

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE COMPUTAÇÃO
BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

TEOBALDO SOUZA DOS SANTOS

**O USO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA EXPERIÊNCIA COM JOGOS
DE TABULEIRO**

Niterói
2013

TEOBALDO SOUZA DOS SANTOS

**O USO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA EXPERIÊNCIA COM JOGOS
DE TABULEIRO**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao curso de Bacharelado em
Sistemas de Informação, como requisito
parcial para conclusão do curso.

Orientadora:
Prof.^a Dra. Elizabeth Ferreira Silva.

Coorientador:
Prof. Dr. Antônio José dos Santos.

Niterói
2013

[Espaço para inserir a ficha catalográfica]

TEOBALDO SOUZA DOS SANTOS

**O USO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA EXPERIÊNCIA COM JOGOS
DE TABULEIRO**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao curso de Bacharelado em
Sistemas de Informação, como requisito
parcial para conclusão do curso.

Aprovada em 10 de fevereiro de 2013.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dra. Elizabeth Ferreira Silva (Orientadora) - UFF

Prof. Dr. Antônio José dos Santos (Coorientador) - UFF

Prof.^a Dr.^a Luiza Pereira da Rocha - UFF

Niterói
2013

À todas as crianças que podem ser transformadas pelo lúdico.
À minha avó, dona Maria, por ter me ensinado a nobre arte de brincar.

AGRADECIMENTOS

À minha família, por todo o apoio durante este período de estudos, estágios, concursos e cursos. Sem a base que me proporcionaram, jamais estaria escrevendo estas linhas.

À professora Elizabeth, por ter me sugerido o tema deste trabalho de conclusão de curso e pelo excelente trabalho de orientação durante todo o tempo.

Ao professor Antônio, pela bibliografia indicada, pela contribuição acadêmica e pelo empréstimo de alguns jogos educativos que usei em minha pesquisa.

À Alice, amiga e companheira educadora, pelo entusiasmo e auxílio em minhas atividades com os alunos.

A educação é para a alma o que a escultura é para um bloco de mármore.

Joseph Addison

RESUMO

Apresenta a experiência da utilização de jogos de tabuleiro educativos com dez turmas de educação infantil em um colégio em Santo Antônio de Pádua, no interior do estado do Rio de Janeiro. Objetiva demonstrar a eficácia do ensino através de mecanismos lúdicos, com atividades implementadas segundo as teorias de Cruz e Almeida, com diferentes jogos educativos. Ressalta a importância do brincar no cotidiano da criança e as consequências psicológicas que os diferentes tipos de jogos podem gerar em cada aluno. Elabora uma técnica para criação de jogos por educadores, de forma a ensinar diferentes assuntos e conteúdos através de jogos de tabuleiro, baseada nos métodos de Passos e Damasceno. Apresenta um jogo educativo sobre o tema reciclagem, criado pelo autor, utilizando a técnica anteriormente citada e mostra a aplicação do jogo nas turmas que foram alvo da pesquisa. Conclui revelando os resultados de melhoria na aprendizagem e interesse dos alunos pelas aulas com a utilização dos jogos.

Palavras-chave: Jogos educativos. Educação de crianças. Educação rural. Jogos de tabuleiro.

ABSTRACT

[Inserir texto em inglês]

Keywords: [inserir palavras-chaves em inglês].

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Alunos jogando o “Salada dos números”	49
Figura 2 –	Alunos jogando o “Ciclo da vida”	52
Figura 3 –	Tabuleiro e peças do jogo “Coelhos recicladores”	57
Gráfico 1 –	Desempenho dos alunos durante o período da pesquisa	58

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABBRI	Associação Brasileira de Brinquedotecas
ABRINE	Associação Brasileira de Brinquedos Educativos
ABRINQ	Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos
ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
BN	Biblioteca Nacional
BNDES	Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social
ISO	International Standards Organization

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	REVISÃO DA LITERATURA	18
2.1	Teorias de Cruz e Almeida	22
3	O BRINCAR E A CRIANÇA	30
4	A CRIAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS	22
4.1	A técnica de Passos e Damasceno...	29
4.2	A criação do jogo “Coelhos recicladores”	33
4.2.1	<u>Design e confecção do jogo</u>	33
4.2.1	<u>Sugestões das professoras e dos alunos</u>	33
5	UTILIZAÇÃO DO JOGO EM SALA DE AULA	36
5.1	Adaptação	45
5.2	Processo	50
5.3	Resultados	56
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	59
	REFERÊNCIAS	61
	APÊNDICE A– TABULEIRO E PEÇAS DO JOGO COELHOS RECICLADORES	64
	APÊNDICE B – REGRAS DO JOGO COELHOS RECICLADORES	66
	ANEXO – TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PESQUISA	68

[Atenção: o conteúdo deste modelo é totalmente fictício, inclusive os nomes das pessoas, dos jogos e dos autores representados. Qualquer semelhança com a realidade é mera coincidência. O modelo objetiva exemplificar os elementos pré-textuais propostos no livro “Apresentação de trabalhos monográficos de conclusão de curso” publicado pela UFF.]

Elaborado por Natalia Tortorella, bibliotecária da BINF.