

**CONTRIBUIÇÃO PARA O APRENDIZADO E AQUISIÇÃO DE NOVAS HABILIDADES A PARTIR DOS JOGOS LÚDICOS: um olhar dos professores da Educação Infantil de uma escola de Paço do Lumiar/MA<sup>1</sup>**

**CONTRIBUTION TO LEARNING AND ACQUIRING NEW SKILLS FROM PLAYFUL GAMES: a look from Early Childhood Education teachers at a school in Paço do Lumiar/MA**

Oséias Gonçalves Pinheiro<sup>2</sup>  
João Carlos de Jesus da Silva<sup>3</sup>  
Eliana Cardoso Lapis<sup>4</sup>

**INSTITUTO DE ENSINO SUPERIOR FRANCISCANO - IESF**

---

**RESUMO**

**Introdução:** O ato do brincar para a criança tem um caráter que vai além do mero ato da diversão, tendo em vista que ele ajuda a expressar os sentimentos e a forma como a criança organiza, planeja e compreende a si mesmo e o ambiente em que está inserida no momento da execução desta atividade.

**Objetivo:** Investigar se os jogos lúdicos contribuem para o aprendizado e aquisição de novas habilidades dos alunos(as) da Educação Infantil de uma escola pública de Paço do Lumiar/MA. **Materiais e Métodos:** Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, descritiva, do tipo pesquisa de campo. Os sujeitos da pesquisa foram professores(as) da Educação Infantil de uma escola no município de Paço do Lumiar/MA. Como instrumento, foi utilizado um questionário semiestruturado impresso, com 9 perguntas. **Resultado:** os professores(as) relataram sobre a melhoria do aprendizado das crianças e percebem que todos os aspectos são desenvolvidos, a partir do desenvolvimento cultural, pessoal, social, motor e cognitivo dos alunos(as), há melhoria no processo de aprendizagem em relação aos aspectos motores, sua coordenação motora ampla além da motivação das crianças para descobrirem várias habilidades através do ato do brincar. **Conclusão:** Conclui-se que a inserção dos jogos lúdicos proporcionou uma melhora da autonomia dos alunos(as) em relação a sua capacidade de resolução de problemas na execução das práticas propostas pelos professores(as) além de melhorar suas capacidades motoras, raciocínio lógico, interesse dos alunos(as) no processo de aprendizagem, melhora da atenção, equilíbrio, controle emocional, socialização, cooperação e melhora da memória, elencando assim, o papel de importância dessa abordagem pedagógica no contexto escolar melhorando o ensino aprendido.

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado ao Curso de Graduação em Educação Física do Instituto de Ensino Superior Franciscano (IESF), como requisito para obtenção de Título de Graduação em Educação Física.

<sup>2</sup> Acadêmico do Curso de Graduação em Educação Física do Instituto de Ensino Superior Franciscano. E-mail: [oseiasgoncalvespinheiros@gmail.com](mailto:oseiasgoncalvespinheiros@gmail.com).

<sup>3</sup> Acadêmico do Curso de Graduação em Educação Física do Instituto de Ensino Superior Franciscano. E-mail: [carlosjoao02128@gmail.com](mailto:carlosjoao02128@gmail.com).

<sup>4</sup> Orientadora. Docente do Curso de Licenciatura em Educação Física do Instituto de Ensino Superior Franciscano. Mestra em Educação (PUC/PR). E-mail: [elianalapis@hotmail.com](mailto:elianalapis@hotmail.com).

Palavras-chaves: Jogos Lúdicos. Desempenho Psicomotor, Educação Infantil.

## **ABSTRACT**

**Introduction:** The act of playing for children has a character that goes beyond the mere act of fun, considering that it helps to express feelings and the way in which children organize, plan and understand themselves and the environment in which they live. is inserted at the time this activity is carried out. **Objective:** To investigate whether recreational games contribute to the learning and acquisition of new skills of Early Childhood Education students at a public school in Paço do Lumiar/MA. **Materials and Methods:** This is a research with a qualitative, descriptive approach, of the field research type. The research subjects were Early Childhood Education teachers at a school in the municipality of Paço do Lumiar/MA. As an instrument, a printed semi-structured questionnaire was used, with 9 questions. **Result:** teachers reported on the improvement of children's learning and realized that all aspects are developed, based on the cultural, personal, social, motor and cognitive development of students, there is an improvement in the learning process in relation to motor aspects, their broad motor coordination in addition to the motivation of children to discover various skills through the act of playing. **Conclusion:** It is concluded that the inclusion of playful games provided an improvement in students' autonomy in relation to their problem-solving ability in carrying out the practices proposed by teachers, in addition to improving their motor skills, logical reasoning, students' interest in the process of learning, improving attention, balance, emotional control, socialization, cooperation and improving memory, thus listing the important role of this pedagogical approach in the school context, improving teaching and learning.

Keywords: Playful Games. Psychomotor Performance, Early Childhood Education.

## **1 INTRODUÇÃO**

Os jogos lúdicos trouxeram uma aprendizagem, mais significativa na educação, pois sabemos que não é só brincadeira, vai muito mais além de despertar o imaginário da criança, eles conseguem expressar seus sentimentos vivenciado no seu dia a dia, conseguindo construir sua imaginação a realidade (FERREIRA, TEIXEIRA, BRINGEL, 2023).

Baseado nisso, compreende-se então que os jogos lúdicos servem como mecanismo para que a criança consiga expressar de forma prática as suas experiências e perspectivas que tem acerca da realidade, tendo em vista que o ato de brincar evidenciará o que está se passando em sua mente e de

que maneira isso impacta no seu modo de ver e interpretar o mundo ao seu redor.

É nesse momento da vida que a criança descobre que pode imaginar o que quiser e “viver” nesse mundo imaginário cheio de fantasias e muitas emoções. Esse lúdico, carregado de sentimentos e emoções, é responsável por conectar ou integrar todos os aspectos que nos constitui como seres humanos, físicos, cognitivos, afetivos, e sociais possibilitando dessa maneira que o brincar nos auxilie nos processos de aprendizagem. (SILVA, 2017, p. 63)

Nesse âmbito é possível notar que os jogos lúdicos têm um papel importante no ambiente escolar, tendo a percepção de que o objeto lúdico surge como elemento canalizador das sensações que a criança tem acerca do ambiente ao qual está inserida, baseado nisso observa-se que na Educação Infantil o brincar servirá de “trampolim” para a criança desenvolver os aspectos e habilidades que serão necessários para sua aprendizagem no contexto de sala de aula.

