
Como a Geração Alfa Encara as Brincadeiras Folclóricas¹

Bruna Maria Ribeiro PINHEIRO²

Fernanda ARALDI³

Júlia NEUBARTH⁴

Nicole PONS⁵

Rafael PEDROZO⁶

Beatriz DORNELLES⁷

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS)

Resumo

Esta pesquisa objetivou identificar quais as brincadeiras folclóricas que sobreviveram após 2010, e com quais as crianças da geração alfa ainda brincam e se identificam. O trabalho buscou também analisar a contribuição dessas brincadeiras para comunicação e o desenvolvimento da criança, e apontar a importância do resgate folclórico para a construção da visão de cultura na infância, sob a luz da Teoria da Folkcomunicação, de Luiz Beltrão.

Palavras-chave: Geração Alfa; Brincadeiras infantis; Brincadeiras folclóricas; Folkcomunicação

Introdução

As brincadeiras infantis são passadas de geração para geração, mas naturalmente muitas delas vão se perdendo no tempo e acabam sendo esquecidas. O ato de brincar faz parte da infância de todo ser humano e é uma das primeiras ações comunicativas das crianças. Nessa fase, as brincadeiras ajudam a socializar e criar vínculos com outros semelhantes. Elas estão associadas a todo o processo de evolução humana, constituindo-se como produto e fonte de cultura (OLIVEIRA, 2006).

¹ Trabalho a ser apresentado na IJ08 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação – da Intercom Júnior – XIV Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Relações Públicas, 3º semestre do Curso de Relações Públicas da Famecos/PUCRS, e-mail: bruribeiro.q@gmail.com.

³ Estudante de Relações Públicas, 3º semestre do Curso de Relações Públicas da Famecos/PUCRS, e-mail: fernanda.araldi@acad.pucrs.br

⁴ Estudante de Relações Públicas, 3º semestre do Curso de Relações Públicas da Famecos/PUCRS, e-mail: julia.neubarth@acad.pucrs.br.

⁵ Estudante de Relações Públicas, 3º semestre do Curso de Relações Públicas da Famecos/PUCRS, e-mail: nicole.mattos@acad.pucrs.br.

⁶ Estudante de Relações Públicas, 3º semestre do Curso de Relações Públicas da Famecos/PUCRS, e-mail: rafael.pedrozo@acad.pucrs.br.

⁷ Pós-doutora em Comunicação pela Universidade Fernando Pessoa/PT (2009), Doutorado e Mestrado em Comunicação pela Universidade de São Paulo (1999), graduação em Jornalismo pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (1982). Professora titular do PPGCom da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul e editora executiva da Revista Famecos, e-mail: biacpd@pucrs.br.

Esta pesquisa objetivou identificar quais as brincadeiras folclóricas que sobreviveram após 2010, e com quais as crianças da geração alfa ainda brincam e se identificam. O trabalho buscou também analisar a contribuição dessas brincadeiras para comunicação e o desenvolvimento da criança, e apontar a importância do resgate folclórico para a construção da visão de cultura na infância, sob a luz da Teoria da Folkcomunicação, de Luiz Beltrão.

A metodologia empregada foi a pesquisa bibliográfica, com técnica de entrevista de caráter semiaberto (DUARTE, 2008). O corpus da pesquisa foi selecionado de maneira não probabilística, a fim de atender os objetivos dos autores. Entrevistamos sete crianças na faixa etária de 4 a 7 anos, que além de se encaixarem nas idades das brincadeiras estudadas, também pertencem à geração alfa. Para diversificar melhor nossa questão de pesquisa, dentre as sete crianças, selecionamos três que estudam na rede pública de educação e quatro de escolas particulares. Duas da cidade de Farroupilha, duas de Porto Alegre e três de Viamão. Tendo em vista a faixa etária das crianças, mantivemos um diálogo informal e por vezes alterando sutilmente o roteiro da entrevista.

Para nosso estudo, entendemos que as brincadeiras folclóricas são aquelas que passam de geração para geração, que sobrevivem às mudanças da sociedade, cada vez mais tecnológica e temerosa da violência urbana. Antes do computador, tablete, smartphone e celular serem parte dos itens essenciais em todas as casas, as crianças costumavam brincar ao ar livre, na rua, nas calçadas, nos pátios. Claro que não devemos culpar somente o computador, ou os smartphones, ou os celulares. As transformações no ambiente urbano contribuíram para que cada vez mais as crianças fossem se isolando dentro de suas casas, mais especificamente em seus quartos.

Hoje não é aconselhável que crianças permaneçam na rua sozinhas, pois, acompanhando a globalização, houve o aumento da criminalidade. O perigo de sofrer alguma ação criminosa está cada vez mais presente nas ruas de grandes cidades, especialmente nas capitais dos estados brasileiros.

Todavia, mesmo com o aumento da violência, de roubos e assaltos, do tráfico de drogas, entre outros crimes, ainda é possível brincar com algumas das folclóricas brincadeiras de criança. Brincar é uma atividade infantil. Faz parte do universo da criança. À medida que crescem, os bebês vão se tornando seres sociais, e, quando descobrem uns aos outros, também descobrem as brincadeiras (WISE, 2005) e fazem seus primeiros amigos.

