

TECENDO REDES EM TEMPOS DE TECNOLOGIAS VALORIZANDO O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL



WEAVING NETWORKS IN THE AGE OF TECHNOLOGY VALUING PLAY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

DAIANE DE JESUS SOUZA PATRÍCIO

Graduação em Pedagogia pela Universidade Nove de Julho (2013); Especialista em Alfabetização e Letramento pela Universidade Nove de Julho (2015); Professora de Educação Infantil no CEI Jardim São Luiz 1

RESUMO

Este artigo busca demonstrar a importância de desenvolver ações que venham contribuir com o desenvolvimento das crianças em fase de educação infantil. Buscando agregar em um único propósito, a importância do desenvolvimento cognitivo, através das brincadeiras de forma lúdica seja no ambiente escolar ou de modo que os familiares pudessem acompanhar e realizar as propostas de vivências realizadas em sala de aula, assim como, tentar amenizar as dificuldades enfrentadas nesse período tecnológico, onde o olhar da criança é voltado muitas vezes para o uso de celulares, tablets e computadores. Nas épocas atuais, em que telas e dispositivos eletrônicos fazem parte do cotidiano desde muito cedo, o brincar livre, ativo e presencial torna-se ainda mais essencial. Ao brincar, a criança desenvolve habilidades motoras, cognitivas, sociais e emocionais que nenhuma tecnologia, por si só, é capaz de proporcionar. Ao empilhar blocos, correr, criar histórias com bonecos ou inventar jogos com regras próprias, ela aprende a resolver problemas, negociar, lidar com frustrações e fortalecer vínculos afetivos. Além disso, o brincar oferece contato direto com o corpo, com a natureza e com o mundo concreto, equilibrando os estímulos virtuais com experiências sensoriais reais. É nesse espaço que a criança exercita a criatividade sem limites, pois o brincar não impõe padrões prontos: cada objeto pode se transformar em algo novo, cada situação pode virar uma narrativa.

Palavras-chave: Educação Infantil; Brincadeiras; Tecnologia; Cognitivo; Ludicidade.

ABSTRACT

This article seeks to demonstrate the importance of developing actions that will contribute to the development of children in early childhood education. Seeking to add in a single purpose, the importance of cognitive development, through play in a playful way either in the school environment or so that family members could accompany and make proposals for experiences made in the classroom, as well as trying to soften the difficulties faced in this technological period, where the child's look is often focused on the use of cell phones, tablets and computers. In current times, where screens and electronic devices are part of daily life from an early age, free, active and face-to-face play becomes even more essential. When playing, the child develops motor, cognitive, social and emotional skills that no technology alone is able to provide. By stacking blocks, running, creating stories with dolls or inventing games with their own rules, she learns to solve problems, negotiate, deal with frustrations and strengthen affective bonds. In addition, play offers direct contact with the body, nature and concrete world, balancing virtual stimuli with real sensory experiences. It is in this space that the child exercises creativity without limits, because play does not impose ready standards: each object can become something new, each situation can become a narrative.

Keywords: Early Childhood Education; Games; Technology; Cognitive; Playfulness.

INTRODUÇÃO

A escolha desse tema deve-se ao fato da importância da brincadeira e do lúdico na educação infantil como recursos para ser utilizado afim de estimular o protagonismo de bebês e crianças, uma vez que na brincadeira as crianças desempenham diferentes papéis sociais, buscaremos através deste artigo não problematizar o uso das tecnologias mas valorizar a brincadeira tradicional como parte importante da construção da Infância.

Pesquisas e estudos apontam que a brincadeira é uma atividade de grande importância para o desenvolvimento das crianças em muitos aspectos tais como: motor, cognitivo, emocional e social.

A Brincadeira para as crianças é marcada por representações de como eles veem e compreendem o mundo, Brincar é mais do que um passatempo infantil: é a essência da infância. É nesse espaço lúdico que a criança se descobre, experimenta, cria e constrói memórias afetivas que levará para toda a vida. Em meio a um mundo acelerado, repleto de telas e estímulos digitais, preservar o tempo e o

espaço para o brincar livre tornou-se um ato de cuidado e resistência.