A ludicidade ajudará bastante nesse processo, e a criança vai desenvolvendo suas habilidades, como sua imaginação, suas emoções, seja através de brincadeiras e jogos e que pode ser envolvido nas diversas disciplinas. (FERREIRA, TEIXEIRA, BRINGEL, 2023).

Embasado nisso o fundamento lúdico nos jogos adotado junto com as interações que a criança tem no ato de brincar, irá possibilitar que ela possa desenvolver diferentes habilidades nas práticas realizadas em aula, uma vez que este elemento impulsionará a sua imaginação e capacidade de aprendizado, estimulando-a a construir novos conhecimentos baseados nos processos ao qual está sendo exposta durante as aulas.

Vale destacar que a sua interação com o ambiente e com outras crianças a levará a desenvolver novas capacidades cognitivas, motoras, físicas e afetivas ligadas as novas emoções e descobertas ao longo do processo de ensino e aprendizagem. Agregando um novo leque de possibilidades no ato do brincar que serão adotados na solução de problemas que possam ser descobertos enquanto ela desenvolve a sua imaginação e ludicidade no ambiente da escola.

O Brincar para a criança segundo DACROCE, M. FRAZÃO, C. S. (2015), é “necessidade”, ou seja, é a expressão das (alegrias, tristezas, frustrações, cuidado, respeito, responsabilidade, organização, planejamento, amizades,

regras-limites, criatividade, autonomia e autoconfiança), brincar é fantasiar, é representar através das impressões o que vivencia no seu dia a dia, aprende e por meio das brincadeiras reproduz.

O ato do brincar para a criança tem um caráter que vai além do mero ato da diversão, tendo em vista que ele ajuda a expressar os sentimentos e a forma como a criança organiza, planeja e compreende a si mesmo e o ambiente em que está inserida no momento da execução desta atividade.

Tendo como base que o brincar é o ato de “fantasiar a realidade” nota-se que a brincadeira reproduz a forma ao qual a criança observa, compreende e interage com o mundo, sendo assim, é notório que o seu desenvolvimento lhe trará a capacidade de aprender novas habilidades, pois isto está ligado com a maneira em que ela lida com novos estímulos que são gerados durante a fase de sua infância.

Levando em consideração que o “lúdico pertence à criança”, logo é notório que o objeto da brincadeira lhe servirá como instrumento para desenvolver um conhecimento acerca da realidade que está a sua volta e conseqüentemente a levará a compreensão de como ela deve se expressar, enxergar e interagir consigo e com outros indivíduos.

Segundo Aranha (2016), os jogos lúdicos, juntamente com a psicomotricidade, constituem fundamental importância para o desenvolvimento da criança, principalmente na primeira fase da infância, a qual vai lidar com o pensamento participativo e o corpo em movimento. É através dos jogos que a criança constrói sua personalidade em relação à mente e o corpo.

Tendo em vista que as percepções ligadas a personalidade estão diretamente atreladas ao objeto lúdico, nota-se que é fundamental que haja uma interação entre o brincar e a aquisição de novas habilidades, visto que para um melhor desenvolvimento das crianças é necessário que a imaginação delas seja estimulada no ambiente da educação escolar, pois isto acarretará para um melhor ensino aprendido na primeira infância.

Durante o jogo a criança estimula o pensamento através da ordenação do tempo, espaço e movimento, como também o respeito pelas regras. Trabalha com o cognitivo, o emocional e o motor, construindo através dessa interação o seu conhecimento. Os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para

gastar a energia, mas meios que contribuem para o seu desenvolvimento intelectual (PIAGET, 1990).

Tendo em vista que o jogo lúdico busca desenvolver a construção de novos pensamentos e de uma nova perspectiva na criança daquilo que se pode ou não realizar dentro de um determinado ambiente é possível dizer que o lúdico constrói não só interações entre o brincar, o jogar e o corpo, mas também cria um vínculo entre os indivíduos que participam deste ato, observa-se também que os indivíduos acabam por construir o seu “imaginário”, principalmente quando analisamos a motricidade e seu desenvolvimento na primeira infância onde as identidades, personalidades e características da pessoa começam a se desenvolver, tanto no âmbito lúdico, quanto no âmbito motor.

A teoria de Wallon (2007), se solidifica por meio do desenvolvimento da linguagem representação pelas emoções que interfere no psíquico da criança procedendo à construção do conhecimento relacionado ao mundo exterior, ocorrendo interligações com o meio social, tanto no fator motor, o afetivo e o cognitivo, apesar de ser diferente estruturalmente, mas são integrados fazendo como que o desenvolvimento aconteça desde a fase infantil até a idade adulta.

Assim sendo, é notório que haja compreensão de que o fator psicológico da criança sempre representará uma externalização das emoções ao qual ela carrega, baseado na sua relação com o mundo exterior tanto ligado ao fator afetivo e social, quanto também aos fatores motores, físicos e cognitivos, fazendo com que essas interações ocorram desde a infância até a fase adulta, interpondo assim a sua maneira estrutural de compreender e relacionar sua realidade.

É pela motricidade e pela visão que a criança descobre o mundo dos objetos e é manipulando-os que ela redescobre o mundo; porém, esta descoberta a partir dos objetos só será verdadeiramente frutífera quando a criança for capaz de segurar e de largar, quando ela tiver adquirido a noção de distância entre ela e o objeto que ela manipula, quando o objeto não fizer mais parte de sua simples atividade corporal indiferenciada. (AJURIAGUERRA, apud FONSECA, 1998 p.332)

Levando em consideração que a psicomotricidade é a relação do movimento e do pensamento que engloba vários aspectos, observa-se que estas relações entre as funções e as ações possuem algumas finalidades, tais como

desenvolver tanto os aspectos afetivos, cognitivos e sociais quanto os aspectos físicos e motores, assegurando assim o melhor desenvolvimento da criança em relação a outros indivíduos e em relação ao ambiente em que está inserida.