Infância é uma construção histórica. A concepção de infância modificou-se ao longo do tempo bem como o cuidado oferecido à criança. Tais modificações levaram estudiosos a refletir sobre o brincar como parte fundamental do desenvolvimento integral da criança e contribuíram, no decorrer da história, para a elaboração de políticas públicas para a Educação Infantil. Porém, na atualidade, o repertório de brincadeiras vem sofrendo influências das novas tecnologias, o que permite compreender, em parte, o abandono/esquecimento das brincadeiras folclóricas em uma época em que o tempo para ser criança foi reduzido e a criança passou a ser “alvo” de consumo (COLHANTE e outros, 2006).

Mesmo havendo a possibilidade de brincar durante toda a vida, é na infância que as brincadeiras desempenham um papel fundamental no desenvolvimento do ser humano como pessoa. O contato com outros semelhantes ajuda a criança a desenvolver seu lado comunicativo e social. Brincando também se descobre a organização, se aprende a ter paciência e a solucionar problemas.

Sabe-se que a assistência oferecida à infância sempre esteve relacionada ao momento sócio, histórico, político e cultural vivido por cada sociedade. No século XVIII percebia-se uma educação mais qualitativa, oferecida aos filhos de burgueses, pois representavam uma casta “de maior privilégio” na sociedade. Aos filhos dos trabalhadores braçais era proporcionado um ensino “precário”, pois constituíam a mão-de-obra apropriada aos interesses da época. No século XIX, as mulheres começam a trabalhar nas indústrias surgindo, com isso, uma demanda de cuidado voltada para as crianças. A sociedade, em parceria com a Igreja, encarregou-se deste cuidado e criou as primeiras creches e instituições de cunho assistencial que estavam dirigidas para a sobrevivência das crianças cujas mães saíam para o trabalho e àquelas que, em decorrência das condições socioeconômicas precárias, eram abandonadas por suas mães.

Tomé (2005) relata que a assistência oferecida à criança até o século XVIII, no Brasil, pautava-se pela caridade pregada pelo cristianismo. Ela se caracterizava pela ação das pessoas de abrigarem crianças necessitadas em suas casas. No início do século XX, em decorrência da industrialização e da urbanização, a pobreza aumentou, resultando em maior abandono de crianças. Essa realidade forçou a criação de políticas públicas. Com isso, foram criadas as primeiras creches, de caráter assistencialista. Foi também no século XX que surgiu uma preocupação em aprofundar os estudos acerca da criança e lhe oferecer uma educação formal de maior qualidade, conforme Rappaport (1981).

Antes de dissertarmos sobre as brincadeiras folclóricas que ainda sobrevivem, vamos lembrar o significado da geração alfa e as concepções de brincadeiras para essa geração.

A chamada geração Alfa é composta por crianças que nasceram depois do ano 2010 – a mais nova geração do século 21. O termo foi usado pela primeira vez pelo sociólogo australiano Mark McCrindle, em março de 2010, e seu nome tem origem na primeira letra do alfabeto grego, “α”. A geração Alfa nasceu em um contexto global no qual as novas tecnologias estão bem mais desenvolvidas do que há dez anos. Toda essa tecnologia obviamente influencia no cotidiano das crianças.

Como dito anteriormente, as transformações urbanas contribuem muito para que as brincadeiras tradicionais fiquem de lado e deem lugar para as brincadeiras digitais. Os pais já não se sentem mais seguros deixando que seus filhos brinquem na calçada ou então no campinho de futebol da comunidade. Em substituição, presenteiam seus filhos com *smartphones*. A criança fica submersa em um mundo totalmente à parte do que é visto da porta de casa para fora, e assim os novos jeitos de brincar vão se criando.

O contato social, ou seja, brincar com outras crianças, tem sido cada vez menos frequente. Essa interação obviamente acontece nas escolas, estimuladas pelos professores (que pertencem às gerações passadas e conhecem a importância que há em brincadeiras mais interativas), mas nem sempre essa é a realidade.

É fácil observar nos intervalos das escolas crianças que ao invés de correr, pular corda ou jogar bola estão sentadas mexendo em seus celulares. Até onde é saudável que os pais permitam que seus filhos possuam seus próprios aparelhos de celular? Quando em casa, para mascarar o mundo lá fora é, até certo ponto, aceitável que uma criança possua um *smartphone*, *tablet* ou computador, mas deixar que esses aparelhos sejam um acessório que acompanha as crianças até mesmo na escola é no mínimo preocupante. Entretanto, esse é um assunto que pode ser discutido em outro estudo, que não este.

