ensino, o docente optou por utilizar o sistema operacional Windows 10 para a instalação. Para a explanação do conteúdo, o docente dividiu o processo de instalação, como mostra no quadro a seguir:

Quadro 1 - Divisão de conteúdo do tópico "Formatação e Instalação"

Tópico	Distribuição de Conteúdo	Aula
O processo de pré-instalação	(1) Quando formatar uma máquina; (2) Verificar os requisitos mínimos de instalação; (3) Backup dos dados; (4) Preparo do Hardware; (5) Download do arquivo de imagem de instalação.	Aula 01
O processo de instalação	(1) O passo a passo da instalação do Windows 10; (2) formatação da máquina; (3) Particionamento de disco.	Aula 02
O processo de pós-instalação	(1) Instalação de drivers; (2) Recuperação de backup e (3) Instalação de aplicativos básicos e utilitários.	Aula 03
Revisão de conteúdo	(1) Aplicação do Storytelling	Aula 03

Fonte: Autoria própria (2021)





O *Storytelling* foi aplicado, após a fase do processo de pós-instalação do sistema, como uma forma de revisar o conteúdo e consolidar o conhecimento por meio de metodologia ativa.

### 3.2 Método Proposto

O planejamento da proposta de utilização da metodologia se deu em 4 etapas: (01) definição dos personagens e contexto geral da história, (02) criação da história e suas alternativas, (03) condução da *Storytelling* por meio de recursos didáticos multimídia (*Digital Storytelling*) e (04) avaliação dos discentes envolvidos quanto à experiência de aplicação da metodologia.

Para a etapa 01, constante da definição do cenário da história, foi tomado por base a estrutura de narrativa defendida por McSill (2013) e o contexto dessa história, teve por base a teoria de Colaço (2007), e os seis benefícios do *Storytelling* defendido por Oliveira (2020). O quadro 2 mostra primeiramente a definição do personagem e o contexto da história:

Quadro 2 – Definição dos personagens e contexto da história

Personagens	Técnico de Informática Cliente 01 Cliente 02
Contexto	Um <técnico de informática> deve agir de forma técnica e profissional perante um problema encontrado no computador de sua <cliente 01>. O trabalho foi bem-sucedido e a <cliente 01> recomendou o profissional para a sua amiga, <cliente 02>, que possui um outro problema.

Fonte: Autoria própria (2021)

Para a etapa 02, a história é construída com base na etapa 01. A história foi escrita pelo docente, com base na estrutura de narrativa defendida por McSill (2013) e o contexto dessa história, teve por base a teoria de Colaço (2007), e os seis benefícios do *Storytelling* defendido por Oliveira (2020).

A construção foi pensada da seguinte forma: a história foi construída em etapas, onde cada etapa possui um desfecho. Neste caso, quem realiza o desfecho é o aluno no momento que a história é contada. Para cada trecho, há de 4 a 5 alternativas vinculadas à resolução de um problema vinculada à história. Os alunos deverão ser separados em grupo, onde cada grupo discutirá qual alternativa marcar para resolvê-la. Esse artifício pode incentivar no aluno, a tomada de decisão em um cenário real em sua área profissionalizante.

Há somente uma alternativa correta. Essa alternativa possui relação com o próximo trecho da história, na qual termina com um outro problema e com uma outra coleção de alternativas para que o aluno tome a decisão, sequencialmente, até que a história termine. O quadro 3 mostra a história construída, com seus principais pontos. Ressalta-se que a história foi dividida em 8 etapas, sendo que no quadro 3, foram mostradas somente os trechos principais.



