# Tecnologias e Quadrinhos: Uma Sequência Didática para a Dislexia

**Autor(res)**

Bernadete Lema Mazzafera
Elaine Cristina Mateus Santos
Fabiola Fernanda Costa Sandes
Elaine Mara Terezan
Rosemary Inês Marcelino
Renato Henrique Rehder
Márcio Eleotério Cunha
Lorena Mariane Santos Rissi

**Categoria do Trabalho**

Pesquisa

**Instituição**

CENTRO UNIVERSITÁRIO ANHANGUERA

**Introdução**

A dislexia, um transtorno de aprendizagem de origem neurobiológica (Snowling, 2000), transcende a concepção tradicional de uma dificuldade restrita à leitura e escrita. Trata-se de um quadro neurobiológico de espectro mais amplo, com implicações significativas em diversas funções cognitivas e motoras. A etiologia e a sintomatologia da dislexia se estendem para além do domínio fonológico. As funções executivas e cognitivas são observadas no comprometimento da memória de curto prazo, dificuldades de organização e sequenciação, além de desafios na linguagem oral. A desorganização do pensamento e a dificuldade de manter a atenção e seguir instruções complexas também são recorrentes. As habilidades motoras e espaciais manifestam-se problemas de lateralidade, alterações nas noções espaciais e temporais, e dificuldades de equilíbrio. Enquanto que o processamento linguístico, caracteriza-se por confusão de letras, sílabas ou palavras com sonoridade similar, dificuldades de articulação e pronúncia, e erros de transposição, omissão ou substituição de letras. A leitura, por sua vez, é marcada por lentidão, imprecisão e demanda de esforço cognitivo elevado.Nesse sentido, as HQs, ao combinarem texto e imagem de forma articulada, oferecem pistas visuais que auxiliam na interpretação e reduzem barreiras cognitivas. Conforme Lopes et al. (2023), o formato narrativo das HQs, quando mediado por práticas pedagógicas planejadas, favorece o desenvolvimento de habilidades de sequenciação e estruturação textual, aspectos cruciais para estudantes com dificuldades de decodificação.
A aplicação de tecnologias assistivas amplia as possibilidades de acesso e produção de conteúdo por parte dos estudantes com dislexia. Ferreira e Portilho (2023) destacam que ferramentas digitais, como softwares de conversão de texto em voz e recursos de reconhecimento de fala, atuam como mediadores para superar dificuldades específicas na leitura e escrita.

**Objetivo**

Analisar criticamente o potencial pedagógico da integração entre Histórias em Quadrinhos (HQs) e tecnologias assistivas para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita de estudantes com dislexia.

## Material e Métodos

A presente investigação, de caráter qualitativo, foi estruturada como um levantamento de referenciais para, a partir da análise da literatura, propor uma sequência didática focada em estudantes com dislexia. Essa opção metodológica está alinhada à perspectiva de que o estudo de caso favorece a observação direta e a descrição detalhada das interações e avanços do estudante, permitindo que se identifiquem relações entre estratégias aplicadas e resultados obtidos. Santos (2020) argumenta que essa modalidade possibilita que o estudante deixe de ser mero receptor e se torne protagonista, enquanto Ribeiro et al. (2024) destacam que a combinação de observações sistemáticas com etapas avaliativas pré e pós-intervenção potencializa a análise da evolução do desempenho. Nesse sentido, a proposta de sequência didática foi concebida com base em princípios da metodologia de resposta à Intervenção, que, conforme tais autores, alia processos avaliativos e remediativos de modo contínuo, favorecendo ajustes ao longo do percurso de ensino.1ªfase:Sugere-se a aplicação da metodologia de sala de aula invertida, com o uso de um vídeo educativo sobre HQs. Ferreira e Portilho (2023) destacam que recursos multimodais favorecem a aprendizagem de estudantes com dificuldades na leitura e escrita.2ªfase:Rotação por Estações, com três módulos:estação de exploração digital: Os estudantes navegam em acervos online de HQs, explorando a transição do formato impresso para o digital.Estação de análise crítica: por meio da leitura adaptada de uma HQ, mediada por tecnologias assistivas onde os estudantes podem discutir elementos narrativos e visuais.3ªfase:• Estação de Criação Digital: Com ferramentas como Canva e Pixton, os estudantes podem iniciar a produção de roteiros e balões de fala, utilizando softwares de reconhecimento de voz, como o Blipviratexto, para superar as barreiras da escrita manual.Em seguida, farão a produção coletiva e a apresentação das HQs.

## Resultados e Discussão

Este estudo, por sua natureza de levantamento bibliográfico, não apresenta resultados empíricos, mas sim uma análise teórica e uma proposta de intervenção fundamentada em evidências da literatura. O objetivo foi sintetizar o conhecimento existente sobre a interseção entre HQs e tecnologias assistivas para a criação de uma sequência didática (SD) que pudesse ser um modelo para a educação de estudantes com dislexia.