A concepção de brincadeira para as crianças da geração Alfa já não é mais a mesma que tinham as da geração x, y e z. Hoje, brincar é baixar um aplicativo de game no celular e passar horas com os olhos fixados na tela jogando. Ou, ainda, sentar à frente de um computador e assistir aos milhares de vídeos que são disponibilizados na internet todos os dias. A ideia aqui não é fazer um julgamento, afinal, o mundo é sustentado pelas tecnologias e aparelhos digitais. As crianças não têm culpa de terem nascido em meio a esse turbilhão de informações que vivemos hoje. Seria, então, responsabilidade dos pais

motivar os filhos a brincarem de uma maneira mais *outscreen*? Certamente, mas com a ajuda do poder público, responsável pela segurança de seus cidadãos e de políticas públicas para a infância.

Passamos agora a falar sobre as brincadeiras folclóricas, nosso objeto de estudo. Seleccionamos algumas brincadeiras que vêm resistindo através dos anos. A partir do conhecimento de cada uma, apresentamos uma análise sobre as mesmas, conectando com a folkcomunicação, onde está ancorada a pesquisa. A partir das entrevistas com crianças, identificamos algumas brincadeiras que ainda sobrevivem e quais continuam sendo praticadas pelas crianças da geração alfa.

Brincadeira nº 1: Jogo da velha

Também conhecido como “tic-tac-toe”, o objetivo do jogo da velha é a formação de uma série de três marcas. É recomendado para crianças de 4 a 12 anos e pode ser jogado usando apenas lápis e papel, o que não gera nenhum gasto econômico.

As origens do jogo da velha remontam ao antigo Egito, onde um quadriculado com nove quadradinhos era preenchido com números que, supostamente, possuíam poderes místicos. Hoje, já sem esse aspecto, ainda continua fascinando pessoas de todas as idades. O jogo da velha leva apenas alguns segundos para jogar e, por isso, é o tipo de jogo que, depois de começar, é difícil parar. Para iniciar, o primeiro jogador faz um **X** ou um **O** em um dos quadrados. Como o primeiro jogador sempre leva vantagem, é bem razoável que se alternem nessa posição e em cada partida troquem de papéis. Ambos continuam a alternar suas posições para iniciar o jogo, colocando suas marcas para tentar fazer a série de três e impedir o adversário de fazer o mesmo. O primeiro jogador a fazer as três marcas vence. Se nenhum jogador completar uma linha de três marcas, o jogo é considerado empatado.

Brincadeira nº 2: Esconde-esconde

No clássico jogo Esconde-esconde, os jogadores escondidos tentam chegar ao pique antes do “pegador”. Recomendado para crianças de 5 a 12 anos, podem participar da brincadeira 3 ou mais jogadores.

As crianças brincam de esconde-esconde há milhares de anos. Os jogadores campeões de esconde-esconde são inteligentes na escolha de seu esconderijo secreto, espertos na hora de escapar, rápidos para correr até o pique e furtivos quando são os

“pegadores”. Se o jogo for realizado ao ar livre ou em áreas externas, os limites do esconderijo devem ser estabelecidos antes de começar o jogo, prevenindo-se as crianças sobre locais perigosos para se esconder.

Para começar, escolhe-se quem será o “pegador” (o jogador que sairá à procura de todos que estão escondidos). Se for ao ar livre, um pique também é estabelecido. Esse pode ser uma árvore, o portão de entrada de uma casa, o pátio ou parte da parede de um edifício. Quando todos estiverem prontos, o jogador designado como “pegador” fecha os olhos e conta até 50 ou 100, enquanto os outros correm para encontrar um lugar onde se esconder. Quando o “pegador” terminar a contagem, gritará: “prontos ou não, lá vou eu”, e sai para descobrir os jogadores escondidos. Os que são encontrados e tocados por ele, saem do jogo.

O jogo continua até que todos sejam pegos ou estejam a salvo. O primeiro a ser pego nesta rodada será o “pegador” na próxima. A brincadeira proporciona vários tipos de comunicação, potencializando o uso da audição, visão e cinestesia, essa correspondendo a todos os movimentos do corpo. É importante saber que a comunicação cinestésica é muito poderosa. Ela transmite muita informação sobre a personalidade e o estado emocional de uma pessoa. Apesar de, no geral, não sermos conscientes de como transmitimos as mensagens através destes códigos, nem de como os recebemos, este tipo de comunicação marca claramente a interação entre duas ou mais pessoas.

Brincadeira nº 3: Pega-pega

A magia do pega-pega está na emoção da perseguição e na satisfação, igualmente emocionante, de escapar e enganar o “pegador”. Recomendado para crianças de 3 a 14 anos, podem jogar 5 pessoas ou mais, além de um adulto para supervisionar.

Pega-pega é um antigo jogo que é belo em sua simplicidade: um jogador persegue os outros, que tentam evitar serem apanhados. Há, é claro, inúmeras variações desse tema. Crianças de todas as idades podem brincar, a qualquer momento, e em quase toda e qualquer superfície. Só é necessário ter energia sem limites e uma área aberta onde possam correr.

Antes de começar o jogo, um jogador deve ser designado como o “pegador”. O pegador fecha os olhos e conta até dez enquanto os outros jogadores se dispersam. A brincadeira começa quando o “pegador” corre atrás dos outros, que tentam evitar serem apanhados. O primeiro a ser tocado torna-se o “pegador” e o jogo continua.