Quadro 3 – História elaborada

História	Descrição	Alternativa Vinculada
Story 01	Cliente 01 acessando seu webmail, recebeu um link de um amigo confiável, clicou e seu computador passou a ter um comportamento estranho. Programas começaram a abrir sozinhos e alguns arquivos se corromperam. Qual ação seria a mais correta para contornar o problema?	<input type="checkbox"/> Desligar o computador; <input type="checkbox"/> Tentar resolver o problema sozinho; <input type="checkbox"/> Ligar para o técnico de TI; <input type="checkbox"/> Desligar o PC e ligar para o técnico de TI. <input type="checkbox"/> Nenhuma
Story 02	Cliente 01 então ligou para seu amigo, Técnico de Informática e relatou o problema. Ele pediu para que ela levasse o computador à sua empresa de manutenção e suporte. Qual a ação o Técnico de Informática deveria fazer neste momento?	<input type="checkbox"/> Abrir o computador automaticamente e testar a memória; <input type="checkbox"/> Ligar o computador e acessar o S.O. <sup>2</sup> para ver se existe algum programa estranho em execução; <input type="checkbox"/> Formatar o computador automaticamente; <input type="checkbox"/> Nenhuma.
Story 07	Cliente 01 recomendou os serviços de Técnico de Informática para uma Cliente 02, pois ela disse que utilizava o Windows 98 e gostaria de fazer o upgrade para o Windows 10. Então essa amiga procurou Técnico de Informática e ele disse para ela que:	<input type="checkbox"/> Instalaria sem problema nenhum o sistema operacional; <input type="checkbox"/> Que antes de tudo verificaria se o computador dela passaria nos requisitos mínimos para o upgrade do sistema; <input type="checkbox"/> Que ela não poderia fazer o upgrade já que depois do XP, veio o 7, 8 e o computador não suportaria pular tantas versões; <input type="checkbox"/> Que não há possibilidade de fazer upgrade entre o Windows 98 para o 10.
Story 08	Não foi possível fazer o upgrade do sistema. O que o Técnico de Informática orientou para a cliente 02?	<input type="checkbox"/> Para que ela comprasse uma nova versão do Windows 10 e aí sim ele instalaria juntamente com backup; <input type="checkbox"/> Que formataria o computador dela, sem dizer que o S.O. seria um software pirata; <input type="checkbox"/> A importância de se instalar uma versão original, e o que uma versão pirata poderia acarretar para ela (em questão de desempenho, segurança...) de uma forma simples e objetiva e que se ela comprasse, ele instalaria juntamente com o backup. <input type="checkbox"/> Nenhuma das alternativas;

Fonte: Autoria própria (2021)

<sup>2</sup> S.O. : Abreviação de Sistema Operacional.



Para a criação da história, utilizou-se uma das etapas defendidas por McSill (2013): objetivo (que o aluno aprenda a decidir de forma adequada a resolução de problemas do mundo real), obstáculo (problemas enfrentados pelo personagem principal), reflexão (quando o personagem necessita refletir para tomar decisão. Nesse caso o aluno faz parte da história, pois é ele que vai decidir através das alternativas e a decisão (quando o personagem toma as decisões).

A ideia é que o aluno signifique o aprendizado, além de ter a atenção cativada pelo desenrolar da história, despertar a imaginação para os acontecimentos, unir a interdisciplinaridade, visto que necessitará de sua cognição e conhecimento de mundo, além do que foi aprendido em sala de aula, trabalhar em conjunto com os colegas do grupo na tomada de decisão e integrar valor à prática profissional, com enredo voltado ao mundo do trabalho, benefícios esses todos citados no trabalho de Oliveira (2020).

### 3.3 Aplicação do Método Proposto

Na etapa 03, tem-se a execução do método proposto. No dia da aula, havia 28 alunos na sala, e esses foram divididos em 4 (quatro) grupos, com 7 (sete) alunos cada um. Cada grupo ficou responsável por apontar qual das alternativas referente à condução de uma referida história era a verdadeira e porquê.

Foram escolhidos como os dois personagens principais da história (Técnico de Informática e Cliente 01) dois alunos que toparam participar, pelo fato de criar mais engajamento, e esses alunos se sentiram parte do procedimento. Foram colocadas duas cadeiras na parte frontal da sala, para que ambos pudessem se sentar na frente dos grupos.

Foi utilizado o recurso de *Digital Storytelling*, onde as histórias foram inseridas em *power point* para que todos os grupos pudessem visualizar o texto dessas histórias, bem como as imagens inseridas. Nessa fase, o docente contava a história contida em um determinado slide, e em seguida, colocava o tempo de 1 minuto para que os grupos também pudessem interagir entre si, para discutir qual seria a alternativa correta e a próxima sequência da história. A alternativa está relacionada ao problema de cunho profissional que o personagem principal referido como um "Técnico de informática" teria que resolver em um cenário real, visto o conteúdo teórico/prático aprendido. A figura 01 ilustra esse artifício.

Depois de cada grupo apontar qual seria a alternativa escolhida, os alunos escolhidos como personagens principais da história, também apontaram qual alternativa escolheriam, visto que participavam da história. Após apontarem, o docente informa qual é a alternativa correta para aquela situação, visto o que foi discutido em sala, e o grupo que acertou a questão, ganha 1 (um) ponto. O docente informou ao grupo que errou, porque aquela operação não seria cabível, fazendo com que os integrantes tomassem consciência em qual seria a medida correta adotada naquele procedimento.


