

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO - UNIBRA  
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

ANA CAROLINA MOURA BEZERRA DE SOUZA  
EUDO NOGUEIRA DE LIMA NETO  
THIAGO HENRIQUE ALVES DE FREITAS

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA DISLEXIA NA EDUCAÇÃO  
INFANTIL**

RECIFE/2022

ANA CAROLINA MOURA BEZERRA DE SOUZA  
EUDO NOGUEIRA DE LIMA NETO  
THIAGO HENRIQUE ALVES DE FREITAS

## **A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA DISLEXIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Artigo apresentado ao Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Professor Orientador: Me. Hugo Christian de Oliveira Felix

Ficha catalográfica elaborada pela  
bibliotecária: Dayane Apolinário, CRB4- 1745.

I34 A Importância Da Ludicidade Para Dislexia Na Educação Infantil / Ana  
Carolina Moura Bezerra De Souza [et al]. Recife: O Autor, 2022.  
17 p.

Orientador(A): Prof. Me. Hugo Christian de Oliveira Felix.

Trabalho De Conclusão De Curso (Graduação) - Centro Universitário  
Brasileiro – Unibra. Licenciatura em Pedagogia, 2022.

Inclui Referências.

1. Dislexia. 2. Ludicidade. 3. educação infantil. I. Lima Neto, Eudo  
Nogueira De. II. Freitas, Thiago Henrique Alves De. III. Centro  
Universitário Brasileiro - Unibra. IV. Título.

Cdu: 37.01

*Dedicamos esse trabalho primeiramente a Deus.  
Sem E`le não teria acontecido nada. Aos nossos  
pais, por todos os esforços que eles fizeram em prol  
das nossas vidas, aos nossos colegas de curso, que  
nos acompanharam durante essa trajetória, onde  
dividimos e sonhamos experiências, choramos e  
rimos, partilhamos experiências e uma parte de  
nossas vidas. Ao corpo docente, pela competência e  
disposição de nos conduzir pelo caminho mais  
brilhante que se pode seguir.*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a todos e todas que auxiliaram por meio de dicas, ideias, compartilhamentos de livros e textos para construção desta pesquisa. Ao nosso orientador Hugo Felix pelas devolutivas, ajudas, dicas, disponibilidade e principalmente atenção e paciência com o grupo. Agradeço também aos altos e baixos, aos erros e acertos que cometemos e que passamos durante a construção dessa pesquisa. Pois a partir deles podemos aperfeiçoar e concluir está que estamos entregando agora. Aos familiares, amigos e colegas de equipe estiveram sempre ao nosso lado incentivando com palavras e ações motivadoras para construirmos e finalizarmos essa pesquisa que proporciona o fechamento deste ciclo da graduação.

*“Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo. Se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados, enfileirados em sala sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para formação do homem”.*

*(Carlos Drummond de Andrade)*

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>07</b>
<b>2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO.....</b>	<b>09</b>
<b>3 REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>09</b>
<b>4 RESULTADOS E DISCUSSÃO .....</b>	<b>13</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>14</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>15</b>

## A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA DISLEXIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ana Carolina Moura Bezerra de Souza  
Eudo Nogueira de Lima Neto  
Thiago Henrique Alves de Freitas  
Hugo Christian de Oliveira Felix<sup>1</sup>

**Resumo:** A ludicidade, em sala de aula, pode ajudar no desenvolvimento e no aprendizado da criança. Não existe escola sem a ludicidade, pois esta é um caminho fundamental para vencer os obstáculos que os alunos com dislexia enfrentam dia a dia em sala de aula. Assim, o objetivo da seguinte pesquisa investigou por que as atividades lúdicas ajudam no desenvolvimento de crianças com dislexia na educação infantil e como isso é importante nas fases do seu desenvolvimento, já que ocorreu uma melhoria significativa através do método adequado escolhido pelos docentes nas escolas. Para isso, realizamos uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa, com o intuito de buscar fundamentação teórica em torno do tema. Em nossas primeiras leituras, observamos a importância do jogo didático e que este é sim um ótimo recurso, quando bem utilizado, para ajudar no desenvolvimento motor, intelectual, psicológico, entre outros, da criança, melhorando os problemas causados pela dislexia.

**Palavras-chave:** dislexia; ludicidade; educação infantil.

### 1 INTRODUÇÃO

Neste projeto, discorreremos sobre o conceito de dislexia e do uso da ludicidade na educação infantil com o público disléxico.

