

A ferramenta Storytelling como estratégia no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil

The storytelling tool as a strategy in the teaching and learning process in early childhood education

Gabriele Cauani Azevedo Soares¹
Angela Lara de Barros Mara²

RESUMO

O tema desta pesquisa envolve a Educação Infantil e a Gestão do Conhecimento nas Organizações. Busca auxiliar o trabalho docente dos profissionais desta faixa etária propondo estratégias que auxiliem na aprendizagem e desenvolvimento das crianças. Assim, como objetivo geral temos, analisar a contribuição da ferramenta Storytelling no ensino e aprendizagem na educação infantil, no intuito de identificar novas estratégias para viabilizar o trabalho docente nesta etapa da educação básica; para dar conta desta meta sugerimos como objetivos específicos: investigar a ferramenta Storytelling, seus princípios e fundamentos, na Gestão do Conhecimento nas Organizações; discutir ensino e aprendizagem na educação infantil, buscando a base teórica que melhor subsidiará a proposta de contar histórias a partir da ferramenta estudada e indicar aproximações e distanciamentos entre as estratégias utilizadas pela contação de histórias no trabalho docente na educação infantil e o uso da ferramenta Storytelling na Gestão do Conhecimento nas Organizações. A metodologia empregada na pesquisa é básica, de natureza exploratória, com abordagem qualitativa, e é desenvolvida por meio da revisão de literatura integrativa. Como resultado pode-se compreender que a ferramenta Storytelling tem impactos positivos para o Ensino e aprendizagem na Educação infantil, auxiliando os professores em sala de aula.

PALAVRAS-CHAVE: Educação, gestão do conhecimento, trabalho docente, Storytelling, educação infantil.

ABSTRACT

The theme of this research involves Early Childhood Education and Knowledge Management in Organizations. Seeks to assist the teaching work of professionals in this age group proposing strategies that help in the learning and development of children. Thus, as a general objective, we have to analyze the contribution of the Storytelling tool in the teaching and learning in early childhood education, in order to identify new strategies to make teaching work feasible at this stage of basic education; to handle this meta we suggest as specific objectives: to investigate the Storytelling tool, its principles and fundamentals, in Knowledge Management in Organizations; to discuss teaching and learning in early childhood education, seeking the theoretical basis that best will subsidize the proposal to tell stories from the studied tool and indicate similarities and differences between the strategies used by storytelling stories in teaching work in early childhood education and the use of the Storytelling tool in Knowledge Management in Organizations. The methodology used in the research will be basic, exploratory in nature, with a qualitative approach, will be developed by through an integrative literature review. As a result of the research it is expected to obtain more information about how the Knowledge Management can influence the improvement of teaching work, through the use of the Storytelling tool in early childhood education.

KEYWORDS: *Education, knowledge management, teaching work, Storytelling, child education.*

¹ Graduada em Pedagogia - Universidade Cesumar (UNICESUMAR) - Maringá, Brasil.
gabrieleazevedopedagoga@gmail.com

² Pós doutora em Educação - Universidade Cesumar (UNICESUMAR) - Maringá, Brasil.
angela.lara@unicesumar.edu.br

1 INTRODUÇÃO

O tema desta pesquisa envolve a Educação e a Gestão do Conhecimento nas Organizações, o problema de pesquisa busca responder a seguinte questão: como a ferramenta *Storytelling* pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem das crianças na etapa da educação infantil? Busca-se auxiliar no trabalho docente dos profissionais desta faixa etária propondo estratégias que auxiliem na aprendizagem e desenvolvimento das crianças. A perspectiva teórica que fundamentará esta pesquisa tem como base as discussões que envolvem a Gestão do Conhecimento, a ferramenta *Storytelling*, e a Educação na primeira infância como segue.

A Gestão do Conhecimento³ é uma área interdisciplinar, neste sentido encontra-se nela um campo de estudo para viabilizar a pesquisa aqui proposta. Ao buscar nessa área o conhecimento para além dos estudos na Pedagogia, espera-se um aprofundamento nos princípios e fundamentos desta área, bem como apreender como uma das suas ferramentas, *Storytelling*, poderia auxiliar na melhoria das estratégias a serem usadas por professores da educação infantil.

Essa discussão se inicia ao buscar entender o conhecimento para alguns dos teóricos da GC, para Davenport e Prusak (1998) “O conhecimento se desenvolve ao longo do tempo através da experiência, que abrange aquilo que absorvemos de cursos, livros e mentores e do aprendizado informal” (DAVENPORT; PRUSAK, 1998, p.9). E, ainda sugerem ressaltando que “o conhecimento nascido de experiência reconhece padrões que nos são familiares e pode fazer inter-relações entre aquilo que está acontecendo agora e aquilo que antes aconteceu” (DAVENPORT; PRUSAK, 1998, p.9).

É importante ressaltar que o que caracteriza as pessoas como o pilar central de toda a GC, bem como catalisadores do processo de geração de valor para os produtos. Cabe salientar que quando tratamos da educação não estamos nos referindo a produtos como valor, mas como na aprendizagem e no desenvolvimento pode ocorrer uma oportunidade de avançar na forma de se apropriar do conhecimento acumulado pela humanidade. Uma perspectiva utilizada é “pensar a gestão do conhecimento em termos de três componentes, a saber, pessoas, processos e tecnologia” (SERVIN; BRUN, 2005, p. 8).

