



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ
CAMPUS URUÇUI
CURSO LICENCIATURA PLENA EM MATEMÁTICA**

RAIMUNDA BRITO DE SOUSA

**UTILIZAÇÃO DOS JOGOS LÚDICOS NA MATEMÁTICA: CONCEPÇÃO A
PARTIR DE EXPERIÊNCIAS COM ALUNOS DO 6º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL DE ESCOLAS DA CIDADE DE URUÇUI-PI**

**URUÇUI-PI
2023**

RAIMUNDA BRITO DE SOUSA

**UTILIZAÇÃO DOS JOGOS LÚDICOS NA MATEMÁTICA: CONCEPÇÃO A
PARTIR DE EXPERIÊNCIAS COM ALUNOS DO 6º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL DE ESCOLAS DA CIDADE DE URUÇUÍ-PI**

Trabalho de Conclusão de Curso (artigo científico) apresentado como exigência parcial para obtenção do diploma do Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Campus Uruçuí.

Orientador: Prof. Dr. Miguel Antônio Rodrigues.

URUÇUÍ-PI
2023

UTILIZAÇÃO DOS JOGOS LÚDICOS NA MATEMÁTICA: CONCEPÇÃO A PARTIR DE EXPERIÊNCIAS COM ALUNOS DO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DE ESCOLAS DA CIDADE DE URUÇUÍ-PI

Raimunda Brito de Sousa ¹
Prof. Dr. Miguel Antônio Rodrigues ²

RESUMO

Nesse trabalho buscou-se analisar se os jogos lúdicos matemáticos contribuíram no ensino-aprendizagem dos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental, e se o mesmo seria uma ferramenta que auxiliaria os professores no processo de ensino-aprendizagem, por meio da pesquisa-ação, analisou-se o desempenho dos alunos do referido ano sem a intervenção dos jogos e com a utilização das atividades lúdicas, podendo, assim, compreender a sua contribuição no ensino da Matemática. Os resultados mostraram que após o momento de aplicação dos jogos matemáticos os estudantes apresentaram um progresso relativamente ao que se havia perguntado anteriormente, sem a intervenção, demonstrando o potencial que as atividades lúdicas representam na aprendizagem significativa dos conteúdos de matemática.

Palavras-chave: jogos lúdicos; matemática; contribuição; ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

In this work it was sought to analyze if the mathematical playful games contributed in the teaching-learning of the students of the 6th year of Elementary School, and if it would be a tool that would help the teachers in the teaching-learning process, through the research-action, the performance of the students of the referred year was analyzed without the intervention of the games and with the use of the playful activities, thus being able to understand their contribution to the teaching of mathematics. The results showed that after the moment of application of the mathematical games the students presented a progress in relation to what had been asked previously, without the intervention, demonstrating the potential that the playful activities represent in the significant learning of the contents of mathematics.

Keywords: Recreational games; mathematics; contribution; teaching-learning.

Data de aprovação: 07/06/2023

¹ Graduanda do curso de Licenciatura em Matemática. Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Piauí - Campus Uruçuí. cauru.20191pma0321@aluno.ifpi.edu.br.

² Professor do campus Uruçuí do Instituto Federal do Piauí, Licenciado em Matemática, doutor em Desenvolvimento e Meio Ambiente. miguel.rodrigues@ifpi.edu.br.

1 INTRODUÇÃO

A apropriação do conhecimento matemático ainda está sendo uma dificuldade enfrentado por muitos estudantes, principalmente nos anos finais do ensino fundamental, são muitos fatores que levam à dificuldade da aprendizagem dos alunos nesse componente curricular e também é um desafio aos professores conseguirem a transferência de conhecimento para os discentes, pois existem várias limitações que causam a falta de entendimento entre professor e aluno, sendo eleita por muitos estudantes como a disciplina mais difícil e com um índice muito alto de reprovação nas escolas. Mesmo estando presente no cotidiano, a matemática é conhecida como uma disciplina difícil e complexa, inúmeros são os casos, em que, o fracasso escolar está relacionado com a disciplina de matemática, sendo esta, a principal causa da reprovação nas escolas, e o terror dos alunos (OLIVEIRA, 2021). Com isso, é importante pesquisar possíveis alternativas a serem implementadas como metodologia de ensino para que facilite a relação professor/aluno e aprendizagem em sala de aula, o que direciona para o levantamento da seguinte questão-problema: quais são os efeitos do uso/inserção de jogos lúdicos no processo de ensino-aprendizado dos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental?