O pega-pega também pode ser realizado como um jogo de eliminação, no qual cada participante que é apanhado sai da brincadeira, e o “pegador” continua nesse papel durante todo o jogo. O último jogador que não foi apanhado, é o vencedor e substitui o “pegador” no próximo jogo.

Assim como no esconde-esconde, essa brincadeira também desenvolve a comunicação cinestésica, especialmente o tato, um dos componentes mais importantes dessa comunicação. Cada ser humano tem o seu próprio comportamento tátil, apesar de não ser consciente dele. Ele compreende todas as formas de entrar em contato com os demais utilizando a pele, ou seja, estabelecendo um vínculo físico. De fato, é uma das formas de comunicação que mais se perderam. As novas tecnologias requerem que tenhamos contato tátil com os equipamentos cada vez com maior frequência. Ao contrário, o contato físico com os demais está cada vez mais escasso. Nós nos comunicamos com os outros através do emprego de algum dispositivo, e não tanto da pele com pele. As principais formas de comunicação através do tato são a saudação, os beijos, os abraços, as carícias e os golpes físicos.

Brincadeira nº 4: Pula corda

Para pular corda, o jogador precisa ter pés ágeis para continuar pulando até a batida da corda no chão. Recomendado para crianças de 6 a 11 anos. Pula corda incorpora ritmo, memória, cooperação e criatividade em um dos melhores exercícios de condicionamento. As numerosas variações deste jogo tornaram-no o mais popular jogo de calçada e *playground* há centenas de anos. As crianças em todo o mundo pulam corda, e os versinhos que cantam, enquanto pulam, refletem suas culturas. A coordenação e agilidade para pular corda são geralmente desenvolvidas entre as idades de mais ou menos 6 a 8 anos.

Em um jogo de pula corda mais básico, dois jogadores ficam separados um do outro segurando as respectivas pontas de uma corda ou cordão de varal (com nós nas pontas). Em geral, será mais fácil se esses dois jogadores tiverem aproximadamente a mesma altura. Os tocadores de corda começam então a batê-la em círculo, em um ritmo uniforme, para que o meio dela mal toque o chão. A corda deve ter pelo menos uma altura suficiente acima do chão para não bater na cabeça do pulador.

O primeiro jogador fica do lado de fora das batidas da corda, no local onde estas fiquem mais longe dele, depois de tocar o chão. Quando estiver pronto, ele corre para

baixo da corda, normalmente virando o rosto para o lado de um dos tocadores. Para que dê certo, é melhor fazer isso logo que a corda bata no chão, para que o pulador tenha quase toda a volta da corda antes de ter que pulá-la. Depois de entrar, o jogador pula a corda a cada batida no chão. A melhor maneira de estabelecer um bom ritmo e prolongar a permanência é dar um segundo pulo, entre cada pulo, sobre a corda.

Depois de estabelecido um ritmo básico de pulos, tanto as batidas como os pulos podem ser variados para tornar o jogo mais interessante e desafiante. Pode-se solicitar que o jogador, ou jogadora, pule em um pé só, ou pule em altura suficiente para a corda passar duas vezes sob ele, antes de tocar o chão.

Quando o jogador pula, ele conta cada pulo, até errar. O jogador, então torna-se um tocador e o jogador seguinte pula. O jogador com maior número de pulos, depois que todos tiveram sua vez, será o vencedor.

Brincadeira nº 5: Cabra-cega

Nesta brincadeira em círculo, um jogador vendado tenta identificar os outros usando apenas o tato. Recomendado para crianças de 4 a 12 anos, podem jogar 6 ou mais pessoas, e só é necessária uma venda (bandana ou lenço).

A cabra-cega, que remonta à antiga Grécia, passou por muitas transformações até se tornar a atual brincadeira de pega-pega com venda. Em algumas versões anteriores, os jogadores tocavam os companheiros com galhos de árvores, mas o jogo atual é bem inofensivo.

Na forma mais comum de cabra-cega, um adulto, que supervisiona, venda os olhos de um jogador com uma bandana ou lenço, e depois o guia até o meio de uma roda formada pelos outros jogadores.

Os participantes da roda ficam de mãos dadas e andam em volta em uma determinada direção até que a “cabra-cega” bata palma três vezes. A este sinal, a roda para de andar e a cabra-cega aponta aleatoriamente na direção de um jogador da roda. O jogador designado deve então aproximar-se da cabra-cega e ficar parado, enquanto ela tenta identificar quem é, tocando-lhe o rosto, o cabelo e as roupas. A cabra-cega faz uma ou duas adivinhações para identificar o jogador. Se a cabra-cega adivinhar, será a vez de o jogador identificado ficar no centro. Se a adivinhação estiver errada, a cabra-cega continua com a venda na rodada seguinte.

Pode-se ainda realizar o jogo sem formar a roda. Nesta versão, os jogadores dispersam-se pela área de jogo, mas devem ficar no lugar depois que a cabra-cega bater palmas três vezes. Este dá três voltas antes de mudar de direção, geralmente com as mãos estendidas à frente, à procura dos demais. O primeiro jogador a ser descoberto e identificado assume o papel de cabra-cega na rodada seguinte.