Outros teóricos contribuem com essa discussão e pesquisa ao comentarem que as pessoas, “criam, compartilham e usam o conhecimento e, portanto, nenhuma ferramenta

³ A partir desta seção será usado GC no lugar de Gestão do Conhecimento.

de GC funcionará se não for aplicada de maneira sensível à maneira como as pessoas pensam e se comportam” (SERVIN; BRUN, 2005, p. 4), pois a GC tem por base as pessoas. Assim, o conhecimento “somente pode ser transformado em vantagem competitiva acrescentando as habilidades de funcionários competentes” (PROBST; RAUB; ROMHARDT, 2002, p. 23), leia-se, também, professores que com uma boa formação são competentes.

Outro ponto que se precisa refletir é sobre a ferramenta da GC em questão, o *Storytelling*, que pertence ao grupo de etapas da GC e suas ferramentas e métodos. Ressaltemos que a etapa a que esta pesquisa se refere é o Compartilhamento do Conhecimento e a partir dela várias são suas ferramentas e métodos, tais como:

Quadro1 – Ferramentas e Métodos

Assistência por pares
Comentários sobre aprendizado
Revisões após a ação
Storytelling
Áreas de trabalho físicas colaborativas
Café do conhecimento
Comunidades de prática
Bibliotecas de documentos
Bases de conhecimento
Blogs
Serviços de redes sociais
Comunicação por vídeo e webinar
Criando clusters de conhecimento
Localizador de especialistas / Quem é Quem
Espaços de trabalhos virtuais colaborativos
Portal do conhecimento
Compartilhamento de vídeos
Mentor / MenteeScheme

Fonte: adaptado da APO

O *storytelling* é considerada uma ferramenta pedagógica para construção do conhecimento nas escolas e em sala de aula porque colabora para a externalização, principalmente, quando se deseja partilhar conhecimento tácito⁴, ou seja, aquele que vem das experiências vividas pelo narrador (PALACIOS; TERENCEZZO, 2018). Assim, os autores ainda sugerem que o “*Storytelling* tem a capacidade de criar uma situação em que o receptor fique interessado e com sua atenção plenamente voltada para a mensagem. O mecanismo das narrativas faz com que atuem como um espelho da vida” (PALACIOS; TERENCEZZO, 2018, p.102).

⁴ Entende-se por conhecimento tácito, segundo Nonaka e Takeuchi (2008, p. 19) “[...] é altamente pessoal e difícil de formalizar, tornando comunicação e compartilhamento difíciloso”.

O *storytelling*, no manual da APO, se consolida como uma ferramenta no compartilhamento de conhecimento, principalmente, quando o conhecimento que deseja ser compartilhado é o tácito experiencial. Para Young (2010) o *storytelling* tem fortes benefícios que se diferem das outras ferramentas de GC. Dentre estas vantagens raras da ferramenta existem três vantagens em especial:

- 1- Contar histórias transfere conhecimento tácito: por transmitir contextos muito mais ricos por meio de histórias do que outros meios de GC, contar histórias por uma pessoa com vasta experiência em qualquer campo tem o poder de transferir seu conhecimento experiencial.
- 2- O *storytelling* nutre o bom relacionamento humano: quando alguém conta sua história, a ação também transmite um volume significativo de informações pessoais do narrador por meio da própria história, expressões faciais, tom de voz, gesto, etc. Esse aspecto nutre a confiança entre o contador de histórias e o público que muitas vezes se torna uma sementeira para uma comunidade de prática, o que possibilita maior compartilhamento e criação de conhecimento.
- 3- O *storytelling* desperta a paixão do público: uma grande parte do *storytelling* é que ele é capaz de abordar a parte lógica e emocional do cérebro. Como resultado, uma boa narrativa pode mudar a mentalidade e o comportamento das pessoas para compartilhar e criar mais conhecimento do que antes (YOUNG, 2020, p.14).

Podemos observar que o *storytelling* pode ser usado quando se deseja compartilhar conhecimentos. Esta ferramenta, quando utilizada de forma correta, pode trazer proximidade do narrador com o ouvinte, pode transmitir sentimentos e sensações. O *storytelling* pode ser utilizado como estratégia de retenção de atenção no processo de ensino. A narrativa possibilita introduzir conteúdos e contribuir com “várias competências, entre elas produzir uma aprendizagem significativa, contextualizada e interdisciplinar, além de acompanhada do envolvimento emocional que facilita a identificação e, por conseguinte, a absorção de novos conhecimentos” (FABBRI, 2020, p.35). Para aplicação das narrativas, ou seja, *storytelling*, é uma das ferramentas que se encontram disponíveis para o uso na educação.

Vale aqui conduzir a discussão para o último aspecto do referencial teórico, a educação na primeira infância e o papel do professor no processo de ensino e aprendizagem nessa faixa etária. A educação das crianças pequenas se faz nos Centros de Educação Infantil, quando se refere a educação formal. Assim, vamos tratar sobre a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças.

