

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS**  
**FACULDADE DE ARTES VISUAIS**  
**CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO**

ISABELA COSTA VALIM

HISTÓRIA MEIO AO CONTRÁRIO: ADAPTAÇÃO LITERÁRIA EM HQs  
COMO SUPORTE PARA A LEITURA DE CRIANÇAS COM DISLEXIA

GOIÂNIA  
2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

## **TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

### **1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)**

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Isabela Costa Valim

Título do trabalho: História Meio ao Contrário: Adaptação literária em HQs como suporte para a leitura de crianças com dislexia

### **2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [ X ] SIM [ ] NÃO<sup>1</sup>**

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

#### **Casos de embargo:**

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

**Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.**



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 26/11/2025, às 10:06, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Isabela Costa Valim, Discente**, em 26/11/2025, às 19:02, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

---



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **5782213** e o código CRC **C3F6C740**.

---

Referência: Processo nº 23070.058829/2025-30

SEI nº 5782213

ISABELA COSTA VALIM

HISTÓRIA MEIO AO CONTRÁRIO: ADAPTAÇÃO LITERÁRIA EM HQs  
COMO SUPORTE PARA A LEITURA DE CRIANÇAS COM DISLEXIA

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha

GOIÂNIA

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do  
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Valim, Isabela Costa

História Meio ao Contrário [manuscrito] : Adaptação literária em  
HQs como suporte para a leitura de crianças com dislexia / Isabela  
Costa Valim. - 2025.

75 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade  
Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design  
Gráfico, Goiânia, 2025.

Bibliografia.

Inclui siglas, fotografias, abreviaturas, tabelas, lista de figuras, lista  
de tabelas.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Design gráfico. 3. Design social. 4.  
Dislexia infantil. 5. Adaptação de obra literária. I. Rocha, Cláudio  
Aleixo, orient. II. Título.

CDU 745/749



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

## ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos vinte e cinco dias do mês de novembro do ano de 2025 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “História Meio ao Contrário: Adaptação literária em HQs como suporte para a leitura de crianças com dislexia”, de autoria de Isabela Costa Valim, do curso de Design Gráfico, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha - orientador (FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: prof. Dr. Edgar Silveira Franco (FAV/UFG) e prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira (FAV/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição da estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora considerou o TCC **aprovado**.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 26/11/2025, às 10:07, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 26/11/2025, às 12:02, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 28/11/2025, às 08:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **5782221** e o código CRC **5496CFC7**.

“O que leva uma criança a ler é o exemplo.”

– *Ana Maria Machado*

## **AGRADECIMENTOS**

Realizar este trabalho foi a concretização de um sonho meu em poder unir as minhas paixões por design, ilustração e histórias em quadrinhos. Primeiramente, quero agradecer ao meu professor orientador Cláudio Aleixo Rocha, que desde a sua disciplina de HQs me incentivou a querer percorrer este caminho, trazendo conhecimento valioso para os discentes sempre com um sorriso no rosto. Sem a sua orientação e apoio na elaboração deste trabalho, tenho certeza que não teria alcançado o resultado esperado. Levarei o seu empenho e dedicação como exemplo ao longo da minha carreira profissional.

Sou grata também à minha família, aos meus pais que sempre ofereceram as melhores oportunidades para mim, e por sempre acreditarem no meu potencial e apoiarem meus sonhos. Sem isso, eu não seria quem eu sou hoje. Em especial, agradeço à minha irmã que sempre me acompanhou e me ofereceu apoio emocional ao longo dessa jornada, me ajudando a ir um dia de cada vez. Sem você eu não teria chegado até aqui.

Às minhas amigas de longa data e às que me acompanharam durante toda a minha jornada acadêmica, agradeço por tornar essa jornada mais leve, dividindo conselhos e momentos especiais. Espero continuar ao lado de vocês ao longo de todas as fases.

À Universidade Federal de Goiás, agradeço por todo o conhecimento adquirido e por poder aprender com grandes profissionais.

E por fim, agradeço a Deus pela sabedoria e por me guiar ao longo da minha trajetória. Espero poder utilizar todas as habilidades adquiridas para fazer a diferença na vida das pessoas.

## RESUMO

As histórias em quadrinhos não são apenas mídias de entretenimento mas, também, um instrumento didático que facilita a compreensão textual e incentiva o hábito da leitura. Partindo disso, este trabalho propõe o estudo de como as histórias em quadrinhos podem ser uma ferramenta de acessibilidade para crianças com dislexia, promovendo a sua inclusão na leitura. Para isso, é necessário investigar as dificuldades enfrentadas pelos disléxicos, bem como a linguagem das histórias em quadrinhos, e como elas funcionam como um produto do design social. A finalidade está na criação de um projeto de design gráfico que envolve a adaptação do livro infantojuvenil *História meio ao contrário*, da escritora Ana Maria Machado, para o formato de quadrinhos, seguindo diretrizes visuais que forneçam suporte para a leitura de crianças com dislexia. A metodologia adotada é compatível para um projeto de design de histórias em quadrinhos, envolvendo etapas de pesquisa, ideação, criação e prototipação, que são pertinentes para o desenvolvimento deste trabalho.

**PALAVRAS-CHAVE:** Histórias em Quadrinhos; Design Gráfico; Design Social; Dislexia Infantil; Adaptação de Obra Literária.

## ABSTRACT

Comic books aren't just entertainment medias, but are also teaching instruments that facilitates textual understanding and encourages the habit of reading. Based on this, the present work proposes the studying of how comics can be an accessibility tool for children with dyslexia, promoting their inclusion in reading. For that, it is necessary to investigate the difficulties faced by dyslexic people, as well as the language present in comic books, and how they function as a product of social design. The purpose is to create a graphic design project that involves the adaptation of the children's book *História meio ao contrário*, from the author Ana Maria Machado, to the comic book format, following visual guidelines that offer reading support for dyslexic children. The adopted methodology is in accordance with a comic book design project, involving research, ideation, creation and prototyping phases, which are relevant to this study's development.

**KEYWORDS:** Comic Books; Graphic Design; Social Design; Dyslexia in Children; Book Adaptation.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Capa do livro História meio ao contrário	18
Figura 2 - Ilustração do livro História meio ao contrário	18
Figura 3 - Ilustração do livro História meio ao contrário	19
Figura 4 - Tira de McCloud sobre arte sequencial.	26
Figura 5 - Tira de McCloud sobre sarjetas.	27
Figura 6 - Exemplo do uso da sarjeta para a passagem de tempo.	28
Figura 7 - Exemplo do uso do formato e da linha nos balões de fala.	28
Figura 8 - Esquema dos diferentes planos e seus enquadramentos.	29
Figura 9 - Representação da captação do som pelo balão de fala.	29
Figura 10 - Exemplos de onomatopeias e suas representações.	30
Figura 11 - Personagens PCD no gibi Turma da Mônica.	31
Figura 12 - Tirinha de Turma da Febea.	32
Figura 13 - Quadro da HQ “Amazônia em Chama”	33
Figura 14 - Tirinha para disléxicos da Dekko Comics.	34
Figura 15 - Capa do primeiro livro da saga Percy Jackson	39
Figura 16 - Capa da primeira HQ de Percy Jackson	40
Figura 17 - Página da HQ de Percy Jackson	41
Figura 18 - Tira de gibi da Dekko Comics	41
Figura 19 - Exemplo do estilo visual dos gibis da Dekko Comics	42
Figura 20 - Capa de edição da Junior High Horrors	43
Figura 21 - Página da HQ Junior High Horrors	43
Figura 22 - Capa do quadrinho de Joann Sfar	44
Figura 23 - Página da HQ de O pequeno príncipe.	45
Figura 24 - Capa do quadrinho de Chauvel e Collette	46
Figura 25 - Página da HQ de Alice no País das Maravilhas	47
Figura 26 - Capa de O pequeno samurai	48
Figura 27 - Ilustrações de O pequeno samurai	49
Figura 28 - Capa da HQ Saudade	50
Figura 29 - Páginas da HQ Saudade	50
Figura 30 - Capa do livro de Ilan Brenman	51
Figura 31 - Páginas e ilustrações do livro.	52
Figura 32 - Capa da HQ Ghosts	53
Figura 33 - Páginas da HQ Ghosts	53
Figura 34 - Imagens do livro “The Wild Swan”	60
Figura 35 - Imagens do livro “Thumbelina”	60
Figura 36 - Imagens da graphic novel “Lightfall”	61
Figura 37 - Painel Semântico 1: estilos de arte referentes ao design do Rei	62
Figura 38 - Painel Semântico 2: estilos de arte referentes ao design da Pastora	62
Figura 39 - Painel Semântico 3: estilos de arte referentes ao design do Príncipe	63
Figura 40 - Painel Semântico 4: estilos de arte referentes ao design do Castelo	63
Figura 41 - Painel Semântico 5: estilos de arte referentes ao design da Aldeia	64

Figura 42 - Painel Semântico 6: estilos de arte referentes ao design dos Montes	64
Figura 43 - Sketch do Rei	65
Figura 44 - Sketch da Pastora	65
Figura 45 - Sketch do Príncipe	66
Figura 46 - Sketch dos personagens secundários	66
Figura 47 - Estudo de vestuário do Rei	67
Figura 48 - Estudo de vestuário da Pastora	67
Figura 49 - Estudo de vestuário do Príncipe	68
Figura 50 - Model Sheet do Rei	68
Figura 51 - Model Sheet da Pastora	69
Figura 52 - Model Sheet do Príncipe	69
Figura 53 - Estudo de expressões do Rei	70
Figura 54 - Estudo de expressões da Pastora	70
Figura 55 - Estudo de expressões do Príncipe	71
Figura 56 - Folha de proporção dos personagens da história	71
Figura 57 - Esboços iniciais do estudo de layout	72
Figura 58 - Esboços iniciais do estudo de layout	72
Figura 59 - Sketches da etapa de arte final	73
Figura 60 - Sketches da etapa de arte final	74
Figura 61 - Pincel digital utilizado na lineart	74
Figura 62 - Lineart da etapa de arte final	75
Figura 63 - Lineart da etapa de arte final	75
Figura 64 - Pincel digital utilizado na renderização	76
Figura 65 - Renderização da etapa de arte final	77
Figura 66 - Renderização da etapa de arte final	77
Figura 67 - Fonte OpenDyslexic	78
Figura 68 - Exemplo de balões de fala usados na HQ	79
Figura 69 - Fonte The Goldies	79
Figura 70 - Rascunho da capa e contracapa	80
Figura 71 - Resultado final da capa e contracapa	80
Figura 72 - Folha de rosto	81
Figura 73 - Página sobre a autora	81
Figura 74 - Capa, contracapa e folha de rosto da HQ final	82
Figura 75 - Resultado de página da HQ final	83
Figura 76 - Resultado de página da HQ final	83
Figura 77 - Resultado de página da HQ final	84
Figura 78 - Resultado de página e créditos da HQ final	84
Figura 79 - Mockups de aplicação do projeto	86

## **LISTA DE TABELAS**

Quadro 1 - Parâmetros estéticos e de composição da análise das obras.	47
Quadro 2 - Resultado da análise visual das HQs	53

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>14</b>
1.1 Tema.....	15
1.2 Problema de pesquisa.....	15
1.3 Objetivos.....	16
1.3.1 Objetivo geral.....	16
1.3.2 Objetivos Específicos.....	16
1.4 Justificativa.....	16
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>21</b>
2.1 O que é dislexia?.....	21
2.1.1 A dislexia em crianças.....	22
2.2 Design Social e as contribuições do Design Gráfico.....	23
2.2.1 Design gráfico para disléxicos.....	24
2.3 Histórias em Quadrinhos e Acessibilidade.....	25
2.3.1 Elementos das histórias em quadrinhos.....	27
2.3.2 Histórias em quadrinhos inclusivas.....	31
<b>3. METODOLOGIA.....</b>	<b>35</b>
3.1 Abordagem metodológica.....	35
3.1.1 Problema de Design.....	35
3.1.2 Coleta de Dados.....	35
3.1.3 Análise de Dados.....	35
3.1.4 Criatividade Conceitual.....	35
3.1.5 Criatividade Conceitual para Roteiro da HQ.....	36
3.1.6 Criatividade Conceitual para Personagens e Cenários da HQ.....	36
3.1.7 Concept Art.....	36
3.1.8 Estudo de Layout e Arte Final.....	37
3.1.9 Verificação do Projeto.....	37
3.1.10 Implementação do Projeto.....	37
3.1.11 Protótipo.....	37
<b>4. DESENVOLVIMENTO DO MÉTODO.....</b>	<b>38</b>
4.1 Problema de Design.....	38
4.2 Coleta de Dados.....	38
4.3 Análise de Dados.....	38
4.3.1 Conclusão da etapa de análise de dados.....	54
4.4 Criatividade Conceitual.....	55
4.5 Criatividade Conceitual para Roteiro da HQ.....	56
4.5.1 Tema.....	56
4.5.2 Plot.....	56
4.5.3 Plot Decupado.....	56
4.6 Criatividade Conceitual para Personagens e Cenários da HQ.....	58
4.6.1 O personagem e o que ele(a) representa.....	58
4.6.1.1 O Rei.....	58

4.6.1.2 A Pastora.....	58
4.6.1.3 O Príncipe.....	59
4.6.2 Descrição da Ambientação e Cenários da HQ.....	59
4.7 Concept Art.....	59
4.7.1 Estudo de Similares.....	59
4.7.2 Painéis de Referências Visuais.....	61
4.7.3 Materiais e Tecnologias para o Processo Criativo.....	64
4.7.4 Sketches.....	65
4.7.5 Estudo de Vestuário e acessórios.....	66
4.7.6 Folha de Proporção.....	71
4.8 Estudo de Layout e Arte Final.....	71
4.8.1 Estudo de Layout.....	71
4.8.2 Arte Final.....	73
4.8.2.1 Sketches.....	73
4.8.2.2 Lineart.....	74
4.8.2.3 Editorial.....	78
4.9 Verificação de projeto.....	85
4.10 Implementação do projeto.....	85
4.11 Protótipo.....	85
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	86
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>88</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Inicialmente, as histórias em quadrinhos eram consideradas uma leitura inferior aos livros por se tratar de uma mídia de narrativa gráfica e, por muito tempo, não eram utilizadas como um material de ensino. Foi em 1996 que elas ganharam reconhecimento como ferramentas didáticas pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação, e passaram a ser adotadas nas escolas.

A junção da linguagem verbal e não-verbal presente nas histórias em quadrinhos proporcionam uma compreensão mais eficiente dos conceitos apresentados em uma obra, em comparação com o uso da leitura textual de maneira isolada, devido à forma como as informações são apresentadas. Isso não só facilita o aprendizado como também incentiva o hábito da leitura pois ler, segundo Carvalho (2004), “é prazeroso porque é uma atividade lúdica que nutre e estimula o imaginário, diverte e desenvolve o espírito, desperta sensações e a criticidade.”. Quando utilizadas com crianças, especialmente, as HQs podem ser uma grande aliada para a formação de leitores.

Tendo em vista a importância do incentivo ao hábito da leitura, principalmente durante a idade escolar, é necessária a discussão acerca das dificuldades de aprendizagem enfrentadas por crianças com dislexia. De acordo com a definição adotada pela IDA - *International Dyslexia Association*, a dislexia é considerada um transtorno específico de aprendizagem de origem neurobiológica, caracterizada por dificuldade no reconhecimento preciso e/ou fluente da palavra, na habilidade de decodificação e em soletração. Ou seja, a leitura de livros e textos longos se torna algo difícil e desmotivador para pessoas disléxicas, o que leva ao abandono deste hábito. Isso é especialmente preocupante no período de formação escolar, atrapalhando o desenvolvimento intelectual e educacional dos estudantes, pois “Ler é necessário porque o leitor é um ser social que não sobrevive sem obter informações, construir algo, desenvolver um projeto, interar-se do que existe fora de si e de repente se descobrir.” (Carvalho, 2004)

Diante disso, o presente trabalho pretende estudar e analisar como o uso de histórias em quadrinhos pode não só incentivar a leitura entre crianças disléxicas, como também facilitá-la a partir de sua estrutura narrativa. Isso será feito a partir da pesquisa acerca das dificuldades enfrentadas pelas crianças disléxicas, bem como suas necessidades. É preciso entender, também, como as HQs podem funcionar como um objeto do design social no contexto desta pesquisa, estudando como a sua

linguagem pode não só incentivar a leitura entre crianças disléxicas, como também facilitá-la a partir de sua estrutura narrativa.

Isso se realizará a partir da adaptação da obra literária infantojuvenil *História meio ao contrário*, da escritora brasileira Ana Maria Machado e ilustrado por Renato Alarcão, para o formato de HQ, permitindo uma leitura mais acessível de obras populares pelo público disléxico infantil.

### **1.1 Tema**

O dinamismo narrativo e visual presente nas histórias em quadrinhos motiva o interesse pela pesquisa desta mídia enquanto uma ferramenta de acessibilidade. Elas são capazes de proporcionar uma leitura fácil, prazerosa e envolvente, como afirma Will Eisner em seu livro, *Quadrinhos e Arte Sequencial*:

Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. A história em quadrinhos pode ser chamada "leitura" num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo. (EISNER, 1985, p. 7)

Essa estrutura visual e narrativa das HQs, que une a linguagem visual e a textual na mesma mídia, pode ser muito benéfica para crianças com dislexia, principalmente pela forma com que o texto é apresentado de maneira curta e clara. Segundo Duarte e Oliveira (2017), a linguagem verbal nas HQs possuem “vocabulário claro, linguagem coloquial e construções sintáticas simples que favorecem a compreensão por parte dos leitores, resultando em uma maior aceitabilidade deste gênero, que é um meio de comunicação massivo.”. No contexto da dislexia, essa linguagem é a chave para a formação de leitores com este transtorno, sendo um suporte acessível para eles.

Isto posto, a adaptação da obra de Ana Maria Machado para o formato de história em quadrinhos, que será realizada no presente trabalho, visa demonstrar como ela pode ser facilmente lida e compreendida pelas crianças com dislexia neste novo suporte, promovendo a sua inclusão e incentivando o hábito de leitura.

### **1.2 Problema de pesquisa**

A partir do tema exposto, coloca-se como problemática “como a linguagem das histórias em quadrinhos pode facilitar a leitura e compreensão textual de crianças

com dislexia?”. A pergunta surge a partir do interesse em demonstrar como a aplicação de conceitos do Design e da estruturação de HQs podem aumentar a compreensão textual e a leitura. Pretende-se, assim, promover o acesso a textos que dão suporte para a dislexia, e a inclusão dos estudantes disléxicos na literatura, a partir de uma adaptação de livro para história em quadrinhos.

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo geral**

Esta pesquisa tem como objetivo geral o desenvolvimento de uma adaptação literária da obra infantojuvenil *História meio ao contrário*, da escritora brasileira Ana Maria Machado, para o formato de uma história em quadrinhos. A adaptação será desenvolvida seguindo diretrizes de acessibilidade para pessoas com dislexia, apresentando a HQ como um produto do design social.