Para Piaget (2003), os jogos e as brincadeiras não servem apenas como divertimento para gastar energia, ao contrário o lúdico favorece o desenvolvimento físico, cognitiva, afetiva e moral. Por ele se processa a construção de conhecimento e principalmente nos períodos (sensório-motor e pré-operatório), as crianças agem, desde pequenas, estruturando seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, depois à representação e, finalmente, à lógica. Deste modo, as crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, se esforçam para superar os obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

Ressalta-se que os jogos lúdicos não buscam meramente a participação ou o prazer do indivíduo que o executa e não se restringe a uma mera formalidade ou prática pedagógica. As suas ramificações têm infinitas possibilidades e vivências nas quais se adapta aos mais variados contextos e formas ao qual é exposta. Uma vez que ela está atrelada aos mais diferentes aspectos da vida sendo de fundamental importância para a criança e para seu desenvolvimento, associa-se então que para alcançar mais altos níveis de aprendizagem o indivíduo deve receber variados estímulos que irão reverberar no âmbito interior e exterior da criança, ou seja, tanto em relação ao ambiente em que está inserida quanto as pessoas que estão a sua volta e as formas como ela irá desenvolver novas capacidades e habilidades que podem surgir durante as práticas dos jogos e brincadeiras.

Piaget (1971) ressalta que o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, ela precisa brincar para crescer. Diante de tal pensamento, compreende-se a importância do universo lúdico na infância, pois através dele, a criança se satisfaz, realiza seus desejos e explora o mundo ao seu redor.

As brincadeiras e jogos, tem fundamental importância para as crianças, levando em consideração o objeto lúdico e suas contribuições no desenvolvimento integral dela.

Com base no que foi supracitado, pergunta-se: a implementação dos jogos lúdicos contribui ou não para a melhoria do aprendizado e aquisição de

novas habilidades atrelando este conhecimento ao objeto lúdico no ato do brincar na visão dos professores da Educação Infantil?

O objetivo desta pesquisa está pautado em investigar se os jogos lúdicos contribuem para o aprendizado e aquisição de novas habilidades a partir do olhar dos professores da Educação Infantil de uma escola pública de Paço do Lumiar/MA.

Observou-se que em uma escola da região de Paço do Lumiar, as crianças apresentavam dificuldades para correlacionar os assuntos ensinados com as suas práticas/ações. As professoras justificavam que o tempo de tela era um dos motivos pelos quais eles não se interessavam pelas aulas de Educação Infantil. No entanto, com a adesão dos jogos lúdicos notou-se que o nível de interação/concentração nas aulas aumentou de forma considerável, uma vez que houve um estímulo para que os alunos(as) participassem e praticassem as atividades propostas no contexto de sala, elencando assim a sua relevância no ambiente escolar.

## **2 MATERIAIS E MÉTODOS**

Este estudo trata-se de uma pesquisa de abordagem do tipo qualitativa, pois se preocupa com a qualidade dos dados da pesquisa. O foco dessa abordagem é entender os motivos e os comportamentos dos fenômenos pesquisados, explicando-os. Descritiva, devido descrever as características de uma população, um fenômeno ou experiência para o estudo realizado e pesquisa de campo, que é responsável por extrair dados e informações diretamente da realidade do objeto em estudo.

Os sujeitos da pesquisa foram 10 professores(as) da Educação Infantil de uma escola no município de Paço do Lumiar/MA. Como instrumento, foi utilizado um questionário semiestruturado impresso, com 9 perguntas, sendo 6 perguntas abertas e 3 fechadas (Apêndice A). O período da pesquisa foi de 15 a 16 de maio de 2024.

Como critério de inclusão, foi adotado os(as) professores(as) de Educação Física e os(as) professores(as) Pedagogos(as) que atuam na área da Educação Infantil que participaram da pesquisa, devido ao quantitativo de

profissionais que atuam neste setor da educação. Como fator de exclusão, professores(as) de outras disciplinas, que não atuam na Educação Infantil.

Para início da pesquisa, houve uma “conversa informal” (diálogos com os(as) professores(as) acerca do tema. Em seguida foi entregue o Termo de Consentimento Livre Esclarecido/TCLE, que é um documento que torna legítimo a participação do sujeito da pesquisa. (Anexo A).

Após o questionário impresso, foi feita a interpretação e discussão dos dados fornecidos pelos sujeitos, a fim de investigar de que forma os jogos lúdicos contribuem para o aprendizado e aquisição de novas habilidades dos alunos(as) da Educação Infantil.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dessa forma apresentaremos os resultados e discussões através de categorias demonstradas por quadros. Os(as) professores(as) serão identificados(as) como: Professor 1, Professor 2, Professor 3, Professor 4, Professor 5, Professor 6, Professor 7, Professor 8, Professor 9, Professor 10.

Neste sentido, as respostas foram desenvolvidas com base em dados colhidos por meio do instrumento de pesquisa aplicado.

**Quadro 1:** Categoria: Tempo de formação

<b>Professor 1</b>	4 anos
<b>Professor 2</b>	5 meses
<b>Professor 3</b>	10 anos
<b>Professor 4</b>	9 anos
<b>Professor 5</b>	9 anos
<b>Professor 6</b>	10 anos
<b>Professor 7</b>	4 anos
<b>Professor 8</b>	4 anos
<b>Professor 9</b>	25 anos
<b>Professor 10</b>	7 anos

**Fonte:** Dados da Pesquisa (2024)

No quadro 1, os professores(as) relatam sobre seu tempo de formação. Observa-se que o tempo de formação varia. Tardif (2014), afirma que o docente, detentor de saberes de diferentes naturezas, constitui novos saberes por meio de suas práticas, na associação dos saberes preexistentes ao contexto de trabalho.



Nesse sentido, corrobora-se com o autor, pois o tempo de formação aponta novos saberes através da prática docente, ou seja, na sua práxis pedagógica.

**Quadro 2:** Categoria: Qualificação

<b>Professor 1</b>	Especialização
<b>Professor 2</b>	Especialização
<b>Professor 3</b>	Especialização
<b>Professor 4</b>	Especialização
<b>Professor 5</b>	Especialização
<b>Professor 6</b>	Especialização
<b>Professor 7</b>	Especialização
<b>Professor 8</b>	Especialização
<b>Professor 9</b>	Especialização
<b>Professor 10</b>	Especialização

Fonte: Dados da Pesquisa (2024)

No quadro 2, os professores(as) relatam sua qualificação. Todo(as) tem apenas a especialização.

