

MESTRE(A): CARLA TERESINHA DA SILVA

COMPÊNDIO DIDÁTICO- PEDAGÓGICO:

AMBIENTE LÚDICO E CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

Linha de Pesquisa: Cultura, Ensino, Saúde e Formação Docente

UNIVERSIDADE ALTO VALE DO RIO DO PEIXE - UNIARP
PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO BÁSICA - PPGEB
MESTRADO PROFISSIONAL

COMPÊNDIO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO: AMBIENTE LÚDICO E CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

MESTRE(A): CARLA TERESINHA DA SILVA

ORIENTADORA: PROF^a DR^a EDNA LIZ PRIGOL

Linha de Pesquisa: Cultura, Ensino, Saúde e Formação Docente

CAÇADOR, 2025

UNIVERSIDADE ALTO VALE DO RIO DO PEIXE - UNIARP
PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO BÁSICA - PPGEB
MESTRADO PROFISSIONAL

COMPÊNDIO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO: AMBIENTE LÚDICO E CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

PRODUTO EDUCACIONAL PROVENIENTE DA
DISSERTAÇÃO DE MESTRADO, INTITULADA
'CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA:
CAMINHOS PARA O DESENVOLVIMENTO DE LEITORES
NO ENSINO FUNDAMENTAL', DEFENDIDA EM
26/03/2025 NO PPGEB/UNIARP.

OBJETIVO DO PRODUTO EDUCACIONAL

Propor estratégias didático-pedagógicas inovadoras de contação de histórias e sugestões para a criação de um ambiente lúdico, fomentando o professor no desenvolvimento do hábito e do prazer pela leitura nos estudantes do ensino fundamental.

Palavras-chave: estratégias didático-pedagógicas; contação de histórias; ambiente lúdico; hábito e prazer pela leitura.

LINHA DE PESQUISA 2 – CULTURA, ENSINO, SAÚDE E FORMAÇÃO DOCENTE:

A referida linha de pesquisa abrange a correlação entre estes elementos e analisa como eles atuam no contexto educacional. A complexidade das relações entre cultura, saúde e a formação dos docentes promovem práticas educativas que consideram uma educação baseada no conhecimento integral.

ORIGEM DO PRODUTO :

A proposta deste Produto Educacional foi estruturada a partir da aplicação de instrumentos de coleta de informações dos estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental e dos docentes que atuam nesta turma em uma escola Municipal de União da Vitória- PR.

O nível de ensino a que ele se destina é: Educação Básica

CARTA AO LEITOR

Prezados educadores,

É com imensa satisfação que apresentamos este Compêndio Didático-Pedagógico: Ambiente Lúdico e Contação de Histórias, resultado da pesquisa de mestrado profissional em educação intitulada Contação de histórias na Prática Pedagógica: Caminhos para o Desenvolvimento de Leitores no Ensino Fundamental.

A prática da contação de histórias desempenha um papel transformador no ambiente escolar, pois desperta o prazer pela leitura, mas também fortalece conexões afetivas, estimula a criatividade e desperta emoções significativas nos estudantes.

Neste material, você encontrará fundamentos teóricos, aliados a estratégias práticas e sugestões concretas que demonstram como integrar a contação de histórias em diversas áreas do conhecimento. As ideias aqui reunidas foram cuidadosamente elaboradas para que vocês, professores, possam transformar suas práticas pedagógicas em experiências mais lúdicas e significativas.

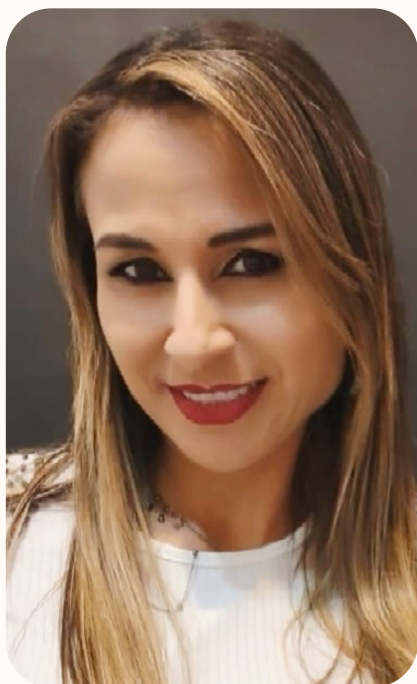
Baseado nos princípios de Edgar Morin e Basarab Nicolescu, este compêndio reforça a relevância de uma abordagem transdisciplinar, que liga os saberes, integra áreas do conhecimento e promove uma reflexão complexa sobre a educação. O objetivo é oferecer um suporte pedagógico que fomente o hábito da leitura, amplie o repertório cultural dos estudantes e contribua para a construção de aulas dinâmicas.

Que este compêndio seja um guia e uma fonte de inspiração em suas jornadas docentes, colaborando para a formação de leitores apaixonados e para a ampliação do processo de ensino-aprendizagem.

Com carinho e respeito,

Carla Teresinha da Silva
Edna Liz Prigol

AUTORIA DO PRODUTO EDUCACIONAL



CARLA TERESINHA DA SILVA

Graduada em História pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras – FAFI (2001). Graduada em Pedagogia pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras – FAFI (2009) Especialista em Educação Infantil e Séries Iniciais pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras – FAFI em 2004, Especialista em História e Sociedade Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras – FAFI em 2005. Mestra pelo Programa de Mestrado Profissional em Educação Básica da UNIARP. Professora da Educação Básica do Município de União da Vitória – PR.

EDNA LIZ PRIGOL

Graduada em Pedagogia pela Universidade Tuiuti do Paraná (1987). Especialista em Educação Infantil (PUCPR). Mestre e Doutora em Educação (PUCPR). Pos-doutora (Bolsa- CAPES) PUCPR. Professora do Programa do Pós-graduação Profissional em Educação Básica (PPGEB/UNIARP). Gestora da instituição da Educação Básica durante 25 anos. Docente da Educação Superior desde 2001.



SUMÁRIO

PRINCÍPIOS PEDAGÓGICOS: ORIENTAÇÕES PARA ENSINAR E APRENDER	08
DADOS DO COMPÊNDIO: UM OLHAR ESTRUTURADO	12
CONTAR HISTÓRIAS COM PROPÓSITO EDUCATIVO	19
ESTRUTURA ORIENTADORA PARA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS E O AMBIENTE	21
ATIVIDADES COM USO DA TECNOLOGIA	24
CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS: SIMPLICIDADE E MAGIA	29
CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS NA VISÃO DA MULTIDIMENSIONALIDADE	35
A MAGIA DOS GÊNEROS LITERÁRIOS NA APRENDIZAGEM	40
A FAMÍLIA COMO BASE PARA O DESENVOLVIMENTO DO HÁBITO DA LEITURA	45
AMBIENTE DE LEITURA E CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS	51
INSPIRAÇÕES PARA APLICAR	59
DESDOBRAMENTOS E NOVOS OLHARES	63
DIÁLOGO COM AUTORES	65

PRINCÍPIOS PEDAGÓGICOS:

ORIENTAÇÕES PARA ENSINAR E APRENDER

Constantemente os professores buscam aprimorar suas práticas pedagógicas, sendo um desafio envolto a tantas demandas diárias.

estudante, dentro das suas concepções cognitivas e emocionais, se faz necessário visto que, a aprendizagem precisa estar alinhada as várias áreas do conhecimento.

Buscar estratégias que contemplem o desenvolvimento integral do

Diante disto, os princípios pedagógicos que sustentam este compêndio basearam-se nos princípios da ética complexa e do conhecimento pertinente (Morin, 2000), no qual possibilitou uma visão ampla e interconectada dos fenômenos educacionais. Sendo assim estes princípios incluem:



Fonte: a autora (2025).



01. Multidimensionalidade do Saber:

Valorize as múltiplas dimensões – cognitiva, emocional, social e cultural – ao explorar este material. Promova uma formação completa que prepare os estudantes para os desafios contemporâneos, integrando essas perspectivas em suas práticas pedagógicas.

02. Conexão com a Realidade:



Busque, ao aplicar as histórias, relacioná-las com as vivências dos estudantes. Utilize o compêndio para fomentar diálogos interativos, promover trocas de experiências e momentos de reflexão sobre diversos assuntos. Incentive uma compreensão de mundo que desenvolva a criticidade nos alunos.



03. Pensamento Crítico e Criativo:

Utilize a contação de histórias para estimular habilidades essenciais, como questionar, refletir e opinar. Ao trabalhar com o compêndio, incentive os estudantes a se posicionarem diante das adversidades do cotidiano, fortalecendo sua confiança e criatividade na busca por soluções dinâmicas.

04. Afeto em Palavras:



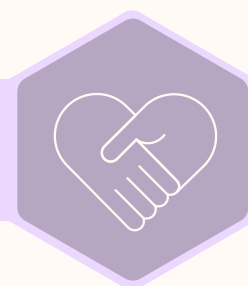
Valorize o potencial das histórias para reforçar vínculos afetivos e emocionais. Permita que os estudantes expressem sentimentos, compartilhem emoções e aprendam a resolver conflitos. Utilize as narrativas para promover um ambiente inclusivo e respeitoso à diversidade.



05. Narrativas para uma Educação Transdisciplinar:

Integre as diversas áreas do conhecimento ao aplicar o material. Utilize as narrativas literárias como meio de abordar questões complexas de forma integrada, rompendo barreiras entre ciência, arte e subjetividade. Incentive experiências que conectem os saberes e ampliem a compreensão dos estudantes.