#### **1.3.2 Objetivos Específicos**

Com base nisso, aponta-se como objetivos específicos da pesquisa:

- Investigar os processos envolvidos na produção de uma história em quadrinhos;
- Compreender as dificuldades de compreensão textual enfrentadas pelas crianças com dislexia durante a leitura;
- Estudar e conhecer as diretrizes de acessibilidade textual e visual para disléxicos, visando incluí-las na criação da história em quadrinhos;
- Incorporar ferramentas e conceitos do design gráfico na elaboração da história em quadrinhos, sob a perspectiva da dislexia;
- Desenvolver um protótipo físico de alta fidelidade da história em quadrinhos adaptada da obra literária *História meio ao contrário*, da escritora Ana Maria Machado.

### **1.4 Justificativa**

Considerando o que foi apresentado a respeito da linguagem das histórias em quadrinhos, elas podem ser vistas como uma linguagem de fácil compreensão, como afirma Eisner (2013), “Imagens são informações recebidas, ninguém precisa de educação formal para 'entender a mensagem'. Ela é instantânea. A escrita é informação percebida. É preciso conhecimento especializado para decodificar os

símbolos abstratos da linguagem.”. Nesse sentido, a criação de HQs direcionadas ao público disléxico pode ser uma solução para as dificuldades de leitura enfrentadas por ele.

Isso se torna mais evidente quando tratamos sobre crianças com dislexia, pois o incentivo à leitura na infância – considerada pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)<sup>1</sup> sendo desde o primeiro ano de vida aos 12 anos de idade incompletos – é essencial para a educação infantil e para a formação de leitores, como destaca Santos (2010):

As HQs apresentam uma grande facilidade para que as crianças, em fase de alfabetização e início de escolarização, interessem-se e se estimulem com a leitura. Para a formação de leitores, é importante que a criança tenha contato com diferentes objetos de leitura e que estes tenham conteúdos de qualidade, proporcionando ao pequeno leitor capacidade para exercer leituras mais complexas gradativamente. (SANTOS, 2010)

Isto posto, as histórias em quadrinhos são capazes de cooperar com as principais características da dislexia na leitura, definidas pelo Instituto ABCD<sup>2</sup> como dificuldade para decodificar palavras, leitura oral devagar e incorreta, compreensão de texto prejudicada, vocabulário reduzido, entre outros.

Tendo em mente o estímulo ao hábito de leitura, é importante considerar também a história que será abordada na HQ, visando atingir o público infantil. No contexto desta pesquisa, a obra que será adaptada é *História meio ao contrário*, da escritora brasileira Ana Maria Machado e ilustrada por Renato Alarcão. A escolha da obra foi feita levando em consideração alguns critérios pertinentes ao tema deste trabalho: o público-alvo, o tema da história e a estrutura narrativa do livro.

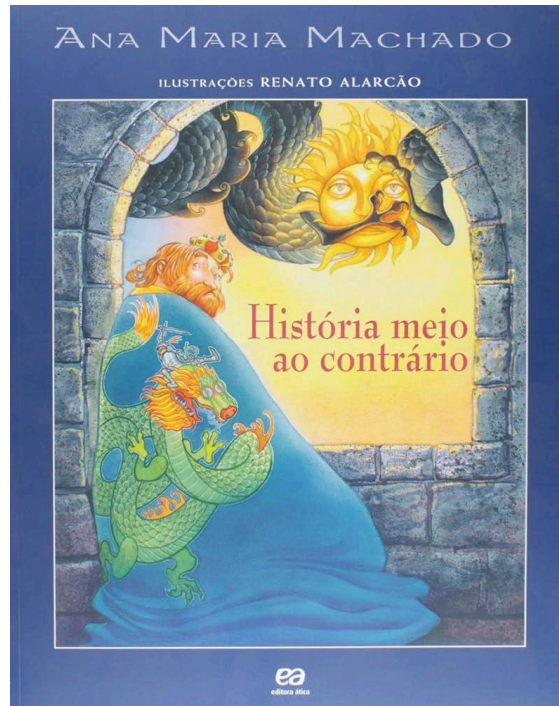
---

<sup>1</sup> Disponível em:

<https://bvsmms.saude.gov.br/13-7-dia-do-estatuto-da-crianca-e-do-adolescente/#:~:text=Segundo%20o%20ECA%2C%20é%20considerado,%20à%20tutela%20e%20à%20adoção.> Acesso em: 31 mar. 2025

<sup>2</sup> Disponível em: <https://www.institutoabcd.org.br/o-que-e-dislexia/>. Acesso em: 31 mar. 2025

**Figura 1** - Capa do livro *História meio ao contrário*



Fonte: Amazon

**Figura 2** - Ilustração do livro *História meio ao contrário*



Fonte: ReConto Livraria

**Figura 3 - Ilustração do livro *História meio ao contrário***



Fonte: Amazon

Primeiramente, o público-alvo da obra original corresponde ao desta pesquisa, sendo o infantil, o que poderá alavancar ainda mais o interesse das crianças pela leitura da HQ. O segundo ponto considerado é a história do livro, que possui a seguinte sinopse:

Numa terra distante, o Rei descobre que, num determinado momento do dia, um terrível Dragão Negro rouba o sol e tudo fica escuro em seu reino. Desesperado, o soberano promete que dará a mão de sua filha, a Princesa, a quem derrotar o monstro. Todavia, nem a Princesa nem os camponeses parecem muito satisfeitos com o proposto: ela, pela perda da independência, e eles porque vêem no Dragão um aliado (já que lhes permite algumas horas de descanso). Os eventuais prejudicados concluem que precisarão unir forças, para que o "roubo" continue a ocorrer como em todos os dias. (Wikipédia)

O que desperta o interesse pela história, é a forma com que a autora aborda os clichês dos contos de fadas clássicos de maneira divertida, irônica e contraditória, trazendo temáticas contemporâneas de forma envolvente. Por fim, a estrutura narrativa da obra é outro fator essencial para a adaptação deste livro no formato de história em quadrinhos, pois Machado apresenta os acontecimentos da história de maneira diferente ao habitual dos contos de fada, o que pode dificultar mais ainda a compreensão textual de crianças com dislexia. Na forma de HQ, essa narrativa é

capaz de ser apresentada através de imagens ilustradas, de modo que a sequência de eventos fique clara ao leitor, como afirma Eisner (1985):

Na narração visual, a tarefa do escritor/artista é registrar um fluxo contínuo de experiências e mostrá-lo tal como pode ser visto a partir dos olhos do leitor. Isso é feito arbitrariamente, dividindo-se o fluxo ininterrupto em segmentos de cenas 'congeladas', encerrados num quadrinho. (EISNER, 1985, p.39)

Além disso, *História meio ao contrário*, publicado em 1977, tornou-se muito popular e aclamado pelo público e pelos críticos, ganhando diversos prêmios da literatura, como o Prêmio Jabuti em 1978. Portanto, a adaptação dessa obra não só facilita a leitura, como também possibilita o acesso de crianças disléxicas a grandes livros brasileiros.

Na esfera do Design Social, o presente trabalho busca contribuir para futuras pesquisas relativas à dislexia, investigando novas formas de acessibilidade e inclusão da população disléxica através de fundamentos do Design Gráfico. Vale ressaltar, também, a escassez de pesquisas em outras áreas do conhecimento sobre a dislexia no Brasil, visto que cerca de 4% da população brasileira é disléxica (Instituto ABCD)<sup>3</sup>. Desta forma, é evidente a necessidade de aprofundamento e contribuição para o assunto.

---

<sup>3</sup> Disponível em:

<https://diariopcd.com.br/2023/11/17/dislexia-disturbio-e-o-mais-comum-entre-estudantes-e-atinge-ate-17-dos-alunos-no-mundo/>. Acesso em: 31 mar. 2025

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 O que é dislexia?

A fim de atingir o objetivo geral desta pesquisa, é imprescindível compreender, primeiramente, o conceito da dislexia, bem como os sintomas, dificuldades e impactos enfrentados pelas pessoas acometidas por este transtorno.

A dislexia é uma das condições neurológicas do Transtorno Específico de Aprendizagem, que engloba também a discalculia e a disortografia, e pode ser definida como um transtorno do neurodesenvolvimento que afeta habilidades básicas de leitura e linguagem (Instituto ABCD). De acordo com a Associação Brasileira de Dislexia, o transtorno acomete 17% da população mundial, sendo que no Brasil estima-se que cerca de 4% da população, ou 7,8 milhões de pessoas, têm dislexia. (Ministério da Saúde).<sup>4</sup>

Os seus sintomas abrangem a linguagem oral, escrita e a leitura, que é o centro deste trabalho. O Instituto ABCD pontua-os como a dificuldade para decodificar palavras, erros no reconhecimento de palavras, leitura oral devagar e incorreta, pouca fluência em relação ao esperado para a idade e a escolaridade, compreensão de texto prejudicada como consequência da dificuldade de decodificação e vocabulário reduzido. A dislexia também pode ser classificada em três graus diferentes, leve, moderado e severo, baseando-se na gravidade das dificuldades apresentadas. Apesar da crença popular de que as pessoas com dislexia são preguiçosas ou desinteligentes, a realidade é na verdade o oposto, como relata Garcia *et al.* (2016):

Dislexia não é causada por uma baixa de inteligência. Na verdade, há uma lacuna inesperada entre a habilidade de aprendizagem e o sucesso escolar. O problema não é comportamental, psicológico, motivação ou social. (GARCIA *et al.*, 2016)

O transtorno pode ser identificado durante a infância, principalmente na fase de alfabetização, sendo que o diagnóstico pode ser confirmado a partir dos oito anos de idade, como afirma o professor Augusto Buchweitz do Instituto do Cérebro do Rio

---

<sup>4</sup>Disponível em:

<https://bvsmms.saude.gov.br/16-11-dia-nacional-de-atencao-a-dislexia-2/#:~:text=Estima%2Dse%20que%20mais%20de,de%204%25%20da%20popula%C3%A7%C3%A3o%20brasileira.> Acesso em: 03 abr. 2025

Grande do Sul.<sup>5</sup> O diagnóstico precoce da dislexia é de suma importância para iniciar o tratamento e amenizar as dificuldades enfrentadas, como afirma o neuropediatra Dr. Vitor Haase<sup>6</sup>, “A identificação precoce permite que, além de terem conhecimento a respeito do que estão lidando, professores realizem intervenções em sala de aula e encaminhem estudantes para uma avaliação interdisciplinar”.

### 2.1.1 A dislexia em crianças

Como foi citado anteriormente, a dislexia pode ser especialmente desafiadora na idade escolar, pois é a fase na qual a criança está sendo alfabetizada. Estima-se que cerca de 15% das crianças em fase escolar recebem adaptações ou instruções especiais para dificuldades de leitura, de acordo com o Manual MSD<sup>7</sup>.

Assim, é fundamental a intervenção na dislexia durante a infância, a fim de prevenir os seus impactos no desenvolvimento intelectual, social e psicológico das crianças disléxicas. Os desafios enfrentados na dislexia podem levá-las, inclusive, a desenvolverem ansiedade e depressão, como afirma Dalmas *et al.* (2023):

Os desafios de aprendizagem enfrentados por crianças com dislexia podem levar a sentimentos de isolamento e rejeição. Elas podem ter dificuldade em acompanhar a sala de aula e podem ser alvo de *bullying*. Esses fatores também podem contribuir para o desenvolvimento de problemas de saúde mental. (DALMAS, *et al.*, 2023)

Carceres e Covre (2018) também expõem que esses obstáculos durante a idade escolar podem continuar até ao longo da vida adulta dos disléxicos, sobretudo quando não há o diagnóstico ou tratamento da condição:

O impacto da dislexia na vida varia de indivíduo para indivíduo, mas pode ser significativo nas áreas acadêmicas e profissionais, levando à evasão escolar ou à interrupção dos estudos após o 2º grau, sendo que muitas pessoas com dislexia não chegam a completar a faculdade. A dislexia pode afetar também as experiências emocionais e sociais ao longo da vida, sendo frequentes os relatos de baixa autoestima entre as pessoas com esse diagnóstico. (CARCERES e COVRE, 2018)

---

<sup>5</sup> Disponível em:

<https://www.gov.br/capes/pt-br/assuntos/noticias/dislexia-e-tema-de-artigo-inedito-no-brasil>. Acesso em: 03 abr. 2025.

<sup>6</sup> Disponível em:

<https://diariopcd.com.br/2023/11/17/dislexia-disturbio-e-o-mais-comum-entre-estudantes-e-atinge-ate-17-dos-alunos-no-mundo/>. Acesso em: 03 abr. 2025.

<sup>7</sup> Disponível em:

[https://www.msmanuals.com/pt/casa/problemas-de-saude-infantil/disturbios-de-aprendizagem-e-do-desevolvimento/dislexia#Tratamento\\_v27412174\\_pt](https://www.msmanuals.com/pt/casa/problemas-de-saude-infantil/disturbios-de-aprendizagem-e-do-desevolvimento/dislexia#Tratamento_v27412174_pt). Acesso em: 03 abr. 2025

À vista disso, é notória a importância não só de um tratamento que reduza esses sintomas experienciados pelas pessoas com dislexia, mas também investigar novas propostas de intervenção à dislexia, como será explorado nesta pesquisa com o uso de histórias em quadrinhos.

## **2.2 Design Social e as contribuições do Design Gráfico**

Observa-se, cada vez mais, a influência do design em questões sociais, ampliando o seu conceito para além de algo meramente estético ou mercadológico, e sim, como uma ferramenta de conscientização, como afirma Miyashiro (2011), “é o design que se insere no dia a dia, nas necessidades das pessoas, no que as dignifica enquanto ser humano ou no que as permite exercer sua cidadania com mais plenitude.”. Como resultado disso, surge o Design Social, definido por Curtis e Oliveira (2018) como:

A partir das definições e exemplos apresentados, entende-se por design social a abordagem de um projeto de design, que inicia pela identificação de uma necessidade dos atores impactados e que visa solucionar um problema que atinge a comunidade enfocada. (CURTIS e OLIVEIRA, 2018)

Dessa forma, o design social tem como foco a busca de soluções para questões sociais através da comunicação visual, a fim de transformar a realidade das populações afetadas. Logo, é fundamental reconhecer o papel que o designer tem ao lidar com temas de caráter social, como expõe Frascara (2000):

O designer é responsável pelo desenvolvimento de uma estratégia de comunicação, pela criação dos elementos visuais para sua implementação e para contribuir para a identificação e criação de outras ações de apoio visando atingir os objetivos propostos, ou seja, a criação daquela realidade desejada. (FRASCARA, 2000)

A autora Flávia Neves (2011) corrobora o argumento de Frascara afirmando que “O designer consciente de seus deveres, de seus direitos e de seu papel na sociedade refletirá esse posicionamento em sua prática profissional.”. Assim, é inegável a importância dos designers assumirem a sua responsabilidade em utilizar o design em benefício da sociedade.

Nesse contexto, o design gráfico é capaz de contribuir para o design social devido ao seu caráter multidisciplinar, conforme diz Miyashiro (2011). Um design ruim pode trazer deficiências, assim como um bom design pode saná-las, como afirma Jorge Frascara (2000):

As coisas simples, como aumentar o tamanho da fonte e dos símbolos de eletrodomésticos usados por idosos, a produção de mapas da cidade e informações sobre meios de transporte que todos podem entender, o uso de uma linguagem comum para a explicação dos processos administrativos, a criação de espaços arquitetônicos e sinalizações compreensíveis, são todas áreas que ajudam na independência das pessoas em suas vidas cotidianas, resgatando-as da situação de dependência e da perda de autoestima que cria toda a deficiência. (FRASCARA, 2000)

Portanto, o design gráfico é um agente importante para o design social, auxiliando as pessoas com deficiências por meio de uma comunicação visual clara, acessível e inclusiva.

### **2.2.1 Design gráfico para disléxicos**

No contexto da dislexia, o design gráfico pode ser um aliado para amenizar as dificuldades do transtorno, apresentadas anteriormente. Isso ocorre porque ele trabalha com a funcionalidade de um produto, visando uma comunicação clara entre usuário e objeto, como diz Neves (2011), “Uma das principais funções do design gráfico é a de tangibilizar ideias visualmente.”. Para isso, ele utiliza de princípios e elementos que irão guiar a composição do projeto, como afirma Dondis (1991):

Sempre que alguma coisa é projetada e feita, esboçada e pintada, desenhada, rabiscada, construída, esculpida ou gesticulada, a substância visual da obra é composta a partir de uma lista básica de elementos. Não se devem confundir os elementos visuais com os materiais ou o meio de expressão, a madeira ou a argila, a tinta ou o filme. Os elementos visuais constituem a substância básica daquilo que vemos, e seu número é reduzido: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a dimensão, a escala e o movimento. (DONDIS, 1991)

Além dos elementos da comunicação visual, o design gráfico se preocupa com questões como a escolha da tipografia, o tamanho da fonte, a escolha do suporte e seu tamanho, disposição e diagramação dos elementos, legibilidade e leiturabilidade, pregnância da forma, entre outros fatores que influenciam na captação da mensagem que ele busca transmitir através do produto.

Isso tudo se alinha diretamente com as diretrizes elaboradas pela Associação Britânica de Dislexia<sup>8</sup> a fim de criar materiais impressos que sejam acessíveis para disléxicos. De acordo com o Guia de Estilo Amigável para a Dislexia<sup>9</sup>, é necessário

---

<sup>8</sup> Disponível em: <https://www.bdadyslexia.org.uk/about>. Acesso em: 13 abr. 2025.

<sup>9</sup> Disponível em:

<https://www.bdadyslexia.org.uk/advice/employers/creating-a-dyslexia-friendly-workplace/dyslexia-friendly-style-guide>. Acesso em: 13 abr. 2025.

se atentar à escolha de fontes com alta legibilidade, de preferência *sans serif*, com tamanho de 12 a 14 pontos. Para as cores, é aconselhável evitar o uso de fundo branco com letras pretas, optando por papel cor creme, e também escolher um papel com acabamento fosco em vez de brilhoso. Já para a diagramação, prefere-se um texto com alinhamento não-justificado, frases curtas de 60 a 70 caracteres, e poucas colunas de texto.

Perante o exposto, é possível identificar as semelhanças entre as áreas que o design gráfico estuda e as instruções para a dislexia, tornando-se explícita a maneira com que ele pode auxiliar na elaboração de produtos de acessibilidade e inclusão para pessoas com dislexia.

