

INFÂNCIA, CULTURA LÚDICA E LAZER: SIGNIFICADOS DOS JOGOS TRADICIONAIS E ELETRÔNICOS INFANTIS PARA ALUNOS DE UMA ESCOLA PÚBLICA DE PIRACICABA-SP

Benecta Patrícia Fernandes e Fernandes; UNIMEP (Universidade Metodista de Piracicaba-SP); benectapatricia@yahoo.com.br

Cinthia Lopes da Silva; UNIMEP (Universidade Metodista de Piracicaba-SP); cinthiasilva@uol.com.br

A pesquisa apresenta como objetivo central estudar e analisar os significados dos jogos tradicionais e eletrônicos infantis para alunos de uma escola pública de Piracicaba-SP.

Ao retratarmos as concepções sobre a infância tecemos considerações sobre a criança, ressaltando que toda criança nasce com o direito de ser um cidadão no local onde vive e é produtora de cultura. Para Geertz (1989), a cultura é formada por teias de significados tecidas pelo ser humano. Significados estes atribuídos às suas ações humanas e a si mesmos. Buscando aproximações acerca dos jogos e brincadeiras tradicionais e eletrônicas no contexto da infância, percebemos que na interação do jogo e da brincadeira com o suporte do brinquedo, a criança é estimulada a produzir cultura e nesse âmbito caracterizamos a cultura lúdica da criança. Quando discutimos a interação da cultura lúdica com os jogos e brincadeiras tradicionais e eletrônicas com a função educativa do lazer, consideramos que esta criança, brinca e produz significados atribuídos ao brincar. O procedimento metodológico da investigação é a pesquisa bibliográfica e de campo. A pesquisa bibliográfica será realizada a partir de levantamento efetuado nos sistemas de bibliotecas da UNICAMP, UNIMEP e USP. Para a investigação consideramos as seguintes palavras-chave: lazer, cultura lúdica, infância, jogos e brincadeiras tradicionais e eletrônicas. A análise e interpretação dos textos terão por base Severino (2007). A pesquisa de campo será realizada a partir de um roteiro de entrevista semi-estruturada, com base em Trivínos (1987). Para a análise dos dados serão utilizadas as quatro características da etnografia de Geertz (1989). Esperamos que por meio dos estudos dos significados atribuídos aos jogos tradicionais e eletrônicos às crianças, encontremos bases para a fundamentação do brincar da criança. Com base na pesquisa bibliográfica desta pesquisa, concluímos que a infância e o brincar estão inter-relacionados e devem ser considerados ao se estudar os significados

dos jogos e brincadeiras tradicionais e eletrônicas para alunos da Educação Básica. A segunda fase da pesquisa, relacionada à pesquisa de campo, está ainda em andamento.

Palavras-chave: lazer; cultura lúdica; infância; jogos e brincadeiras tradicionais e eletrônicas.