Cada corrida no pátio, cada castelo de blocos, cada faz de conta compartilhado com amigos é uma oportunidade única de aprendizado, de fortalecimento de vínculos e de desenvolvimento integral.

OJETIVO GERAL

Analisar a importância da brincadeira no desenvolvimento das crianças, na educação infantil.

OJETIVOS ESPECIFICOS

- * Refletir sobre a compreensão sobre o papel essencial do brincar no desenvolvimento integral da criança, mesmo em um contexto social marcado pela presença constante da tecnologia.
- * Buscar incentivar práticas pedagógicas e familiares que valorizem o brincar livre, criativo e interativo como forma de aprendizagem e expressão infantil.
- * Estimular reflexão sobre o equilíbrio saudável entre o uso de dispositivos eletrônicos e as experiências lúdicas presenciais.
- * Discutir sobre o brincar como instrumento de fortalecimento de vínculos afetivos, construção da autonomia e desenvolvimento de habilidades socioemocionais.
- * Propor subsídios para que educadores e famílias reconheçam e protejam o tempo e o espaço da brincadeira na rotina das crianças.

JUSTIFICATIVA:

Desde o nascimento, as crianças começam a ter contato com o mundo ao seu redor, iniciando uma jornada de desenvolvimento marcada por descobertas constantes. Elas aprendem a balbuciar, engatinhar, interagir com pessoas e explorar objetos, desenvolvendo gradualmente suas formas de expressão corporal em busca de compreensão e apreensão do ambiente. Conforme estabelecem essas interações, observam-se avanços significativos em seu desenvolvimento.

Piaget (1978) ressalta que o conhecimento infantil se constrói a partir da ação e da interação com o meio, evidenciando que cada aprendizagem é resultado de experiências contínuas e gradativas. Mesmo antes de dominar a linguagem verbal, as crianças encontram formas de se expressar, sendo o **brincar** uma dessas primeiras manifestações. Por meio de brincadeiras, jogos e outras atividades lúdicas, elas começam a externalizar sentimentos, ideias e percepções do mundo, estabelecendo relações importantes com a aprendizagem e a construção do conhecimento.

Nesse contexto, este trabalho se propõe a investigar, por meio de pesquisas bibliográficas, a importância do **brincar** no desenvolvimento infantil, destacando a necessidade de que educadores compreendam como essas práticas favorecem a expressão, a apropriação da linguagem e a construção do conhecimento. É fundamental que as crianças tenham espaço para explorar suas ideias e emoções por meio de atividades lúdicas e criativas, inclusive em contextos mediados por tecnologias, garantindo que a inovação não substitua, mas potencialize o **brincar**. O artigo foi idealizado considerando a realidade das crianças com o uso da tecnologia assim como diz Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/90, art. 31º). Assim como o direito ao lazer a cultura e a convivência entre seus pares.

SITUAÇÃO PROBLEMA

Hoje, as crianças vivem em um mundo cercado por tecnologias e telas desde muito cedo. Esse contato precoce traz desafios para a Educação Infantil, pois, embora os recursos digitais possam oferecer novas formas de aprendizado, muitas vezes eles acabam reduzindo o tempo dedicado ao brincar, que é essencial para o desenvolvimento físico, emocional, social e cognitivo dos pequenos. Observa-se que, em algumas situações, a falta de espaços e materiais adequados para atividades lúdicas limita a expressão, a criatividade e as interações entre as crianças.

Diante desse cenário, surge a questão: como é possível utilizar as tecnologias de maneira consciente, oferecendo experiências que valorizem o brincar, permitam que as crianças se expressem e favoreçam seu desenvolvimento integral, mesmo em contextos de vulnerabilidade social e com recursos materiais limitados?

Essa reflexão é importante para pensar em práticas pedagógicas que respeitem a infância, promovam a interação, a descoberta e a construção do conhecimento, garantindo que cada criança tenha oportunidades de se desenvolver de forma plena, criativa e saudável, mesmo em tempos de presença constante da tecnologia.