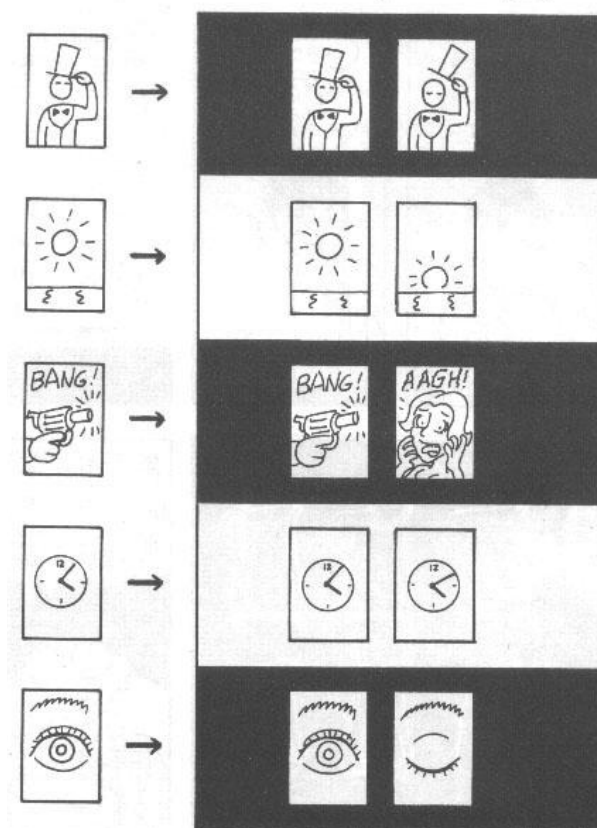
### **2.3 Histórias em Quadrinhos e Acessibilidade**

Sendo as histórias em quadrinhos um produto do design, ela também é capaz de contribuir para questões sociais, como a acessibilidade e inclusão de pessoas com deficiências. Para entender o papel que elas exercem, primeiro, é preciso compreender a definição de história em quadrinhos, os seus elementos e a sua estrutura narrativa.

Segundo McCloud (2005, *apud* Motta, 2012), as HQs podem ser definidas como "imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador". Elas também são chamadas de Arte Sequencial, termo criado pelo quadrinista americano Will Eisner e descrito por McCloud (1993) como:

Tomadas individualmente, as figuras abaixo não passam disso... figuras. No entanto, quando são partes de uma sequência, mesmo uma sequência só de duas, a arte da imagem é transformada em algo mais: a arte das histórias em quadrinhos! (MCCLOUD, 1993)

**Figura 4** - Tira de McCloud sobre arte sequencial.



Fonte: Desvendando os quadrinhos, 1993, p. 5.

As histórias em quadrinhos não só utilizam imagens, como também as combinam com a linguagem textual, e até tratam o texto como um elemento da imagem, como as onomatopeias, por exemplo. Essa pluralidade de linguagens é o que torna a comunicação das HQs tão única, versátil e eficiente, estimulando a capacidade de compreensão do leitor, como ressalta Motta (2012):

Os quadrinhos são interação de imagens e palavras, uma hibridização bem-sucedida de ilustração e prosa, onde o leitor precisa exercer habilidades interpretativas visuais e verbais num ato de percepção estética e de esforço intelectual. (MOTTA, 2012)

No âmbito da acessibilidade, a linguagem multifacetada das HQs permite a inclusão de pessoas deficientes justamente pela maneira dinâmica e envolvente com que a informação é apresentada ao espectador, em comparação com a linguagem textual isolada dos livros, como afirma Muchão (2017) “A representação pictórica é uma linguagem universal, além de reafirmar o conteúdo do texto, ainda funciona como tradutora.”.

### 2.3.1 Elementos das histórias em quadrinhos

Avançando no estudo da história em quadrinhos como ferramenta de acessibilidade, é necessário conhecer os elementos que a compõe. Baseando-se nas obras de autores como Scott McCloud (1993), Will Eisner (1985) e Juan Acevedo (1990), especialistas em HQs, os elementos das histórias em quadrinhos podem ser definidos, basicamente, em seis itens: quadros, sarjetas, formatos e linhas, planos e perspectivas, balões de fala e onomatopeias.

Os quadros, também chamados de quadrinhos ou vinhetas, são definidos por Acevedo (1990) como “a representação, através da imagem, de um espaço e de um tempo da ação narrada.”, ou seja, ela é a unidade mínima de significação das HQs. Como foi citado anteriormente, é a partir de uma sequência de quadros que as histórias em quadrinhos são formadas, e é nele que os outros elementos podem ser aplicados.

Junto dos quadros, as sarjetas – espaços vazios entre os quadros – exercem uma função essencial em estabelecer a passagem do tempo na cena, definindo a duração, ritmo, ou *timing*, e também causando a sensação de continuidade entre os quadrinhos.

**Figura 5** - Tira de McCloud sobre sarjetas.



Fonte: Desvendando os quadrinhos, 1993, p. 67.

**Figura 6** - Exemplo do uso da sarjeta para a passagem de tempo.

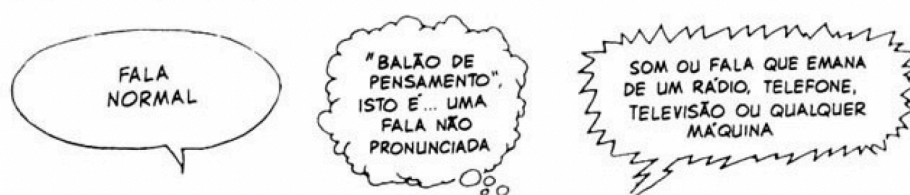


Fonte: Quadrinhos e arte sequencial, 1985, p. 25.

Outra questão fundamental na criação das HQs é a transmissão de emoções, sentimentos e sensações, que são feitas tanto pelos formatos e linhas, quanto pelos planos e perspectivas. O formato de um balão de fala, por exemplo, pode traduzir o tom de voz, o volume e a emoção da fala de um personagem. A linha também pode passar sensações completamente diferentes a depender de sua direção, movimento e ritmo, como afirma McCloud (1993):

Só pela direção, uma linha pode ir de passiva e infinita, pra orgulhosa e forte, até dinâmica e mutável! Pela sua forma, ela pode ser importuna e grave, cálida e delicada, ou racional e conservadora. Pelo seu caráter, pode parecer selvagem e mortal, fraca e instável, ou honesta e direta. (MCCLOUD, 1993)

**Figura 7** - Exemplo do uso do formato e da linha nos balões de fala.

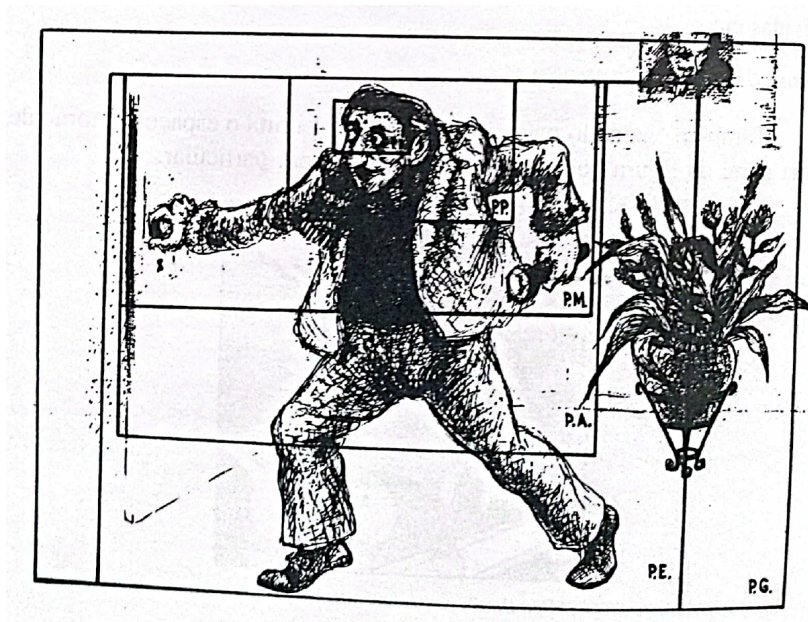


Fonte: Quadrinhos e arte sequencial, 1985, p. 27.

Já os planos e perspectivas das cenas têm um foco maior na história que está sendo retratada, explorando os diferentes detalhes do cenário, expressões dos personagens, e estabelecendo o clima geral da cena. McCloud afirma que é nesse momento que o autor da HQ deve escolher o objeto de foco do leitor na cena, e estabelecê-lo a partir do uso dos planos e perspectivas:

É este o estágio em que você decide de que modo fatores de composição, como recorte, equilíbrio e inclinação, afetam as impressões que os leitores têm de seu mundo e seu senso de posição dentro desse mundo. (MCCLLOUD, 2006)

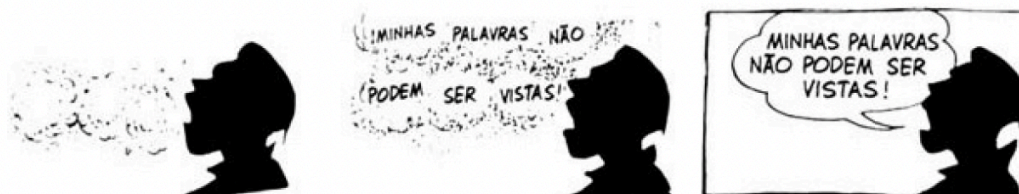
**Figura 8** - Esquema dos diferentes planos e seus enquadramentos.



Fonte: Como fazer histórias em quadrinhos, 1990, p. 84.

Além da imagem, o texto é outro fator importante nas HQs, sendo utilizados principalmente nos balões de fala e nas onomatopeias. O balão de fala é conceituado por Eisner (1985) como uma tentativa de “captar e tornar visível um elemento etéreo: o som”, representando a fala de maneira imagética. Segundo Acevedo (1990), ele é composto pelo conteúdo (linguagem escrita) e pelo continente (corpo e rabicho), e a sua silhueta é o indicador do tom de voz, volume e tipo de som, como foi exemplificado na Figura 5.

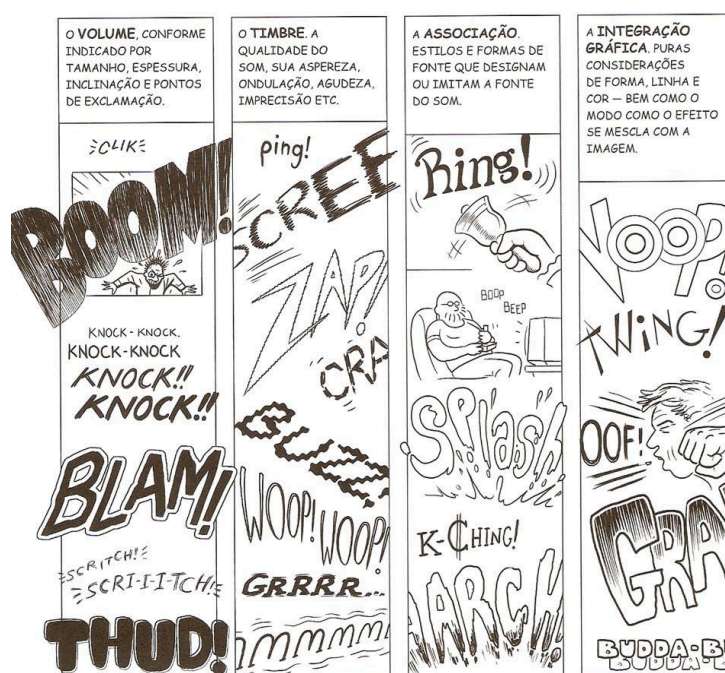
**Figura 9** - Representação da captação do som pelo balão de fala.



Fonte: Quadrinhos e arte sequencial, 1985, p. 26.

Em contrapartida com os balões de fala, que usam o texto escrito padrão, as onomatopeias também utilizam o texto, porém integrado com a imagem. Acevedo (1990) as define como “a imitação do ruído de algo, através de um vocábulo” e, no caso das histórias em quadrinhos, esse vocábulo é desenhado e posicionado estrategicamente no quadro, a fim de exagerar o efeito do ruído que está sendo imitado, tornando a mensagem mais clara ainda ao leitor.

**Figura 10** - Exemplos de onomatopeias e suas representações.



Fonte: Desenhando quadrinhos, 2006, p. 147.

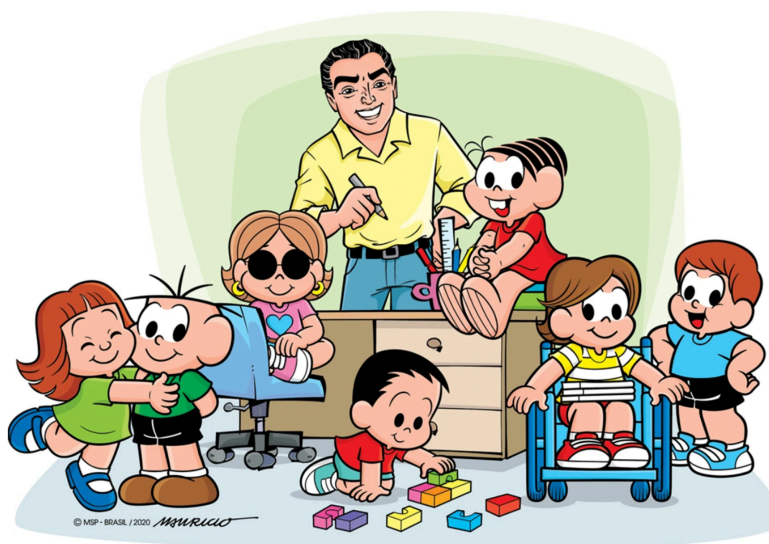
Diante do que foi exposto neste subcapítulo, conclui-se que os diferentes elementos das histórias em quadrinhos são capazes de representar o sentido e a mensagem de uma narrativa, pois utiliza de outros métodos alternativos à linguagem textual isolada. Isso possibilita que pessoas com deficiências visuais, auditivas, cognitivas e, no caso da presente pesquisa, pessoas disléxicas, tenham acesso a uma leitura que suporta as suas necessidades.

### 2.3.2 Histórias em quadrinhos inclusivas

A criação de uma história em quadrinhos inclusiva pode ser feita de maneiras diferentes, seja contando uma história do ponto de vista de uma pessoa com deficiência, criando personagens deficientes, conscientizando o público sobre determinadas condições, ou até mesmo criando uma HQ com suporte físico para certas necessidades. Apesar de ser uma discussão recente, há algumas obras de histórias em quadrinhos voltadas para a inclusividade que devem ser ressaltadas.

Um dos maiores exemplos de ativismo na inclusão de pessoas com deficiência nas HQs, são os gibis da *Turma da Mônica*, criados pelo quadrinista brasileiro Maurício de Sousa. Lançados desde a década de 1960, os gibis<sup>10</sup> se tornaram populares entre a população brasileira através das gerações, até a atualidade. Nos anos 2000, Maurício iniciou a introdução de personagens com deficiências nos quadrinhos, servindo como um modo de trazer conscientização e inclusão para as crianças leitoras.<sup>11</sup> Há sete personagens deficientes, sendo eles: Tati, com Síndrome de Down; Luca, que é cadeirante; Dorinha, com deficiência visual; André, que é autista; Humberto, com deficiência auditiva; Hamyr, que possui problemas de locomoção; e Edu, com Distrofia de Duchenne.

**Figura 11** - Personagens PCD no gibi *Turma da Mônica*.



Fonte: APAE Curitiba.

<sup>10</sup> O termo *gibi* é definido pelo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa de 2010 como um sinônimo de história em quadrinhos.

<sup>11</sup> Disponível em: <https://apaecuritiba.org.br/turma-da-monica-tem-representatividade/>. Acesso em: 23 abr. 2025.

Outro exemplo de uso de personagens deficientes em HQs é o gibi *Turma da Febranca*, criado por Victor Klier, no qual toda a turma de amigos é composta por pessoas com algum tipo de deficiência. As edições do quadrinho apresentam situações vivenciadas no dia a dia das PCDs (Pessoas com Deficiência) e trazem reflexões a respeito da acessibilidade no cotidiano, servindo tanto para incluir como para conscientizar:

As experiências vividas pelos personagens com deficiências podem representar o leitor com deficiência na vida real e sentir que outros leitores podem compreender que as diferenças individuais não devem ser razões para a exclusão, ou para ofender e interferir na liberdade individual da pessoa com deficiência, e tratam de seus direitos como cidadãos, sendo possível proporcionar a reflexão de uma sociedade, atingindo todos os tipos de leitores de forma lúdica e prazerosa. (WELLICHAN e LINO, 2019)

**Figura 12 - Tirinha de *Turma da Febranca*.**

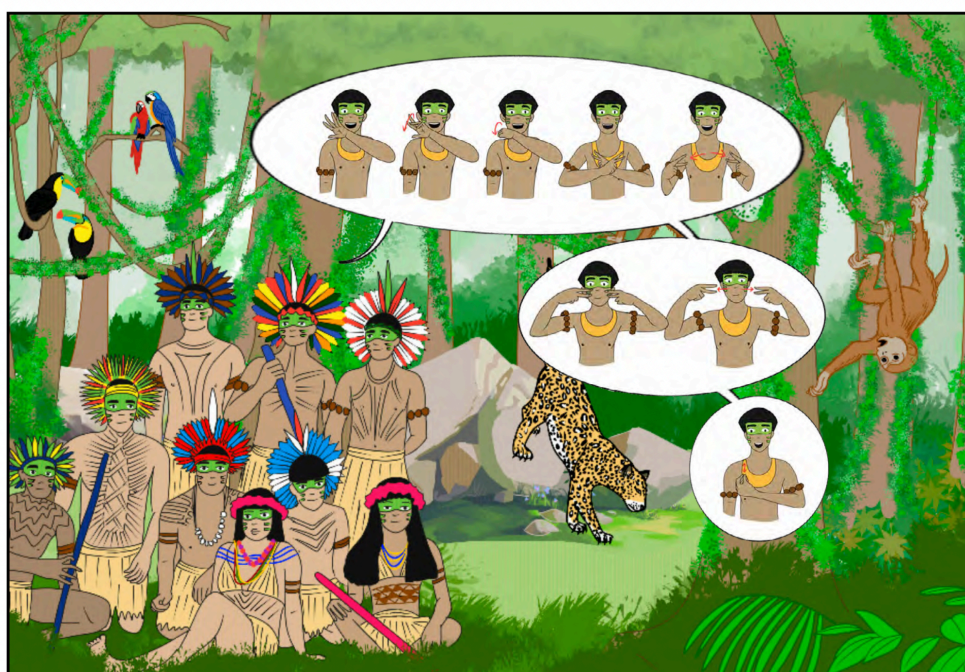


Fonte: Eficiência Especial

Há também os quadrinhos que são criados seguindo normas de acessibilidade para condições específicas. Nesses casos, a intenção não é representar a deficiência na história, mas sim, permitir o acesso à leitura para pessoas que, em

outros casos, não conseguiriam fazê-la. Um exemplo disso é o projeto *HQs Sinalizadas*, idealizado na Universidade Federal do Paraná (UFPR), com o objetivo de criar quadrinhos acessíveis para pessoas surdas, através do uso de Libras em vez da Língua Portuguesa. Uma das obras criadas no projeto é a HQ “Amazônia em Chama”<sup>12</sup>, que conscientiza sobre a preservação da Amazônia:

**Figura 13** - Quadro da HQ “Amazônia em Chama”



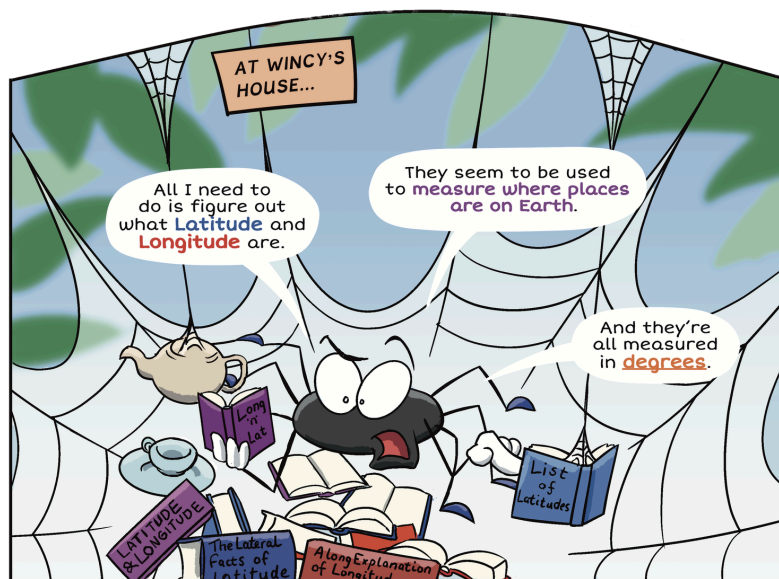
Fonte: Letraria

Este tipo de acessibilidade é especialmente importante para a inclusão de pessoas com dislexia, pois, como foi exposto anteriormente nesta pesquisa, é preciso seguir diretrizes de estilo gráfico específicas para possibilitar a leitura. Não basta apenas representar essa população através de personagens, é necessário também que ela consiga consumir a mídia. Um exemplo de HQs voltadas para a dislexia são as tirinhas da Dekko Comics<sup>13</sup>, editora americana que publica quadrinhos educativos para crianças com dislexia, seguindo parâmetros específicos para a leitura disléxica, como o uso de tipografia manuscrita, uso de cores e sublinhados para destacar termos importantes, e manchas de texto pequenas.

