

Possibilidades pedagógicas para a dislexia a partir de aplicativos móveis: conhecendo o silabando e o graphogame

Pedagogical possibilities for dyslexia using mobile applications: learning about syllabus and graphogame

DOI:10.34117/bjdv7n11-371

Recebimento dos originais: 12/10/2021

Aceitação para publicação: 22/11/2021

Livânia Beltrão Tavares

Doutora em Psicologia

Universidade Estadual da Paraíba

Rua João Francisco da Mota, 309, apto. 203 – Catolé - Campina Grande - PB

E-mail: li.vania@hotmail.com

Ana Luiza Silva da Fonseca

Graduanda em Psicologia

Universidade Estadual da Paraíba

Rua João Martins Guimarães, 192, Liberdade – campina Grande - PB

E-mail: analuizasilvadafonseca43@gmail.com

Diana Sampaio Braga

Doutora em Psicologia

Universidade Estadual da Paraíba

Rua Capitão João Alves de Lira, 1136 – Prata – Campina Grande - PB

E-mail: dianasbraga@yahoo.com.br

Sandra Beltrão Tavares Costa

Doutora em Psicologia

UCES – Buenos Aires

Rua Petronila Ferreira Gomes, 134, São José – Petrolina - PE

E-mail: sandracempa@hotmail.com

Nilza Alessandra Cardoso Pereira

Graduanda em Psicologia

Universidade Estadual da Paraíba

Rua Antônio José Santiago, 115, Dinamérica – Campina Grande - PB

E-mail: nilza.pereira@aluno.uepb.com.br

RESUMO

Esta pesquisa analisa a possibilidade de auxílio pedagógico dos aplicativos móveis Silabando e GraphoGame, no que tange à dislexia e ao processo de alfabetização da criança com tal diagnóstico. Partindo do atual contexto de pandemia, onde o ensino remoto vigora na maior parte das escolas do país, procura-se investigar se a criança com dislexia pode se beneficiar de tais tecnologias e de suas ferramentas na ampliação de suas capacidades em relação ao seu desenvolvimento cognitivo, dentro do processo de ensino-aprendizagem. Além do mais, apresenta-se os elementos principais que caracterizam a

dislexia, suas especificidades e dificuldades educacionais enfrentadas por quem a tem, no intuito de estabelecer relações teóricas entre a dislexia e os aplicativos móveis apresentados. A pesquisa tem como métodos procedimentais o descritivo, utilizou-se de levantamento bibliográfico para analisar as funcionalidades dos aplicativos citados anteriormente, caracterizando-se, desse modo, como observação qualitativa. Os resultados apresentados demonstram que tanto o aplicativo Silabando, como o GraphoGame podem exercer grande influência no desenvolvimento da aquisição da leitura e da escrita, podendo ser ferramentas que agreguem positivamente à dislexia e às suas dificuldades.

Palavras-Chave: Dislexia, aprendizagem, tecnologia móvel.

ABSTRACT

This research analyzes the possibility of pedagogical support of the mobile applications Silabando and GraphoGame, regarding dyslexia and the literacy process of children with such diagnosis. Starting from the current pandemic context, where remote teaching is in force in most of the schools in the country, the aim is to investigate whether the child with dyslexia can benefit from such technologies and their tools in the expansion of their capabilities in relation to their cognitive development, within the teaching-learning process. Moreover, the main elements that characterize dyslexia, its specificities and educational difficulties faced by those who have it are presented, in order to establish theoretical relationships between dyslexia and the mobile applications presented. The research has as procedural methods the descriptive, used a bibliographic survey to analyze the features of the applications mentioned above, thus being characterized as qualitative observation. The results presented show that both the application Silabando and GraphoGame can have great influence on the development of the acquisition of reading and writing, and may be tools that add positively to dyslexia and its difficulties.

Keywords: Dyslexia, learning, mobile technology.

