

Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro

***O Jogo Popular Infantil como meio de Educação e de Intervenção
Comunitária***

Dissertação de mestrado em Ciências da Educação – Especialização em
Animação Sociocultural, com vista à obtenção de grau de mestre.

Ana Isabel Correia Proença

Orientador: Professor Doutor Marcelino de Sousa Lopes



Vila Real, 2015

Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro

***O Jogo Popular Infantil como meio de Educação e de Intervenção
Comunitária***

Dissertação de mestrado em Ciências da Educação
Especialização em Animação Sociocultural

Ana Isabel Correia Proença

Orientador: Professor Doutor Marcelino de Sousa Lopes

Composição do júri:

Professor Doutor Levi Leonido Fernandes da Silva

Professor Doutor Marcelino de Sousa Lopes

Professor Doutor António José serôdio Fernandes

Vila Real, 2015

Dissertação para a obtenção do grau de
Mestre em Ciências da Educação, área de
Especialização em Animação Sociocultural,
ao abrigo do artigo 16.º do Decreto -Lei n.º
74/2006, de 24 de Março, com as alterações
introduzidas pelos Decretos-Leis n.ºs
107/2008, de 25 de junho, e 230/2009, de
14 de setembro

AGRADECIMENTOS

No decorrer deste trabalho foram muitas as pessoas que apoiaram, incentivaram e colaboraram na sua realização, às quais não posso deixar de manifestar o meu mais sincero agradecimento.

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer ao meu orientador, Professor Doutor Marcelino Sousa Lopes, pela dedicação e disponibilidade demonstrada ao longo do desenvolvimento da dissertação, tendo sido um apoio fundamental para a realização da mesma.

Não posso deixar de agradecer às instituições que tão bem me acolheram, à Santa Casa da Misericórdia de Vila Seca à Dr. Salete, bem como a todos os funcionários pelo apoio e carinho com que me receberam, ao Grupo Recreativo de Vila Seca e a toda a comunidade em geral pela colaboração, disponibilidade e cooperação na implementação das actividades e à Associação de Jogos Tradicionais da Guarda (ATG) pela simpatia, interesse, receptividade e pelo contributo na investigação.

Um agradecimento particular aos meus colegas, amigos e familiares pela amizade, ótima convivência, companheirismo e apoio prestados. Em especial à Susana Alves, à Sofia Barros e à Isabel Teixeira pelo incondicional apoio, ajuda, compreensão, tolerância e colaboração, incansavelmente prestada na realização deste trabalho.

À Professora Graça Mendes agradeço o apoio, a disponibilidade, a partilha do saber e as valiosas contribuições para o trabalho.

A todos aqueles que, de alguma forma contribuíram para que fosse possível a realização deste trabalho.

A todos o meu sincero agradecimento.

Por último tenho consciência que sozinha nada disto teria sido possível, dirijo um agradecimento especial aos meus pais, irmãs e sobrinhas, por serem modelos de coragem, pelo seu apoio incondicional, incentivo, amizade e paciência demonstrados e total ajuda na superação dos obstáculos que ao longo desta caminhada foram surgindo. A eles dedico este trabalho!

RESUMO

O jogo infantil é um elemento fundamental no desenvolvimento motor, cognitivo e social da criança. Através do jogo e das atividades lúdicas, a criança conhece e desenvolve as suas habilidades motoras, amplia e fortalece as suas capacidades cognitivas e aprende a lidar e a conviver socialmente com os outros e com o meio que a rodeia.

A riqueza dos jogos infantis está bem evidente na grande diversidade de jogos infantis existentes. Entre muitos, encontramos os chamados jogos populares infantis. Os jogos populares infantis são dos jogos mais antigos, já que chegaram até nós oralmente através dos nossos antepassados, transportam características de tempos remotos e contêm marcas da cultura ancestral de um povo, fazem parte da nossa história e do nosso património cultural. Destaca-se, além de todos os elementos históricos e culturais que lhe são adjacentes, a sua vertente pedagógica e social.

A nível social, os jogos populares infantis incitam a curiosidade, proporcionam grandes momentos de convívio e interação social e promovem a coesão (social), aproximando diferentes gerações. São atividades que permitem a intergeracionalidade, dado que o seu carácter lúdico possibilita a permuta e transversalidade entre culturas distintas. São, então, atividades potencialmente multiculturais.

No que respeita a vertente pedagógica, ressalva-se que, através destes jogos, podem ser transmitidos conhecimentos históricos, culturais e educativos, dentro das mais diversas formas de educação, formal, não formal e informal. Equitativamente, também difundem valores sociais, de harmonia, convívio e confraternização; possibilitam, deste modo, momentos lúdicos de envolvimento e desenvolvimento de comunidades.

Nesta investigação recorreremos a um estudo de caso, direcionado aos utentes da Santa Casa da Misericórdia de Armamar e à comunidade de Vila Seca. Como técnicas de recolha de dados, utilizámos o inquérito por entrevista e a observação participante, resultantes de um Encontro Intergeracional de Jogos Populares, por nós concretizado.

Palavras – chave:

Jogo infantil, Popular, Cultura, Educação, Intergeracionais, Multiculturais, Comunidade, Tradição, Saber Popular.

ABSTRACT

The children's play is a fundamental key in motor development, cognitive and social of the children. Through play and activities, the child knows and develops their motor skills, broadens and strengthens their cognitive abilities. It learns to deal with and socializes with others and with the environment that surrounds it.

The wealth of children's games is evident in the great diversity of children's games. Among many, we find the so-called popular children's games. The popular children's games are the oldest games since come down to us orally through our ancestors, transport characteristics of ancient times and contain trademarks of ancestral culture of people. They are part of our history and cultural heritage. It is important to refer that, although all the historical and cultural elements, are pedagogical and social aspects.

At the social level, the popular children's games incite curiosity, provide great moments of conviviality, social interaction and promote cohesion (social), bringing different generations. They are activities that allow living together between children and others, as its playful character makes it possible to exchange between different cultures. They are, therefore, multi-cultural activities.

As concern the educational aspect, it essential to refer through these games, historical, cultural and educational knowledge can be transmitted in the various forms of education, formal, non-formal and informal. Similarly, also diffuse social values of harmony, coexistence and socializing; permit in that way recreational moments and development communities.

In this investigation we resort to a case study, directed to users of the Santa Casa da Misericórdia of Armamar and Vila Seca community. As data collection techniques, we used the interview survey and participant observation, resulting from an Intergenerational Meeting of Popular Games, which we realized.

Keywords:

Children's Game, Popular, Culture, Education, Intergenerational, Multicultural, Community, Tradition, Learn Popular

ÍNDICE GERAL

AGRADECIMENTOS	I
RESUMO	II
ABSTRACT	III
ÍNDICE GERAL	IV
ÍNDICE DE IMAGENS	VII
ÍNDICE DE QUADROS	VII
INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO I- PROBLEMÁTICA E RESPECTIVA FUNDAMENTAÇÃO	3
1.1-Delimitação do Problema	4
1.2- Finalidades da Pesquisa.....	5
1.3- Questões da Pesquisa	6
CAPÍTULO II- ENQUADRAMENTO TEÓRICO	7
2.1- O Jogo na Infância.....	8
2.1.1- Jogo popular infantil ou jogo tradicional infantil?	8
2.1.2- O Jogar e brincar na infância.....	15
2.1.3 – A perspectiva sociológica, psicológica e antropológica do jogo	21
2.1.4- Perspetiva Histórica do Jogo	26
2.1.5- Tipologias de jogos.....	31
2.1.6 - Os jogos populares, como prática intergeracional.....	38
2.2- Os Jogos na Animação Sociocultural e no Espaço Educativo	42
2.2.1- Os Jogos Infantis na Animação Sociocultural	42
2.2.2- Os Jogos Infantis na Educação	47
2.2.2.1- Os Jogos Infantis e a Educação formal.....	49
2.2.2.2 - Os Jogos Infantis e a Educação não formal	51
2.2.2.3 - Os Jogos Infantis e a Educação Informal	52
2.2.2.4 - Os Jogos Infantis e a Educação Intergeracional	54
2.2.2.5 - Os Jogos Infantis e a Educação Comunitária	57
CAPÍTULO III- METODOLOGIA	61
3.1- Metodologia e Método	62
3.1.2- A nossa opção metodológica	62

3.1.2.1- Método qualitativo.....	62
3.1.2.2- Estudo etnográfico.....	64
3.1.2.3- Estudo de Caso.....	65
3.1.2.4 - A amostra.....	66
3.2 - Técnicas de recolha de dados.....	67
3.2.1-Análise Documental.....	68
3.2.2 Pesquisa bibliográfica.....	68
3.2.3- Observação participante e não participante.....	69
3.2.4- Inquérito por entrevista.....	70
3.2.5- Análise de Conteúdo.....	72
CAPÍTULO IV- CONTEXTO DA PESQUISA.....	73
4.1- Breve enquadramento geográfico e populacional.....	74
4.1.1- Caraterização do Concelho de Armamar.....	74
4.1.1.1.-Atividades económicas.....	75
4.1.1.2- Património imaterial.....	78
4.2- Caraterização da população alvo.....	81
4.2.1- Aldeia de Vila Seca.....	81
4.2.2- Santa Casa de Misericórdia Armamar (Vila Seca).....	82
CAPÍTULO V- APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	83
5.1- Caracterização da amostra.....	84
5.2- Apresentação de dados.....	84
5.2.1- Apresentação da atividade - “Encontro intergeracional de Jogos populares”.....	84
5.2.2- Entrevistas.....	86
5.3- Análise de dados.....	89
5.3.1- Observação participante.....	89
5.3.1.1- Análise e reflexão da atividade implementada.....	89
5.2.2-Análise de conteúdo das entrevistas.....	96
5.4- Discussão de resultados.....	106
CONCLUSÕES.....	113
Conclusão.....	114
BIBLIOGRAFIA.....	118
WEBGRAFIA.....	128

APÊNDICES	131
Apêndice I - Guião da entrevista	132
Apêndice II – Transcrição das entrevistas	133
Apêndice III - Planificação dos Jogos Populares	156
Apêndice IIII- Cartaz de divulgação do Encontro Intergeracional.....	163
Apêndice IV- Fotografias do Encontro Intergeracional de Jogos Populares.....	164
Apêndice V- Certificado de Participação nos jogos	169

ÍNDICE DE IMAGENS

Fig. 1: Mapa do Município de Armamar.....	75
Fig. 2: Distribuição da população ativa por setores de atividade económica no Município de Armamar (Censos da população 1991 e 2001).	76
Fig. 3: Superfície agrícola utilizada por cultura no Município de Armamar	77
Fig. 4: Distribuição do setor secundário no Município de Armamar.....	77

ÍNDICE DE QUADROS

Quadro 1: Objetivos do Encontro intergeracional de Jogos Populares	85
Quadro 2: Objetivos das entrevistas	88
Quadro 3: Observação do Encontro intergeracional de jogos Populares	95

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

ASC - Animação Sociocultural

INATEL – Instituto Nacional para o Aproveitamento dos Tempos Livres dos Trabalhadores

IPSS's- Instituição Particular de Solidariedade Social

UNESCO- Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura

UNICEF- Fundo das Nações Unidas para a Infância

INTRODUÇÃO

O jogo infantil é uma atividade importante no desenvolvimento social e psíquico da criança. Através deste, a criança consegue, de uma forma lúdica e espontânea, adquirir conhecimentos, aprendizagens e atitudes sociais a ter em grupo e individualmente.

Por outro lado, a Animação Sociocultural é um conjunto de práticas que têm como finalidade estimular a iniciativa, bem como a participação das comunidades na aquisição do seu conhecimento. É neste sentido que a Animação assume, nos nossos dias, um papel de destaque na educação das crianças, jovens e adultos. Desta forma, tem um contributo decisivo para o desenvolvimento social, cultural e educacional dos indivíduos e dos grupos.

Através das atividades lúdicas, a criança desenvolve-se psicológica, cultural, social, mental e fisicamente, ou seja, o “brincar” proporciona um desenvolvimento integral do ser humano. O jogo acompanha o seu crescimento a todos os níveis, cognitivo, social, cultural, educativo e motor.

Neste sentido, importa explorar de que forma podem os jogos ser aplicados às práticas educativas e às práticas da Animação Sociocultural. Falar de jogo infantil é abordar um tema bastante amplo, que nos leva a diversos tipos de jogos (dramático, competitivo, popular) desenvolvidos em diferentes âmbitos e a diversificados campos de reflexão, em variados contextos sociais.

Os jogos contribuem significativamente para a educação das crianças, pois têm uma elevada função pedagógica. Estes desenvolvem uma dinâmica social no grupo, contribuem para o equilíbrio emocional, base indispensável a qualquer aprendizagem; fazem compreender princípios de cordialidade e respeito pelos outros e contribuem para a aprendizagem do respeito das regras do jogo, desenvolvendo o gosto pelo conhecimento de uma forma lúdica.

Neste contexto, o objetivo deste trabalho enquadra-se numa reflexão sobre a função do jogo popular infantil e a importância que o mesmo tem no desenvolvimento social e educativo das crianças, dando especial realce à perspectiva intergeracional das práticas de jogos populares.

Por outro lado, apreender de que forma as atividades lúdicas entre gerações díspares, serão capazes de proporcionar o intercâmbio de saberes e promover a educação com e para todos, desenvolvendo e envolvendo a comunidade, com o objetivo comum, permitir uma educação transgeracional e transversal em todas as vertentes educativas, sociais e políticas.

Este trabalho de investigação encontra-se estruturado em cinco capítulos:

No Capítulo I – *Problemática e Respetiva Fundamentação* - apresentamos a delimitação do problema e as suas finalidades. Apresentamos também as questões-chave definidas de forma a atingir as finalidades desta investigação.

O Capítulo II – *Enquadramento Teórico* – procuramos enquadrar o objeto do estudo nas teorias e estudos citados e defendidos por vários autores, no sentido de explicitar os objetivos e questões do nosso relatório. Neste capítulo, propomo-nos sustentar a nossa investigação, através de estudos e teorias de vários autores

No Capítulo III – *Metodologia* - justificamos a escolha e fazemos a descrição da metodologia de investigação; apresentamos as técnicas de recolha de dados e os procedimentos adotados nessa recolha.

No Capítulo IV – *Contexto da Pesquisa* – realizamos uma breve caracterização do concelho de Armamar, bem como do seu meio envolvente. Para uma melhor contextualização e compreensão do tema da nossa investigação, relatamos um pouco o contexto geográfico e socioeconómico do município.

Finalmente, no **Capítulo V – *Apresentação e Discussão dos Resultados*** - efetuamos a apresentação e discussão dos resultados que resultaram da investigação.

Por último, apresentamos a conclusão na qual partilhamos constatações e aprendizagens alcançadas na realização deste trabalho. Explicitamos as nossas conclusões sobre os objetivos propostos e as limitações apresentadas durante a realização do estudo. E perante o exposto, esclarecemos importância do estudo.

CAPÍTULO I- PROBLEMÁTICA E RESPETIVA FUNDAMENTAÇÃO

Neste capítulo, faremos uma apresentação geral do propósito (tema, objeto de estudo, problema, questão orientadora, etc.) da investigação. Procederemos à justificação do trabalho, tendo em conta as motivações pessoais e/ou a pertinência do estudo. Para isso, recorreremos a elementos do percurso pessoal do investigador e uma análise breve da realidade em estudo.

1.1-Delimitação do Problema

“Qualquer investigação tem por ponto de partida uma situação considerada problemática, isto é, que causa um mal-estar, uma irritação, uma inquietação, e que, por consequência, exige uma explicação ou, pelo menos uma melhor compreensão do fenómeno observado.” (Fortin, 2003: 48).

Tendo por base o tema da nossa investigação: **“O jogo popular infantil como meio de educação e intervenção comunitária”**, este permitiu-nos um estudo aprofundado sobre as origens do jogo, as suas funcionalidades na educação, na formação das crianças e, por outro lado, na sua vertente multicultural e social.

No momento da definição da problemática de estudo, sentimos um interesse pelo jogo popular infantil, na medida em que pode ser uma mais-valia para o meu trabalho enquanto profissional na área da educação, pelo facto de poder aprofundar o meu conhecimento académico e científico das valências e benefícios do jogo e, enquanto agente educativo, contribuir para o desenvolvimento humano e social.

Neste sentido, para esta investigação formulou-se a seguinte questão:

-Qual o papel do jogo popular infantil na educação formal, não formal e informal?

