



**12º Congresso de Pós-Graduação**

**JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS E ELETRÔNICAS INFANTIS: UM ENFOQUE SOBRE A CULTURA CORPORAL DE MOVIMENTO.**

**Autor(es)**

---

BENECTA PATRICIA FERNANDED E FERNANDES

**Orientador(es)**

---

CINTHIA LOPES DA SILVA

**Resumo Simplificado**

---

Este estudo tem por objetivo uma abordagem sobre os jogos e brincadeiras tradicionais e eletrônicas na escola sob um enfoque da cultura corporal de movimento. Para este fim, serão estudados alunos de uma escola pública do município de Piracicaba (faixa-etária 09-10 anos). Para compreensão da definição da cultura corporal de movimento, recorre-se ao pensamento de Betti (2001, p.156), ao abordar que: "define a cultura corporal de movimento como aquela parcela da cultura geral que abrange as formas culturais que se vêm historicamente construindo, nos planos material e simbólico, mediante o exercício da motricidade humana". Nesse sentido elencam-se os elementos da cultura corporal de movimento, que se destacam, a saber: a dança, os jogos (destacando os jogos e brincadeiras tradicionais e eletrônicas), a capoeira, a ginástica. Ao que podemos relatar sobre o elemento jogo, Huizinga (1980), o caracteriza como uma atividade livre, dotado de um fim em si mesmo. Desta forma, compreende-se que os jogos e brincadeiras tradicionais e eletrônicas estão inseridos na cultura corporal de movimento. O jogo tradicional infantil apresenta características essenciais que o diferenciam como o anonimato, a tradicionalidade e a transmissão oral. De acordo com Kishimoto (2004, p. 25), "o jogo tradicional infantil é um tipo de jogo livre, espontâneo, no qual a criança brinca pelo prazer de o fazer". Já Neira (2007), acredita que as brincadeiras, danças e cantigas de roda fazem parte da cultura corporal infantil que determina a sua identidade cultural, garantindo ao indivíduo a posse de características que o diferenciam e o fazem ser reconhecido como membro de uma comunidade. Ao que se referem aos jogos e brincadeiras eletrônicas infantis, estes se apresentam como artefatos culturais de origem recente. Várias são as suas formas de educar e despertam atenção de pais, professores e alunos quanto às suas características e aspectos para o desenvolvimento. Nestes jogos, predominam o domínio dos movimentos corporais, ao simularem as ações do jogo. Neste sentido, acentua-se que existe uma interligação entre o movimento, o corpo e os jogos eletrônicos. O procedimento metodológico da investigação é a pesquisa bibliográfica realizada a partir de levantamento efetuado nos sistemas de bibliotecas da UNICAMP, UNIMEP e USP e em ferramentas acadêmicas disponíveis na Rede Mundial de Computadores. Para a investigação consideramos as seguintes palavras-chave: cultura corporal de movimento, jogos e brincadeiras tradicionais e eletrônicas infantis. As análises textual, temática e interpretativa são parte dos procedimentos para a análise e interpretação dos textos. O levantamento bibliográfico se encontra em fase inicial, pelo que podemos identificar até o momento pode-se afirmar que, com base nos autores estudados a saber: Kishimoto (2004), Neira (2007), Betti (2001), Huizinga(1980), Soares et al (2012), os jogos e brincadeiras tradicionais e eletrônicos infantis apresentam-se como elementos da cultura corporal de movimento, bem como estão presentes na bagagem cultural da criança que participa dos jogos ou que brinca.