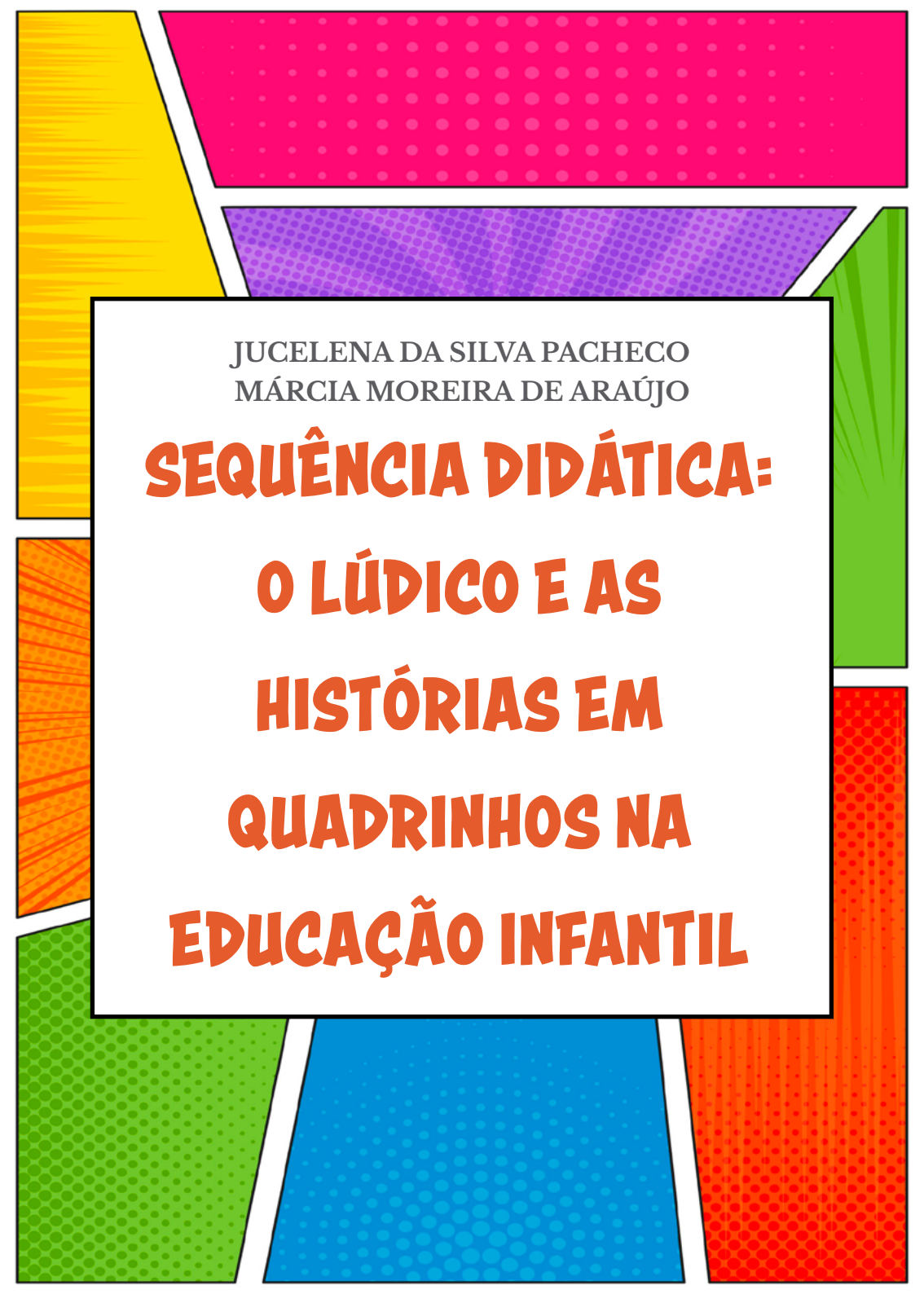




JUCELENA DA SILVA PACHECO
MÁRCIA MOREIRA DE ARAÚJO

**SEQUÊNCIA DIDÁTICA:
O LÚDICO E AS
HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

JUCELENA DA SILVA PACHECO
MÁRCIA MOREIRA DE ARAÚJO

**SEQUÊNCIA DIDÁTICA:
O LÚDICO E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

1ª Edição

Diálogo Comunicação e Marketing

São Mateus

2025

Sequência didática: O lúdico e as histórias em quadrinhos na educação infantil
© 2025, Jucelena da Silva Pacheco e Márcia Moreira de Araújo.

Orientadora: Prof.^a Doutora Márcia Moreira de Araújo.

Curso: Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação.

Instituição: Centro Universitário Vale do Cricaré – UNIVC.

Edição: Ivana Esteves Passos de Oliveira

Projeto gráfico e editoração: Diálogo Comunicação e Marketing

Diagramação: Ilvan Filho

DOI: 10.29327/5667425

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

P116s	Pacheco, Jucelena da Silva. Sequência didática: O lúdico e as histórias em quadrinhos na educação infantil / Jucelena da Silva Pacheco, Márcia Moreira de Araújo. São Mateus, ES : Diálogo Comunicação e Marketing, 2025. 18 p. : il. foto. color. ; 21 cm. ISBN 978-65-6013-155-2 1. Educação infantil. 2. História em quadrinhos. 3. Ludicidade I. Araújo, Márcia Moreira de. II. Título. CDD – 372.21
-------	---



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	05
LINGUAGEM COMO EXPRESSÃO E CRIAÇÃO	07
INTERAÇÃO, LUDICIDADE E RESPEITO	08
SEQUÊNCIA DE ATIVIDADES	10
AVALIAÇÃO	14
SUGESTÕES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	15
REFERÊNCIAS	16
AS AUTORAS	17