A Escola de hoje pretende a promoção e o desenvolvimento de competências e atitudes que viabilizem a utilização dos conhecimentos em diversas situações, tendo em conta que o conceito de competência é “o saber em ação” ou “o agir em situação”, logo, o correto enquadramento pedagógico dos jogos populares infantis permite a mobilização, de forma integrada e equilibrada, de conhecimentos, capacidades, procedimentos e atitudes, nos mais diversos tipos de situações.

Como docentes do 1º ciclo do ensino básico, temos o maior interesse em saber responder às características especiais de cada aluno; por outro lado, é sabido que ensinar é mais do que promover um conjunto de saberes, é também proporcionar a criação de situações de aprendizagem que possibilitem o desenvolvimento cognitivo, social e cultural.

Deste modo, o jogo popular é um excelente meio/ ferramenta, já que as crianças demonstram mais interesse, empenho e motivação quando a aprendizagem parte de uma situação lúdica. Através de uma prática prazerosa e lúdica, os educadores / professores e outros agentes educativos podem inserir conteúdos pedagógicos que pretendam que os seus alunos/ crianças alcancem, desenvolvendo em simultâneo capacidades cognitivas, motoras e

sociais.

Por outro lado, o jogo popular, dadas as suas características específicas, proporciona amplas possibilidades de aprendizagens, não só pela sua carga cultural, mas também pela sua vertente social e educativa. A sua simplicidade e a sua carga histórica transmitem uma série de saberes e atitudes que os programas escolares não são capazes de fornecer. Os valores sócios-históricos de uma região, a convivência comunitária que lhes estão associados, proporcionam a promoção dos valores da amizade, da solidariedade, do convívio, da educação, da formação, da família, da nossa história e tradições, bem como a inclusão social.

Face o exposto, com este estudo, pretendemos dar um pequeno contributo para a compreensão do aproveitamento do jogo popular em contexto educativo, social, desportivo e cultural e para a forma como as suas particularidades o fazem transpor e participar em todas as valências educacionais. O mesmo estudo tem como base fundamental a perspetiva de investigadores e individualidades da área, bem como o impacto social educativo e cultural dessas atividades junto das comunidades.

1.2- Finalidades da Pesquisa

Este estudo tem como objetivo geral refletir acerca do papel do jogo popular infantil no processo de desenvolvimento da criança, identificando os pontos mais relevantes, a nível social, cultural, motor, cognitivo e afetivo, tendo em conta a perspetiva socioeducativa, realçando o valor dos diversos agentes educativos na envolvência e interação das comunidades.

Operacionalizámos, ainda, os seguintes objetivos específicos que pretendem objetivar as *subquestões* de investigação apresentadas:

1. Conhecer as características específicas do jogo popular;
2. Reconhecer a importância do jogo no desenvolvimento integral da criança;
3. Descrever a perspetiva histórica do jogo popular;
4. Analisar a função educativa, cultural e social do jogo popular;
5. Observar o papel dos jogos populares em programas intergeracionais;

6. Compreender as possibilidades do jogo popular na dinamização de ações de participação e envolvimento das comunidades;

1.3- Questões da Pesquisa

Em todas as investigações surgem várias problemáticas e questões, segundo Fortin (2003:51),

“Uma questão de investigação é uma interrogação explícita relativa a um domínio que se deve explorar com vista a obter novas informações. É um enunciado interrogativo claro e não equivoco que precisa os conceitos-chave, especifica a natureza da população que se quer estudar e sugere uma investigação empírica.”

Assim sendo, e de forma a melhor explorar a questão problema, foram definidas as seguintes *subquestões* de investigação:

1. Qual o contributo do jogo popular no desenvolvimento integral da criança?
2. Poderão os jogos populares ser considerados um recurso pedagógico?
3. Será o jogo popular um método que incentiva a criança a participar, interagir e sociabilizar?
4. Podemos considerar o jogo popular como um potencial difusor da cultura e das tradições de um povo?
5. Qual o papel do jogo popular em programas de educação intergeracional e multicultural?
6. De que forma os jogos populares infantis permitem o desenvolvimento comunitário?

CAPÍTULO II- ENQUADRAMENTO TEÓRICO

Este capítulo tem por objetivo a introdução geral das principais bases teóricas e conceptuais relevantes para a concretização dos objetivos deste trabalho de investigação.

O enquadramento teórico, como refere Fortin (1999:93), “...situa o estudo no interior de um contexto e dá-lhe uma significação particular, isto é, uma forma de perceber o fenómeno em estudo”. As primeiras etapas de um estudo de investigação requerem atividades de carácter intelectual. Nesta etapa, o investigador faz um trabalho de leitura e de pesquisa intenso. A partir das suas leituras, o investigador poderá salientar e perspetivar o que lhe parece mais pertinente para abordar o seu objeto de estudo.

A revisão de literatura permite perceber e limitar os conceitos em questão, fazendo sobressair diversos aspetos que requerem uma pesquisa mais aprofundada. Segundo Fortin (2003:74), a revisão de literatura “é um processo que consiste em fazer o inventário e o exame crítico do conjunto de publicações pertinentes sobre um domínio de investigação”. A autora reitera ainda que “o investigador aprecia, em cada um dos documentos examinados, os conceitos em estudo, as relações teóricas estabelecidas, os métodos utilizados e os resultados obtidos”.

Assim sendo, podemos afirmar que, para além de ser a primeira fase de um processo de investigação, é extraordinariamente essencial, pois é a fase onde a conceptualização e significação de ideias visam clarificar e estruturar o objeto de estudo.

2.1- O Jogo na Infância

2.1.1- Jogo popular infantil ou jogo tradicional infantil?

Dentro da grande diversidade e quantidade de jogos existentes para crianças e também para os adultos, encontramos os jogos populares ou jogos tradicionais. Podemos considerar os jogos populares como atividades lúdicas ou brincadeiras do domínio público, caracterizadas pela transmissão oral, ao longo das diferentes gerações. Segundo Vieira e Cavalcante (2002: 45), “Os jogos populares são aqueles conhecidos também como jogos de rua em que seus elementos podem ser alterados, decididos pelos próprios jogadores, com flexibilidade nas regras, e sem exigir recursos mais sofisticados pois sua origem está na cultura popular”. Uma das características destes jogos é que as alterações dentro do jogo ficam a cargo dos participantes, a sua prática é executada em momentos de convívio harmonioso, de forma livre,

espontânea e prazerosa. Estas atividades são desenvolvidas desde os tempos mais antigos e visam essencialmente o divertimento.

Desta forma, e de acordo com Sousa (1997: 51), os jogos populares “ *sempre estiveram associados a festas populares e à ocupação de tempos livres, tendo transitado, pela via oral, de geração em geração*”.

Estes tipos de jogos podem ser considerados como património da cultura popular, pois, são conhecidos e praticados por diferentes povos e a sua origem é incerta. Muitos autores denominam estes jogos como tradicionais. Entre eles, estão Kishimoto (1996) e Friedemann (1996) que se referem ao jogo popular como jogo tradicional infantil, sendo uma das manifestações culturais situada dentro do folclore. E é sob este ponto de vista que este estudo se propõe analisar o jogo popular, como uma forma de manifestação cultural presente no quotidiano da criança, sendo um conhecimento que é transmitido de geração em geração, acontecendo nas interações que realizam durante determinado período da sua vida e que pode ocorrer nos mais variados locais, dentre eles a escola.

Segundo alguns autores, é difícil distinguir jogo popular de jogo tradicional, no entanto, jogo popular é todo aquele que é jogado exclusivamente pelo povo, enquanto o jogo tradicional é praticado pelo povo e por outras classes sociais desde há muito tempo.

Embora os jogos populares e os tradicionais partilhem a maioria das características, a sua dissemelhança, no nosso parecer, está essencialmente ligada à sua origem e à sua prática, isto é, o jogo popular é um jogo que está intimamente ligado ao povo, a sua origem assenta nos trabalhos e nos utensílios agrícolas. Por sua vez, o jogo tradicional também é praticado pelo povo, contudo existem alguns jogos que são praticados por outras elites sociais, é um jogo mais elaborado.

Desta forma, Mello (2006:1) explica porque os jogos populares e tradicionais podem ser compreendidos como similares esclarecem que,

“Os jogos tradicionais são também denominados de jogos populares, sejam aqueles praticados por adultos ou pela população infantil, principalmente por crianças integrantes de famílias menos privilegiadas. Estes ocorrem com frequência em calçadas, ruas, quintais, terrenos baldios e pátios escolares, ao passo que aqueles se tornam parte da vida cotidiana de seus praticantes em seus momentos de tempo livre e oportunidade de encontro grupal.”

Ambos os jogos encerram em si características únicas de um povo ou de uma cultura. Estes trazem até nós a utilização de materiais simples, a execução de movimentos básicos, a aplicação de regras fáceis e dão-nos a conhecer formas de pensamento e de estar dos

progenitores.

Concordamos com a denominação defendida por Cabral de “jogo popular”, uma vez que esta se adequa melhor às virtualidades e potencialidades destes jogos que foram concebidos e praticados pelo povo ao longo dos tempos. Segundo o autor (2006:4),

“Não podemos esquecer-nos de que é preciso compreender o que é o nosso povo nas suas inclinações e passatempos, pois assim de alguma forma nos compreendemos a nós. É preciso entender o jogo popular tradicional como festa, como vibração do que em nós permanece unido ao trabalho rural e ao oficinal, às experiências diárias mais exaltantes, às crenças e lendas”

Deste modo, os jogos populares transmitem as ideologias e a maneira de ser/ estar de um povo, estão intimamente ligados ao trabalho e às ferramentas e utensílios de trabalho, reservando-lhe na altura uma função privilegiada de diversão, passatempo, recreio, descanso e divertimento.

A sua transmissão é feita oralmente ou através da sua prática ao longo das gerações. Esta transmissão pode sofrer alterações de várias ordens, como, por exemplo, a adaptação aos condicionalismos de uma determinada região, aos princípios religiosos, à maneira de ser dos praticantes.

Podemos atribuir aos jogos populares características como a espontaneidade, a liberdade e a criatividade. Dada a sua riqueza, muitos foram os autores que estudaram as características do jogo, todos evidenciaram aspetos culturais, sociais, afetivos, cognitivos e motores.

Para Serra (1999: 46-50, 805-815), este tipo de jogos apresentam as seguintes características:

- Transmissão oral e anónima: Das formas de organização, das técnicas e dos sistemas de pontuação;
- Constância das regras e procedimentos: Durante décadas, como acontece com outros elementos culturais;
- Variabilidade: Local e regional, com variantes do mesmo jogo, adaptados ao nível dos jogadores e à sua motivação;
- Estreita relação com o trabalho: Realizados nos intervalos ou final do dia de trabalho, utilização de instrumentos de trabalho;

- Originalidade discutível: Dificuldade ou impossibilidade de determinação da origem do jogo;

- Autenticidade: Resultantes do puro e do simples, arreigados ao meio, em articulação com a natureza; simplicidade da contagem dos pontos, rusticidade dos instrumentos, pouca exigência ao nível dos espaços de jogo;

- Medida natural do tempo: O jogo termina quando os intervenientes forem eliminados, quando a maioria o entender ou a pontuação for atingida;

- Intervenção de fatores aleatórios: Derivados da estrutura dos jogos, da rusticidade dos materiais, da assimetria dos espaços;

- Menor preocupação com a técnica: Importância quase exclusiva do resultado;

De acordo com Silva e Morais (1967: 14,15), os jogos populares encerram em si aspetos positivos, importantes de destacar:

- Os jogos tradicionais são quase sempre de inspiração popular;

- As regras dos jogos são normalmente simples;

- Cada jogo corresponde a uma atividade livre e voluntária;

- As regras são cumpridas apesar de não constarem em nenhum estatuto ou regulamento;

- Existe obediência a tais regras e respeito pelo próximo, tido como um companheiro e não como um inimigo;

- As regras fixas, livremente consentidas, definem uma igualdade de condições entre os jogadores;

- Todos partem com as mesmas possibilidades de vencer o jogo;

- Faz-se o jogo pelo jogo, com prazer.

Por outro lado Pierre Parlebas (2011: 1) cita que estes jogos dispõem de algumas características fundamentais, tais como:

- Estão ligados a uma tradição de uma determinada cultura e relacionados ao tempo livre, religião, colheitas, estação do ano, espaços urbanos, elemento típicos de um determinado grupo social;

- São regidos de um corpo de regras flexíveis que admitem muitas variantes, em função dos interesses dos participantes;

- Não dependem de organizações oficiais, as atividades acontecem a partir da organização local ou regional de um grupo social, de acordo com suas necessidades e interesses;

- Estão à margem dos processos socioeconômicos; o jogo, mesmo sofrendo influência desses processos, não depende diretamente deles para acontecer, diferente do que acontece com os desportos que estão estritamente relacionados com os processos de produção e consumo;

- Têm o movimento como principal forma de atuação, ou seja, acontecem em tempo real, ou seja, o movimento constitui a principal forma de participação na atividade;

Estes jogos vão sendo reconstruídos e recriados pelas crianças ao longo do tempo, apresentando variações de regras. Dando-nos conta do valor intrínseco e específico do jogo popular, junto do público infantil, Cabral (1998: s/p) enunciou que

“A atividade lúdica tem uma importância fundamental na vida da criança, pois lhe acompanha, condiciona e promove o desenvolvimento. Brincar é, não só uma necessidade, mas sobretudo um direito da infância (...) Jogos populares são, no fundo, todos aqueles que a criança descobre, ao relacionar-se com o que a rodeia.”

Tendo em conta as valências e a importância do jogo infantil, já Chateau (1975:30) defendia que o jogo permitia à criança uma fuga do mundo real, mas é uma atividade com seriedade que, em oposição à vida real, tem um lado lúdico e misterioso, uma fuga para um universo em que ela é a criadora; nesse mundo, as regras do jogo têm um valor que não têm no mundo dos adultos.

Neste âmbito, outros autores partilham as mesmas teorias, Montaigne cit por Manson (2001: 67) diz-nos que *“não podemos imaginar a criança sem os jogos e os seus risos”, dado que “na verdade, devemos compreender que os jogos infantis não são jogos; pelo contrário, devemos julgá-los como atos mais sérios das crianças.”*

Neste sentido, os vários tipos de jogos conhecidos hoje surgiram e evoluíram juntamente com o desenvolvimento do conhecimento do homem sobre como sobreviver e

tirar proveito dos recursos oferecidos pela natureza. No que concerne ao jogo popular, este também foi alvo de mutações ao longo dos tempos, no entanto a maioria das características essenciais ainda estão presentes. Podemos salientar que a maioria dos jogos praticados ao ar livre, pelas crianças, resultam de uma adaptação ao meio e aos recursos atuais que são provenientes das marcas deixadas pelos jogos populares.

Muitos dos jogos populares infantis foram transmitidos exclusivamente oralmente de geração em geração. E devido a este fator, muitos foram-se perdendo ao longo tempo e/ou sofrendo grandes alterações; por outro lado, estes jogos desempenham um papel muito importante no que respeita a identificação dos traços culturais de uma determinada região, tal como preconiza Cabral (1998:9):

“O jogo popular, se tem algumas características apontadas, tem outras mais. E não pode entender-se de um modo simplista e com o tolerante sorriso de brindar as coisas algo interessantes mas de pouca monta. Digamos, claramente, que ele é uma manifestação cultural das mais significativas [...]”

Os jogos e as brincadeiras populares e regionais são atividades que permitem à criança desenvolver competências diversas e construir conhecimentos acerca do seu património cultural, de acordo com Lvió em que o jogo popular infantil é *“a produção espiritual do povo, acumulada através de um longo período de tempo”* (Cit. por Friedemann, 1995: 55).

Como foi referido, os jogos populares são atividades de lazer que os adultos executavam nas ocasiões de repouso e descanso, principalmente nas zonas rurais. Eram os trabalhadores agrícolas que, utilizando os materiais simples e rudes ao seu redor e a sua criatividade, criavam formas de colmatar e animar as pausas nos trabalhos.

Neste contexto, os jogos populares infantis resultam e são provenientes da necessidade das crianças de imitarem as atividades dos adultos. Desde cedo a criança recria de forma instintiva o trabalho dos adultos, tal como refere Chateau (1975:48,49) nos seus estudos:

“Os adultos ou, mais geralmente, os mais velhos são os deuses que a criança adora, aqueles para os quais quer elevar-se, aqueles que copia em todos os seus atos (...) o jogo depende indiretamente da vida adulta (...) a criança vai, em primeiro lugar, imitar as atividades do adulto.”