TECENDO REDES EM TEMPOS DE TECNOLOGIAS VALORIZANDO O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Brincar é uma necessidade fundamental para o desenvolvimento das crianças, pois por meio das brincadeiras elas exploram o mundo, vivenciam diferentes papéis sociais e experimentam situações que observam no dia a dia, muitas vezes imitando atitudes dos pais e de outras pessoas ao seu redor. Ao se envolver em atividades lúdicas, a criança não apenas se diverte, mas também aprende a se relacionar, a resolver problemas e a compreender regras sociais. Segundo o RCNEI (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil) (1998, v.1, p.28),

“as brincadeiras de faz de conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos da criança por meio da atividade lúdica”.

Dessa forma, o brincar vai além da diversão: é um espaço privilegiado para o desenvolvimento integral da criança, permitindo que ela experimente, crie, se comunique e compreenda seu lugar no mundo, construindo conhecimentos e habilidades essenciais para sua formação.

Brincar é uma necessidade fundamental da criança, assegurada por lei, e vai muito além do simples uso de brinquedos. Ele se manifesta na forma como a criança se envolve nas atividades, nas atitudes que demonstra e nas descobertas que faz durante o processo. Essa experiência proporciona alegria, prazer e satisfação, sendo essencial para o equilíbrio emocional. Quando o brincar é limitado ou insuficiente, podem surgir dificuldades comportamentais e emocionais.

À medida que a criança se desenvolve, suas formas de brincar mudam, mas é essencial que ela tenha oportunidade de vivenciar todas as etapas do jogo, explorando diferentes experiências e sensações. Os brinquedos e atividades lúdicas permitem o contato com o mundo ao redor, estimulando os sentidos, a coordenação motora, as funções cognitivas e o desenvolvimento emocional. Além disso, o brincar cumpre importantes funções sociais, favorecendo o aprendizado intelectual, a expressão de sentimentos e a vivência de situações do cotidiano (Ribeiro; Souza, 2011).

O brincar é uma atividade que influencia profundamente as emoções e o desenvolvimento mental da criança, sendo uma característica única da infância. Por meio das atividades lúdicas, a criança constrói conhecimento, desenvolve sua autonomia e experiências de forma integral (Wallon, 1979). Nos jogos e brincadeiras, ela aprende a criar, a se comunicar e a interagir com outras crianças, professores e familiares, ampliando suas possibilidades de vivência e de aprendizagem.

Assim, ao brincar, a criança compreende melhor o mundo que a cerca, desenvolve habilidades cognitivas, sociais e emocionais, e encontra formas de se expressar e se integrar à realidade ao seu redor (Friedman, 1996). O brincar, portanto, não é apenas lazer, mas um espaço de crescimento, descobertas e construção do conhecimento.

A aprendizagem na infância é profundamente ligada ao desenvolvimento da criança, mas ela também vive experiências que ainda não domina completamente. Por meio do brincar, a criança cria um espaço imaginativo, vivendo situações cheias de fantasia e encantamento, nas quais pode experimentar papéis e situações ainda não presentes em sua realidade. Para Santin (2001), O aprendizado está justamente no brincar pois é assim que a criança descobre o mundo ao seu redor e a si mesma.

De fundamental importância para a aprendizagem da criança por que é através dela que a criança aprende, gradualmente desenvolve conceitos de relacionamento casuais ou sociais, o poder de discriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular e inventar ou recriar suas próprias brincadeiras (SANTIN, 2001, p. 523).

Além disso, brincar envolve diversão e entretenimento, oferecendo experiências que promovem o desenvolvimento integral da criança. O caráter lúdico das atividades possibilita o aprendizado por meio do prazer e do engajamento, sendo uma necessidade básica do corpo, da mente e da personalidade. Para Ferrero:

Divertir-se e entreter-se infinitamente em jogos de criança” Lúdico - “que tem caráter de jogos, de aprender brinquedo e divertimento; é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana (FERREIRO, 1988, p. 139).