Após a finalização da história, o docente informou qual grupo venceu e fez uma retrospectiva geral do conteúdo abordado, unindo as histórias abordadas, para que os alunos estabelecessem um elo com um cenário real de um caso profissional e como se portaria profissionalmente nessas situações, estimulando a sua tomada de decisão.



Figura 01: Slide do Story 02

**Story 02**

Cliente 02 então, ligou para seu amigo, técnico de informática e relatou o problema. Técnico de informática pediu para que Cliente 02 levasse o computador à sua empresa de manutenção e suporte. Qual a ação que ele deveria fazer neste momento?



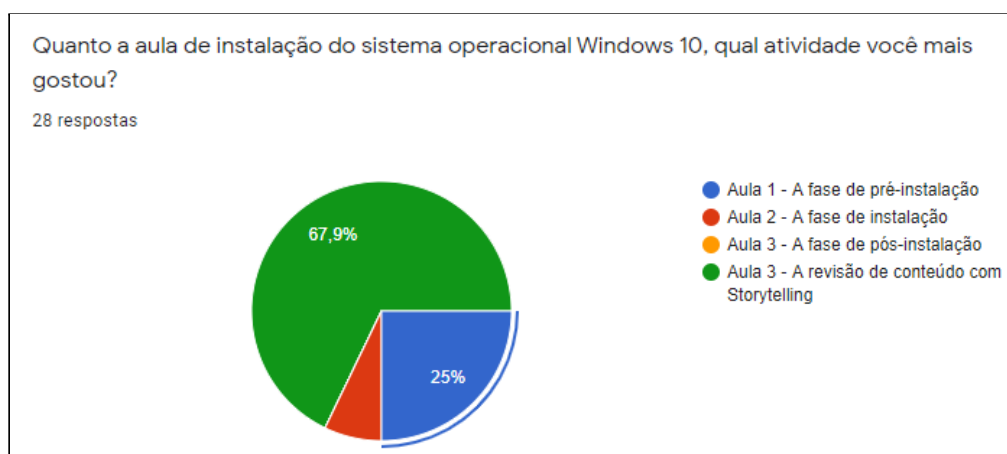
- ( ) Abrir o computador automaticamente e testar a memória;
- ( ) Ligar o computador e acessar o SO para ver se existe algum programa estranho em execução;
- ( ) Formatar o computador automaticamente;
- ( ) Nenhuma.

Fonte: autoria própria (2021)

#### 4 RESULTADOS

Na fase 04, referente à avaliação dos alunos quanto à aplicação da metodologia, foi disponibilizado aos 28 (vinte e oito) alunos envolvidos, um formulário de avaliação. A primeira pergunta diz respeito a atividade que o aluno mais gostou. 67,9% (sessenta e sete vírgula nove por cento) dos alunos responderam que gostariam da “Revisão de conteúdo com *Storytelling*”, 25% (vinte e cinco por cento) da “Fase de pré-instalação” e 7,1% (sete vírgula um por cento) da atividade de instalação, como mostra o gráfico 01:

Gráfico 01: Resposta 01 - questionário avaliativo



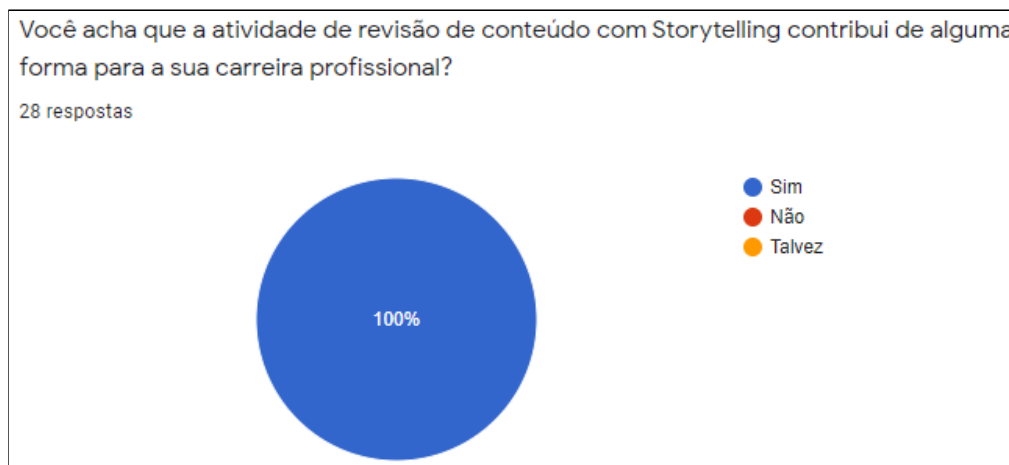
Fonte: autoria própria (2020)