A dislexia foi definida como uma “dificuldade de interpretação da linguagem escrita em um indivíduo que não tem deficiência visual, deficiência auditiva ou deficiência intelectual” de acordo com Worthington (2003 *apud* HUDSON, 2019, p. 26).

A dislexia é uma das dificuldades de aprendizagem mais comuns nas instituições de ensino, que compromete consideravelmente o aprendizado da criança no que se relaciona à leitura e escrita.

“Escola é um substantivo feminino definido em geral como um estabelecimento público ou privado onde se ministra, sistematicamente, ensino coletivo” (FEREIRA, 2004).

A escola é o lugar onde percebemos todos os sintomas. Pode-se ver que é indispensável ajuda de um profissional, uma equipe, uma aproximação multidisciplinar para confirmar uma maior cobertura do procedimento de avaliação. Não existe um caminho para o tratamento e, neste caso, é importante a aceitação e adaptação da dislexia.

Ressaltamos a importância da formação continuada dos docentes em relação à dislexia e à ludicidade como prática pedagógica dentro de sala de aula. Pois, a partir do conhecimento especializado, o professor poderá criar um ambiente menos exclusivo em sala de aula elaborando estratégias e ações pedagógicas.

A partir das considerações sobre o agir em um mundo incerto, sobre a adaptabilidade futura ou mudanças bruscas em situações profissionais, sobre a dificuldade ou impossibilidade de projetar modelos para o mercado de trabalho, é preciso pensar em formação continuada. Sua organização pedagógica volta-se para o desenvolvimento de competências transversais que reforcem a formação geral e, basicamente ensinem o indivíduo a aprender, estabelecendo um contínuo entre formação inicial e formação contínua em função das necessidades profissionais e pessoais (ENRICONE, 2005, p.87).

Por conta da falta de incentivo e procura dos docentes pela formação continuada, como também pela insistência em utilizar só um tipo de metodologia nas aulas que acaba prejudicando o desenvolvimento tanto acadêmico quanto pessoal dos discentes com Dislexia.

Podemos trabalhar a ludicidade em sala de aula com jogos, brincadeiras, materiais didáticos, vídeos entre outros, porque vão ajudar no desenvolvimento e aprendizado da criança, e para tanto, facilita se os pais e professores andarem juntos. Não existe escola, sem o lúdico. Pois, os pais têm que parar de ter visão contrária às brincadeiras nas escolas, ou seja, a ludicidade é o caminho fundamental para vencer os obstáculos que os alunos com dislexia enfrentam em sala de aula, pois, o seu desenvolvimento depende da escrita e da leitura.

“As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade” (LEV VYGOTSKY, 2003).

Outra forma importante de utilizar a ludicidade é por meio dos recursos didáticos trabalhados em sala de aula, que podem ser digitais ou por meio de uma metodologia ativa com planejamento adequado.

Com isso, podemos investigar como a ludicidade pode ser trabalhada com alunos disléxicos na educação infantil.

## **2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO**

A seguinte pesquisa foi realizada através de buscar bibliografias, caráter exploratório e qualitativa.

Segundo Lakatos e Marconi (2003, p. 43):

A Pesquisa Bibliográfica deverá conter esses principais aspectos, a escolha do tema, a elaboração do plano de trabalho, identificação, localização, composição, fichamento, análise e interpretação e redação.

Na presente pesquisa, fundamentamos as ideias com auxílio de alguns teóricos e autores como: Diana Hudson (2019), Lara (2003) e Whitaker, Amaral e Veloso (2006).

Segundo Gil (1999), a pesquisa exploratória tem como objetivo principal desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores.

O projeto destrincha como a ludicidade pode auxiliar e melhorar no desenvolvimento das crianças com dislexia por meio de pesquisa qualitativa.

Segundo Minayo (2002, p. 21-22):

caracteriza a pesquisa qualitativa em Ciências Sociais apresentando alguns aspectos que lhe são característicos: “[...] responde a questões particulares; [preocupa-se com] um nível de realidade que não pode ser quantificado; trabalha com um universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores, atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.”

## **3 REFERENCIAL TEÓRICO**

Ludicidade oportuniza aos professores a perceber como a criança entende e ver o mundo, o outro e o lugar que ela ocupa nele. É por meio do lúdico, que de uma forma natural e fluida trazemos atividades prazerosas instigando a criatividade, a curiosidade e desejos.

“Frequentemente, o jogo e a brincadeira são utilizados como sinônimos de lúdico. Vemos também, muitas vezes, o lúdico associado ao lazer, à satisfação, ao deleite, ao prazer” (BARCELAR, 2009, p. 24).