A pesquisa teve como objetivo principal analisar os efeitos da prática lúdica como metodologia de ensino direcionada a estudantes do 6º ano do ensino fundamental da cidade de Uruçuí-PI, através do conhecimento da existência e da forma de apresentação dos jogos lúdicos no livro didático do 6º ano do Ensino Fundamental. Especificamente, buscou-se verificar o desempenho dos alunos do referido ano em determinados assuntos de matemática sem a presença de jogos lúdicos e também com sua utilização e a contribuição com a aprendizagem dos estudantes através ludicidade.

Justificando-se pela relevância de se buscar alternativas que possam contribuir para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem, seja por meio da otimização dos recursos lúdicos já presentes nos livros didáticos, que oportunizam uma orientação para a transposição para o concreto ou mesmo através do direcionamento de um olhar crítico para uma realidade possível de se transformar, ressignificando a prática docente.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Durante muito tempo a matemática foi transmitida de forma que os alunos passaram a ficar apreensivos, com receio da disciplina, e ainda hoje é visível este desânimo pela matemática por parte dos estudantes (SILVA; ANGELIM, 2017).

O processo de ensino e aprendizagem de matemática na educação básica representa uma tarefa de muita responsabilidade e de extrema importância para o desenvolvimento cognitivo do aluno (SANTOS; SANTOS; LIMA, 2020).

“Com todo avanço tecnológico, percebe-se que o fracasso no ensino de matemática na educação básica, muitas vezes, está vinculado à prática pedagógica adotada pelos professores” (PONTES, 2019, p. 15).

Segundo Pontes (2019), a matemática dar possibilidade de ampliar habilidades cognitivas de criar e fazer descobertas, porém o que se proporciona na contemporaneidade não acarreta a esse resultado, e forma cidadãos para a vida

profissional e sua relação com o meio social.

Nesse sentido, este componente curricular precisa ser trabalhado com a exploração de todos os elementos que possam estimular o interesse dos discentes, tendo em vista a importância na sua formação.

Através de atividades práticas é possível minimizar as dificuldades de aprendizagem dos alunos; nesse sentido, atividades relacionadas com o cotidiano do aprendiz, faz despertar seu interesse em compreender o modelo matemático (PONTES, 2017).

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, e não se trata apenas de diversão para o esgotamento de energia das crianças, na verdade, representam meios capazes de facilitar de forma efetiva o desenvolvimento intelectual (PIAGET, 1976).

Na contemporaneidade, há um consenso acerca da importância do lúdico na aprendizagem dos estudantes; O ensino utilizando meios lúdicos criaria ambiente gratificantes e atraentes servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança (SILVA; ANGELIM, 2017).

Nesse sentido, para a concretização efetiva da importância do lúdico, criaram-se os jogos educativos, as brinquedotecas, os brinquedos pedagógicos e outros materiais (EDUCA BRASIL, 2017).

Um marco legal importante que trouxe a contextualização educacional foi a elaboração da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, conhecida como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação 9394/96 (LDB), que determina que a escola deve oferecer uma aprendizagem significativa, com assuntos relacionados à sociedade, garantindo qualidade de ensino-aprendizagem, de modo que os conteúdos escolares sejam apresentados visando proporcionar a compreensão do mundo no qual os educandos estão inseridos.

Nessa perspectiva, Moraes e Onuchic (2011, p. 2) externalizam que:

[...] quanto mais relações os alunos conseguirem estabelecer entre os conteúdos estudados, melhor será sua aprendizagem. Essa relação entre os conteúdos já aprendidos e os novos conteúdos poderia se caracterizar, de acordo com nossa concepção, como contextualização. Essas relações podem ser mais representativas de acordo com o contexto em que as atividades se desenvolvem, podendo ocorrer também dentro da própria Matemática.

É necessário deixar claro que essas relações devem ser planejadas para que haja aproveitamento real na aprendizagem dos alunos, considerando que “a contextualização é um recurso que deve ser utilizado como forma de possibilitar a apreensão dos conceitos científicos construídos ao longo da história e que permite a compreensão de fatos naturais, sociais, políticos, econômicos que fazem parte do cotidiano do aluno” (PELLEGRIN; DAMAZIO; 2015, p. 491).