A segunda pergunta diz respeito se o discente pensa se a atividade com o *Storytelling* contribui de alguma forma para a sua carreira profissional. Por unanimidade, ou seja, 100% (cem por cento) dos alunos responderam que “sim”, conforme mostra o gráfico a seguir:

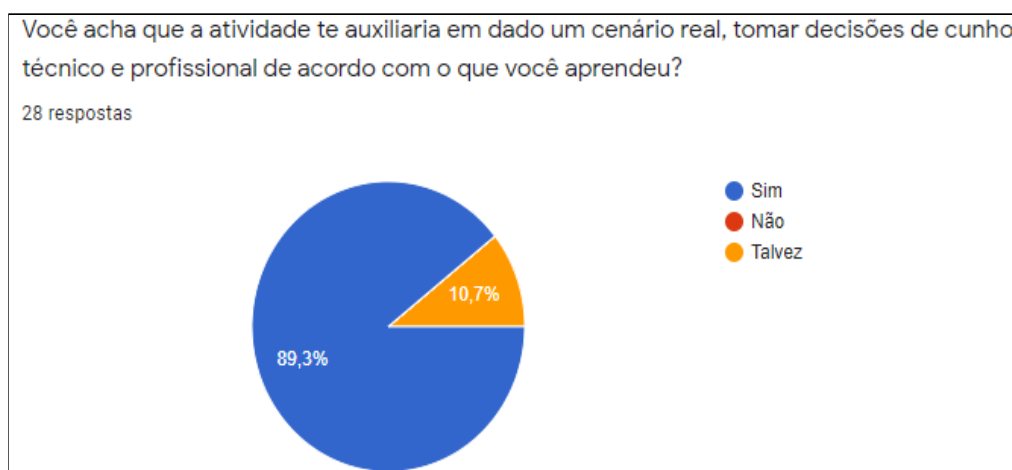
Gráfico 02: Resposta 02 - questionário avaliativo



Fonte: autoria própria (2021)

A terceira e última pergunta questiona aos alunos envolvidos se dado um cenário real, a atividade unida ao conteúdo abordado contribuiria de alguma forma para a tomada de decisão desse problema em sua profissão. 89,3% (oitenta e nove vírgula três por cento) dos alunos responderam que “sim”, enquanto 10,7% (dez vírgula sete por cento) dos alunos responderam que “talvez”, conforme mostra o gráfico a seguir:

Gráfico 03: Resposta 03 - questionário avaliativo



Fonte: autoria própria (2021)



## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho apresentou o relato de experiência da aplicação do *Storytelling* na disciplina de Sistemas Operacionais de um curso técnico profissionalizante, para verificar se a metodologia utilizada seria um incentivador na consolidação do conteúdo aprendido e na tomada de decisão no contexto profissionalizante. Os resultados do questionário avaliativo mostraram que 89,3% (oitenta e nove vírgula três por cento) dos alunos estariam aptos a tomar decisões de cunho técnico dado um cenário real de aplicação.

Para a aplicação da metodologia procurou-se dividir em quatro etapas: a definição do cenário da história, a criação da história, a sua condução e avaliação. Na definição, foi utilizada uma situação real em um contexto profissional, onde o profissional de informática, deveria tomar decisões acerca de um determinado problema dentro do tema. O método foi bem aceito e desenvolvido com sucesso, com todos os alunos engajados e bastante envolvidos, realizando todas as etapas. Vale ressaltar que no questionário de avaliação, 67,9% (noventa e sete vírgula nove por cento) dos alunos responderam que de todas as atividades, a mais preterida foi de revisão de conteúdo com *Storytelling*.

Esse relato de experiência permite concluir que o *Storytelling* obteve aplicabilidade em um tópico de disciplina que envolve questões puramente técnicas, onde possibilitou trazer situações reais do cotidiano de um profissional da área técnica de informática, e incentivar a reflexão para a tomada de decisão para esse futuro profissional.

Ressalta-se que por unanimidade, ou seja: 100% (cem por cento dos alunos) responderam que a atividade contribui de alguma forma para a sua carreira profissional, fazendo com que esse aluno explore suas competências e habilidades frente a futuros desafios. Essas habilidades esperadas de um profissional da área estão apontadas no Catálogo Nacional de Cursos Técnicos, atualizado pela Resolução CNE/CEB n° 1, de 05 de dezembro de 2014.

Deve-se observar que essa aplicabilidade está restrita a um número de alunos limitado e muito específico, visto que possuem perfis diferentes. Por conta disso, a avaliação positiva não deve ser generalizada.