Sabemos que o lúdico é um elemento primordial na aprendizagem de todas as crianças, pois, traz a distração e o aperfeiçoamento de várias capacidades nos contextos oral e imaginativo.

Lara (2004, p. 23) esclarece que:

a aprendizagem através de jogos, permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e divertido. Para isso, eles devem ser utilizados ocasionalmente para extinguir as lacunas, que se produzem na atividade escolar diária. Neste sentido, verificamos que há três aspetos que por si só justificam a implementação do jogo, na sala de aula. São estes: “o carácter lúdico, o desenvolvimento de técnicas intelectuais e cognitivas e a formação de relações sociais.

O uso do computador também é interessante para trabalhar com crianças disléxicas por meio de atividades lúdicas. Pois, a tecnologia também ajuda muito o disléxico, tornando possível utilizar recursos oferecidos no mercado para montar uma metodologia de apoio e aprendizado. Como diz Amaral (2006, s. p.), “o disléxico é uma pessoa que tem dificuldades no processo das informações [...]” e o computador é um facilitador nesse processo, no que se refere aos jogos eletrônicos pedagógicos, que são eficientes no tratamento.

Segundo KISHIMOTO (2009),

" é um estudo de natureza conceitual em que se discute o significado do jogo ao longo da história e a polêmica que acompanhava a apropriação deste termo no campo da educação. A perspectiva do artigo é demonstrar a amplitude dos fenômenos e suas significações, que são históricos, e apontar especificidades de termos como brinquedos e brincadeiras, que carregam a dimensão da criança, além de outros, como material pedagógico e brinquedo, jogo educativo, que delineiam o espaço do trabalho docente ".

O jogo é empregado pelas escolas como um recurso lúdico competente para atividades com fins educacionais para todas as crianças, compreendendo crianças com dislexia. A atividade recreadora sobrecarga quando a criança executa outra ação, é simbólica, e o docente precisa ministrar uma diversidade de materiais amigos das crianças, como jogos, vídeos, músicas dentre outros:

Jogos que fazem com que o aluno crie estratégias de ação para uma melhor atuação como jogador. Onde ele tenha que criar hipóteses e desenvolver um pensamento sistêmico, podendo pensar múltiplas alternativas para resolver um determinado problema (LARA, 2003, p.27).

Além dos recursos lúdicos ajudar na educação infantil, eles também ajudam o cidadão a melhorar durante a fase escolar e na sociedade enquanto estiver em processo de evolução humana.

Indivíduos com dislexia processam informações de forma diferente dos outros. Eles tendem a pensar mais em imagens do que em palavras e fazem conexões laterais rápidas. Isso pode ser muito vantajoso em algumas circunstâncias e áreas da vida (SCHNEP, 2014 *apud* HUDSON, 2019).

Para isso, houve a construção de atividades lúdicas, por meio de jogos, brincadeiras, músicas e vídeos. Devem ser praticados de forma natural, como brincando para a criança despertar o seu interesse.

Esclareceu Kishimoto, (2010, p. 42) que,

a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.

Para Vygotsky (1991) o brincar é essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois os processos de simbolização e de representação a levam ao pensamento abstrato.

Crianças com dislexia tem um forte comprometimento do aprendizado devido as dificuldades de leitura, escrita e cálculo matemático. Dessa forma, a dislexia quando não diagnosticada e tratada a tempo, pode causar desmotivação e auto isolamento do indivíduo, acarretando uma série de problemas, chamados de impasses da escolarização, que conseqüentemente conduzirá à evasão escolar.

o distúrbio de aprendizagem é um diagnóstico diferencial tanto em relação à dislexia, quanto a dificuldade de aprendizagem, sendo uma expressão genérica que se refere a um grupo de alterações que manifestam dificuldades significativas na aquisição e no uso da audição, fala, leitura, escrita, raciocínio ou habilidades matemáticas. (OLIVEIRA, CARDOSO & CAPELLINI, 2012).

Por terem dislexia muitas crianças são discriminadas e excluídas socialmente, pois quando não é identificado e trabalhado cedo acaba que o indivíduo não se desenvolvendo e nem aperfeiçoando suas inteligências múltiplas e com isso se tornam dependentes dos familiares e desprezíveis.