Na Educação Infantil, cada experiência é uma oportunidade para que a criança descubra, crie, imagine e interaja com o mundo de forma significativa. É nesse contexto que o brincar ganha status de linguagem essencial, capaz de mediar aprendizagens profundas e duradouras. Ao integrar o lúdico com elementos da cultura escrita, como as histórias em quadrinhos, amplia-se o repertório simbólico da criança, despertando nela o desejo de se expressar, compreender e inventar narrativas com autonomia e encantamento.

As histórias em quadrinhos têm uma linguagem própria, marcada pela combinação de imagem e texto, com personagens marcantes, balões de fala e sequências visuais que estimulam a leitura de forma natural. Quando inseridas no ambiente educativo de maneira planejada, elas contribuem para o desenvolvimento da oralidade, da criatividade, da interpretação e da organização do pensamento. Mais do que um recurso gráfico, os quadrinhos se tornam uma ponte entre a ludicidade e a linguagem, respeitando o modo como as crianças aprendem: com o corpo, com a emoção e com o olhar curioso.



Segundo Kishimoto (2021), o lúdico é uma das principais formas de a criança compreender o mundo e transformar a realidade por meio da imaginação. A autora defende que as práticas pedagógicas que valorizam o brincar, em suas múltiplas formas, promovem não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também o emocional e social, pois colocam a criança em uma posição ativa diante do conhecimento. Inserir as histórias em quadrinhos nesse universo lúdico, portanto, é oferecer às crianças experiências de leitura que fazem sentido, pois dialogam com seu universo e suas formas de expressão.

Esta sequência didática foi criada com o objetivo de articular o lúdico e as histórias em quadrinhos como caminhos para o desenvolvimento integral das crianças de cinco anos. As atividades propostas foram pensadas para respeitar o tempo da infância, promovendo o brincar, a expressão, a escuta e a participação ativa, ao mesmo tempo em que aproximam as crianças da linguagem escrita de forma leve e prazerosa.