06. Histórias para uma Consciência Ética Complexa:



Incorpore uma visão crítica e dinâmica ao trabalhar com o compêndio. Utilize as histórias como ferramentas para promover a responsabilidade ética, o respeito pela diversidade e a preservação do meio ambiente. Estimule nos estudantes uma compreensão ampla e integrada dos temas abordados, reforçando o papel da ética na educação.

DADOS DO COMPÊNDIO:



UM OLHAR ESTRUTURADO

O presente produto educacional foi desenvolvido com base na pesquisa de mestrado profissional em educação intitulada Contação de História: Aprendizagem e Prazer pela Leitura. Esse estudo permitiu a coleta de diversos dados, informações, interesses e necessidades, que contribuíram para projetar uma proposta de contação de histórias fundamentada nos princípios da ética complexa, do conhecimento pertinente e de um ambiente colaborativo. O objetivo principal é fomentar o prazer pela leitura e aprimorar o desenvolvimento cognitivo e emocional dos estudantes do ensino fundamental.

A figura ilustra o percurso realizado durante a pesquisa de mestrado, evidenciando o processo de construção do conhecimento que culminou na elaboração deste produto educacional, consolidado na proposta de um compêndio.



Os resultados da **Revisão Sistemática da Literatura** destacam os conceitos centrais derivados de pesquisas sobre a prática da contação de histórias e seu impacto no processo de letramento literário.

A figura apresentada sintetiza as informações obtidas, evidenciando estratégias pedagógicas eficazes, os fatores que impulsionam a motivação para a leitura e a relevância do desenvolvimento crítico e reflexivo dos estudantes por meio da narrativa.

Essa análise reforça o papel transformador da contação de histórias como ferramenta pedagógica para enriquecer a aprendizagem e promover o engajamento literário.

Narrativas Interativas	Incentivar a participação ativa dos estudantes durante a contação, permitindo que façam perguntas, adicionem suas próprias versões ou finalizem a história. Isso aumenta o engajamento e estimula a imaginação dos estudantes.
Escolha de Histórias Culturais e Inclusivas	Selecionar histórias que representem diversas culturas, contextos e personagens, para garantir que os estudantes se identifiquem com as narrativas e ampliem seu conhecimento sobre diferentes realidades.
Uso de Tecnologias e Recursos Visuais	Incorporar tecnologias como projeções visuais, sons, vídeos ou plataformas digitais que complementem a contação de histórias, especialmente para envolver mais os estudantes visualmente.
Contação de Histórias como Estratégia Motivadora	A contação de histórias é um elemento motivador para a leitura de meemórias literárias, incentivando a reflexão crítica e a interação do estudante com o texto.
Contribuição dos Clássicos da Literatura Infantil	Os clássicos da literatura infantil contribuem para o desenvolvimento da linguagem oral e escrita, além de fomentar a construção de processos imaginativos nos estudantes.
Formação de Leitores Críticos e Reflexivos	A contação de histórias é vista como uma metodologia essencial para a formação de leitores capazes de pensar criticamente e valorizar o patrimônio cultural.
Desenvolvimento Integral através da Contação de Histórias	A contação de histórias serve como uma ponte para transitar entre as dimensões afetivas, cognitivas e sociais dos estudantes, promovendo seu desenvolvimento integral.
Oralidade e Escuta Ativa	A contação de histórias auxilia no desenvolvimento da oralidade e da capacidade de escutar, ajudando os estudantes a compreenderem melhor a pronúncia correta e o ritmo das palavras.
Ampliação do Vocabulário	O contador de histórias tem um papel importante no desenvolvimento do vocabulário dos estudantes, pois a prática de narrar histórias permite a descoberta de novas palavras e a melhoria da compreensão de suas nuances.
Integração da Literatura Infantil nos Currículos Escolares	Literatura infantil, quando trabalhada corretamente, contribui para uma aprendizagem significativa e deve estar integrada nos currículos escolares, proporcionando o desenvolvimento integral dos estudantes.

A contação desempenha um papel essencial no desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos estudantes, esta prática ajuda a construir um ambiente colaborativo, onde o conhecimento é compartilhado e as ideias são discutidas coletivamente. Ouvir uma narrativa literária é desenvolver nos estudantes habilidades fundamentais, como: a imaginação, criatividade e pensamento crítico.

No capítulo teórico da dissertação denominado **Contação de Histórias no Desenvolvimento de Estudantes Leitores** foi possível identificar estratégias para incentivar a leitura, visando promover uma prática pedagógica que estimule estas narrativas literárias, tornando uma atividade prazerosa, conectada com os diferentes saberes, realidades e tecnologias.

A figura apresenta ideias que podem contribuir significativamente para a construção de leitores críticos e reflexivos, ajustadas às necessidades e situações dos estudantes. Incorporando a proposta de contação de história, estruturada na ética complexa, o professor reforça sua função de mediador no processo de ensino/ aprendizagem.



A figura sintetiza as principais contribuições do pensamento complexo e da transdisciplinaridade, um dos capítulos teóricos da dissertação, para a prática da contação de histórias e seu papel no espaço físico onde essas narrativas ocorrem. Cada uma das ideias destacadas na figura revela como a contação de histórias pode ser uma ferramenta poderosa para contextualizar os saberes, promover o diálogo, e desenvolver uma ética da responsabilidade nos estudantes, contribuindo para uma formação cidadã mais crítica e criativa. O objetivo é oferecer uma visão ampla e conectada da educação, onde as narrativas não apenas informam, mas transformam as percepções e o entendimento de quem participa.

Pensamento Complexo e Interdisciplinaridade

Defende a conexão entre diversas áreas do conhecimento, sugerindo que a contação de histórias pode ser uma ferramenta poderosa para integrar saberes e oferecer uma visão mais completa e rica da realidade aos estudantes.

Contextualização dos Saberes

A prática da contação de histórias permite que os estudantes façam conexões entre o conteúdo narrado e suas próprias vidas, tornando o aprendizado mais significativo e contextualizado.

Superação do Ensino Fragmentado

A contação de história oferece uma maneira de superar a fragmentação do conhecimento, conectando diferentes áreas e temas, conforme a crítica ao ensino tradicional fragmentado mencionado no texto.

Reflexão sobre Valores Democráticos

A contação de histórias pode ser utilizada para promover debates sobre justiça, igualdade e democracia, temas mencionados como essenciais para a educação contemporânea.

Formação de um Senso Crítico

A prática de discutir histórias literárias pode incentivar o desenvolvimento de uma postura crítica e reflexiva nos alunos, ao fazer com que eles questionem e analisem temas complexos.

Diálogo e Compreensão

O ato de contar histórias promove um ambiente de diálogo, essencial para o desenvolvimento de uma ética baseada no respeito às diferenças e à diversidade, como sugerido pelo pensamento complexo.

Empatia e Respeito

Ao se colocar no lugar dos personagens das histórias, os alunos desenvolvem a empatia e o respeito pelas diferenças, contribuindo para a formação ética e cidadã.

Desenvolvimento da Criatividade

A contação de histórias estimula a imaginação e a criatividade dos estudantes, permitindo que eles explorem novas formas de pensar e entender o mundo ao seu redor.

Ética e Responsabilidade

O texto destaca a importância de formar indivíduos conscientes de sua responsabilidade social e planetária, e as histórias podem ser um meio eficaz de abordar temas éticos e sociais com profundidade.

Inclusão e Diversidade

A literatura e a contação de histórias possibilitam explorar uma ampla gama de experiências culturais e sociais, promovendo um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e diverso, essencial para a construção de uma educação que valorize a diversidade humana.

No capítulo da **Metodologia da Pesquisa** foi coletado dados na Escola Municipal Professor Serapião, em União da Vitória – PR que possibilitou identificar necessidades, desejos e ideias com os estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental e os professores para auxiliar na elaboração da proposta do Compêndio.

Uma análise das respostas dos estudantes sobre suas preferências literárias e hábitos de leitura destaca a necessidade de estratégias pedagógicas que atendam diferentes perfis de leitores no 5º ano do Ensino Fundamental.



1. Diversidade de Preferências Literárias

Estudantes demonstraram interesse por diferentes gêneros e formatos, como:

Gibis e livros com capítulos (narrativas dinâmicas). Livros longos, séries e diários (aprofundamento na história). Histórias baseadas em fatos reais (conexão emocional).

A escolha dos livros é influenciada por: Título. Capa e ilustrações. Resumo na contracapa.



2. Importância do Exemplo Familiar

Todos os estudantes afirmaram possuir livros em casa. Muitos dizem que veem familiares lendo (pais e avós). O exemplo da família contribui para a criação de hábitos leitores.



3. Contação de Histórias Como Recurso Pedagógico

Considerada uma experiência positiva pelos estudantes. Favorece interação, socialização e imaginação. Alguns alunos sabem ouvir histórias, enquanto outros querem ler sozinhos. Destaca-se a necessidade de diversificação das metodologias de leitura.





4. Uso de Elementos Lúdicos para Estimular a Leitura

A estratégia da **caixa de presente** despertou curiosidade. Reforçou a ideia de que a leitura permite “viajar para diferentes lugares”.

Contribui para o desenvolvimento da criatividade e do pensamento crítico.



5. Estímulo à Produção Literária

Muitos estudantes nunca conheceram escritores. No entanto, vários já imaginaram escrever um livro. A aproximação com autores pode fortalecer o vínculo dos alunos com a literatura e promover a produção textual.