Na mesma linha de pensamento, Cabral (1998: 15, 16, 17), na sua obra *Jogos Populares Infantis*, também faz referência à necessidade da criança imitar e reproduzir as atividades dos adultos. Este autor teoriza que o jogo popular infantil resulta de

“Três atitudes fundamentais me parecem estar na origem dos jogos populares: a transferência, a imitação, e a substituição. A transferência consiste em transformar a estrutura de uma actividade séria em actividade lúdica. (...) O que significa a atitude de imitação, para se produzir, exige um motivo que é, neste caso, a necessidade ou desejo que as crianças sentem de se equipararem aos adultos, de se sentirem como eles, ao seu nível.”

Neste sentido, a conjectura de Cabral vai ao encontro das teorias explícitas de Chateau (1975: 29) que partilha:

“Brincar à mãe e à filha, é exercitar-se no plano da imaginação para a futura realização concreta. O mundo do jogo é, então, uma antecipação do mundo das ocupações sérias. Objetar-se-á sem dúvida, que a criança não vê tão longe, que o jogo não é um treino.”

Fortalecendo estas ideologias e a teoria de imitação das crianças pelos adultos, Vygotsky (1979: 12) reafirma que

“Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança.”

Assim sendo, o jogo infantil surge da necessidade inconsciente da criança imitar os adultos. O jogo popular propriamente dito desponta nos adultos de uma forma espontânea e simples de ocupar os períodos de descanso; estes jogos refletem a forma de estar, de pensar e de viver de uma determinada região e classe social, na sua maioria, o povo do meio rural.

Importa também salientar que

“ Os jogos populares constituem uma actividade extraordinariamente rica para o desenvolvimento integral da criança, potenciando o desenvolvimento de várias competências psicomotoras, tais como: integração em grupo; orientação espacial; sentido rítmico, enriquecimento da linguagem; formação da personalidade” (Guedes, 1991: 9,14).

Em síntese, podemos afirmar que o jogo popular é um meio de aprendizagem e desenvolvimento, de adaptação social, de libertação pessoal e preservação da própria cultura. Este assume-se como um momento onde a criança se diverte, experimenta, constrói, onde recebe a identidade cultural de outras gerações e da sua cultura local. Através do jogo, a criança absorve o conhecimento do que a rodeia e apresenta-se como um instrumento importante na estruturação da sua personalidade, concordando com as ideologias de Jares (2007:13),

“Hoje em dia não escapa a ninguém a importância que o jogo tem no desenvolvimento da personalidade, fundamentalmente nas primeiras etapas do desenvolvimento humano, e como instrumento para a aprendizagem de determinados valores. Dito por outras palavras, os jogos não são neutros e, dado que têm uma especial incidência nos primeiros anos de vida, quando e jogos se confundem, devemos prestar uma especial atenção à forma como as crianças jogam ... por isso é importante o tipo de jogos que lhes propomos. Por outro lado, facilitam a aprendizagem doutro tipo de valores, tais como a comunicação, a confiança, a cooperação, o respeito, a não-violência, etc. “

Neste sentido, podemos afirmar que estes jogos englobam um conjunto de valores, nomeadamente recreativos, pedagógicos, culturais, etc.; de igual modo, abrangem diversos campos de ação: o ensino, a recreação, o desporto e a dinâmica de grupo. Perante as amplas e diversificadas possibilidades dos jogos populares, concordando com Cabral (1985: 7),

“É necessário preservar quanto possível as tradições do nosso povo. Preservação que não signifique o desejo de manter formas ultrapassadas de viver, que o tempo tornou caducas e incapazes de dar resposta aos anseios e impulsos do nosso tempo, mas que, encarando o movimento progressivo da história, saiba conjugar o presente com o passado, descobrindo neste as artérias ainda vivas [...]. Ora o jogo popular é uma das mais espontâneas e belas formas de expressão da alma popular.”

Neste contexto, poder-se-á mencionar que é importante que a criança, ao longo do seu desenvolvimento, tenha a oportunidade de conhecer, de familiarizar-se e de praticar jogos populares; estes contribuirão de forma crucial para o seu crescimento social, psíquico, cognitivo, cultural e motor.

2.1.2- O Jogar e brincar na infância

O jogo, o brinquedo e o brincar formam uma trilogia inseparável que, ao longo dos tempos, têm tido um contributo fulcral no processo de desenvolvimento do indivíduo, sobretudo na fase inicial da sua existência.

Segundo o dicionário de Língua Portuguesa, o jogo é um termo do latim “jocus” que significa gracejo, brincadeira, divertimento. Para Brougère (1998: 14), o jogo é um termo polissémico que assenta em três pressupostos, assim sendo:

- Jogo é o que o vocabulário científico designa “atividade lúdica”, quer essa denominação diga respeito a um reconhecimento objetivo por observação externa ou ao sentimento pessoal que cada um pode ter, em certas circunstância, de participar num jogo;

- O jogo é também uma estrutura, um sistema de regras que existe e permanece de modo abstrato, independentemente dos jogadores;

- Jogo entendido como material (objeto) que se utiliza para jogar/brincar, mais associado ao termo brinquedo, a formas de jogar determinadas regras.

Então, podemos expressar que o jogo pode ser entendido como a atividade física ou mental apoiada num conjunto de regras que limitam a “perda ou o ganho”, ou pode ser considerado um mero “passatempo”. Neste contexto, de acordo com Huizinga (1996:33) o jogo é uma

“ Ação ou atividade voluntária, realizada dentro de determinados limites fixados de tempo e de lugar, de acordo com uma regra livremente aceite mas completamente imperiosa, provia de um fim em si mesma, acompanhada, por um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser algo diferente da vida corrente”.

Neste sentido, é por assim dizer uma atividade estruturada onde as pessoas interagem entre si, normalmente guiadas por regras simples, com um objetivo. Por vezes, os jogos tendem a passar uma mensagem e podem ser considerados instrumentos educacionais. Assim sendo, tal como enfatiza Ferram (1978:9),

“O jogo é uma componente essencial da vida dos homens: em todas as sociedades, em todas as épocas, existem múltiplos jogos que excitam as paixões humanas. A história deixou-nos vestígios dessas atividades lúdicas [...], e a filosofia mostrou-nos a que ponto o jogo está profundamente inscrito nas nervuras da nossa relação com o mundo.”

Por outro lado, Kishimoto et al. (2003:13 e 15), reforçando a mesma ideia, defendem que,

“Existe uma grande complexidade na definição de jogo, ou seja, cada um poderá entendê-lo de modo diferente. Torna-se ainda mais difícil definir jogo quando se percebe que um mesmo comportamento pode ser considerado um jogo ou um não-jogo, tendo em conta as culturas em que se está inserido, assim como o significado que lhe é atribuído”, salientam ainda que, “se em épocas passadas o jogo era considerado como algo inútil, a partir dos tempos do Romantismo, sobretudo com o contributo de Jean Jacques Rousseau, passou a ter um papel relevante na educação da criança.”

Muitas são as teorias em torno da definição do conceito de jogo, contudo, no geral, todos declaram que o jogo está inerente ao desenvolvimento dos seres humanos e das sociedades, que desde sempre existiu o jogo, independentemente do seu propósito, indo de encontro às teorias de Serra (1999: 1) em que *“O jogo é um fenómeno universal, presente em todas as épocas e civilizações. A permanência do lúdico em todo percurso histórico*

civilizacional no mundo das crianças, dos jovens e dos adultos, é um bom indicador da sua importância”.

Tendo em conta os diversos sentidos do jogo, podemos afirmar que este está intrinsecamente ligado ao desenvolvimento infantil, segundo Smith, Cowie & Blades (1998:31),

“O termo desenvolvimento infantil refere-se ao processo segundo o qual uma criança, um feto ou, falando de um modo geral, um organismo (humano ou animal), cresce e se modifica ao longo do seu período de vida. Nos seres humanos as alterações mais dramáticas a nível do desenvolvimento ocorrem durante o período pré-natal e a primeira e a segunda infância.”

Assim sendo, o jogo é um elemento essencial no crescimento infantil, visto que, através destes, a criança experimenta de forma lúdica diversas sensações, tem acesso a diferentes realidades sociais, culturais e económicas e desenvolve-se, quer física, quer cognitivamente. O jogo tem um significado relevante na vida da criança, sendo também reconhecido pelas Nações Unidas como um direito seu específico, assumido por todos os Estados Partes

“Que reconhecem à criança o direito ao repouso e aos tempos livres, o direito de participar em jogos e atividades recreativas próprias da sua idade e de participar livremente na vida cultural e artística; os Estados Partes respeitam e promovem o direito da criança de participar plenamente na vida cultural e artística e encorajam a organização, em seu benefício, de formas adequadas de tempos livres e de atividades recreativas, artísticas e culturais, em condições de igualdade (Artigo 31).”

Destacámos que, desde o seu nascimento, a criança brinca/ joga, inicialmente de forma instintiva, posteriormente como forma de distração e descoberta do mundo que a rodeia, tal como defende Piaget (1975): *“ a criança começa por jogar com os seus sentidos à medida que eles vão despertando. As sensações vão-se organizando, continuando na procura do mundo que a rodeia”.*

Para Chateau, simplesmente a *“criança é um ser que brinca/joga, e nada mais”* (1975:16) e, segundo o autor, uma criança que não sabe jogar poderá ser considerada um *“pequeno velho”* porque se tornará, irremediavelmente, um adulto que não sabe pensar.

Fortalecendo estas ideias, Nogueira (2004:83) refere que

“Jogar, para a criança, é sinónimo de alegria, entusiasmo, espontaneidade e desejo permanente de recomeçar: o jogo contribui para o desenvolvimento harmonioso e equilibrado da sua personalidade, proporcionando-lhe a alegria indispensável à expansão da afetividade, da curiosidade, da imaginação, da integração e criando

excelentes oportunidades para o desenvolvimento de capacidades como a observação e a criação. Jogar, em suma, apresenta-se como sinónimo de oportunidade da criança manifestar os seus sentimentos, a sua forma de estar, criar e recriar a realidade.”

Neste sentido, o jogo constitui um elemento terminante e fundamental no desenvolvimento/ crescimento integral da criança. Segundo Rubin, Fein e Vandenberg, citados por Neto (2001:195), “*o jogo promove o desenvolvimento cognitivo, capacidade verbal, produção divergente, habilidades manipulativas, resolução de problemas, processos mentais, capacidade de processar informação*”. Também Garvey (1977), citado por Neto (2001:195), considera que “*a criança aprende a estruturar a linguagem através do jogo, isto é, brinca com verbalizações e, ao fazê-lo, generaliza e adquire novas formas linguísticas*”.

O jogo infantil, Segundo Caillois (1990:29-30), pode ser encarado essencialmente como uma atividade:

- Livre: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre;

- Delimitada: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos;

- Incerta: já que o seu desenrolar não pode ser determinado, nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar;

- Improdutiva: porque não gera bens, nem riquezas, nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida.

- Regulamentada: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;

- Fictícia: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal;

Todos os investigadores que se debruçaram sobre o estudo do jogo infantil, partilham a ideia que o jogo é uma atividade lúdica, um divertimento, primordial no processo de crescimento da criança, contribuindo desta forma para o desenvolvimento das capacidades de raciocínio, da resolução de problemas, da sociabilização, da afetividade e da utilização do

corpo como instrumento de construção, de mudança e de adaptação ao meio ambiente onde se encontra.

Perante todas as ideologias apresentadas, podemos afiançar que, segundo Neto (1997:32)

“O jogo não é só um direito é uma necessidade. Jogar não deve ser uma imposição mas uma descoberta. Brincar/jogar não é só uma ideia é uma vivência. O jogo não é um processo definido é um processo aleatório. Jogar/brincar não é só incerteza é uma forma acrescida de ganhar segurança e autonomia.”

Essencialmente, e de acordo com vários investigadores, brincar e jogar são dois conceitos próximos e distintos mas que se integram na atividade lúdica. O investigador Paulo de Salles Oliveira, na sua obra *Brinquedo e indústria cultural* (1986: 19), fez alusão a algumas das principais teorias, defendidas por grandes estudiosos, sobre os motivos que levam as crianças a brincar:

- *“As crianças brincam porque tem excesso de energias”* (Spencer).
- *“As crianças brincam porque esse é um instinto que as leva a preparar-se para a vida futura”* (Gross).
- *“As crianças brincam porque a hereditariedade e o instinto as levam a recapitular as atividades ancestrais importantes para o indivíduo”* (Stanley)
- *“As crianças brincam para descarregar suas emoções de forma catártica”* (Aristóteles, Claparede, Freud e Erikson).
- *“As crianças brincam porque é agradável. O jogo é importante pelo seu aspecto hedônico”* (Hurlock e SultonSmith).
- *“O brincar é um aspecto de todo comportamento. Ele está implícito na assimilação que o indivíduo realiza em relação a realidade”* (Piaget).

Basicamente, a criança brinca/ joga porque é uma atividade instintiva inerente à idade infantil, porque invoca e desperta na criança uma série de capacidades, sentimentos e conhecimentos. Por outro lado, estas atividades, além de proporcionarem prazer e satisfação à criança, também servem de libertação de energias e tensões supérfluas, permitindo à criança através das brincadeiras a representação e imitação da vida real e a preparação para a idade adulta.

Por outro lado, Solé (1980: 13) refere que o jogo e o brincar, para além de serem uma forma especial de atividade com características próprias, também podem considerar-se *“uma atitude à qual está ligada um certo grau de escolha, uma ausência de coação por parte das*

formas, convencionais, de usar objetos, materiais ou ideias. Nisso reside a sua relação com a arte e com as diferentes formas de criatividade”

A partir da brincadeira, a criança expande a sua imaginação, levando-a a criar fantasias imaginativas, podendo começar a compensar as pressões que sofre na realidade do cotidiano, tal como teoriza Solé (1992:17). Segundo ele, a criança joga e brinca para *“descobrir o mundo, para descobrir as pessoas e as coisas que estão à sua volta, para se descobrir a si própria e para ser reconhecida pelos outros, para aprender a observar o seu ambiente, conhecer e dominar o mundo”*.

O brincar / jogar, às vezes de forma involuntária, auxilia a criança no aspeto cognitivo, afetivo-social e motor, ajudando-a a ter confiança e também a superar obstáculos da vida, tornando-a apta para lidar com as complicadas dificuldades psicológicas no dia a dia. Muitas vezes, os pais não tem noção da relevância do brincar, e de que é necessário permitirem que os seus filhos brinquem livremente ao faz de conta, tentando não os expor tanto ou com tanta frequência à televisão ou às novas tecnologias.

É uma atividade dotada de um significado social extremamente importante que, também, necessita de aprendizagem: quanto mais a criança brinca, mais ela se desenvolve sob diversos aspetos, desde os afetivo-emocionais, motor, cognitivo e corporal. É através da brincadeira que a criança vive e reconhece a sua realidade e que a criança adquire e assimila conhecimentos, explora as suas potencialidades, supera limitações e se desenvolve como indivíduo e, sobretudo, faz amigos e aprende a conviver, respeitando o direito dos outros e os princípios instituídos pelo grupo. A brincar e jogar, a criança está a aprender, a evoluir, a comunicar, a educar e a ser educada.

A brincadeira e o jogar são atividades de extrema importância para o desenvolvimento psicológico, social e cognitivo da criança. Estas preparam as crianças para o desempenho de papéis sociais, para a compreensão do funcionamento do mundo e para demonstrar e vivenciar emoções. Num sentido mais lato, estas atividades são parte integrante do processo de crescimento/ desenvolvimento da criança, são imprescindíveis para a sua construção física, psíquica e social; a brincadeira e os jogos devem constar no dia a dia da criança, pois só assim conseguiremos adultos comunicativos, audazes, competitivos, livres, sociáveis, autónomos, empreendedores, criativos e comandes.

2.1.3 – A perspectiva sociológica, psicológica e antropológica do jogo

Desde os primórdios, os estudiosos da educação infantil defendem que o jogo é um elemento fulcral no desenvolvimento integral da criança; ao jogar, a criança amplia todas as suas capacidades cognitivas, de forma lúdica e prazerosa, adquire novos conceitos, amplia a sua capacidade de raciocínio e de resolução de problemas.

Tendo em conta a perspectiva sociológica, podemos enfatizar que, através do jogo, a criança envolve-se numa sociedade ou num grupo, criando ligações, experimentando diversos sentimentos e construindo inconscientemente a sua forma de estar e de ser.

