

HISTÓRIAS QUE VIRAM MISSÃO: TRILHAS GAMIFICADAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

STORIES THAT BECAME A MISSION: GAMIFIED TRAILS IN EARLY EARLY EDUCATION



JAQUELINE DE OLIVEIRA PEIXOTO

Graduação em Pedagogia pela Universidade Paulista (2006); Graduação em Letras Libras pelo Centro Universitário Cidade Verde (2025) Especialista em Neurociência aplicada a Educação pela FMU (2023); Professora de Ensino Fundamental I na EPG Walter Efigênio, Professora de Educação Infantil na EMEI Fernando Sabino.

RESUMO

Este artigo apresenta uma experiência pedagógica realizada com crianças de 4 e 5 anos da Educação Infantil de uma escola pública municipal de Guarulhos. A proposta nasceu da busca por aproximar a literatura infantil de práticas mais participativas e envolventes, articulando elementos da gamificação, das metodologias ativas e da cultura digital. O trabalho foi desenvolvido por meio de trilhas de aprendizagem inspiradas em obras literárias, nas quais as crianças foram convidadas a participar de diferentes missões e desafios. Entre as experiências realizadas, destaca-se a trilha construída a partir do conto boliviano *Abuela Grillo*. A escolha da obra ganhou um significado especial pela presença, na turma, de uma criança de origem boliviana, criando oportunidades para conhecer e valorizar aspectos de sua cultura e fortalecer o sentimento de pertencimento. Ao longo do percurso, as crianças participaram de pesquisas, produções artísticas, entrevistas, atividades relacionadas à educação financeira, momentos de troca de conhecimentos e experiências de aproximação com a cultura boliviana. Durante o desenvolvimento da proposta, foi possível perceber o envolvimento das crianças e avanços relacionados à oralidade, à criatividade, à autonomia, à cooperação e ao respeito às diferenças. A experiência mostrou que a aproximação entre literatura e gamificação pode tornar o cotidiano pedagógico mais dinâmico e significativo, especialmente quando as crianças são convidadas a participar ativamente das descobertas e decisões que fazem parte do percurso. Dessa forma, o trabalho reforça a importância de propostas que partam da literatura para criar experiências capazes de despertar a curiosidade, favorecer o protagonismo infantil e ampliar as possibilidades de aprendizagem na Educação Infantil.

Palavras-chave: Educação Infantil; Literatura Infantil; Gamificação; Metodologias Ativas; Cultura Digital.

ABSTRACT

This article presents a pedagogical experience conducted with 4- and 5-year-old children in an early childhood education program at a municipal public school in Guarulhos. The initiative stemmed from a desire to connect children's literature with more participatory and engaging practices, integrating elements of gamification, active learning methodologies, and digital culture. The project was carried out through learning pathways inspired by literary works, in which children were invited to take part in various missions and challenges. A highlight among the activities was a pathway based on the Bolivian folktale *Abuela Grillo*. The choice of this story took on special significance due to the presence of a child of Bolivian heritage in the class, creating opportunities to learn about and value aspects of their culture while strengthening a sense of belonging. Throughout the process, the children engaged in research, artistic creation, interviews, financial literacy activities, knowledge-sharing sessions, and experiences that brought them closer to Bolivian culture. The project fostered deep engagement among the children and led to progress in areas such as oral communication, creativity, autonomy, cooperation, and respect for differences. The experience demonstrated that combining literature with gamification can make daily classroom life more dynamic and meaningful, especially when children are invited to play an active role in the discoveries and decisions that shape the learning journey. Thus, this work underscores the value of initiatives that use literature as a starting point to create experiences capable of sparking curiosity, fostering child agency, and expanding learning opportunities in early childhood education.

Keywords: Early Childhood Education; Children's Literature; Gamification; Active Methodologies; Digital Culture.

INTRODUÇÃO

A Educação Infantil é um período muito importante na vida das crianças. É nessa etapa que elas ampliam suas relações, descobrem novas formas de se comunicar, aprendem a conviver com o outro e começam a compreender, pouco a pouco, o mundo que está ao seu redor. Nesse processo, a literatura infantil ocupa um espaço privilegiado, pois uma história nunca se encerra apenas em suas páginas. Ela pode despertar perguntas, provocar a imaginação, aproximar diferentes culturas e abrir caminhos para novas descobertas.