A análise das respostas das professoras destacou a importância da leitura para o desenvolvimento dos estudantes, ampliando o vocabulário, aprimorando a escrita, fortalecendo o pensamento crítico e estimulando a criatividade. A diversidade literária e o contato de histórias foram apontadas como estratégias para engajar os estudantes e formar leitores desde a infância. Principais Contribuições:

Benefícios Cognitivos e Socioemocionais:

A leitura melhora a escrita, estimula o senso crítico, desenvolve a criatividade e fortalece a concentração e a memória.

Mudança de Preferências Literárias:

Conforme cresce, os alunos se interessam por livros de aventura, quadrinhos e histórias reais, tornando a leitura mais significativa.

Estratégias para Estimular a Leitura:

Variar os gêneros literários, promover a leitura compartilhada e permitir que os alunos escolham seus próprios livros.

Pensamento Crítico e Reflexivo:

Leitores frequentes expressam suas melhores ideias, argumentam com segurança e desenvolvem opiniões fundamentadas.

Relação Entre Leitura e Escrita:

A fluência do leitor contribui para uma escrita mais estruturada, argumentativa e consistente.

Esses pontos reforçam a leitura como uma prática essencial para o aprendizado, incentivando estratégias pedagógicas para formar leitores críticos e independentes.

CONTAR HISTÓRIAS COM PROPÓSITO EDUCATIVO



Fonte: inteligência artificial (2025)

VAMOS LÁ!

[...] como é importante para a formação de qualquer criança ouvir muitas, muitas histórias [...]. Escutá-las é o início da aprendizagem para ser um leitor, e ser um leitor é ter um caminho absolutamente infinito de descobertas e compreensão do mundo.

(Abramovich, 1999, p. 16).

Fonte: Freepik (2025)



Falas de alguns estudantes participantes da pesquisa acerca de estratégias para a prática da contação de história.



E3:

"Eu achei interessante pra gente poder interagir com a história, porque eu gosto de poder interagir, ter aquela relação com o livro".

E14:

"Eu gostei porque a leitura é interativa, a gente pode falar também, contar parte da história."



Fonte: Dados da Pesquisa (2025).

Diante destes relatos dos estudantes observa que a prática da contação de história é uma estratégia motivadora para incentivar a imaginação, criatividade e a interação entre os participantes.

Falas dos professores participantes da pesquisa sobre como as estratégias de leitura podem impactar no desenvolvimento da aprendizagem dos estudantes em sala de aula?



Professor 1

"Amplia o vocabulário e desperta o senso crítico".



Professora 2

"Enriquecer o vocabulário, Despertar o pensamento crítico: melhorar a compreensão, aprimorar a escrita".



Professora 3

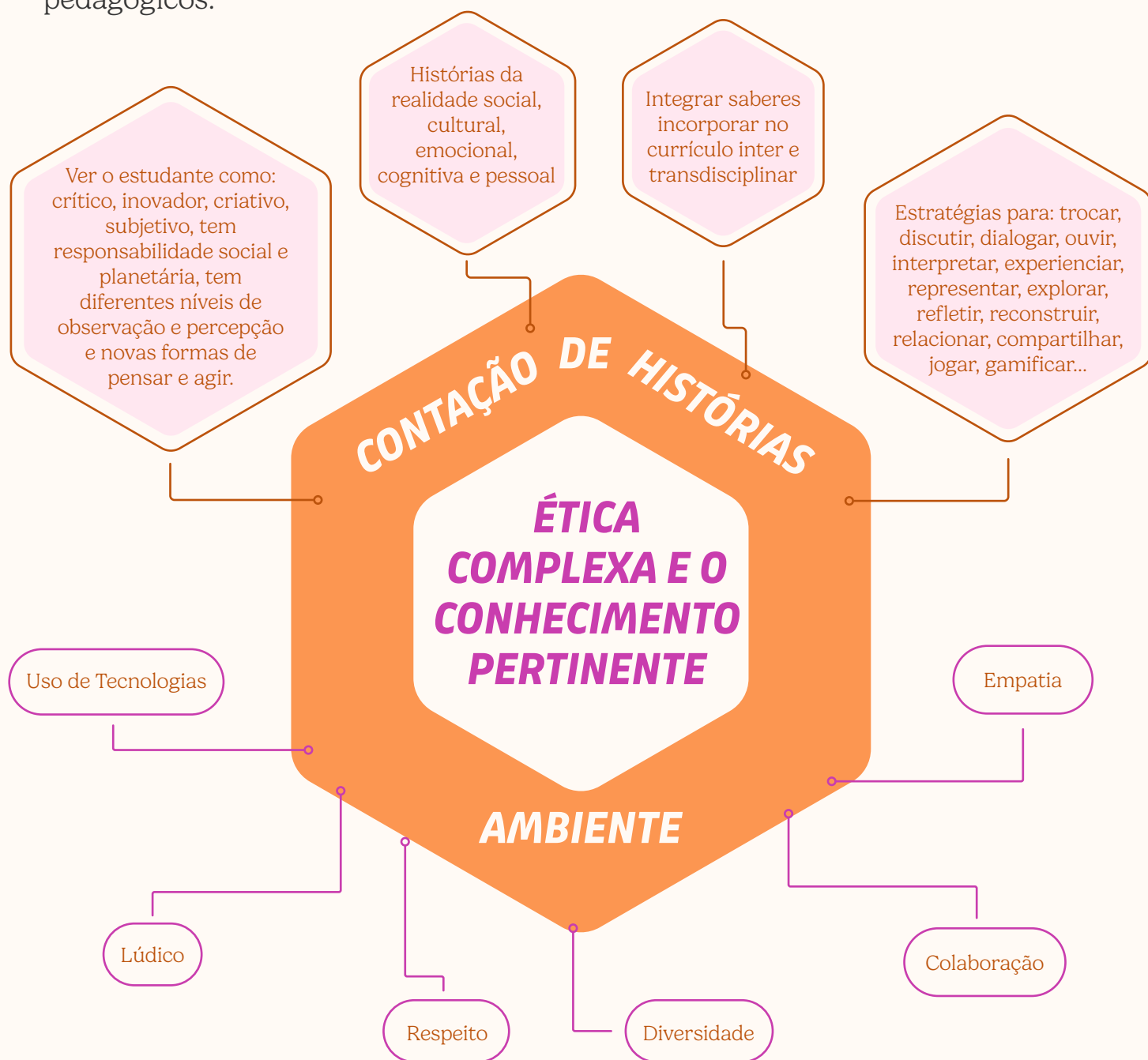
"A leitura enriquece o vocabulário, desenvolve o pensamento crítico, a autonomia e a interpretação".

Fonte: Dados da Pesquisa (2025).

ESTRUTURA ORIENTADORA PARA A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS E O AMBIENTE



Esse diagrama representa a visão integrada do conceito de contação de histórias, articulando diferentes dimensões que envolvem o ambiente, estratégias e princípios pedagógicos.



Fonte: a autora (2024).

A contação de histórias é apresentada como uma prática pedagógica que vai além de uma técnica simples, sendo um processo integrado que conecta o ambiente educativo, valores éticos e estratégias pedagógicas.

No centro desse conceito está a ética complexa e o conhecimento pertinente, que direcionam a prática para a formação de assuntos críticos, reflexivos e capazes de compreender e atuar na complexidade do mundo contemporâneo.

O **ambiente** é um elemento fundamental, pois representa tanto o espaço físico quanto o simbólico, onde ocorrem as interações pedagógicas. Esse ambiente deve ser **lúdico**, criando um espaço criativo e envolvente para os participantes.

Além disso, deve integrar o **uso de tecnologias** como instrumento que enriquecem a narrativa e facilitam a interação, ao mesmo tempo em que permite a exploração de **histórias da realidade** que abordam aspectos sociais, culturais, emocionais e cognitivos, conectando os participantes com temas relevantes para uma sociedade.



Fonte: pikisuperstar - Freepik (2025)

A contação de histórias também exige uma **integração de saberes** no currículo escolar, com uma abordagem **inter e transdisciplinar**, que rompe as barreiras entre as áreas do conhecimento e proporciona uma visão sistêmica da aprendizagem. Nesse contexto, o estudante é visto como um sujeito ativo, criativo e inovador, com capacidade de observar e agir no mundo a partir de diferentes perspectivas.

O processo pedagógico é enriquecido por **estratégias práticas**, como trocar, discutir, dialogar, ouvir, interpretar, reconstruir, experienciar e gamificar. Essas estratégias não apenas promovem o engajamento dos estudantes, mas também fomentam habilidades críticas, colaborativas e criativas, essenciais para o desenvolvimento integral.

O diagrama destaca valores fundamentais como o **respeito à diversidade**, a **colaboração** e a **empatia**, reforçando que a contação de histórias é uma prática que visa a formação de cidadãos éticos, comprometidos com a transformação social. Ao articular esses elementos, a contação de histórias surge como uma poderosa ferramenta para a educação contemporânea, conectando o estudante à sua realidade e ao currículo de maneira significativa e transformadora.

ATIVIDADES COM USO DA TECNOLOGIA

Plataformas digitais, como aplicativos de leitura interativa, audiobooks e narrativas digitais, permitem que os estudantes acessem histórias em múltiplos formatos, favorecendo a inclusão de diferentes perfis de aprendizes (Lévy, 1999).

Antes da Contação de Histórias

01. Pesquisa Interativa:



Utilizar ferramentas como **Google Earth** ou **YouTube** para explorar o contexto geográfico, histórico ou cultural da história, familiarizando os estudantes com o cenário.

02. Jogo de Pistas Digitais:



Criar um jogo no formato de caça ao tesouro virtual (em plataformas como **Genially** ou **Interacty** ou) para introduzir elementos da história de forma interativa.