Schuchter (2017), afirma que não é demais instigar que tais políticas são - para além de um direito - uma necessidade e uma corresponsabilidade de todos os profissionais da educação e das instituições formadoras. É necessário pensar uma formação - inicial e continuada - que se materialize pela parceria entre escola e universidade, via projetos de extensão, grupos de pesquisas e investigações que avaliem, complementem, dialoguem, ofereçam subsídios, proponham alternativas, com base nas demandas e possibilidades de formação de professores(as)/as da escola básica, articulando saberes produzidos nas duas instituições.

Ou seja, o autor reforça a importância da formação continuada constantemente, pois o conhecimento deve ser articulado entre escola e universidade.

**Quadro 3:** Categoria: Jogos lúdicos como parte das atividades pedagógicas na Educação Infantil a partir do brincar

<b>Professor 1</b>	<i>Sim, as atividades e jogos lúdicos são importantes para o desenvolvimento, interação e a socialização das crianças.</i>
<b>Professor 2</b>	<i>Sim, porque é através do brincar que a criança forma conceitos, percepções e se socializa cada vez mais.</i>
<b>Professor 3</b>	<i>Sim, é a melhor maneira de ensinar os conteúdos escolares trazendo estímulo para as crianças tendo uma aula de qualidade indo de encontro com o interesse das crianças.</i>

<b>Professor 4</b>	<i>Sim, pois com os jogos lúdicos as crianças através do brincar aprimoram a percepção visual, a imaginação, a socialização e a coordenação motora.</i>
<b>Professor 5</b>	<i>Sim, porque facilita a escuta, desperta a curiosidade e as crianças aprendem conteúdos diversos compartilhando suas experiências e vivências em momentos de interação.</i>
<b>Professor 6</b>	<i>Sim, para auxiliar na socialização onde a criança expõe seus sentimentos e ao mesmo tempo aprende.</i>
<b>Professor 7</b>	<i>Sim, O lúdico proporciona tipos de estímulos através de jogos, brincadeiras e outras atividades.</i>
<b>Professor 8</b>	<i>Sim, porque entendo que a criança aprende enquanto brinca e com isso se torna uma criança mais autônoma.</i>
<b>Professor 9</b>	<i>Sim, sempre levando para sala de aula jogos e brincadeiras para que seja aplicada na base do concreto.</i>
<b>Professor 10</b>	<i>Sim, porque auxilia o processo de aprendizagem na Educação Infantil.</i>

Fonte: Dados da Pesquisa (2024)

No Quadro 3, os professores(as) relatam sobre como realizam a inclusão dos jogos lúdicos em suas aulas, uma vez que este acaba por estimular a prática das brincadeiras em sala de aula, que por sua vez se torna importante para o desenvolvimento dos alunos(as), além de agregar na socialização, percepção visual, imaginação, coordenação motora e despertar sua curiosidade pelo aprender.

Desta forma, para Vygotsky (1989), são várias as contribuições para a educação, onde o jogo é um dos meios de motivação para o aluno no seu devido conteúdo. Cabe o papel do educador proporcionar diversos métodos, sendo um deles, o uso dos jogos lúdicos para a sua prática educativa, criando uma instigação na imaginação dos alunos(as) de acordo com a respectiva disciplina, guiando-se para a realidade.

Vale ressaltar, que outros atributos que foram considerados pelos professores(as) em relação a aplicação dos jogos lúdicos no ambiente de sala de aula, estão ligados ao despertar maior interesse dos alunos(as), através das brincadeiras e jogos aplicados, visando tornar a criança mais autônoma, externando assim, os seus sentimentos e levando-as a compartilhar suas experiências e vivências, o que segundo foi observado contribuiu de forma significativa para o aprendizado na Educação Infantil.

**Quadro 4:** Categoria: Experiência vivenciada na implementação dos jogos lúdicos na Educação Física na Educação Infantil.

<b>Professor 1</b>	<i>Na Educação Infantil essa prática se dar como um meio importante para ampliar a interação e as vivências com os pares.</i>
--------------------	---

<b>Professor 2</b>	<i>Através dos jogos no brincar com cones, bolas, cordas etc.</i>
<b>Professor 3</b>	<i>O lúdico traz a aula um momento de felicidade seja qual for a etapa de nossas vidas acrescentando leveza a rotina escolar e fazendo com que os alunos(as) resgatem melhor seus ensinamentos.</i>
<b>Professor 4</b>	<i>Procuro conduzir atividades que movimentem o corpo, utilizando recursos como bambolês, bolas pequenos e grandes, brincadeiras de roda etc.</i>
<b>Professor 5</b>	<i>Na escola Pingo de gente, cada segmento tem o dia de recreação, então as brincadeiras e jogos lúdicos são fundamentados e planejados, não só brincar por brincar, o jogo lúdico tem uma finalidade de envolver a criança de uma forma divertida naquilo que é proposto para ela aprender.</i>
<b>Professor 6</b>	<i>Foi implementado para trabalhar a atenção, coordenação motora, vivenciamos esse momento nas brincadeiras, nos jogos, músicas e danças.</i>
<b>Professor 7</b>	<i>Através de circuito dinâmico, jogos, utilizando boliche, cones, bambolês e outros.</i>
<b>Professor 8</b>	<i>Sabe-se que no Brasil os jogos e brincadeiras tem uma grande influência da cultura dos colonizadores e dos povos africanos que ensinavam suas crianças através das brincadeiras.</i>
<b>Professor 9</b>	<i>a partir do desenvolvimento dos aspectos cognitivos, afetivos, sociais e motores, é vivenciada onde favorece o desenvolvimento físico, intelectual e social da criança.</i>
<b>Professor 10</b>	<i>A implementação dos jogos é para auxiliar a aprendizagem das crianças, possibilitando a exploração do ambiente em sua volta.</i>

Fonte: Dados da Pesquisa (2024)

Segundo o que foi relatado no quadro 4, pelos professores(as), a implementação dos jogos lúdicos em sala de aula se deu através de reflexões que partiram do contexto ao qual os alunos(as) estavam inseridos, ou seja, foram levados em consideração a implementação dos jogos com o intuito de levar a criança a explorar o ambiente a sua volta afim de ampliar suas vivências, levando leveza a rotina do ambiente escolar.

O lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, cultural e principalmente o social, assim também como uma colaboração de uma saúde mental equilibrada e uma construção do conhecimento. (PACHECO R. D. et al, 2023)

De acordo com os professores(as), foi utilizado atividades que "movimentaram o corpo" através de materiais pedagógicos como bambolês, bolas pequenas, cones, cordas, boliche e circuito dinâmico, com o objetivo de estimular os alunos(as) a desenvolverem a coordenação motora e vivências através das brincadeiras, além de estímulos mediados por meio da dança e música o que por sua vez potencializa o aspecto intelectual dos alunos(as). Vale mencionar que um dos professores(as) citou a forte influência da cultura dos povos africanos que ensinavam as crianças através de brincadeiras.

**Quadro 5:** Categoria: Finalidade(s) da utilização dos jogos lúdicos em sala de aula

<b>Professor 1</b>	<i>Desenvolvimento motor, estímulo à criatividade, desenvolvimento cognitivo, aprendizagem de conteúdos específicos e promoção da socialização.</i>
<b>Professor 2</b>	<i>Desenvolvimento motor, estímulo à criatividade e desenvolvimento cognitivo.</i>
<b>Professor 3</b>	<i>Desenvolvimento motor, estímulo à criatividade, desenvolvimento cognitivo e aprendizagem de conteúdos específicos.</i>
<b>Professor 4</b>	<i>Desenvolvimento motor, estímulo à criatividade, desenvolvimento cognitivo e promoção da socialização.</i>
<b>Professor 5</b>	<i>Desenvolvimento motor, estímulo à criatividade, desenvolvimento cognitivo, aprendizagem de conteúdos específicos e promoção da socialização.</i>
<b>Professor 6</b>	<i>Desenvolvimento motor, estímulo à criatividade e desenvolvimento cognitivo.</i>
<b>Professor 7</b>	<i>Desenvolvimento motor, estímulo à criatividade, desenvolvimento cognitivo e promoção da socialização.</i>
<b>Professor 8</b>	<i>Desenvolvimento motor, estímulo à criatividade, desenvolvimento cognitivo, aprendizagem de conteúdos específicos e promoção da socialização.</i>
<b>Professor 9</b>	<i>Desenvolvimento motor, estímulo à criatividade, desenvolvimento cognitivo, aprendizagem de conteúdos específicos, promoção da socialização e conhecimento da inter-relação com os colegas.</i>
<b>Professor 10</b>	<i>Desenvolvimento motor, estímulo à criatividade e desenvolvimento cognitivo.</i>

Fonte: Dados da Pesquisa (2024)

No quadro 5, os professores(as) relataram sobre a finalidade da utilização dos jogos lúdicos no ambiente escolar. Segundo o que foi posto, observa-se que os professores(as) tem como objetivo compreender os jogos lúdicos como potencializador do aprendizado, uma vez que eles destacaram que o desenvolvimento motor, o estímulo à criatividade e o desenvolvimento cognitivo, são as consequências naturais do uso dos jogos lúdicos no ambiente de sala de aula, o que também influencia na aprendizagem de conteúdos, socialização, e conhecimentos de inter-relação entre os colegas.

A partir da visão construtivista e biológica propostas por Vygotsky e Piaget, respectivamente nota-se que as relações sociais e a utilização do lúdico na infância proporcionam o crescimento da criança no que diz respeito ao aspecto cognitivo, emocional e afetivo, social e motor. (PACHECO R. D. et al, 2023)

Segundo o que foi proposto pelos educadores a adoção desta prática em sala de aula acaba por trazer essas melhorias notórias para o contexto da Educação infantil melhora os níveis de aprendizado dos alunos.

**Quadro 6:** Categoria: Importância e novas habilidades notadas nas crianças após a utilização dos jogos lúdicos no processo de ensino aprendizagem

<b>Professor 1</b>	<i>Os jogos lúdicos ajudam nas habilidades sociais, no desenvolvimento cognitivo e outros.</i>
<b>Professor 2</b>	<i>As habilidades notadas nas crianças foram o desenvolvimento físico, motor, cognitivo e social. A importância nesse processo de aprendizagem trabalha a imaginação, os aspectos motores e sociais, visando o pleno desenvolvimento da criança que aprende de forma significativa.</i>
<b>Professor 3</b>	<i>Auxiliam no desenvolvimento da imaginação, raciocínio, da criatividade, nos aspectos motores, cognitivos, físicos e psicológicos das crianças.</i>
<b>Professor 4</b>	<i>Cooperação, criatividade e socialização. Os jogos contribuem de forma significativa para facilitar a comunicação e a coordenação motora.</i>
<b>Professor 5</b>	<i>Cooperação, respeito, criatividade, comunicação, adequação do uso do corpo, autonomia etc. Os jogos lúdicos contribuem de forma significativa e prazerosa, trabalhando atenção, imaginação, aspectos motores, sociais, emocionais e afetivos.</i>
<b>Professor 6</b>	<i>São notados os desenvolvimentos da criatividade, participação, raciocínio e a diversão. O lúdico é importante pois estimula o raciocínio lógico da criança.</i>
<b>Professor 7</b>	<i>Desenvolvimento cognitivo, motor, socialização, equilíbrio e empatia.</i>
<b>Professor 8</b>	<i>Através dos jogos as crianças conseguem desenvolver o raciocínio lógico com mais rapidez, se torna mais criativa e questionadora.</i>
<b>Professor 9</b>	<i>O raciocínio lógico, cooperação, criatividade, coordenação, imaginação e a socialização.</i>
<b>Professor 10</b>	<i>Proporcionar as condições adequadas ao desenvolvimento físico, motor, cognitivo e social das crianças, é importante no desenvolvimento social, pessoal e cultural.</i>

Fonte: Dados da Pesquisa (2024)

No quadro 6, foi perguntado quais foram as novas habilidades notadas nas crianças com a utilização dos jogos lúdicos e qual foi a importância deste fator no contexto de sala de aula, os professores(as) relataram que houve melhora no desenvolvimento cognitivo, motor, raciocínio lógico, equilíbrio, coordenação motora, criatividade, além de melhoras físicas. Com relação ao trato pessoal das crianças, houve um aumento na socialização, no desenvolvimento cultural, além da melhoria nas emoções e no caráter afetivo das crianças, além de trabalhar a imaginação e facilitar a comunicação dos alunos(as).

