



Tema:
"OS DESAFIOS DA INTERNACIONALIZAÇÃO
NA UNIMEP"



11º Congresso de Pós-Graduação

AS BRINCADEIRAS TRADICIONAIS E TECNOLÓGICAS E O COMPONENTE LÚDICO DA CULTURA.

Autor(es)

BENECTA PATRICIA FERNANDES E FERNANDES

Orientador(es)

NELSON CARVALHO MARCELLINO

Resumo Simplificado

Contextualização: A brincadeira assume um papel essencial porque se constitui como produto e produtora de sentidos e significados na formação da subjetividade da criança. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social. Tanto as brincadeiras tradicionais quanto as tecnológicas despertam atenção e interesse quanto as suas possibilidades de desenvolvimento para o público infantil. Os jogos eletrônicos, conhecidos como games, ganham mais espaço na vida das crianças e podem estar presentes também na escola. Nessas atividades, o componente lúdico da cultura, tem mais condições de ser vivenciado, do que nas outras esferas da vida humana, na sociedade atual.

Objetivos: O objetivo da pesquisa é compreender o significado do componente lúdico da cultura nos jogos e brincadeiras tradicionais, comparados aos jogos e brincadeiras tecnológicos, desenvolvidos na escola. **Metodologia:** A investigação combinará as pesquisas bibliográficas e de campo. A pesquisa bibliográfica será realizada através de levantamento inicial, a ser efetuado, nos sistemas de bibliotecas da UNICAMP, UNIMEP e USP, em ferramentas acadêmicas disponíveis na Rede Mundial de Computadores, e no Banco de Teses da CAPES, nos últimos cinco anos, a partir das palavras chave: lazer, educação, lúdico, brinquedos e brincadeiras. Posteriormente, serão realizadas as análises: textual, temática e interpretativa. A pesquisa de campo será realizada, por estudos comparativos, no município de Piracicaba, SP, escolhido por critérios não probabilísticos, de acessibilidade (a Universidade a que a pesquisadora é filiada faz parte do município), e representatividade, por ser sede de um dos aglomerados urbanos significativos no estado de São Paulo. Serão pesquisadas escolas da rede pública municipal de ensino, e da rede particular, uma de cada uma das duas, por região administrativa da cidade, para verificação, por comparação, se existe diferenças significativas entre elas. A principal técnica de coleta de dados será a observação participante, com utilização de diário de campo. A coleta de dados será complementada com questionários e entrevistas semi-estruturadas a serem aplicados aos professores, coordenadores, e diretores das escolas investigadas no estudo, escolhidos "ao acaso", com o número fixado por "saturação de resultados". O número aproximado é de 24 pessoas. Serão mantidos em sigilo, os nomes das escolas, dos professores, coordenadores e diretores. **Resultados:** A pesquisa está em processo de levantamento bibliográfico **Conclusão:** podemos atribuir ao brincar, nele inseridos os jogos e brincadeiras eletrônicas, bem como os jogos e brincadeiras tradicionais, uma variada significância, pois eles podem ser analisados sob uma vertente pedagógica eficaz ao desenvolvimento infantil. Teremos mais dados nesse sentido, no decorrer da pesquisa.