03. Criação de Avatares:



Usar aplicativos como **Bitmoji** ou **Pixton** para que os estudantes criem avatares que possam representar personagens da história ou a si mesmos como participantes da narrativa.

04. Trailer da História:



Apresentar um vídeo ou animação curta (feito em plataformas como **Canva** ou **Powtoon**) para criar expectativa e engajamento sobre a história.

05. Quiz Prévio:



Utilizar plataformas como **Kahoot** para aplicar perguntas introdutórias relacionadas ao tema ou contexto da história.

◆◆◆ Durante a Contação de Histórias

01. Anotações Digitais Colaborativas:



Utilizar ferramentas como **Padlet** ou **FigJam**, **Lucidspark** e **Miro** para que os estudantes registrem suas percepções ou destaques em tempo real durante a narrativa.

02. Realidade Aumentada (RA):



Usar aplicativos de RA como **Quiver** ou **Merge Cube** para exibir elementos visuais ou interativos relacionados à história.

03. Áudio Interativo:



Incorporar sons ou trilhas sonoras utilizando aplicativos como **Soundtrap** ou **Bensound**, permitindo que os estudantes adicionem efeitos sonoros ao desenrolar da história.

04. Enquetes ao Vivo:



Criar enquetes ao vivo com **Mentimeter** para que os estudantes escolham ações ou caminhos alternativos para os personagens da história.

05. Jornada no Metaverso:



Explorar um ambiente virtual imersivo (como plataformas baseadas em **VR** ou **Roblox**) para vivenciar partes da narrativa em um formato digital interativo.



◆◆◆ *Depois da Contação de Histórias*

01. Plataformas Digitais:

Utilizar ferramentas ou aplicativos gamificados, como **Kahoot** ou **Quizizz**, para criar quizzes ou competições baseadas na história.

02. Exploração Virtual:

Criar cenários digitais ou utilizar plataformas como **Minecraft** ou **Roblox** para reconstruir o ambiente da história e permitir que os estudantes "vivam" a narrativa.

03. Passeios Virtuais Culturais:

Conectar histórias a locais reais (museus, monumentos, reservas naturais) e realizar visitas virtuais, explorando a conexão entre a narrativa e a realidade cultural e histórica.

04. Criação de Histórias Digitais:

Propor que os estudantes usem ferramentas como **Canva**, **Adobe Express** ou **Storyboard That** para criar sua própria versão da história em formato digital.

05. Podcast Narrativo:

Utilizar aplicativos como **Anchor** para que os estudantes gravem suas interpretações ou reflexões sobre a história, compartilhando suas ideias em formato de podcast.

06. Galeria Digital de Ilustrações:

Pedir que os estudantes desenhem cenas ou personagens da história e montem uma galeria digital usando **Google Sites** ou **Padlet**.

07. Jogo de RPG Digital:

Criar uma narrativa interativa onde os estudantes continuem a história em um jogo de RPG online, usando ferramentas como **Roll20** ou **World Anvil**.

08. Linha do Tempo Digital:

Usar ferramentas como **Tiki-Toki** ou **Sutori** para que os estudantes construam uma linha do tempo com os eventos da história e suas interpretações pessoais.

09. Storytelling Digital:

Os estudantes recriam a narrativa em formato de vídeo ou apresentação digital, incorporando imagens, narrações e músicas.

Criação e Personalização da Narrativa



01. Avatares e Personagens:

Incentivar os estudantes a criarem avatares ou personagens próprios para se integrarem à narrativa, tornando a experiência personalizada.



03. Escolhas Interativas:

Permitir que os estudantes escolham o rumo da história, criando uma narrativa "escolha sua própria aventura" e estimulando a tomada de decisões.



02. Histórias em Camadas:

Propor que os estudantes criem novas camadas para a narrativa, adicionando detalhes, reviravoltas ou personagens baseados em desafios ou perguntas feitas pelo professor.



04. Árvore de Decisões:

Criar um diagrama de escolhas, onde cada decisão dos estudantes leva a um desfecho diferente, permitindo que eles moldem o desenrolar da história.

CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS: SIMPLICIDADE E MAGIA



ANTES DA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

01. Gamificação e Competição

Gamificar Desafios Narrativos:

Criar missões ou desafios baseados na história contada, onde os estudantes precisam resolver enigmas ou completar tarefas relacionadas à narrativa.

Ranking Colaborativo:

Criar um quadro de progresso da turma, mostrando como cada estudante ou grupo está avançando na compreensão e interpretação da narrativa.

Sistema de Recompensas:

Estabelecer um sistema de pontos ou insígnias para os estudantes que participarem ativamente da contação, interpretarem personagens ou responderem perguntas sobre a história.

Histórias Gamificadas em Grupo:

Dividir a turma em equipes e propor desafios colaborativos, como criar o próximo capítulo da história ou superar obstáculos baseados no enredo.

02. Exploração de Cenários e Objetos

Mapa Interativo:

Criar um mapa com diferentes cenários ou capítulos da história. Cada ponto no mapa pode representar uma tarefa, desafio ou uma parte da narrativa.

Caça ao Tesouro Narrativa:

Criar uma caça ao tesouro onde cada pista ou local visitado está relacionado a um elemento ou personagem da história.

Coleção de Itens Narrativos:

Cada estudante ou grupo pode "coletar" itens simbólicos da história, como objetos ou personagens, à medida que participam ativamente e resolvem desafios.

03. Reflexão e Solução de Problemas

Resolver Mistérios:

Transformar a história em um jogo de mistério, onde os estudantes investigam pistas para entender o enredo ou descobrir desfechos alternativos.

Enigmas Literários:

Inserir enigmas ou charadas que os estudantes precisam resolver para desvendar partes ocultas da narrativa.

Histórias Codificadas:

Criar códigos ou mensagens secretas dentro da narrativa. Os estudantes devem decifrá-los para revelar o próximo passo da história.

04. Divisão Estrutural e Progressiva

Histórias em Etapas:

Dividir a história em capítulos ou níveis, onde cada fase apresenta desafios a serem superados para avançar na narrativa.

História em Quebra-Cabeças:

Dividir a história em partes e transformá-la em um quebra-cabeça. Os estudantes precisam juntar as peças (físicas ou digitais) na ordem correta para reconstruir a narrativa.

Tabuleiro da História:

Criar um jogo de tabuleiro temático, onde cada casa representa um evento ou decisão da história, permitindo que os estudantes avancem ou enfrentem desafios relacionados ao enredo.

05. Interação Social e Colaborativa

Competição de Contação:

Dividir a turma em grupos e propor que cada um conte a história à sua maneira, utilizando elementos criativos como vozes, gestos ou representações.

Missão Colaborativa:

Propor uma missão onde todos os estudantes devem trabalhar juntos para "salvar" um personagem ou resolver um conflito da história.

Desafios de Improvisação:

Interromper a história em um ponto crítico e pedir aos estudantes que improvisem um final ou continuem a narrativa baseando-se em pistas ou situações fornecidas.

DURANTE A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

01. Atividades com Arte

Galeria de Ilustrações:

Os estudantes criam desenhos ou pinturas representando cenas, personagens ou emoções da história contada. Essas obras podem ser expostas em uma "galeria" na sala de aula.

Teatro Improvisado:

Os alunos encenam a história ou criam uma nova versão teatral, utilizando figurinos e adereços feitos por eles.

Mosaico Narrativo:

Criar um grande mosaico coletivo onde cada aluno contribui com uma peça que represente um momento ou tema importante da narrativa.

Música Inspirada:

Compor uma música ou criar um ritmo que capture a essência da história, utilizando instrumentos simples ou mesmo objetos do dia a dia.

Estátuas Vivas:

Em grupos, os estudantes se posicionam como "estátuas" representando cenas ou temas da história, explicando suas escolhas para os colegas.

02. Atividades de Criação

Livro dos Estudantes:

Cada aluno escreve e ilustra sua própria continuação ou adaptação da história, criando um pequeno livro.

Personagem 2.0:

Os estudantes redesenham os personagens, imaginando como seriam suas vidas em um contexto moderno ou futurista.

Mapa Imaginário:

Criar mapas detalhados do cenário onde a história se passa, incluindo locais mencionados e novas áreas inventadas pelos alunos.

Inventando Finais:

Propor que os estudantes criem finais alternativos para a história, explorando diferentes desfechos emocionais ou culturais.



Fonte: pikisuperstar - Freepik (2025)

HQ Narrativa:

Os alunos transformam a história em uma história em quadrinhos, desenhando cenas e escrevendo diálogos dos personagens.

03. Atividades Inovadoras

Laboratório de Soluções:

A partir de um problema apresentado na história, os estudantes criam propostas inovadoras para resolvê-lo, utilizando ideias criativas e possíveis tecnologias.

Criação de Artefatos:

Produzir objetos ou "artefatos" mencionados na história, utilizando materiais reciclados, como se fossem itens reais do universo narrado.

Museu da História:

Criar uma exposição onde cada grupo prepara uma seção do "museu" que explore um aspecto importante da história (ex.: cultura, valores, personagens).

04. Atividades Reflexivas e Colaborativas

Jornal da História:

Criar um jornal fictício relatando os eventos da narrativa, incluindo reportagens, entrevistas e artigos de opinião escritos pelos estudantes.

Árvore dos Valores:

Montar uma árvore de papel onde os estudantes colam folhas representando valores que aprenderam com a história.

Missão em Equipe:

Planejar uma missão em grupos, inspirada na história, para ajudar a resolver um problema local ou escolar.

