

A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA PARA AUXILIAR NAS DIFICULDADES DOS ALUNOS NA ESCRITA: o que dizem as pesquisas

Fabiana Aparecida Bueno do Amaral¹
Isabele Caroline Krieger²
Vera Lucia Martiniak³

RESUMO

A aprendizagem é um dos elementos centrais no processo de escolarização, e em casos que professores se encontram diante de situações envolvendo as dificuldades de aprendizagem podem se sentir desafiados e, até mesmo não saber, exatamente, como auxiliar seus alunos a superá-las. Levando isso em consideração, a pesquisa tem como objetivo geral mapear a produção científica nacional, sobre a utilização de estratégias lúdicas no processo de alfabetização de crianças com dificuldades na língua escrita. O referencial teórico apoia-se em autores que abordam as dificuldades de aprendizagem: Stümer (2019), Smith e Strick (2007) e Hudson (2019), além de autores que tratam sobre ludicidade: Luckesi (2014) e Kishimoto (2011). Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, na qual empregou-se o levantamento bibliográfico no catálogo de teses e dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) como procedimento metodológico. Os resultados encontrados a partir do mapeamento, indicam o baixo número de produções científicas que abordam especificamente o uso de atividades lúdicas em casos de dificuldades de aprendizagem na escrita, notando-se uma grande lacuna sobre essa temática de pesquisa, deixando evidente a necessidade mais pesquisas voltadas ao tema.

Palavras-chave: Ludicidade. Disgrafia. Produção Científica.

ABSTRACT

Learning is one of the central elements in the schooling process, and in cases where teachers are faced with situations involving learning difficulties they may feel challenged and even not know exactly how to help their students overcome them. Taking this into consideration, this research aims to map the national scientific production on the use of playful strategies in the literacy process of children with difficulties in the written language. The theoretical framework is based on authors who deal with learning disabilities: Stümer (2019), Smith and Strick (2007) and Hudson (2019), as well as authors who deal with playfulness: Luckesi (2014) and Kishimoto (2011). This is a research of qualitative approach, in which we employed the bibliographic survey in the theses and dissertations catalog of the Coordination for the Improvement of Higher Level Personnel (CAPES) as a methodological procedure. The results found from the mapping indicate the low number of scientific productions that specifically address the use of playful activities in cases of learning difficulties in writing, noting a large gap on this research theme, making evident the need for more research on the subject.

Keywords: Ludicity. Dysgraphia. Scientific production.

¹ Graduada em Pedagogia, Universidade Estadual de Ponta Grossa. Bolsista da Iniciação Científica/FA. Email para contato: 19005253@uepg.br

² Graduada em Pedagogia, Universidade Estadual de Ponta Grossa. E-mail para contato: 19005253@uepg.br

³ Doutora em Educação. Universidade Estadual de Ponta Grossa. Email para contato: vlmartiniak@uepg.br

INTRODUÇÃO

O processo de aprendizagem é intrínseco ao ser humano desde o seu nascimento, não é algo que ocorre somente na escola, a sua relevância se apoia na universalidade e potencialidade de adaptação do homem à sociedade. A aprendizagem é fruto de modificações internas e externas dos sujeitos, desse modo existem múltiplos fatores que a impactam.

É no contexto escolar que a aprendizagem se acentua, tornando-se elemento central e sua característica principal é a mediação, a qual está fortemente presente na escola, Stümer (2019, p. 93) destaca que “A escola tem papel fundamental no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança”.

Durante a fase de escolarização surgem as chamadas dificuldades de aprendizagem, consideradas pelos professores como um dos principais desafios no exercício da docência. Muitos docentes não se sentem preparados para atender as demandas desses estudantes, sendo assim, é essencial investigar quais são as principais dificuldades de aprendizagem e de quais maneiras ou quais estratégias podem ser utilizadas para que sejam superadas.

O professor deve ser solidário e flexível conforme Hudson (2019) aponta, pois dessa maneira ele irá ajudar seus alunos favorecendo a sua aprendizagem, reconhecendo seus pontos fortes e auxiliando em suas dificuldades, para Stümer (2019) o professor precisa ser um mediador, criando condições favoráveis para a aprendizagem.

Por isso há uma notável demanda de estratégias para a superação das dificuldades, sendo que o uso de estratégias diversificadas e a ludicidade como uma alternativa que pode auxiliar o desenvolvimento da criança, facilitando a aprendizagem. Entretanto, ainda é comum a concepção de que a ludicidade seja uma particularidade da Educação Infantil, dessa maneira passa a não ser considerada como uma alternativa a ser empregada nos anos iniciais.

Para Luckesi (2014), a ludicidade é algo interno de cada indivíduo e está presente em todas as fases da vida, por esse motivo o lúdico não deveria ser deixado de lado após a etapa da Educação Infantil. Aliar a ludicidade com a aprendizagem seria uma maneira de contribuir perante o processo escolar dos

estudantes dos anos iniciais. Ao associá-las, a aprendizagem poderá ocorrer de forma mais significativa, além de desenvolver aspectos sociais, mentais e cognitivos. Diante da relevância da temática buscou-se nas produções científicas investigar como ocorre a utilização de estratégias lúdicas nos casos de dificuldades de aprendizagem nos anos iniciais. Para isso, definimos como questão norteadora: quais os avanços na produção científica nacional que aborda a utilização de estratégias lúdicas no processo de alfabetização de crianças com dificuldades na língua escrita? O objetivo é mapear a produção científica nacional, sobre a utilização de estratégias lúdicas no processo de alfabetização de crianças com dificuldades na língua escrita. E para os objetivos específicos, iremos discutir o conceito de alfabetização em conjunto com o conceito de letramento e processo de apropriação da linguagem escrita; conceituar a ludicidade e o lúdico, evidenciando a sua importância e utilização no processo de ensino e aprendizagem; apresentar os avanços e as lacunas nas produções científicas que abordam as estratégias lúdicas no processo de alfabetização de crianças com dificuldades na língua escrita.

A pesquisa é de natureza qualitativa, com pesquisa bibliográfica, realizando o levantamento de produções científicas no catálogo de teses e dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). O mapeamento das teses e dissertações possibilitou analisar os avanços e lacunas nas pesquisas encontradas.