No cotidiano da Educação Infantil, percebemos que as crianças estabelecem relações muito próprias com as histórias que escutam. Elas fazem comentários, relacionam acontecimentos das narrativas às suas próprias experiências, levantam hipóteses e, muitas vezes, desejam continuar vivendo aquela história para além do momento da leitura. É justamente nessa possibilidade de ampliar a experiência literária que encontramos um campo fértil para a construção de novas aprendizagens.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça a importância do contato das crianças com diferentes práticas de leitura e com a cultura escrita desde os primeiros anos, considerando suas curiosidades, seus interesses e as experiências que já trazem consigo. Nessa perspectiva, ler para e com as crianças vai muito além de apresentar uma história. Trata-se de proporcionar uma experiência cultural e social na qual elas possam imaginar, questionar, interpretar e atribuir sentidos ao que ouvem e vivenciam.

Ao mesmo tempo, não podemos ignorar que as crianças de hoje crescem em um contexto profundamente marcado pela cultura digital. A interatividade, as imagens, os jogos e a rapidez com que as informações circulam fazem parte do universo das infâncias contemporâneas. Essa realidade traz novos desafios para a escola e nos leva, enquanto educadores, a refletir sobre formas de aproximar

essas diferentes linguagens das práticas pedagógicas, sem perder de vista a intencionalidade educativa e as especificidades da infância.

Foi a partir dessas inquietações que surgiu a ideia de transformar as histórias trabalhadas com as crianças em verdadeiros percursos de descobertas. Em vez de finalizar a experiência após a leitura de um livro, buscamos fazer com que a narrativa se tornasse o ponto de partida para novas perguntas, pesquisas, brincadeiras e desafios.

Nesse processo, encontramos na gamificação uma possibilidade interessante de organização das experiências. Elementos como missões, desafios, etapas e conquistas passaram a fazer parte das propostas, não com o objetivo de estimular a competição entre as crianças, mas de despertar a curiosidade e criar um sentido de percurso coletivo. Cada nova missão representava uma oportunidade de investigar, criar, conversar, experimentar e aprender junto.

A aproximação com as metodologias ativas também contribuiu para repensarmos o lugar ocupado pelas crianças durante esse percurso. Mais do que receber informações prontas, elas foram incentivadas a fazer perguntas, buscar respostas, levantar hipóteses e compartilhar aquilo que descobriam. Dessa forma, o professor passou a assumir ainda mais o papel de mediador das experiências, organizando situações que favorecessem a participação e a construção coletiva do conhecimento.

Entre as trilhas desenvolvidas, a experiência com o conto boliviano *Abuela Grillo* tornou-se especialmente significativa. A escolha da obra esteve relacionada à presença de uma criança de origem boliviana na turma. Ao trazer para o cotidiano escolar uma narrativa ligada às suas raízes culturais, percebemos a possibilidade de valorizar sua história e, ao mesmo tempo, proporcionar às demais crianças o contato com uma cultura diferente da sua.

A partir da história, surgiram perguntas, curiosidades e diferentes possibilidades de investigação. A narrativa deixou de ser apenas uma história ouvida e passou a acompanhar o grupo em uma sequência de experiências que envolveram arte, cultura, pesquisa, oralidade, educação financeira e momentos de troca com outras pessoas. A cada etapa, novas descobertas eram incorporadas ao percurso, respeitando também os interesses e as manifestações das próprias crianças.

Assim, este artigo tem como objetivo compartilhar e analisar essa experiência pedagógica, construída a partir da articulação entre literatura infantil, gamificação, metodologias ativas e cultura digital. Mais do que apresentar uma sequência de atividades, buscamos refletir sobre como a construção de trilhas de aprendizagem pode favorecer o envolvimento e o protagonismo das crianças, além de contribuir para experiências mais significativas e para a valorização da diversidade cultural presente no espaço escolar.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

LITERATURA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A literatura infantil ocupa um papel fundamental no desenvolvimento integral das crianças, favorecendo a ampliação da linguagem, da imaginação, da criatividade e das relações afetivas. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca a importância do contato com os livros desde a primeira infância, possibilitando que as crianças se familiarizem com a cultura escrita e desenvolvam vínculos positivos com a leitura. Nesse sentido, o documento afirma que “na Educação Infantil, a imersão na cultura escrita deve partir do que as crianças conhecem e das curiosidades que deixam transparecer” (BRASIL, 2018, p. 42).