Colagem de Sentimentos:

Os estudantes criam uma colagem utilizando palavras, imagens ou desenhos para representar os sentimentos evocados pela história.

Jogo de Perguntas Criativas:

Criar um jogo de tabuleiro com perguntas e desafios baseados nos eventos e personagens da história.

Debates Culturais:

Após a narrativa, organizar debates sobre temas culturais abordados, como festividades, culinária, música e costumes, incentivando os estudantes a compartilhar suas próprias experiências culturais.

Círculo da Palavra:

Após a contação, organizar um círculo onde cada estudante compartilha como a história ressoou com suas próprias experiências emocionais e sociais.

Cadernos de Gratidão:

Após ouvir uma história, os estudantes registram em seus cadernos algo pelo qual são gratos relacionado ao tema abordado, conectando a narrativa a experiências pessoais e valorizando o presente.

Painel de Sonhos e Medos:

Após uma história sobre superação ou desafios, os estudantes criam um painel onde colocam seus próprios sonhos e medos, refletindo sobre as forças internas e externas que os influenciam.

CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS NA VISÃO DA MULTIDIMENSIONALIDADE

ANTES DA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

Círculo de Preparação:

Realizar uma roda de conversa para explorar o tema central da história e as expectativas dos estudantes, incentivando uma introdução ao contexto.

Criação de Personagens com Diversidade:

Estimular os estudantes a desenhar ou imaginar personagens diversos que poderiam fazer parte da história, promovendo inclusão e criatividade.

Exploradores do Tema:

Propor que os estudantes pesquisem elementos culturais, históricos ou sociais relacionados à história, utilizando ferramentas digitais ou bibliográficas.

Quiz Temático:

Aplicar um quiz interativo (usando ferramentas como Kahoot) para avaliar conhecimentos prévios sobre o tema da narrativa.

Introdução com Emoções:

Pedir aos estudantes que escolham cartões de emoções (felicidade, medo, coragem etc.) que acreditam estar ligados ao tema da história, promovendo uma conexão emocional inicial.

DURANTE A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

Exploração das Emoções:

Distribuir cartões emocionais para que os estudantes indiquem, durante a narrativa, as emoções percebidas nos personagens ou em si mesmos.

Caminho das Emoções:

Criar um jogo interativo em que, durante a narrativa, cada etapa pede que os estudantes identifiquem e discutam emoções presentes na história.

Simulação de Conflitos Éticos:

Inserir dilemas éticos na narrativa e pedir que os estudantes discutam, em tempo real, possíveis soluções para os conflitos apresentados.

Diálogos sobre Diversidade Cultural:

Identificar elementos culturais da narrativa e abrir espaço para que os estudantes relacionem com tradições ou valores que conhecem.

Roda de Diálogos Culturais:

Propor pequenas pausas na história para discutir como culturas específicas influenciam os personagens ou o enredo.



Fonte: Freepik (2025)

●●● **DEPOIS DA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS**

01. DESENVOLVIMENTO EMOCIONAL E REFLEXÃO ÉTICA

Mapas de Empatia:

Pedir que os estudantes se coloquem no lugar dos personagens e mapeiem seus sentimentos, desafios e necessidades.

Jornadas de Transformação:

Criar uma linha do tempo visual mostrando as mudanças dos personagens ao longo da narrativa e discutir como essas mudanças podem se aplicar à vida real.

Histórias que Curam:

Propor que os estudantes criem pequenas narrativas pessoais sobre como enfrentaram ou poderiam enfrentar emoções difíceis.

Histórias de Superação e Resiliência:

Realizar uma discussão sobre as estratégias de superação dos personagens e criar finais alternativos com base nessas estratégias.

Jornada dos Valores:

Montar um caminho simbólico onde os estudantes registram valores éticos destacados pela narrativa, como respeito, solidariedade e empatia.

02. QUESTÕES SOCIAIS E JUSTIÇA

Círculo de Justiça Restaurativa:

Realizar uma simulação para resolver conflitos da história, conectando as ações à realidade dos estudantes.

Contos de Justiça Social:

Pedir aos estudantes que criem novas histórias baseadas em temas como inclusão, igualdade ou direitos humanos.

Jornada do Herói Social:

Elaborar narrativas em que os estudantes escolhem desfechos para os desafios sociais enfrentados pelos personagens.

Missões Comunitárias:

Planejar ações reais inspiradas pela história, como projetos de arrecadação ou campanhas de conscientização.

Heróis do Cotidiano:

Identificar pessoas reais ou personagens inspiradores na comunidade dos estudantes e compartilhar suas histórias.

03. CULTURA, IDENTIDADE E DIVERSIDADE

Mural das Diversidades:

Criar um mural colaborativo onde os estudantes compartilhem reflexões sobre culturas ou diversidades apresentadas na narrativa.

Histórias de Identidade e Pertencimento:

Propor que os estudantes escrevam ou compartilhem histórias pessoais relacionadas ao tema de identidade e aceitação.

Exploradores do Mundo:

Pesquisar como questões globais (como desigualdade ou meio ambiente) abordadas na história são tratadas em diferentes culturas.

Criação de Artefatos Culturais:

Pedir que os estudantes produzam objetos simbólicos relacionados aos elementos culturais da narrativa.

Diários de Personagem:

Propor que os estudantes escrevam diários representando os pensamentos e sentimentos dos personagens.

Rede de Apoio:

Criar um plano onde os estudantes identifiquem recursos ou ações que poderiam ajudar um personagem em dificuldade.

Crônicas do Amanhã:

Pedir que os estudantes escrevam crônicas imaginando um futuro ideal para os desafios sociais ou emocionais abordados na história.

Debates Simulados:

Organizar debates baseados em temas ou conflitos da narrativa, com papéis atribuídos aos estudantes.

PENSAR PARA TRANSFORMAR

“[...] A história é um alimento da imaginação da criança e precisa ser dosada conforme sua estrutura cerebral” (Coelho, 1986, p.14).

“A história não acaba quando chega ao fim. Ela permanece na mente da criança, que a incorpora como um alimento de sua imaginação criadora” (Coelho, 1986, p. 59).

“A história faz todos sorrirem, a aula passa a ser uma divertida brincadeira – e gente grande volta a ser criança” (Coelho, 1986, p.10).



“Contar história é uma arte...e tão linda! É ela que equilibra o que é ouvido com o que é sentido” (Abramovich, 1999, p.18).

A MAGIA DOS GÊNEROS LITERÁRIOS NA APRENDIZAGEM



Falas dos professores participantes da pesquisa sobre a importância de disponibilizar variedades de gêneros literários:



Professor 1

"A variedades de gêneros textuais permitirá que os alunos se apropriem e aprendam em várias áreas do conhecimento contribuindo para sua aprendizagem..".



Professor 2

" Essa disponibilização de gêneros literários ajuda no desenvolvimento cognitivo, emocional, no desenvolvimento da linguagem, desenvolvimento da autonomia, empatia, raciocínio e respeito..



Professor 3

A diversidade literária é importante para que desenvolva no leitor, o gosto pela literatura, e ampliar o seu repertório."

Fonte: Dados da Pesquisa (2025).

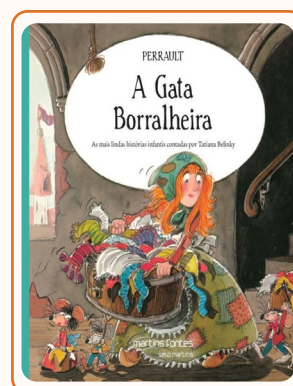
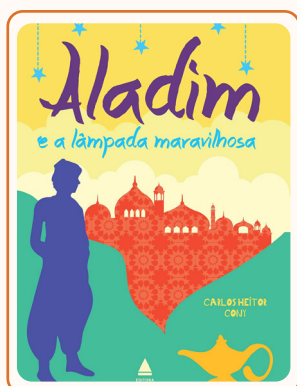
Traga para estes momentos os mais variados gêneros literários, explore as diferentes narrativas e ofereça aos estudantes a possibilidade de ampliar seus conhecimentos e de compreender a importância de participar desta forma lúdica de auto conhecimento e aprendizagem.

Contos de Encantamentos:

Exemplos

Narrações de fatos extraordinários ou inacreditáveis, como por exemplo, metamorfoses, bruxarias, fórmulas cabalísticas, talismãs invencíveis, etc.

Exemplos: Aladim e a Lâmpada Maravilhosa; O Pássaro de Ouro; A Gata Borralheira.

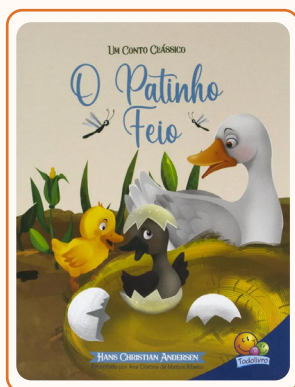


Fábulas:

Exemplos

Apresentam-se como narrativa que destina a uma moral. Ela indica qual atitude pode ser tomada mediante uma situação e adverte também no caso de não fazer a coisa certa. A fábula possibilita aprendizagens culturais e sociais dos povos.

Exemplos: O Ganso de Ouro; O Patinho Feio; Os Três Porquinhos. Fábulas Africanas.

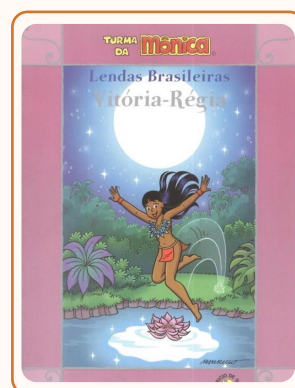


Lendas:

Exemplos

É uma narrativa antiga, um relato de acontecimentos, onde o maravilhoso e o imaginário superam o histórico e o verdadeiro. Geralmente a lenda está marcada por um sentimento de fatalidade, fixando a presença do destino, ou seja, aquilo que não se consegue lutar.