## REFERÊNCIAS

ANASTASIOU, Léa das Graças Camargos; ALVES, Leonir Pessate. **Processos de Ensino na universidade: pressupostos para as estratégias do trabalho em aula**. Joinville, SC: Editora Univille, 2007. v.7

CALHEIROS, Maria Isabel Fernandes *et al.* **Anjos do hupaa: a atuação biblioterapêutica de contadores de histórias no setor pediátrico de hospital de ensino e assistência**. In: II Jornada Acadêmica do Huppa (Da pesquisa à prática clínica), 2016, Maceió. Anais. Maceió. Disponível em: <https://www.seer.ufal.br/index.php/gepnews/article/view/3499>. Acesso em 03 maio.2021.

COLAÇO, Veriana de Fátima Rodrigues *et al.* **Estratégias de mediação em situação de interação entre crianças em sala de aula**. Estudos de Psicologia (Natal), v. 12, n. 1, p. 47–56, abr. 2007.



FRAZEL, Midge. **Digital storytelling guide for educators**. Washington, DC: International Society for Technology in Education, 2010.

GRANOVSKY, Pablo. **Zona de desenvolvimento proximal e formação profissional**. Laboreal, v. 14, n. Volume 14 Nº2, 31 dez. 2018. Disponível em <http://journals.openedition.org/laboreal/718>. Acesso em 04 de abril de 2021

MARCELINO, Valéria; SILVA, Priscila G. de Souza e. **Metodologias para o ensino : teoria e exemplos de sequências didáticas**. Campos dos Goytacazes, RJ: Brasil Multicultural, 2018.

MCSILL, James. **5 Lições de Storytelling: Fatos, Ficção e Fantasia**. São Paulo, SP: Brasil. DVS Editora, 2014.

MILLER, Sara; PENNYCUFF, Lisa. The Power of Story: Using Storytelling to Improve Literacy Learning. **Journal of Cross-Disciplinary Perspectives**.v. 1, n. 1, p. 8, 2008. Disponível em [academia.edu/21040513/The\\_power\\_of\\_story\\_using\\_storytelling\\_to\\_improve\\_literacy\\_learning](http://academia.edu/21040513/The_power_of_story_using_storytelling_to_improve_literacy_learning). Acesso em 02 de abril de 2021.

OLIVEIRA, Daniele de Souza Lopes. **Storytelling como estratégia de ensino no contexto da educação profissional e tecnológica**. 2020. Dissertação (Mestrado) — curso de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica. Instituto Federal do Rio Grande do Sul, 2020. Disponível em <https://repositorio.ifrs.edu.br/handle/123456789/185>. Acesso em 02 de maio de 2021

ROBIN, Bernard. **The educational uses of digital storytelling**. In: Society for Information Technology and Teacher Education International Conference, 2006. Orlando, Flórida: USA. Disponível em <https://www.learntechlib.org/p/22129/>. Acesso em 02 de maio de 2021.

SOLE, Deborah; WILSON, Daniel. **Storytelling in organizations: The power and traps of using stories to share knowledge in organizations**. LILA, Harvard, Graduate School of Education, p. 1-12, 2002.

VALENÇA, Marcelo; TOSTES, Ana Paula Balthazar. **O Storytelling como ferramenta de aprendizado ativo**. Carta Internacional, v. 14, N. 2, 2019. Disponível em: <https://www.cartainternacional.abri.org.br/Carta/article/view/917>. Acesso em: 23 abril. 2021.

XAVIER, Adilson. **Storytelling: histórias que deixam marcas**. 1. ed. Rio de Janeiro: BestSeller, 2015.



## APPLYING STORYTELLING IN PROFESSIONALIZING TEACHING: AN EXPERIENCE REPORT

**Abstract:** *This article has a goal to present an experience report on the use of Storytelling in the discipline of Operating Systems of a class of the professional technical course of computer science at a technical education institution located in southeastern Minas Gerais. It was to make a literature review, where it was observed the importance of using this methodology in vocational, and your benefits. A method was proposed that used Storytelling in the discipline in 4 stages: (1) definition of the characters and context, (2) creation of the story, (3) conduction of Storytelling and (4) evaluation. Phases 01 and 02 were contemplated, where the characters, the context and the story were created in a real context of a professional case. In phase 03, the methodology was carried out with the students in the class and it was observed in phase 04 that most students indicated that they would be able to make technical decisions given a real application scenario and that the experience contributes in some way to your professional career.*

**Keywords:** *Storytelling, Professional Education, Operating Systems, Experience report.*