De acordo com Freire (1998, p 25), ensinar não é transmitir conhecimento, mas criar possibilidades para sua produção ou a sua construção, não havendo docência sem aprendizagem, pois são duas variáveis que dependentes, apesar das diferenças que as conotam, não se reduzem à condição de objeto, um do outro; “Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender. Quem ensina, ensina alguma coisa a alguém”.

Ainda na perspectiva da aprendizagem associada ao ensino significativo, Libâneo destaca que:

Na casa, na rua, na igreja ou na escola, de um modo ou de muitos, todos nós envolvemos pedaços da vida com ela: para aprender, para ensinar, para aprender-e-ensinar. Para saber, para fazer, para ser ou para conviver, todos os dias misturamos a vida com a educação. Com uma ou com várias: educação? Educações. (...) Não há uma forma única nem um único modelo de educação; a escola não é o único lugar em que ela acontece e talvez nem seja o melhor; o ensino escolar não é a única prática, e o professor profissional não é seu único praticante (Libâneo, 2010, p. 26).

Nesse contexto, os jogos se inserem como uma estratégia para o ensino da matemática, pois de acordo com Grando (2004, p 29), ao analisar a relação entre o jogo e a resolução de problemas, evidencia-se vantagens no processo de criação e construção de conceitos, quando possível, por meio de uma ação comum estabelecida a partir da discussão Matemática entre os alunos, e entre o professor e os alunos. Corroborando com esse pensamento, Sarmento et al (2018) destaca que a utilização do jogo como ferramenta de ensino fornece aos estudantes um ambiente enriquecedor e motivador.

3 METODOLOGIA

O estudo foi realizado por meio da pesquisa-ação. Segundo Gil (2012), esse tipo de pesquisa apresenta as seguintes características:

- ✓ Representa um modelo alternativo de pesquisa que vem sendo proposto com o objetivo de obter resultados socialmente mais relevantes;
- ✓ Caracteriza-se pelo envolvimento do pesquisador e pesquisado;
- ✓ O relacionamento entre pesquisador e pesquisado não se dá como mera observação do primeiro pelo segundo, mas ambos acabam identificando-se, sobretudo, quando os objetivos são sujeitos sociais também, o que permite desfazer a ideia de objeto que caberia apenas em ciências naturais.

A Pesquisa foi executada em uma escola pública do município de Uruaú-PI, com a turma do 6 ano, onde participaram desse levantamento de dados 30 discentes(16 meninas e 14 menino), entre 11 e 13 anos, e o professor responsável da área de matemática.

Inicialmente foi ministrada uma aula abordando o assunto de sólidos geométricos em a presença dos jogos lúdicos, de forma teórica, caracterizada basicamente caracterizado por conceitos, explicação de tópicos e aplicação de atividades complementares. No segundo momento aplicou-se um questionário para avaliar o conhecimento adquirido na aula e o ponto de vista de cada um, referente a matéria em si e as dificuldades enfrentadas.

Em outra ocasião passou-se mesmo conteúdo, mas com a introdução do jogo de tabuleiro, onde os alunos dividiram se em 6 grupos, onde um integrante de cada equipe jogava o dado e se os demais encolheria um participante outro participante para responder uma pergunta referente ao conteúdo trabalhado, se acertassem a pergunta avançaria as casas de acordo com o número referente ao dado, e assim se prosseguiu com a participação de todos os grupos, e até se fizesse um campeão de acordo com o conhecimento adquirido. Por fim reaplicou a atividade avaliativa inicial aos discentes com o intuito de testar os conhecimentos adquiridos após a prática com os jogos e o ponto de vista em relação a aula lúdica, e depois comparou-se entre as

duas aulas, para avaliar o desempenho e se houve uma diferença de aprendizagem entre os grupos e qual os impactos dos jogos na educação nessa turma.