Neste sentido, e tendo em consideração os diversos estudos levados a cabo nesta área, destacamos inicialmente que

“O desenvolvimento domínio sócio afetivo, está relacionado com os sentimentos e as emoções, em virtude de uma série de fatores, tais como: a solidariedade, a cooperação, a motivação e o respeito. Todos estes fatores proporcionarão a estimulação e formação de uma personalidade estável e equilibrada” (Rodrigues, 2003: 41)

Levando em conta as palavras deste autor, afirmamos que o jogo constitui uma ferramenta muito importante para a criança conhecer o “eu” e o “outro”; a interação da criança com outras formas de pensar, de estar e de agir permite o desenvolvimento da capacidade de sociabilização. Ao relacionar-se com a diferença, a criança vai adaptar a sua forma de pensar e atuar, já que *“o âmbito relacional-social constitui outro eixo do desenvolvimento infantil em torno do qual, e a partir do qual, se vão estabelecendo os padrões gerais da personalidade da criança enquanto “ser individual” (...)” (Zabalza, 1992: 35).*

O dinamismo lúdico e a carga afetiva que se encontram nos jogos infantis contribuem para a integração em grupo, para a aquisição de uma certa disponibilidade corporal, para o desenvolvimento do sentido rítmico, para o enriquecimento oral da linguagem e para a formação da personalidade, entre outros.

“Podemos então referir que todos os jogos infantis devidas á sua especificidade e características, desenvolvem atividades de competição “saudável” dentro de uma sociedade ou grupo, desta forma, estimulam o respeito do “outro”, o conhecimento mais profundo de outras personalidades e modos de estar. (...) Jogando, a criança tem acesso à realidade social, compreende as regras, a sua necessidade, construção e importância na delimitação da atividade. A criança apreende a realidade, pois o jogo recria as situações vividas na vida real (...). O relacionamento social desenvolve-se na vivência de situações estratégicas de liderança e cooperação a fim de se obter

objetivos comuns ao grupo. Os jogos poderão ser, assim, redutores das tensões do grupo, permitindo a participação, integração negociada e, ao mesmo tempo, a manutenção das tradições.”¹ (2005:6)

O jogo infantil permite à criança, no domínio sócio afetivo, concretizar a construção de uma conduta equilibrada, independente e saudável. Para Zabalza (1992:36), *“Aprendendo a ter confiança nos outros, a criança aprende a ter confiança em si mesma, isto é, a tomar consciência da afetividade das suas condutas para provocar um tipo de actuação dos outros que satisfaça as suas necessidades.”*

Nesta temática, o psicólogo Piaget (1994:23) afirma que *“Os jogos são admiráveis instituições sociais porque, ao promoverem a comunicação interpessoal criam um relacionamento grupal”*. Ao jogar, a criança tem acesso à realidade social, compreende as regras e a importância na limitação da atividade. A criança apreende a realidade, pois o jogo recria as situações vividas na vida real. Percebe quais são os seus limites e os limites dos outros porque, muitas vezes, é a própria criança quem se vê na necessidade de negociar as regras dos jogos que realiza. Neste contexto, realçando a vertente sociológica dos jogos, Alarcão (2008:200,201) defende,

“Quer a psicologia do desenvolvimento, ao acentuar a ecologia do desenvolvimento humano, quer a sociologia da infância, ao perspectivar a infância como construção social, realçam os factores histórico-culturais e sociais como profundamente influenciadores do desenvolvimento das crianças. A importância dos contextos como promotores ou inibidores do desenvolvimento tem vindo a ser evidenciada, ressaltando, no primeiro caso, as seguintes características: estabilidade afectiva, experiências diversificadas, interacção, estímulo, apoio, segurança, articulação intercontextual.”

O relacionamento social desenvolve-se na vivência de situações estratégicas de liderança e cooperação a fim de se obter objetivos comuns ao grupo. Os jogos poderão ser, assim, redutores das tensões do grupo, permitindo a participação, integração negociada e, ao mesmo tempo, a manutenção das tradições.

Os jogos promovem a concretização de metas que consistem no desafio assumido por cada um dos jogadores e no propósito de proporcionar a todos momentos agradáveis. A prática destas atividades permite a aquisição e desenvolvimento de aptidões pessoais e sociais, tais como, experiências de vivência em grupo, e desenvolvem a capacidade de confiar nos outros, aumentam a aptidão de se expressão numa situação de grupo, aprendem a aceitar e respeitar a diferença.

¹In revista Agrupamento Venda do Pinheiro: ” (Re) Lembrar os jogos dos nossos pais, jogos tradicionais”.

Assim sendo, os jogos infantis influenciam o desenvolvimento (infantil), promovendo o desenvolvimento das formas de convivência social, aperfeiçoando as suas capacidades, comportamentos, atitudes e facilitando a interação entre as crianças, isto é, desenvolvem valores sociais, culturais e educativos.

Ressalvamos, ainda, a ideia de que as práticas lúdicas e prazerosas para a criança são atividades insubstituíveis na sua construção intelectual/ psíquica, já que permitirão a formação de adultos mais conscientes, íntegros e solidários com o mundo e com as pessoas que os rodeiam e interagem com eles. Constatamos, também, que relações que a criança estabelece com as outras pessoas, no jogo, permitem levá-la a conhecer-se a si própria, às suas próprias características, bem como a desenvolver e a demonstrar capacidades socioafetivas.

Para Vygotsky (1979:45), *“A criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico”*. Diversos estudos sobre o papel do jogo concluem que este promove o desenvolvimento cognitivo em muitos aspetos: a descoberta, a capacidade verbal, as habilidades manipulativas, a resolução de problemas, os processos mentais e a capacidade de processar informação.

Numa perspetiva psicológica, Piaget ao longo das suas pesquisas e obras sempre deu grande importância ao lúdico para o desenvolvimento infantil. Segundo o psicólogo, *“o jogo é fundamental para o desenvolvimento da criança ao afirmar que a atividade lúdica é o berço das atividades intelectuais da criança, sendo por isso indispensável à prática pedagógica”* (Piaget, 1990: 24).

Este psicólogo defende que o início das atividades lúdicas está em sintonia com o desenvolvimento da inteligência, relacionando-se com os estádios do desenvolvimento cognitivo. Este autor classifica os jogos em três grandes estruturas: jogos de exercício, simbólicos e de regras:

Jogo do exercício: A principal característica deste estágio, que Piaget classifica como período sensorio-motor, é obter a satisfação das suas necessidades. Com a ampliação dos esquemas, a criança vai-se tornando mais consciente das suas potencialidades, colocando em ação um conjunto de condutas, sem modificar as estruturas, onde as ações ficam dirigidas somente para atingir seu objetivo maior que é a prazer. É, portanto, o primeiro a aparecer na criança, mas também pode envolver as funções superiores de pensamento; este jogo estará presente em todos os que fazemos.

Jogo simbólico: Estes jogos fazem parte da fase pré-operatória (dos dois aos seis anos de idade), onde a criança, além do prazer, começa a utilizar a simbologia. A função simbólica já está estruturada e começa a fazer imagens mentais; já domina a linguagem falada.

Jogo de regras: De acordo com o autor, este jogo acontece a partir dos sete anos de idade, no período operatório concreto. A criança aprende a lidar com delimitações no espaço, no tempo, com o que pode e o que não pode fazer. Ao invés de símbolo, a regra supõe relações sociais, porque a regra é imposta pelo grupo e sua falta significa ficar fora do jogo.

Neste contexto, sobre a importância do jogo no desenvolvimento cognitivo, Vygotsky (1991:122) argumentou que

“É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos (...) o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.”

Percebe-se, então, que as atividades lúdicas desempenham um papel basilar neste processo, através do estímulo que fornece à criança e que permitem um desenvolvimento gradual e mais complexo, uma vez que possibilitam também o contato com o mundo que a rodeia; mas ainda, permitem a interpretação mental que elabora, fruto das suas experiências.

Tendo em conta todos estes estudos e teorias é muito importante proporcionar às crianças oportunidades de vida que lhes permitam proceder à exploração de si, dos outros e dos contextos em que se incluem para, progressivamente, procederem à descentração de si, de tal forma que estejam aptas para se situarem como seres únicos no meio dos outros.

Poder-se-á, assim, afirmar que o jogo é um meio que permite fomentar o desenvolvimento da criança e dos sujeitos ao longo das diferentes etapas da nossa vida, inclusive adulta, pois o prazer deve estar sempre presente em tudo.

Na mesma linha de pensamento que vimos a desenvolver, deparamo-nos, neste ponto, com as capacidades psicológicas aliadas à vertente físico-motoras que o jogo inconscientemente promove. A esta conjugação e interação das duas capacidades designámos psicomotora.

Assim sendo, no que se refere ao domínio psicomotor, podemos afirmar que o desenvolvimento motor é um sistema de transformações no comportamento do indivíduo durante toda a vida; segundo Lopes (1992: 11) “ *O desenvolvimento motor está entre os*

processos mais plásticos que podem ser observados na Natureza”. Assim, Neto (sd2) diz-nos que o desenvolvimento motor da criança estará condicionado por várias atividades de ações informais, voluntárias de rua, no recreio, com os pais, nos tempos livres.

De uma maneira geral, tem sido dada uma particular atenção à relevância do jogo no desenvolvimento motor. Para Neto e Marques (2004: 5) o

“Jogo é uma das formas através da qual a criança se socorre para interiorizar o seu envolvimento físico e social”. Os autores reforçam, ainda, que “explorar as relações e conexões entre ecologia e jogo na actividade física permitem a formulação de (...) uma dimensão conceptual de um novo paradigma no estudo do comportamento lúdico em termos evolutivos.”

Destacando ainda mais a importância do jogo no crescimento físico-motor, lembramos as palavras de Ronca (1989: 27):

“O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidades, ou cria condições mentais para sair de enrascadas, e ela vai então, assimilando e gastando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como também ao longo da construção de seu organismo cognitivo.”

Halywood e Getchell (2004), através do modelo de Newell, explicam que a criança está em constante mudança física, cognitiva e intelectual. Esse crescimento modifica a interação com o ambiente e com a tarefa e, conseqüentemente, o movimento que surge com esta interação também se altera.

Os investigadores Gallahuen e Ozmun (2003:7) acrescentam ainda que “*vários fatores que envolvem habilidades motoras e desempenho físico interagem de maneiras complexas com o desenvolvimento cognitivo e afetivo*”, ou seja, os fatores ambientais, biológicos e as tarefas poderão afetar de uma forma exigente o desenvolvimento motor. Os autores reforçam, ainda, que “*explorar as relações e conexões entre ecologia e jogo na atividade física permitem a formulação de (...) uma dimensão conceptual de um novo paradigma no estudo do comportamento lúdico em termos evolutivos*”.

Realçando a importância do desenvolvimento das capacidades motoras na infância, Gomes (1998: 40) menciona que “*o desenvolvimento de competências motoras é tarefa fundamental da infância. Todas as crianças saudáveis apresentam potencial para desenvolverem e aprenderem uma variedade de habilidades fundamentais especializadas.*”

Quando avaliada a influência do jogo no desenvolvimento motor, verificamos a sua importância crucial em todas as fases da vida do ser humano. Além de incrementar a aptidão

motora, através da melhoria das capacidades bimotoras (força, resistência, flexibilidade, coordenação), os jogos para a infância influenciam positivamente a construção das noções de tempo, espaço e ritmo no indivíduo.

Assim sendo, o jogo infantil permite o desenvolvimento e a aquisição de capacidades físicas e motoras básicas, de uma forma lúdica, já que,

“Há um longo processo para a criança chegar ao domínio de habilidades mais complexas e, para isso, as experiências com os movimentos fundamentais como andar, correr, saltar, lançar, rolar, etc., são de grande importância e ajudarão nas etapas seguintes. À medida que a criança cresce ela vai aperfeiçoando as habilidades já incorporadas, assim como a capacidade de combiná-las com atividades sociais e intelectuais.” (Rodrigues, 2003:16)

Podemos, então, afirmar que o jogo na sua essência é um excelente meio/ ferramenta para o desenvolvimento de habilidades motoras e físicas. De forma inconsciente, a criança adquire e desenvolve determinadas capacidades, tais como: força, elasticidade, flexibilidade, resistência, etc. Por outro lado, adquire noções de espaço, tempo e duração.

Neste âmbito, salientámos que, desde cedo, a criança deve desenvolver uma motricidade espontânea que, tal como o jogo, favorece os comportamentos motores e sócioafetivos. É através destes comportamentos que a criança experimenta e explora o mundo ao seu redor, atribuindo-lhe significado para, mais tarde, depois de uma fase inicial caracterizada pelo contato do corpo com o ambiente, passar a explorar o plano mental e, com isso, a coordenar e organizar as suas ações e pensamentos, potenciando a sua imaginação e a sua criatividade.

2.1.4- Perspetiva Histórica do Jogo

Desde primórdios da humanidade, até aproximadamente ao século VI, as crianças aprendiam por imitação das tarefas quotidianas dos adultos; só conheciam o que lhes era transmitido oralmente, através dos saberes e atividades dos mais velhos, aprendiam as tarefas praticando-as. Muitas das atividades lúdicas dessa altura serviam de adaptação ao meio e como forma de sobrevivência. Assim, tinham contacto com a realidade através da brincadeira e do jogo e aprendiam as regras e as maneiras de estar/ser do meio que a rodeava:

“ [...] As ações realizadas pelas crianças no desenvolvimento do brincar proporcionam o primeiro contato com o meio, e as sensações que produzem constituem o ponto de partida de noções fundamentais e dos comportamentos necessários à compreensão da realidade. Dentre as várias formas de apropriação a luta pela sobrevivência ganha destaque especial.” (Aguiar, 2006: 23).

No passado, a criança tinha uma infância muito curta, a qual poderia associar-se à elevada taxa de mortalidade existente e assim que a criança possuísse algo físico juntava-se ao mundo dos adultos. Deste modo, o jogo foi relacionado com a faixa etária dos adultos, uma vez que a própria criança era considerada como um adulto em miniatura, havendo assim uma ligação estreita entre ambos, e não existindo uma clara demarcação da faixa etária infantil, tal como enuncia Cabral (1998: 360) - *“ O jogo tem naturalmente origem não infantil, mas as crianças mantêm-lhe a estrutura teatralizada”*.

Já na Grécia Antiga, um dos maiores pensadores, Platão (427-348), afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de infância (Almeida, 2003:119). Manson (2002) assegura que a generalidade dos brinquedos que conhecemos hoje tiveram origem na Grécia Antiga e eram vistos como simplificadores de movimentos, pois auxiliavam a aprendizagem. Existiam diversas possibilidades de jogos e brinquedos nessa altura, como jogos de ossinhos, arcos, bonecas, cavalos, dentre outros:

“O jogo dito de pentelitha, que consistia, originalmente, em lançar ao ar cinco pedrinhas, apanhando a maior possível nas costas da mão, atravessou os séculos e era certamente praticada com ossinhos. Jogava-se aos dados com o astrágalo do carneiro atribuindo-se um determinado valor a cada uma das suas quatro faces, mas também se encontraram dados de ouro e de prata.” (Manson, 2002: 26).

No entanto, só alguns séculos depois, por volta dos séculos XII e XIII, passou a ser investigado o seu contributo no desenvolvimento e crescimento da criança. Ainda assim, com algumas reticências, alguns estudiosos defendiam o seu lado benéfico e construtivo, enquanto outros associavam-no a atividades supérfluas que desviavam a atenção das crianças de ocupações mais sérias e úteis. Ora,

“ [...] é preciso esperar pelos primeiros ‘pedagogos’, os humanistas italianos, para assistir ao esboço de uma reflexão sobre as atividades lúdicas das crianças. Porém, a ideia da utilidade dos jogos está ainda longe de ser reconhecida no Renascimento. Tanto Rabelais como Montaigne falam dos brinquedos com desprezo e durante muito tempo estes serão considerados como um luxo inútil, até mesmo perigoso, pois desviam as crianças dos estudos [...]” (Manson, 2002: 51)

Só mais tarde se compreendeu a importância do jogo no desenvolvimento da criança com a proclamação da Declaração dos Direitos da Criança, em 20 de Novembro de 1959. Então, delimitou-se e definiu-se a faixa etária infantil. Esta convenção estruturou dez princípios de respeito e proteção das crianças, tendo como base e razão os direitos à liberdade, ao estudo, a brincar e ao convívio social das crianças.

Embora fossem criadas legislações que defendiam a atividade lúdica na criança, as condições socioeconómicas e familiares não permitiam toda a liberdade da criança. Nessa altura, as famílias tinham muitos de filhos e o trabalho fazia parte do dia a dia das pessoas. A agricultura era a atividade profissional que dominava, geralmente de subsistência, uma vez que a maioria da população vivia com grandes problemas financeiros, sendo a pobreza por vezes geral. Desta forma, todos os elementos da família trabalhavam para o sustento da casa - embora as crianças frequentassem a escola, no regresso a casa ajudavam os pais na sua labuta.