Ao longo da Educação Básica, a BNCC também estabelece competências e habilidades voltadas para a formação do leitor literário, buscando garantir a ampliação do repertório cultural, o desenvolvimento da sensibilidade estética e a construção de uma postura crítica diante dos textos e das diferentes manifestações culturais.

Os benefícios da literatura na infância têm sido amplamente discutidos por pesquisadores e instituições dedicadas ao desenvolvimento infantil. De acordo com o artigo *Palavras que transformam: os impactos da literatura na primeira infância*, publicado pela Fundação Maria Cecília Souto Vidigal (2025), estudos do relatório *Reading for Pleasure*, elaborado pelo National Literacy Trust, demonstram que crianças que leem por prazer apresentam níveis mais elevados de bem-estar emocional, além de maior capacidade para lidar com desafios sociais e emocionais. O contato com diferentes narrativas também favorece o desenvolvimento da empatia, uma vez que permite às crianças conhecerem diversas culturas, perspectivas e modos de vida.

Reconhecer o acesso à literatura como um direito da criança significa compreender que a leitura qualifica e enriquece as experiências da infância. Isso implica garantir o acesso a acervos diversificados e de qualidade, compostos por obras que representem múltiplas vozes, culturas e realidades. Nesse contexto, investir na formação do leitor desde os primeiros anos de vida representa contribuir para uma infância mais rica, significativa e plural.

GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA

Nos últimos anos, a gamificação tem se consolidado como uma estratégia pedagógica capaz de promover maior engajamento e participação dos estudantes nos processos de aprendizagem. Inspirada em elementos presentes nos jogos, como desafios, missões, níveis e conquistas, essa abordagem busca criar experiências mais significativas e motivadoras no contexto educacional.

Ao interagirem com jogos digitais, as crianças costumam ser estimuladas por objetivos claros, desafios progressivos e oportunidades constantes de superação. Tais elementos podem ser incorporados às práticas pedagógicas de forma contextualizada e interdisciplinar, favorecendo o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais.

Entretanto, é importante considerar que a motivação promovida pela gamificação não deve estar centrada exclusivamente em recompensas externas. Nesse sentido, Resnick (2017), em sua obra *Jardim de Infância para a Vida Toda*, argumenta que a criatividade e o envolvimento genuíno das crianças estão diretamente relacionados à motivação intrínseca, ou seja, ao interesse e à satisfação decorrentes do próprio processo de aprendizagem.

Partindo dessa perspectiva, a proposta desenvolvida neste artigo foi estruturada de modo que as recompensas assumissem caráter simbólico, valorizando as conquistas individuais e coletivas das crianças. A trilha de aprendizagem foi organizada em etapas progressivas, permitindo que os estudantes acompanhassem visualmente seu percurso, identificassem seus avanços e celebrassem cada desafio superado. O avanço nos níveis ocorria mediante a realização de missões criativas e desafios colaborativos relacionados às experiências literárias vivenciadas durante o projeto.

METODOLOGIAS ATIVAS E CULTURA DIGITAL

As transformações tecnológicas das últimas décadas modificaram significativamente as formas de comunicação, interação e acesso à informação. Atualmente, crianças e jovens crescem em um contexto marcado pela presença constante das tecnologias digitais, convivendo com múltiplas possibilidades de informação, entretenimento, produção de conteúdo e participação social.

Nesse cenário, Renee Hobbs, fundadora do Media Education Lab e referência internacional nos estudos sobre educação midiática, destaca que a cultura digital não se limita ao consumo de informações e entretenimento. Ela envolve também a participação ativa dos sujeitos na produção, compartilhamento e circulação de conhecimentos, permitindo que crianças e jovens aprendam, expressem suas ideias e exerçam sua criatividade em diferentes espaços digitais.

Diante dessa realidade, torna-se fundamental que a escola desenvolva práticas pedagógicas capazes de dialogar com as demandas da cultura digital contemporânea. Mais do que utilizar tecnologias, é necessário promover experiências de aprendizagem que estimulem a investigação, a autonomia, a colaboração e a resolução de problemas.

Nessa perspectiva, as metodologias ativas assumem papel relevante ao colocarem o estudante no centro do processo educativo. Conforme aponta Andreas Schleicher, diretor de Educação da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), citado no *Guia da Educação Midiática* (INSTITUTO PALAVRA ABERTA, 2020), o objetivo da educação não deve ser apenas a reprodução de conhecimentos, mas a capacidade de utilizá-los de forma criativa em novas situações.