O questionário utilizado nessa pesquisa, era composto de 6 questões voltada ao conteúdo trabalhado, abordava os seguintes problemas:

- A primeira questão pedia que dessem a definição de acordo com os seus conhecimentos sobre sólidos geométricos.
- A segunda pergunta solicitava exemplos de objetos do dia-dia associados aos sólidos geométricos.
- A terceira questão solicitava a classificação dos tipos de sólidos geométricos.
- A quarta questão pedia o número de vértices, faces e arestas de cada poliedro.
- A quinta questão pedia para citar os elementos dos poliedros final.
- A sexta questão pedia para apontar os principais corpos redondos.
- A sétima questão pedia para trabalhar a relação de Euler, onde estava o número de determinada Face e vértice, pedindo o número de arestas.

Para a execução das atividades, adotou-se o seguinte protocolo:

- 1- A sala foi separada em grupos de 05 integrantes;
- 2- Escolheu-se um integrante de cada equipe para jogar o dado (um lançamento por equipe em cada rodada) e avançar nas casas de acordo com os pontos;
- 3- O grupo escolheu um integrante de cada equipe para sortear uma pergunta referente ao conteúdo trabalhado e responder (não poderiam escolher a mesma pessoa duas vezes, até que todos tivesse respondido incluindo o aluno que estava jogando o dado);
- 4- A pergunta era lida para toda a sala e o aluno tinha alguns segundos para responder sem ajuda dos outros da equipe;
- 5- Se acertassem a pergunta o grupo permaneceria no local que tinham avançado, se errasse voltariam para trás, na casa anterior ao lançamento do dado;
- 6- Assim prosseguiu o jogo de perguntas e respostas onde cada equipe tinha uma chance em cada rodada, após as rodadas venceu o grupo que alcançou à chegada primeiro.

Figura 01: Imagem representativa da execução dos jogos com os participantes da pesquisa



Fonte: Acervo da pesquisadora (2023)

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Como se pode verificar no quadro 1, considerando o universo dos 30 alunos em estudo, o percentual de acertos referente à definição de sólidos geométricos, bem como a capacidade de elencar objetos do cotidiano associado é relativamente baixo (56,6%), tendo em vista que se trata de questões básicas, por isso necessidade de se trabalhar metodologias que busquem o papel ativo do estudante.

As metodologias mencionadas corroboram com o conceito de competência definida na Base Nacional Comum Curricular Brasil (2017, p.8) Competência é definida como a mobilização de conhecimentos, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho; os jogos matemáticos têm a capacidade de ativar nos alunos as habilidades já existentes em cada um deles. Motiva, incentiva e aciona a coordenação motora, mobiliza a capacidade intelectual para o desenvolvimento de estratégias, além de desempenhar papel socializador

Em relação à classificação dos sólidos geométricos, apenas 53,3% souberam fazer essa classificação, o que representa um déficit de aprendizagem de elementos básicos para o ano em estudo, o que se potencializa quando é solicitado a determinação do número de vértices, faces e arestas dos poliedros (através de observação do sólido), que são elementos característicos desses sólidos e apenas 23,3% dos estudantes conseguem executar com êxito a atividade. Resultados similares ocorreram em relação à determinação de elementos dos poliedros (26,6%), e no reconhecimento dos principais corpos redondos (26,6%). Entretanto, quando solicitado para determinar o número de arestas, conhecendo o número de faces e vértices sem a observação do poliedro, utilizando apenas a relação de Euler, que satisfaz sempre uma relação aritmética simples: $V - A + F = 2$, apenas 01 estudante (3,3%) conseguiu.

Uma avaliação realizada pelo Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) em 2015 com 70 países posicionou o Brasil 66^a. Os resultados do Brasil são gravíssimos, indicando que, 70% dos estudantes são aptos, apenas a responder

perguntas que apresentem contextos familiares nos quais, toda a informação relevante está presente e as perguntas estão claramente definidas. Nesse sentido, tais estudantes, conseguem apenas identificar informações e desenvolver procedimentos rotineiros, conforme instruções diretas em situações explícitas, limitando-se a realizações que sejam óbvias e a segui-las, imediatamente, a partir de um estímulo dado (BRASIL, 2016a).