1 DIFICULDADE DE APRENDIZAGEM NA ESCRITA: IMPLICAÇÕES PEDAGÓGICAS

O conceito de aprendizagem não é único e exclusivamente pertencente às instituições escolares, trata-se de um conceito muito mais amplo. Segundo Díaz (2011), pode ser entendido como

[...] um processo mediante o qual o indivíduo adquire informações, conhecimentos, habilidades, atitudes, valores, para construir de modo progressivo e interminável suas representações do interno (o que pertence a ele) e do externo (o que está "fora" dele) numa constante interrelação biopsicossocial com seu meio e fundamentalmente na infância, através da ajuda proporcionada pelos outros. (DÍAZ, 2011, p. 83)

Assim, fica evidente que a aprendizagem tem como característica central a mediação e esta por sua vez também é uma das principais características da escola. A aprendizagem não é um processo que acontece unicamente de modo individual, natural e espontâneo, em grande parte dos casos a mediação é fundamental para que seja realmente significativa. Portanto, um dos elementos primordiais no processo de escolarização é a aprendizagem. Contudo, nesse contexto de aprendizagem escolar, emergem o que conhecemos como dificuldades de aprendizagem. As dificuldades de aprendizagem comumente surgem no decorrer do processo de escolarização e nos anos iniciais isso não é diferente.

Crescentemente, é mais comum os professores dos anos iniciais se depararem com casos de alunos que possuem dificuldades de aprendizagem. É possível identificá-las já na fase de alfabetização, por isso é essencial que o professor esteja atento ao desempenho dos educandos, pois quanto mais cedo as dificuldades forem identificadas maiores serão as chances de serem superadas. Conseqüentemente, "[...] o professor em sua função como mediador e participante ativo desse processo tem o dever de criar as condições de aprendizagem específica para cada criança." (STÜMER, 2019, p. 93)

São necessárias ações centradas em um planejamento com múltiplas estratégias, que visem alcançar habilidades que esses estudantes ainda não possuem ou apresentam dificuldades, juntamente com um trabalho para acentuar e favorecer as que ele já possui. Mas para a elaboração de estratégias didáticas adequadas precisamos compreender o que são essas dificuldades. Para Stümer (2019, p. 59), as dificuldades de aprendizagem podem ser entendidas como "[...] qualquer tipo de dificuldade apresentada durante o processo de aprendizagem, manifestando-se em decorrência de diversos fatores". Essa concepção apresenta uma proximidade com os apontamentos das autoras Smith e Strick (2007, p. 15):

[...] o termo dificuldades de aprendizagem refere-se não a um único distúrbio, mas a uma ampla gama de problemas que podem afetar qualquer área do desempenho acadêmico. Raramente, elas podem ser atribuídas a uma única causa [...].

Neste sentido, para as autoras, o conceito de dificuldades de aprendizagem não está relacionado a um único motivo, pois são resultantes de múltiplas interferências. Conforme Stümer (2019) destaca, as dificuldades de aprendizagem

podem ser compreendidas como um modo diferente de aprender, seus obstáculos normalmente estão relacionados a fatores externos, podem estar associadas aos currículos escolares, sistema de avaliação, escolha de um método ou material didático que é utilizado no desenvolvimento do ensino e aprendizagem.

Nos anos iniciais, a etapa da alfabetização, as dificuldades de aprendizagem na escrita são comuns, pois

Ao entrar para a escola, a criança já domina a linguagem oral e encontra-se com suas habilidades linguísticas e cognitivas adequadas para a aprendizagem da leitura e da escrita. Porém, para a escrita da criança é exigido um esforço intelectual superior às suas aprendizagens anteriores, pois na escrita ocorre a comunicação por meio de códigos linguísticos que envolvem diversas regras necessárias para a consciência de frases, palavras, sílabas e fonemas. (TELLES; LUCIO; ALCANTARA, 2017, p. 66)

Entretanto, o professor precisa ter claro o que caracteriza uma dificuldade de aprendizagem, para dizer que há alunos com dificuldades de aprendizagem no sistema de escrita, levando em consideração a compreensão da escrita como algo além de uma mera cópia e porque ao escrever o estudante coloca no papel autonomamente sua forma de pensar, como destaca Stümer (2019).

A escrita para Ferreiro (2011, p. 14) “[...] pode ser considerada como representação da linguagem ou como um código de transcrição gráfica das unidades sonoras.”. Analisando a necessidade da escrita historicamente, percebemos que se trata da construção de um sistema de representação e não de um processo de codificação, porém a tendência de pensamento existente em relação a isso é que como o sistema de representação já está elaborado ele seria apreendido através da codificação.

Contudo, na fase de alfabetização a maioria das crianças tende a apresentar dificuldades conceituais parecidas com a construção do sistema de escrita, isso porque elas fazem uma espécie de reinvenção. Isso não quer dizer que as crianças reinventam letras, mas para que possam se apropriar destas como um sistema, é necessária a compreensão do processo de construção e as regras de produção.

2 DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM CENTRADA NA ESCRITA: A DISGRAFIA

A dificuldade de aprendizagem na escrita é denominada disgrafia, na maioria dos casos é uma dificuldade de aprendizagem que afeta alunos em fase de alfabetização. O termo disgrafia vem do grego, no qual o prefixo *dis* significa dificuldade e *grafia* significa escrever, logo disgrafia significa dificuldade para escrever ou ainda dificuldade na escrita.

A disgrafia pode ser caracterizada pela “dificuldade de coordenar os movimentos, ou seja, é um transtorno na aprendizagem da linguagem escrita e relaciona-se, portanto, a dificuldades motoras e espaciais.” (OLIVEIRA, 2019, 16). Para Hudson (2019), a disgrafia gera impasses na escrita à mão, na conversão de pensamentos em palavras escritas com clareza e coerência, além disto a sua caligrafia pode ser ilegível ou desorganizada, para a autora “há uma disparidade entre ideias e compreensão expressas verbalmente e aquelas apresentadas por escrito.” (HUDSON, 2019)

Telles, Lucio e Alcantara (2017, p.67) definem a disgrafia como

[...] transtorno de aprendizagem no qual a criança tem dificuldade em coordenar os músculos da mão e do braço, caracterizado por uma dificuldade crônica e persistente na habilidade motora e espacial da escrita, impedindo que ela escreva de forma legível e ordenada. É um transtorno de aprendizagem presente em muitas crianças do Ensino Fundamental, caracterizado como uma dificuldade na escrita, tanto na hora de desenhar as letras e códigos do nosso idioma, quanto ao formar frases e construir linhas de raciocínio em textos.