LINGUAGEM COMO EXPRESSÃO E CRIAÇÃO



A BNCC orienta que a criança deve ser exposta a diferentes formas de linguagem e narrativa desde cedo, inclusive aquelas que envolvem imagens e símbolos. As histórias em quadrinhos, ao unir texto e ilustração, ajudam a criança a atribuir sentido às imagens, antecipar falas e criar hipóteses sobre a história.

O código EI03EF01 indica que a criança deve demonstrar interesse pela leitura de diferentes gêneros, em especial aqueles que articulam imagem e escrita, como as histórias em quadrinhos. As histórias em quadrinhos auxiliam a criança a prever, imaginar e compreender situações, favorecendo o raciocínio lógico e a sequência dos fatos. Isso contribui para o desenvolvimento do pensamento narrativo, uma habilidade central para as interações e aprendizagens.

Os códigos EI03EF05 e EI03CG04 indicam que a criança deve criar narrativas orais e visuais, e relatar experiências vividas ou fatos por meio da linguagem oral ou de registros.



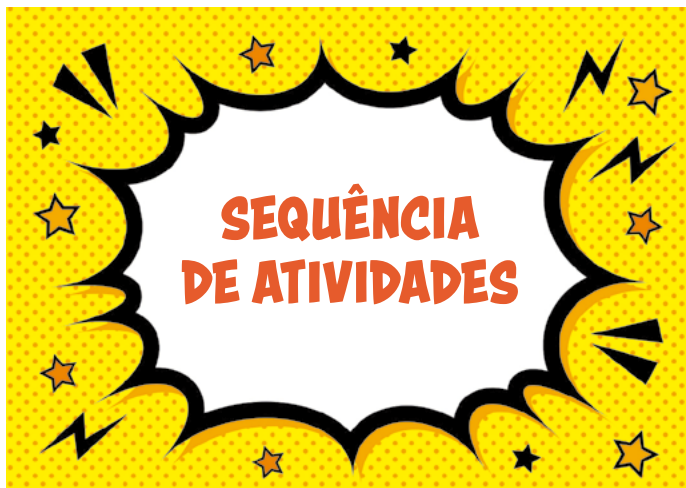
A leitura de histórias em quadrinhos em grupo promove momentos de diálogo, escuta e empatia. Ao criar e compartilhar suas próprias histórias em quadrinhos, as crianças exercitam o respeito pelas ideias dos colegas e desenvolvem o senso de pertencimento.

O código EI03TS01 orienta que a criança deve estabelecer relações respeitando a diversidade e desenvolvendo atitudes de cuidado e colaboração. O uso das histórias em quadrinhos na Educação Infantil pode ser entendido como uma prática com forte potencial lúdico, que favorece o desenvolvimento integral da criança.

O lúdico, enquanto forma de aprendizado baseada no brincar, na imaginação e na criatividade, possibilita que as crianças se apropriem do conhecimento de maneira prazerosa e significativa. As histórias em quadrinhos, por sua própria natureza visual e narrativa, dialogam diretamente com essas características do lúdico, pois apresentam uma linguagem acessível, colorida e cheia de elementos que estimulam o interesse e a curiosidade.



Além disso, as histórias em quadrinhos convidam as crianças a explorar diversos modos de expressão, desde a leitura das imagens e textos até a criação de personagens e enredos próprios. Isso promove não apenas a ampliação do repertório linguístico, mas também o desenvolvimento da oralidade, da expressão corporal e da cooperação social, quando as atividades são feitas em grupo. A sequência dos quadros exige que a criança organize os acontecimentos e compreenda a lógica narrativa, o que contribui para o pensamento sequencial de forma divertida.



CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS (BNCC -- ETAPA EI03)

- O eu, o outro e o nós;
- Escuta, fala, pensamento e imaginação;
- Traços, sons, cores e formas;
- Corpo, gestos e movimentos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM (BNCC)

- EI03EF01: Demonstrar interesse pela leitura de diferentes gêneros, especialmente os que articulam imagem e escrita, como histórias em quadrinhos.
- EI03EF05: Criar narrativas orais e visuais com base em temas variados.
- EI03CG04: Relatar experiências vividas, fatos ou situações por meio da linguagem oral e/ou de registros.