Exemplos: O Boitatá; Negrinho do Pastoreio; Vitória-Régia.

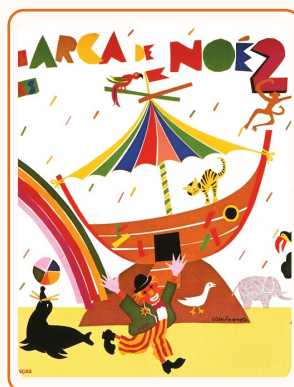


Poesia:

Exemplos

A poesia cativa à criança, suas rimas simples usando o cotidiano infantil despertam o interesse do leitor. A poesia tem o dom de falar mais pelas imagens que pelas palavras, e também o dom da harmonia.

Exemplos: Poemas infantis (Cecília Meireles); A arca de Noé (Vinícius de Moraes).

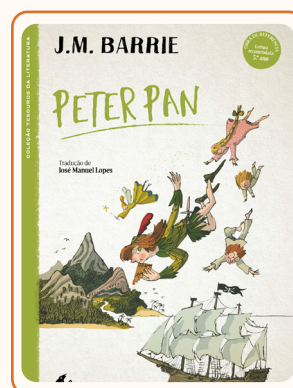
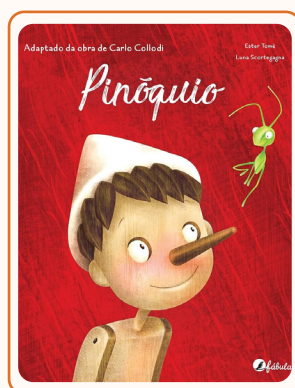
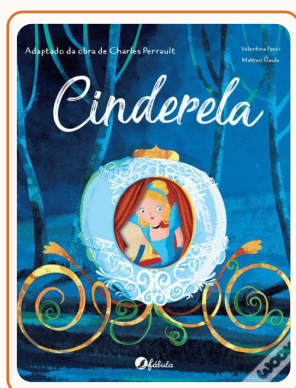


Contos de Fadas:

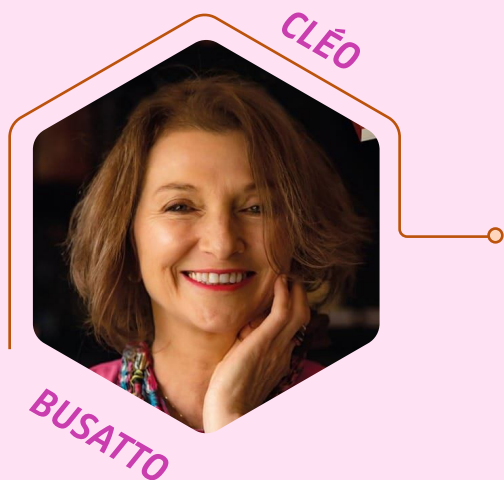
Exemplos

São narrativas que oferecem às crianças um espaço para processar medos, inseguranças e desafios emocionais. Estas histórias, com seus cenários de fantasia, apresentam personagens que enfrentam dificuldades e as superam, o que reforçam valores como coragem, resiliência e perseverança.

Exemplos: Cinderela; Pinóquio; Peter Pan.



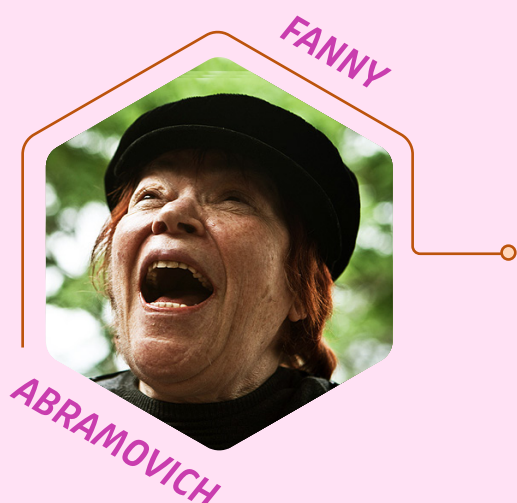
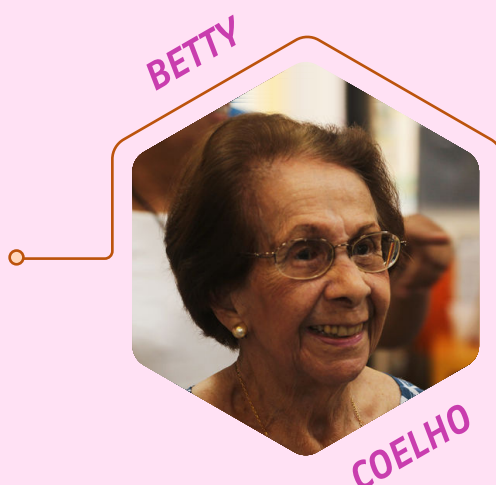
SURPREENDA-SE!



“[...] Nossa imaginação encontra um campo fértil nos contos de literatura oral”
(Bussato, 2012, p. 18).

“[...] cada vez que contamos uma história perpetuamos a existência dos seres fantásticos, lhes damos vida e espaço para que se manifestem e encantem nosso mundo”
(Bussato, 2012, p. 12).

“A força da história é tamanha que narrador e ouvinte caminham juntos na trilha do enredo e ocorre uma vibração recíproca de sensibilidade”
(Coelho, 1986, p.11).



“Ouvir histórias é viver momentos de gostosura, de encantamento, de divertimento dos melhores [...] É encantamento, maravilhamento, sedução”
(Abramovich, 1999, p. 24).

A FAMÍLIA COMO BASE PARA O DESENVOLVIMENTO DO HÁBITO DA LEITURA

FAMÍLIA E ESCOLA: UMA PARCERIA PARA A FORMAÇÃO DE LEITORES

A formação de leitores vai além do ambiente escolar e requer uma parceria ativa entre escola e família. Quando pais e educadores trabalham juntos para criar o gosto pela leitura, criam um contexto favorável para que as crianças desenvolvam o hábito de ler de forma prazerosa e significativa. Atividades na escola que envolvem a participação da família, como projetos de leitura compartilhada, contação de histórias e clubes do livro, fortalecem o vínculo dos estudantes com os livros e ampliam seu repertório cultural. Esse envolvimento conjunto potencializa o aprendizado e estimula a curiosidade, tornando a leitura uma prática natural no cotidiano das crianças.

A seguir algumas propostas de atividades:

01. Projetos de Leitura em Família na Escola



Hora da leitura em família

Reservar momentos na escola para que pais, avós ou responsáveis possam ler com seus filhos e compartilhar experiências.



Troca de Cartas Literárias

Criar um projeto no qual os familiares escrevem cartas sobre livros que marcaram suas vidas, incentivando os estudantes a fazerem o mesmo.

02. Oficinas Literárias e Formação para Pais



Oficinas “Como Incentivar a Leitura em Casa”

Encontros para ensinar estratégias práticas para os pais estimularem a leitura em casa.



Contação de Histórias com a Família

Convidar familiares para contar histórias, fortalecendo o vínculo afetivo com a leitura.



Produção de Livros Familiares

Atividades para que cada família crie um pequeno livro contando histórias de sua trajetória ou cultura.

03. Biblioteca da Família



Empréstimo de Livros para a Família

Criar um sistema de empréstimo na biblioteca escolar com livros voltados para leitura conjunta entre pais e filhos.



Cantinho da Leitura Familiar

Criar um espaço na escola onde as famílias possam ler juntas quando visitarem o ambiente escolar.



Fonte: Freepik (2025)

04. Eventos de Leitura e Interação



Feira Literária com a Família

Um evento em que alunos e familiares apresentam livros, declamam poesias ou fazem dramatizações de histórias.



Círculo de Leitura Intergeracional

Reuniões periódicas onde alunos e familiares leem e debatem um livro previamente escolhido.



Gincana Literária Familiar

Criar desafios e atividades gamificadas sobre livros para envolver toda a família.

05. Participação em Projetos Pedagógicos



Família como Autora

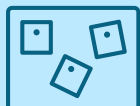
Incentivar os familiares a escreverem textos junto com os alunos para um livro coletivo da escola.



Palestras com Pais Leitores

Convidar pais ou responsáveis que gostam de ler para compartilhar sua experiência com os estudantes.

06. Campanhas de Valorização da Leitura



Cartazes e Murais sobre o Impacto da Leitura

Exibir depoimentos de famílias que leem juntas e como isso influenciou seus filhos.



Projeto “Leitura em Família”

Criar desafios mensais em que as famílias registrem os livros lidos e experiências conjuntas.



LEITURA EM CASA: O IMPACTO DA FAMÍLIA NA FORMAÇÃO DO ESTUDANTE LEITOR

A formação de um estudante leitor começa muito antes do ambiente escolar, tendo na família um pilar fundamental para o desenvolvimento do gosto e do hábito pela leitura. O contato precoce com os livros, a observação de leitura familiar e a participação ativa da família no incentivo à literatura são fatores determinantes para o engajamento das crianças com o mundo das palavras. Dessa forma, a leitura em casa não apenas fortalece o vínculo entre os membros da família, mas também desperta a imaginação, amplia o repertório cultural e contribui para o desenvolvimento da compreensão e da criticidade desde os primeiros anos da infância.