Assim, as metodologias ativas favorecem a construção do conhecimento por meio da participação efetiva dos estudantes, incentivando a investigação, a experimentação, a colaboração e o protagonismo. O professor, nesse contexto, atua como mediador das experiências de aprendizagem, criando oportunidades para que as crianças explorem, descubram, criem e atribuam significado às suas vivências.

A integração entre literatura, gamificação, metodologias ativas e cultura digital possibilita a construção de experiências educativas mais significativas, alinhadas às características das infâncias contemporâneas e às demandas de uma educação voltada para a participação, a criatividade e a formação integral das crianças.

METODOLOGIA / RELATO DE EXPERIENCIA

Essa experiência foi realizada com crianças de 4 a 5 anos, em uma escola pública municipal de Guarulhos, com aproximadamente 33 crianças presentes na turma, os contos eram estudados durante um mês, o conto que farei o relato de experiência será o conto Boliviano “Abuella Grillo” escolhido por termos uma aluna recente matriculada em nossa escola e de origem boliviana.

ETAPA 1 – CONVERSAS INICIAIS E LANÇAMENTO DA MISSÃO

As crianças já aguardavam com expectativa o início da nova trilha de aprendizagem e a descoberta da narrativa que seria explorada ao longo do mês. Em roda de conversa, após a apresentação do conto *Abuela Grillo*, dialogamos sobre algumas palavras presentes na língua espanhola e seus significados. Nesse momento, uma aluna de origem boliviana contribuiu compartilhando seus conhecimentos sobre o idioma, auxiliando os colegas na compreensão de uma das expressões presentes na história.

A missão inicial proposta às crianças consistia em conhecer e explorar aspectos da cultura boliviana ao longo da trilha de aprendizagem. Como desafio final, foi planejada uma culminância na qual os estudantes participariam de uma rotação por estações de aprendizagem, apresentando para outra turma da Educação Infantil os conhecimentos construídos durante o percurso.

A narrativa foi apresentada de forma gradual, por meio da contação da história em capítulos ao longo das semanas, estratégia que despertou a curiosidade e manteve o interesse das crianças durante todo o desenvolvimento do projeto. Como conquista coletiva ao final da trilha e em reconhecimento ao envolvimento do grupo nos desafios colaborativos propostos, as crianças puderam assistir à versão audiovisual do conto, ampliando suas possibilidades de interação com a obra literária.

ETAPA 2 – MISSÕES LITERÁRIAS

Durante o desenvolvimento da trilha de aprendizagem, as crianças tiveram contato contínuo com o conto *Abuela Grillo* e com diferentes aspectos da cultura boliviana. A missão proposta consistia em investigar e conhecer elementos culturais presentes no país de origem da personagem central da narrativa e também de uma colega da turma. A partir dessa proposta, as próprias crianças levantaram questões e curiosidades sobre o tema, orientando o percurso investigativo desenvolvido ao longo do mês.

Entre os aspectos explorados estavam a alimentação, as vestimentas, as manifestações artísticas, as músicas e as danças típicas da Bolívia. As pesquisas e descobertas foram acompanhadas por diversas experiências práticas e produções artísticas. Inspiradas pelo trabalho artesanal amplamente presente na cultura boliviana, as crianças utilizaram lã, tecido de juta e outros materiais para criar produções autorais, como desenhos, bolsas e chapéus, desenvolvendo habilidades manuais e expressivas.

Além disso, conheceram artistas bolivianos e, a partir da apreciação de suas obras, realizaram releituras artísticas utilizando predominantemente as cores da bandeira da Bolívia. Essas atividades permitiram que as crianças ampliassem seu repertório cultural e expressassem suas aprendizagens por meio de diferentes linguagens.

No dia da culminância da missão, as crianças foram convidadas a vestir roupas nas cores da bandeira boliviana. Como mediadora da proposta, disponibilizei chapéus para todos os participantes, acessório tradicionalmente associado à cultura boliviana em diversas regiões do país. Cada criança personalizou seu chapéu com desenhos e símbolos relacionados aos conhecimentos construídos ao longo do projeto.

A celebração final foi organizada em formato de estações de aprendizagem, nas quais os estudantes compartilharam suas descobertas com outra turma da Educação Infantil. Para essa apresentação, as crianças foram divididas em cinco grupos temáticos, responsáveis por abordar diferentes aspectos estudados: alimentação, artes visuais, vestimentas, músicas e o reconto da história. Esse momento possibilitou que exercessem a oralidade, a socialização dos conhecimentos e o protagonismo, tornando-se mediadores das aprendizagens construídas durante a trilha.