- EI03ET02: Utilizar diferentes linguagens (desenho, teatro, música, entre outras) para expressar-se e comunicar-se.
- EI03TS01: Estabelecer relações, respeitando a diversidade e desenvolvendo atitudes de cuidado e colaboração.

1º DIA - ENCONTRO COM OS QUADRINHOS

Objetivo: Apresentar as histórias em quadrinhos de forma lúdica e interativa.

Atividade: O(a) professor(a) faz a leitura encenada de uma História em quadrinhos curta. As crianças observam os balões, expressões e sequência das imagens.



Brincadeira: Jogo do “Quem sou eu?”, usando imagens de personagens famosos de Histórias em quadrinhos. A professora prende nas costas de cada criança a imagem de um personagem de HQ (como Mônica, Cebolinha, Cascão, Magali, entre outros). Sem ver quem são, as crianças circulam pela sala e perguntam aos colegas pistas sobre seu personagem. Cada colega pode dar apenas uma dica por vez. A criança tenta adivinhar com base nas informações recebidas. Quando acerta, pode ajudar os demais.

2º DIA - BRINCANDO COM OS BALÕES DE FALA

Objetivo: Compreender os diferentes tipos de balões (fala, pensamento, surpresa).

Atividade: As crianças recebem imagens de personagens e criam falas para os balões, ditando para a professora.





Brincadeira: “Balão misterioso”: adivinhar o que o personagem está pensando ou dizendo. O (a) professor(a) apresenta imagens de personagens de histórias em quadrinhos com balões de fala ou pensamento vazios. Em roda, as crianças observam as expressões e situações dos personagens e são convidadas a imaginar o que eles poderiam estar dizendo ou pensando. As falas são ditadas e registradas pela professora, promovendo a construção coletiva do sentido da cena. A atividade pode ser feita individualmente, em duplas ou grupos, favorecendo a escuta, o diálogo e o desenvolvimento da linguagem.

3º DIA - EU SOU UM PERSONAGEM

Objetivo: Estimular a imaginação e a identidade.

Atividade: Cada criança cria seu personagem de história em quadrinhos: escolhe nome, cor, poderes e traços marcantes.



Brincadeira: As crianças desfilam com seus personagens criados, usando adereços ou desenhos. Cada uma se apresenta aos colegas, dizendo o nome do personagem, suas principais características, do que ele gosta e onde vive. A atividade valoriza a criatividade, a expressão oral e a construção da identidade.

4º DIA - O QUE ACONTECE DEPOIS?

Objetivo: Compreender a sequência lógica dos fatos em uma narrativa.

Atividade: Entregar tirinhas fora de ordem e pedir que reorganizem a história.



Brincadeira: Dramatização com fantoches das histórias reorganizadas: Após reorganizarem as tirinhas embaralhadas, as crianças escolhem personagens e, com fantoches confeccionados pela turma ou já disponíveis na sala, recontam a história para os colegas. O(a) professor(a)



apoiar na organização da cena, enquanto as crianças exploram falas, entonações e gestos. A atividade estimula a compreensão da sequência narrativa, a expressão oral, a criatividade e o trabalho em grupo.

5º DIA - ATELÊ DE ARTE EM QUADRINHOS

Objetivo: Desenvolver habilidades artísticas e coordenação motora fina.

Atividade: Oficina de desenhos. As crianças montam um cenário para seus personagens.



Brincadeira: Cada criança será convidada a desenhar um cenário inspirado nas histórias em quadrinhos e, depois, expor sua criação na parede da sala, formando um painel coletivo. As crianças circulam para observar e comentar os trabalhos dos colegas. Em roda, compartilham sobre suas criações, valorizando a expressão artística, a oralidade e o reconhecimento mútuo.