Vivemos em uma era em que as crianças têm acesso a tecnologias desde cedo, o que transforma a forma como exploram o mundo e se relacionam com os outros. No entanto, mesmo com a presença constante de telas, o brincar continua sendo essencial para o desenvolvimento infantil. Brincar oferece oportunidades únicas de movimento, interação social, imaginação e expressão emocional, aspectos que não podem ser totalmente substituídos por dispositivos digitais.

Ao equilibrar o uso de tecnologias com momentos de atividades lúdicas, as crianças conseguem experimentar diferentes papéis sociais, testar regras, criar narrativas e resolver problemas de forma criativa. O brincar também favorece a comunicação e a construção de vínculos afetivos, permitindo que elas se expressem, compartilhem ideias e aprendam a lidar com frustrações e emoções. Mesmo em um contexto digital, as brincadeiras podem ser mediadas pelo adulto, integrando recursos tecnológicos de forma consciente e estimulante, sem substituir o contato com materiais concretos, movimentos corporais e interações presenciais.

Dessa forma, o brincar diante das telas não deve ser visto como um obstáculo, mas como uma oportunidade de ampliar experiências, desenvolver a imaginação, fortalecer a socialização e potencializar aprendizagens de maneira significativa. Garantir que a criança tenha momentos para brincar ativamente é fundamental para seu crescimento integral, promovendo bem-estar, autonomia e desenvolvimento cognitivo, motor e emocional.

[.....] A criança expressa-se pelo ato lúdico e é através desse ato que a infância carrega consigo as brincadeiras. Elas perpetuam e renovam a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivência social, modificando-se e recebendo novos conteúdos, a fim de se renovar a cada geração. É pelo brincar e repetir a brincadeira que a criança saboreia a vitória

da aquisição de um novo saber fazer, incorporando-o a cada novo brincar (CRAIDY; KAERCHER, 2001, p. 103).

A participação da família nas brincadeiras da criança é fundamental para seu desenvolvimento integral. Quando pais, responsáveis ou outros familiares se envolvem nas atividades lúdicas, eles fortalecem os vínculos afetivos, promovem a sensação de segurança e confiança e contribuem para o crescimento emocional da criança. Brincar em família também permite que a criança vivencie diferentes papéis sociais, compreenda regras, aprenda a compartilhar e desenvolva habilidades de comunicação e cooperação. Mesmo ao entender sobre essa importância, ainda haveria a seguinte pergunta: Mas porque não aprender e ser cuidada em casa? Leontiev (2010) explica o que o ambiente escolar pode possibilitar em um processo na vida da criança de mudança do lugar porém é necessário um olhar familiar

Todo o sistema de suas relações é reorganizado. E claro que o ponto essencial não consiste no fato de o escolar, em geral, ser obrigado a fazer alguma coisa; mesmo antes de entrar na escola a criança já tem obrigações. O ponto essencial é que agora não existem apenas deveres para com os pais e os professores, mas que há, objetivamente, obrigações para com a sociedade. Estes são deveres de cujo cumprimento dependerá sua situação na vida, suas funções e papéis sociais e, por isso, o conteúdo de toda a sua vida futura. A criança está consciente disso? Ela o 23 sabe, é claro, e comumente, muito antes de entrar na escola. Mas estas exigências só adquirem um sentido real, psicologicamente eficaz, quando ela começa a estudar. Inicialmente, além disso, as obrigações surgem ainda sob forma muito concreta, a saber, sob a forma de exigências do professor e do diretor da escola. Quando se senta para preparar suas lições, a criança sente-se, talvez pela primeira vez, ocupada com um assunto muito importante. Em casa, os irmãos menores são proibidos de incomodá-la, e mesmo os adultos, às vezes, sacrificam suas próprias ocupações para dar-lhe a oportunidade de trabalhar. Isto é muito diferente de seus jogos e ocupações anteriores. O próprio lugar de sua atividade na vida adulta, na vida "verdadeiramente real" que a cerca, torna-se diferente (p. 61).