<sup>12</sup> Disponível em: <https://www.lettraria.net/amazonia-em-chama/>. Acesso em: 23 abr. 2025.

<sup>13</sup> Disponível em: <https://dekkocomics.com/helping-dyslexia>. Acesso em: 23 abr. 2025.

Figura 14 - Tirinha para disléticos da Dekko Comics.



Fonte: Dekko Comics

Em vista dos casos analisados, é possível observar as diversas formas possíveis de criar histórias em quadrinhos inclusivas, e como elas podem ser benéficas para a população deficiente e para a sociedade como um todo, promovendo identificação, conscientização, inclusão e acessibilidade.

### **3. METODOLOGIA**

#### **3.1 Abordagem metodológica**

A abordagem metodológica escolhida para o desenvolvimento do projeto foi o método proposto por Cláudio Aleixo Rocha (Rocha, 2023), o qual foi desenvolvido especificamente para a criação de histórias em quadrinhos. A sua estrutura metodológica é dividida da seguinte forma: Problema de Design, Coleta de Dados, Análise de Dados, Criatividade Conceitual, Criatividade Conceitual para Roteiro da HQ, Criatividade Conceitual para Personagens e Cenários da HQ, *Concept Art*, Estudo de *Layout* e Arte Final, Verificação do Projeto, Implementação do Projeto e Protótipo.

##### **3.1.1 Problema de Design**

A etapa de Problema de Design consiste na identificação da necessidade a ser resolvida pelo projeto, ou seja, o objetivo a ser alcançado. É aqui que será criada a estrutura do *briefing*, com perguntas e indicações que irão guiar a execução do projeto, como a quantidade de cores, formatos ideais, obrigatoriedades, entre outros.

##### **3.1.2 Coleta de Dados**

A partir das orientações apontadas na etapa anterior, na fase de Coleta de Dados serão definidos os dados informacionais que serão explorados, reunidos e posteriormente analisados para se chegar à resolução da finalidade do projeto. (Rocha, 2023).

##### **3.1.3 Análise de Dados**

Nesta etapa, será feita a análise dos dados coletados na fase anterior, apresentando um resultado analítico para cada item descrito. Isso poderá ser feito por meio de tabelas e quadros de análise de produtos similares, por meio de interpretações de entrevistas com usuários, ou até mesmo por testes de usabilidade junto do usuário.

##### **3.1.4 Criatividade Conceitual**

A etapa de Criatividade Conceitual é onde serão apontadas as possíveis maneiras de resolução do problema, baseadas nas recomendações obtidas durante a análise de dados. Aqui o designer indicará uma síntese conceitual a ser seguida em todo processo criativo do projeto, recomendando o que deve ser feito, quais requisitos

precisam ser seguidos e, até mesmo, o que precisa ser transmitido pela linguagem visual do projeto. (Rocha, 2023)

### **3.1.5 Criatividade Conceitual para Roteiro da HQ**

Nesta etapa será feita a concepção do roteiro, que poderá ser escrito por um roteirista ou pelo próprio ilustrador da HQ. Antes de iniciar, deve-se escrever o *plot* da história, ou seja, o resumo da trama, e em seguida, a decupagem do *plot*, detalhando cada capítulo da HQ. Após isso, pode-se iniciar a escrita do roteiro, escolhendo o estilo de roteiro que será seguido, o tema que será abordado na história, a divisão dos três atos e a escolha do estilo narrativo.

### **3.1.6 Criatividade Conceitual para Personagens e Cenários da HQ**

Esta é a etapa onde será descrita a conceituação dos personagens. O grande objetivo desta fase é criar personagens que geram empatia no leitor, e para isso é necessário pontuar algumas coisas, como: quem é o personagem e o que ele representa? Quais são suas características físicas e de personalidade? Quais são suas motivações? Qual é a razão de sua existência na história? Qual problema no projeto a criação desse personagem visa resolver?

### **3.1.7 Concept Art**

A etapa de *Concept Art*, ou Arte Conceitual, é onde todo o visual da história será idealizado, desde os personagens, até os cenários, acessórios e esquemas de cores. Ela é feita por meio de *sketches*, ou esboços, com pouco refinamento, focando na captura dos elementos essenciais da composição.

Nesta fase, é essencial a realização de um estudo de similares, comparando outros projetos por meio de tabelas paramétricas e criando painéis semânticos com as referências que serão utilizadas nos desenhos. Outras sub etapas incluídas na *Concept Art* são o design de personagens, criação do *model sheet*<sup>14</sup> e folha de proporção, estudo do vestuário e acessórios, estudo de cores, e concepção dos cenários da história. A conceituação de todos esses elementos é essencial para definir uma linguagem visual coerente em toda a HQ.

---

<sup>14</sup> O *model sheet* consiste no desenho das poses de giro dos personagens, capturando vários ângulos a fim de manter a coerência visual entre as poses.

### **3.1.8 Estudo de *Layout* e Arte Final**

Esta é a etapa final de concepção criativa do projeto. O estudo do *Layout*, ou disposição, é essencial para compreender a composição e a dinâmica das páginas da HQ. Nele, será feita a verificação da composição das páginas, a organização dos espaços de inserção dos textos, e será pensado também o contraste, equilíbrio e estética entre as páginas (Rocha, 2023).

Em seguida, é o momento da Arte Final, ou diagramação da HQ, onde serão utilizados *softwares* de criação para o acabamento dos esboços do *layout*, inserção do letreiramento, finalização da *lineart* e pintura dos desenhos, e a paginação da HQ.

### **3.1.9 Verificação do Projeto**

A etapa de Verificação do Projeto é onde será validado se os requisitos das etapas de Problema de Design e Criatividade Conceitual foram atendidos na HQ. O designer poderá verificar através de um *checklist* dos requisitos ou por meio de pesquisas com o usuário, avaliando suas experiências com o produto.

### **3.1.10 Implementação do Projeto**

Durante a fase de Implementação do Projeto, são levantadas as questões técnicas de produção impressa ou digital, como as dimensões das páginas, o tipo do papel da capa e do miolo e a sua gramatura, o tipo de encadernação, tipo de revestimento, tipo de acabamento, e por fim, o preparo dos arquivos para impressão.

### **3.1.11 Protótipo**

Segundo Rocha (2023), esta etapa “trata-se da conclusão do projeto com a apresentação definitiva do seu protótipo físico impresso ou hospedado *online*.”

## 4. DESENVOLVIMENTO DO MÉTODO

### 4.1 Problema de Design

O presente projeto tem como problema de design a criação de uma história em quadrinhos impressa, adaptando a obra literária *História meio ao contrário*, da escritora Ana Maria Machado, para o formato de HQ. O público-alvo compreende crianças entre 7 e 10 anos de idade – a mesma faixa etária da obra original<sup>15</sup> – que sofrem com dislexia, e o objetivo principal é promover o acesso à leitura para essas crianças.

Para isso, deverão ser aplicadas as diretrizes de acessibilidade da dislexia, citadas no tópico 2.2.1 deste trabalho, na estrutura da HQ. Ademais, será preciso identificar um estilo visual para as ilustrações, diagramação e composição das páginas, chamando a atenção do público-alvo e oferecendo suporte para a dislexia.

### 4.2 Coleta de Dados

A partir do problema de design exposto, deverão ser coletados os seguintes dados:

- a) Pesquisar outras HQs e obras literárias que também abordam a dislexia;
- b) Analisar e comparar outras adaptações de obras literárias infantojuvenis para o formato de HQ, considerando a capacidade de transmitir a mensagem da obra original no novo formato;
- c) Estudar qual estilo de ilustração é mais utilizado em livros e HQs para as crianças dessa faixa etária, investigando qual tipo de diagramação e composição visual é mais adequado para atingir os objetivos do projeto e servir de inspiração para a projetista.

### 4.3 Análise de Dados

Com base nas questões apontadas no tópico anterior, obteve-se os seguintes resultados:

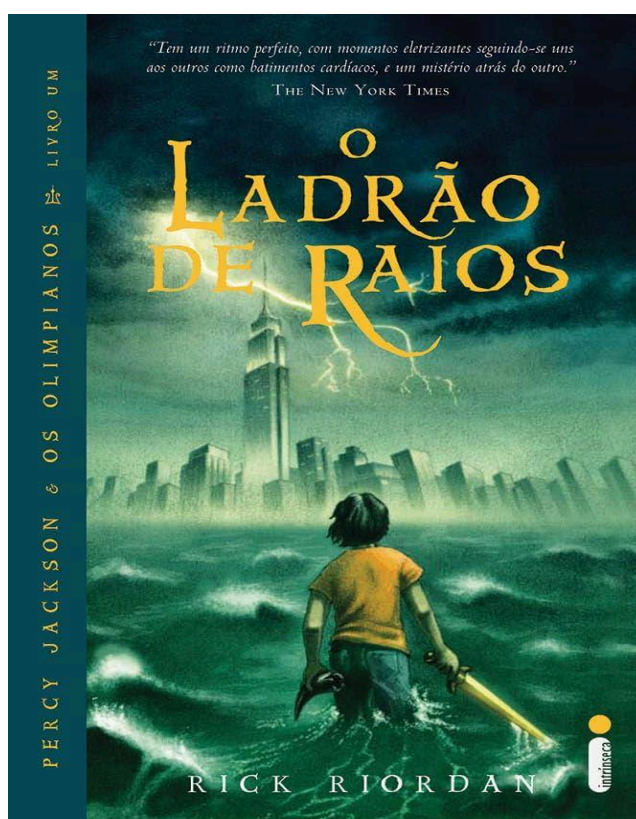
- a) Apesar da falta de obras literárias e de histórias em quadrinhos brasileiros sobre dislexia, foi possível encontrar algumas obras estrangeiras sobre o assunto, majoritariamente norte-americanas. A obra mais conhecida e popularizada que aborda a dislexia, atualmente, é a saga de livros *Percy*

---

<sup>15</sup> Disponível em: <https://www.amazon.com.br/História-Meio-Contrário-Maria-Machado/dp/8508131143>  
Acesso em: 14 mai. 2025.

*Jackson e os Olimpianos*, do escritor norte-americano Rick Riordan, com mais de 70 milhões de cópias vendidas pelo mundo<sup>16</sup>, além de adaptações para o cinema, séries e até história em quadrinhos. A série de livros retrata a mitologia grega no século 21, acompanhando a jornada de Percy Jackson, um garoto que se descobre ser um poderoso semideus filho de Poseidon, o deus do oceano. A história aborda a dislexia como sendo uma característica típica dos semideuses, pois eles possuem um lado grego que dificulta a sua leitura e compreensão textual. Esta obra é referência na representatividade da dislexia, apresentando-a não como uma fraqueza, mas mostrando que os disléxicos possuem outras forças, como, por exemplo, superpoderes no caso dos semideuses da história. Esta ideia surgiu após o próprio filho do autor Rick Riordan ter sido diagnosticado com dislexia.

**Figura 15** - Capa do primeiro livro da saga *Percy Jackson*



Fonte: Amazon

---

<sup>16</sup> Disponível em:

<https://veja.abril.com.br/cultura/a-mitologia-e-universal-diz-rick-riordan-autor-da-saga-percy-jackson>. Acesso em: 14 mai. 2025.

A saga de livros também ganhou uma adaptação para o formato de HQs após a sua popularização, com a primeira edição contando com 128 páginas, capa comum e dimensões de 22,86 x 15,75 cm. A HQ possui ilustrações com estilo realista, paleta de cores sóbrias e uso de *lineart*.

**Figura 16** - Capa da primeira HQ de *Percy Jackson*



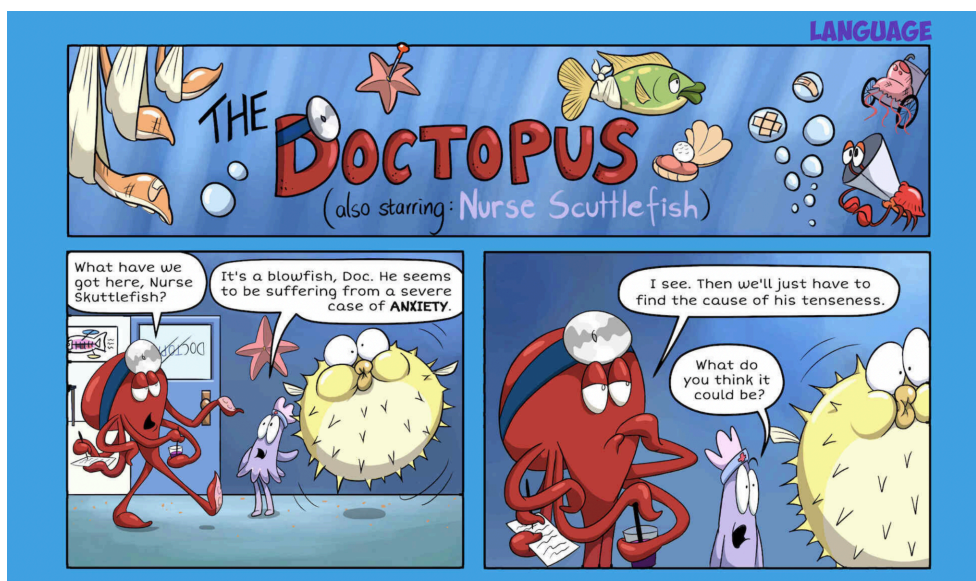
Fonte: Amazon

Figura 17 - Página da HQ de *Percy Jackson*

Fonte: Amazon

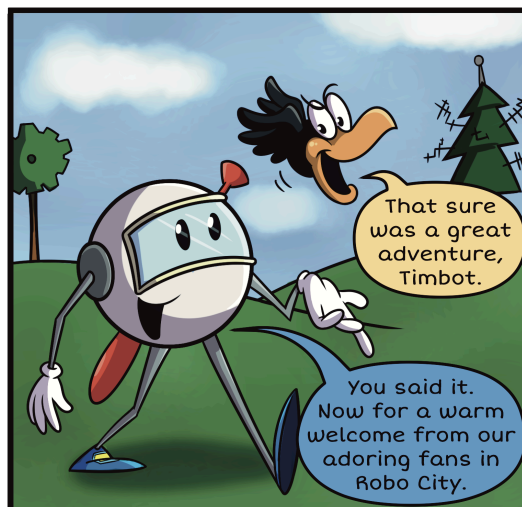
Outro exemplo de quadrinhos sobre dislexia são os gibis da Dekko Comics, citadas anteriormente neste trabalho. Cada gibi conta com cerca de 36 páginas, capa comum, dimensões de 21 x 29,7 cm, ilustrações com estilo *cartoon*, paleta de cores vibrante, uso de tipografia sem serifa, além de opção para leitura digital.

Figura 18 - Tira de gibi da Dekko Comics



Fonte: Dekko Comics

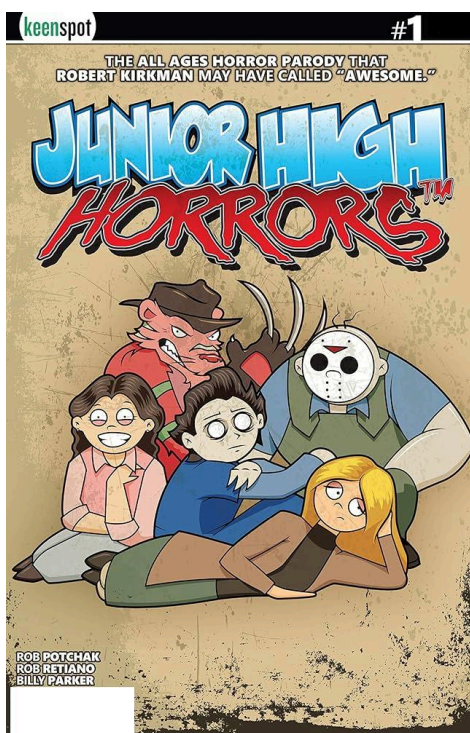
**Figura 19** - Exemplo do estilo visual dos gibis da Dekko Comics



Fonte: Dekko Comics

No quadrinho *Junior High Horrors*, o autor norte-americano Robert Potchak cria paródias de histórias clássicas de terror voltadas para alunos do Ensino Fundamental, utilizando uma tipografia própria para disléxicos e fazendo uma construção de narrativa fácil de acompanhar, através do uso de poucos quadros e balões de fala por página, e ilustrações simples. Cada volume possui cerca de 152 páginas, capa comum e dimensões de 15,24 x 22,86 cm. A HQ possui um estilo visual cartunesco e simplificado, com paleta de cores sóbrias e escuras, poucos quadros e diálogos com linguagem coloquial.