Chamaremos linhas centrais de desenvolvimento da idade dada os processos de desenvolvimento que se relacionam de maneira mais ou menos imediata com a nova formação principal, enquanto que todos os demais processos parciais, assim como as mudanças que se produzem em dita idade receberam o nome de linhas acessórias de desenvolvimento (VYGOTSKY, 1996, p. 262).

Aqui, vale a pena observar que uma discussão fundamental no pensamento do teórico citado, é a qualidade psíquica observada: ‘o desenvolvimento da linguagem e seu entrecruzamento com o pensamento’. Essa qualidade deve ser considerada ao trazer uma síntese vygotskyana:

1. No seu desenvolvimento ontogenético, o pensamento e a fala têm raízes diferentes;
2. Podemos, com certeza, constatar no desenvolvimento da fala da criança um “estágio pré-intelectual” e, no desenvolvimento de seu pensamento, um “estágio pré-verbal”;
3. Até certa altura, as duas modalidades de desenvolvimento seguem diferentes linhas, independentes uma da outra;
4. Em um determinado ponto, ambas as linhas se cruzam, após o que o pensamento *se torna* verbal e a fala *se torna* intelectual (VIGOTSKI, 2001, p. 133).

Ao tratar da essencialidade da brincadeira e da imaginação para o desenvolvimento das crianças, Vygotsky (2008, p. 25) afirma que a imaginação é

[...] o novo que está ausente na consciência da criança na primeira infância, absolutamente ausente nos animais, e representa uma forma especificamente humana de atividade da consciência; e, como todas as funções da consciência, forma-se originalmente na ação.

Para concluir, enfatiza-se o papel do professor,

O professor constrói sua performance a partir de inúmeras referências. Entre elas estão sua história familiar, sua trajetória escolar e acadêmica, sua convivência com o ambiente de trabalho, sua inserção cultural no tempo e no espaço. Provocar que ele organize narrativas destas referências é fazê-lo viver um processo profundamente pedagógico, onde sua condição existencial é o ponto de partida para a construção do seu desempenho na vida e na profissão. Através da narrativa ele vai descobrindo os significados que tem atribuído aos fatos que viveu e, assim, vai reconstruindo os a compreensão que tem de si mesmo (CUNHA, 1997, p.3).

Esse estudo tem como hipótese que a ferramenta *Storytelling* pode viabilizar novas estratégias do trabalho docente na educação infantil, dessa forma este estudo objetiva-se a compreender, através de pesquisa bibliográfica, aspectos sobre o impacto no ensino e aprendizagem das crianças em idade pré-escolar.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A FERRAMENTA *STORYTELLING* NA GESTÃO DO CONHECIMENTO: PRINCÍPIOS E FUNDAMENTOS

A contação de histórias não é algo novo para a sociedade hodierna, sabe-se que essa transmissão existe desde os primórdios, pois, desde aquele tempo, a humanidade sentia a necessidade de registrar fatos do cotidiano, como no período paleolítico, onde os homens pintavam nas paredes das cavernas relatando os acontecimentos dos primeiros

agrupamentos de humanos da história.

Seguindo esse raciocínio, Busatto (2006 p.20) destaca que “o conto de literatura oral se perpetuou na história da humanidade através da voz dos contadores de história”. Dessa forma pode-se compreender que a contação de histórias é algo que se tornou imortal, por sua grande relevância em todos os períodos em que a humanidade passou.

A ferramenta *Storytelling*, que em livre tradução quer dizer “narrativa” vai muito além de seu significado, de acordo com Palacios e Terenzo (2016, p. 64), story “é a construção mental feita de memórias e imaginações que cada pessoa tem sobre uma determinada história”. E o telling é “uma versão da história expressa por um narrador, seja em forma de texto, roteiro ou relato, e depois ganha vida por meio de atuações, filmagens e publicações” (Palacios; Terenzo, 2016, p. 64), assim dizendo, é uma forma poderosa de fazer com que os ouvintes se sintam conectados com a história que está sendo narrada.

Segundo Cozer (2018), a narração de histórias não é uma novidade, mas quando se trata do ramo dos negócios surge como algo inovador, pois as organizações passam a entender que precisam ter mais que os três pilares de uma boa gestão, “missão, valores e visão”, as instituições têm que se aproximar de seus consumidores para torná-los usuários assíduos. Assim, utilizar a técnica do *Storytelling* se faz eficiente para que tal ação possa ocorrer.

Como ferramenta de comunicação digital, o *Storytelling* começou a ser estudado, em 1993, nos Estados Unidos e de acordo com Cozer (2018), foi Joe Lambert que iniciou esses estudos com um projeto chamado “American Film Institute” em que:

As pessoas eram estimuladas a contar suas histórias de vida numa linguagem voltada para o meio digital. Juntamente com Dana Atchley e Nina Mullen, Joe fundou o *Storycenter* para estudar as metodologias que fazem uma boa história. Em 1994, o termo “digital *storytelling*” começou a ganhar mais espaço com a prática sendo apresentada a empresas e instituições (Cozer, 2018).