Além disso, a interação familiar no brincar proporciona momentos de aprendizado conjunto, nos quais a criança experimenta, imagina e descobre o mundo de maneira criativa. Esses momentos não apenas enriquecem o desenvolvimento cognitivo e social, mas também ajudam os adultos a conhecer melhor os interesses, necessidades e capacidades da criança, favorecendo uma educação mais sensível e próxima da realidade infantil.

Portanto, o brincar em família é mais do que diversão: é um espaço de troca, aprendizado e construção de vínculos afetivos sólidos, essenciais para que a criança se sinta amada, valorizada e estimulada em seu processo de crescimento e desenvolvimento integral.

O brincar permanece como uma das atividades mais significativas para o desenvolvimento integral da criança, mesmo em um contexto permeado por tecnologias. Através do ato lúdico, as crianças exploram, criam, experimentam diferentes papéis sociais e constroem conhecimentos sobre si mesmas e sobre o mundo ao seu redor. As tecnologias, quando utilizadas de forma consciente e

equilibrada, podem ampliar essas experiências, mas jamais substituem a riqueza das interações, do movimento, da imaginação e das descobertas que o brincar proporciona.

Garantir espaços e oportunidades para o brincar significa valorizar a infância, promover bem-estar, estimular a autonomia, a criatividade e o desenvolvimento emocional, cognitivo e social. É por meio dessas experiências que as crianças internalizam aprendizagens, constroem vínculos afetivos e participam ativamente da cultura infantil, renovando-a a cada geração.

Assim, é fundamental que educadores, famílias e instituições reconheçam o brincar como um direito, integrando práticas lúdicas à vida cotidiana, conciliando recursos tecnológicos de maneira que enriqueçam, e não substituam, o desenvolvimento infantil. O ato de brincar, portanto, se reafirma como espaço de descobertas, interação, aprendizagem e construção de identidade, assegurando que cada criança viva sua infância de maneira plena, significativa e saudável.

Refletindo também sobre o brincar e o uso das tecnologias podemos observar que na sociedade atual, as tecnologias fazem parte do cotidiano das crianças desde cedo, oferecendo diversas possibilidades de aprendizagem e entretenimento. No entanto, é essencial que o contato com telas seja equilibrado com momentos de brincadeiras tradicionais, que envolvem movimento, imaginação e interação social. O excesso de tempo diante de dispositivos digitais pode limitar experiências fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, emocional e motor, enquanto atividades lúdicas presenciais estimulam a criatividade, a socialização e a construção de conhecimentos de forma prática e significativa.

Equilibrar telas e brincadeiras tradicionais significa organizar o dia a dia da criança de forma que ela possa usufruir dos benefícios da tecnologia, sem perder oportunidades de explorar, criar, se expressar e interagir com outras crianças e adultos. Por exemplo, o uso de aplicativos educativos ou jogos digitais pode ser intercalado com momentos de jogos de construção, faz de conta, atividades ao ar livre ou brincadeiras coletivas. Esse equilíbrio permite que a criança desenvolva competências múltiplas, combinando raciocínio lógico, coordenação motora, empatia, criatividade e habilidades sociais.

Assim, ao promover esse equilíbrio, educadores e famílias garantem que a criança tenha experiências completas, integrando os recursos digitais à riqueza das brincadeiras tradicionais, respeitando seu ritmo, interesses e necessidades, e garantindo um desenvolvimento integral saudável e prazeroso.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As considerações finais deste estudo evidenciam a centralidade do brincar na Educação Infantil, mesmo em um contexto cada vez mais marcado pelo uso de tecnologias. Observa-se que, por meio

do ato lúdico, a criança desenvolve suas capacidades cognitivas, emocionais, motoras e sociais, experimentando diferentes papéis e estabelecendo relações com o mundo ao seu redor. O brincar permite que ela crie, imagine, recrie situações e vivencie experiências que consolidam aprendizagens e promovem seu bem-estar integral.

Além disso, a integração consciente das tecnologias pode potencializar experiências lúdicas, desde que não substitua as interações, a exploração e a criatividade que são características únicas da infância. Os educadores têm papel fundamental nesse processo, ao planejar atividades que valorizem o brincar e promovam aprendizagens significativas, respeitando o ritmo, a singularidade e os interesses de cada criança.