ETAPA 3 – DESAFIOS COLABORATIVOS

Como parte dos desafios colaborativos propostos na trilha de aprendizagem, as crianças foram incentivadas a elaborar perguntas sobre a cultura boliviana para estudantes mais velhos da escola que também possuíam essa origem cultural. A atividade culminou em um momento de entrevista, no qual os pequenos puderam esclarecer curiosidades e ampliar seus conhecimentos por meio do contato direto com outras experiências de vida. Além disso, a mãe da aluna boliviana da turma foi convidada a participar do projeto, compartilhando aspectos de sua cultura e respondendo aos questionamentos levantados pelas crianças, fortalecendo a aproximação entre escola, família e comunidade.

Outro aspecto explorado surgiu a partir da própria narrativa do conto *Abuela Grillo*, que aborda de forma simbólica uma problemática social relacionada à escassez de água e às desigualdades no acesso a esse recurso. A partir dessa reflexão, foram desenvolvidas conversas sobre a importância da água para a manutenção da vida, para o equilíbrio da natureza e para o bem-estar das pessoas.

Como desdobramento desse estudo, foi proposto um novo desafio colaborativo, integrando conhecimentos matemáticos e noções iniciais de educação financeira. Organizadas em grupos, as crianças foram convidadas a criar um produto, planejar sua apresentação e participar de uma situação simulada de comercialização. Durante a atividade, refletiram sobre valores justos para quem compra e para quem vende, discutindo questões relacionadas à troca, ao consumo e à valorização do trabalho.

A experiência possibilitou o desenvolvimento de diferentes aprendizagens, envolvendo resolução de problemas, negociação, cooperação e raciocínio matemático. Para tornar a vivência mais concreta e significativa, as crianças utilizaram dinheiro simbólico durante as transações, ampliando sua compreensão sobre o funcionamento das relações de compra e venda de forma lúdica e contextualizada.

ETAPA 4 – CONQUISTA FINAL

Ao final da trilha de aprendizagem, foi possível observar um maior engajamento das crianças nas interações com os colegas e um interesse crescente em conhecer e valorizar as histórias de vida presentes no grupo. A experiência de explorar a cultura boliviana a partir da trajetória de uma colega possibilitou que as crianças ampliassem sua compreensão sobre diversidade cultural, reconhecendo-se como integrantes de uma comunidade mais ampla, marcada por diferentes identidades, histórias e modos de viver.

As missões e os desafios propostos ao longo do percurso atribuíram novos significados às produções já realizadas cotidianamente pelas crianças, fortalecendo práticas colaborativas e valorizando a construção coletiva do conhecimento em detrimento da competição. Nesse contexto, a gamificação mostrou-se uma estratégia potente para ampliar o envolvimento e a motivação dos estudantes, transformando a aprendizagem em uma experiência prazerosa, desafiadora e significativa.

Os desafios colaborativos favoreceram a cooperação, a escuta e o sentimento de pertencimento ao grupo, enquanto a culminância do projeto, fundamentada nos princípios das metodologias ativas, proporcionou às crianças a oportunidade de socializar conhecimentos, exercitar a oralidade e compartilhar suas descobertas com outras turmas da escola. Ao assumirem o papel de protagonistas na apresentação das aprendizagens construídas, demonstraram segurança, autonomia e entusiasmo diante das experiências vivenciadas.

A literatura esteve presente como eixo articulador de todo o processo, oferecendo oportunidades para o desenvolvimento da imaginação, da criatividade, da expressão simbólica e da construção de sentidos. Por meio da narrativa, as crianças puderam explorar diferentes perspectivas, estabelecer conexões com a realidade e atribuir significado às experiências propostas. Destaca-se, ainda, o impacto da proposta no fortalecimento do sentimento de pertencimento das crianças de origem boliviana presentes na turma, que tiveram sua cultura valorizada e reconhecida no espaço escolar, contribuindo para a construção de um ambiente mais acolhedor, inclusivo e respeitoso com a diversidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência vivenciada ao longo deste trabalho mostrou que uma história pode abrir muitos caminhos dentro da Educação Infantil. Quando iniciamos a proposta com *Abuela Grillo*, não imaginávamos todas as possibilidades que surgiriam a partir das curiosidades das crianças e das relações que elas estabeleceriam com a narrativa. Aos poucos, a história foi ultrapassando o momento da leitura e passou a fazer parte do cotidiano da turma, dando origem a perguntas, pesquisas, produções e novas descobertas.