A seguir algumas atividades que as famílias podem fazer em casa:



Projetos de Leitura em Família

Crie desafios de leitura que envolvam pais e filhos, como "Leitura em Família" com metas semanais.

Propor registros compartilhados de leitura, como diários literários escritos em conjunto entre alunos e familiares.



Clubes de Leitura para Pais e Filhos

Organize encontros presenciais ou virtuais em que pais e alunos discutam livros lidos juntos.

Estimule rodas de conversa interativas para compartilhar experiências literárias familiares.



Campanhas de Sensibilização para a Leitura em Casa

Produza materiais informativos sobre os benefícios da leitura compartilhada entre familiares.

Incentivar o exemplo da leitura em casa, reforçando que crianças que veem adultos lendo tendem a desenvolver hábitos leitores.



Biblioteca Compartilhada em Casa

Orientar famílias a criar pequenos espaços de leitura em casa com os livros favoritos das crianças.

Incentivar a troca de livros entre familiares e a comunidade escolar.

Eventos de Contação de Histórias com a Participação da Família.

Promova eventos onde avós, pais ou irmãos contam histórias para as crianças na escola.

Criar momentos de leitura coletiva em eventos escolares, estimulando o envolvimento das famílias.



Fonte: Freepik (2025)



Programas de Leitura Intergeracional

Desenvolver iniciativas que aproximem gerações, como leituras compartilhadas entre netos e avós.

Estimular a narração de histórias familiares, valorizando a oralidade e o vínculo afetivo.

Ao considerar o impacto positivo da leitura em família, torna-se essencial que pais, responsáveis e educadores trabalhem juntos para criar um ambiente leitor dentro de casa. Pequenos gestos, como a leitura compartilhada, visitas a bibliotecas e a valorização dos livros no cotidiano, transformam a relação das crianças com a leitura e consolidam um hábito que pode se estender por toda a vida. Assim, a família assume um papel ativo na formação de leitores críticos e apaixonados pela literatura, promovendo um aprendizado mais significativo e prazeroso.

AMBIENTE DE LEITURA E CONTAÇÃO DE HISTÓRIA



Criar ambientes de leitura adequados e bem planejados que conectem os diversos saberes, onde a ludicidade, a imaginação e a criatividade sejam potencializadas, se faz necessário nas instituições de ensino. A combinação de boas histórias e um ambiente propício à reflexão contribui não apenas para o desenvolvimento acadêmico dos estudantes, mas também auxilia no seu crescimento emocional e social.

Ideias para a Elaboração do Espaço Físico para Contação de Histórias coletadas dos estudantes que participaram da atividade da roda de conversa – momento de coleta de dados da pesquisa de mestrado.

O espaço de contato de histórias deve ser **acolhedor, interativo e funcional**, incentivando o hábito da leitura e comodidade. As principais ideias incluem:

1. **Localização Ideal**

De baixo de árvores ou em áreas tranquilas, como atrás da quadra ou perto das escadas.

2. **Características do Ambiente**

Espaço colorido, decorado com murais interativos e elementos lúdicos para estimular a criatividade.

3. **Mobiliário e Conforto**

Puffs, almofadas e tapetes macios para maior aconchego. Mesas, cadeiras e estantes com livros variados para facilitar o acesso à leitura.

4. **Funcionalidade e Uso do Espaço**

Biblioteca dinâmica para pesquisas e leituras complementares. Integração com outras disciplinas, como História e Arte. Área para pesquisas rápidas e exploração de conteúdos.

5. **Variedade Literária**

Livros de diferentes gêneros: contos, poesias, quadrinhos, ficção científica e livros informativos. Obras homologadas ao currículo escolar para promover a aprendizagem.

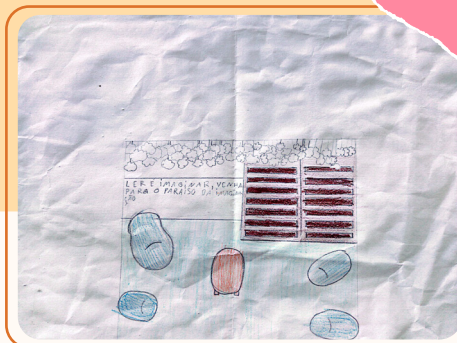
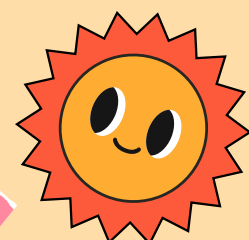
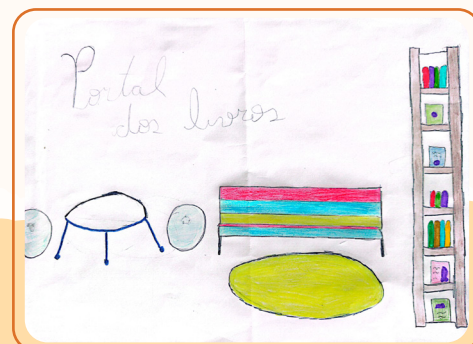
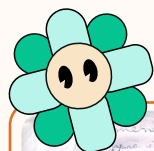
6. **Atividades Complementares**

Contação de histórias com participação de alunos e professores. Espaço para expressão artística e eventos literários. Rodas de leitura para incentivo o engajamento com a literatura.

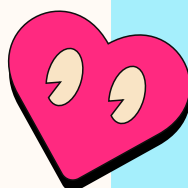
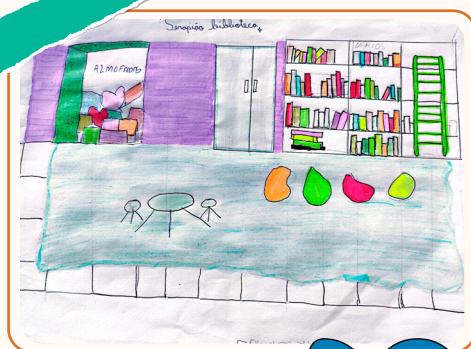
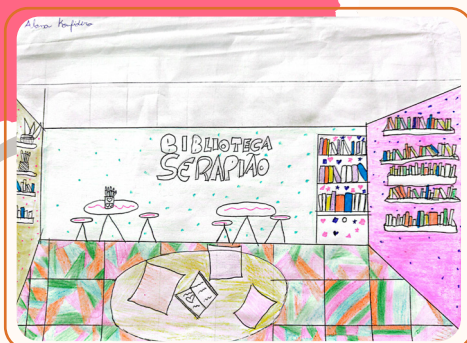
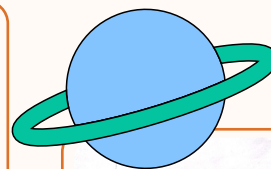
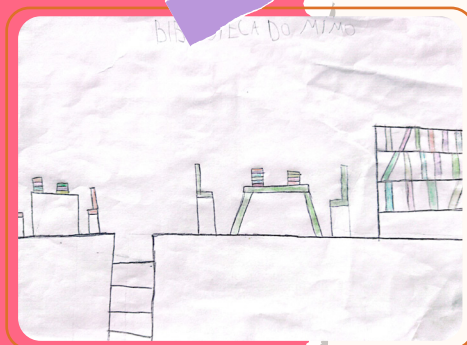
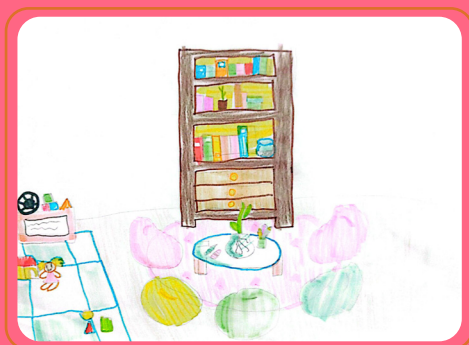
Essas sugestões refletem a visão dos estudantes sobre um ambiente de leitura confortável e acessível, promovendo a criatividade e o aprendizado interdisciplinar.

NOSSOS DESENHOS

A seguir os desenhos elaborados pelos estudantes.



Fonte: dados de pesquisa (2025).



Fonte: dados de pesquisa (2025).

Os professores apontaram a ausência de um espaço específico para contação de histórias na escola pesquisada, mas descreveram um ambiente ideal para essa atividade. O espaço deve ser acolhedor, confortável e tranquilo, favorecendo a concentração, a interação e o contato com diferentes gêneros literários. Além disso, deve ir além de um local físico, promovendo o desenvolvimento intelectual e emocional, incentivando a socialização e tornando a leitura uma experiência prazerosa e enriquecedora.

Com base na interpretação dos dados coletados junto a estudantes e professores, aliada à análise da fundamentação teórica, surge a proposta de um ambiente ideal para o contação de histórias. Esse espaço deve ser planejado para proporcionar conforto, estimular a imaginação e estimular a socialização, tornando a leitura uma experiência envolvente e significativa. Além disso, deve integrar diferentes gêneros literários e metodologias interativas, promovendo o desenvolvimento cognitivo, emocional e cultural dos alunos.

01. Espaço Central: “Círculo da Narrativa”

O centro do ambiente é composto por um grande círculo de almofadas coloridas, feitas de tecidos reciclados e enchimento sustentável, dispostas em um piso de madeira reaproveitada ou bambu.

Um tapete circular estampado com imagens de elementos da natureza, estrelas ou mapas culturais ajuda a ambientar o espaço.

O narrador se posiciona em uma cadeira artesanal de madeira decorada com gravuras de contos clássicos e contemporâneos, criando um ponto de destaque.



Fonte: Inteligência Artificial (2025).