Os poucos momentos que as crianças tinham livres e de puro ócio para se distraírem e divertirem eram através dos jogos, de brinquedos e brincadeiras muito simples e rudimentares: utilizavam basicamente os elementos naturais do campo (pedras, paus, etc.) e os utensílios agrícolas. Na grande maioria, este tipo de atividades lúdicas ou brincadeiras das crianças eram populares e podiam, ao longo dos tempos, sofrer diferentes alterações, sobretudo aquando da chegada de uma nova família à aldeia, onde as novas crianças poderiam trazer consigo diversas variáveis de um jogo ou brincadeira.

No que concerne aos aspetos educativos, tal como anteriormente referido no jogo, no passado, o brincar era visto como uma oposição com os objetivos e finalidades pedagógicas da escola, sendo a partir do Renascimento que a brincadeira é interpretada como uma conduta livre, favorecendo o desenvolvimento da inteligência e facilitando o estudo na criança. Julgamos, assim, o jogo como parte integrante do desenvolvimento/ crescimento do ser humano (como já foi referido, a criança joga desde o nascimento). A criança, ao jogar, adaptava os materiais e as técnicas às circunstâncias, quer económicas, sociais, temporais e espaciais das sociedades.

No que diz respeito ao progresso dos jogos e brinquedos infantis, constatamos que os jogos do passado são manifestamente dissemelhantes dos da atualidade. De facto, os jogos sofreram grandes alterações, muitas delas devido ao progresso/ desenvolvimento da sociedade, à evolução económica das famílias e ao aparecimento das novas tecnologias.

Ao remontar a meados do século passado, encontramos uma série de jogos

/brincadeiras bastante rudimentares e simples. As crianças brincavam na rua, com recurso a materiais que a natureza lhes punha à disposição, por vezes, bastavam uns paus e umas pedras. Os jogos iam surgindo da imaginação e criatividade da criança, da capacidade de criação e de adaptabilidade aos meios de que dispunha.

A partir do estudo realizado, Cabral (1977, 1990, 1990) enumerou uma variedade de jogos praticados no passado, nomeadamente o jogo do rapa, o quente e frio, o anel, o jogo das pedrinhas, o eixo, o pião, as escondidas, a cabra cega, o arco, o jogo do arco, a choca, a malha, a macaca, entre outros.

Neste contexto, fez referência a diversos jogos para outras faixas etárias que poderiam ser adaptados às crianças, tais como, subida ao poste ensebado, jogo do cepo, jogo das painhas, jogo do farelo, desgarrada, jogo do barril, jogo do pau, jogo da reca, jogo do fito, jogo da bilharda, jogo do malhão, chega de bois, corrida de sacos, de burros e de cântaros.

Outros autores, como Serra, também se debruçaram na recolha dos variados jogos populares praticados no passado, provenientes de diversas regiões de Portugal. Podemos constatar que os jogos, na sua essência, não eram muito dissimilantes: embora possuíssem diferentes denominações, a seu procedimento era semelhante.

É ainda importante salientar que, no passado, existiam jogos que eram praticados em alturas do ano específicas, em festas religiosas ou populares e ainda em atividades anuais. Noutro estudo, agora realizado por Dias (1967), o autor realçou entre os vários jogos, o jogo da Péla, o qual seria jogado principalmente na Páscoa, o jogo da bilharda ou mocho e o pião, jogados durante a Quaresma.

Devemos ainda referenciar que, em tempos antigos, havia uma certa categorização dos jogos das meninas e os jogos dos meninos. Esta separação coincidia com os padrões da sociedade de então: as meninas sofriam outro tipo de educação - eram instruídas no sentido de serem boas mães e donas de casa, enquanto os meninos eram preparados para as pesadas e esforçadas lides do campo.

Neste âmbito, mesmo os locais para jogarem eram, na sua maioria, diferentes, variando entre as ruas e os adros das igrejas, para os meninos, e a casa ou o pátio, para as meninas, tal como afirma Silva (2004: 123), sugerindo que “*os meninos dispunham de ruas para brincar, enquanto às meninas cabiam locais mais fechados, como quintais, dentro de casa*”. Assim sendo, as meninas jogavam ao jogo do lenço, às danças de roda, à construção de adornos como colares (aproveitando as flores selvagens, os bugalhos e as bolotas), às

escondidas, à cabra cega ou ao pezinho. Para os meninos, os jogos destinados eram mais elaborados e pesados: o jogo da bujarda (ou Bilharda), o jogo do pião, o jogo da malha, o futebol (jogado com uma bola de trapos feita pelas mães com restos de tecidos e meias rotas) e também o arco, aproveitando os aros velhos dos barris, conduzidos com uma gancho de ferro.

Com o progresso da sociedade, o desenvolvimento das mentalidades e o emergir de novos conceitos e paradigmas ligados à educação das crianças, os jogos e a educação passaram a estar interligados e iguais para todas crianças, independentemente do sexo, idade ou classe social.

Face ao exposto, tendo em conta que as crianças deixaram de poder brincar em segurança nas ruas das suas aldeias, vilas ou cidades, Neto (2000:1) reforça esta ideia:

“Brincar na rua é em muitas cidades do mundo uma espécie em vias de extinção. As mudanças sociais ocorridas nos últimos 20-30 anos alteraram significativamente a estrutura de vida familiar. Os hábitos quotidianos transformaram-se radicalmente, os ritmos e as rotinas das crianças também. O tempo espontâneo, da imprevisibilidade, da aventura, do risco, do confronto com o espaço físico natural, deu lugar ao tempo organizado, planeado, uniformizado.”

Contudo, é de notar que, ao longo dos tempos, os jogos populares têm mudado bastante e, muitas vezes, acabam sendo deixados de lado e até mesmo esquecidos. Essas alterações ocorrem devido a vários motivos. Friedemann (1996: 21-23) realizou uma pesquisa e, diante dela, aponta os principais motivos pelos quais os jogos têm sido transformados:

- Redução dos espaços físicos devido à urbanização e motivos de segurança;
- Redução do espaço temporal - as escolas, na nossa realidade atual, utilizam cada vez menos os jogos e as brincadeiras por considerarem que há atividades mais importantes e produtivas a serem realizadas nesta instituição.
- Os membros das famílias trabalham cada vez mais, muitas vezes, não sobrando tempo para brincar com seus filhos. A televisão, atualmente, ocupa grande parte da vida de uma pessoa nos seus momentos de descanso e de lazer, tomando assim o lugar dos jogos e brincadeiras;
- O incremento da indústria de brinquedos, que os faz cada vez mais atraentes - o objeto passa a ter um papel muito importante, ocupando assim o espaço dos jogos tradicionais;
- A propaganda dos brinquedos industrializados, para aumentar o consumo dos

mesmos, também contribuem nesse sentido.

Na atualidade, os jogos populares tendem a desaparecer. Fomos invadidos pelas novas tecnologias, pela evolução dos padrões da sociedade e pela mudança dos paradigmas da família, que diminuiu a taxa de natalidade. As crianças passaram a estar fechadas em casa, na maioria das vezes, sozinhas. Desta forma, os jogos de computador e interativos começaram a fazer parte do cotidiano das crianças.

Neste seguimento de ideias, Neto (2000:4) justifica “ [...] o facto de as crianças de hoje brincarem menos na rua, se deve também ao aumento significativo de atividades dentro de casa (televisão, computador, vídeo, brinquedos padronizados, etc.) e fora dela (tempo livre institucionalizado) ”, perdendo-se assim a verdadeira essência do jogo, enquanto fator de socialização, transformando-se em jogos solitários, sem interação, muitas vezes sem qualquer contexto educativo e social.

É neste ponto que Cabral (conhecedor das virtualidades do jogo “ natural” e da impossibilidade da criança atualmente passar pela experiência lúdica de jogar certos jogos, se não o fizer num computador) concentra a sua análise: “o mecanismo dos jogos de máquina, de vídeo e de computador, ao isolar o indivíduo que joga, impede-o simultaneamente do contacto humano e da vivência festiva” (1990: 96).

O progresso, a evolução das sociedades e das mentalidades são marcas características do homem, contudo, os nossos laços com o passado ligado às tradições devem sobressair também na atualidade, de forma a não esquecermos toda a riqueza presente nos nossos comportamentos antepassados. Nos dias de hoje, o jogo está realmente associado ao domínio da criança, sendo inclusive considerado parte integrante do desenvolvimento/ educação da criança, tal como cita Cabral (1998), o jogo é a mais séria ocupação das crianças.

2.1.5- Tipologias de jogos

As diferentes classificações, teorias e funções do jogo têm vindo a ser objeto de estudo. As suas potencialidades têm levantado inúmeras investigações e recolhido diversas teorias. Muitos têm sido os autores que se debruçaram sobre esta problemática.

Neste sentido, de forma muito sucinta, interpretamos a classificação elaborada por Caillois (1990), na sua obra *O jogo e os Homens*, esta classificação é considerada como a mais generalista e mais abrangente de todas.

Nesta classificação, Caillois (1990: 32- 45) diz-nos que, tanto os jogos infantis, como os jogos dos adultos podem ser divididos em quatro categorias: **Agôn** (competição), **Álea** (sorte), **Mimicry** (imitação) e **Ilinix** (vertigem), não se apresentando as mesmas divisões como compartimentos estáticos, podendo interligarem-se, ou seja, alguns jogos podem englobar-se em mais do que uma categoria.

O **Agôn**: são considerados jogos dominados fundamentalmente por atividades competitivas. Estes jogos, no campo de atuação, tentam criar situações ideais e de igualdade para todos os participantes, no intuito do vencedor ser o que estiver melhor preparado. Contudo, para Caillois (1990:35), por mais que se tente criar situações ideais de competição, este facto nunca será alcançado, já que o meio interfere de diferentes maneiras na construção do sujeito. Por outro lado, S'Jongers (1975:7) alega que este tipo de jogos é marcado pelo “ (...) *espírito da atividade* (...) ” e é baseado, essencialmente, por atividades de cariz competitivo; assim, as atividades desportivas, nas quais existe execução e competição, fundamentam este tipo de jogo. Então, o agôn aparece, predominantemente, nas competições desportivas.

A segunda classificação é denominada por **Alea**, jogos opostos aos agôn, pois, nestes, o jogador atua passivamente, não faz uso de qualquer habilidade previamente adquirida, não é necessária assim, qualquer qualificação profissional; esta categoria baseia-se nos jogos aleatórios e de sorte. Segundo Caillois (1990:27), é no jogo que o ser humano tem infinitas oportunidades de lidar com a realidade do aleatório. Neste sentido, S'Jongers (1975: 7) afirma que “*O jogador desafia a sorte e pretende-se mais forte do que esta última*”. Neste tipo de jogos, predominam a sorte, o acaso, o destino, não requerendo qualquer habilidade previamente adquirida; são representados na nossa sociedade pelos diversos jogos de sorte/azar, como rifas, bingo, lotarias, dados, etc.

Partimos assim para a terceira categoria, o **Mimicry**. Estes tipos de jogos são jogos fictícios onde os seus praticantes adotam posturas de determinadas personagens. Esta tipologia de jogo é inerente às representações, ou seja, está na origem do teatro e da encenação. Exemplificando, os jogos Agonais (competição) apresentam características de uma representação.

Para Caillois (1990: 42), na criança, este jogo caracteriza-se, principalmente, pela imitação do adulto; o “*prazer é ser outro, ou pelo menos se passar por outro*”, cabendo ressaltar que, nessa atividade, não existe submissão às regras, cujos maiores exemplos se

encontram nos jogos protagonizados. Ainda de acordo com o referido autor, essa manifestação mantém uma estreita ligação com as atividades desportivas, pois

“As grandes manifestações desportivas não deixam de ser ocasiões privilegiadas de mimicry, mesmo esquecendo que a simulação é transferida dos atores para os espectadores: não são os atletas que imitam, mas sim os assistentes. A mera identificação com o campeão constitui já uma mimicry semelhante àquela que faz com que o leitor se reconheça no herói do romance e o espectador no herói do filme” (1990:42).

Por último, o autor supracitado apresentou a categoria *Ilinix*. Os jogos deste tipo caracterizam-se pela vertigem, pelo êxtase, pela exaltação orgânica e psíquica do jogador. Os jogos radicais, de velocidade e de acrobacias são os principais exemplos que definem esta categoria. Estes jogos assentam, essencialmente, na busca de vertigem, com o intuito de destruir a estabilidade de percepção do corpo humano, ou seja, busca-se atingir uma espécie de êxtase, transe, afastamento súbito da realidade; essa atividade pode ser encontrada tanto em crianças, como nos adultos.

Para Caillois (1990: 44), *“cada criança sabe também que, ao rodar rapidamente, atinge um estado centrífugo, estado de fuga e de evasão, em que, a custo, o corpo reencontra seu equilíbrio e a percepção sua nitidez.”* Essa sensação pode ser provocada por girar ou por rápidas trocas de direção, ou seja, por meios naturais de movimentação corporal.

Neste âmbito, a evolução industrial trouxe consigo sérias influencias para este tipo de atividade, tais como a construção industrial de brinquedos que permitem a satisfação dessas necessidades, passando a tornar-se um recurso comercializável, cujos maiores exemplos se encontram nos parques de diversões, os quais, infelizmente, tendem a limitar radicalmente a qualidade dos movimentos corporais realizados pelas crianças. Segundo S´Jorgers (1975: 7), *“É a base dos frenesins e das exaltações individuais ou coletivas que podem induzir o jogo (...)”*.

Consideramos esta classificação de Caillois sobre os jogos bastante abrangente e elucidativa, assente em quatro pilares, que nos fornece uma perspetiva geral de uma categorização dos jogos.

Por outro lado, outros autores elaboraram diversas classificações e categorizações do jogo. Outra perspetiva de classificação dos jogos, que não teve tanto impacto como Caillois (mas que julgamos ser pertinente fazer referência aqui), é a atribuída a Borotav citado por Bandet (1975), em que o autor, através de uma abordagem antropológica do jogo, procura enquadrar no seu modelo os jogos nos domínios do psicológico, biológico e sociológico. De

forma sucinta, o autor propõe três grandes categorias: numa primeira categoria, elabora os jogos denominados de *verbais*, *imitativos*, *mágicos* e de *iniciação*. Numa segunda categoria, elabora os jogos denominados de *força* e *destreza* e, finalmente, na terceira e última categoria, os jogos *intelectuais*. Podemos, de igual modo, considerar este tipo de classificação bastante completa e abrangente.

No entanto, este tipo de classificação apresenta algumas lacunas, tais como o facto de alguns jogos não poderem ser inseridos numa mesma categoria, como é o caso dos jogos desportivos coletivos, os quais, mesmo podendo considerar-se na categoria Jogos de força e destreza, também se poderiam inserir na categoria dos jogos intelectuais, uma vez que, para o seu sucesso, é necessário uma reflexão rápida.

Por seu turno, Serra (1999) também propôs um sistema de classificação dos jogos. Para este autor, a classificação dos jogos deve ser de uso rápido e cómodo. Para isso, baseou-se na utilização da classificação em termos de uso prático para a Educação física:

Jogos de corrida e perseguição - Atividade lúdica, na qual a ação motora predominante é a corrida (tocar, agarrar).

Danças e batimentos rítmicos - Práticas lúdicas que têm como base séries de movimento ou batimentos acompanhados de canções ou cantilenas.

Jogos de descobertas - Atividades lúdicas, cujo principal objetivo é encontrar objetos ou jogadores, previamente escondidos.

Jogos de dramatização - Situações de ficção ou/ou representação de papéis; correspondem aos jogos simbólicos na classificação de Piaget.

Jogos desportivos com bola - Situações motoras envolvendo cooperação e oposição, nas quais se utiliza uma bola ou objeto volante. Nesta categoria, consideram-se formas de prática, quer evoluída, quer rudimentar, dos jogos desportivos.

Jogos eletrónicos, robóticos ou informáticos - Práticas que utilizam, como suporte material, objetos construídos a partir de novas tecnologias.

Jogos de lançamento em precisão - Situação lúdicas que se baseiam no lançamento de um ou vários objetos, na tentativa de acertar noutro(s) ou num alvo previamente estabelecido.

Jogos de locomoção - Atividade cujo princípio motor fundamental é deslocar o próprio corpo, através de material de suporte apropriado, ou fazer deslocar por um ou vários adversários e tentar não ser deslocado por eles.

Jogos de mesa - Práticas lúdicas realizadas na posição de sentados ou ajoelhados, sem

interferência da motricidade grossa.

Outros jogos de bola - Situações lúdico-motoras de natureza tradicional, não institucionalizadas, que envolvem competição e/ou cooperação com a bola.

Jogo de saltos - Atividades que têm como tarefa motora principal saltar ou saltitar, com um ou com os dois pés.