Quadro 1: Representação em valores absolutos da acertos dos discentes sobre conceitos básicos de geometria antes da promoção da intervenção:

Parâmetro/variável	Frequência Absoluta	Frequência Relativa (%)
Definição de sólidos geométricos	17	56,6
Exemplos de objetos do dia-dia associados aos sólidos geométricos	17	56,6
Classificação dos sólidos geométricos	16	53,3
Número de vértices, faces e arestas dos poliedros.	07	23,3
Elementos dos poliedros finais	08	26,6
Principais corpos redondos	08	26,6
Determinar o número de arestas, conhecendo o número de faces e vértices	01	3,3

Fonte: Pesquisa de campo (2023)

No quadro 2, pode-se observar uma melhora significativa relativamente a todos os parâmetros do quadro 1, o que representa um indicativo de que a utilização dos materiais concretos, de forma planejada e intencional, possuem um potencial de aprendizagem e que precisa ser utilizado com certa frequência nas aulas de matemática.

O ensino de Matemática tem vários objetivos e competências, mas o principal é ensinar o aluno a resolver problema se tomar decisões, e os jogos representam uma boa situação-problema, sendo o educador um mediador do conhecimento que cumpre a prática pedagógica com destreza de avaliar os alunos e também sugerir boas questões, potencializando a capacidade de compreensão das coisas e conceitos matemáticos (ROSADA, 2013).

A matemática dá possibilidades de ampliar habilidades cognitivas de criar e fazer descobertas, entretanto o que se proporciona na contemporaneidade não acarreta a esse resultado, direcionando para a necessidade de valorizar o protagonismo do estudante na realização das tarefas, pois a matemática forma cidadãos para a vida profissional e sua relação com o meio social (PONTES, 2019).

Quadro 2: Representação em valores absolutos da acertos dos discentes sobre conceitos básicos de geometria após da promoção da intervenção:

Parâmetro/variável	Frequência Absoluta	Frequência Relativa (%)
Definição de sólidos geométricos	29	96,6

Exemplos de objetos do dia-dia associados aos sólidos geométricos	29	96,6
Classificação dos sólidos geométricos	30	100
Número de vértices, faces e arestas dos poliedros.	21	70
Elementos dos poliedros final	24	80
Principais corpos redondos	18	60
Determinar o número de arestas, conhecendo o número de faces e vértices	14	46

Fonte: Pesquisa de campo (2023)

Através de atividades práticas é possível minimizar as dificuldades de aprendizagem dos alunos; Muitas vezes, atividades relacionadas com o cotidiano do aprendiz, faz despertar seu interesse em compreender o modelo matemático (PONTES, 2017). É nesse sentido que os resultados corroboraram: para a construção de metodologias que busquem a participação de cunho prático dos estudantes.

5 CONCLUSÃO

Após análise dos resultados, pode-se concluir que o jogo ajudou na compreensão das atividades, pois além do aluno estudar, ele se diverte com o processo de ensino-aprendizagem, e a prática ajudou a desenvolver sua habilidade e raciocínio, concentração e o mais importante, o trabalho em equipe.

Por outro lado, as atividades lúdicas trazem questões do cotidiano, possibilitando uma visão da aprendizagem significativa para os estudantes, uma vez que eles podem sincronizar o que já trazem de conhecimento da vida com o que eles estudam nos livros didáticos.

Nesse sentido, aponta-se, aqui, a necessidade de se estudar e pesquisar mais acerca da importância das atividades lúdicas no desenvolvimento cognitivo dos alunos bem como no posicionamento de um cidadão crítico, capaz de exercer seu papel da sociedade.

REFERÊNCIAS

BRASIL (2017). Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. MEC/SEF.

BRASIL. **Brasil no PISA 2015**: Análises e reflexões sobre o desempenho dos estudantes brasileiros. Brasília, nov. 2016. Disponível em: https://download.inep.gov.br/acoes_internacionais/pisa/resultados/2015/pisa2015_completo_final_baixa.pdf. Acesso em: 20 mai. 2023.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, DF. 1996

EDUCA BRASIL. **Lúdico**. Disponível em: <https://www.educabrasil.com.br/ludico/> . Acesso em: 27 nov. 2021.

Freire, P. (1998). **Pedagogia da autonomia**. Paz e Terra

Gil, Antônio Carlos. (2012). **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social** . 6 ed. São Paulo: Atlas, 2012.

Grando, R. C. (2004). **O jogo e a Matemática no contexto da sala de aula**. Paulus.