É através do brincar que as crianças exploram o mundo ao seu redor, desenvolvem habilidades fundamentais e constroem relacionamentos sociais. Brincar é a forma primordial de aprendizado na infância. Quando as crianças brincam, estão constantemente experimentando, testando hipóteses e adquirindo conhecimento sobre o ambiente, objetos e pessoas. Pois, ajuda no desenvolvimento motor das crianças. Jogos ao ar livre, como correr e pular,

desenvolvem habilidades motoras grossas, enquanto atividades como desenho e montagem de quebra-cabeças aprimoram as habilidades motoras finas. (BARROS A. P. et. al, 2023)

Partindo do princípio que o brincar atrelado ao jogo lúdico estimula novas habilidades, observa-se que há um impacto positivo na melhoria da aquisição de novas habilidades por parte dos alunos, estímulo esse gerado pela resolução de problemas que surgem durante o ato do brincar levando a criança a desenvolver soluções para aprimorar e adquirir novas habilidades.

**Quadro 7:** Categoria: Impacto nos níveis de desenvolvimento psicomotor e aquisição de habilidades

<b>Professor 1</b>	<i>Habilidades motoras (coordenação motora, equilíbrio); habilidades emocionais (controle emocional, empatia); habilidades sociais (cooperação, comunicação); habilidades cognitivas (raciocínio, memória, resolução de problemas).</i>
<b>Professor 2</b>	<i>Habilidades motoras (coordenação motora, equilíbrio); habilidades emocionais (controle emocional, empatia); habilidades sociais (cooperação, comunicação).</i>
<b>Professor 3</b>	<i>Habilidades motoras (coordenação motora, equilíbrio); habilidades emocionais (controle emocional, empatia); habilidades sociais (cooperação, comunicação).</i>
<b>Professor 4</b>	<i>Habilidades motoras (coordenação motora, equilíbrio); habilidades sociais (cooperação, comunicação).</i>
<b>Professor 5</b>	<i>Habilidades motoras (coordenação motora, equilíbrio); habilidades emocionais (controle emocional, empatia); habilidades sociais (cooperação, comunicação); habilidades cognitivas (raciocínio, memória, resolução de problemas).</i>
<b>Professor 6</b>	<i>Habilidades emocionais (controle emocional, empatia).</i>
<b>Professor 7</b>	<i>Habilidades motoras (coordenação motora, equilíbrio); habilidades emocionais (controle emocional, empatia); habilidades sociais (cooperação, comunicação); habilidades cognitivas (raciocínio, memória, resolução de problemas).</i>
<b>Professor 8</b>	<i>Habilidades motoras (coordenação motora, equilíbrio); habilidades emocionais (controle emocional, empatia); habilidades sociais (cooperação, comunicação).</i>
<b>Professor 9</b>	<i>Habilidades motoras (coordenação motora, equilíbrio); habilidades emocionais (controle emocional, empatia); habilidades sociais (cooperação, comunicação); habilidades cognitivas (raciocínio, memória, resolução de problemas).</i>
<b>Professor 10</b>	<i>Habilidades motoras (coordenação motora, equilíbrio); habilidades emocionais (controle emocional, empatia); habilidades sociais (cooperação, comunicação).</i>

Fonte: Dados da Pesquisa (2024)

No Quadro 7, os professores(as) relatam sobre a forma em que compreenderam que seria mais viável para a ensino e aprendizagem dos alunos(as) de maneira que as habilidades motoras que englobam a coordenação motora e equilíbrio foram consideradas fundamentais por todos, além das

habilidades emocionais ligadas ao controle emocional e empatia, também em relação as habilidades sociais. Houve uma melhora na cooperação e comunicação dos alunos(as) como sendo um fator primordial no contexto de sala de aula. Por fim, as habilidades cognitivas ao qual incluíam o raciocínio, memória e resolução de problemas foram elencadas como área que houve melhoria das capacidades das crianças.

Os jogos e as brincadeiras não devem ser explorados apenas como lazer, mas também como algo enriquecedor, que promove a aprendizagem. Por isso é necessário que os educadores estejam cientes de que eles trazem inúmeras contribuições para o desenvolvimento da habilidade do aprender a pensar da criança. (PACHECO R. D. et al, 2023)

Todos os professores(as) notaram que essas áreas foram as que mais tiveram impacto quando se tratou do desenvolvimento de novas habilidades.

**Quadro 8:** Categoria: Jogos lúdicos aliados com outras metodologias de ensino para o desenvolvimento de novas habilidades além da Educação Física

<b>Professor 1</b>	<i>Brincadeiras e jogos lúdicos podem ser também importantes aliados em outras áreas de vivências principalmente na Educação Infantil.</i>
<b>Professor 2</b>	<i>Sim, com todas as tecnologias porque aprende de maneira lúdica, dinâmica e prazerosa.</i>
<b>Professor 3</b>	<i>Sim, a partir dos jogos a criança aprende e compreende, pois potencializa o aprendizado e o interesse do aluno.</i>
<b>Professor 4</b>	<i>Sim, as crianças aprendem brincando, os jogos favorecem a interdisciplinaridade e a socialização.</i>
<b>Professor 5</b>	<i>Sim, é sempre atrelado/associado o jogo a outras metodologias, por exemplo no jogo de argolas trabalham os números ou letras para identificação e reconhecimento deles. O lúdico propicia a aprendizagem e a alegria de brincar.</i>
<b>Professor 6</b>	<i>Os jogos lúdicos podem ser trabalhados em qualquer disciplina pois estimula o raciocínio lógico da criança.</i>
<b>Professor 7</b>	<i>Sim, em todos o lúdico torna o aprendizado mais leve, dinâmico e prazeroso.</i>
<b>Professor 8</b>	<i>Sim, fazendo-se uso de jogos durante as aulas, as crianças começam a entender regras, são incentivadas para que possam entender o perder e o ganhar.</i>
<b>Professor 9</b>	<i>Sim, pode ser uma forma de sondar, introduzir e reforçar conteúdos de disciplinas fundamentados nos interesses onde pode levar o aluno a sentir satisfação na aprendizagem.</i>
<b>Professor 10</b>	<i>Sim, auxilia na aprendizagem, visando o desenvolvimento da criança que aprende de forma significativa.</i>

Fonte: Dados da Pesquisa (2024)

No Quadro 8, segundo a análise que os professores(as) fizeram os jogos lúdicos podem sim ser trabalhados com outras disciplinas, pois estimulam o desenvolvimento da criança e a leva ao maior nível de aprendizagem que a torna

mais significativa atreladas as vivências, tanto em relação ao seu conhecimento quanto ao seu trato com outras crianças, visto que ao desenvolvimento do raciocínio lógico, compreensão de novas regras, incentivo para entender o perder e o ganhar, além de proporcionar a satisfação no aprendizado gerando a alegria no brincar, favorecendo assim a interdisciplinaridade e a socialização.