Dessa forma, este estudo reforça a importância de se reconhecer o brincar como um direito da criança e como ferramenta essencial para seu desenvolvimento integral. Garantir espaços e oportunidades para o brincar, aliados ao uso equilibrado de recursos tecnológicos, contribui para a formação de crianças mais autônomas, criativas, socialmente competentes e emocionalmente equilibradas, assegurando que a infância seja vivida de maneira plena, significativa e saudável.

REFERÊNCIAS

CRAIDY, Maria; **KAERCHER**, Ana. *Educação Infantil pra que te quero ?*. São Paulo: Editora [Artmed], 2001.

ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE: Lei nº 8.069/90 de 13 de Julho de 1990

DIRETRIZES CURRICULARES disponível em: [http://ndi.ufsc.br/files/2012/02/Diretrizes Curriculares-para-a-E-I.pdf](http://ndi.ufsc.br/files/2012/02/Diretrizes_Curriculares-para-a-E-I.pdf) . Acesso em 13 AGO. 2025

FANTIN, Monica. No mundo da brincadeira: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil. Florianópolis: cidade futura, 2000.

FERNANDES, F. As 'Trocinhas' do Bom Retiro. In: **FERNANDES**, F. Folclore e mudança social na cidade de São Paulo. São Paulo: Anhembi, 1961.

LEONTIEV, A. N. **LURIA**, A. R. **VIGOTSKII**, L. S. Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem. Tradução de: Maria da Pena Villalobos. - 11ª edição - São Paulo: Ícone, 2010.

PIAGET, Jean, A Linguagem e o Pensamento da Criança, 3ª ed. Tr. Manoel de Campos, Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1973.

Vivemos atualmente sujeitos e uma avalanche de apelos aos diversos sentidos. Luz, cor, movimento, sons e ação atraem a atenção do leitor que passivamente se entregou ao mundo "encantado" da televisão. Assim, não é fácil conquistar a criança e o jovem para a

leitura de livros, embora todos saibam que a literatura pode provocar e despertar uma gama de sentidos, símbolos. (CAVALCANTI, 2002, p.84).

Os docentes já conhecem o que um conto de uma história desempenha sobre as crianças. Quando não consegue prender a atenção, eles oferecem uma história e imediatamente o estudo em sala de aula se refaz; defendendo a ideia de que tal ocasião proporciona interação entre os alunos e o professor, estimulando o interesse pela leitura, estimulando assim a formação de bons leitores. O profissional da educação, quando passa a ser contador de história, faz do exercício de contar à sua maneira de falar, deixa de ser pessoa simplesmente e penetra em um mundo que só a criança compreende.

De acordo com Amarilha, existem pesquisas realizadas com crianças de até oito anos de idade que comprovam a eficiência do trabalho com os contos infantis na promoção de sucesso das crianças no campo da autoestima, da identidade cultural, da independência e da capacidade de lidar com o mundo a sua volta. Portanto, a autora afirma:

A linguagem e os enredos literários proporcionam à criança possibilidade de sucesso em duas dimensões. Uma, que é a subjetiva, a criança pode viver no livro aquilo que mais lhe atrai, sem receio de ser assistida, principalmente, por um adulto e pode lidar com seus problemas em tempos e espaços que são todos seus; por outro lado, mantém-se relacionada ao real, ela tem consciência de que não deixa de ser leitor. Essa duplicidade de atividade intelectual familiariza a criança com o simbólico e com suas possibilidades intelectuais dando-lhe, portanto, autoestima e identidade psicológica e social. (AMARILHA, 1997, p. 55).

Ter contato com a literatura infantil especificamente com a contação de história as crianças se familiarizam com a forma linguística mais elaborada, pois, essa relação com a linguagem deve ser uma meta pedagógica maior principalmente na educação infantil.