Muitas são as situações descritas como sendo de exclusão. Sob este rótulo, estão contidos inúmeros processos e categorias, uma série de manifestações que aparecem como fraturas ou rupturas de vínculos sociais: pessoas idosas,

deficientes, desadaptados sociais, jovens impossibilitados de aceder ao mercado de trabalho, etc. (WANDERLEY, 2002, p. 15).

Historicamente abordando, Amaral comenta que:

Relaciona argumentos dos defensores de uma política segregacionista, que acreditam que o melhor caminho para integração do portador de deficiência na sociedade é educá-los em escola especial. Entre outros motivos, justificam que o importante é o acesso ao conhecimento elaborado e sistematizado pela humanidade e que a inserção na escola regular significa o início de muitos problemas, dadas às condições atuais da escola. (1997, p. 38)

As escolas inclusivas foram oficialmente assumidas por diversos países, através da Declaração de Salamanca (ONU/UNESCO, 1994). Na Conferência Mundial sobre Necessidades Educativas Especiais, ocorrida na Espanha, propõe implementar no documento final, nos sistemas educacionais, programas que levem em conta as características individuais e as necessidades de cada aluno, de modo a garantir educação de boa qualidade para todos. Saliencia também o mérito da escola inclusiva de tentar mudar as atitudes de discriminação, criando comunidades mais acolhedoras.

O reflexo de tal movimento pela inclusão está visivelmente expresso na legislação brasileira, que se posiciona pelo atendimento dos alunos com necessidades educacionais especiais preferencialmente em classes comuns da escola, em todos os níveis, etapas e modalidade de educação e ensino (BRASIL, 1999).

Tanto a integração como a inclusão propõem a inserção educacional da criança com deficiência, só que a inclusão o faz de forma mais radical, completa e sistemática, pois caracteriza-se como um processo bidirecional, que prevê intervenções do lado do desenvolvimento do sujeito, mas ressalta a importância dos reajustes na sociedade (ARANHA, 2001).

Para haver aprendizagem com maiores resultados esperados não precisa trazer coisas complicadas e de difícil manejo, mas sim proporcionar coisas interessantes e simples de uma forma que inclusiva e produtiva para todos os alunos.

A instituição de ensino pode e deve representar um ambiente rico em construção do conhecimento, com atividades prazerosas, com brincadeiras, jogos, desenhos, histórias e outras formas de comunicação lúdica.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997, p. 53):

Cabe ao educador por meio da intervenção pedagógica promover a realização de aprendizagem com o maior grau de significado possível, uma vez que esta nunca é absoluta – sempre é possível estabelecer relação entre o que se

aprende e a realidade, conhecer as possibilidades de observação, reflexão e informação [...]

Para o lúdico ter de fato o seu lugar nas instituições escolares, será de suma importância à boa atuação do professor na promoção de atividades lúdicas alegres, atraentes e pedagógicas.

#### **4 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Através da presente pesquisa foi possível perceber que o jogo é mais que uma ferramenta de entretenimento ou até passatempo, e sim um instrumento de aprendizagem, pois com ele podemos trabalhar os conteúdos ministrados em sala de aula. Com isso, Lara afirma que (2004 p.23):

Neste sentido, verificamos que há três aspetos que por si só justificam a implementação do jogo, na sala de aula. São estes: “o carácter lúdico, o desenvolvimento de técnicas intelectuais e cognitivas e a formação de relações sociais.

E podemos destacar que brincadeiras e brinquedos têm suas diferenças, contudo se completam, pois o brincar é a ação realizada pela criança no individual ou no coletivo dentro e fora da sala de aula. E os brinquedos são os jogos proporcionados pelos docentes e familiares. Concluindo segundo Kishimoto (2009), que:

A perspectiva do artigo é demonstrar a amplitude dos fenômenos e suas significações, que são históricos, e apontar especificidades de termos como brinquedos e brincadeiras, que carregam a dimensão da criança, além de outros, como material pedagógico e brinquedo, jogo educativo, que delineiam o espaço do trabalho docente ”.

Reforçamos de acordo com Lara que, “Jogos que fazem com que o aluno crie estratégias de ação para uma melhor atuação como jogador.” (2003 p.27), ou seja, os alunos percebem que a regras e através delas é que ele pode criar estratégias para vencer ou ter um melhor resultado na brincadeira.

Como afirma Vygotsky (1991) o brincar é essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois os processos de simbolização e de representação a levam ao pensamento abstrato.

