

A LUDICIDADE NA PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: RELATO DE EXPERIÊNCIA NO PIBID EM UMA TURMA DO ENSINO FUNDAMENTAL

Eixo 4 – Práticas Educativas em espaços escolares e não escolares

Maysa Dos Santos Gomes⁷¹
Giovanna Bispo De Menezes⁷²

Resumo

Esse trabalho apresenta uma análise da experiência lúdica desenvolvida por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid) com os estudantes do 4º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Domingos Gonçalves Gomes. Para isso, foi realizada a proposta de adaptação de textos narrativos produzidos anteriormente nas aulas de produção de texto para a construção de histórias em quadrinhos (HQs), utilizando essa atividade lúdica como mediadora de aprendizagem. A discussão realizada reforça a importância da ludicidade como prática pedagógica no ensino fundamental.

Palavras-chave: Produção textual; Gêneros textuais; Prática pedagógica; Mediação docente; Língua Portuguesa.

Introdução

O presente trabalho tem como objetivo apresentar uma análise da atividade desenvolvida com os estudantes do 4º ano do Ensino fundamental da Escola Municipal Domingos Gonçalves Gomes, localizada no município de Campo Grande, Mato Grosso do Sul, que mantém parceria com o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid) dos estudantes da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). A experiência foi realizada, pelas pibidianas do curso de pedagogia com auxílio da professora regente supervisora tomando como ponto de partida as atividades realizadas previamente nas aulas de Língua Portuguesa e Produção de texto e na sequência os textos anteriormente construídos foram adaptados para histórias em quadrinhos em folhas no formato A3.

A realização dessa atividade foi permeada por práticas lúdicas que possibilitaram que o desenvolvimento integral das crianças fosse contemplado. Além disso, no que tange a ludicidade dentro do ambiente escolar, consideramos como um elemento essencial para a Educação Infantil, mas também para o ensino fundamental, destacando a sua importância ao ser mencionada como essencial em um dos documentos oficiais que organizam a educação escolar.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) do Ensino Fundamental – Anos Iniciais destaca a importância das situações lúdicas de aprendizagem, reconhecendo-as como uma continuidade das experiências vivenciadas na Educação Infantil. Essa valorização das atividades lúdicas sinaliza a necessidade de uma articulação que permita a progressiva sistematização dessas experiências, promovendo um desenvolvimento integral e dinâmico dos alunos. (Pinto; Souza, 2024, p. 431).

A inserção de atividades lúdicas no contexto escolar possibilita que os educandos tenham uma participação ativa, alcançando a aprendizagem de forma natural e os conceitos provenientes das

⁷¹ Estudante do curso de Pedagogia/Faed. Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid). E-mail: maysa_santos_g@ufms.br.

⁷² Estudante do curso de Pedagogia/Faed. Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid). E-mail: giovanna.bispo@ufms.br.

disciplinas sejam contemplados integralmente, além de auxiliar na formação do pensamento crítico. Contudo, há um grande debate na área e discordância ao analisarmos as práticas que têm sido realizadas dentro das escolas com as crianças do ensino fundamental, frequentemente algumas ações docentes têm se distanciado das práticas lúdicas por não as considerar adequadas e proveitosas para os estudantes do ensino fundamental, principalmente ao reservar o lúdico somente a educação infantil.

Diante desses desafios, é importante apontar caminhos para solucioná-los, um desses caminhos é considerar que durante a formação docente e após na formação continuada são necessárias a busca pela quebra dos estereótipos sobre a aplicação da ludicidade com os estudantes do ensino fundamental e a compreensão de que “É essencial que os educadores tenham a sensibilidade e a competência para adaptar as atividades lúdicas às necessidades e interesses individuais dos alunos, garantindo que todos tenham a oportunidade de se envolver e aprender de forma significativa” (Pinto; Souza, 2024, p. 432).

Por fim, ao analisar durante o processo e ao final do desenvolvimento da ação lúdica com as crianças do 4º ano, compreendemos a partir da visão teórico-prática como a ludicidade contribuiu para o alcance de bons resultados e o desenvolvimento das diversas áreas contempladas na ação.

A ludicidade como estratégia pedagógica no Ensino Fundamental

Os estudantes do ensino fundamental têm vivenciado o processo de transição entre a educação infantil (onde a presença de atividades lúdicas é frequente) e o ensino fundamental (onde geralmente ocorre uma diminuição de forma abrupta das atividades lúdicas) resultando em uma situação na qual “[...] a falta de ludicidade afeta os alunos que são inseridos bruscamente em um contexto diferente de aprendizado com pouca, ou muitas vezes nenhuma prática lúdica ao qual estavam familiarizados (Chaves; Ripa, 2022 *apud* Quadros *et al*, 2024, p. 5).