Figura 20 - Capa de edição da *Junior High Horrors*



Fonte: Amazon

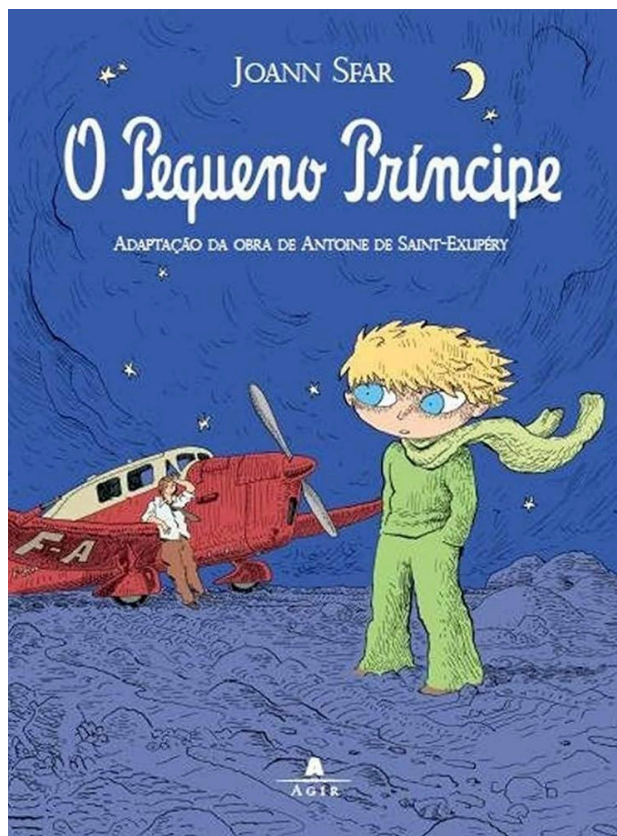
Figura 21 - Página da HQ *Junior High Horrors*



Fonte: Amazon

- b) Foram identificadas algumas obras clássicas infantojuvenis adaptadas para o formato de histórias em quadrinhos. A primeira obra encontrada é *O Pequeno Príncipe*, originalmente do autor Antoine de Saint-Exupéry, que foi adaptada para quadrinhos pelo quadrinista francês Joann Sfar em 2008, contando com 110 páginas.

**Figura 22** - Capa do quadrinho de Joann Sfar



Fonte: Amazon

Segundo uma resenha crítica<sup>17</sup> desta obra adaptada, apesar do desafio de adaptar uma obra tão profunda e delicada, o quadrinista consegue cumprir esse feito. O autor da resenha pontua alguns fatores essenciais utilizados para avaliar a adaptação. O primeiro é manter fidelidade à história original, o que foi alcançado pelo quadrinista através da retratação fiel do protagonista e de todos os personagens encontrados ao longo do livro. O segundo fator avaliado foi a captura da personalidade do protagonista, que foi feita de forma excelente, trazendo os traços infantis, alegres e imaginativos do pequeno príncipe. O último fator importante

<sup>17</sup> <https://www.planocritico.com/critica-o-pequeno-principe-adaptacao-em-quadrinhos-por-joann-sfar/>  
Acesso em: 18 mai. 2025.

pontuado foi o estilo de arte utilizado na HQ, com traços fluidos e cheios de movimento, cores vibrantes e linhas grossas, que condizem com a atmosfera da obra original. Assim, conclui-se que a adaptação em história em quadrinhos foi capaz de capturar a essência do livro, não prejudicando a interpretação dos leitores.

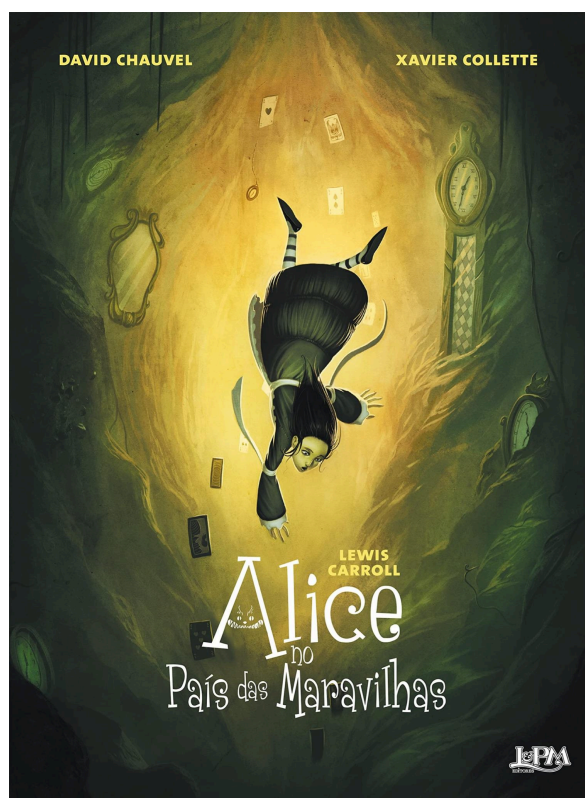
**Figura 23** - Página da HQ de *O pequeno príncipe*.



Fonte: O Plano Crítico

A segunda adaptação encontrada é da obra *Alice no País das Maravilhas*, originalmente do autor Lewis Carroll, e adaptada por David Chauvel e Xavier Collette em 2020, contando com 96 páginas.

**Figura 24** - Capa do quadrinho de Chauvel e Collette



Fonte: Amazon

De acordo com uma resenha crítica<sup>18</sup> desta adaptação, apesar das ilustrações de alta qualidade, o roteiro deixa a desejar pois os acontecimentos não são interligados de forma coesa, prejudicando o entendimento da mensagem da obra original. Para avaliar o quadrinho, o autor da resenha pontua alguns requisitos utilizados, sendo o primeiro deles, o estilo de arte utilizado. O ilustrador Collette faz um trabalho impressionante definindo a atmosfera da história a partir do uso de tons pastéis e um estilo “sombrio” que remete o leitor ao ar místico da obra original, além de uma caracterização fiel dos personagens. O segundo ponto avaliado foi o roteiro da adaptação feito por Chauvel que, apesar de apresentar os acontecimentos principais da história, não é capaz de trazer continuidade entre eles, dificultando a compreensão da sequência narrativa dos fatos.

---

<sup>18</sup> Disponível em: <https://vinheta2020.blogspot.com/2020/11/analise-alice-no-pais-das-maravilhas.html>  
Acesso em: 18 mai. 2025.

Figura 25 - Página da HQ de *Alice no País das Maravilhas*



Fonte: Vinheta 2020

Dessa forma, é possível afirmar que esta adaptação não foi eficiente na tradução da narrativa escrita para o formato visual das HQs, devido aos problemas de roteirização.

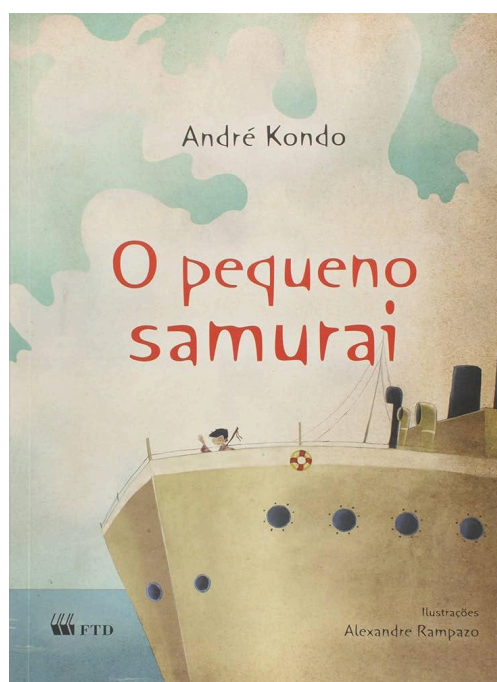
- c) Ao pesquisar o mercado de livros e histórias em quadrinhos ilustrados para crianças entre 7 e 10 anos, foram identificadas algumas obras com estilos de ilustração diferentes, que são mais utilizados para esse público. As obras selecionadas foram *O Pequeno Samurai* (2014), *Saudade* (2018), *Viagem ao Redor do Mundo em 37 Histórias* (2019), e *Ghosts* (2016). Para analisar estas obras, foram considerados os seguintes aspectos: estilo de arte, harmonia cromática, matizes e temperaturas, e diagramação das páginas, nos casos de HQ.

**Quadro 1** - Parâmetros estéticos e de composição da análise das obras.

<b>Estilo de arte</b>	<b>Harmonia Cromática</b>	<b>Matizes</b>	<b>Diagramação</b>
<i>Flat design, Lineart, Paper Cutout, Pintura, Cartoon, Abstrato, etc.</i>	Monocromática, análoga, complementar, tríade, cores frias, cores quentes etc.	Quantas matizes utilizadas e quais são.	Quantidade de quadros e balões de fala por página, e páginas simétricas ou assimétricas

Fonte: Produção da autora

No livro *O Pequeno Samurai*, de André Kondo, é contada a história de Yuji, um menino que descobriu, com a ajuda de seu avô, que era um pequeno samurai, e como isso o ajudou na sua jornada para o Brasil, se despedindo de sua terra natal e vencendo seus medos e inseguranças. O estilo de arte utilizado é de pintura com aquarela, conferindo traços leves e delicados que condizem com a profundidade do enredo. A harmonia cromática predominante é complementar com tons frios azulados, contrastando com tons de amarelo em uma paleta de cores pastéis e leves. As ilustrações são espaçadas ao longo das páginas e o texto é integrado com as imagens.

**Figura 26** - Capa de *O pequeno samurai*

Fonte: Amazon

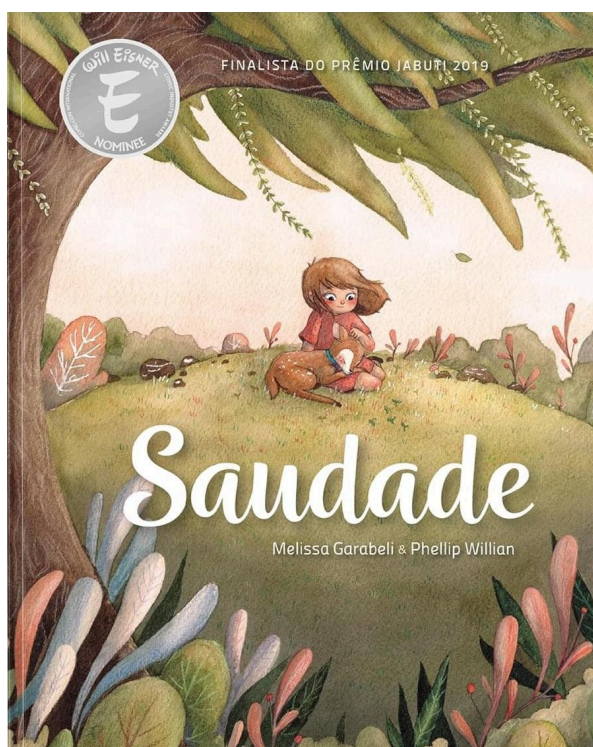
Figura 27 - Ilustrações de *O pequeno samurai*



Fonte: Alexandre Rampazzo

Na história em quadrinhos *Saudade*, de Melissa Garabeli e Phellip Willian, narra-se a história de duas crianças que encontram um cervo filhote ferido à beira da estrada durante um passeio de carro com o pai, e decidem levá-lo para casa. Com o passar dos dias as crianças vão se apegando mais ao filhote, preenchendo o espaço deixado pela morte de sua mãe, mas quando o cervo cresce, é preciso devolvê-lo à natureza e elas devem aprender a dizer adeus mais uma vez. Para o estilo de arte foi utilizada pintura com aquarela e *lineart* sutil. A harmonia cromática predominante foi análoga com tons quentes, e matizes de laranja, amarelo e verde. A diagramação contém cerca de 5 a 6 quadros por página, priorizando uma narração sequencial por meio das imagens em vez de texto, com poucos balões de fala e frases curtas.

**Figura 28 - Capa da HQ Saudade**



Fonte: Amazon

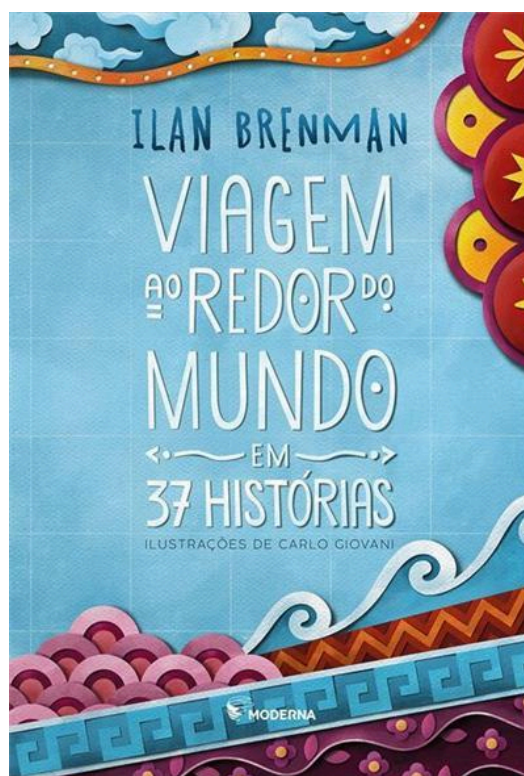
**Figura 29 - Páginas da HQ Saudade**



Fonte: Fora do Plástico

O livro *Viagem ao Redor do Mundo em 37 Histórias*, de Ilan Brenman, apresenta uma coleção de contos de diversos países diferentes, levando o leitor a uma jornada de aprendizado sobre outras culturas e suas tradições. O livro possui um estilo de arte com *paper cutout*, ou recortes de papel, que dão um visual tridimensional e geométrico para as ilustrações. Para combinar com o estilo, as ilustrações trabalham com cores alegres e vibrantes, e harmonias cromáticas que variam de acordo com o país de origem do conto narrado. Na diagramação, as ilustrações chegam a ocupar páginas inteiras, com o texto sendo integrado à ela.

**Figura 30** - Capa do livro de Ilan Brenman



Fonte: Amazon

**Figura 31** - Páginas e ilustrações do livro.



Fonte: Carlo Giovani

A HQ *Ghosts*, de Raina Telgemeier, retrata a história de duas irmãs que estão se mudando para outra cidade com sua família a fim de ajudar no tratamento de fibrose cística de uma delas. Na nova cidade, elas se reconectam com suas raízes mexicanas, e no Dia dos Mortos, celebração típica mexicana, elas aprendem a lidar com a doença terminal com a ajuda dos espíritos de seus antepassados. O quadrinho possui um estilo de arte *cartoon*, com *lineart* espessa e cores chapadas. A harmonia cromática é, no geral, análoga, variando de acordo com o momento da narrativa, com cores vibrantes e alegres. Para a diagramação da HQ utilizou-se cerca de 3 a 6 quadros por página, com bastante uso de balões de fala e onomatopéias.

Figura 32 - Capa da HQ Ghosts



Fonte: Goodreads

Figura 33 - Páginas da HQ Ghosts



Fonte: Type Books

Quadro 2 - Resultado da análise visual das HQs

Título	Estilo de arte	Harmonia Cromática	Matizes	Diagramação
O pequeno samurai	Pintura em aquarela	Complementar e tons frios	Azul, verde, amarelo e laranja	A diagramação de livros não é o foco desta pesquisa.
Saudade	<i>Lineart</i> e Pintura em aquarela	Análoga e tons quentes	Laranja, amarelo e verde	5 a 6 quadros por página, poucos balões, páginas assimétricas
Viagem ao redor do mundo em 37 histórias	<i>Paper cutout</i> e Formas geométricas	Variável	Variável com cores vibrantes	A diagramação de livros não é o foco desta pesquisa.
Ghosts	<i>Lineart</i> e <i>Cartoon</i>	Análoga	Variável com cores vibrantes	3 a 6 quadros por página, muitos balões, páginas assimétricas

Fonte: Produção da autora

#### 4.3.1 Conclusão da etapa de análise de dados

Após a análise dos dados coletados, foi possível chegar a algumas conclusões. Primeiramente, a respeito das obras que abordam a dislexia, observa-se a necessidade de produzir mais obras literárias e HQs infantis sobre o assunto para popularizar e conscientizar este público. Com relação a adaptações de livros para o formato de HQ, percebe-se que o ponto mais importante para fazer uma boa adaptação é conseguir transmitir a essência da obra original, tanto através de um roteiro bem estruturado, quanto por meio de ilustrações que condizem com o tom da história. Por fim, ao analisar o estilo visual mais utilizado em livros e quadrinhos infantis, conclui-se que são mais usadas um estilo de arte com pintura e *lineart*, personagens cartunescos, harmonia cromática análoga, matizes alegres e vibrantes e uma diagramação com poucos quadros, quantidade de texto equilibrada, e páginas assimétricas, utilizando *splash pages*.

#### 4.4 Criatividade Conceitual

Com base nas recomendações obtidas durante a etapa de análise de dados, foi possível estabelecer os requisitos criativos que irão nortear o desenvolvimento deste projeto. As decisões surgiram a partir da identificação dos pontos positivos alcançados pelas obras similares analisadas, juntamente com as normas da dislexia e a visão criativa da projetista para a HQ. Isto posto, o projeto deverá seguir as seguintes diretrizes:

- a) Criar uma HQ com uma linguagem acessível para crianças com dislexia;
- b) Adaptar a obra *História meio ao contrário*, de Ana Maria Machado, para a linguagem de histórias em quadrinhos, mantendo fidelidade ao roteiro original, à caracterização dos personagens e à mensagem principal da história.
- c) Priorizar o uso dos desenhos na composição visual como recurso narrativo, evitando o uso de textos longos.
- d) Adotar uma linguagem simples e informal, adequada ao público-alvo do projeto;
- e) Seguir as diretrizes da dislexia, citadas no tópico 2.2.1 deste trabalho, na composição visual e textual das páginas;
- f) Aplicar uma diagramação predominantemente assimétrica das páginas da HQ, fazendo uso de *splash pages* e quadros de impacto, além de outros recursos narrativos dos quadrinhos;
- g) Utilizar a fonte OpenDyslexic, específica para os disléxicos, na escrita dos textos da HQ;
- h) Seguir um estilo artístico de pintura, com uso de *lineart*, e traços cartunescos que combine com o tom fantasioso e aventureiro da obra original.
- i) Empregar cores alegres e vibrantes, com uso de harmonias cromáticas variadas de acordo com os momentos da narrativa;
- j) Estudar os materiais mais adequados para a produção gráfica e o projeto físico a fim de garantir a acessibilidade das crianças com dislexia.

#### **4.5 Criatividade Conceitual para Roteiro da HQ**

Nesta etapa será feita a concepção do roteiro da HQ, que será criado a partir do roteiro original do livro *História meio ao contrário*, de Ana Maria Machado, mantendo fidelidade à obra.

##### **4.5.1 Tema**

O tema abordado na história é “Quebra de Paradigmas dos Contos de Fadas Clássicos”, temática que abrange o objetivo da obra original de criticar e questionar os valores tradicionais estabelecidos pelos contos de fadas populares.