Segundo Topp et al. (2018), a contação de histórias tem relação direta com a gestão do conhecimento nas organizações, visto que, uma narrativa bem elaborada permite uma melhor comunicação do conhecimento científico, além disso, conforme Freitas (2020, p. 22) esse momento proporciona “mudanças, inovação, competitividade, desenvolvimento do conhecimento das equipes participantes de suas organizações e transformação dos processos organizacionais”.

Nonaka e Takeuchi (1997, p.10) consideram que “o conhecimento deve ser construído por si mesmo, muitas vezes exigindo uma interação intensiva e laboriosa entre os membros da organização”. Pode-se entender que, fazer a utilização da ferramenta

Storytelling nas instituições é uma excelente maneira de compartilhar o conhecimento tácito, fazendo com que as informações a serem compartilhadas sejam lembradas por muito mais tempo e com maior precisão.

Conforme a compreensão de Oliveira et al. (2006) “podemos conceituar gestão do conhecimento como sendo o processo de obter, gerenciar e compartilhar o conhecimento dentro da mesma organização”. Nesse aspecto, pode-se entender que é um conjunto de processos de captura, distribuição e utilização das informações recebidas de modo eficaz, que envolvem todos. Nesse sentido, na gestão do conhecimento, o *Storytelling* se encontra dentro do grupo de etapas, com ferramentas e métodos que auxiliam na comunicação efetiva. Borges e Gonçalo (2009⁵, apud Franzoni, 2019, p. 89) :

O *storytelling* tem sido empregado nas organizações para diversos objetivos, entre eles: a propagação da estratégia; a análise da memória; a análise das normas, valores, cultura organizacional; transmissão de altos níveis de complexidade; promoção do aprendizado na gestão do conhecimento; catalisador dos sentimentos dos consumidores, e divulgação da mensagem estratégica.

Na compreensão de Palácios e Terenzo (2016, p.257) “ quando se trata de transferência de conhecimentos técnicos e específicos, as histórias auxiliam na coesão de valores, atitude e visão de futuro”. Assim dizendo, narrativas envolventes corroboram para que os colaboradores possam compreender e internalizar o que é transmitido de forma prática e sucinta. Além disso, conforme Bukowitz e Williams (2002) a disposição entre os trabalhadores os torna mais instigados e produtivos, transfigurando uma organização mais rentável, uma vez que uma boa gestão do conhecimento propicia lucratividade à empresa.

Servin e Brun (2005, p. 4) destacam que é importante ressaltar que as pessoas “criam, compartilham e usam o conhecimento e, portanto, nenhuma ferramenta de Gestão do Conhecimento funcionará se não for aplicada de maneira sensível à maneira como as pessoas pensam e se comportam” desse modo, é necessário entender qual o público alvo para assim poder compreender qual a melhor maneira de narrar o conhecimento a ser passado.

Diante dessas considerações a respeito da ferramenta *Storytelling*, na gestão do conhecimento, conclui-se que, utilizar essa técnica é imprescindível para que o conhecimento possa ser transmitido de maneira clara, sendo realizado por meio da contação de histórias envolventes, que podem transmitir valores, ideias, normas, práticas

⁵ BORGES, Maria de Lourdes; GONÇALO, Cláudio Reis. Abordagem de Storytelling: ferramenta para identificação de estratégias praticadas. IV Encontro de Estudos em Estratégia. ANPAD. Recife: jun/2009.

de liderança, etc. Porém, para que isso possa acontecer, é preciso pensar em quem e para quem o conhecimento será transmitido, só assim essa técnica poderá causar o impacto desejado, valorizando o capital intelectual das mais diversas instituições.

2.2 CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ENSINO E APRENDIZAGEM.

A contação de histórias na educação infantil proporciona muitas vantagens para o aprendizado das crianças, ela ajuda a captar e manter a atenção dos alunos, aumentando os níveis de atividade cerebral, auxiliando a criança pequena a criar conexões da história narrada com seu dia a dia. Para além disso, contar histórias contribui também para o desenvolvimento oral da criança, ampliando o seu vocabulário e estimulando o hábito da leitura.

Pensando nisso, é de fundamental importância que desde pequenas, as crianças tenham acesso a narração de histórias, em casa ou na escola, pois de acordo com o Referencial Curricular Nacional para a educação Infantil (RCNEI) (1998, VOL.3, p. 145). “A leitura de histórias é uma rica fonte de aprendizagem de novos vocabulários”. Ou seja, através da narrativa, a criança tem a possibilidade de enriquecer seu repertório de palavras nos mais diversos aspectos fazendo com que a aprendizagem ocorra de forma orgânica e fluida.

As instituições de educação infantil são espaços privilegiados para que as contações de histórias possam ocorrer. Conforme Souza (2013), são lugares onde a mediação, feita pelo docente, propicia além dos momentos de interação com os colegas, a transmissão e a transformação dos valores culturais da comunidade em que a criança está inserida. A criança ao ouvir uma história que foi contada pelo professor, recebe muitos estímulos, tornando o processo de leitura e escrita algo bem mais dinâmico, interativo e leve.