1 INTRODUÇÃO

A dislexia se caracteriza como uma dificuldade específica na aquisição da habilidade de leitura e na escrita, o que torna o processo de aprendizagem mais restrito e difícil para o sujeito. A Dislexia do desenvolvimento 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. Essas dificuldades normalmente resultam de um déficit no componente fonológico da linguagem e são inesperadas em relação à idade e outras habilidades cognitivas (Definição adotada pela IDA – International Dyslexia Association, em 2002. Essa também é a definição usada pelo National Institute of Child Health and Human Development – NICHD).

O desenvolvimento de artefatos tecnológicos impulsionou mudanças na educação a qual tem adquirido uma relação cada vez mais estreita com as tecnologias, justamente

porque os alunos passaram a buscar mais informações e auxílio por meio das mídias digitais. Diante disso, torna-se necessário considerar as ferramentas que hoje atuam como facilitadoras na aprendizagem e na inclusão das diversas dificuldades nesse âmbito, inclusive no que se refere à dislexia.

Atualmente, pode-se presenciar as tecnologias móveis sendo utilizadas com a finalidade pedagógica, promovendo benefícios para o aluno em seu processo de aprendizagem. Nesse sentido, é possível encontrar uma ampla gama de aplicativos que podem ser utilizados pelo professor para fins pedagógicos, inclusive no auxílio da aprendizagem na dislexia, como é o caso do “Silabando” e do “GraphoGame”. A partir do estudo de ambos os aplicativos, busca-se averiguar, neste trabalho, a eficácia do uso destes para o benefício dos alunos com diagnóstico de dislexia.

2 DISLEXIA

Segundo Ekwall & Shanker (2009), o termo dislexia foi utilizado pela primeira vez em 1887 e, etimologicamente, deriva da língua grega, (dys = dificuldade) e (lexis = palavras), que significa “dificuldade com palavras”. A noção de dislexia só surgiu em 1917, inserida por Hinshelwood, o qual a definiu como uma incapacidade de aprender a ler. O termo dislexia se refere, para grande parte dos estudiosos, a uma dificuldade na leitura relacionada com a interpretação dos símbolos gráficos de leitura, afetando, por isso, leitura e escrita (Teles, 2004; Zorzi & Britto, 2005; Shaywitz, 2006; Coelho, 2014).

A dislexia não é fruto de deficiência intelectual e não envolve sinais de distúrbios sensoriais, como pouca visão ou perda auditiva. Apresenta apenas uma insuficiência com o processamento fonológico, ou seja, dificuldades acentuadas na decodificação das palavras (MAIA, 2016). Assim, de acordo com o autor, se houver intervenção o quanto antes e de forma intencional, as crianças com dislexia podem apresentar desenvolvimento linguístico típico para a idade.

Na dislexia, as habilidades de compreender as informações orais são preservadas, e a criança é capaz de entender a informação quando a ouve, mesmo sem entendê-la quando a lê. Ribeiro (2008) afirma que a maioria dos autores concorda com o fato de que o termo “dislexia” engloba uma dificuldade na leitura e, conseqüentemente, dificuldades de distinção ou memorização de letras, problemas de ordenação, ritmo, compreensão e de estruturação das frases, afetando tanto a leitura, como a escrita. Desse modo, é necessário tornar conhecido o que é a dislexia, a fim de que, tanto a escola como a família possam

compreender tal problemática e, assim, a criança receba a ajuda devida para superar a sua dificuldade.