Ao redor do círculo, há pufes e bancos modulares que podem ser rearranjados conforme a dinâmica das atividades.

02. Cantinho Sensorial: “Descubra e Sinta”

Um espaço reservado com materiais sensoriais como tecidos de diferentes texturas, caixas com aromas (flores, especiarias, ervas) e pequenos instrumentos musicais de percussão feitos com materiais reciclados (chocalhos, tambores de latas).

Painéis de madeira com elementos táteis representando cenas de histórias ou culturas diversas.

Uma prateleira inclinada com objetos relacionados a histórias específicas (miniaturas de personagens, artefatos culturais, ou itens simbólicos feitos de materiais sustentáveis, como papelão e cerâmica).



Fonte: Inteligência Artificial (2025).

03. Biblioteca Sustentável: “O ninho das Histórias”



Um canto com estantes curvas e baixas, feitas de madeira de reflorestamento ou pallets, repletas de livros selecionados para as atividades.

Livros organizados por cores, temas ou idiomas, com etiquetas feitas de papel reciclado.

Miniaturas de personagens ou cenários, feitas de barro ou papel machê, servem como decoração e estímulo visual.

Pufes e mantas dispostos para que os estudantes possam ler ou explorar o material de forma autônoma.

Fonte: Inteligência Artificial (2025).

04. Área Criativa: “Atêlie das Ideias”



Um espaço multifuncional com mesas ajustáveis e cadeiras feitas de plástico reciclado ou bambu. Materiais artísticos como lápis de cor, tintas atóxicas, papéis reciclados, colas biodegradáveis e itens reutilizáveis para criações (rolos de papelão, garrafas PET, retalhos de tecido). Um painel de cortiça ou quadro branco reciclado para que os estudantes colem ou desenhem ideias relacionadas à história. Luminárias solares em formato de estrelas para dar uma iluminação suave e inspiradora.

Fonte: Inteligência Artificial (2025).

05. Cenário imersivo: “Mundo das Histórias”

Paredes decoradas com murais interativos pintados com tinta ecológica, retratando florestas, montanhas ou cidades imaginárias. Algumas áreas podem ter partes magnéticas para anexar elementos criados pelos estudantes.

Um teto com iluminação indireta feita por LEDs em forma de constelações ou nuvens.

Cortinas ou divisórias de tecido reciclado podem ser usadas para separar espaços ou criar "portais" para diferentes momentos da narrativa.



Fonte: Inteligência Artificial (2025).

06. Sustentabilidade Integrada

Plantas vivas espalhadas pelo espaço, como pequenas árvores frutíferas ou suculentas, simbolizando o crescimento das ideias.

Coleta seletiva e um sistema de reaproveitamento de água para limpeza.

Um sistema de ventilação natural com janelas amplas ou painéis móveis para garantir conforto térmico sem consumo excessivo de energia.

Uso de painéis solares para alimentar a iluminação e dispositivos tecnológicos utilizados nas atividades.



Fonte: Inteligência Artificial (2025).

O **ambiente completo** de contação de histórias, combinando todas as áreas descritas: o círculo central, o cantinho sensorial, a biblioteca sustentável, o ateliê criativo, e o cenário imersivo, tudo integrado com elementos eco-friendly e criativos.



Fonte: Inteligência Artificial (2025).

INSPIRAÇÕES PARA APLICAR

1. Ambiente Aconchegante e Estimulante:



Mobiliário Convidativo:

Disponha de um ambiente com móveis aconchegantes, com alturas compatíveis com a faixa etária dos estudantes. Integre neste local tapetes confortáveis, almofadas macias, mesa e cadeiras coloridas para que os leitores possam acomodar-se da melhor forma para sua leitura, ou para ouvir a narrativa literária.



Livraria Diversa:

Proporcione os mais variados gêneros literários para escolha. Incentive a autonomia e mantenha uma organização destas obras com fácil acesso para os estudantes.



Estantes:

Crie uma estante em formato de árvore ou animais.



Ambientes Versáteis:

Organize ambientes que necessitam de mais silêncio, outros mais interativos, e também os que serão em grupos. Com esta variedade, os estudantes poderão escolher o que naquele dia estarão mais propícios a participarem.

2. Inserção de Componentes Multissensoriais:



Box das Histórias:

Disponha de caixas ou baús decorados com itens como: fantoches e adereços diversos que aprimorem as narrativas. Esses recursos podem ser empregados tanto na contação de histórias quanto em atividades relacionadas.



Paredes ou Murais Decorativos:

Escolha uma parede para transformá-la num painel onde os estudantes poderão usar da sua criatividade para desenhos ou registros de suas impressões sobre a leitura.

3. **Ambientes Temáticos:**



Recanto da Narrativa:

Elabore coletivamente espaços temáticos que mais se identificam com a escola, crie locais que remetem por exemplo a florestas, universos, áreas aquáticas, ou ainda, relacionados a escritores, personagens, histórias infantis, tendas. Transforme este espaço num mundo de fantasias e imaginação.



Corredores Temáticos:

Aproveite os corredores da escola e decore com trechos de histórias, ou imagens de personagens, ou ainda fotos de momentos de contação de história realizadas. Aguce a curiosidade dos estudantes em saber mais sobre a história, sobre o escritor, ou curiosidades acerca da narrativa. Inicie a temática do corredor e deixe os estudantes completarem.



Ambientes para Dramatização:

Escolha um espaço e disponha de materiais diversos, como: fantasias, adereços, fantoches, painéis para decoração, músicas variadas e deixe a criatividade dos estudantes fluir após as leituras. Promova momentos de interação e socialização entre as turmas e seja surpreendido com teatros, danças, músicas criativas elaboradas pelos estudantes.



Portas Decorativas:

Transforme a porta do ambiente em uma história, surpreenda os estudantes com narrativas diversas, decore coletivamente esta porta e possibilite aos demais estudantes da instituição o conhecimento pela narrativa contada.

4. **Ambientes Itinerantes:**

Utilize objetos como: carrinhos, bolsas, malas, baús, decorados para transporte dos livros e escolha diferentes ambientes para leitura e contação de histórias.

5. *Tenda do Conhecimento:*

Monte tendas ou gazebos pela escola e realize momentos de Contação de história e leitura. Nestes momentos podem ser aproveitados também para a troca de livros entre os estudantes, doação de livros para a comunidade e ainda momentos de interação com as famílias e pessoas da localidade que se prontifiquem a vir contar histórias locais ou experiências de leitura para os estudantes.



Fonte: Freepik (2025)

6. *Ambientes Inclusivos:*

Leitura Acessível- Disponha de um local inclusivos que possam atender os estudantes que necessitem de livros com letras maiores, braile e audiolivros.

Ambiente tranquilo- Prepare um local onde tenha menos barulho, com uma iluminação mais quente que ajuda a acalmar e relaxar, criando um espaço acolhedor e confortável para atender os estudantes que preferirem ouvir histórias ou realizar a leitura.

7. *Ações Conjuntas:*

Painel indicativo. Designe um local onde os estudantes possam realizar indicações de leituras para os demais estudantes ou realizar comentários sobre o que mais gostou das histórias lidas. Isso despertará nos demais a vontade de conhecer a obra mencionada.



Fonte: pikisuperstar - Freepik (2025)

DESDOBRAMENTOS E NOVOS OLHARES



O desenvolvimento deste Produto Educacional teve como objetivo principal a criação de estratégias didático-pedagógicas que estimulassem o contação de histórias e a construção de um ambiente lúdico, fomentando o desenvolvimento do hábito e do prazer pela leitura nos estudantes do Ensino Fundamental.

A proposta foi estruturada a partir da aplicação de instrumentos de coleta de informações junto a professores e estudantes, permitindo que os dados obtidos orientassem a construção de um material alinhado às necessidades da realidade escolar.

Antes de suas declarações como um Produto Educacional, a proposta foi amplamente discutida e avaliada por um grupo de docentes da escola pesquisada, as quais destacaram a relevância de um material que atendesse suas expectativas e oferecesse diretrizes claras para o trabalho pedagógico com a leitura e a contação de histórias. Durante esse processo, os professores enfatizaram a importância de espaços adequados para a leitura, metodologias interativas e diversidade de gêneros literários como elementos essenciais para estimular o interesse dos alunos.

Dessa forma, esperamos que este Produto Educacional contribua significativamente para a prática pedagógica, não apenas na escola pesquisada, mas também em outras instituições de Educação Básica, atuando como um recurso que potencializa no desenvolvimento de estudantes leitores críticos, independentes e engajados com a literatura.



Fonte: pikisuperstar - Freepik (2025)

DIÁLOGO COM AUTORES

ABRAMOVICH, F. **Literatura Infantil: gostosuras e bobices**. São Paulo: Scipione, 1999.

BUSATTO, Cléo. **A arte de Contar histórias no século XXI**. 3.ed., Petrópolis, RJ: Vozes, 2012b.

BUSATTO, Cléo. **Contar e encantar: pequenos segredos da narrativa**. 8. ed., Petrópolis, RJ: Vozes, 2012a.

COELHO, Betty. **Contar histórias - Uma arte sem idade**. São Paulo, Ática. 1986.

MORIN, Edgar. **Educação e complexidade: os sete saberes e outros ensaios**. Editora, Cortez, 2007.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. Tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya; revisão técnica de Edgard de Assis Carvalho. 2. ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2000.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

NICOLESCU, B. **O manifestó da transdisciplinaridade**. Tradução de Lucia Pereira de Souza. 3. ed. São Paulo: Triom. 2018.

PIERRE, Lév. **Cibercultura**. Editora 34, São Paulo, 1999.