Por meio da mediação de quem está contando a história, a criança tem o poder de interagir com o que é narrado, criando ou alterando personagens e até mesmo lembrando de fatos que o narrador possa ter esquecido, assim, contar histórias corrobora também para que a criança possa construir a sua própria identidade. Abramovich (1997), destaca:

“[...] como é importante para formação de qualquer criança ouvir muitas, muitas histórias... escuta-las é o início da aprendizagem para ser leitor, e ser leitor é ter um caminho absolutamente infinito de descobertas e de compreensão do mundo[...] ouvir histórias é um acontecimento muito prazeroso que provoca o interesse das pessoas em todas as idades. (ABRAMOVICH,1997, p. 16).

A leitura de histórias deve ser algo que estimule a criança a exercitar seu imaginário, proporcionando momentos de alegria e reconhecimento de sentimentos. É nesse momento que as crianças podem sentir o que os personagens sentem e passar por tudo o que passam, sejam tristezas ou alegrias, derrotas ou vitórias, uma vez que de acordo com Lajolo e Zilberman (2017, p.15) é "a partir de histórias simples, a criança começa a reconhecer e interpretar um pouco do que tem de real e de imaginário em torno de si".

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) destaca que a contação de histórias promove o desenvolvimento de importantes habilidades, ainda na fase da primeira infância, em vista disso, é importante que as crianças tenham contato com os livros, não sejam apenas ouvintes. É necessário que elas toquem, folheiem, sintam e recontem as histórias, mesmo que apenas façam a pseudoleitura, por meio das imagens, explorando as ilustrações, contando a história como elas imaginam ser. Então, como evidencia Bonnici, Carniel e Souza (2019) enquanto a vivência com os livros se intensifica, ela tomará mais interesse pela literatura, fazendo com que o processo de desenvolvimento da leitura também possa ocorrer.

A literatura infantil é um importante canal que irá propiciar às crianças pequenas um desenvolvimento cognitivo aprimorado, como salienta Abramovich (2004, p. 23) "O ouvir histórias pode estimular o desenhar, o musicar, o sair, o ficar, o pensar, o teatrar, o imaginar, o brincar, o ver livro, o escrever, o querer ouvir de novo (a mesma história ou outra). Afinal tudo pode nascer 'dum' texto".

Para que a contação de histórias na educação infantil possa acontecer de maneira efetiva, é indispensável que o professor ou o narrador da história se planeje antes, saiba a história, é necessário que na hora da leitura o narrador leia com fruição oportunizando para as crianças momentos de aprendizado. Seguindo o raciocínio de Bonnici; Carniel e Souza (2019):

Planejar, nesse sentido, irá levar o docente a promover em seus alunos, momentos de interação e criatividade, possibilitando o desenvolvimento da curiosidade, atenção, imaginação, ou seja, um aprendizado suave e prazeroso para as crianças, de modo a tornar esse processo humanizado e significativo no que se refere ao envolvimento da criança e também da sua aprendizagem (Bonnici; Carniel; Souza, 2019, p.130).

Face ao exposto, fazer o uso de histórias na educação infantil torna a prática docente mais efetiva e atrativa, estimulando um ensino e aprendizagem eficazes e principalmente o gosto pela leitura. No ambiente escolar as crianças têm mais acesso a histórias e, por meio delas conseguiram adquirir diversas habilidades que as ajudaram durante todo o andamento escolar, sobretudo no processo de alfabetização.

2.3 O USO DA FERRAMENTA *STORYTELLING* NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Na educação infantil, o uso de recursos lúdicos é de fundamental importância para que o ensino e aprendizagem das crianças pequenas possam ocorrer, desse modo, a ferramenta *storytelling* contribui com os professores em sala de aula, auxilia para que a transmissão de conhecimento seja feita de forma cativante e colabora com o processo de ensino e aprendizagem da criança pequena.

Por muitas vezes os professores da educação infantil fazem o uso da ferramenta *storytelling* sem perceber, relatando algo possibilitando a interação com a criança, fazendo com que esta se sinta de alguma forma ligada ao que é narrado, prestando atenção aos fatos, internalizando aquilo que quer ser transmitido por meio de uma narrativa envolvente.

No âmbito da educação infantil, conforme Andrade (2017), o uso do *storytelling* pode ser de grande valia para os docentes, visto que, ajuda a engajar as crianças, pois é muito mais válido para elas assimilar qualquer conteúdo quando se conhece a história que está por trás dele. Contar e ouvir histórias proporciona aos alunos que também construam suas próprias histórias a partir do que já ouviram.

Para além da utilização de recursos concretos para se fazer *Storytelling* na sala de aula, é de grande importância para os professores a utilização da tecnologia da informação e comunicação, que se destaca como uma grande aliada. De acordo com Sousa, Xavier e Lima (2022) é por meio dela que a metodologia ativa também pode acontecer, pois mediante ela o aprendizado se dá a partir das vivências que os alunos possuem do dia a dia, colocando-os como protagonistas em seu processo de ensino, possibilitando uma aprendizagem enriquecedora.

Em concordância, Machado (2021), argumenta que “o uso da tecnologia da informação e comunicação favorece um ambiente escolar dinâmico, interativo e colaborativo, desmistificando o paradigma educacional e os modelos educacionais defasados.” Nessa circunstância, o uso da tecnologia pode tornar os espaços de ensino interativos e inovadores, beneficiando a aprendizagem em pares, expandindo as formas de ensinar e aprender.