A disgrafia não se refere a algum tipo de problema relacionado a déficit intelectual por parte da criança, mas sim a uma dificuldade na coordenação motora e na escrita. Pode-se notar uma escrita ilegível, em que a criança não consegue compreender o que ela mesmo escreveu, mas isso não é o fator predominante para dizer que um aluno possui disgrafia ou não.

Em alguns casos a disgrafia “pode ser conhecida como “letra feia”, ou seja, a criança que possui disgrafia tem dificuldade em escrever e claramente em entender a sua própria letra, a letra fica ilegível, dificultando assim, a compreensão do que foi escrito.” (NASCIMENTO, 2021, p.32). Todavia, deve haver o cuidado em afirmar que um aluno possui disgrafia por ter a “letra feia”, visto que no processo de alfabetização é comum que a escrita apresente alguns erros ou não esteja totalmente organizada e legível por se tratar da fase inicial de descoberta da escrita.

Para Oliveira (2019) o diagnóstico da disgrafia é muito mais amplo e um aluno disgráfico pode apresentar as seguintes características: rigidez no traçado; impulsividade e instabilidade no traçado; lentidão no traçado; dificuldades relativas ao espaçamento; dificuldades relativas à uniformidade; dificuldades relativas à forma das letras, aos ligamentos e à inclinação.

Para Hudson (2019) existem três tipos de disgrafia: disgrafia espacial, disgrafia motora e disgrafia de processamento (também chamada de disgrafia disléxica). Na disgrafia espacial o processamento visual e a compreensão do espaço são insuficientes, há dificuldade em escrever em linha reta e no espaçamento de letras. Na disgrafia motora o sujeito possui um controle motor fino dos músculos da mão e punho deficientes, dessa maneira a escrita acaba se tornando difícil e cansativa, causando uma caligrafia desorganizada ou ilegível. E a disgrafia de processamento ou disgrafia disléxica diz respeito à dificuldade na visualização da aparência das letras em uma palavra, resultando em letras malformadas e na ordem errada quando são escritas, nesses casos de disgrafia de processamento o trabalho original é ilegível, no entanto quando é copiado é razoavelmente bom.

Com atenção por parte do professor é possível identificar a dificuldade na escrita de seus alunos, existem alguns indicadores que podem ser notados em cada um dos tipos de disgrafia, Hudson (2019) destaca os seguintes:

- **Disgrafia espacial:** não escreve nas linhas; não é capaz de seguir as margens; problemas na organização de palavras da esquerda para a direita; espaço incoerente entre palavras e letras; podem estar muito próximas ou muito distantes; letras de tamanho, formato e inclinação irregulares; dificuldade para ler mapas ou seguir instruções; dificuldade para desenhar e colorir; problemas em apresentar respostas aritméticas ou com geometria. (HUDSON, 2019)

- **Disgrafia motora:** a escrita é muito ruim e difícil de ler; escrita muito lenta, tanto original como em cópia do quadro-negro ou de um livro; fica cansado rapidamente ao escrever; pode sofrer de câibras dolorosas quando escreve por longos períodos; aperto da caneta e posicionamento da mão anormais; posicionamento incomum do pulso, do corpo ou do papel; muito esforço para usar instrumentos matemáticos; dificuldade em desenhar gráficos; outras habilidades que envolvem o controle motor

fino afetadas, como abrir botões ou manipular equipamentos científicos. (HUDSON, 2019)

- **Disgrafia de processamento:** o ato físico de escrever exige muita concentração, de modo que o aluno é incapaz de processar informações ao mesmo tempo em que escreve; dificuldade em lembrar como formar algumas letras; algumas letras ficam inacabadas ou escritas ao contrário; mistura de letras minúsculas e maiúsculas na mesma linha; mistura de letras de forma e manuscrita na mesma linha; omissão de letras ou palavras inteiras, ou repetição de letras ou palavras; pontuação e ortografia ruins e erráticas; o aluno pode colocar palavras erradas nas frases; ele tem dificuldade em organizar logicamente pensamentos no papel; perde a linha de raciocínio; deixa passar informações fundamentais; escreve frases longas e digressivas, com repetições; grande lerdeza para compor e formular frases; desempenho aquém do esperado em testes e exames. (HUDSON, 2019)

Já para Telles, Lucio e Alcantara (2017), os tipos de disgrafia com os seus respectivos indicadores são:

- **Disgrafia postural:** refere-se às distintas dificuldades na escrita que se originam de uma má postura ao escrever, como apoiar-se sobre a mesa, aproximação exagerada da folha aos olhos, folha virada para a direita ou para a esquerda, escoramento cefálico e braço em forma de gancho.

- **Disgrafia de preensão:** refere-se ao ato de segurar o lápis ou caneta. Pode ser palmar, preensão sobre a ponta do lápis, lápis seguro entre o dedo indicador e o médio, falanges hiperarticuladas, bidigital e tridigital.

- **Disgrafia de pressão:** refere-se ao ato da força que se coloca no lápis ou na caneta, com letras “asas de moscas” (letras com traços muito finos), letras “amassafolha” (letras com pressão excessiva no traço ao escrever), letra “parkinsoniana” (letras pequenas, trêmulas e rígidas).

- **Disgrafia de direcionalidade:** podendo ser descendente, ascendente ou serpenteante.

- **Disgrafia de ligação:** pode haver a falta de ligação entre as letras na escrita cursiva, ter a ligação “simbiótica” (escrita das letras coladas entre si, sem as linhas de união definidas) e ligação elástica (as letras são separadas e unidas obrigatoriamente com linhas que parecem sobrecarregadas).

- **Disgrafia posicional:** consiste na verticalidade caída para trás, letras em espelho e confusão de letras simétricas como, por exemplo, b e d.
- **Disgrafia figurativa:** com a “mutilação” de letras e distorções de letras.
- **Disgrafia relacionada ao tamanho da escrita:** que consiste em macrografias ou micrografias.
- **Disgrafia de giro:** as letras que necessitam de traços circulares na sua execução como a, o, d, g, f e q são feitas com giros invertidos, ou seja, no sentido horário. Isto dificulta o traçado da letra e sua ligação com a letra seguinte.