Atualmente, a versão de 2013 do Manual de Diagnóstico e Estatística Dos Transtornos Mentais (DSM-5) inclui a dislexia nas perturbações do neurodesenvolvimento, nomeando-a de transtorno específico da aprendizagem. Desse modo, ela é definida como a dificuldade em aprender e usar as capacidades acadêmicas, sendo necessária a existência de pelo menos 1 dos seguintes sintomas: 1. Leitura de palavras imprecisa ou lenta e esforçada; 2. Dificuldade em compreender o significado do que lê; 3. Dificuldades em soletrar; 4. Dificuldades com a expressão escrita, que persistiram por pelo menos 6 meses, apesar das intervenções direcionadas para essas dificuldades (Critério A). Sobre este critério, vale enfatizar que, de acordo com especialistas nessa área, o problema pode persistir por mais de 6 meses de frequência escolar, o que nos leva a não confundir a dislexia com um problema transitório ou um atraso de desenvolvimento. Outro critério importante é o de que as capacidades acadêmicas afetadas devem estar abaixo das esperadas para a idade cronológica do indivíduo, como também devem interferir significativamente no desempenho acadêmico, ocupacional ou em atividades do seu cotidiano (Critério B).

Apesar de estabelecer tais critérios como forma de se identificar a dislexia, o DSM-5 também alerta para o fato deste ser um critério arbitrário, uma vez que deve ser levada em conta a avaliação clínica, a história acadêmica, relatórios escolares ou resultados de testes e não apenas o desempenho do aluno, uma vez que sua performance pode estar relacionada a inúmeros fatores. O critério C aborda que as dificuldades de aprendizagem começam durante os anos escolares, mas podem não se manifestar completamente até que as exigências para essas aptidões acadêmicas excedam as capacidades limitadas do indivíduo. Assim, é possível que o diagnóstico de dislexia ocorra em idades mais tardias do que o previsto até agora.

Quando se trata do diagnóstico, recomenda-se que este não seja um meio de rotulação ou apenas um meio de encontrar o motivo que afetou a qualidade de vida do aluno, mas como um processo amplo de investigação, visto que as dificuldades de aprendizagem são bastante complexas. Nesse sentido, torna-se fundamental que o professor identifique a dislexia o quanto antes, para não rotular a criança de nenhuma maneira; ao contrário, faz-se necessário estabelecer práticas pedagógicas que atendam às dificuldades de consciência fonológica da criança.

Nesse sentido, vale ressaltar a importância da consciência fonológica na aprendizagem da leitura e escrita. Justino e Barrera (2012) consideram que a consciência fonológica, tida como a capacidade de analisar a fala e os seus segmentos sonoros, compõe uma habilidade básica que necessita ser desenvolvida no processo de aprendizagem da leitura. De acordo com as autoras, existe uma influência mútua entre a consciência fonológica e a aprendizagem da leitura e da escrita, pressupondo assim que o desenvolvimento dessa consciência favorece a alfabetização. Elas ainda enfatizam a necessidade de um sistema de escrita alfabética que beneficie especialmente o desenvolvimento da consciência fonêmica, e defendem que os programas de alfabetização que propõem aos alunos o desenvolvimento das habilidades de consciência fonêmica favorecem o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita dos alunos, em especial daqueles que apresentam dificuldades na alfabetização.

Diante disso, vale ressaltar que os alunos com dislexia possuem o mesmo direito de aprendizagem no ensino regular que os outros alunos, partindo do pressuposto de que a inclusão está posta para todos. Diante disso, Reis (2006) afirma que:

A inclusão propõe um único sistema educacional de qualidade para todos os alunos, com ou sem deficiência e com ou sem tipos de condição atípica. É a valorização do ser humano e aceitação das diferenças individuais como um atributo e não como um obstáculo e todas as pessoas devem ser incluídas, sem exceção, para que possam desenvolver-se e exercer plenamente sua cidadania (REIS, 2006, p. 41, grifo da autora).

Assim, torna-se relevante abordar sobre as ferramentas digitais utilizadas hoje para fins pedagógicos, as quais podem influenciar em uma melhor qualidade de aprendizagem na dislexia, principalmente no período de aquisição da leitura e escrita, além de contribuir para que haja a inclusão dentro do ensino, proporcionando uma aprendizagem móvel e dinâmica para todos os alunos, inclusive aqueles com o quadro de dislexia. Cruz (2007) salienta a importância que os computadores, e as TIC em geral, têm no cotidiano e no ensino em particular. O autor sugere mesmo que os alunos que mais se beneficiam do uso de computadores são precisamente os que manifestam dificuldades na leitura, pois em sua perspectiva, tais dispositivos podem reforçar a aprendizagem multissensorial, proporcionar a repetição e revisões constantes, além de permitir à criança trabalhar sozinha de acordo com o seu próprio ritmo. Também para Ball & McCormack (2013) a evolução dos computadores e da tecnologia assistiva providencia uma ajuda essencial e significativa aos alunos com dislexia.