Além disso, Gomes (2016, p. 254), ressalta que “facilita e promove o conhecimento significativo[...] sendo uma nova forma de educar estimulando as múltiplas inteligências e facilitando o processo educativo infantil”. Deste modo, é importante pensar e planejar para que a tecnologia esteja presente no momento do *Storytelling*, fazendo com que ela seja uma aliada no processo pedagógico de ensino e aprendizagem

dos alunos.

Algumas estratégias com o uso da tecnologia podem ser pensadas para a utilização da ferramenta *storytelling* na educação infantil, como o uso de aplicativos/games de programação simples como o *Scratch Jr*, *Toontastic 3D*, *Pixton*, *Animated Drawings* entre outros, que ajudam na hora da contação de histórias. Esses aplicativos ou games digitais permitem que as crianças contem suas histórias por meio de personagens e ambientes que elas mesmas montam, oportunizando a elas uma participação ativa no processo de ensino e aprendizagem. Além dessas, outras alternativas podem ser utilizadas como o uso de fantoches, fantasias, cubos de *storytelling*, imagens, vídeos, áudios e *podcasts* que narram alguma história, contribuindo efetivamente com a ação docente, visto que, utilizar de recursos concretos auxilia na interação com as crianças.

Pensando nisso, atividades pedagógicas podem ser propostas a partir da utilização desses recursos digitais, como fazer o uso do aplicativo *Animated Drawings*, neste programa é permitido a criança “dar vida” a desenhos que ela fez, com isso, é possível propor para que as crianças desenhem os personagens da história que elas querem contar. Outra aplicação que pode ser utilizada é o aplicativo *Toontastic 3D* nele os alunos podem criar seus próprios desenhos animados em 3D e narrar, é um aplicativo gratuito, que ajuda a desenvolver nas crianças a criatividade e imaginação. O aplicativo *Scratch Jr* é outro meio excelente para ser utilizado em sala de aula para o momento de contação de histórias, destinado a crianças de cinco anos, além de motivar a criação ele ainda ensina programação de forma lúdica e simples. O aplicativo *Pixton*, é também um excelente auxiliador para o momento de praticar o *storytelling* em sala de aula, ele permite a criação de histórias em quadrinhos, possuindo uma grande variedade de cenários, objetos e personagens, permitindo que o docente e até mesmo as crianças criem histórias fantásticas a partir dele.

Machado (2021), trás a experiência de professores que fizeram o uso do *storytelling* na educação infantil, por meio do aplicativo *Toontastic 3D*. Segundo a autora, os docentes que fazem o uso dessa técnica têm suas aulas mais dinâmicas colocando o aluno no centro do processo do ensino. As professoras citadas no artigo, argumentam que ao utilizar o Aplicativo *Toontastic 3D* puderam navegar nele de forma fácil, além de proporcionar aulas mais dinâmicas, que chamam a atenção dos alunos, visto que o aplicativo utilizado proporciona a criação de personagens do universo infantil

propiciando uma aprendizagem significativa.

Para desenvolver um bom *storytelling* é preciso se atentar a algumas condições, pois dentro do conceito de boa narrativa, ou seja, aquela que capta a atenção do ouvinte, existem alguns pontos fundamentais para que a contação possa acontecer, como, introdução, desenvolvimento e conclusão. Junto a estes princípios é essencial definir o tema, lugar, tempo, criar e apresentar personagens, suas causas e por último as consequências e impactos dessa narrativa.

Além desses critérios, narrar com o coração e com vontade, é importante para que realmente seja transmitida a mensagem que quer ser passada pela história a ser narrada. De acordo com Busatto (2012, p. 47):

Se quisermos que a narrativa atinja a sua potencialidade, devemos, sim, narrar com o coração, o que implica em estar internamente disponível, para isso doando o que temos de mais genuíno, e entregando-se a esta tarefa com prazer e boa vontade. Ao contar doamos o nosso afeto, a nossa experiência de vida, abrimos o peito e compactuamos com que o conto quer dizer. Por isso, torna-se fundamental que haja uma identificação entre o narrador e o conto narrado (Busatto, 2012, p. 47).

Portanto, a intervenção pedagógica com o uso do *storytelling*, pode estabelecer uma perspectiva futura da aprendizagem, ao criar narrativas as crianças pequenas brincam e esse ato proporciona que criem conexões entre os conhecimentos trazidos por meio das histórias escutadas e o que já tem internalizado, além de relacionar com a vida e o mundo, gerando cultura.

3 METODOLOGIA

Trata-se de uma revisão de literatura do tipo integrativa. De acordo com Souza *et al.* (2010) é conduzida de modo a identificar, analisar e sintetizar resultados de estudos independentes sobre o mesmo assunto. Permite, também, a inclusão de todos os estudos encontrados sobre o assunto proporcionando uma maior abrangência de informações. As discussões serão pautadas na compreensão e reflexão sobre a contribuição da ferramenta *Storytelling* no ensino e aprendizagem na educação infantil, no intuito de identificar novas estratégias para viabilizar o trabalho docente nesta etapa da educação básica.

Com esse intuito, portanto, serão realizadas, com base em Souza *et al.* (2010) as seis fases para a realização da revisão integrativa.