Em cada um destes grupos, foram agrupados famílias de acordo com as capacidades psicomotoras que predominantemente incitam. Esta classificação acaba por ter uma utilidade prática para o ramo educativo pois, através dela, encontram-se rapidamente os jogos adequados, segundo os materiais disponíveis e os objetivos desejados, em especial ao nível do desenvolvimento motor.

Por outro lado, Wallon (1979: 79,80,81) defende a natureza livre do jogo e advoga que toda a atividade da criança se reveste de um carácter lúdico. Ao avaliar, pormenorizadamente, as diferentes naturezas associadas a múltiplas atividades lúdicas, o autor classifica os jogos para a infância segundo quatro categorias:

Jogos Funcionais - baseiam-se no conceito de exploração do corpo, através dos sentidos. A evolução da motricidade é descoberta pela criança que, estimulada pela nova aquisição, sente necessidade de a colocar em prática e, quando retira daí um efeito de satisfação, é propiciada a repetição do ato;

Jogos de Improvisação - associados à atividade manual de interação com objetos, muitas vezes, imiscuem-se nos jogos de ficção. A criança, dotando de vida um objeto inanimado, estimula a improvisação e acaba por criar o seu brinquedo.

Jogos de Ficção - categoria do jogo intimamente ligada à imaginação e aos jogos de faz de conta. Quando a criança representa, está a incorporar características externas e a refleti-las para o seu contexto social;

Jogos de Fabricação - desde que a criança se esforça para conhecer, imitar ou compreender (sons, gestos, imagens), estamos perante jogos que possibilitam à criança adquirir ou adequar diferentes conhecimentos;

Na sua teoria, Wallon (1981:79) diz que é através da imitação que a criança vive o processo de desenvolvimento, seguido por fases distintas. No entanto, é a quantidade de atividades lúdicas que proporcionarão o progresso. Este compreende que as etapas do desenvolvimento evidenciam atividades em que as crianças buscam tirar proveito de tudo. Os jogos comprovam as variadas experiências vividas pelas crianças, como: memorização,

enumeração, socialização, articulação, sensoriais, entre outras.

Neste sentido, o referido autor defende que jogo e infância não podem ser dissociados e toda a atividade da criança deve ser espontânea, livre de qualquer contenção, antes de tornar-se subordinada a projetos de ações mais extensas e transformadas.

Outro ponto de vista foi-nos proposto por Chateau (1975:32). Este autor elaborou uma classificação que considera que, para “*obter uma classificação satisfatória é preciso ter em conta a natureza do jogo, actividade gratuita onde o prazer nascido do sucesso encontrando na realização de funções próprias*”.

Este autor fez uma classificação que se aproxima muito da elaborada por Piaget. Trata-se de uma teoria esclarecedora que comanda a ordenação e é uma classificação que se baseia, fundamentalmente, na evolução da criança. Os dois grandes grupos que Jean Chateau elaborou para realizar a sua classificação foram: os *jogos sem regras* e os *jogos regulados*. As classes, em que cada grupo está subdividido, refletem o carácter evolutivo em termos das manifestações da inteligência sensoriomotora, no caso do grupo dos jogos sem regras, e da relação com os outros, no grupo dos jogos regulados.

De acordo com este autor, os jogos serão, em primeiro lugar, as ações correspondentes à inteligência concreta da criança, nos primeiros tempos de vida, para se passar às primeiras afirmações do Eu. Nos jogos regulados, por sua vez, a evolução manifesta-se através da sociabilidade, visto partir-se dos jogos de grupo segmentado para os de coordenação

Outros autores dissertaram, em função da denominação dos estádios de desenvolvimento da criança, referidos por Piaget, e das respectivas classificações dos jogos infantis (jogo do exercício, jogo simbólico, jogo de regras):

“Os jogos infantis são dominados por três grandes tipos de estrutura que dominam as classificações dos detalhes: o exercício, o símbolo e a regra. E estas três classes correspondem a três estágios caracterizados pelas formas sucessivas da inteligência: sensoriomotora, representativa e refletida. Os jogos de construção fazem a transição entre os diferentes estágios e as condutas adaptadas.” (Piaget, apud Vayer, 1984:23)

Deste modo, podemos agrupar, num primeiro estágio de desenvolvimento, o que Piaget denomina de *jogos de exercício* e Wallon (1979), Vayer (1976), Buhler (1978), Chateau (1975) denominam de *jogos funcionais*.

Num segundo estágio de desenvolvimento, podemos agrupar as classificações que Piaget, citado por Chateau (1975), denominam de *jogos simbólicos*, Vayer (1976) atividade simbólica e Wallon (1979) e Buhler (1978) de *jogos de ficção*.

Finalmente, referimos um terceiro estágio de desenvolvimento, onde podemos agrupar as classificações que Piaget e Vayer (1976) denominam de **jogos de regras** e atividade socializada. Também acrescentamos Chateau (1975), o qual os designa de jogos de proeza e, mais tarde, de jogos sociais, Buhler (1978) de jogos de construção e jogos coletivos e finalmente Wallon (1979) que denomina os jogos, nesta fase, de fabricação.

Por outro lado, já em 1932, Parten (cit por Oliveira, 1999:11) apresentara uma classificação de jogo, tendo em conta o nível de participação social. Assim sendo, temos **o jogo Individual** (2 aos 3 anos); aqui, a criança realiza o jogo de forma autónoma, integrando diferentes atividades; **o jogo paralelo** (3 a 4 anos); nesta fase, a criança joga de forma independente, sem contacto e referência direta com os seus pares; **o jogo associativo** (4 a 5 anos); nesta etapa, a criança joga e interage com os seus pares sobre as características da atividade, mas sem submeter o seu interesse e a sua vontade ao grupo; e por último, **o jogo Cooperativo** (5 anos em diante); neste último, a criança joga em atividade organizada, consegue identificar e distinguir papéis, procurando igualmente complementar as ações com os seus pares. Esta classificação viria, mais tarde, a ser repensada por Piaget.

Da discussão das classificações apresentadas por Caillois (1990), por Wallon (1978), por Piaget (1975), por Chateau (1975) e por Parten (1932), é possível encontrar pontos comuns: ambas têm em consideração as capacidades físicas e cognitivas da criança, bem como as competências de sociabilização e interação seguindo padrões etários.

Em síntese, a elaboração de uma tipologia estática dos jogos é uma tarefa que se apresenta complexa e mesmo infecunda, face à diversidade de jogos existentes. Desta forma, mais que a elaboração de uma grelha de classificação que possa ser unanimemente aceite por todos, temos de nos manter críticos e recetivos a possíveis alterações e à evolução da sociedade em geral.

Partindo destes pressupostos, após várias teorias expostas, e tendo em conta que a classificação dos jogos está relacionado com nível de desenvolvimento do pensamento da criança que, muitas vezes, justifica ou determina a utilização dessa atividade, conseguimos reunir algumas das tipologias mais frequentes para jogos existentes na atualidade, tais como:

- Jogos funcionais ou psicomotores;
- Jogos sensoriais ou percetivos motores;
- Jogos intelectivos ou jogos de raciocínio;

- Jogos de imitação, ficção ou faz de conta;
- Jogos de construção, fabricação, combinação ou criativo;
- Jogos de transição ou de deslocamento;
- Jogos competitivos;
- Jogos cooperativos;
- Jogos de salão, jogos de mesa ou pequenos jogos;
- Jogos de rua e brincadeiras populares ou recreativos tradicionais;
- Jogos e brincadeiras regionais;
- Jogos rítmicos;
- Jogos dramáticos;
- Jogos didáticos ou pedagógicos.

Neste âmbito, importa salientar que estas classificações e denominações de jogos não se apresentam estanques, isto é, podem sofrer alterações ao longo dos tempos, devido a fatores internos, nomeadamente o desenvolvimento físico e intelectual dos indivíduos, em geral, bem como a fatores externos, como por exemplo o progresso dos padrões da sociedade e dos seus materiais.

2.1.6 - Os jogos populares, como prática intergeracional

Os jogos populares constituem um legado histórico, cultural, social e educativo bastante amplo e significativo na nossa sociedade. Podemos considerá-los como um importante transmissor de crenças, valores e atitudes. Este tipo de jogos, dadas as suas potencialidades e simplicidade, podem ser adaptados a qualquer contexto social, temporal, espacial, ou, ainda mais pertinente, a qualquer faixa etária.

Tendo em conta as palavras de Bragada (2001:1), que ressalva que os jogos populares podem ser definidos como atividades lúdicas, recreativo/ culturais praticadas por crianças, jovens e adultos, as quais são perpetuadas ao longo de gerações pela oralidade, observação e imitação, temos assistido, ao longo dos tempos, a uma intergeracionalidade dos jogos populares; estes tem características tão peculiares que são capazes de atravessar as diferentes gerações e faixas etárias.

No seguimento desta ideia, podemos afirmar que os jogos populares têm vindo a fazer parte das atividades lúdicas dos adultos, das crianças e dos jovens. É usual o recurso a este tipo de atividades quando queremos proporcionar momentos de verdadeiro convívio e interação ao ar livre. São também amplamente utilizados em contextos de festas populares, em encontros juvenis, em atividades intergeracionais, onde se verifica a troca de saberes e ideias entre adultos e crianças e são ainda utilizados em contextos escolares. Neste sentido, concordando com as ideias de Serra (1999:1) que defende que

“O jogo é um fenómeno universal, presente em todas as épocas e civilizações. A permanência do lúdico, ao longo do percurso histórico e civilizacional, no mundo das crianças, dos jovens e dos adultos, é um indicador da importância que, na sucessão dos séculos e milénios, lhe foi reconhecida. Mais do que a variação natural das práticas, verificou-se, no evoluir dos tempos, uma alteração das atitudes perante o lúdico, fruto das ideias dominantes e das constantes transformações de natureza política, social e económica.”

Nesta perspetiva, verificámos que o jogo popular é transversal a todas as faixas etárias, sendo muito vantajoso e, amplamente, benéfico no desenvolvimento das crianças, na assimilação de novas situações/ aprendizagens de convívio e socialização dos jovens e no treino cognitivo, motor e social dos adultos.

E é este domínio intergeracional que nos é propiciado pelo jogo popular; nele, encontramos formas de estreitar laços de convívio social, cultural e educativo entre gerações distintas. Ao aludirmos ao termo “intergeracional”, queremos evidenciar a transversalidade, polivalência e adaptabilidade de execução destes jogos, por diversas pessoas de estratos etários e sociais variados.

No que concerne à criança, esta sempre jogou/brincou e há de continuar a fazê-lo. Podemos afirmar que, por norma, onde estiver uma criança, está a brincadeira e o jogo. Seria anormal, porventura, e indicador de que algo não está bem, a criança não querer brincar, já que para ela *“brincar é uma necessidade, precisa tanto disso como do ar que respira”* (Olivier, 1976: 24).

Relativamente ao jogo popular, este é indubitavelmente apropriado e desenvolvido pelas crianças. Desde cedo, estas atividades lúdicas ancestrais fazem parte do ambiente lúdico da criança, inicialmente, através das influências dos pais, da família e, mais tarde, da escola. Podemos evidenciar que os jogos populares são, muitas vezes, os primeiros que a criança aprende, por influência da família e dos educadores e fá-lo nos primeiros anos de vida

O processo de mudança do mundo digital e da Internet fez desapontar alterações significativas na forma de jogar das crianças. No entanto, a criança, quando se encontra em

grupo, na escola, por exemplo, ainda recorre ao jogo popular para conviver e se distrair com os colegas.

Embora os jogos em geral tenham sofrido grandes alterações e evoluções, resultantes das mutações constantes das sociedades, o jogo popular incorpora um conjunto de virtualidades que o torna privilegiado em relação aos outros. Podemos afirmar que o jogo popular é acessível económica e socialmente a qualquer criança, a sua simplicidade torna-o adaptável a qualquer contexto temporal e espacial e a sua riqueza cultural e educativa torna-o muito instrutivo em todas as vertentes, sejam físicas ou cognitivas.

Nestas idades, podemos encontrar jogos simples, tais como: “a macaca”, “os berlindes”, “a corrida dos sacos”, “o pião”, “o macaquinho de chinês”, “saltar à corda”, “as escondidas”, “a Cebra cega”, “o mata”, “a mama dá licença”, “o lencinho”, “o arco”, “a apanhada”, entre outros. Aliás, temos, no nosso país, uma inventário de jogos populares bastante significativo e diversificado.

Salientamos ainda o facto de, muitas vezes, estes jogos poderem ser realizados com a ajuda e com a participação dos pais, dos avós, o que os torna muito mais especiais, particulares e inesquecíveis.

Todavia, tendo em conta o ambiente que rodeia os jogos populares, é através destes que a criança começa a assimilar um pouco a cultura, a história e as tradições do meio onde está inserida. Através deles, começa a tomar consciência das suas possibilidades e compreende um pouco os outros que a rodeiam.

Em suma, face ao exposto, consideramos que o jogo popular ainda faz parte do quotidiano escolar das crianças e representa um veículo primordial para o desenvolvimento integral das suas capacidades psicomotoras.

Por outro lado, temos os jovens que fazem parte de uma faixa etária bastante rica e diferenciada, que usufruem de uma grande capacidade de sociabilização, de adaptação a novas situações e caracterizam-se por uma enorme vontade de mudança. Sendo assim, os atributos da juventude sempre foram, e continuam a ser, de transformar, de fazer revolução, de apresentar novas opiniões e, em especial, de se mobilizar e mobilizar todo o povo em torno de uma causa.

Neste contexto, e tendo em conta as características específicas dos jovens, os jogos populares possibilitam-lhe a envolvência em dinâmicas de forma a adquirirem novas competências. Embora os elementos pertencentes a esta faixa etária já tenham construído

conhecimentos e possuam capacidades físicas, motoras e cognitivas, as atividades de jogos populares constituem momentos de confraternização, interação e convívio.

A prática de jogos populares, nos jovens, constitui, na maioria das situações, a realização de ações planejadas e organizadas. Este tipo de atividades não surgem tão espontânea e instintivamente como nas crianças: normalmente surgem em contexto de ocupação de tempos livres e de lazer, ou em festividades esporádicas.

Neste contexto, podemos atribuir aos jovens a organização e estruturação de encontros, torneios, ateliers, concentrações, campeonatos de jogos populares. Os jovens, nesta fase, já têm a percepção do valor social e cultural do jogo popular, por isso, normalmente é utilizado em contexto de convívios sociais, em encontros de confraternização de jovens e adultos.

Nesta fase, os jogos populares explorados já requerem mais habilidades físicas, motoras e cognitivas. Normalmente, os mais utilizados são, por exemplo, “o jogo pau ensebado”, “o jogo dos Paus”, “o jogo do ferro”, “o jogo da malha”, “o jogo do prego”, “a corrida dos cântaros”, “o jogo da corda”, entre muitos outros.

Convém realçar que, nesta fase, os jogos populares assumem uma postura mais oficial. Isto significa que, no desenvolvimento do jogo, os jovens incluem regras mais fixas, delimitadas por fatores espaciais- temporais. Assim sendo, estes, além do prazer que lhes proporciona o jogo, fazem prevalecer um pouco de competitividade, própria do desporto.

Nos adultos, os jogos são extraordinariamente importantes, já que fazem o cérebro estar ativo e ocupado com diversas atividades e podem ir desde jogos/ mais físicos, instrutivos, intelectuais ou simplesmente lúdicos.

Consideramos os jogos populares um instrumento relevante ao nível da estimulação cognitiva do adulto. Estes permitem: estimular a memória porque os conhecem há muitos anos, provavelmente desde crianças, através dos seus avós e/ou pais, conhecimentos que ainda prevalecem; promover a satisfação e o convívio, já que é algo de que gostam e a que facilmente aderem; propagar momentos de convívio e interação, pois permitem a confraternização entre os adultos, ou seja, funciona, muitas das vezes, como meio de comunicação entre os participantes do jogo e de quem assiste; colmatar a ocupação dos tempos livres e de ócio, já que é uma forma saudável de passarem o seu dia a dia e os seus momentos de descanso, sem estarem constantemente a olharem para o relógio.

No que concerne a esta faixa etária, podemos dividi-la em duas subcategorias, os

seniores e os mais idosos.

No que diz respeito aos mais idosos, e supondo que têm reduzido grau de mobilidade, predominam, sem dúvida, os jogos das cartas. Costumam jogar à bisca, à sueca ou ao King e ao jogo do dominó, facto que domina os elementos do sexo masculino. No entanto, há outros, jogos como o jogo das damas e o jogo do galo, que também despertam o seu interesse. Outros jogos populares mais individuais, mas muito frequentes no quotidiano dos idosos, alguns disponíveis diariamente em jornais e revistas, são as palavras cruzadas, a sopa de letras, descobrir as diferenças, o jogo da paciência ou solitário. Verificamos que o principal objetivo, com esta pática cognitiva diária, é manter o máximo de tempo possível a sua consciência e lucidez.