Quanto às causas da disgrafia, elas podem ser diversas como de ordem comportamental, emocional ou pedagógica, indicando a dificuldade que o aluno possui em se concentrar e se organizar no momento de escrever. As causas que mais se destacam são os fatores maturativos e caracteriais (associados ao desenvolvimento) e os fatores pedagógicos (relacionados com as metodologias escolares que não favorecem o pleno desenvolvimento da escrita do estudante).

O papel do professor é primordial em casos de disgrafia, o olhar atento ao desempenho de um possível aluno disgráfico implicará em uma intervenção mais rápida e que corresponderá efetivamente a esta dificuldade de aprendizagem. Torna-se indispensável um acompanhamento mais próximo do processo de escrita desse estudante, além da observação constante de sinais indicativos da disgrafia.

3 A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA PARA AUXILIAR ALUNOS COM DISGRAFIA

Diante da complexidade de conceituar ludicidade, Massa (2015), aponta a origem dos termos ludicidade e lúdico no latim *ludus*, que significa jogar/brincar. No entanto, há diferentes definições a depender da perspectiva ou contexto histórico.

Massa (2015) apresenta a metáfora do caleidoscópio para análise e compreensão do que se trata o fenômeno da ludicidade e do lúdico, a autora aponta os enfoques antropológico, sociológico e psicopedagógico para auxiliar o entendimento. O enfoque antropológico, permite estabelecer uma relação entre jogo e cultura, nesse sentido ele estaria “[...] sempre ligado a algum propósito e sua existência definida por algum motivo, que não o próprio jogo.” (MASSA, 2015, p.

118). O enfoque sociológico se aproxima ao antropológico, à medida que relaciona o lúdico com o coletivo, realizando uma análise sistemática de todo o conjunto, tratando-se de estudos dos diferentes significados e resultados de experiências lúdicas coletivas dentro do contexto social, levando isso em consideração “[...] embora não exista uma única definição formal sobre o jogo, este é um fato social, ou seja, está relacionado à imagem que a sociedade tem do jogo.” (MASSA, 2015, p. 119). Já o enfoque psicopedagógico, diferentemente dos outros citados anteriormente, se direciona para uma visão subjetiva, a qual centra-se na criança, porém “[...] aparentemente essa ideia indique uma maior importância ao elemento lúdico, o interesse é utilitarista, pois tem como objetivo usá-lo como artifício ou instrumento pedagógico.” (MASSA, 2015, p. 119). A autora ressalta que a aprendizagem não ocorreria por meio do jogo, mas que o ensino teria um viés de brincadeira, na busca de alcançar o objetivo de controlar os jogos para ensinar os conteúdos desejados.

Em contrapartida, para Luckesi (2014), a definição de ludicidade trata-se de algo maior do que simplesmente jogar ou brincar:

[...] ludicidade é um estado interno, que pode advir das mais simples às mais complexas atividades e experiências humanas. Não necessariamente a ludicidade provém do entretenimento ou das “brincadeiras”. Pode advir de qualquer atividade que faça os nossos olhos brilharem. (LUCKESI, 2014, p. 18)

O autor revela uma perspectiva diferente para o conceito de ludicidade, esta que está diretamente ligada à experiência interna de cada um, dessa maneira a ludicidade “[...] é compreendida como experiência interna de inteireza e plenitude por parte do sujeito.” (LUCKESI, 2014, p.13)

Luckesi (2014) difunde um conceito de ludicidade mais amplo, pois faz-se necessário pensar a ludicidade em sua totalidade, e não somente algo voltado para diversão. Diante dessa visão, podemos notar um confronto no uso do termo ludicidade, especialmente no que ele denomina senso comum, referindo-se a somente atividades lúdicas e brincadeiras, sem considerá-la como algo interno de cada indivíduo, sendo assim:

Ela não é igual para todos. Experiências que podem gerar o estado lúdico para um não é o que pode gerar o estado lúdico para outro, à medida que ludicidade não pode ser medida de fora, mas só pode ser vivenciada e expressa por cada sujeito, a partir daquilo que lhe toca internamente, em determinada circunstância. (LUCKESI, 2014, p. 18)

Para ele, no senso comum faz-se referência da ludicidade nas denominadas atividades lúdicas, sem considerar a amplitude do seu significado justamente por toda essa complexidade de ser algo interior, de forma que só pode ser vivenciada, percebida e relatada pelo próprio sujeito.

A ludicidade pode ser uma estratégia bastante interessante a ser utilizada em sala de aula, buscando alcançar os objetivos de aprendizagem que forem propostos pelos professores, deste modo:

É necessário entender que a utilização do lúdico como recurso pedagógico na sala de aula pode constituir-se em um caminho possível que vá ao encontro da formação integral das crianças e do atendimento às suas necessidades. Ao se pensar em atividades significativas que respondam às necessidades das crianças de forma integrada, articula-se a realidade sociocultural do educando ao processo de construção de conhecimento, valorizando-se o acesso aos conhecimentos do mundo físico e social. (RAU, 2013, p. 36)

Pensar a ludicidade como estratégia de ensino é pensar o uso de diferentes recursos pedagógicos que irão atender as mais diferentes formas de aprender, promovendo uma aprendizagem mais significativa que auxilia o desenvolvimento das características cognitiva, afetiva, psicomotora e social. Ao explorar a ludicidade, atividades lúdicas, jogos e brincadeiras nos anos iniciais as aulas tendem a se tornarem mais dinâmicas, favorecendo a motivação e interesse dos alunos.

Refletindo sobre a importância da ludicidade, Rau (2013) pontua três elementos primordiais para evidenciar o quão relevante é a ludicidade estar presente durante o período de escolarização, o primeiro elemento diz respeito a ludicidade como recurso pedagógico, que poderá ser uma estratégia que visa atender às necessidades tanto dos alunos como do professor no processo de ensino e aprendizagem. O segundo elemento aponta a ludicidade como um meio de auxílio ao professor no desafio de ensinar. E o terceiro indica que a partir de uma prática educativa pautada na ludicidade o aluno tem a oportunidade de ser sujeito ativo na construção do conhecimento.