Folkcomunicação a partir das brincadeiras folclóricas

Para fundamentar esta pesquisa, selecionamos reflexões de autores sobre folkcomunicação, a geração alfa, folclore e também sobre brincadeiras folclóricas. Fundada pelo jornalista, pesquisador e escritor pernambucano Luiz Beltrão (1918-1986), a Folkcomunicação é uma disciplina de comunicação que estuda o processo de troca de costumes, manifestações e atitudes de massa por meio dos meios de comunicação, ou seja: é uma área de pesquisa capaz de expressar a identidade de diversos grupos e divulgá-la para outras comunidades. O conjunto de procedimentos de intercâmbio de informações, ideias, opiniões e atitudes dos públicos marginalizados urbanos e rurais, através de agentes e de meios direta ou indiretamente ligados ao folclore é o conceito estipulado por Beltrão (1980, p. 24).

Por ter surgido em um período de repressão militar às manifestações populares, realidade tanto no Brasil como nos demais países sul americanos, a teoria Folkcomunicação difundiu-se e ganhou o apoio de pesquisadores ao longo dos anos, tais como Jorge Gonzáles, Jesús Martín-Barbero, Néstor García Canclini e Guardia Crespo.

Gadini e Woitowicz (2007), destacam que falar, escrever e tentar explicar o que se entende por folkcomunicação tem sido uma tarefa ousada, difícil e, em certos casos, ingrata”. Entretanto, vários jornalistas, pesquisadores e doutores já discutiram sobre a teoria brasileira.

Segundo Marques de Melo (2007), na primeira década do século 21 a folkcomunicação era um segmento inovador de pesquisa latino-americana no âmbito das ciências da comunicação, que se dedica ao estudo dos agentes e dos meios populares de informação de fatos e expressões de ideias, e que continua inovador até os dias atuais. Seu nome surgiu através da junção de duas palavras: “folclore” e “comunicação”, o que enfatiza o objeto de estudo da teoria brasileira: a comunicação através das manifestações folclóricas.

Conforme Maciel (2007), os estudos da Folkcomunicação são verdadeiros guardiões da cultura de um povo, salvaguardando costumes e tradições ancestrais, que são referências perenes de uma vivência coletiva. Dessa forma, nossa investigação é fundamentada na perspectiva abordada pela autora, direcionada para as brincadeiras que atravessam gerações e permanecem na cultura infantil.

Geração Alfa

Considerada a terceira geração de nativos digitais, os nascidos a partir de 2010, integram um experimento global involuntário, onde são expostos desde a mais tenra idade a telas de vidro interativo que passam a permear todas as atividades de seus cotidianos, seja na escola, auxiliando o período formativo, ou em casa, por meio de atividades de lazer (MCCRINDLE, 2013). Ou seja, possuem a tecnologia na palma da mão desde o seu primeiro suspiro, quando são apresentados a dispositivos de comunicação e informação, utilizados inicialmente pelos pais para a prática de atividades lúdicas. Pode-se perceber a influência dessas tecnologias na forma de pensar e interagir com o mundo logo no início da infância, quando não é incomum conhecer crianças que aprendem a manusear equipamentos eletrônicos, com certa competência e segurança, antes mesmo de iniciar o processo de alfabetização.

Pesquisas sobre a geração Alfa ainda se encontram em fase inicial de investigação, entretanto, os demógrafos sociais McCrindle (2013), autor da obra ‘ABC of XYZ’, ainda sem tradução para o português, e Salgado (2013), estudioso das gerações, em entrevista à rede de notícias australiana *News*, traçam algumas estimativas sobre o futuro dos *alfas*. MacCrindle (2013) prevê que os bebês da geração alfa terão mais recursos materiais que seus ancestrais no futuro. "Seus pais estão começando famílias mais tarde, com a idade média de uma mãe em 30 anos, então eles tiveram uma década extra para acumular riqueza", afirma McCrindle (2013, p. 1). Mas esse panorama remete a desafios. Os integrantes da geração Alfa estariam vulneráveis à síndrome do imperador. "Eles não vão crescer no mesmo arranjo afetivo familiar que as gerações anteriores viveram" (MCCRINDLE e outros, 2013, p. 2), completando, "serão uma ‘estrela’ de três anos de idade e crescerão com um senso de auto importância elevado".

McCrindle (2013, p. 3) cita que a geração alfa usará a tecnologia de forma ainda mais intuitiva, e “esse não foi o caso com a geração anterior que teve que fazer *logan* com nomes de usuários, essa geração pode apenas acessar - é *touch screen*, é tecnologia

inteligente intuitiva que atravessa as barreiras linguísticas". Os nativos digitais, potencialmente, são mais capazes de resolver problemas de maneira imediata, sem um método ou estratégia assimilado para tal tarefa, entretanto é notório que ganhos em habilidades de raciocínio matemático e vocabulário vem diminuindo ao longo das gerações. No que se refere às capacidades de leitura de imagens com representações espaciais em dimensão tridimensional; criação de mapas mentais; resposta rápida a estímulos inesperados e competência multitarefa, os nativos digitais são superiores comparados aos seus antecessores (FAVA, 2014). O aprimoramento destas capacidades cognitivas são, para Flynn (2009), fruto do convívio com as novas tecnologias, em especial com os jogos eletrônicos e aplicativos de computadores e outros dispositivos eletrônicos.

