



Tecnologias e Quadrinhos: Uma Sequência Didática para a Dislexia

Autor(res)

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

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. 1ª fase: 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. 2ª fase: 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. 3ª fase: 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. Storytelling 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.