É essencial que o professor consiga estabelecer a teoria como expressão da prática ao utilizar a ludicidade em sala de aula, articulando a concepção de lúdico para a utilização como recurso pedagógico, nessa perspectiva

[...] o lúdico como recurso pedagógico revela que os educandos, na maioria das vezes, percebem suas capacidades e suas dificuldades. Cabe ao

educador identificar tais capacidades de forma a propiciar a integração de todas as áreas de desenvolvimento e aprendizagem dos alunos. (RAU, 2013, p. 69)

Ainda nesse sentido, de acordo com a autora, "[...] o lúdico como um recurso que propicia o diagnóstico do processo de aprendizagem infantil como uma maneira de o professor perceber o educando em uma perspectiva cognitiva, afetiva, psicomotora e social." (RAU, 2013, p. 101)

A aplicação da ludicidade em sala de aula pode se tornar um meio de identificação das dificuldades de aprendizagem e, conseqüentemente, ser um meio para a superação das mesmas, pois por meio do lúdico a criança poderá aprender por diferentes linguagens, visando atender os diferentes estilos de aprendizagem. Para que isso ocorra, é imprescindível uma reflexão diante do seu planejamento para alcançar a superação dessas dificuldades.

É notável que a ludicidade pode ser uma estratégia eficaz para a superação das dificuldades de aprendizagem, um professor que traz no seu planejamento o lúdico para auxiliar seus alunos instiga um ensino mais dinâmico e motivador, além de despertar o interesse dos próprios estudantes em dominar suas dificuldades ao mesmo tempo que estão motivados e concentrados nas atividades.

Com isso, fica perceptível a importância de uma formação sólida aos professores, somente a partir desta teremos práticas educativas que realmente contemplem a ludicidade em toda sua amplitude, além da sua utilização como uma estratégia que possa auxiliá-los plenamente nas ações docentes.

4 MAPEAMENTO DA PRODUÇÃO CIENTÍFICA

Para o levantamento bibliográfico foi utilizado o catálogo de teses e dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), selecionando o corte temporal entre 2012 a 2022, busca em programas de pós-graduação em Educação, com os seguintes descritores: atividades lúdicas e dificuldades de aprendizagem; atividades lúdicas e dificuldades de aprendizagem na escrita; ludicidade e disgrafia; ludicidade e dificuldades de aprendizagem; ludicidade e dificuldades de aprendizagem na escrita nos anos iniciais.

Os resultados apresentados abaixo são referentes ao mapeamento de produções existentes sobre o uso de atividades lúdicas em casos de dificuldades de

aprendizagem, com ênfase nas dificuldades de aprendizagem relacionadas a escrita, destacando o tipo de produção, o ano, os objetivos, a metodologia e os resultados das pesquisas.

QUADRO 1 - Mapeamento das produções sobre o uso de atividades lúdicas em casos de dificuldades de aprendizagem na escrita

Título	Autor (a)	Tipo de Produção	Ano
Comportamento psicomotor, dificuldades de aprendizagem em escrita e habilidades cognitivas verbais e não verbais: contribuições de um programa de intervenção psicomotora em crianças	Maria Teresa Martins Fávero	Tese	2016
Uso de jogos digitais com crianças com dificuldades de aprendizagem: um estudo de caso em uma intervenção pedagógica	Camila Lourenço Morgado	Dissertação	2018
Oficina de jogos em sala de aula: construção de um espaço para alunos com dificuldades de aprendizagem	Thais Oliveira da Silva	Dissertação	2018

Fonte: organizado pelas autoras

No levantamento bibliográfico houve dificuldades em encontrar teses e dissertações referentes ao tema de pesquisa, observamos poucas produções que abordavam, especificamente, a dificuldade de aprendizagem na escrita. Além de pesquisas que não apontavam a ludicidade como uma alternativa para casos de dificuldades de aprendizagem. Considerando essa dificuldade, a partir do levantamento bibliográfico realizado foram encontradas três produções, sendo duas dissertações do ano de 2018 e uma tese do ano de 2016.

QUADRO 2 - Objetivos das produções encontradas no mapeamento

Título	Objetivos
Comportamento psicomotor, dificuldades de aprendizagem em escrita e habilidades cognitivas verbais e não verbais: contribuições de um programa de intervenção psicomotora em crianças	- Verificar o efeito de uma intervenção psicomotora nas dificuldades de aprendizagem em escrita e nas habilidades cognitivas verbais e não verbais.
Uso de jogos digitais com crianças com dificuldades de aprendizagem: um estudo de caso em uma intervenção pedagógica	- Investigar a contribuição do uso de games educacionais, na superação de dificuldades de aprendizagem apresentadas por crianças em processo de alfabetização.
Oficina de jogos em sala de aula: construção de um espaço para alunos com dificuldades de aprendizagem	- Verificar os efeitos de uma intervenção pedagógica, pautada em princípios construtivistas, realizada por meio de oficinas de jogos de regras para alunos com queixas de dificuldades de aprendizagem em contexto de sala de aula

Fonte: organizado pelas autoras

Em relação aos objetivos, nota-se que duas das produções apresentam como objetivo a verificação dos efeitos de intervenções pedagógicas em casos de dificuldades de aprendizagem, sendo uma por meio de uma intervenção psicomotora e a outra com oficinas de jogos de regras. Enquanto uma dessas produções buscou investigar de qual forma os games educacionais teriam algum tipo de contribuição na superação de dificuldades de aprendizagem presentes no processo de alfabetização.

As contribuições de Jean Piaget, Lev Vygotsky e Henri Wallon tratando sobre os jogos tiveram grandes influências para o seu uso no contexto escolar, conforme Campos *et al.* (2020) salienta. Mesmo que cada um deles apresente uma visão sobre o jogo, com determinadas diferenças em suas concepções, não podemos negar a sua utilização como facilitador da função educativa.

Tratando dos jogos no ambiente escolar, Leon (2011) ressalta o seu papel para o desenvolvimento cognitivo, além de promover uma aprendizagem mais prazerosa e dinâmica. Pois, as brincadeiras e os jogos fazem parte do contexto infantil, contudo acabam por não serem aproveitados em sala de aula.