Folclore

O folclore, como o conjunto de diferentes criações humanas, faz parte da diversidade cultural presente na sociedade, em todos os povos e em todas as épocas.

O folclore é constituído pelos saberes populares selecionados como elementos valiosos e identificadores de cada povo. As diversidades regionais marcam as características predominantes das maneiras de pensar, viver e agir; indicam os padrões culturais aceitos pela maioria dos habitantes; mostram as habilidades desenvolvidas, as soluções criadas/encontradas para resolver seus problemas; evidenciam a adaptação ao meio ambiente e os condicionamentos determinantes deste ou daquele modo de vida. Situam a comunidade no tempo e no espaço; apresentam as contribuições étnicas recebidas (GARCIA, 2000, p. 16).

O termo *folk* significa povo, e *lore*, o saber, a sabedoria popular. Unindo os dois vocábulos, resultou em *folklore*, que, no português, transformou-se em “folclore”. O termo refere-se ao estudo dos usos e costumes, cerimônias, crenças, romances, refrãos, superstições e outros aspectos ligados às antiguidades populares. Após a trajetória inicial, houve uma ampliação da visão do folclore, o qual veio a configurar-se como uma ciência que se ocupa do estudo das manifestações populares em geral.

Um dos aspectos característicos do folclore, a tradicionalidade, relaciona-se à passagem de um legado cultural de uma geração para outra. Segundo Almeida (1971, p. 23), “a tradição é o estilo do folclore e um fato atual pode ser tradicional porque está ligado a esse elemento” e, nesse sentido, a tradição não é algo ligado especificamente ao folclore, mas a todas as ciências sociais. Assim, a “ideia de tradição se associa à de

continuidade entre o que se fez e o que se faz e não à de sobrevivência” (ALMEIDA, 1971, p. 23).

O folclore e a cultura não são feitos de reconstituições idênticas dos fatos, dos repertórios, dos hábitos etc. A transmissão ocorre “por gerações reformuladas em função do contexto histórico” e, nessa perspectiva, as culturas vão sofrendo modificações, na medida em que estão “imersas nas turbulências da história” (WARNIER, 2000, p. 23). Ao se falar, portanto, em tradição, tanto no que diz respeito à cultura quanto ao folclore, deve-se levar em consideração que não se trata de sobrevivência, mas de uma continuidade sociocultural. O folclore, portanto, é cultura em constante movimento.

Brincadeiras folclóricas

O brinquedo tem uma função fundamental no processo de aprendizagem, pois é ele quem interage com a criança, testemunhando o que se passa entre esta relação e fazendo toda a construção do mundo imaginário a partir do contato com o brinquedo. Para Kishimoto (2007, p. 18), pode-se “dizer que é um dos objetivos do brinquedo dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los”. Através desse processo, ela consegue viver de forma imaginária o mundo real que é proibido.

A brincadeira permite que a criança possa desenvolver diversas experiências para aprender os movimentos, compreendendo seus significados para seu processo de transformação e crescimento físico e mental. Para Barbosa (2006, p. 12), “o ato de brincar é uma atividade através da qual a inteireza fica preservada, a aprendizagem e o desenvolvimento acontecem, a criatividade vislumbra espaço e o conhecimento sistematizado encontra seus verdadeiros pré- requisitos”.

A tradicionalidade e a universalidade das brincadeiras assentam-se no fato de que os povos distintos e antigos, como os da Grécia e do Oriente, brincaram de amarelinha, empinaram papagaios, jogaram pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma (KISHIMOTO, 2007, p. 38).