Nesse sentido, as aulas de educação física utilizando-se do lúdico e da interdisciplinaridade podem contribuir no gosto pela aprendizagem, incentivando os alunos(as) a buscarem mais conhecimento e tornando a aprendizagem mais prazerosa. (MARCOLLA, S. A. BORELLA, D. R. 2014)

É notório que o uso dos jogos lúdicos propiciou uma melhora nos níveis de satisfação, socialização e interações interdisciplinares no contexto de sala de aula, uma vez que se abriu um leque para a maior adesão de novos conhecimentos por parte dos alunos visto que as aulas se tornaram mais prazerosas e o nível de interesse deles aumentou, além do quesito da participação nas atividades e da colaboração e respeito uns com os outros.

**Quadro 9:** Categoria: Contribuição e implementação dos jogos lúdicos para o aprendizado e aquisição de novas habilidades atrelando este conhecimento na Educação Infantil

<b>Professor 1</b>	<i>Contribui imensamente em todos os aspectos do desenvolvimento infantil.</i>
<b>Professor 2</b>	<i>Contribui no desenvolvimento de crianças e auxilia na aprendizagem, no desenvolvimento cultural, pessoal e social.</i>
<b>Professor 3</b>	<i>Sim, pois auxiliam no processo de aprendizagem do aluno na Educação Infantil pois trabalha a atenção, a imaginação, os aspectos motores e sociais, visando o desenvolvimento da criança.</i>
<b>Professor 4</b>	<i>Contribui significativamente para o desenvolvimento motor e cognitivo das crianças.</i>
<b>Professor 5</b>	<i>Sim, contribui, a criança aprende brincando, desenvolve habilidades, competências que irão aprimorar no seu processo de ensino.</i>
<b>Professor 6</b>	<i>Contribui usando um desenvolvimento significativo promovendo uma rotina que estimule o interesse da criança.</i>
<b>Professor 7</b>	<i>Sim, certamente através do brincar as crianças desenvolvem várias habilidades, principalmente na Educação Infantil.</i>
<b>Professor 8</b>	<i>Os jogos contribuem para desenvolvimento motor, lateralidade, como também a sua coordenação motora ampla, sem contar no estímulo e a motivação das crianças.</i>
<b>Professor 9</b>	<i>Sim, contribui bastante no aprendizado e nas habilidades das crianças, é vivenciado no concreto que as crianças descobrem várias habilidades.</i>
<b>Professor 10</b>	<i>O ato do brincar a criança constrói seu próprio conhecimento, estimulando o processo de aprendizagem.</i>

Fonte: Dados da Pesquisa (2024)



No Quadro 9, os professores(as) relatam sobre a melhoria do aprendizado das crianças e percebem que todos os aspectos são desenvolvidos, uma vez que há desenvolvimento cultural, pessoal, social, motor e cognitivo dos alunos(as), além disso houve melhoria no processo de aprendizagem na Educação Infantil em relação aos aspectos motores, imaginação, sua coordenação motora ampla além da motivação das crianças para descobrirem várias habilidades através do ato do brincar, construindo assim o seu próprio conhecimento afim de encontrar soluções para potenciais problemas que possam surgir no processo de aprendizado.

Faz parte do papel do professor, aquele que é facilitador do processo de ensino-aprendizagem, proporcionar um ambiente agradável, confortável, onde a criança sinta alegria e prazer em aprender. Um ambiente adequado para o desenvolvimento infantil, podendo explorar seus conceitos, adquirir novas habilidades, construir seus pensamentos e elaborar estratégias para a resolução de problemas. (OLIVEIRA, D. N. ALBRECHT, A. R. M. 2021).

É notório que uma vez que o professor é mediador deste conhecimento de uma forma pedagógica e organizada o interesse dos alunos acaba por ser elevado, com a utilização dos jogos lúdicos, observa-se que há uma melhora na aquisição de novas habilidades em novos âmbitos (tais como cognitivo, social, motor, físico, afetivo e cultural), ou seja, esta estratégia acaba por criar novas possibilidades para a resolução de problemas por parte da criança levando-a a melhoria do aprendizado e gerando autonomia.

#### **4 CONCLUSÃO**

Conclui-se através da análise do relato dos professores que os jogos lúdicos contribuem de forma significativa na vida dos alunos(as), uma vez que houve melhora nos níveis de aprendizagem para a aquisição de novas habilidades. No aspecto motor isso ocorreu com a melhora do equilíbrio, lateralidade dos alunos, coordenação motora fina e capacidade para desenvolver corridas, saltos e manejo de bola e melhora na capacidade de realizar o circuito, em relação ao aspecto cognitivo notou-se que os alunos melhoraram sua capacidade de raciocínio lógico para a resolução de problemas que surgiram durante a realização das atividades, os alunos também melhoraram

os níveis de atenção, memória na prática do que foi proposto em sala de aula, no aspecto afetivo garantindo sua participação durante as aulas, construindo laços de amizade entre os alunos e o aspecto emocional, tanto em relação a melhoria da motivação para a prática das aulas quanto em relação a satisfação deles durante a realização das atividades, já no aspecto social houve desenvolvimento em relação a empatia, melhorando sua interação, cooperação e comunicação, no aspecto cultural houve abrangência de novas realidades ligadas a prática do lúdico como brincadeiras de danças regionais ligadas tanto a realidade local quanto as diversidades de danças de outros povos como as danças do contexto africano.

Por fim observou-se também que a inserção dos jogos lúdicos dentro do ambiente de sala de aula contribui para uma melhora da inter-relação entre os alunos(as) e participação deles em aula, ligados ao objeto lúdico que é o brincar, usufruindo assim do seu imaginário para construir novas vivências que geram maior autonomia dentro do contexto de sala de aula, elencando assim, o papel de importância dessa abordagem pedagógica no contexto escolar melhorando o ensino aprendido.

## REFERÊNCIAS

AJURIAGUERRA, J. **A escrita infantil: evolução e dificuldades**. Trad. de Iria Maria Rua de Castro Silva. Porto Alegre: Artes Médicas, 1988.

ARANHA, M. L. M. **A Importância da Ludicidade e da Psicomotricidade para a Educação Infantil**. (2016).