##### **4.5.2 Plot**

O livro conta a história de um Rei que vivia feliz para sempre com sua Rainha e sua filha, a Princesa. Certa tarde, ele contemplava a vista de seu reino quando o sol se pôs e tudo escureceu. Desesperado, o Rei pensou que um ladrão o havia roubado. Então, ordenou que alguém derrotasse o grande Dragão Negro que roubou o sol para trazer de volta o dia, em troca da mão da Princesa, que não gostou da ideia. O povo do reino, porém, não queria perder as poucas horas de descanso que tinham quando o Dragão roubava o sol. Então, liderados pela Pastora, foram em busca de um Gigante adormecido para ajudá-los a impedir o Príncipe, que havia recém chegado ao reino, de matar o ladrão. Quando chegou a noite e o Dragão Negro foi surgindo, o Príncipe iniciou sua missão, que estava mais difícil ainda devido à ajuda do Gigante. No entanto, quando a luz do luar iluminou o rosto da Pastora, que estava observando a cena, o Príncipe viu o quanto era bela e se apaixonou. Ele parou de lutar e passou o resto da noite conversando com ela, e o Dragão Negro foi adormecendo, dando lugar ao dia novamente. O Rei, finalmente entendeu que a mudança do dia para a noite era algo natural e belo, mas manteve sua promessa ao Príncipe de se casar com sua filha. A Princesa recusou a oferta de seu pai, dizendo que queria escolher com quem se casar. E o Príncipe queria era estar com a Pastora, então pediu sua mão em casamento e viveram felizes para sempre.

##### **4.5.3 Plot Decupado**

- a) Ato I - O Sumiço do Sol
  - Cena 1: O Rei está passeando ao alto da muralha de seu castelo contemplando a vista de seu reino enquanto o sol se põe.

- Cena 2: A Rainha e a Princesa estão jantando no salão quando, de repente, o Rei entra desesperado e gritando por socorro. O Rei então explica que estava observando o sol e a tarde, quando escureceu, e ele não conseguiu ver quem havia roubado o sol.
- Cena 3: O Primeiro-Ministro, então, traz um guarda que afirma que o ladrão é um grande Dragão Negro. O Rei, horrorizado, ordena que o monstro seja morto em troca da mão de sua filha em casamento.

b) Ato II - Um aliado Gigante

- Cena 4: No dia seguinte, é anunciado no reino a ordem de busca do Dragão Negro, e algumas pessoas do povo questionam a real serventia dessa busca, e se seria algo útil para o reino.
- Cena 5: Um Príncipe Encantador chega ao reino para derrotar o Dragão. Algumas pessoas, lideradas pela Pastora, chegam à conclusão de que o Dragão é bom para o reino pois lhes dá algumas horas de descanso, então decidem ajudar a defender o Dragão do ataque. Para isso, eles vão em busca de um Gigante adormecido.
- Cena 6: O grupo caminha até o local onde o Gigante dorme e o acorda. Eles explicam que a derrota do Dragão atrapalharia o descanso das pessoas, e o Gigante decide ajudá-los a dificultar a batalha do Príncipe.

c) Ato III - A Luta por Amor

- Cena 7: Escurece o dia e o Dragão Negro vai surgindo. O Príncipe, todo armadurado, inicia sua missão, mas a batalha está mais difícil devido à ajuda do Gigante.
- Cena 8: Quando o grande olho do Dragão Negro termina de se abrir, o Príncipe enxerga claramente o rosto da Pastora, que está assistindo a luta. Ele percebe o quanto ela é bonita, e desiste de lutar contra o Dragão e de se casar com a Princesa. Então eles passam o resto da noite conversando até o sol nascer.
- Cena 9: O Rei, que acompanhava a batalha durante a noite, percebe a mudança natural do dia para a noite e cancela a busca pelo ladrão. Ele ainda mantém sua promessa ao Príncipe de se casar com sua filha, mas ele nega a

oferta dizendo que estava apaixonado pela Pastora. A Princesa diz que quer viajar pelo mundo e decidir com quem irá se casar.

- Cena 10: No dia seguinte, a Princesa se vai de viagem. O Príncipe resolve ficar no reino e começa a trabalhar como Vaqueiro. A Pastora e o Vaqueiro, então, decidem se casar e viver felizes para sempre.

#### **4.6 Criatividade Conceitual para Personagens e Cenários da HQ**

Após a concepção do roteiro da HQ, é necessário pontuar e descrever os personagens que farão parte da narrativa, além dos cenários onde a história se passa. Essa conceituação será feita baseando-se nos personagens e ambientes já existentes na obra original de Machado.

##### **4.6.1 O personagem e o que ele(a) representa**

A história possui doze personagens ao todo, sendo eles o Rei, a Rainha, a Princesa, o Primeiro-ministro, o Príncipe, a Pastora, o Dragão Negro, o Gigante, a Tecelã, o Ferreiro, o Camponês e o Guarda. No entanto, apenas três personagens fazem parte da trama principal, colaborando para o desenvolvimento da narrativa: o Rei, a Pastora e o Príncipe.

###### **4.6.1.1 O Rei**

O Rei é o soberano do reino onde a história se passa. Ele é o catalisador do conflito da história, que motiva a ação dos outros personagens. É um homem de meia-idade, barba cheia e grisalha, baixa estatura e acima do peso. Vive feliz com a sua esposa, a Rainha, e sua filha, a Princesa. Apesar de sua posição de soberania, é um homem ignorante aos assuntos de seu próprio reino. Sua motivação na história é restaurar a paz e a felicidade no reino.

###### **4.6.1.2 A Pastora**

A Pastora é uma cidadã do reino que trabalha com pastoreio de ovelhas. Ela é a personagem que mobiliza o desenvolvimento da trama. É uma moça jovem, de pele morena, cabelos cacheados e estatura mediana. É decidida, sabe o que quer, possui amizade com várias pessoas da aldeia e é uma líder natural. Sua motivação na história é garantir o bem-estar de seu povo.

### 4.6.1.3 O Príncipe

O Príncipe faz parte de outro reino e chega para lutar contra o Dragão, sendo parte essencial para a resolução da trama. É um jovem rapaz de estatura alta, corpo atlético, cabelos louros, gentil, simpático e corajoso. Apesar de ser mimado pela vida de realeza, não gosta de monotonia e quer ir em busca de aventuras e fazer coisas novas. Sua motivação na história é enfrentar o desafio de derrotar o Dragão.

### 4.6.2 Descrição da Ambientação e Cenários da HQ

A história se passa em um mundo típico de contos de fadas, com reis e rainhas, monstros, dragões, gigantes e criaturas mágicas. Nesse mundo, todos vivem “felizes para sempre”, com dias perfeitos e ensolarados em um reino próspero. A narrativa se desenvolve em três ambientes principais: o Castelo, a Aldeia e os Montes.

O Castelo do Rei é luxuoso e possui grandes muralhas e torres altas, com vistas para todo o reino. Há corredores longos, varandas e inúmeros cômodos, como o Salão de Banquetes e a Sala do Trono.

A Aldeia é onde vive o povo do reino. Lá existe todo o comércio da cidade e é onde a maioria das pessoas trabalham. Possui praças, ruas e estradas, e a população costuma se reunir no centro da aldeia.

Os Montes são uma parte mais distante do reino, com lindos campos de flores, bosques, grandes colinas e riachos. Lá vivem os insetos e os animais e é onde o Gigante dorme.

## 4.7 Concept Art

### 4.7.1 Estudo de Similares

Nesta sub etapa foram pesquisadas três obras similares a este projeto de HQ a fim de analisar como foi feito o design de personagens, auxiliando na elaboração visual dos personagens deste trabalho. Os similares analisados são os livros infantis e *graphic novel* “*The Wild Swan*”<sup>19</sup> adaptado por Guixiaode, “*Thumbelina*”<sup>20</sup> adaptado por Ann Martian, e “*LightFall*”<sup>21</sup> de Tim Probert.

---

<sup>19</sup> Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/217037769/The-Wild-Swans> Acesso em: 29 ago. 2025.

<sup>20</sup> Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/198356505/Illustrations-for-childrens-book-Thumbelina> Acesso em: 29 ago. 2025.

<sup>21</sup> Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/92757621/Lightfall-Cover> Acesso em: 29 ago. 2025

**Figura 34** - Imagens do livro “*The Wild Swan*”



Fonte: Behance

**Figura 35** - Imagens do livro “*Thumbelina*”



Fonte: Behance

**Figura 36** - Imagens da *graphic novel* “*Lightfall*”



Fonte: Behance

Ao analisar o estilo dos personagens nas três obras, pode-se observar a presença de um estilo cartunesco, com proporções corporais predominantemente realistas, formas simplificadas e expressões corporais chamativas. As proporções das partes do rosto são mais exageradas em relação ao corpo, e há presença de lineart e texturas de tinta.

#### **4.7.2 Painéis de Referências Visuais**

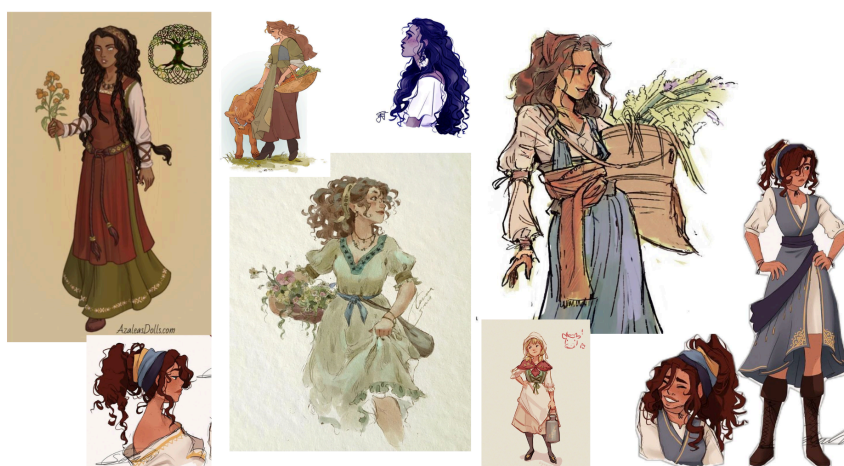
Para a criação dos painéis de referências visuais, foram selecionadas imagens que representam a estética visual almejada para os principais personagens e cenários da HQ. Para os painéis referentes aos personagens, levou-se em consideração suas descrições, profissões, estaturas corporais, vestimentas e traços de personalidade, como foi apontado na etapa de Criatividade Conceitual para Personagens e Cenários da HQ.

**Figura 37** - Painel Semântico 1: estilos de arte referentes ao design do Rei



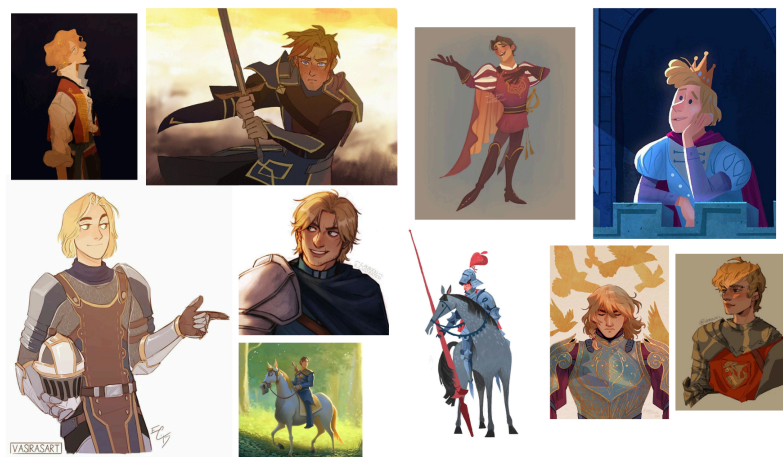
Fonte: Compilação da autora

**Figura 38** - Painel Semântico 2: estilos de arte referentes ao design da Pastora



Fonte: Compilação da autora

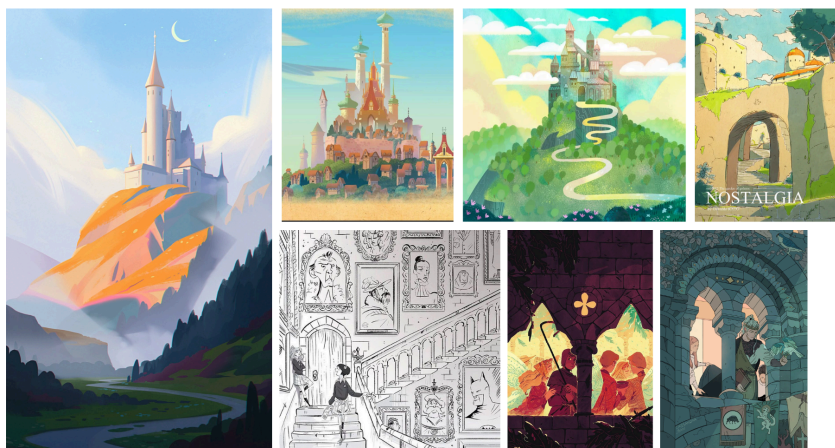
**Figura 39** - Painel Semântico 3: estilos de arte referentes ao design do Príncipe



Fonte: Compilação da autora

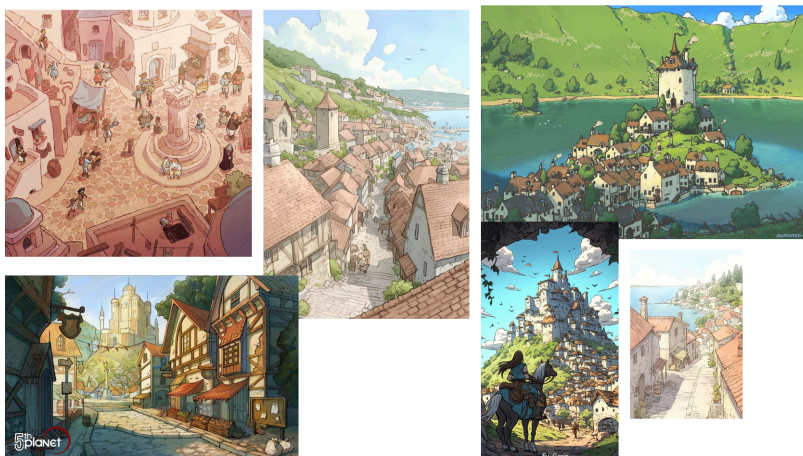
Já para os painéis dos cenários, foram considerados a construção do mundo onde se passa a história, os acontecimentos da narrativa e as interações que os personagens terão com o ambiente.

**Figura 40** - Painel Semântico 4: estilos de arte referentes ao design do Castelo



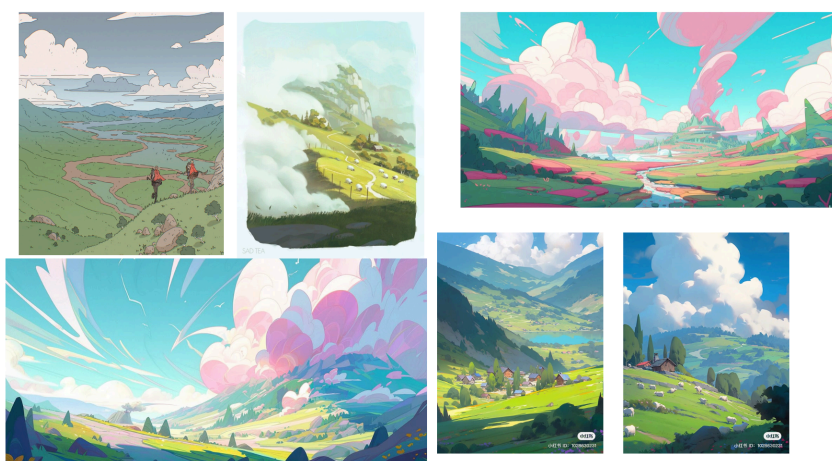
Fonte: Compilação da autora

**Figura 41** - Painel Semântico 5: estilos de arte referentes ao design da Aldeia



Fonte: Compilação da autora

**Figura 42** - Painel Semântico 6: estilos de arte referentes ao design dos Montes



Fonte: Compilação da autora

### 4.7.3 Materiais e Tecnologias para o Processo Criativo

Na execução deste projeto serão utilizados tanto materiais tradicionais como lápis, canetas e papel, quanto digitais como iPad e Apple Pencil e computador, além de *softwares* de criação digital como Procreate, Illustrator e InDesign. Os materiais tradicionais serão utilizados principalmente nos esboços iniciais da etapa de estudo de *layout*, enquanto os materiais digitais serão usados na etapa de *Concept Art* e de Arte Final.

#### 4.7.4 Sketches

Nesta etapa, foram feitos os *sketches* ou esboços iniciais dos três personagens principais (o Rei, a Pastora e o Príncipe) a partir dos painéis semânticos elaborados anteriormente. Para cada personagem foi desenhado alguns ângulos faciais, além de um desenho corporal, definindo o design dos traços físicos dos personagens, seus vestuários e as expressões faciais e corporais que os caracterizam.

Figura 43 - Sketch do Rei

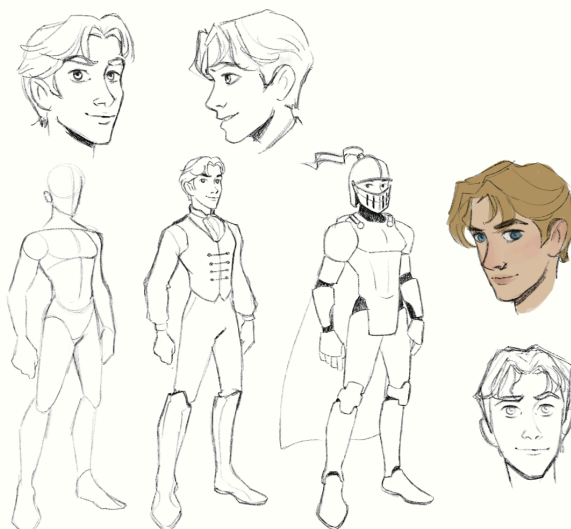


Fonte: Produção da autora

Figura 44 - Sketch da Pastora

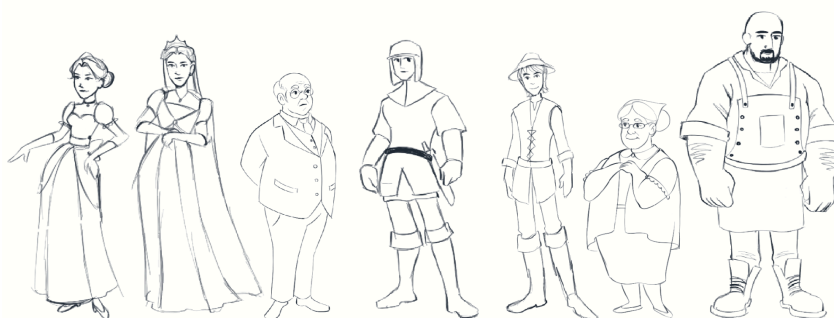


Fonte: Produção da autora

**Figura 45 - Sketch do Príncipe**

Fonte: Produção da autora

Aqui também foram feitos os esboços iniciais dos personagens secundários, como mostra a figura abaixo, sendo eles, respectivamente, a Princesa, a Rainha, o Primeiro-ministro, o Guarda, o Camponês, a Tecelã e o Ferreiro.