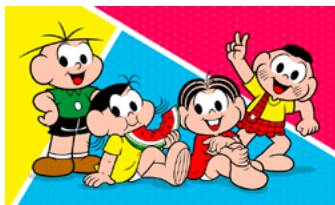


A avaliação será contínua e baseada na observação das atitudes, falas, interações e produções das crianças. Serão considerados aspectos como:

- Interesse pela leitura e pelas atividades propostas;
- Participação nas rodas de conversa e brincadeiras;
- Criação de personagens e histórias;
- Respeito, colaboração e empatia com os colegas;
- Uso da linguagem oral e expressiva.



SUGESTÕES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS



1. Turma da Mônica.

Autor: Maurício de Sousa.



2. Menino Maluquinho.

Autor: Ziraldo.



3. Galinha Pintadinha em Quadrinhos.

Autores: Equipe da Galinha Pintadinha.



4. Sítio do Picapau Amarelo em Quadrinhos.

Autores: Baseado nas obras de Monteiro Lobato.



KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brincar e aprendizagem: o brincar na educação infantil**. São Paulo: Cortez, 2021.

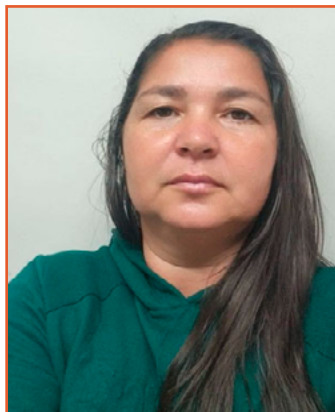
BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: educação infantil e ensino fundamental**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 24 jul. 2024.



AS AUTORAS

JUCELENA DA SILVA PACHECO

Mestranda no programa de Mestrado em Ciência, Tecnologia e Educação pelo Centro Universitário Vale do Cricaré – UNIVC. Especialista em Alfabetização, Letramento, Educação Infantil, Séries Iniciais do Ensino Fundamental e Educação Inclusiva. Licenciada Plena em Pedagogia. Exerce a função de professora na área da Educação Especial na Rede Municipal de Presidente Kennedy/ES.