A contação de história é usada como auxílio para que a aprendizagem se tornasse mais interessante, já que a oralidade era bastante enfatizada e o imaginário estimulado. Contudo, compreende-se que para formar leitores precisamos como docentes, elaborar as estratégias a serem tomadas para alcançarmos os objetivos com sucesso. Pois, a linguagem brota como instrumento mediador durante os movimentos interativos com as crianças e com seus colegas; no entanto, a linguagem oral não é o único modo da criança se expressar; em seu universo, percebe-se o gesto, risos, expressões faciais, movimentos corporais que se constituem como as múltiplas linguagens dela. Durante as atividades de contar história, deve ser dado lugar à escuta da “voz da criança” e à interação criança-criança. As crianças sempre que interagem revelam as suas emoções, o entusiasmo pela história e demonstração de afeto entre si.

No contexto das perspectivas escolares, os educadores das instituições educacionais têm por

direito oferecer em sua prática o “Contar de Histórias” dentro do universo lúdico, para as crianças. Principalmente, na fase inicial que precede a escolarização, é primordial o respeito à natureza infantil em que a intencionalidade educativa privilegia o educar vinculado ao cuidar. Segundo assinala o Referencial Curricular da Educação Infantil (RCNEI, p. 153), “faz parte das atividades permanentes [...] contar histórias costuma ser uma prática diária nas instituições de educação infantil. [...]”. Para tanto, este recurso favorece ao desempenho de situações que dão condições de aprendizagem na fase inicial atribuída a infância.

Nessa perspectiva, a contação de histórias costuma ser uma prática diária nas instituições educacionais, com a proposta de trabalhar com diferentes linguagens, ao qual atuaem sua produção de forma decisiva no desenvolvimento da criança. É importante considerar, a referida criança vivencia a construção da aprendizagem de forma lúdica, por ser sujeito marcado pela cultura, e ao mesmo tempo produtor de cultura.

Ciente disso, o planejamento do professor deve abranger os diferentes recursos didáticos em sua utilização para atingir a criança como protagonista, no centro do planejamento curricular, a partir dos eixos estruturantes “interações e brincadeiras” conferidas pela Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017), vivenciado por meio dos campos de experiências direcionados à educação infantil. Neste caso, viabilizam o pensamento e as dimensões mítico-simbólicas, estimulando o imaginário, articulando a sensibilidade, imaginação e formação de leitores, que valorizam diferentes manifestações artísticas e culturais atuando para a ressignificação de significados.

A linguagem utilizada deve ser simples, apropriada, e de bom gosto, dispondo de seus elementos essenciais: introdução curta, narrativa simples, enredo com os episódios, conflitos, ações dos personagens, clímax e desfecho da história. O professor tem que ter uma formação literária básica, para saber discernir as obras que mais possam interessar a seus discentes, sobretudo aquelas que vão oportunizar as crianças da fase pré-escolar, a trazerem os saberes prévios para a sala de aula, compartilhando e construindo novos conhecimentos na referida fase anterior a escolarização.

Antes do início da contação é conveniente que o contador de histórias estabeleça um breve diálogo, que possa dar pistas do que se trata a história e as crianças já comecem a formular ideias em seus pensamentos, sobre o enredo. Como também após o fim da história, em que espontaneamente algumas crianças irão questionar algo sobre os personagens, dizer segostou até mesmo repetir numa espécie de reconto ou pedir ao professor para contar de novo, são muitas as situações que ocorrem após o desfecho da história.

Prontamente, as crianças percebem por si só a mensagem da história, basta que o contador instigue os questionamentos mais apropriados a se fazer e falando sobre a narrativa simples, a história tem três partes fundamentais: a situação inicial (apresentação dos personagens), desenvolvimento (apresenta conflitos para a solução no fim da história), clímax (o elemento surpresa, algo que transpareça algo positivo ou negativo, problema a ser solucionado), e desfecho (final da história onde tudo acaba bem, como deve acontecer).