O levantamento de referências demonstra que a linguagem multimodal das HQs oferece um caminho pedagógico robusto para contornar as dificuldades de decodificação e fluência de leitura da dislexia. Como destacado por Lopes et al. (2023), a combinação de imagens e textos em pequenos blocos não só facilita a compreensão, mas também auxilia o estudante na sequenciação e estruturação textual, habilidades cruciais para a organização do pensamento.

A análise revelou que o potencial das HQs é exponencialmente amplificado quando elas são combinadas com tecnologias assistivas. Ferramentas de texto-para-voz, como o Speechify, e de fala-para-texto, como o Blipviratexto, atuam como mediadores essenciais, superando barreiras práticas. Elas permitem que o estudante acesse o conteúdo auditivamente e produza texto oralmente, liberando a carga cognitiva da mecânica da leitura e da escrita. Isso garante que o foco seja a compreensão e a criação, não a dificuldade. A proposta de SD, ao integrar a sala de aula invertida, a rotação por estações e a aprendizagem cooperativa, alinha as metodologias ativas com o suporte tecnológico, criando um ambiente dinâmico e flexível que atende às necessidades individuais (Desmurget, 2023). A discussão aponta para a importância da mediação docente nesse processo. Não basta apenas disponibilizar as ferramentas; o professor deve atuar como um facilitador que guia o estudante no uso estratégico dos recursos e na aplicação das metodologias. O estudo reforça que o planejamento criterioso e a adaptação contínua são fundamentais para que essa abordagem promova a autonomia e a motivação do aluno,

transformando uma experiência de aprendizagem muitas vezes frustrante em um processo de sucesso e protagonismo.

## Conclusão

Com base na revisão da literatura, conclui-se que a interseção entre Histórias em Quadrinhos e tecnologias assistivas constitui uma abordagem pedagógica altamente eficaz e inovadora para o ensino de estudantes com dislexia. A presente pesquisa, ao propor uma sequência didática teoricamente fundamentada, demonstra que é possível criar um modelo de intervenção que não se limita a adaptar, mas a redesenhar o processo de aprendizagem.
As HQs oferece um ponto de entrada acessível e engajador, enquanto as tecnologias assistivas fornecem o suporte funcional necessário para que o estudante.

## Referências

CAMPOS, Jailma Bulhões; ALMEIDA, Ana Margarida Pisco; SIGNORETTI, Alberto. Motivação e engajamento de alunos com dislexia na leitura de narrativa gamificada. Anais CIET: Horizonte, 2020.
CASTLES, A.; COLTHEART, M. Varieties of developmental dyslexia. Cognition, v. 47, n. 2, p. 149–180, 1993.

DESMURGET, Michel. Faça-os ler!: Para não criar cretinos digitais (do mesmo autor de A fábrica de cretinos digitais). Vestígio Editora, 2023.
FAWCETT, A. J.; NICOLSON, R. I. Dyslexia as a learning disability: Theory and practice. British Journal of Educational Psychology, v. 77, n. 1, p. 9–32, 2007.

FERREIRA, Ludimila Sousa; PORTILHO, Maria Ovídia Muniz. Tecnologias digitais como estratégias metodológicas para alunos com dificuldades de aprendizagem na leitura e escrita. Facit Business and Technology Journal, v. 2, n. 47, 2023.
GIESTA, Gabriel Valladares. Reflexões sobre Educação Especial e Inclusiva: das condições estruturais ao papel das Histórias em Quadrinhos no ensino para estudantes dentro do espectro autista. 9ª Arte (São Paulo), v. 9, n. 2, p. 122-139, 2021.
OLIVEIRA, Milena Girão; MARQUES, Gláucia Maria Bastos. Distúrbios de aprendizagem na leitura e na escrita e os desafios docentes como agente letrador. ARACÊ, v. 7, n. 6, p. 32254-32268, 2025.
LOPES, Isabella de Sousa Candido et al. Storyteling e suas contribuições no processo de ensino e aprendizagem de alunos com dislexia nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Revista Diálogo e Interação, v. 17, n. 2, p. 265-285, 2023.
MORTON, J.; PATTERSON, K. E. A new attempt at an interpretation, or, an attempt at a new interpretation. In: COLTHEART, M.; PATTERSON, K. E.; MARSHALL, J. C. (Ed.). Deep dyslexia. Routledge & Kegan Paul, 1980. p. 91–118.

PIRES, Vanessa de Oliveira Dagostim; SCHERER, Renata Porcher; MACHADO, Verônica Pasqualin. Um manual de leitura fácil para educadores. Anais do Encontro Nacional sobre Inclusão Escolar da Rede Profissional Tecnológica (ENIERPT), v. 1, n. 1, 2021.