A maneira que a brincadeira, o jogo e o brincar se estabelecem no desenvolvimento infantil variam conforme a idade, “de forma geral a criança ingressa no ensino fundamental na idade em que apresenta potencial para os jogos com regras e o ambiente escolar pouco aproveita este momento.” (LEON, 2011, p. 13)

Os jogos de regra ampliam a atenção, a compreensão, a concentração, as habilidades psicomotoras, o desenvolvimento social, portanto as suas contribuições podem ser notadas nas perspectivas social, criativa, afetiva, histórica e cultural. Desse modo, aliando os jogos com a aprendizagem, evidenciamos as suas características lúdicas em conjunto com a atividade educativa.

Os jogos digitais na visão de Silva (2019) apresentam uma capacidade lúdica e podem ser empregados como uma proposta pedagógica no processo de alfabetização e letramento. Nesse contexto dos jogos digitais, Frade *et al.* (2018) ressalta a necessidade de uma ação intencional e planejada pelo professor, pois desse modo os aspectos lúdicos ganham evidência conjuntamente com a reflexão da atividade proposta.

No que tange a psicomotricidade, Souza (2018) relata a necessidade de um olhar atento ao desenvolvimento psicomotor desde os primeiros anos, devido a sua ligação com as possíveis dificuldades de aprendizagem, para a autora “[...] a educação psicomotora deve ser a ação pedagógica norteadora do trabalho, sobretudo na educação infantil e nas séries iniciais, pois existe uma necessidade de se introduzir este conhecimento nestas idades.” (SOUZA, 2018, p. 12)

Quando as atividades de intervenção psicomotora estão aliadas com atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento das habilidades motoras e intelectuais de forma contínua e processual.

Com isso, os objetivos das pesquisas encontradas demonstram grande potencial de contribuição nos casos de dificuldades de aprendizagem por meio da utilização de jogos e intervenção psicomotora.

QUADRO 3 - Metodologia utilizada nas produções encontradas no mapeamento

Título	Metodologia
Comportamento psicomotor, dificuldades de aprendizagem em escrita e habilidades cognitivas verbais e não verbais: contribuições de um programa de intervenção psicomotora em crianças	- Pesquisa qualitativa; Estudo de intervenção.
Uso de jogos digitais com crianças com dificuldades de aprendizagem: um estudo de caso em uma intervenção pedagógica	- Pesquisa qualitativa; Estudo de caso.
Oficina de jogos em sala de aula: construção de um espaço para alunos com dificuldades de aprendizagem	- Pesquisa ação; Análise de dados de natureza qualitativa.

Fonte: organizado pelas autoras

Em nenhuma das três produções analisadas a pesquisa bibliográfica foi utilizada como metodologia, duas delas empregam a pesquisa qualitativa, a diferença está no tipo de estudo que foi realizado, uma com estudo de intervenção e a outra tratava-se de um estudo de caso. E a terceira produção, pautou-se na pesquisa ação com a análise de dados com natureza qualitativa.

QUADRO 4 - Resultados das produções encontradas no mapeamento

Título	Resultados
Comportamento psicomotor, dificuldades de aprendizagem em escrita e habilidades cognitivas verbais e não verbais: contribuições de um	Os resultados obtidos confirmaram a hipótese de que as crianças que foram submetidas ao programa de intervenção psicomotora vieram a demonstrar mudanças significativas do pré-teste para o pós-teste nas dificuldades de aprendizagem de escrita e nas habilidades não verbais.

programa de intervenção psicomotora em crianças	
Uso de jogos digitais com crianças com dificuldades de aprendizagem: um estudo de caso em uma intervenção pedagógica	Os resultados gerais do projeto apontam aumento quantitativo e qualitativo no domínio dos conteúdos de Língua Portuguesa e Matemática. Também foi possível observar que ao longo do processo as crianças apresentaram um aumento da autonomia intelectual, ou seja, melhora na capacidade de realizar autonomamente as atividades propostas e aumento da autoconfiança durante o andamento dos trabalhos.
Oficina de jogos em sala de aula: construção de um espaço para alunos com dificuldades de aprendizagem	Os resultados mostraram que houve melhora, por parte dos alunos do grupo experimental, na construção das estruturas infralógicas, lógico-matemáticas, na hipótese de escrita e na construção da narrativa após a intervenção, sendo observado que o mesmo não ocorreu com os participantes do grupo controle. A professora demonstrou avanços positivos no que se refere à tomada de consciência sobre a própria prática e sua contribuição diante do processo de aprendizagem, sobretudo em relação aos alunos que apresentam queixas de dificuldades

Fonte: organizado pelas autoras

Diante dos resultados que foram obtidos nessas pesquisas nota-se que a intervenção com jogos e a intervenção psicomotora se mostraram satisfatórias, evidenciando uma melhora nos casos de dificuldades de aprendizagem, dessa maneira revelando-se como possibilidade de proposta alternativa a ser utilizada em sala de aula.

A eficácia da intervenção psicomotora ocorre por beneficiar as múltiplas habilidades, como linguagem, lateralidade, orientação espacial e temporal, percepção, bem como esquema corporal, segundo as afirmações de Souza (2018). Promover uma educação psicomotora favorece as bases motoras da escrita, pois escrever envolve os aspectos cognitivo e motor.

O uso de jogos em sala de aula através de oficinas pode ser uma maneira de auxiliar os alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem, para isso o ambiente deve propiciar o desenvolvimento e a aquisição de novos conhecimentos, como consequência os estudantes irão “[...] (aprender a pensar, aprender a fazer, aprender a se relacionar, aprender a lidar com os sentimentos, aprender a construir regras, aprender a aprender, aprender a viver)” (FREIRE; GODA, 2008, p. 113).

Através das oficinas de jogos, Freire e Goda (2008, p. 115) afirmam que “[...] os alunos exercitam valores e habilidades decisivas como instrumentos de emancipação, tais como a estética, o respeito, a justiça, a solidariedade, a motricidade, confiança e cooperação, entre outros, a partir das ações desenvolvidas nas aulas”.

Os jogos digitais apresentam possibilidades de estimular que os alunos pensem sobre a linguagem escrita, a leitura, desenvolvam a comunicação, a autonomia e a interação com seus colegas (SILVA, 2019), mas para alcançar essas habilidades é necessária a mediação e orientação do professor durante as atividades envolvendo esse tipo de jogos.

A partir dessas discussões e da análise das pesquisas, notamos a relevância dos jogos e da psicomotricidade como possibilidades para o trabalho com dificuldades de aprendizagem e, ainda, como estratégias que podem desenvolver outras habilidades, como interação, autonomia e autoconfiança.