3 TECNOLOGIA MÓVEL E APRENDIZAGEM DA LEITURA E ESCRITA

Desde o advento da era digital e do surgimento das novas tecnologias, a sociedade como um todo presenciou transformações significativas, seja por exemplo, no âmbito científico, na cultura, ou nas relações interpessoais. Nesse contexto, a educação também vivenciou algumas mudanças, tornando-se quase que indissociável com as tecnologias, justamente porque os alunos passaram a buscar cada vez mais informações e auxílio por meio das mídias digitais, sendo possível perceber o acesso destes à internet a partir da educação infantil, por meio de tablets, celulares e computadores.

Dessa forma, as tecnologias estão cada vez mais presentes na educação, onde inclusive, já existem programas de incentivo à inserção das mesmas nas escolas. Um desses programas é o ProInfo (Programa Nacional de Tecnologia Educacional), programa educacional criado pelo governo brasileiro no ano de 2007, com o intuito de promover o uso pedagógico de Tecnologias de Informática e Comunicações (TICs) na rede pública de ensino fundamental e médio.

Com a evolução das tecnologias móveis, configura-se, segundo Moura (2010), um novo paradigma educacional denominado mobile learning (aprendizagem móvel). A aprendizagem móvel apresenta atributos exclusivos se comparada à aprendizagem convencional: ela é pessoal, portátil, colaborativa, interativa, contextual e situada; ela enfatiza a 'aprendizagem instantânea' já que a instrução pode ocorrer em qualquer lugar e a qualquer momento. Além disso, ela pode servir de apoio às aprendizagens formal e informal, tendo assim um enorme potencial para transformar a forma de ensinar e aprender (UNESCO, 2014). Desse modo, a aprendizagem móvel se mostra propícia atualmente, principalmente no auxílio do ensino remoto, que tem configurado a realidade da educação brasileira desde o início da pandemia, fruto da COVID-19.

Nessa perspectiva, Grossi e Fernandes (2014) afirmam que alunos com algum tipo de dificuldade cognitiva, que apresentam menor rendimento, podem ser beneficiados com o uso de tecnologias que atendam a seus próprios ritmos de aprendizagem, inclusive, alunos com dislexia. Sendo assim, as mídias digitais podem agir como facilitadoras na assimilação da leitura e da escrita, uma vez que elas dispõem de ferramentas - como gravador de áudio ou editor de textos, além de aplicativos específicos - para auxiliar essas dificuldades de aprendizagem.

Entende-se, portanto, que há benefícios significativos na inserção das mídias digitais no ensino, em especial, para o público disléxico, onde a aprendizagem pode ser potencializada através desses meios. Desse modo, um trabalho de intervenção

psicopedagógica com as mídias digitais pode, não apenas, colaborar com o desenvolvimento das competências de leitura, no que tange o trabalho com as habilidades fonológicas, mas também fomentar uma aprendizagem significativa na qual se leva em consideração a história do sujeito que aprende e o que ele já sabe, motivando-o a aprender algo novo (Ausubel, Novak, & Hanesian, 1971).

Nesse sentido, cabe ao professor e à escola o papel de utilizar as novas tecnologias como um auxílio no ensino, para que os alunos, já habituados a esse aparato digital, possam aprender a partir de um ensino mais dinâmico. O uso das tecnologias móveis na educação pode ser potencializado a partir de aplicativos adequados às necessidades dos envolvidos no processo ensino-aprendizagem. Atualmente, é possível encontrar uma ampla gama de aplicativos que podem ser utilizados em sala de aula e fora dela, de acordo com os objetivos a serem alcançados, inclusive no auxílio da aprendizagem da leitura e escrita, como é o caso do “Silabando” e do “GraphoGame”.