BARROS, A. P. et. al. **A Importância dos Jogos e Brincadeiras Lúdicas para o Estímulo Cognitivo, Motor e Social das Crianças**. 2023

DACROCE, M. FRAZÃO, C. S. (2015). Apostila; **Ludicidade na Educação Infantil**. curso de Educação Infantil. Sinop/MT: Instituto IEPES.

FERREIRA, J. S. TEIXEIRA, V. R. L. BRINGEL, M. F. A. **Ludicidade e as Práticas Pedagógicas na Educação Infantil nas Escolas de Serrita - PE**. Id onLine Rev. Psic., Outubro/2023, vol.17, n.68, p. 473-486, ISSN: 1981-1179.

MARCOLLA, S. A. BORELLA, D. R. **Possibilidades Pedagógicas de Interdisciplinaridade a Partir de Atividades Lúdicas nas Aulas de Educação Física**. (2014).

OLIVEIRA, D. N. ALBRECHT, A. R. M. **Uso de Jogos e Brincadeiras para o Desenvolvimento e Aprendizagem**. (2021).

PACHECO R. D. et al. **Atividades Lúdicas como Metodologia de Aquisição da Aprendizagem na Educação Infantil**. (2023).

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho – imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

\_\_\_\_\_. (2003). **Seis estudos de psicologia**. 24. ed. Rio de Janeiro: Forense. (2003)

\_\_\_\_\_. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. São Paulo: Znanh, 1971.

SCHUCHTER, Lúcia Helena. **Escola.edu: as políticas públicas de formação docente para o uso das tecnologias digitais na rede municipal de ensino de Juiz de Fora**. Tese (Doutorado em Educação). Juiz de Fora: Universidade Federal de Juiz de Fora, 2017. Disponível em: Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/5993>. Acesso em: 20 mai. 2024.

SILVA, Juliane. **Psicologia da aprendizagem**: Universidade Federal De Santa Maria:2017.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis: Vozes, 2014.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WALLON, Henri. **A Evolução Psicológica da Criança**. São Paulo; Martins Fontes, (2007).

## APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO PARA OS(AS) PROFESSORES(AS) DE EDUCAÇÃO FÍSICA E PEDAGOGOS(AS)

*Obs.: Esse questionário, é um instrumento de investigação, parte integrante da pesquisa de TCC. O mais importante são as respostas dadas para análise, discussão e conclusão do estudo. Agradecemos sua colaboração.*

1. Nome completo: \_\_\_\_\_
2. Qual o seu tempo de formação? \_\_\_\_\_
3. Qual a sua qualificação?  
 especialização  
 mestrado  
 doutorado
4. Você costuma incluir os jogos lúdicos como parte das suas atividades pedagógicas na Educação Infantil a partir do brincar?  Sim  Não  
Justifique sua resposta:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
5. Como se deu a implementação dos jogos lúdicos nas aulas de Educação Física, na Educação Infantil e de que forma essa experiência foi vivenciada?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
6. Defina qual(is) a(s) finalidade(s) da utilização dos jogos lúdicos em sala de aula?
  - a) Desenvolvimento motor
  - b) Estímulo à criatividade
  - c) Desenvolvimento cognitivo
  - d) Aprendizagem de conteúdos específicos
  - e) Promoção da socialização
  - f) Outros (especificar) \_\_\_\_\_
7. Quais as novas habilidades notadas nas crianças após a utilização dos jogos lúdicos e qual a importância deste fator no processo de ensino aprendizagem?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
8. Em quais áreas específicas você notou que houve melhora nos níveis de desenvolvimento psicomotor e como isso impactou na aquisição de habilidades?
  - a) Habilidades motoras (coordenação motora, equilíbrio)
  - b) Habilidades emocionais (controle emocional, empatia)

- c) Habilidades sociais (cooperação, comunicação)
- d) Habilidades cognitivas (raciocínio, memória, resolução de problemas)
- e) Outras (especificar) \_\_\_\_\_

9. Em sua visão, os jogos lúdicos podem ser aliados com outras metodologias de ensino, a fim de desenvolver novas habilidades durante as aulas, sem ser nas aulas de Educação Física?

---

---

---

---

10. A implementação dos jogos lúdicos contribui ou não para a melhoria do aprendizado e aquisição de novas habilidades atrelando este conhecimento ao objeto lúdico no ato do brincar com alunos(as) da Educação Infantil?

---

---

---

---

**ANEXO A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO/TCLE**

Prezado(a),

Vimos por meio deste termo solicitar a sua participação no estudo intitulado **“CONTRIBUIÇÃO PARA O APRENDIZADO E AQUISIÇÃO DE NOVAS HABILIDADES A PARTIR DOS JOGOS LÚDICOS: um olhar dos professores da Educação Infantil de uma escola de Paço do Lumiar/MA”**, cujo objetivo é investigar se os jogos lúdicos contribuem para o aprendizado e aquisição de novas habilidades dos alunos(as) da Educação Infantil de uma escola pública de Paço do Lumiar/MA, sendo pesquisa integrante do Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Educação Física, do Instituto de Ensino Superior Franciscano - IESF, que tem como orientadora a Profa. Ma. Eliana Cardoso Lapis.

Eu, \_\_\_\_\_,  
residente no endereço \_\_\_\_\_,  
WhatsApp \_\_\_\_\_, aceito livremente participar do estudo  
citado acima, onde ficarei ciente dos seguintes esclarecimentos:

Estou ciente que poderei abandonar este estudo a qualquer momento, sem que nenhuma implicação recaia sobre mim, além de concordar com a utilização das informações obtidas nesse estudo para fins científicos, desde que não seja divulgada minha identificação. Minha participação consistirá em responder um questionário.

É do meu conhecimento que não serei remunerado pela minha participação.  
Fui informado de que quaisquer dúvidas que tiver em relação ao estudo, antes ou depois de meu consentimento, serão respondidas.

Estou ciente de que os resultados desta investigação se reverterão em benefícios a pesquisa científica e para a sociedade.  
Estou certo de que com este Termo de Consentimento não estou desistindo de qualquer direito ou reivindicação legal.  
Declaro que li as informações acima. Receberei uma cópia deste formulário de consentimento.

Paço do Lumiar, Ma, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2024.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do(a) voluntario(a)

\_\_\_\_\_  
Prof<sup>a</sup>. Ma. Eliana Cardoso Lapis (Orientadora)

\_\_\_\_\_  
Pesquisador (a)

Pesquisador (a)