Relativamente aos seniores, que possuem mobilidade e destreza total física e cognitiva, predominam também estes jogos, mas acrescem outros que requerem algum esforço físico, tais como, o jogo da malha, a corrida de sacos, o jogo da corda e o lançamento da pedra, entre outros no sexo masculino. Respeitante ao sexo feminino, são mais usuais a corrida de cântaros, as danças de roda, a cabra cega, etc.

A prática destes jogos, nesta fase adulta, está muitas vezes associada à ocupação dos tempos livres, ou então, podem ser utilizados como técnica de psicoterapia, isto é, trabalha as habilidades físicas e motoras de cada elemento, desenvolve e treina as capacidades cognitivas e, principalmente, envolve socialmente e torna-o elemento constituinte de uma dada sociedade.

Face o exposto, podemos afirmar que os jogos populares são por si só uma excelente forma de permuta de saberes e tradições entre gerações. Dadas as suas particularidades, são adaptáveis a qualquer faixa etária e a qualquer contexto espaço-temporal.

2.2- Os Jogos na Animação Sociocultural e no Espaço Educativo

2.2.1- Os Jogos Infantis na Animação Sociocultural

Segundo a Unesco, a Animação Sociocultural é definida como um “conjunto de práticas sociais que visam estimular a iniciativa e a participação das populações no seu próprio desenvolvimento e na dinâmica global da vida sócio – política em que estão

integradas”, procurando reforçar basicamente o processo de socialização infantil e juvenil.

Por outro lado, Trilla (1998:25) salienta que a Animação Sociocultural deve ser entendida “*como ação, intervenção, atuação (...) como atividade ou prática social (...) como processo (...) e como programa, projeto*”.

A Animação Sociocultural abrange um conjunto amplo e diversificado de atividades, intervenções e programas. Segundo Lopes (2008: 315), a identificação dos diversos âmbitos da Animação Sociocultural implica ter em conta as várias dimensões referentes às suas estratégias de intervenção, que são as seguintes:

- Dimensão etária: Infantil, Juvenil, Adultos;
- Espaço de intervenção: Meio Urbano, Meio Rural;
- Existem ainda algumas variedades de âmbitos ligados a distintas áreas temáticas, tais como a Educação, os Tempos Livres, o Ambiente, o Turismo, a Comunidade, entre outros. Todos estes âmbitos apresentam um vasto grupo de termos para designar as formas concretas de atuação. Assim, podemos salientar as seguintes modalidades/âmbitos:

- Animação Socioeducativa;
- Animação Cultural;
- Animação Teatral;
- Animação dos Tempos Livres e Animação Comunitária.

A Animação Sociocultural caracteriza-se pela existência de um conjunto de práticas, atividades e relações que expressam os interesses (artísticos, intelectuais, sociais, práticos e físicos) dos indivíduos nos seus tempos livres. São práticas voluntárias abertas a todos os indivíduos, nas quais não existe avaliação e exercem-se geralmente em grupo, instituições e associações com ajuda de um animador.

A Animação Sociocultural possui funções sociais e funções culturais. Quanto às funções sociais, podemos distinguir (Bernard, 1991: 39):

Função de adaptação e integração, assegurando a socialização, ou seja, tornar possível que o indivíduo faça parte de um grupo e com ele estabelecer relações.

Função de recriação, ligada ao tempo livre e à sua organização, criando atividades nos diferentes âmbitos (social, cultural, desportivo).

Função educativa, permitindo complementar a formação adquirida na escola, através das atividades, em que o indivíduo consegue adquirir novos conhecimentos fora do círculo escolar.

Função corretora, reparando certas carências do tipo educativo, cultural na medida que ajuda a proporcionar um certo equilíbrio e prevenir certos conflitos e comportamentos desviantes.

Função crítica, permitindo o espírito crítico entre os indivíduos e grupos, ou seja, a participação ativa no grupo ou na sociedade.

Assim sendo, as práticas de Animação Sociocultural têm como objetivo principal a promoção de uma atitude de participação ativa no próprio processo de desenvolvimento social e cultural, pretendendo também estimulando nos indivíduos uma mente aberta.

A Animação Infantil é uma das áreas de intervenção da Animação Sociocultural, traduz-se na execução de atividades lúdicas destinadas a crianças que podem desenvolver-se independentemente, ou em articulação, com a educação formal, ou seja, existe uma tríade educacional Formal - Não formal – Informal – porque, constante e inconscientemente, estamos sempre a aprender. Esta é, portanto, essencial no educar, através de atividades lúdicas, recorrendo à criatividade, à participação, à envolvimento e à satisfação da criança.

Desta forma, a Animação Infantil é vista, não só como um conjunto de atividades escolares (Educação Formal), como também um conjunto de atividades que se podem desenvolver, independentemente ou em articulação com a escola (Educação Informal e Educação Não Formal). Estas últimas atividades consistem na realização de ações de expressão dramática, plástica, musical, de jogo dramático e jogo simbólico, tal com preconiza Lopes (2008:316):

“Entendemos um programa de animação sociocultural na infância como um conjunto de atividades de caráter lúdico, destinadas a crianças entre os 8 e os 13 anos de idade, as quais podem desenvolver-se independentemente ou em articulações com a educação formal. Essas atividades passam pela realização de ações ligadas a expressão dramática, o jogo, à expressão musical, à expressão plástica. Se estiverem articuladas com a educação formal, podem operar com tecnologias educativas ao serviço das áreas formais do ensino, (...) além de promover expressão emocional se ligam ao sentido dos ditos valores. Há um outro conjunto de atividades, fora do espaço educativo formal, que relaciona a envolvimento da comunidade e da família com a vida.”

A Animação Sociocultural, na infância, situa-se dentro do contexto das relações entre educação e tempo livres. Esta aproveita o potencial educativo de ócio e dos tempos livres das crianças para alcançar objetivos educacionais e sociais. A criança necessita de brincar, de jogar, de explorar os outros de conviver com outras realidades, para proceder a descoberta de

si e dos outros, permitindo uma construção de aquisição de conhecimentos, de uma forma lúdica e despreocupada.

No que concerne à especificidade da animação sociocultural na infância, Calvo (1997:213) afirma:

“A Animação Sociocultural na Infância mantém na sua forma de fazer os princípios próprios que a Animação sociocultural defende, e somente nos seus programas de intervenção, nas suas atividades e metodologias, encontraremos processos específicos e diferenciais, fruto por um lado do ajuste às características e necessidades dos grupos destinatários da sua ação, e por outro, da sua estreita relação com a pedagogia do ócio.”

Neste sentido, Lopes (2008: 316) defende que qualquer ação exercida através da Animação Infantil deve obedecer a alguns princípios importantes, tais como:

- A **criatividade** (a partir do envolvimento em áreas expressivas, a improvisação e a espontaneidade);

- A **componente lúdica** (prazer e alegria em participar, num clima de confiança, em atividades portadoras de satisfação e proporcionando um bom convívio);

- A **atividade** (geradora de uma dinâmica);

- A **socialização** (a partir da convivência com os outros);

- A **liberdade** (sentimento de autonomia fruto de ações sem constrangimento nem repressões);

- A **participação** (todos são atores, protagonistas de papéis principais e não de papéis secundários).

A animação sociocultural, nesta faixa etária, deve assumir um carácter lúdico, tendo como objetivos principais: dar prazer/satisfação à criança, dar espaço à imaginação, dar espaço à criatividade, estimular a participação efetiva e real, promover a sociabilização, fomentar a dimensão intergeracional, valorizar a educação nos seus três âmbitos (Formal, Não Formal e Informal). Pode então dizer-se que a Animação Sociocultural Infantil tem como principal objetivo possibilitar à criança brincar e fazê-lo em condições que permitam o seu desenvolvimento individual e grupal.

No que concerne às atividades de jogos populares, constituem parte integrante dos projetos de Animação Infantil, pois proporcionam objetivos similares. A prática deste tipo de jogos obedece aos princípios básicos da animação para a infância. Os jogos populares, pela sua diversidade, permitem a invenção e adaptação de regras a qualquer contexto de Animação Infantil e um contacto estreito com o envolvimento natural, sem preocupações de

normalização dos espaços e de uniformização dos materiais. Estes permitem a combinação de vários fatores, tais como a pluralidade cultural e socioeconómica das famílias e a identificação de várias necessidades no seio da comunidade escolar, nomeadamente a ocupação dos tempos livres e a preocupação com o preenchimento dirigido do lazer.

Ainda no âmbito da Animação Sociocultural, surge a Animação Socioeducativa, que aparece nos anos 60 numa perspetiva de educação não formal, e aspira a uma educação permanente de carácter lúdico, participativo e criativo: *“a ação da Animação na infância foi traduzida na execução de programas lúdicos e formativos, que tiveram lugar em colónias de férias, em passeios e visitas de estudo (...)”* (Lopes, 2008:315).

Neste propósito, a animação socioeducativa

“É dirigida ao escalão etário dos 8 aos 13 anos (...). Para desenvolver as capacidades criadoras das crianças, a sua socialização numa ligação à comunidade (...). A animação não se pode fechar numa sala em que o animador e as crianças desenvolvam actividades, é necessário uma abertura permanente à comunidade (...). Uma abertura que se traduza num conhecimento do meio, geográfico, económico e social, em que as crianças reconheçam os seus valores culturais próprios e se preparem assumindo hoje a compreensão desses valores.” (Martins, Cit. por Lopes, 2008:385).

Ao abordar a temática da animação socioeducativa, também podemos fazer referência às atividades de “tempos livres”. Nestas atividades, o mais importante é o grau de envolvimento e satisfação das crianças, ou seja, prevalece o prazer de estar e de conviver, sem a preocupação de desenvolver aprendizagens oficiais. As práticas socioeducativas são oferecidas às crianças e jovens com o objetivo de ocupar o seu tempo livre de forma estruturada e orientada.

No seguimento das reflexões efetuadas, o jogo popular infantil tem um papel integrante e relevante nas atividades da animação socioeducativa. É muito utilizado na caracterização dos contextos de Animação Sociocultural na infância e deve ser visto como um objetivo da animação socioeducativa:

“Se dentro da animação sociocultural se parte de que a educação não formal é tão necessária como a educação formal, e portanto é a partir de uma educação em valores, que o jogo pode ser uma metodologia para trabalhar a cooperação, a formação de grupos, a solidariedade, o respeito entre os género” (Martínez et al, 2000:19).

É importante referir, ainda, que, por um lado, qualquer programa de animação socioeducativa integra e incorpora os jogos populares, já que ambos partilham os mesmos pressupostos e objetivos, dado que *“na animação socioeducativa tem de estar presente a*

triade do social, cultural e educativa” (Lopes e al, 2010:83), tal como no jogo popular; e que, por outro lado, qualquer atividade desenvolvida neste contexto tem “ em conta a totalidade do sujeito, o grupo ou a comunidade e o ambiente onde vive e se tem desenvolvido” (idem), isto é as suas tradições, costumes e vivências.

A realização destas atividades na Animação permitem a solidificação de aprendizagens e o desenvolvimento da capacidade de relacionamento interpessoal. Estas podem, também, estimular aspetos individuais e sociais do ser humano, com vista a uma melhor promoção da cidadania.

Recorrendo a uma metodologia lúdica, como a prática dos jogos populares infantis, são transmitidos valores sociais, afetivos, comportamentais, culturais, bem como, competências educativas que contribuem para estruturar e aumentar a autoestima e autonomia das crianças. Através do jogo popular infantil, as crianças desenvolvem o seu espírito de iniciativa, de integração, de autonomia e o seu poder de decisão em constante interação com o meio sociocultural. O jogo popular, por excelência, é um elemento essencial para proporcionar inúmeras aprendizagens e uma maior capacidade de integração social.

Neste contexto, assistimos, com o decorrer do tempo, a mudanças nas formas de ocupação dos tempos livres, mais especificamente no universo das crianças e da respetiva atividade lúdica. Assim, a animação sociocultural deve estar inserida, quer no contexto infantil, quer no juvenil e promover a participação dos diversos públicos, promovendo ações que devem ter como pressupostos básicos de atuação as regras, a ordem, a alegria, a socialização, a participação e a liberdade.

Em síntese, os jogos populares infantis incorporam características e promovem atitudes, que complementam e objetivam as desígnios das atividades de animação sociocultural relativos à infância. Estas atividades permitem a ocupação de tempos livres e do tempo de ócio de forma educativa.

2.2.2- Os Jogos Infantis na Educação

A instituição escolar é, por natureza, um pilar essencial na promoção de aprendizagens estruturadas, em termos de objetivos, meios e avaliação, que conduzem à certificação. No entanto, estando a aprendizagem subjacente à condição humana, todos os indivíduos, desde a sua origem, começam a receber a herança cultural que determina a sua

formação e desenvolvimento, como seres sociais. Segundo Lopes (2008:395), a educação constitui algo mais do que proporcionar conhecimentos: deve estar vinculada à vida e comprometida com o desenvolvimento global do ser humano e com os seus diferentes ciclos de crescimento.

Para alguns autores da área, a união entre o jogo e a brincadeira aos elementos do tradicional sistema educativo parece ser, de certa forma, no mínimo contraditório, pois como reunir os aspetos formais da organização escolar formal com a espontaneidade, a livre organização e o prazer que provém das atividades lúdicas? Tal como preconiza Volpato (2002: 96), o jogo e a brincadeira estão presentes na escola, nas mais variadas situações, e nas mais diversas formas. Também são diversas as concepções sobre o lugar e a importância dessas atividades na prática pedagógica, ideia referida por Maurício (2007: s/p),

“O jogo é a mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade, mas os brinquedos não devem ser explorados apenas para o lazer, mas também como elementos enriquecedores para a aprendizagem.”

Então, a escola não é o único agente educativo, pois também se educa a partir de muitas outras instituições, meios e âmbitos, nem sempre reconhecidos como especificamente educativos. O jogo popular, dadas as suas características específicas, é bastante rico em aprendizagens e saberes.

Deste modo, e de acordo com Khishimoto (1993: 21), destacam-se duas funções essenciais para o jogo, enquanto participante do processo pedagógico, a função lúdica e a função educativa, mas ressalta que estas funções devem estar muito bem equilibradas, pois o seu desequilíbrio pode estabelecer a predominância do jogo sobre o ensino ou ainda do ensino sobre o lúdico, ou seja, sobre o prazer, sacrificando de alguma maneira as duas perspetivas.

Tendo em conta os desafios que se colocam aos sistemas de educação tradicionais, a Comissão das Comunidades Europeias (2000:9) aponta para a complementaridade das aprendizagens formais, não formais e informais, em todos os domínios da vida (lifewide) e ao longo da vida (lifelong). Encontramos, no mesmo documento, a distinção das três categorias básicas de aprendizagem:

- Aprendizagem formal (decorre em instituições de ensino e formação e conduz a diplomas e qualificações reconhecidos);

- Aprendizagem não formal (decorre em paralelo aos sistemas de ensino e formação e não conduz, necessariamente, a certificados formais);

- Aprendizagem informal (é um acompanhamento natural da vida quotidiana. Contrariamente à aprendizagem formal e não formal, este tipo de aprendizagem não é necessariamente intencional e, como tal, pode não ser reconhecida).

Deste modo, haverá toda a vantagem em a escola incluir experiências de aprendizagem em contextos não formais, complementando as aprendizagens formais com aspetos decorrentes da vida quotidiana dos alunos.

Em síntese, não podemos confundir educação com escolaridade, uma vez que, antes de existirem escolas, já existiam práticas educativas e, por isso, o sistema educativo atual deve tornar possível a coabitação da educação formal, da não formal e da informal, já que *“os jogos populares são integráveis numa organização escolar humanizada, realista e projetiva, que podem constituir instrumentos de educação e de formação, dentro e fora do universo escolar”* (Guedes, 1995).

2.2.2.1- Os Jogos Infantis e a Educação formal

A educação formal é normalmente reconhecida como a educação escolar e é entendida como o tipo de educação organizada com uma definida sequência e praticada pelas escolas. Inclui uma estrutura, um plano de estudo e papéis definidos para quem ensina e para quem é ensinado:

“A educação formal compreende o sistema educativo institucionalizado, resulta de uma ação educativa que requer tempo aprendizagem, é regida por um sistema formal de administração competente e é levada a cabo na instituição/escola. É uma educação dirigida para a obtenção de títulos académicos e é concebida para alcançar objetivos previamente definidos por instâncias superiores”

(Lopes, 2006:406)

Tendo em conta as palavras de Khishimoto,

“O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola”, e “qualquer jogo empregado pela escola aparece sempre como um recurso para a realização das finalidades educativas e, ao mesmo tempo, um elemento indispensável ao desenvolvimento infantil” (1994:13, 22).