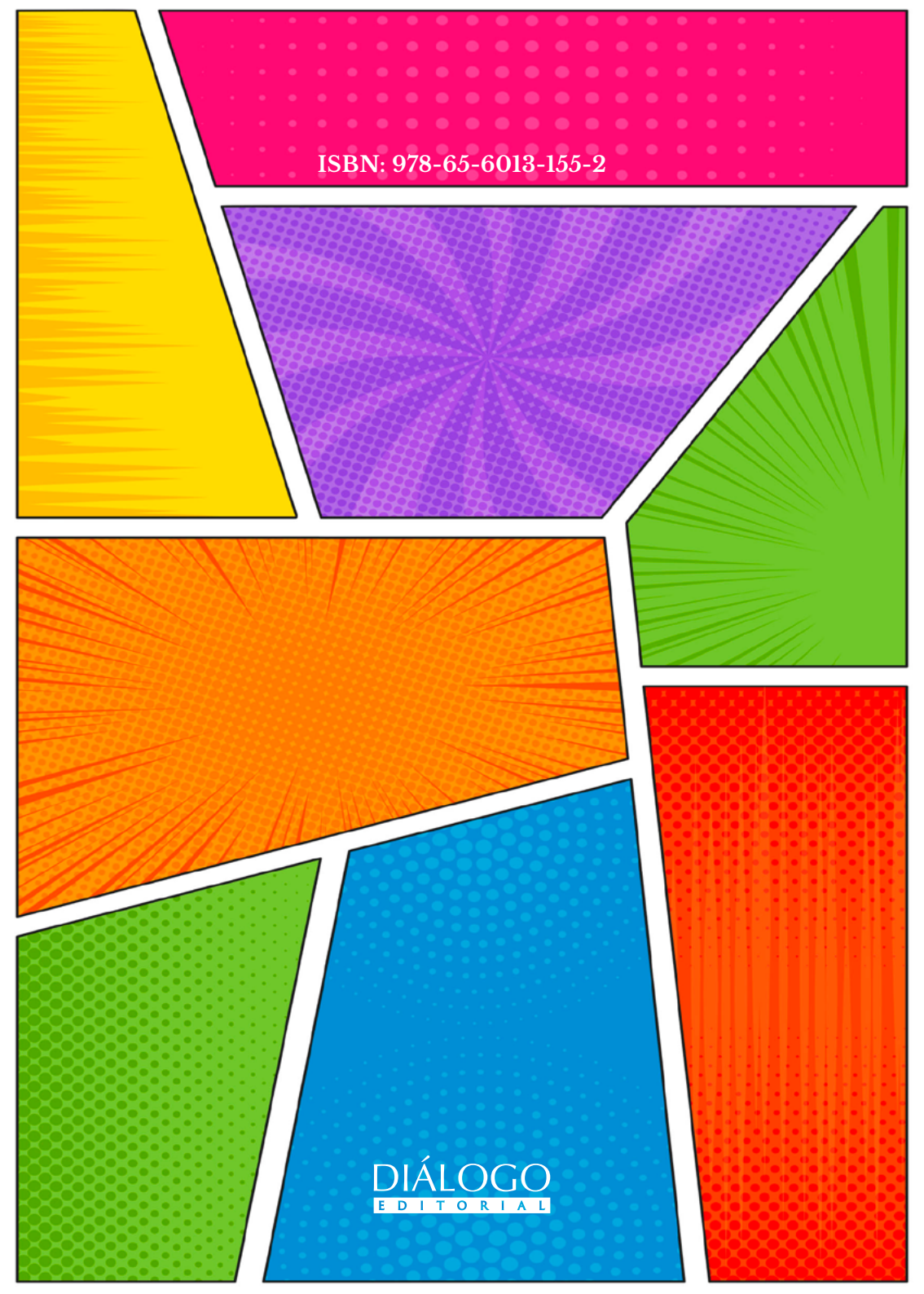


MÁRCIA MOREIRA DE ARAÚJO

Pós-doutorado no Programa de Pós-graduação em Políticas Sociais (PPGPS) da Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro (UENF)-RJ. Pesquisadora do NIPEEA-UFES-ES. Professora e orientadora de pesquisas a nível de mestrado do Programa de Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação da Universidade Vale do Cricaré- São Mateus - ES. Possui graduação em Ciências Biológicas pelo Centro Universitário São Camilo-ES (2002) e Pedagogia pela UNISA-SP. Mestrado em Educação pelo PPGE - Universidade



Federal do Espírito Santo (2010) e doutorado em Educação PPGE- Universidade Federal do Espírito Santo (2016). Educadora efetiva da rede municipal de educação de Piúma (desde 1991) e Professora/bióloga da rede estadual de educação -SEDU-ES. Temas de interesse: Educação ambiental- ensino de biologia - diversidade cultural- interseccionalidade- investigação científica- práticas educativas- inclusão, protagonismo do estudante e mediação do educador- Novas tecnologias na educação.

The background is a collage of geometric shapes in various colors and patterns. The top-left is a yellow trapezoid. The top-right is a pink rectangle with a white dot pattern. Below the pink rectangle is a purple trapezoid with a white dot pattern. To the right of the purple trapezoid is a green trapezoid with a white line pattern radiating from the center. Below the yellow trapezoid is a large orange trapezoid with a white line pattern radiating from the center. Below the orange trapezoid is a green trapezoid with a white dot pattern. To the right of the green trapezoid is a blue trapezoid with a white dot pattern. Below the blue trapezoid is a red trapezoid with a white dot pattern. The shapes are separated by white lines.

ISBN: 978-65-6013-155-2

DIÁLOGO
EDITORIAL