Fase 1- Elaboração da pergunta norteadora.

Fase 2- Busca ou amostragem na literatura, em que para atingir aos objetivos propostos será feita busca em artigos científicos publicados de 2019 até o momento. Os

artigos serão obtidos nas seguintes bases de dados: SciELO (Scientific Electronic Library Online), Pubmed, Google Scholar e Science Direct. Serão utilizados os seguintes descritores: Gestão do Conhecimento e Educação; *Storytelling* e Educação; Trabalho docente e *Storytelling*; Ensino e Aprendizagem; *Storytelling* e Educação Infantil. Os critérios de inclusão para os estudos irão basear-se em artigos que abordam aspectos do processo do trabalho docente na educação infantil, nos idiomas inglês, português ou espanhol, com texto completo disponível.

Fase 3- Coleta de dados, em que há a extração dos dados (definição dos sujeitos, metodologia, tamanho da amostra, mensuração de variáveis, métodos de análise e conceitos embasadores empregados) dos artigos selecionados.

Fase 4- Análise crítica dos estudos incluídos, em que as evidências são classificadas hierarquicamente de acordo com a Prática Baseada em Evidência (PBE).

Fase 5- Discussão de resultados, em que há a comparação dos dados da interpretação e síntese dos resultados.

Fase 6- Apresentação da revisão integrativa, em que é permitido ao leitor avaliar criticamente os resultados.

4 RESULTADOS E CONCLUSÕES

Para a realização dessa pesquisa foram utilizados livros e artigos, a fim de analisar a contribuição da ferramenta *Storytelling* no ensino e aprendizagem na educação infantil, identificando novas estratégias para viabilizar o trabalho docente nesta etapa da educação básica.

Assim, essa pesquisa de revisão de literatura integrativa constatou que a ferramenta *Storytelling* pode corroborar de maneira significativa para a prática docente na educação infantil. Considerando que essa é uma das fases em que a criança está em pleno desenvolvimento, cognitivo, motor, social, etc. É nessa etapa da educação básica onde elas têm a oportunidade de aprender por meio da ludicidade, seja brincando, ou em um momento de contação de histórias, onde o imaginário da criança pode ser explorado, despertando nelas, a curiosidade, emoções e gosto pela literatura. Pensando nisso, a ferramenta *Storytelling*, tem o poder de prender a atenção dos ouvintes, fazendo com o que contato tenha um sentido claro (PALACIOS; TERENCEZZO, 2018, p.102).

Além disso, o *storytelling* é umas das ferramentas de comunicação da gestão do conhecimento, sendo essa uma área interdisciplinar que ajudou a compreender que na

aprendizagem e no desenvolvimento pode ocorrer uma oportunidade de avançar na forma de se apropriar do conhecimento acumulado pela humanidade. Sendo assim, para que essa ferramenta possa ser utilizada de modo efetivo, é necessário que o *storyteller* aplique a técnica de modo compreensível e direto (SERVIN; BRUN, 2005, p. 4).

Por fim, é possível perceber que a ferramenta *storytelling* tem grande impacto na vida tanto dos docentes, quanto dos alunos, quando realizada de maneira correta, contribuindo com aulas mais significativas que proporcionam às crianças pequenas a oportunidade de aprender por meio da contação de histórias envolventes, despertando nelas uma conexão com o que está sendo contado.

5 REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura Infantil: Gostosuras e Bobices**. 4ª Ed. São Paulo; Scipione, 1997.

ANDRADE, Julia Munhon de. O ensino de língua inglesa na educação infantil. 2017. 58 f. Monografia (Licenciado em Letras). Curso de Letras. Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, RS, 2017.

ASIAN PRODUCTIVITY ORGANIZATION. **Knowledge Management**. Tokio – Japão, 2019. Disponível em <www.apotokyo.org> Acesso em: 21 julho de 2020.

BONNICI, Cristiane Gonsalves de Aguiar; CARNIEL, Fabiene; SOUZA, Marcia Maria Previato. **Metodologia da Língua Portuguesa**. Maringá - Pr: [s. n.], 2019. 152 p. ISBN 978-85-459-1679-6.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Ed. Fund. **Referencial Curricular. Nacional para Educação Infantil**. Brasília: Mec./ Sef. 1998 Vol. 3

BUKOWITZ, W. R.; WILLIAMS, R. L. **Manual de gestão do conhecimento: ferramentas e técnicas que criam valor para a empresa**. Porto Alegre: Bookman, 2002.

BUSATTO, Cléo. **A arte de contar histórias no século XXI: tradição e ciberespaço**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2013. Contar e encantar: pequenos segredos da narrativa. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012. Disponível em:<<http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/viewFile/8477/7227>> acesso em: 04 de jul de 2023.

CHAER, M. R.; GUIMARÃES, E. G. A. A importância da oralidade: educação infantil e séries iniciais do Ensino Fundamental. **Pergamino**-Centro Universitário de Patos de Minas, (3) (2012): 71-88.