Diante desse cenário, ao observar as diversas concepções e estratégias metodológicas utilizadas em sala de aula, promover atividades lúdicas no cotidiano dos estudantes são essenciais para fortalecer esse momento de transição entre as etapas e para realizar o aproveitamento integral da aprendizagem, além disso “o lúdico em sala de aula é uma ferramenta que auxilia nesse processo de construção e assimilação de conteúdos” (Quadros *et al*, 2024, p. 5). No que tange ao currículo da escola, os conteúdos organizados para o ensino fundamental que precisam ser aplicados nas escolas aumentam em relação aos anteriores na Educação infantil, fazendo com que o tempo de realização e propostas sejam reduzidos. Tornando esse fator, como um dos desafios dos professores para aplicar propostas lúdicas, pois por um lado precisam aplicar e cumprir com os conteúdos e por outro precisam de tempo para planejar e aplicar as atividades com intencionalidade, pois notoriamente

[...] é possível observar mudanças no trabalho com a ludicidade conforme os anos escolares avançam, enfatizando que o acréscimo de conteúdos inseridos após a educação infantil é um fator para a diminuição das práticas lúdicas, assim como o tempo necessário para trabalhá-los. (Quadros *et al*, 2024, p.12).

Para a inserção das propostas lúdicas, podem ser apresentados por meio de adaptações que transformem atividades corriqueiras e comuns em ações lúdicas que proporcionam aos estudantes experiências prazerosas de aprendizagem, como na experiência descrita no trabalho da adaptação das produções de textos em histórias em quadrinhos, possibilitando a aprendizagem do gênero textual, estrutura da língua portuguesa, expressão artística, criatividade, dentre outras possibilidades que foram alcançadas nessa proposta

Portanto compreendemos que as “Atividades lúdicas que envolvem a criação de histórias em quadrinhos, cartazes e outras formas de arte visual podem ajudar as crianças a desenvolver essas habilidades, integrando a leitura e a escrita com a compreensão visual” (Araujo, 2023 *apud* Pinto;

Souza, 2024, p. 434), características que são necessárias para o aprendizado de língua portuguesa e suas características.

As histórias em quadrinhos como recurso para a produção textual

As histórias em quadrinhos (HQs) constituem um importante recurso pedagógico para o ensino de Língua Portuguesa, pois articulam linguagem verbal e não verbal, favorecendo a construção de sentidos, a criatividade e o desenvolvimento da produção textual, ao integrar o texto e imagem, esse gênero possibilita que os estudantes organizem suas ideias de forma sequencial, exercitando habilidades de leitura, escrita, interpretação e planejamento da narrativa.

A utilização de recursos lúdicos no contexto escolar amplia as possibilidades de aprendizagem ao tornar as aulas mais atrativas e participativas. Conforme destaca Quadros (2024), a ludicidade não se restringe às brincadeiras ou aos jogos, mas configura-se como uma estratégia metodológica capaz de favorecer a aprendizagem significativa, despertando o interesse dos estudantes e contribuindo para o desenvolvimento de diferentes habilidades cognitivas, sociais e criativas. Segundo a autora, professores dos anos iniciais reconhecem que práticas lúdicas despertam a curiosidade dos alunos, facilitam a assimilação dos conteúdos e tornam o processo de ensino e aprendizagem mais prazerosos.

Nesse contexto, as histórias em quadrinhos representam uma possibilidade de inserir a ludicidade nas aulas de Produção de Texto, uma vez que permitem aos estudantes estruturar narrativas já produzidas, selecionando os acontecimentos principais e organizando-os em uma sequência lógica. Esse processo exige que o aluno reflita sobre a construção do texto, adapte a linguagem ao gênero discursivo e estabeleça relações entre os elementos escritos e visuais, favorecendo a compreensão das características da narrativa.

O estudo de Araújo, Ribeiro e Santos (2012) evidencia que atividades lúdicas mediadas por recursos interativos estimulam a participação ativa dos estudantes na construção dos sentidos do texto. As autoras destacam que estratégias que incentivam os alunos a elaborar hipóteses, reler, interpretar e organizar informações contribuem para o desenvolvimento da compreensão leitora e da produção escrita. Além disso, o guia pedagógico analisado pelas pesquisadoras sugere que, a partir de textos narrativos, os professores desenvolvam atividades de produção textual nas quais os estudantes criem novas versões das histórias, fortalecendo a criatividade e o domínio da linguagem escrita.