**Figura 46 - Sketch dos personagens secundários**

Fonte: Produção da autora

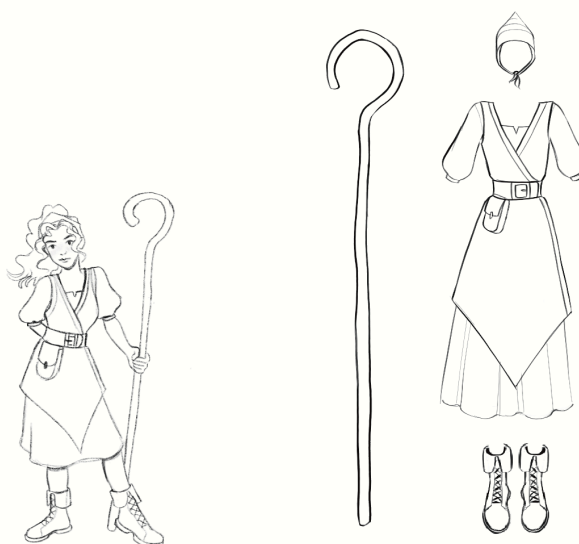
#### 4.7.5 Estudo de Vestuário e acessórios

A partir do design inicial dos personagens criado na etapa anterior, foi realizado o estudo do vestuário e acessórios dos três personagens principais, definindo os detalhes e formatos.

**Figura 47** - Estudo de vestuário do Rei

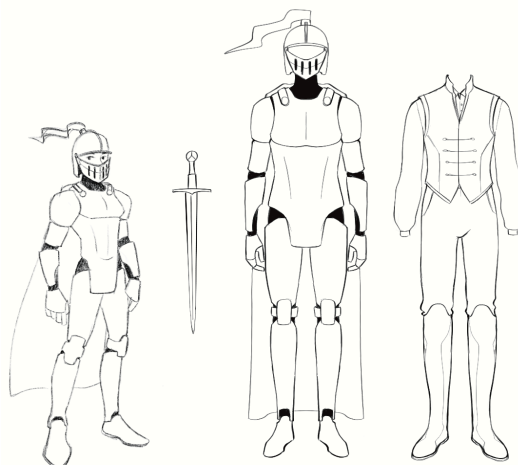
Fonte: Produção da autora

O personagem do Rei usará vestes de mangas longas e bufantes, botas de cano alto, uma capa longa atrás com detalhes em pelo, e uma coroa como acessório.

**Figura 48** - Estudo de vestuário da Pastora

Fonte: Produção da autora

A Pastora usará uma saia longa e uma camisa com mangas três-quartos, uma veste por cima, um cinto com bolsa, botas de cano curto e um cajado e lenço como acessórios.

**Figura 49** - Estudo de vestuário do Príncipe

Fonte: Produção da autora

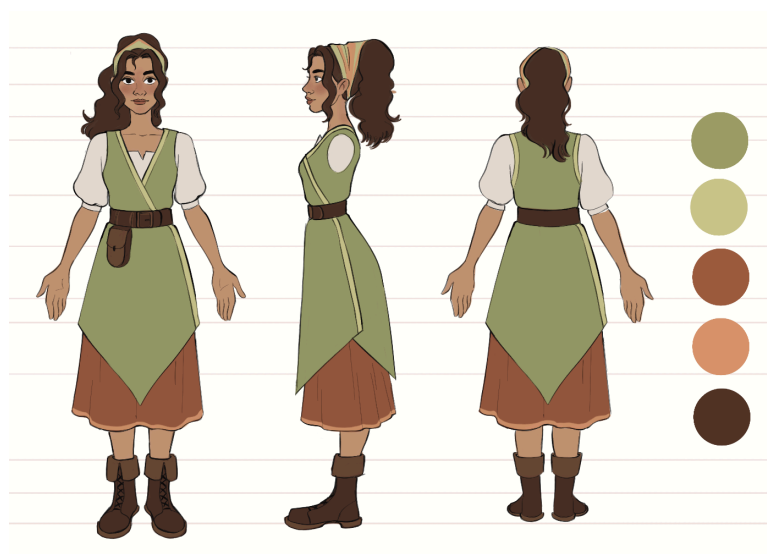
Já o Príncipe terá dois vestuários diferentes. O primeiro são suas roupas comuns, usando uma camisa de mangas longas, calça, um colete e botas de cano longo. O segundo é a sua armadura de batalha que é feita de placas de aço, além de um capacete e uma capa longa atrás e uma espada como acessório.

#### 4.7.6 *Model Sheet* e Expressões Faciais

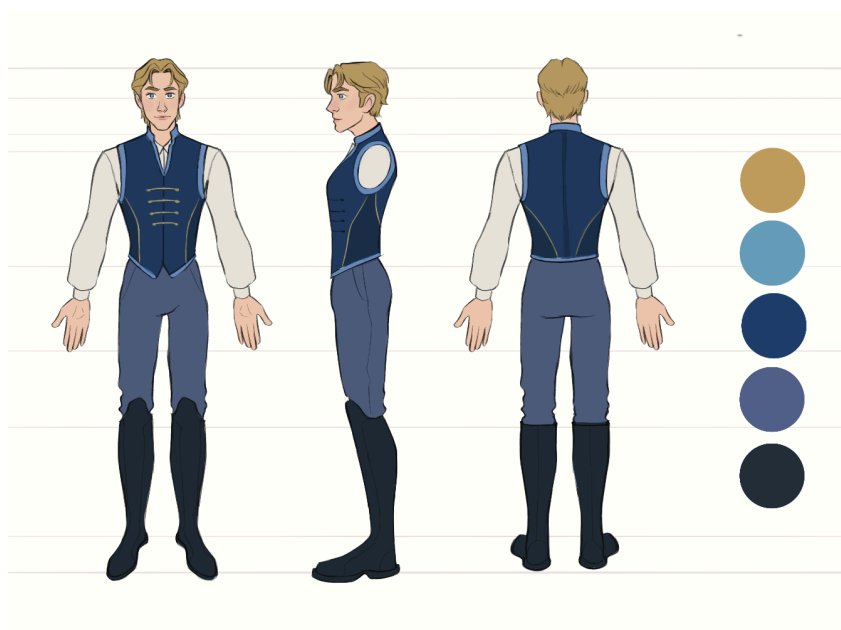
Aqui foram criados os *model sheets* dos três personagens nos três ângulos principais: de frente, de costas e de perfil. Nesta etapa também foi feito o refinamento dos personagens e estudos de cor de cada um.

**Figura 50** - *Model Sheet* do Rei

Fonte: Produção da autora

**Figura 51 - Model Sheet da Pastora**

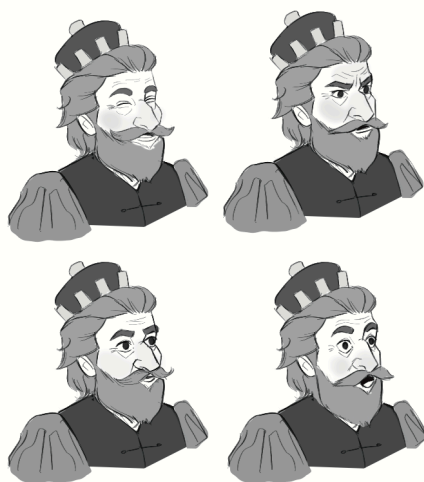
Fonte: Produção da autora

**Figura 52 - Model Sheet do Príncipe**

Fonte: Produção da autora

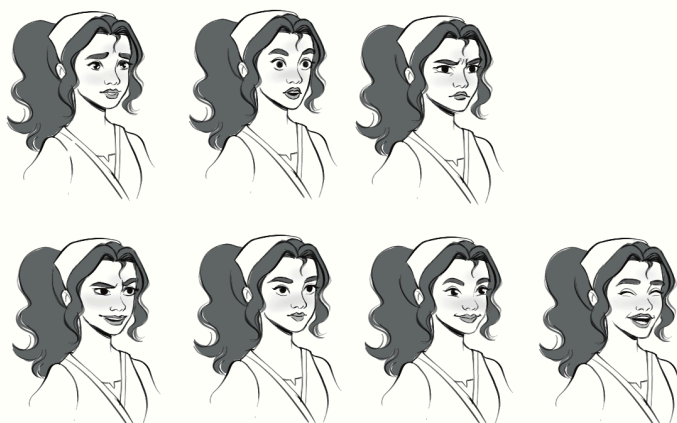
Para o estudo de expressões faciais foram aplicadas as emoções e expressões mais coerentes com cada personagem de acordo com a sua trajetória na história da obra original.

**Figura 53** - Estudo de expressões do Rei

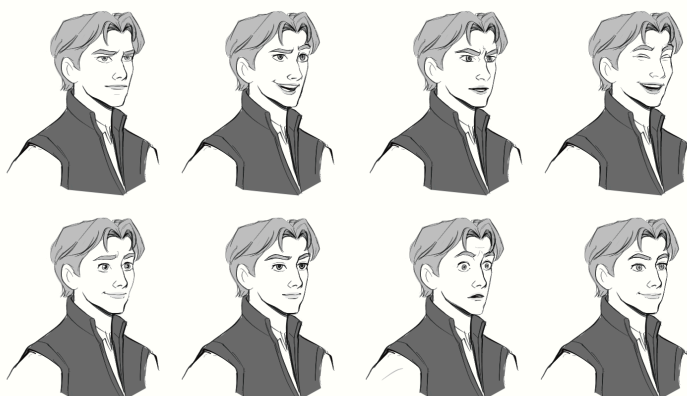


Fonte: Produção da autora

**Figura 54** - Estudo de expressões da Pastora



Fonte: Produção da autora

**Figura 55** - Estudo de expressões do Príncipe

Fonte: Produção da autora

#### 4.7.6 Folha de Proporção

Para concluir a etapa de *concept art* dos personagens foi feita uma folha de proporção comparando as proporções entre os três personagens principais e os personagens secundários.

**Figura 56** - Folha de proporção dos personagens da história

Fonte: Produção da autora

### 4.8 Estudo de *Layout* e Arte Final

#### 4.8.1 Estudo de *Layout*

Após a etapa de *concept art* dos personagens e cenários, inicia-se a etapa final criativa, com a disposição dos quadros e elementos nas páginas da HQ. Primeiro, utilizando papel e lápis, foram feitos esboços da composição dos quadros nas páginas, incluindo os atos da história, bem como os planos e ângulos que serão

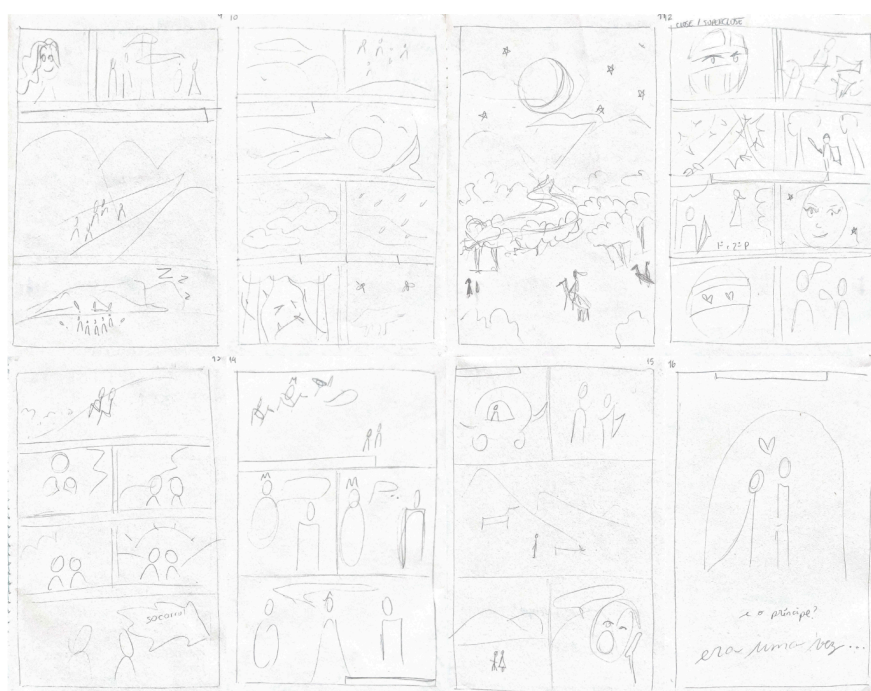
utilizados em cada cena. Essa etapa é essencial para estabelecer a quantidade de páginas da HQ, além de definir como será feito o *layout*, ou disposição, das páginas.

**Figura 57** - Esboços iniciais do estudo de *layout*



Fonte: Produção da autora

**Figura 58** - Esboços iniciais do estudo de *layout*



Fonte: Produção da autora

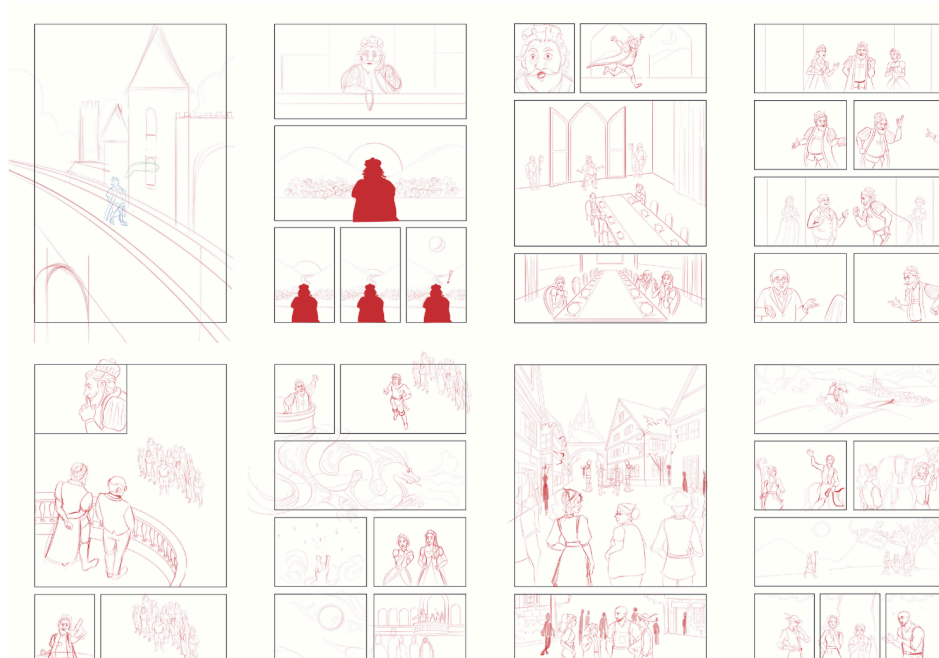
## 4.8.2 Arte Final

Com a conclusão do estudo de layout, inicia-se a etapa de arte final que foi subdividida em quatro fases: *sketches*, *lineart*, renderização e editorial.

### 4.8.2.1 Sketches

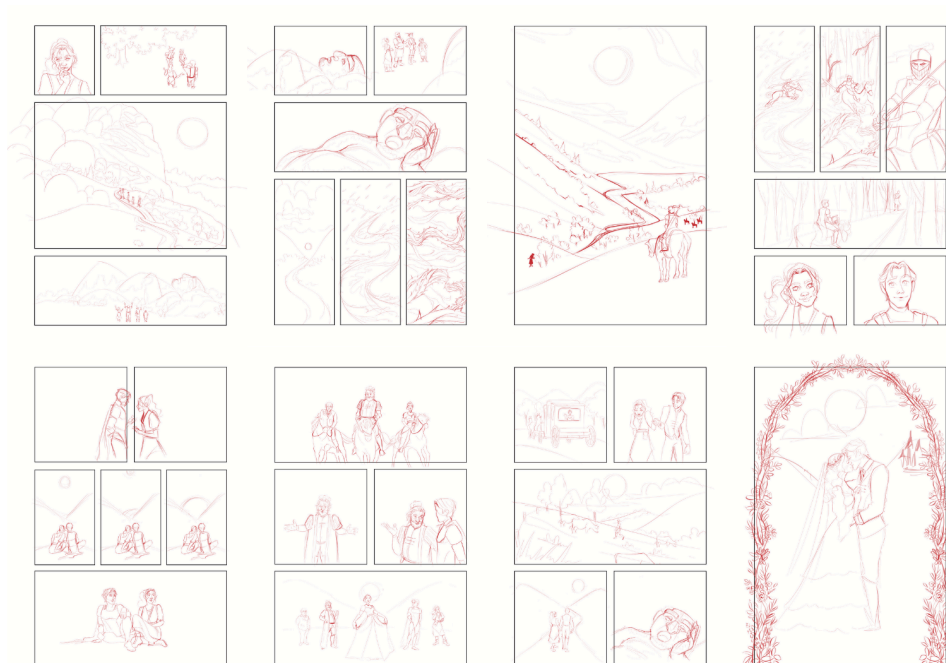
Após a definição do layout das páginas, os esboços foram transferidos para o meio digital para iniciar os sketches mais detalhados e refinados da arte final da HQ, além da diagramação final dos quadros nas páginas.

Figura 59 - Sketches da etapa de arte final



Fonte: Produção da autora

**Figura 60** - Sketches da etapa de arte final

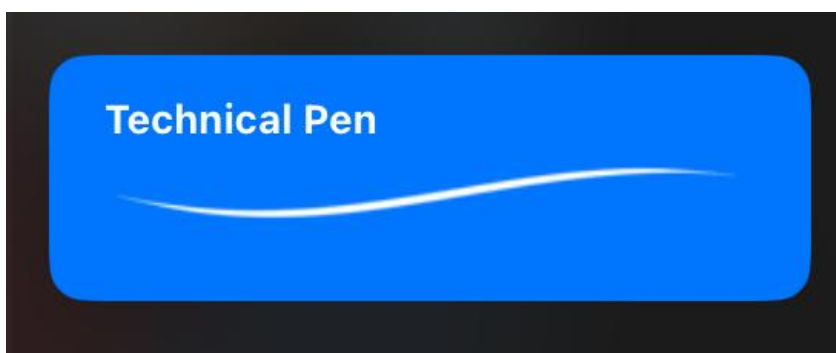


Fonte: Produção da autora

#### 4.8.2.2 Lineart

Nesta fase foi feita a arte finalização da *lineart*, utilizando um pincel digital com aspecto liso, conferindo um visual limpo para a HQ. Outro fator levado em consideração no desenvolvimento da *lineart* foi a harmonia entre a sua espessura e a espessura dos quadros.