Pensando assim, há uma riqueza de obras literárias direcionadas ao público infantil, os clássicos e um acervo moderno que privilegia um gama de interesses dirigido a crianças. Nessa prática, são citadas técnicas de contação a partir de outros suportes, mas vale ressaltar que as histórias contadas neles são retiradas exclusivas do livro que não é menos importante do que estes outros suportes, afinalo livro é histórico, como também podem ser histórias de autoria do próprio narrador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As pesquisas teóricas realizadas neste trabalho trouxeram informações pertinentes para a prática pedagógica da contação de histórias na Educação Infantil, destacando-se as aprendizagens múltiplas; a socialização; os desenvolvimentos físico, psicológico, oral, artístico e emocional; assim como formação pessoal e social, em que há respeito à infância e à formação integral do sujeito. Ressalta-se o papel do professor mediador em estimular seu aluno a descobrir, a conhecer e a se situar no meio em que vive por meio da experiência, do conhecimento e das habilidades gerais, entretanto, a prática pedagógica sozinha não consegue abarcar todo este processo, deve haver consonância entre qualificação profissional, condições favoráveis de trabalho e políticas públicas de incentivo, incluindo o resgate das tradições orais.

A contação de histórias, ao contrário de muitas percepções equivocadas, não está em desuso, ela está viva e difusa na sociedade, embora seu reconhecimento ainda não tenha alcançado a plenitude almejada de acordo com seu verdadeiro valor. Espera-se com esta produção atingir e envolver novos olhares para este tema tão relevante, subsidiando novas pesquisas e indagações que irão enaltecer e ampliar as reflexões acerca da produção do conhecimento através da contação de histórias.

Desse modo, o/a docente de educação infantil deve colocar-se como um ser atuante, inovador e criativo diante das novas perspectivas do trabalho com crianças pequenas em sala de aula. Uma opção é apresentar o mundo lúdico da literatura infantil através da contação de história. Essa experiência se torna muito importante para o aluno, dependendo das ações desenvolvidas pelo profissional docente.

As possibilidades da prática de contação de história em sala de aula são inúmeras podendo-se a partir delas, inserir vários saberes sobre diferentes áreas, possibilitando que a criança aprenda brincando, diversifique seus conhecimentos, a partir de histórias que considerem significativas, alcançando, deste modo, uma aprendizagem efetiva.

Abordar a criança no universo educativo e trazer à tona novas formas e modos de pensar uma educação dialógica, capaz de impulsionar valores sociais e culturais, através da literatura infantil, torna-se oportuno para integrá-la ao mundo da fantasia. Esperamos, pois, que esta pesquisa fomente

mais iniciativas nessa direção.

REFERÊNCIAS

- ABRAMOVICH, F. **Literatura Infantil: gostosuras e bobices**. São Paulo, SP:Scipione, 2003.
- ARIES, Philippe. História social da criança e da família. 2.ed. Rio de Janeiro:LTC,1981.
- BERNARDINO, Andreza Dalla; SOUZA, Linete Oliveira de. **A contação de histórias como estratégia pedagógica na Educação Infantil e no Ensino Fundamental**. *Educare et educare-revista de educação*. São Paulo, v 06, nº12, p. 235-249, jul./dez. 2011. Disponível em: <<http://www.scielo.br>>. Acesso em 18 Agosto. 2023.
- CADEMARTORI, Ligia. **O que é literatura infantil, 2010**.
- LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. **Literatura infantil brasileira: História e Histórias**. São Paulo: Série Fundamentos, Editora Ática S.A, 2.ed, 1985
- CAVALCANTI, Joana. **Caminhos da literatura infantil e juventude: dinâmicas e vivências na ação pedagógica**. São Paulo: Paulus, 2002.
- NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.
- FARIA, Maria Alice. **Como usar a literatura infantil em sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010.
- GÓES, M.C.R.; SMOLKA, A.L.B. (Org.) **A significação nos espaços educacionais: interação social e subjetivação**. Campinas, SP: Papirus, 1997.
- LOJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. **Literatura infantil brasileira: História e História, 1985**.
- OLIVEIRA, Fernando Rodrigues. **História do ensino da literatura infantil na formação de professores no estado de São Paulo (1947 – 2003), 2014**.
- REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL. V.**
3. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, MEC/SEF, 1998.
- Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume3.pdf>> Acesso em: 08 de agosto de 2025.