4 CARACTERIZAÇÃO E FUNCIONALIDADES DO SILABANDO E GRAPHOGAME

O Silabando é um aplicativo móvel que oferece maneiras de aprender sílabas simples ou complexas de forma dinâmica, mostrando as imagens correspondentes a cada palavra formada. Foi desenvolvido pela empresa Apps Bergman e se caracteriza como um jogo digital, totalmente educativo e desenvolvido especificamente para crianças de até oito anos de idade que estão em processo de alfabetização - em média, são crianças que estão entre o 1º e 3º ano do Ensino Fundamental. Assim, tem como objetivo principal a aprendizagem da leitura e escrita em um sistema que agrega letras, sílabas, palavras, imagens, suporte de voz, e feedback que acaba sendo um estímulo para as crianças realizarem as atividades.

Para facilitar o entendimento das suas funcionalidades, segue, a seguir, algumas imagens da tela do aplicativo:



Fonte: Imagem da tela do Silabando, retirada do Google.

Um dos primeiros recursos que o aplicativo apresenta é a escolha do tipo de sílabas, simples e complexas. Também proporciona a ilustração das palavras, sempre apresentando um exemplo junto da sílaba, como é possível visualizar na imagem acima. Em todas as atividades, a criança tem ajuda de um guia de voz. Nesse guia, a cada letra, sílaba ou palavra clicada, emite-se o seu som, que se repete quantas vezes a criança clicar, ajudando na compreensão.



Fonte: Imagem da tela do Silabando, retirada do Google.

Esse aplicativo oferece oportunidades de vivenciar seis modalidades de atividades e cada uma delas apresenta, em média, 40 possibilidades distintas de exploração. Com relação às imagens anteriores, a atividade consiste em formar palavras com sílabas simples e a possibilidade explorada é completar a palavra relacionada à imagem e ao som. Em um dos exemplos apresentados, a criança tem cinco sílabas para definir a correspondente da palavra “vaca”, a qual tem a oportunidade de continuar tentando, mesmo após clicar na sílaba incorreta. Vale destacar que, sempre que o estudante acerta, ouve palavras positivas como "muito bem, você acertou", e quando o estudante erra, o aplicativo emite sons como "tente novamente". Tal feedback atua como uma ferramenta de motivação a partir da interatividade, fazendo com que o aluno se sinta encorajado a permanecer utilizando o aplicativo, e assim, aprenda cada vez mais.

Barbosa et al. (2017) esclarecem que o destaque com cores fortes do aplicativo e o apoio com o guia de voz também podem estimular a percepção da memória auditiva, visual e sequencial, além de outros benefícios envolvidos, e, assim, oferecer à criança disléxica a oportunidade de construção do seu conhecimento, facilitando a aquisição da leitura e escrita. Além disso, pontuam que a memória operacional fonológica, comprometida nas crianças disléxicas pode ser facilitada com a utilização do aplicativo móvel 'Silabando', uma vez que ele apresenta em todas as suas atividades um guia sonoro que pode ajudar na correlação fonemas/grafemas.