5 ESTRATÉGIAS PARA O TRABALHO PEDAGÓGICO COM ALUNOS COM DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM NA ESCRITA

Considerando a quase inexistência de publicações (teses e dissertações) no levantamento bibliográfico que abordem especificamente o uso de atividades lúdicas em casos de dificuldades de aprendizagem na escrita, torna-se evidente que são necessárias mais pesquisas voltadas a temática.

A lacuna encontrada no mapeamento expõe uma situação um tanto quanto preocupante, pois professores dos anos iniciais que desejam buscar por propostas alternativas para a superação de dificuldades de aprendizagem na escrita de seus alunos, provavelmente, terão um impasse para encontrar sugestões que possam auxiliá-los em suas práticas pedagógicas.

Os apontamentos realizados no primeiro e segundo capítulo deste trabalho, revelam que as dificuldades de aprendizagem na escrita são comuns nos anos iniciais, e que a ludicidade pode vir a se tornar uma estratégia bastante significativa nesses casos.

Silva (2018), em sua dissertação ressalta a importância do jogo como recurso pedagógico para ser utilizado em sala de aula com alunos que possuem dificuldades de aprendizagem, além disso, destaca que o caráter lúdico não pode se perder, no entanto:

[...] o jogo somente pode favorecer os processos de aprendizagem, se forem utilizados como instrumento de reflexão, ação, de construção de estratégias, previsões e interações. Desta forma, é fundamental que o

profissional que irá propor o jogo tome consciência sobre suas intervenções, auxiliando na superação das dificuldades de aprendizagem.” (SILVA, 2018, p. 197)

Ao encontro do que Silva (2018) pontua, Morgado (2018) cita o jogo como uma atividade que evidencia os princípios da ludicidade, tornando-o uma importante estratégia para o processo de aprendizagem, além de aumentarem a motivação dos alunos que apresentam algum tipo de dificuldade.

Morgado (2018, p. 50) em sua pesquisa destaca a importância das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem, pois “O lúdico está diretamente ligado ao cotidiano infantil, a sua forma de ver o mundo, ao seu desenvolvimento e aprendizado”.

Diante disso, aponta-se a psicomotricidade como uma possibilidade para auxiliar o trabalho dos educadores dessa etapa de escolarização, visando a superação de dificuldades de aprendizagem na escrita.

Por se tratar de um transtorno gráfico, a disgrafia tem forte relação com as questões psicomotoras, as habilidades motoras são afetadas de alguma forma, sendo assim atividades lúdicas que desenvolvam e favoreçam a psicomotricidade, em especial aquelas que abrangem a coordenação motora grossa e fina são boas alternativas.

A psicomotricidade está relacionada ao desenvolvimento motor e intelectual da criança, segundo Souza (2018, p. 12) “As origens da Educação Psicomotora remontam aos estudos realizados com crianças que apresentavam problemas de aprendizagem, mais especificamente na leitura, na escrita e cálculo matemático.”, a autora ainda destaca que as atividades psicomotoras podem influenciar positivamente nas potencialidades de aprendizagem da criança, fazendo com que as dificuldades de aprendizagem tenham menor incidência. O campo de estudo da psicomotricidade

[...] passa a ser relacionado ao da aprendizagem escolar e do processo de desenvolvimento motor-cognitivo da criança, apoiado na relação movimento-pensamento. A atividade psicomotora passa a ser utilizada como forma de melhorar a atividade social e o comportamento das crianças, além de servir de apoio para a aprendizagem, por meio do desenvolvimento de suas estruturas básicas, como o esquema corporal, a lateralidade e a noção espaço-temporal. (FÁVERO, 2016, p. 42)

O desenvolvimento das habilidades psicomotoras deve ser iniciado nos primeiros anos de escolarização, desde a Educação Infantil estendendo-se até os primeiros anos do Ensino Fundamental, pois

Nos primeiros anos de vida é conveniente que a criança tenha um desenvolvimento psicomotor ajustado, pois essa etapa é decisiva para a adequada estruturação do sujeito, assim como para a preparação deste para as aprendizagens de índole escolar. (SOUZA, 2018, p. 14)

Se a escrita é um processo gráfico, o aluno precisará organizar a linguagem verbal ou mental para transformá-la na escrita propriamente dita, Souza (2018, p. 19) diz que isso exige dele “[...] coordenação de movimentos finos e precisos que implicam em certo número de fatores, pois para dominar o gesto da escrita, é necessário haver um equilíbrio entre as forças musculares, flexibilidade e agilidade de articulação do membro superior”.

Assim, a psicomotricidade estabelece sua ligação direta com o processo de aprendizagem e também com a aquisição do processo de escrita, essa ligação existe porque:

O aprimoramento dos aspectos motores que participam do processo da escrita, ao contrário do que se pensa, não é obtido através da execução maciça de exercícios e de um excessivo treino ortográfico. Quando se coloca em questão o desenvolvimento motor, é necessário, além da maturação do sistema nervoso, a promoção do desenvolvimento psicomotor, objetivando o controle, o sustento tônico e a coordenação dos movimentos envolvidos no desempenho da escrita. (FÁVERO, 2004, p. 60)

Por isso a importância de o professor compreender do que se trata a disgrafia, para então buscar alternativas pedagógicas para intervenção em sala, pensando nos diferentes tipos de disgrafia, uma intervenção realmente exitosa

[...] não pode limitar-se a traçados de formas e letras, tem que partir da base, isto é: ação a partir do corpo favorecendo a liberação do braço em relação ao ombro, da mão em relação ao pulso e finalmente, a mobilidade digital a fim de favorecer a relação com os objetos. [...] Além disso, para chegar a uma coordenação motora fina, necessária à construção da escrita, a criança precisa desenvolver a motricidade ampla [...] (SOUZA, 2018, p. 20)

Para a autora, as práticas psicomotoras possibilitam maiores chances de um bom desenvolvimento da escrita e em casos de dificuldades de aprendizagem na escrita, auxiliando como forma de superação da disgrafia. A psicomotricidade favorece a ludicidade e a socialização entre as crianças, e os jogos voltados para a coordenação motora são ótimos aliados nas atividades psicomotoras.