Dessa forma, o trabalho com histórias em quadrinhos possibilita que os estudantes compreendam que uma mesma narrativa pode ser apresentada em diferentes gêneros textuais. Ao transformar um texto corrido em quadrinhos, os alunos desenvolvem competências relacionadas à síntese, ao planejamento textual, à organização da sequência narrativa e ao uso integrado de recursos verbais e visuais. Assim, as HQs configuram-se como um recurso pedagógico que aproxima ludicidade e aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento da leitura e da produção textual nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Relato de experiência desenvolvida no Pibid

A experiência foi desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid), em uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental, durante as aulas de Produção de Texto e Língua Portuguesa. A proposta teve como objetivo possibilitar aos estudantes a adaptação de um texto narrativo, produzido anteriormente nas aulas de produção de texto, para o gênero história em quadrinhos (HQ), favorecendo o desenvolvimento da criatividade, da organização das ideias e da compreensão das características desse gênero textual.

Para a realização da atividade, foi entregue a cada criança uma folha em formato A2 contendo uma sequência de quadrinhos em brancos divididos, destinada à construção da história. As crianças utilizaram como base os textos já produzidos em seus cadernos, reorganizando-os para a linguagem

das histórias em quadrinhos. Essa adaptação exigiu que selecionassem as informações mais importantes da narrativa, distribuisse os acontecimentos em uma sequência lógica e articularem os elementos verbais e visuais para construir sentido.

Durante todo o processo, os bolsistas do Pibid atuaram como mediadores da aprendizagem, oferecendo orientações individuais e coletivas conforme as necessidades apresentadas pelos estudantes. As intervenções concentraram-se na organização da narrativa em quadrinhos, na construção dos personagens e cenários, na utilização adequada dos diferentes tipos de balões e na compreensão das especificidades da linguagem das histórias em quadrinhos. Além disso, as crianças foram incentivadas a refletir sobre a relação entre texto e imagem, compreendendo que ambas desempenham papel fundamental na construção da narrativa.

Ao longo da atividade, observou-se que alguns estudantes apresentaram dificuldades em sintetizar o texto originalmente produzido, uma vez que a linguagem das histórias em quadrinhos exige objetividade e organização das informações em pequenos trechos distribuídos entre os seis quadrinhos. Também surgiram dúvidas quanto ao uso dos balões de fala, pensamento e narração, sendo necessária a intervenção dos bolsistas para esclarecer suas funções e possibilidades de utilização. A mediação realizada contribuiu para que os alunos organizassem suas ideias e desenvolvessem uma maior compreensão acerca das características desse gênero textual.

Além das dificuldades encontradas pelos estudantes, ao analisar as produções das HQs, notou-se a aplicação de recursos linguísticos comumente utilizados no gênero textual trabalhado, como por exemplo, o uso de interjeições em diversas produções, inclusive a interjeição “Eca” na história intitulada “O bolo que deu errado”, a utilização de pontuações expressivas como na frase “Toma vovó, fizemos para você!” (presente no texto “A receita deu errado”); e a diferenciação dos tipos de balões referente a pensamentos e falas que surgiram como recurso recorrente na maior parte das produções. Diante desses aspectos, compreende-se que a participação dos estudantes foi marcada pelo interesse, criatividade e pelo envolvimento durante todo o processo de criação, corroborando com a ideia de que “O desenvolvimento de habilidades linguísticas também é beneficiado pela ludicidade” (Pinto; Souza, 2024, p. 429).

À medida que produziam suas histórias, demonstraram entusiasmo ao ilustrar os personagens, construir cenários e representar visualmente acontecimentos presentes em seus textos. A experiência permitiu compreender a importância da atuação do PIBID na aproximação entre a universidade e a escola, proporcionando aos bolsistas a vivência de situações concretas na prática docente.

Reflexões sobre a experiência

A realização dessa experiência lúdica na sala de aula, possibilitou durante a atividade o desenvolvimento de aspectos pedagógicos, no entanto também auxiliou no processo de socialização e cooperação. Durante a realização da proposta, as crianças interagiram umas com as outras sobre como estavam ficando suas produções ou até mesmo auxiliarem umas às outras a colorir os desenhos, a organizar os elementos textuais e visuais. Essa característica de interação é um dos pilares que fundamentam a ludicidade, pois “As atividades lúdicas frequentemente requerem que os alunos trabalhem em grupo, promovendo habilidades de comunicação, colaboração e resolução de conflitos” (Pinto; Souza, 2024, p. 432).