Libâneo, J. C. (2010). **Pedagogia e pedagogos**, para quê? Cortez

MORAES, R. S; ONUCHIC, L. R. **A aprendizagem de polinômios através da resolução de problemas por meio de um ensino contextualizado**. In: XIII Conferência Interamericana De Educação Matemática -CIAEM, Brasil, Recife, 2011.

PELLEGRIN, T. P. DAMAZIO, A. Manifestações da contextualização no ensino de ciências naturais nos documentos oficiais de educação: reflexões com a teoria da vida cotidiana. **Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências**, Belo Horizonte, v. 15, n. 3, p. 477-496, 2015.

OLIVEIRA, Cleunice et al. **Afetividade na Matemática: Perspectiva de uma Aprendizagem Significativa**. 2021.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Tradução de Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

PONTES, Edel Alexandre Silva et al. Raciocínio lógico matemático no desenvolvimento do intelecto de crianças através das operações adição e subtração. **DiversitasJournal**, v. 2, n. 3, p. 469-476, 2017.

PONTES, Edel Alexandre Silva. O professor ensina e o aluno aprende: questões teóricas no processo de ensino e aprendizagem de matemática. **RACE-Revista da Administração**, v. 4, p. 111-124, 2019.

SANTOS, Cicera dos; SANTOS, Dalva Pereira dos; LIMA, Mariluce Aparecida de. A Importância da Atividade Lúdica na Educação Matemática. **Revista Psicologia & Saberes**, v. 9, n. 14, p. 79-87, 2020.

Sarmiento, C. V. S et al. (2018). **A importância dos jogos matemáticos para a aprendizagem: aplicação do jogo conhecendo a equação no ensino médio**.https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/a_importancia_dos_jogos_matematicos_para_a_aprendizagem_0.pdf

SILVA, Luciana Verêda da; ANGELIM, ClenilsonPanta. O lúdico como ferramenta no ensino da matemática. **ID online Revista de Psicologia**, v. 11, n. 38, p. 897-909, 2017.

AGRADECIMENTOS

Está aqui concluída a realização de um sonho que é a finalização da graduação que significa o encerramento de um dos ciclo da minha vida, que me proporcionará seguir em rumo as novos horizontes, é uma enorme satisfação, sempre busquei

alcançar meus objetivos, e aqui estou, chegar onde cheguei foi um percurso de muita alegria, mas também de momentos difíceis, onde abdiquei de etapas importantes para prosseguir, e sei que sozinha não teria conseguido, sou grata as pessoas que fizeram parte dessa história e aos que sonharam junto comigo.

Primeiramente, quero agradecer a Deus pelo seu constante cuidado e proteção, pois sem ele nada é possível!

Agradeço minha mãe Veneranda Angélica de Brito a mulher que me ensinou a ser íntegra e honesta, inspirando-me correr atrás das minhas metas, obrigada pelo cuidado e amor com minhas filhas, sempre além do possível. Te amo muito!

Meu agradecimento a minha irmã Mara Beatriz Brito de Sousa pelo apoio, cuidados e amor com minhas filhas, agradeço meu pai Gualberto Pereira de Sousa.

Também agradeço meu marido David de Sena Adorno, pelo incentivo e palavras nos momentos em que eu achava que não iria conseguir. Amo você!

Quero agradecer as minhas filhas Samantha Brito de Sousa e Antonella de Sousa Adorno, pois são o motivo de tudo na minha vida, obrigada pela paciência de esperar a minha ausência em determinado momento, vocês são a minha fortaleza, minha fonte de apoio e porto seguro. Amo vocês!

Agradeço aos meus colegas de turma pela contribuição e troca de conhecimento e aprendizagem, em especial as minhas companheiras de estudo Aldeane da Silva Dias e Cynthia Lima de Moraes, vocês foram fundamentais para chegar até o final.

Tenho profundo agradecimento a todos os meus professores e professoras, pelos ensinamentos, conselhos e muitas vezes compreensão em determinadas situações, a todos servidores e servidoras da instituição que contribuíram para meu bem estar.

Agradeço ao meu orientador Miguel Antônio Rodrigues, por ter compartilhado dos seus conhecimentos e tempo para a conclusão desse trabalho, sem você não teria conseguido, serei grata eternamente pela ajuda!

A todos(as) a minha imensa gratidão, pois sem vocês eu não teria sido capaz de chegar até o final, vocês fazem parte dessa história juntamente comigo!