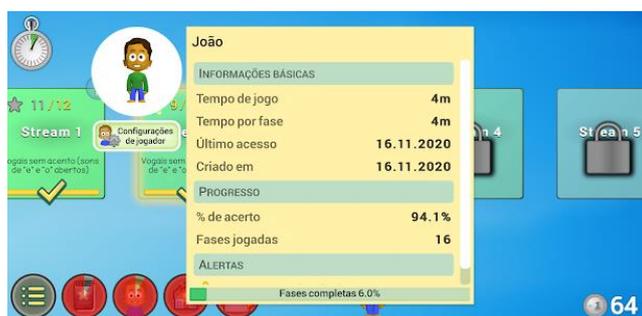
Desse modo, o aplicativo auxilia quem tem dificuldade de relacionar o reconhecimento e interpretação dos sons às palavras e sílabas, ordenar e escrever corretamente as letras, além de memorizar sons e sílabas e estimular a coordenação motora, o que, para as crianças disléxicas é muito importante, pois, sendo estas, características muito pontuais da dislexia, podem ser amenizadas com o uso do Silabando. Além do mais, o esquema de leitura estruturado, que envolve repetição e introduz novas palavras lentamente, permite que a criança disléxica desenvolva confiança e autoestima ao ler (SANCHEZ, 2014). Assim, pode-se afirmar que a tecnologia presente no aplicativo móvel Silabando oferece possibilidades pedagógicas de incluir a criança com dislexia, de forma a amenizar suas dificuldades relacionadas à leitura e à escrita.

O GraphoGame é um aplicativo móvel elaborado pelo Ministério da Educação (2021) com a colaboração de cientistas brasileiros, para apoiar os professores em atividades de ensino remoto, e as famílias, no acompanhamento das crianças no processo de aquisição de habilidades de leitura e escrita. Assim, pode ser utilizado sem o uso de internet, de forma offline. Esse aplicativo móvel busca ajudar os estudantes da pré-escola e dos anos iniciais do ensino fundamental (crianças entre os 4 e os 9 anos) a aprenderem a ler as primeiras letras, sílabas e palavras, com sons e instruções em português brasileiro. O jogo é especialmente propício para crianças que estão aprendendo as relações entre letras e sons.

Assim como o silabando, este também contém guia de voz, o que ajuda a criança a assimilar melhor a relação entre o som e a escrita da letra e sílabas. Augusto Buchweitz (2020) afirma que a ideia não é substituir o professor. A criança, jogando, vai aprender, mas o maior efeito tem sido encontrado nos estudos quando ele é integrado a programas de alfabetização das escolas. Ou seja, é importante que o uso do aplicativo esteja aliado ao processo de ensino e aprendizagem em sala de aula, para que assim, se consiga obter melhores resultados com relação à leitura e escrita.

Segundo o Ministério da Educação (2021), a recomendação é que o aplicativo seja usado por, no máximo, 15 minutos por dia pelas crianças. “Não há previsão de licenciamento para professores acompanharem online a evolução das crianças, o que não é considerado crucial para a ferramenta, mas o Instituto do Cérebro comandará um estudo de impacto ao longo de 12 meses, prazo de validade do contrato – o governo pretende renovar sua licença”.

Para facilitar o entendimento das suas funcionalidades, segue, a seguir, uma imagem da tela do aplicativo:



Fonte: Imagem da tela do GraphoGame, retirada do Google.

Ao utilizar o GraphoGame, é possível que o aluno crie o seu próprio avatar, avance de fases e receba pontuações cada vez mais altas sempre que acertar as sílabas e palavras, o qual passa a atuar como uma ferramenta que incentiva e motiva a aprendizagem de uma forma que a criança construa gosto e identificação ao jogar.



Fonte: Imagem da tela do GraphoGame, retirada do Google.

O GraphoGame também apresenta a escolha do tipo de sílabas, simples e complexas, além do guia de voz presente em todas as atividades, que auxilia o aluno na associação do som e da palavra, ajudando-o a obter uma melhor compreensão.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do estudo realizado, nota-se que a dislexia é caracterizada pela dificuldade significativa no processo de aprendizagem da leitura e escrita, culminando no baixo desempenho do aluno em sala de aula no que diz respeito a essas habilidades, a qual persiste por toda a vida do sujeito. Entretanto, mesmo não havendo uma cura para a dislexia, existem intervenções que podem ser realizadas para que os seus efeitos sejam amenizados e a criança possa, aos poucos, desenvolver melhor a habilidade da leitura e da escrita em sua rotina.