Salientando que as brincadeiras e os brinquedos em geral são muito importantes para o desenvolvimento físico, intelectual e cognitivo das crianças com dislexia, pois com o tardio acompanhamento pode resultar numa evasão escolar, pela

qual a criança fica desmotivada com a falta de incentivo e apoio dos docentes e colegas de sala.

De acordo com Oliveira, Cardoso e Capellini comenta que crianças com dislexia “manifestam dificuldades significativas na aquisição e no uso da audição, fala, leitura, escrita, raciocínio ou habilidades matemáticas” (2012). Com isso, os jogos como ferramenta pedagógica ajuda na melhoria ou aperfeiçoamento da escrita e leitura das crianças com dislexia.

Pelo fato dessas crianças terem essa dificuldade de aprendizagem, elas muitas vezes são discriminadas. Por esse, motivo de discriminação elas também começam a ser excluída no espaço social.

Contudo, Wanderley fala que:

Muitas são as situações descritas como sendo de exclusão. Sob este rótulo, estão contidos inúmeros processos e categorias, uma série de manifestações que aparecem como fraturas ou rupturas de vínculos sociais: pessoas idosas, deficientes, desadaptados sociais, jovens impossibilitados de aceder ao mercado de trabalho, etc. (Wanderley, 2002).

Com a escassez de formação continuadas dos docentes acaba afetando na metodologia e didática deste dentro da sala de aula, ocasionando praticas repressoras nas crianças principalmente nas que tem maiores dificuldades de aprendizagem.

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida (SILVA, 2011, p.20).

Devemos ter um olhar não só da ação, mas o que ela está proporcionando, ou seja, nós docentes devemos não só visualizar a brincadeira, todavia sim como ela está sendo executada, o que ela está resultando naquela criança, como ela está ajudando aquele individuo em seu desenvolvimento físico, cognitivo e intelectual.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Nesta presente pesquisa concluímos que o lúdico é de extrema importância dentro da sala de aula e fora da mesma, contudo ambas têm que ter o auxílio da família e da escola para o fortalecimento desse elo. Reforçamos que as demais formas de brincar vai ajudar no seguinte processo do desenvolvimento das crianças como um

todo, seja ela dita normal, com alguma comorbidade ou com alguma dificuldade na aprendizagem como abordamos nesta pesquisa com o público disléxico na educação infantil.

Portanto o objetivo da seguinte pesquisa alcançou o motivo na qual as atividades lúdicas ajudam nas fases do desenvolvimento das crianças com dislexia na educação infantil. Visto que na prática muitas crianças ainda não têm essa liberdade de brincar, e nem os pais dá a devida importância sobre a ludicidade.

Visto que já foi abordado por alguns autores citados nesta pesquisa que o direito do brincar é garantido por leis educacionais. Cabe ao corpo docente procurar por novas didáticas e metodologias através de especializações para que eles venham trazer esse conhecimento para dentro de sala de aula.

Por fim acreditamos que uma escola inclusiva enquanto contexto de desenvolvimento significativo não apenas para as crianças com dificuldades na aprendizagem, mas também para as crianças que não possuam essas dificuldades. Possibilitando uma boa convivência com a diversidade e do estímulo à cidadania.

## REFERÊNCIAS

AUGUSTO, C. A. Pesquisa Qualitativa: rigor metodológico no tratamento da teoria dos custos de transação em artigos apresentados nos congressos da Sober (2007-2011). **RESR**, Piracicaba, v. 51, n. 4, p. 745-764, out./dez. 2013. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/resr/a/zYRKvNGKXjbDhtWhqjxMyZQ/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 24 maio 2022.

BARCELAR, Vera. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.

ENRICONE, Délcia. **A sala de aula universitária como cenário da docência**. In: ENRICONE, Délcia e GRILLO, Marlene (org.). Educação Superior: vivências e visão de futuro. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2005. p. 83-98.

FERREIRA Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. 3. ed. São Paulo: Positivo, 2004.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

HUDSON, Diana. **Dificuldades específicas de aprendizagem: ideias práticas para trabalhar com: dislexia, discalculia, disgrafia, dispraxia, TDAH, TEA, síndrome de Asperger, TOC**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2009.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LARA, I. C. M. **Jogando com a Matemática na Educação Infantil e Séries Iniciais**. São Paulo: Rêspel, 2003.

MINAYO, M. C. de S. (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 14. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

WHITAKER, R. C.; AMARAL, S. M. P.; VELOSO, A. F. **Informática na Dislexia**. 2006. **Psicopedagogia Online**, 2006. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/mmaluaguiar/informatica-12037842>. Acesso em: 24 maio 2022.