A literatura foi, nesse percurso, o fio condutor das experiências. Por meio dela, foi possível transitar por diferentes áreas do conhecimento de maneira integrada e, principalmente, respeitando a forma como as crianças aprendem: pela curiosidade, pela interação, pela brincadeira, pela experimentação e pela possibilidade de compartilhar aquilo que descobrem.

A escolha de uma narrativa boliviana também trouxe um significado especial para o grupo. Ter uma criança de origem boliviana na turma fez com que o trabalho ganhasse uma dimensão que inicialmente não estava restrita aos objetivos pedagógicos planejados. Houve a oportunidade de reconhecer e valorizar uma cultura presente naquele espaço, permitindo que essa criança percebesse aspectos de sua história representados no cotidiano escolar e que os colegas conhecessem outros costumes, referências e modos de viver.

Ao longo das atividades, foi possível observar o interesse das crianças em participar das missões e acompanhar o desenvolvimento da trilha. Os elementos da gamificação ajudaram a criar expectativa e envolvimento, mas o que se mostrou mais importante foi o sentido coletivo construído pelo grupo. Não se tratava de descobrir quem chegaria primeiro ou quem teria a melhor resposta, mas de avançar juntos, superar desafios e comemorar cada nova descoberta.

As propostas inspiradas nas metodologias ativas também favoreceram uma participação mais efetiva das crianças. Elas tiveram espaço para perguntar, investigar, entrevistar, criar, resolver situações e contar aos colegas aquilo que haviam aprendido. Em diferentes momentos, foi possível perceber que as aprendizagens mais significativas surgiam justamente quando as crianças se sentiam parte do processo e compreendiam que suas ideias e perguntas também poderiam indicar novos caminhos para o trabalho.

Durante o percurso, observamos avanços relacionados à oralidade, à criatividade, à autonomia, à cooperação e às interações entre as crianças. Mais do que resultados isolados, esses aspectos apareceram nas pequenas situações do cotidiano: na criança que passou a compartilhar uma descoberta com o grupo, naquela que ajudou um colega durante uma missão ou nas conversas que surgiram espontaneamente depois de uma atividade.

A experiência também nos levou a refletir sobre a própria prática docente. Planejar uma trilha de aprendizagem exige intencionalidade, mas também abertura para aquilo que surge durante o caminho. Nem sempre o percurso acontece exatamente como foi inicialmente pensado. Muitas vezes, uma pergunta feita por uma criança ou uma curiosidade inesperada pode levar o grupo a uma experiência ainda mais rica do que aquela prevista no planejamento.

Por fim, compreendemos que aproximar literatura, gamificação e metodologias ativas pode ampliar as possibilidades do trabalho pedagógico na Educação Infantil, desde que essas estratégias estejam a serviço das experiências e das aprendizagens das crianças. A tecnologia, os jogos e os desafios ganham sentido quando não ocupam o centro da proposta, mas ajudam a criar oportunidades para que as crianças imaginem, investiguem, criem e aprendam umas com as outras.

Esperamos que este relato possa contribuir com outros educadores que também buscam caminhos para tornar a aprendizagem mais viva e significativa. Mais do que oferecer um modelo pronto, a experiência aqui compartilhada representa um convite para olhar para as histórias infantis como portas de entrada para novos percursos. Percursos que possam nascer das páginas de um livro, mas que ganhem vida nas perguntas, nas descobertas e nas experiências construídas diariamente com as crianças.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

RESNICK, Mitchel. **Jardim de infância para a vida toda**: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos. Porto Alegre: Penso, 2020.

FERRARI, Ana Claudia; MACHADO, Daniela; OCHS, Mariana. **Guia da Educação Midiática**. São Paulo: Instituto Palavra Aberta, 2020.

VIDIGAL, Fundação Maria Cecília Souto. Palavras que transformam: os impactos da literatura na primeira infância. 25 de abril de 2025. Disponível em: <https://fundacaomariacecilia.org.br/noticias/palavras-que-transformam-os-impactos-da-literatura-na-primeira-infancia/> . Acesso em 14/06/2026