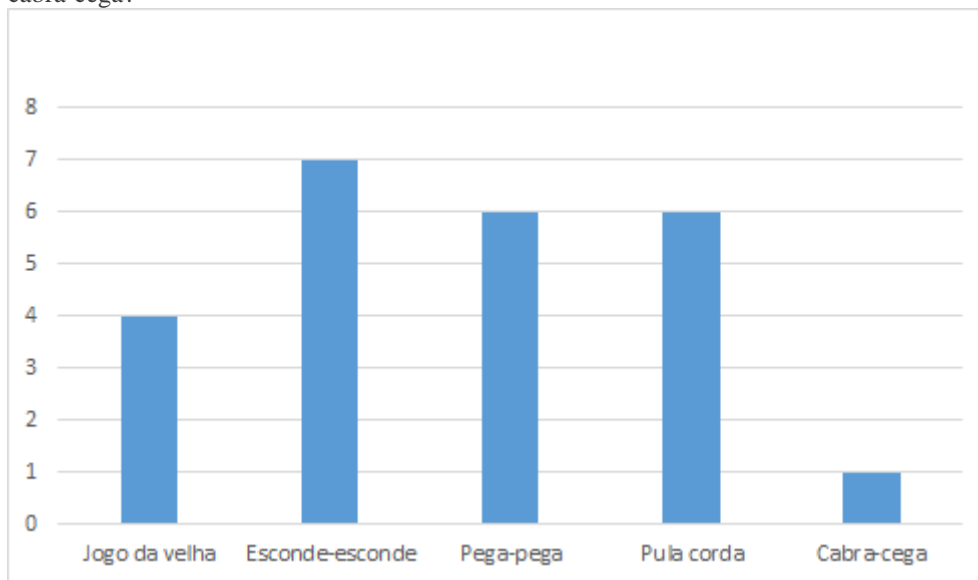
Com o objetivo de compreender melhor a visão das crianças em relação às brincadeiras folclóricas, decidimos utilizar como técnica de coleta de dados a entrevista informal. Para isso, seguimos o seguinte roteiro de perguntas: Você já brincou alguma vez de: Jogo da velha; Esconde-esconde; Pega-pega; Pula corda; cabra-cega? Você gosta dessas brincadeiras? Qual delas você prefere? Onde você aprendeu a brincar? Em quais lugares você brinca mais com seus amigos? (Ex.: festa de aniversário, na rua, na escola).

Se você pudesse escolher entre ver TV/*tablet* ou ir brincar com seus amigos, o que escolheria?

Analisando as respostas coletadas na entrevista e comparando com o que foi visto na revisão bibliográfica, chegamos aos resultados apresentados a seguir:

O “Gráfico 1” mostra os dados em relação às crianças entrevistadas já terem, ou não, participado alguma vez das brincadeiras selecionadas. Todas responderam que já participaram de pelo menos uma das atividades. As brincadeiras de Esconde-esconde e Pega-pega foram as que mais têm adesão, isso porque são praticadas durante as aulas de educação física e se mantêm geração a geração.

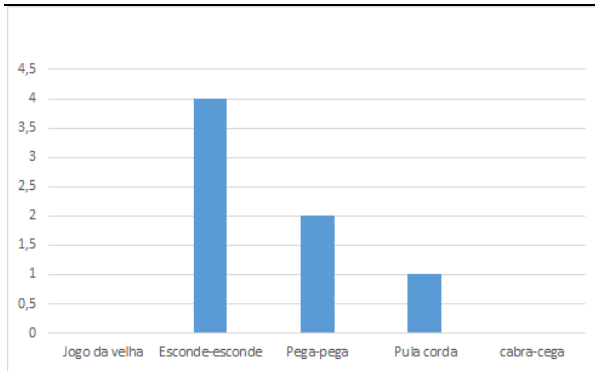
Gráfico 1. Você já brincou alguma vez de: Jogo da velha; Esconde-esconde; Pega-pega; Pula corda ou cabra-cega?



Fonte: Os autores.

Quando perguntamos sobre quais eram as brincadeiras preferidas das crianças, aquelas que envolvem mais movimentos físicos foram as escolhidas. O fato de a escola ser um dos principais locais onde as crianças podem brincar livremente, correr, gritar, em um grande espaço, influencia na escolha delas. Quando não estão brincando com jogos no computador e vendo desenhos animados, estão na escola participando de outro tipo de jogos que, muitas vezes, não teriam a possibilidade de realizar em suas casas.

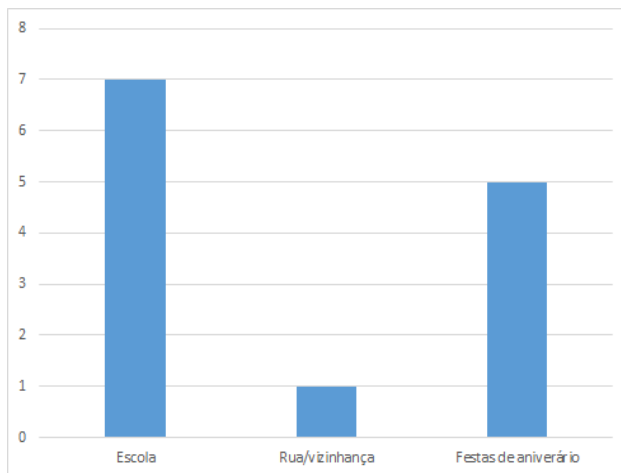
Gráfico 2 - Qual das brincadeiras apresentadas você prefere?



Fonte: Os autores.

Perguntamos para as crianças quais os locais em que elas costumam brincar. Todos os entrevistados responderam que é dentro da escola que essas atividades acontecem. Em segundo lugar, estão as festas de aniversário, onde, geralmente, colegas de escola ou parentes se encontram. A mudança no comportamento da sociedade, que passou a ser mais precavida devido à alta da criminalidade urbana, também contribuiu significativamente para esses resultados.