**Figura 61** - Pincel digital utilizado na *lineart*



Fonte: Procreate

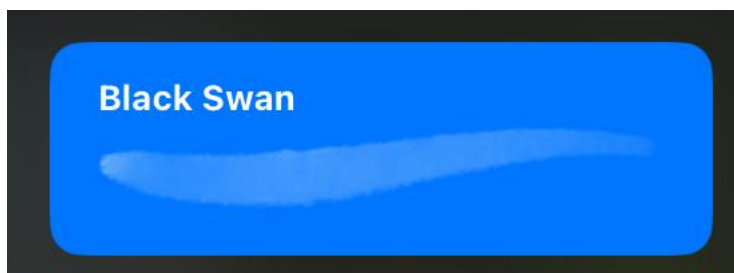


### 4.8.2.3 Renderização

Esta é a fase de finalização da pintura da HQ. Primeiramente foram colocadas as cores lisas nos elementos do desenho, estabelecendo as harmonias cromáticas de cada página. Para as páginas do Ato I da HQ foi definida uma harmonia cromática composta predominantemente por tons quentes de vermelho, amarelo e marrom. Para o Ato II, foi usada uma harmonia cromática de tons frios e alegres de azul e verde. E para o ato final, a harmonia escolhida foi de tons frios mais escuros, com matizes roxas, azuis e verdes. Essa divisão cromática foi feita para trazer movimento e quebrar a monotonia, combinando com os acontecimentos de cada ato da história.

Após colocar as cores lisas, iniciou-se a renderização de todas as páginas, adicionando texturas de aquarela e definindo a luz e sombra de cada cena. Para as texturas foi utilizado um pincel digital que imita a aquarela tradicional, trazendo leveza para a arte da HQ.

**Figura 64** - Pincel digital utilizado na renderização



Fonte: Procreate

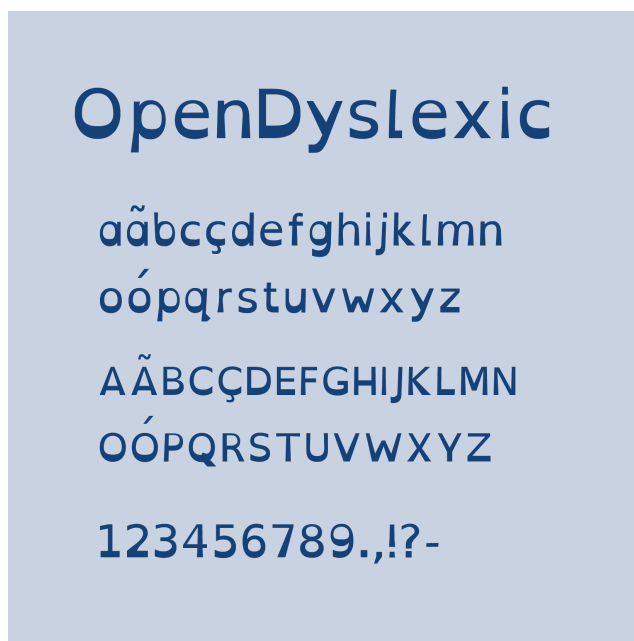


#### 4.8.2.3 Editorial

Nesta fase, após concluir toda a arte da HQ, foi adicionado o letreiramento com todos os balões de fala, onomatopeias e numeração. Além disso, aqui é onde foram criados os elementos pré-textuais da HQ, como a capa, folha de rosto, créditos e agradecimentos.

Para a criação do letreiramento, foi utilizado como base as diretrizes de acessibilidade da dislexia, citadas anteriormente neste trabalho, como a escolha da fonte, cor e alinhamento. A fonte OpenDyslexic, criada especificamente para pessoas com dislexia e disponível em todos os idiomas, foi escolhida para a escrita dos diálogos, narrações e textos corridos da HQ.

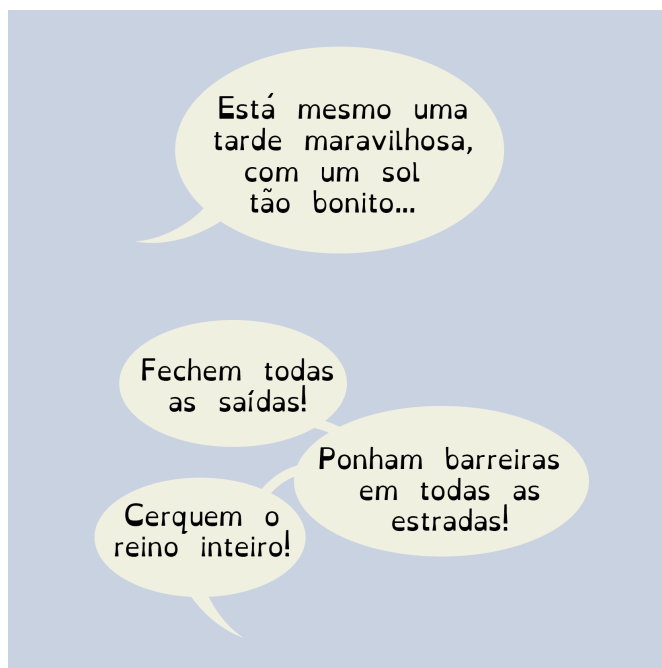
**Figura 67** - Fonte OpenDyslexic



Fonte: Compilação da autora

Para os balões de fala foi escolhido usar a cor creme, em vez do clássico fundo branco, por aumentar a legibilidade para as pessoas disléxicas. Já as onomatopeias foram desenhadas manualmente, conferindo gestualidade e expressão.

**Figura 68** - Exemplo de balões de fala usados na HQ



Fonte: Produção da autora

Para a escrita do título e subtítulos da HQ, foi utilizada a fonte The Goldies, uma fonte display com traços arredondados e terminações com ornamentos que lhe conferem uma característica antiga e vintage. Ela foi escolhida por remeter à tipografia utilizada em contos de fadas, com um toque fantasioso e divertido.

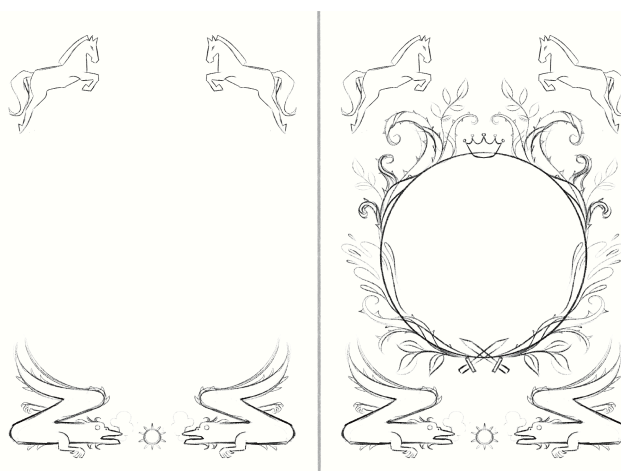
**Figura 69** - Fonte The Goldies



Fonte: Compilação da autora

Em seguida da conclusão do letreiramento, foi feita a elaboração dos elementos pré-textuais. Para a capa e contracapa, escolheu-se trabalhar com uma ilustração em estilo flat design, explorando alguns elementos marcantes da história, como a lua, o dragão, o cavalo do príncipe, os espinhos, o riacho, a espada, e a coroa. A partir disso foi feito um rascunho para compor todos esses elementos de maneira harmônica.

**Figura 70** - Rascunho da capa e contracapa



Fonte: Produção da autora

Depois de concluído o rascunho foi feita a renderização da arte e a finalização da capa e contracapa com os elementos textuais, como nome do autor e sinopse.

**Figura 71** - Resultado final da capa e contracapa



Fonte: Produção da autora

Para concluir a fase editorial da etapa de arte final, foram elaborados os elementos pré-textuais de folha de rosto e página sobre a autora seguindo o layout criado para a capa e contracapa.

**Figura 72** - Folha de rosto



Fonte: Produção da autora

**Figura 73** - Página sobre a autora



Fonte: Produção da autora

### 4.8.3 Resultado

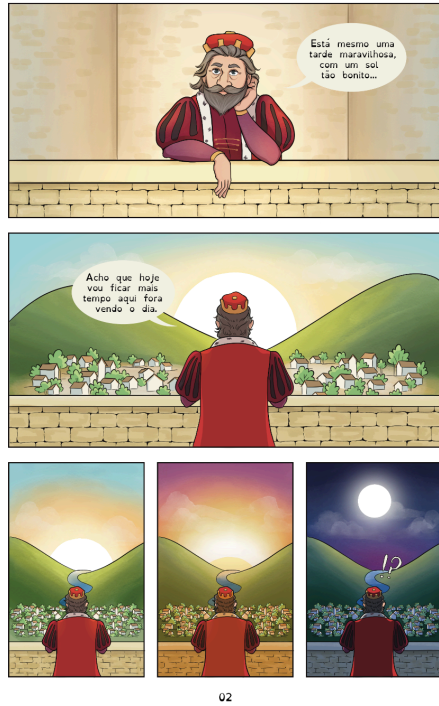
Após a execução das etapas criativas da metodologia e montagem das páginas, considera-se concluída a elaboração da HQ, como mostram as figuras abaixo:

**Figura 74 - Capa, contracapa e folha de rosto da HQ final**



Fonte: Produção da autora

Figura 75 - Resultado de página da HQ final



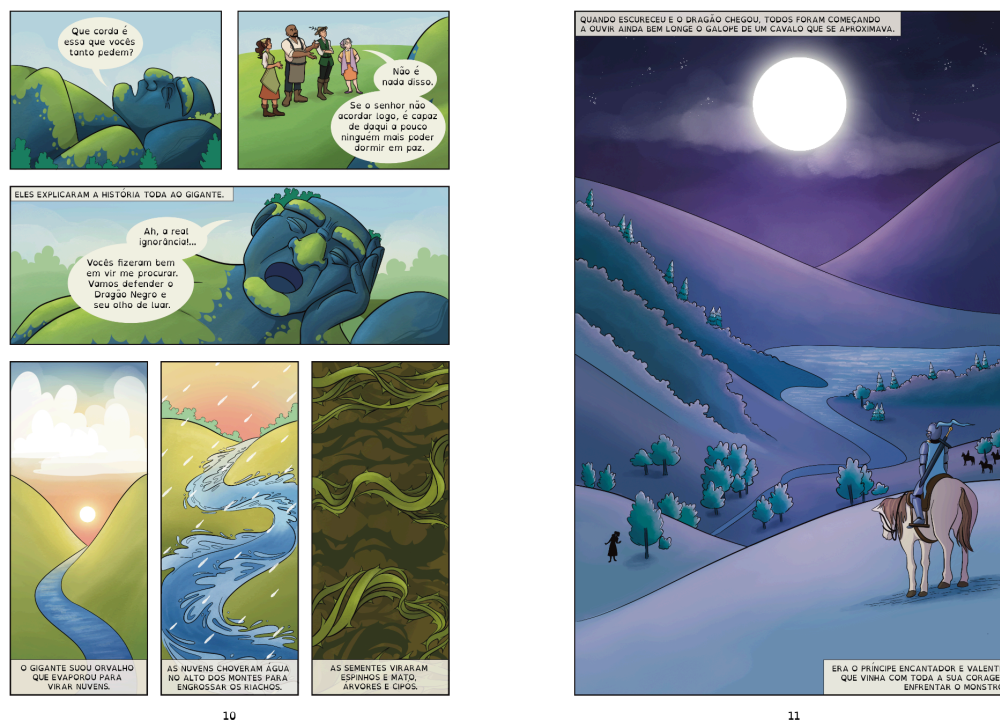
Fonte: Produção da autora

Figura 76 - Resultado de página da HQ final



Fonte: Produção da autora

Figura 77 - Resultado de página da HQ final



10

11

Fonte: Produção da autora

Figura 78 - Resultado de página e créditos da HQ final



16



Fonte: Produção da autora

#### **4.9 Verificação de projeto**

Para realizar a validação do projeto, foi retomada a lista de requisitos, definida durante a etapa de criatividade conceitual deste trabalho, a fim de verificar o cumprimento das diretrizes estabelecidas para a criação desta HQ.

Deste modo, pode-se certificar que a adaptação de *História meio ao contrário* para o formato de HQ foi feita com sucesso, mantendo a fidelidade à obra original. Além disso, as diretrizes de acessibilidade da dislexia foram seguidas na elaboração da HQ, fazendo o uso da fonte OpenDyslexic, utilizando uma linguagem simples e priorizando o uso de recursos visuais na narrativa. Para a criação da HQ, foi feita uma diagramação assimétrica com uso de splash pages, e foram empregadas harmonias cromáticas variadas com tons alegres e vibrantes. Por fim, foi realizado um estudo dos materiais adequados para a produção gráfica do projeto.

#### **4.10 Implementação do projeto**

A HQ “História meio ao contrário” será implementada através de um protótipo físico de 20 páginas, com dimensões de 17,6 x 25 cm. A encadernação será do tipo brochura e a impressão digital, com capa em papel couchê com gramatura de 300g e laminação fosca, e miolo no papel couchê fosco de 115g. A escolha de uma gramatura maior para o papel foi feita para fornecer mais durabilidade e firmeza. O papel couchê foi escolhido para permitir uma impressão mais nítida, e a laminação fosca evita reflexos no papel que prejudicam a leitura disléxica.

#### **4.11 Protótipo**

Nesta etapa temos a prototipação física impressa do projeto, mostrando seu resultado final.

**Figura 79** - Mockups de aplicação do projeto



Fonte: Produção da autora

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho pretendeu entender como a linguagem das histórias em quadrinhos poderia incentivar o hábito da leitura entre as crianças com dislexia, apresentando o design gráfico como uma ferramenta do design social. Isto foi realizado por meio de um estudo acerca das dificuldades enfrentadas por esse público e como o design poderia solucioná-las.

Para isso, foi estabelecido como objetivo geral da pesquisa a adaptação literária do livro *História meio ao contrário* para o formato de HQ a fim de demonstrar como as HQs podem ser um produto do design social. A parte prática deste trabalho foi executada seguindo a metodologia de Rocha (2023), desenvolvida especificamente para a criação de histórias em quadrinhos.

O resultado final da HQ "*História meio ao contrário*" permitiu concluir que a junção da narrativa visual das HQs com o uso das diretrizes de acessibilidade da dislexia proporcionam uma leitura mais acessível e dinâmica para o público alvo desta pesquisa. Esta adaptação literária facilita a leitura de crianças com dislexia através do uso de uma fonte própria para a leitura disléxica, com tamanho confortável, alinhamento não-justificado e o uso de balões de fala de fundo cor creme. Além disso, a narrativa da HQ foi contada principalmente por meio das imagens, evitando a dependência e uso de textos longos. Por fim, outro aspecto

estudado para garantir uma leitura confortável foi a escolha do papel do projeto gráfico, com gramatura alta e acabamento fosco, evitando reflexos no papel e transparência.

Ademais, este trabalho tem como propósito acrescentar nas pesquisas em torno da dislexia, sendo esta uma área que carece de estudos científicos e sociais, e trazer atenção a este tema que afeta a vida de milhões de brasileiros e pessoas ao redor do mundo. Assim, espera-se incentivar a busca de melhorias na qualidade de vida dessas pessoas, melhorando o ensino da população e estimulando o hábito da leitura universalmente.

Deste modo, torna-se evidente a necessidade de incentivar o uso do design gráfico no âmbito do design social a fim de buscar novas estratégias e soluções para problemas presentes na nossa sociedade, seja na dislexia ou em outras questões, assumindo nosso papel social.

## REFERÊNCIAS

- ACEVEDO, Juan. **Como fazer histórias em quadrinhos**. São Paulo: Global, 1990.
- CARCERES, Patricia Cristina Pinto; COVRE, Priscila. Impacto do diagnóstico precoce e tardio da dislexia - compreendendo esse transtorno. **Rev. psicopedag.**, São Paulo, v. 35, n. 108, p. 296-305, dez. 2018. Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-84862018000300005&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862018000300005&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 03 abr. 2025.
- CARVALHO, Adriana Cintra De; OLIVEIRA, Marcelo Pires De. Os Quadrinhos e uma Proposta de Ensino de Leitura. **Intercom**, 2004. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/5149827770919209869381023999355510346.pdf>. Acesso em: 25 mar. 2025.
- DALMAS, Bruna Amaral *et al.* **O impacto da dislexia na saúde mental infantil, uma visão geral**. São José dos Pinhais: Revista Contribuciones a Las Ciencias Sociales, 2023.
- DONDIS, Donis A. **A sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1991, pp. 51-83.
- EISNER, Will. **Comics & Sequential Art**. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora, 1985.
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas. Princípios e Práticas da Lenda dos Quadrinhos**. 3a edição. São Paulo. Devir. 2013.
- FRASCARA, Jorge. **Diseño gráfico para la gente**. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2000.
- GARCIA, Diego C. *et al.* **Lidando com as diferenças: dislexia**. São Paulo: Querer Saber, 2016.
- HISTÓRIA MEIO AO CONTRÁRIO. In: **WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Hist%C3%B3ria\\_Meio\\_ao\\_Contr%C3%A1rio&oldid=67923460](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Hist%C3%B3ria_Meio_ao_Contr%C3%A1rio&oldid=67923460)>. Acesso em: 10 mar. 2024.
- MIYASHIRO, Rafael Tadashi. **Com design, além do design: os dois lados de um design gráfico com preocupações sociais**. São Paulo: Senac, 2011. 65 p.
- MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2006.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1993.
- MOTTA, Rodrigo Leôncio. **Metodologia de Design aplicada à concepção de Histórias em Quadrinhos Digitais**. 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/11595/1/RODRIGO%20LE%C3%93NCIO.pdf>. Acesso em: 19 abr. 2025.

NEVES, Flávia De Barros. **Contestação gráfica**: engajamento político-social por meio do design gráfico. São Paulo: Senac, 2011. p. 45.

OLIVEIRA, Janaína Quintana De; DUARTE, Gláucius Décio. Sequência didática para o trabalho com histórias em quadrinhos com alunos TDAH: vantagens e benefícios. **UFPel**, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/paralelo/article/view/13297>. Acesso em: 25 mar. 2025.

OLIVEIRA, M. V. M.; CURTIS, M. C. G. Por um design mais social: conceitos introdutórios. **Revista D.:** Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade, Porto Alegre, v. 10, n. 1, 20-36, 2018.

O que é Dislexia?. **Instituto ABCD**, 2025. Disponível em: <https://www.institutoabcd.org.br/o-que-e-dislexia/>. Acesso em: 28 mar. 2025.

ROCHA, Cláudio Aleixo. **Metodologia de design aplicada à criação de história em quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2023. 56 p.

SANTOS, Mariana Oliveira Dos. **Formação de leitores: um estudo sobre as histórias em quadrinhos**. Florianópolis: Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina, 2010. 05-23 p. v. 15.

TURMA da Mônica tem representatividade com personagens com deficiência. APAE Curitiba, 2022. Disponível em: <https://apaecuritiba.org.br/turma-da-monica-tem-representatividade/>. Acesso em: 23 abr. 2025.

WELLICHAN, Danielle Da Silva Pinheiro; LINO, Carla Cristine Tes caro Santos. **A inclusão que está nos quadrinhos**: como os personagens podem divertir e ensinar sobre as pessoas com deficiência. Araraquara: Rev. Bras. Psico. e Educ., 2019.