Além disso, no contexto da língua portuguesa e da produção de texto, essa atividade foi essencial para desenvolver os aspectos relacionados à construção do texto, seguindo corretamente o gênero textual e a ortografia. Diante dessas percepções, podemos compreender que o papel de mediação realizado pelas bolsistas e pela professora regente são fundamentais para o direcionamento da proposta e o seguimento do planejamento com intencionalidade, considerando a situação real da sala de aula e tornando em um planejamento flexível diante das concepções trazidas pelas crianças. A ludicidade cumpre um papel essencial no ensino fundamental, capaz de tornar o aprendizado mais

proveitoso e natural para os estudantes. Ademais, a ludicidade só será reconhecida e utilizada como um recurso pedagógico essencial, a partir da valorização de tal nos cursos de formação docente e nos cursos de formação continuada, pois:

Os desafios enfrentados pelos professores na utilização da ludicidade são significativos, mas não insuperáveis. A formação contínua e o desenvolvimento de competências específicas para a aplicação de metodologias lúdicas são essenciais para que os educadores possam aproveitar ao máximo os benefícios dessa abordagem. (Gadotti, 2000, *apud* Pinto; Souza, 2024, p. 431).

Por fim, compreendemos que a proposta lúdica presente na sala de aula com os educandos do 4º ano proporcionou a eles o desenvolvimento integral e conseguiu cumprir com os conteúdos do currículo escolar de forma menos densa e mais prazerosa, tornando a aula um momento cheio de significados e aprendizagem

Considerações Finais

O presente relato de experiência teve como objetivo apresentar uma prática pedagógica desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid), utilizando as histórias em quadrinhos como recurso lúdico para o desenvolvimento da produção textual em uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental. A partir da experiência vivenciada, foi possível constatar que o objetivo proposto foi alcançado, uma vez que a atividade favoreceu a participação ativa dos estudantes, estimulou a criatividade e contribuiu para o desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita e organização da narrativa, a utilização das histórias em quadrinhos demonstrou ser uma estratégia pedagógica significativa ao possibilitar que os alunos ressignificassem textos produzidos anteriormente, compreendendo que uma mesma narrativa pode ser apresentada em diferentes gêneros textuais.

Além disso, a mediação realizada pelas bolsistas durante todo o processo foi fundamental para auxiliar os estudantes na adaptação do texto para a linguagem dos quadrinhos, favorecendo a compreensão das características desse gênero e fortalecendo sua autonomia na produção escrita. Ademais, no que tange a formação docente das pibidianas, essa proposta fortaleceu as práticas lúdicas como possibilidades de realização no ensino fundamental, como direcionamento de bons resultados pedagógicos.

A experiência também evidenciou a importância da ludicidade como elemento que potencializa o processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Ao promover uma atividade dinâmica, interativa e contextualizada, observou-se maior envolvimento dos estudantes, o que reforça as discussões presentes na literatura sobre a contribuição das práticas lúdicas para a construção de aprendizagens mais significativas. Por fim, destaca-se a relevância do Pibid para a formação inicial docente, uma vez que o programa possibilita aos licenciandos vivenciar situações reais da prática pedagógica, aproximando a universidade do contexto escolar. Essas experiências favorecem a articulação entre teoria e prática, contribuindo para a construção de conhecimentos, o desenvolvimento de competências profissionais e a formação de professores mais preparados para enfrentar os desafios da educação básica.

Referências

ARAÚJO, Débora Cristina de; RIBEIRO, Rosana; SANTOS, Débora. Jogos pedagógicos e responsividade: ludicidade, compreensão leitora e aprendizagem. **Bakhtiniana: Revista de Estudos do Discurso**, São Paulo, v. 7, n. 1, p. 4-23, 2012.

PINTO, Jacyguara Costa; SOUZA, Ruth da Costa. A importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem da Língua Portuguesa no ensino fundamental. **Rebena - Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, [S. l.], v. 9, p. 427–439, 2024. Disponível em: <https://rebena.emnuvens.com.br/revista/article/view/272>. Acesso em: 20 jul. 2026.

QUADROS, Silvia Cristina de Oliveira. O lúdico na aprendizagem na percepção de docentes dos anos iniciais do ensino fundamental. **Revista Educação em Páginas**, Vitória da Conquista, 2024.

SARAIVA, Maria Cristina Campos; TIMM, Jordana Wruck. Uma análise crítica sobre a ludicidade e a aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental. **Humanidades & Inovação**, v. 11, n. 10, 2024.