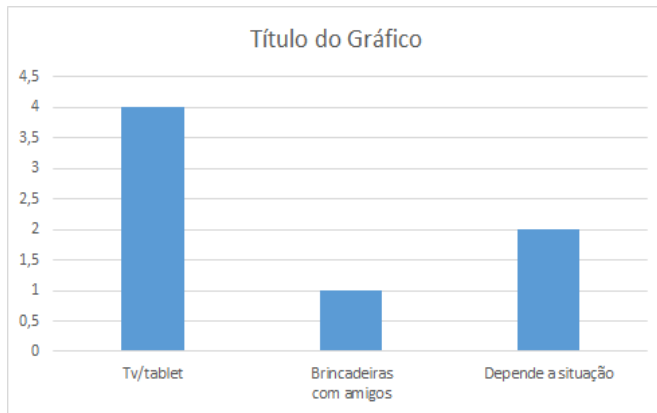
Gráfico 3 - Em quais lugares você brinca mais com seus amigos?



Fonte: Os autores.

Ao serem questionadas sobre preferirem brincar com amigos ou ver TV/tablet, as respostas foram divididas. Enquanto metade disse preferir os jogos a atividades na TV/tablete, outra metade ficou dividida entre preferir brincadeiras ativas ou mudar de opinião conforme a situação. Se estiverem em casa, por exemplo, preferem o tablet. Agora, se estiverem na escola ou em um grupo maior de amigos, preferem os jogos e brincadeiras que todos do grupo participem.

Gráfico 4. Se você pudesse escolher entre ver TV/Tablet ou ir brincar com seus amigos de alguma coisa que já dissemos o que escolheria?



Fonte: Os autores.

A partir das respostas, observamos que as crianças gostam das brincadeiras lúdicas e folclóricas, não menos que TV/tablete, mas o ambiente proporcionado a elas decide suas escolhas. É preciso espaço e ar livre para brincar com qualquer uma das brincadeiras em questão, exceto o jogo da velha, que também não foi lembrado pelas crianças aos indicarem suas preferências.

Por outro lado, a escola é o principal estímulo para que as brincadeiras folclóricas continuem vivas na vida das crianças. A comunicação entre elas, envolvendo visão, audição, olfato e tato, parece ter muita receptividade na infância. Além disso, elas desenvolvem o afeto entre as crianças, bem como o senso esportivo. Sem essas brincadeiras, além de outras do mesmo gênero, meninos e meninas terão uma perda sensitiva irrecuperável, pois os jogos tecnológicos não proporcionam o mesmo resultado.

Referências bibliográficas

ALMEIDA, R. **Vivência e projeção do folclore**. Rio de Janeiro: AGIR, 1971.

BARBOSA, L.M.S. **A Educação de crianças pequenas**. Pulso Editorial. 2006.

COLHANTE, Carolina Cardoso e outros. **UNESP**, 2006. Disponível em: www.unesp.br/prograd/PDFNE2006/artigos/capitulo1/resgatarobincar.pdf. Acesso em: 05 jul. 2018.

DUARTE, J. **Métodos e Técnicas de pesquisa em comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

FAVA, Rui. **Educação 3.0: Aplicando o PDCA nas Instituições de Ensino**, 1. ed., São Paulo: Saraiva, 2014.

FLYNN, James Robert. **O que é inteligência?** São Paulo: Bookman, 2009.

GADINI, S.; WOITOWICZ, K. (orgs.). **Noções Básicas de Folkcomunicação**. Ponta Grossa: UEPG, 2007.

GARCIA, R. M. R. A compreensão do folclore. In: GARCIA, R. M. R. (Org.). **Para compreender e aplicar folclore na escola**. Porto Alegre: Comissão Gaúcha de Folclore: Comissão de Educação, Cultura, Desporto, Ciência e Tecnologia da Assembleia Legislativa do Estado do Rio Grande do Sul, 2000. p. 16-21.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brincadeira, brinquedo e a educação**. São Paulo: Cortez, 11. ed., 2008.

McCRINDLE, Mark; SALGADO, Bernard; McDONALD, Peter. In: HANSEN, Jane. **Future is bright for Generation Alpha**. 3 jun. 2013. Disponível em: <http://www.news.com.au/national/victoria/future-is-bright-for-generation-alpha/storyfni5sms-1226655050947>. Acesso em: 12 jun. 2018.

OLIVEIRA, V. B. **Rituais e brincadeiras**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2006.

RAPAPPORT, Clara R. et al. **Teorias do Desenvolvimento**. V. 1, São Paulo: EPU, 1981.

SCHMIDT, Cristina. (2007),

TOMÉ, M. F. **Fala, Professora!** Um estudo de caso sobre as perspectivas de professoras da Educação Infantil acerca do Projeto Pedagogia Cidadã, 2005. Dissertação (Mestrado em Psicologia). UNESP: Assis.

VILHENA, L. R. **Projeto e missão: o movimento folclórico brasileiro (1947-1964)**. Rio de Janeiro: Funarte: Fundação Getúlio Vargas, 1997.

WARNIER, J. **A mundialização da cultura**. Bauru: EDUSC, 2000.

WISE, D. **O grande livro dos jogos e brincadeiras infantis**. São Paulo: Madras, 2005.