Ainda em relação a intervenção com alunos que apresentam disgrafia, Telles, Lucio e Alcantara (2017) indicam a reeducação do grafismo, aliando o desenvolvimento psicomotor, o desenvolvimento do grafismo em si e a especificidade do grafismo do estudante. No desenvolvimento psicomotor “[...] deverão ser treinados os aspectos relacionados com a postura, controle corporal, dissociação de movimentos, representação mental do gesto necessário para o traço, percepção espaciotemporal, lateralização e coordenação visomotora.” (TELLES, LUCIO, ALCANTARA, 2017, p. 75), quanto ao grafismo

[...] o educador deve preocupar-se com o aperfeiçoamento das habilidades relacionadas com a escrita, distinguindo atividades pictográficas (pintura, desenho, modelagem) e escriptográficas (utilização do lápis e papel – melhorar os movimentos e posição gráfica). Deverá, também, corrigir erros específicos do grafismo, como a forma/tamanho/inclinação das letras, o aspecto do texto, a inclinação da folha e a manutenção das margens/linhas. (TELLES, LUCIO, ALCANTARA, 2017, p. 75)

Percebe-se que nas escolas nem sempre há uma preocupação com as habilidades motoras, mesmo que o fator psicomotor interfira na aprendizagem da leitura e particularmente, na escrita. Para tanto, seria necessário pensar em propostas pedagógicas que favoreçam essas habilidades, realizar avaliações diagnósticas e após a realização de atividades envolvendo a psicomotricidade analisar quais resultados foram obtidos, se essas estratégias foram proveitosas ou quais adaptações e/ou mudanças podem ser feitas para auxiliar esse aluno.

Conforme Fávero (2004) discute que o não reconhecimento das habilidades psicomotoras e a sua importância no processo de aprendizagem da escrita seria estar, de certo modo, negligenciando a processo evolutivo da criança.

A psicomotricidade não seria a solução para as dificuldades de aprendizagem, ou que no caso de uma criança que não teve um desenvolvimento psicomotor considerado perfeito terá algum tipo de dificuldade de aprendizagem, mas que a psicomotricidade se refere a uma possibilidade, uma alternativa em casos dessas dificuldades, especialmente a disgrafia.

A partir disso, nota-se o quão essencial é o conhecimento e compreensão por parte do professor do que se trata a disgrafia, quais propostas pedagógicas ele poderá utilizar para favorecer o processo de aprendizagem do seu aluno a fim de promover a superação dessa dificuldade de aprendizagem. Mas assim como

atividades voltadas para a ludicidade e os jogos, as atividades que envolvem a psicomotricidade precisam ser bem planejadas a fim de alcançar bons resultados.

REFERÊNCIAS

CAMPOS, A. S. et al. O jogo como auxílio no processo ensino-aprendizagem: as contribuições de Piaget, Wallon e Vygotsky. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 6, n.5, p.27127-27144, 2020.

DÍAZ, F. **O processo de aprendizagem e seus transtornos**. Salvador: EDUFBA, 2011.

FÁVERO, M. T. M. **Comportamento psicomotor, dificuldades de aprendizagem em escrita e habilidades cognitivas verbais e não verbais**: contribuições de um programa de intervenção psicomotora em crianças. 2016. Tese (Programa de Pós Graduação em Educação) – Universidade Estadual de Maringá (UEM), Maringá, 2016.

FERREIRO, E. **Reflexões sobre alfabetização**. 26ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.

FREIRE, J. B.; GODA, C. Fabricando: as oficinas do jogo como proposta educacional nas séries iniciais do ensino fundamental. **Movimento**, Porto Alegre, v. 14, n. 01, p. 111-134, janeiro/abril de 2008.

HUDSON, D. **Dificuldades específicas de aprendizagem**: ideias práticas para trabalhar com Dislexia, Discalculia, Disgrafia, Dispraxia, TDAH, TEA, Síndrome de Asperger, TOC. Petrópolis: Vozes, 2019.

LEON, A. D. Reafirmando o lúdico como estratégia de superação das dificuldades de aprendizagem. **Revista Ibero-americana de Educação**, n.º 56/3, 2011.

LUCKESI, C. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

MASSA, M. S. Ludicidade: da etimologia da palavra à complexidade do conceito. **Aprender – Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação**, Vitória da Conquista, ano IX, n. 15, p.111-130, 2015.

MORGADO, C. L. **Uso de jogos digitais com crianças com dificuldades de aprendizagem**: um estudo de caso em uma intervenção pedagógica. 2018. Dissertação (Programa de Pós Graduação em Educação Escolar) – Faculdade de Ciências e Letras da Universidade Estadual Paulista (UNESP), Araraquara, 2018.

NASCIMENTO, J. S. **Dificuldades de aprendizagem na escrita**: reflexões sobre a disgrafia e a disortografia. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Federal de Alagoas, Delmiro Gouveia, 2021.

OLIVEIRA, S. F. Disgrafia. **Pedagogia em Ação**, Belo Horizonte, v. 12, n. 2, 2 sem. 2019.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: Ibpex, 2013.

SILVA, A. R. **Jogos digitais no ciclo de alfabetização**: um caminho no processo de alfabetizar letrando. 2019. Dissertação (Programa de Pós Graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte (Instituto Metrôpole Digital), Natal, 2019.

SILVA, T. O. **Oficina de jogos em sala de aula**: construção de um espaço para alunos com dificuldades de aprendizagem. 2018. Dissertação (Programa de Pós Graduação em Educação) – Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista (UNESP), Marília, 2018.

SOUZA, C. A. V. **A importância do trabalho da psicomotricidade na Educação Infantil como prevenção da disgrafia nas séries iniciais**. 2018. Dissertação – Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2018

STÜMER, P. A. **Dificuldades de aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental**: análise dos encaminhamentos escolares à equipe multidisciplinar da educação. 2019. Dissertação (Programa de Pós Graduação em Educação) – Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE), Francisco Beltrão, 2019.

TELLES, F. D. C; LUCIO, G. B. S.; ALCANTARA, E. F. S. Um olhar psicopedagógico sobre a disgrafia. **Rev. Episteme Transversalis**, Volta Redonda, n.2, v.8, p.64-79, jul./dez.2017.

Recebido em 1/12/2022

Versão corrigida recebida em 5/12/2021

Aceito em 10/12/2022

Publicado online em 15/12/2022