- COZER, Paty. Como surgiu essa história de storytelling?. *In: COZER, Paty. Como surgiu essa história de storytelling?. Narrative*, 9 out. 2018. Disponível em: <https://narrative.com.br/como-surgiu-essa-historia-de-storytelling/>. Acesso em: 5 fev. 2023.
- CUNHA, M. I. Conta-me agora! As narrativas como alternativas pedagógicas na pesquisa e no ensino. **Revista Faculdade de Educação**, vol. 23 n. 1-2 São Paulo Jan./Dec. 1997.
- FABBRI, J. D. **Transmídia e storytelling**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2020 (Serie Universitaria).
- FRANZONI, C. B. Storytelling como ferramenta para o compartilhamento do conhecimento na comunicação de líderes. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico, Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Florianópolis, 2019.
- GOMES, Suzana dos Santos. **Infância e tecnologias**. *In: COSSCARELLI, C. V. (Org.) tecnologias para aprender*. 1 ed. - São Paulo: Parábola Editorial, 2016. Cap. 9, p. 146-158.
- LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. **Literatura infantil brasileira**. 6. ed. São Paulo:ABDR, 2007.
- MACHADO, Ana Paula Rodrigues. **Estratégias para a utilização de dispositivos móveis na Educação Infantil: utilizando aplicativo Digital Storytelling**. 2021. Discertação (Pós graduação em tecnologias educacionais) - Universidade Federal de Santa Maria, [S. l.], 2021. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/21262/DIS_PPGTER_2021_MACHADO_AN A.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 20 jun. 2023.
- NONAKA, I.; TAKEUCHI, H. **Gestão do conhecimento**. Ed. Bookman. SP, 2008.
- OLIVEIRA, Mirian.; GOLDONI, Vanessa.; CONSTANTINO, Fernando. **Gestão do Conhecimento: pesquisas realizadas e novas oportunidades**. *In: ENCONTRO NACIONAL DE ENGENHARIA DE PRODUÇÃO*, 26., 2006, Fortaleza... Anais, Fortaleza, ENEGEP, 2006.
- PALACIOS, F. TERENCE, M. **O Guia Completo do Storytelling**. Atlas Books. Rio de Janeiro, 2018.
- PERAZZO, P. F. Narrativas orais de histórias de vida. **Comunicação & Inovação** v. 16, n. 30, 2015.
- PINTO, R.; OLIVEIRA, L.; ZAGALO, N. "O Storytelling como processo pedagógico de apropriação artístico-cultural: viagem na obra de Hieronymus Bosch mediatizada por uma superfície tangível." **Comunicação e Cultura: I Jornadas de Doutorandos em Ciências da Comunicação e Estudos Culturais**. Universidade do Minho, 2012.
- PROBST, Gilberto; RAUB, Steffen; ROMHARDT, Kai. **Gestão do conhecimento: os elementos construtivos do sucesso**. Porto Alegre, Bookman Editora, 2002.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 23.ed.rev.e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

SERVIN, Géraud; BRUN, Caroline de. **ABC of knowledge management**. NHS National Library for Health: Specialist Library, v. 20, 2005.

SOUZA, Marcela Tavares de; SILVA, Michelly Dias da; CARVALHO, Rachel de. Integrative review: what is it? How to do it?. **Einstein (São Paulo)**, São Paulo , v. 8, n. 1, p. 102-106, Mar. 2010 . Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1679-45082010000100102&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 06 Mai 2021. <https://doi.org/10.1590/s1679-45082010rw1134>.

SOUSA, Iasmim Dias Pinto de; XAVIER, Wislorry Lira; LIMA, Angela Ferreira. **A contação de história como recurso pedagógico nas aulas de língua portuguesa dos anos iniciais do ensino fundamental**. Research, Society and Development, [s. l.], v. 11, n. 13, p. 01-12, 16 out. 2022. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/35892/30028>. Acesso em: 18 maio 2023.

TOPP, L.; MAIR, D.; SMILLIE, L.; CAIRNEY, P. Knowledge management for policy impact: the case of the European Commission's Joint Research Centre. **Palgrave Communications**, v. 4, n. 1, p. 1–10, 2018. Disponível em: <<https://www.nature.com/articles/s41599-018-0143-3>>. Acesso em: 03 mai. 2023.

UNESCO, 2015. Declaração de Incheon. **Educação 2030, Declaração de Incheon Rumo a uma educação de qualidade inclusiva e equitativa e à educação ao longo da vida para todos**. Coreia do Sul.

VALENÇA, M. M; TOSTES, A. P. B. Storytelling como ferramenta de aprendizado ativo. **Revista Carta Inter**. V.14, n.2, p.221-243, Belo Horizonte, 2019.

VIGOTSKI, L. S. As raízes genéticas do pensamento e da linguagem. In: _____. **L.S. A construção do Pensamento e da Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001. p.109-150.

_____. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. Trad. Zoia Prestes. **Rev. Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais**. Rio de Janeiro, p. 23-36, jun. 2008.

VIGOTSKY, L. S. **Obras escogidas III: problemas de la psicologia infantil**. Madri: Visor, 1996.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

YOUNG, R. **Knowledge Management: Tools and Techniques manual**. Asian Productivity Organization. Tokio, 2020.

YOUNG, R. **Knowledge management tools and techniques manual**. Asian Productivity Organization, v. 98, p. 1-98, 2010.