Considera-se que as inovações tecnológicas dispõem, atualmente, de uma gama de ferramentas móveis que podem ser utilizadas para fins pedagógicos, as quais atuam de forma a contribuir para a inclusão dos alunos que possuem alguma dificuldade de aprendizagem, inclusive, no que se refere à dislexia. Nesse sentido, pode-se perceber que tanto o Silabando, como o GraphoGame apresentam um objetivo parecido: o de auxiliar estudantes que estão no processo de alfabetização e facilitar o processo de aquisição da leitura e da escrita. Apesar de suas particularidades, ambos os aplicativos apresentam algumas semelhanças, sendo elas: o reforço para a construção da consciência fonológica pelas crianças; podem ser utilizados por crianças de uma mesma turma, o que facilita o processo de inclusão em sala de aula; o guia de voz, que pode estimular a memória auditiva, ajudando na correlação entre o som e a escrita.

Ambos os aplicativos apresentados aqui aliam o lúdico à aprendizagem, tornando o processo de leitura e escrita mais atrativo para as crianças com dislexia. Portanto, a partir dos mecanismos e funcionalidades apresentadas, pode-se afirmar que o Silabando e o GraphoGame são ferramentas eficazes no processo de aprendizagem da leitura e escrita, os quais podem contribuir muito para o tratamento da dislexia, atuando como aliados ao ensino e à educação.

REFERÊNCIAS

SOUZA, Carla Salomé Margarida de. REIS, Marlene Barbosa de Freitas. FREITAS, Gislene de. SANTOS, Lilian Cristina dos. Tecnologia móvel e dislexia: possibilidades pedagógicas inclusivas pela interface do appmobile “silabando”. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/rbpae/article/view/VOL35N22019.90997>. Acesso em: 22 de maio de 2020.

LANFREDI, Caila. COSTA, Roberta Dall Agnese da. Aplicativos para dispositivos móveis como ferramentas de apoio à aprendizagem de estudantes com dislexia. Redin - Revista Educacional Interdisciplinar. 9 p. ISSN: 2594-4576, 2018.

CAMPÊLO, Robson Alves. Acessibilidade para portadores de dislexia em um ambiente virtual de aprendizagem móvel. 2013. 248 f. Dissertação (Pós-graduação em Ciência da Computação) - Universidade Federal de Pernambuco, 2013.

SILVA, Eliana Manuela Pereira da. A autoestima em crianças com dislexia. 2012. 76 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação) - Escola Superior de Educação Almeida Garrett, 2012.

TAVARES, Ana Patrícia Santos. Crianças com dislexia: qualidade de vida e caracterização socioafetiva. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade de Coimbra, 2015.

SILVA, G.F.; GODOY, D.M.A. Estudos de intervenção em consciência fonológica e dislexia: revisão sistemática da literatura. Revista de Educação PUC-Campinas, v.25, e204921, 2020.

FILHO, C.A.R; MARASCHIN, M.S.; BARIN, C.S. Aspectos pedagógicos e técnicos do aplicativo Silabando. Redin: Revista Educacional Interdisciplinar, v.8, n.1, 2019.

JOGO DE ALFABETIZAÇÃO É ADQUIRIDO PELO MEC PARA DIMINUIR IMPACTOS DA PANDEMIA; VEJA COMO FUNCIONA. Diário do Nordeste, 2020. Disponível em: <<https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/educalab/jogo-de-alfabetizacao-e-adquirido-pelo-mec-para-diminuir-impactos-da-pandemia-veja-como-funciona-1.3014373>>. Acesso em: 5 de maio de 2021.

MEC TRAZ AO BRASIL APLICATIVO PARA AUXILIAR NA ALFABETIZAÇÃO DAS CRIANÇAS. Ministério da Educação, 2021. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/mec-traz-ao-brasil-aplicativo-para-auxiliar-na-alfabetizacao-de-criancas..> Acesso em: 04 de outubro de 2021.