Esta ideia leva-nos a estabelecer relações estreitas e convergentes entre o jogo e os objetivos da instituição escolar.

Relativamente a este aspeto, a Unicef (2004: 21) sintetiza que

“A educação deve destinar-se a promover o desenvolvimento da personalidade da criança, dos seus dons e aptidões mentais e físicas, na medida das suas potencialidades. E deve preparar a criança para uma vida adulta activa numa sociedade livre e inculcar o respeito pelos pais, pela sua identidade, pela sua língua e valores culturais, bem como pelas culturas e valores diferentes dos seus.”

O jogo tem de ser considerado um instrumento com o qual o educador pode ajudar a criança a crescer como pessoa. A sua importância no desenvolvimento da criança é uma questão fundamental, daí estar incluído nos programas escolares. Os professores devem ter consciência da necessidade de um espaço, tanto físico como temporal, para o jogo acontecer.

Reforçando a importância do jogo em âmbito escolar, Gohn (2005: 29) esclarece que

“Na educação formal, entre outros objetivos destacam-se os relativos ao ensino e aprendizagem de conteúdos historicamente sistematizados, normalizados por leis, dentre os quais destacam-se o de formar o indivíduo como um cidadão ativo, desenvolver habilidades e competências várias, desenvolver a criatividade, percepção, motricidade etc.”

Desta forma, o jogo é uma atividade que gera uma grande criatividade que se revela bastante vantajosa para a criança e respetiva aprendizagem. O recurso ao jogo, nas escolas, tem vindo a assumir relevância, pois, a partir de momentos simples de jogo, a criança motiva-se muito mais para aprender e criar saberes. Tal como reforça Santos (2000: 37), o jogo

“Ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes da sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.”

No que concerne aos jogos populares propriamente ditos, devido à sua carga histórica, cultural e social são educativamente riquíssimos, a sua simplicidade torna-os acessíveis a qualquer contexto, lugar ou temática. Este tipo de jogos acarreta uma grande carga lúdica, a sua origem simples, bem como os materiais e as regras adaptáveis, proporcionam grandes momentos de interação e de convívio. Podem, portanto, ser adaptados a qualquer aprendizagem formal - qualquer educador é capaz de integrar a prática de jogos populares, durante as suas práticas para transmitir algum tipo de conhecimento

O jogo popular, quando bem planejado e ajustado, é uma mais-valia no processo de ensino/aprendizagem. Quando inserido nos programas escolares, facilita a aprendizagem de capacidades psicomotoras, possibilita a aquisição de conceitos culturais e ainda viabiliza as relações sociais e de vivência em grupo, complementando as aprendizagens formais com aspetos decorrentes da vida quotidiana dos alunos.

2.2.2.2 - Os Jogos Infantis e a Educação não formal

Como já foi referido anteriormente, a escola é considerada por natureza um pilar crucial na promoção de aprendizagens estruturadas, em termos de objetivos, meios e avaliação, conducentes à certificação.

No entanto, devemos ter em consideração que a aprendizagem está implícita à condição humana, desde o seu nascimento, no seio da família, a criança recebe heranças culturais, sociais e educativas. Todas estas formas de educação tem de ser levadas em conta: são as primeiras aprendizagens da criança, que moldarão a criança enquanto ser constituinte de uma sociedade ou grupo.

Deste ponto de vista, a aprendizagem é um processo constante e contínuo, ao longo de toda a vida e em todos os seus âmbitos. Como refere Charlot (1997), citado por Ferreira & Marques (2007:37), o Homem aprende

“Para se construir, segundo um triplo processo de hominização (tornar-se homem), de singularização (tornar-se um exemplar único de homem), de socialização (tornar-se membro de uma comunidade, da qual se partilham os valores e em que se ocupa um lugar). Aprender para viver com os outros homens, com os quais se partilha o mundo.”

A educação não formal está relacionada com o processo de transmissão de certos saberes, tal como a fala, comum a um dado grupo fora do ambiente escolar. A dimensão da aprendizagem é, assim, muito vasta e abrangente, não podendo, hoje em dia, atribuir-se exclusivamente aos espaços formais, tradicionalmente associados ao sistema de ensino.

Podemos, por conseguinte, considerar a educação não formal como

“Uma educação não regulada por normas rígidas, é norteadada pelos propósitos do pluralismo educativo e centrados na relação interpessoal. Apresenta ainda as seguintes características: tendência educativa assente no pluralismo e na partilha vivencial; propósito de complemento em relação à educação formal (...) abrangência a toda a população (...) recusa à reprodução de procedimentos utilizados pelo sistema educativo institucional.” (Lopes, 2006: 404)

Importa também salientar que este tipo de educação está subjacente ao desenvolvimento e existência do ser humano dentro de uma determinada sociedade, cultura e classe social. A educação não formal está associada a todas as formas de aprendizagem e aquisição de conhecimentos/ capacidades, desvinculadas do sistema escolar. Daí podermos depreender que

“A educação não- formal capacita os indivíduos a se tornarem cidadãos do mundo, no mundo. Sua finalidade é abrir janelas de conhecimento sobre o mundo que circunda os indivíduos e suas relações sociais. Seus objetivos não são dados à priori, eles se constroem no processo interativo, gerando um processo educativo.” (Gohn, 2005: 29)

Conseguimos atribuir à educação não formal todas as formas de instrução dentro de grupos ou comunidades organizadas, tais como: uma religião, um partido político, um club, uma associação, um sindicato etc.

Prontamente, conseguimos afirmar que as pessoas, na educação não formal, estão envolvidas no e pelo processo ensino/aprendizagem e têm uma relação prazerosa com o aprender, daí podermos observar o jogo popular como uma peça integrante desta forma de educação.

No que concerne à prática dos jogos populares, constituem um elemento fundamental, na educação não formal. Como já foi referido, os jogos populares fazem parte das tradições de um povo, normalmente são passados de geração em geração, oralmente. Sendo a família considerado o primeiro agente educativo (desde o nascimento a criança sofre as influências culturais e sociais da família onde está inserido), logo, o jogo popular constitui parte de uma herança cultural.

As atividades desenvolvidas com recurso aos jogos populares inserem-se na educação não formal e pretendem permitir à criança um desenvolvimento holístico, do qual a escola não permite tomar consciência.

2.2.2.3 - Os Jogos Infantis e a Educação Informal

A educação informal caracteriza-se por todo tipo de influências, culturais, sociais e educativas que os indivíduos sofrem ao longo da vida, processo pelo qual se adquirem habilidades, competências e comportamentos, a partir das experiências diárias e da relação com o meio envolvente:

“A Educação Informal, ao invés, pode definir-se como tudo o que aprendemos mais ou menos espontaneamente a partir do meio em que vivemos: das pessoas com quem nos relacionamos informalmente, dos livros que lemos ou da televisão que vemos, da multiplicidade de experiências que vivemos quotidianamente com mais ou menos intencionalidade em relação ao seu potencial de aprendizagem.” (Castanheira Pinto. 2005:3)

Na verdade, a educação informal é caracterizada por aprendizagens que ocorrem ao longo da vida, sem um tempo e plano próprios, é um processo permanente, contínuo e sem organização e/ou estruturação, num ambiente natural e espontâneo.

A educação informal está associada ao processo de socialização dos indivíduos, e, neste sentido, desenvolve hábitos, atitudes, comportamentos, modos de pensar e de se expressar segundo valores e crenças do grupo a que se pertence ou se frequenta.

Podemos salientar que é um processo permanente e não organizado: os conhecimentos não são sistematizados, são transmitidos a partir da prática e de experiências anteriores, e atua no campo das emoções e dos sentimentos. As aprendizagens são feitas, a maioria das vezes, de forma espontânea, junto das pessoas com quem convivemos, e também através dos livros e dos meios de comunicação social. Pelas ideias referidas anteriormente, podemos afirmar que a educação informal

“Socializa os indivíduos, desenvolve hábitos, atitudes, comportamentos, modos de pensar e de se expressar no uso da linguagem, segundo valores e crenças de grupos que se frequenta ou que pertence por herança, desde o nascimento Trata-se do processo de socialização dos indivíduos.” (Gohn. 2005: 29)

A educação informal possibilita a valorização da autoaprendizagem em qualquer situação, nomeadamente utilizando as potencialidades das atividades lúdicas para atingir as metas individuais com empenho.

Importa mencionar que este tipo de educação é o mais antiga que se conhece, pois, desde os primórdios da humanidade, os indivíduos sofrem aprendizagens, constroem conhecimentos e desenvolvem competências, sem recurso a qualquer exemplo de organização institucional e sem acesso a qualquer tipo de escolaridade. Corroboramos as ideologias de Faure (cit por Lopes, 2008:407), que defende que,

“Nas sociedades primitivas, a educação era múltipla e contínua; dirigia-se simultaneamente ao carácter, às aptidões, às capacidades, à conduta, às qualidades morais do indivíduo, que se educava a si próprio, em simbiose, mais do que era educado. Vida familiar de grupo, trabalhos ou jogos, ritos, cerimónias - tudo era, ao fim do dia, ocasião de se instruir: dos cuidados maternos às lições do pai caçador, da observação das estações à dos animais domésticos, das narrações dos mais velhos

aos feitiços do curandeiro. (...) Estas modalidades de aprendizagem não formais, não institucionalizadas prevaleceram até aos nossos dias... ”

Nesta perspetiva, ao longo dos tempos, os indivíduos das diversas culturas e de diferentes povos, adquiriram costumes, hábitos, saberes populares, tradições, que passaram por via oral, ao longo das gerações. Neste contexto, podemos encontrar (e considerar) os jogos populares como marcas específicas dessa herança cultural - a maioria dos jogos são originários de momentos de lazer entre pessoas de classe baixa, de estatuto social simples e básico. Estas atividades então intimamente relacionadas com a educação informal, desde a sua origem até ao seu valor simbólico.

A partir do jogo popular, e de forma livre e sem intenção, se proporcionam momentos de aprendizagem de competências, sejam elas sociais, culturais, fisicomotoras ou educativas. Na maioria das vezes, na educação informal, a aquisição de saberes está, essencialmente, associada a momentos de interação lúdicos e de relações interpessoais, que se estabelecem em momentos de convívio.

Em síntese, no âmbito da educação informal, o agente do processo de construção do saber situa-se nas redes familiares e pessoais, ou nos meios de comunicação. Aqui, os espaços educativos não estão delimitados e são fortemente marcados por referências de nacionalidade, localidade, idade, género, religião, etnia; são marcados pela espontaneidade dos ambientes, onde as relações sociais se definem segundo gostos, preferências ou pertencimentos herdados. Por conseguinte, importa salientar que a educação informal está intimamente ligada a atividades lúdicas e prazerosas para os indivíduos.

2.2.2.4 - Os Jogos Infantis e a Educação Intergeracional

Numa sociedade cada vez mais industrializada, os jogos de computadores e os brinquedos digitais passaram a fazer parte do quotidiano da criança, tornando os seus jogos individuais e solitários.

A prática de jogos na infância possibilita o resgate de valores sociais essenciais e pode ser considerada como uma forma de comunicação entre as gerações, uma ferramenta de aprendizagem e de valorização do património lúdico e cultural em diferentes contextos. Tal como referia Kishimoto (2006), por meio dos jogos, podemos compreender a cultura de um povo e é brincando que a criança começa a ter contacto com o mundo à sua volta.

Na atualidade, ainda nos recordamos das brincadeiras e dos jogos que fizeram parte da nossa infância, pois, através deles, aprendemos a dividir, cooperar, ganhar ou perder. Valorizar a história e a cultura das gerações anteriores pode ser uma forma de apresentar às crianças de hoje um saber que lhe proporcionará o desenvolvimento físico, social e cognitivo, promovendo assim uma reflexão sobre o papel dos mais velhos e sobre o modo como poderão contribuir para as novas gerações.

Assim, os idosos são, nos dias de hoje, portadores de um grande conhecimento - que muitas das vezes não é valorizada pelas crianças que preferem assistir aos filmes na televisão ou jogar jogos digitais, em vez de escutar as histórias e brincadeiras dos seus avós.

Os jogos populares infantis permitem promover o resgate das brincadeiras, através de atividades intergeracionais, que possibilitam as permutações de vivências e a exploração de brincadeiras tradicionais, visando a valorização do conhecimento do idoso.

Importa salientar que atividades intergeracionais são todas aquelas que permitem a interação entre diferentes gerações, através de projetos que possibilitam a cooperação e o intercâmbio de conhecimentos. A autora Natália Ramos (2012: 43) define atividades intergeracionais, como todos os projetos

“Que proporcionam um espaço em que as diferentes gerações, respeitando as diferenças e conhecimentos, criam um espaço comum de troca mútua de saberes e afetos, de solidariedades e de diálogo entre os mais velhos e os mais jovens a partir de conhecimentos e experiências de cada um.”

Na mesma linha de pensamento, Cristina de Oliveira (s.d:7) preconiza que

“As relações intergeracionais podem ser entendidas como vínculos que se estabelecem entre duas ou mais pessoas com idades distintas e em diferentes estádios de desenvolvimento, possibilitando o cruzamento de experiências e contribuindo para a unidade dentro da multiplicidade. Os agentes desta prática reúnem características e necessidades muito próprias, facto que enriquece a relação e motiva a continuidade da mesma.”

Outros autores definiram as relações intergeracionais como sendo uma interação planeada de grupos de pessoas com diferentes idades, em diferentes fases da vida e em diferentes contextos, tendo como princípios a equidade e a solidariedade.

Estas propostas de atividades, que envolvem troca de saberes e envolvência entre pessoas de diferentes faixas etárias, normalmente designam-se de Programas Intergeracionais.

Um programa deste tipo, de acordo com Garcia (2012:213),

“Demonstra que as nossas crianças reclamam que a proximidade dos seus avós se traduza num projeto educativo extra-curricular que os permita crescer, também, como parte essencial da futura comunidade que modelará a nossa sociedade nas próximas décadas. Sem as experiências das pessoas idosas, o seu crescimento emocional e intelectual fica incompleto. Porém, terão que encontrar-se com estas também num plano equitativo, entende-se, aprendendo a valorar o que estas mesmas pessoas são capazes de contribuir não a partir da sua idade mas a partir do seu valor atual, enquanto agentes ativos na construção das entidades comunitárias”

Daí a importância de promover a interação entre novos e velhos, a qual deverá começar desde a infância, de modo a que nos acostumemos a conviver e a aprender com aqueles que muito têm para nos ensinar, os nossos antecedentes, aqueles dos quais descendemos e que, tantas vezes, desvalorizamos

Neste sentido, na atualidade, o jogo popular tem sido bastante utilizado como ferramenta de intercâmbio entre grupos etários distintos, de modo a incentivar a partilha e o respeito pela diferença. O jogo popular tem assumido um papel de destaque nas relações intergeracionais: o seu caráter oral, os traços culturais e históricos proporcionam verdadeiros momentos de convívio e aprendizagem.

Quando crianças e idosos fazem atividades juntos, podem trocar experiências e conhecimentos. Segundo alguns autores, as crianças que interagem com idosos melhoram as habilidades de comunicação e autoestima e a capacidade de resolver problemas. Para os idosos, a interação com as crianças aumenta a socialização, o apoio emocional e melhora a saúde.

A educação intergeracional alude para a disseminação de valores, de tradições, de ritmos e de atitudes, apesar das diferenças temporais e sociais. Na atualidade, tem-se assistido à organização de programas e projetos intergeracionais; estes tendencialmente decorrem no contexto escolar e no comunitário.

Os jogos populares infantis apontam para as memórias e para a história de uma comunidade, são um grande irradiador de conhecimentos. Este tipo de jogos incentiva a interação e o convívio com os mais velhos, alguém que conhece o como, onde e porquê dos jogos serem de uma forma ou de terem certas particularidades. Estes despertam a curiosidade dos mais novos.

A prática destes jogos por diferentes gerações permite às crianças aprender com os mais velhos e fazer uma recolha de histórias relacionadas com as suas vivências e, ainda, obter conteúdos do património local. Ao promover o convívio, estamos a contactar e conhecer as tradições, culturas e troca de saberes: trata-se da recuperação dos saberes tradicionais.

Trata-se então, de uma relação potenciadora de um crescimento físico, social e emocional, ou seja, há um impacto considerável a nível do desenvolvimento; por outro prisma, promove uma maior coesão entre as comunidades, um maior respeito entre gerações distintas.

2.2.2.5 - Os Jogos Infantis e a Educação Comunitária

A Animação Comunitária é um campo de intervenção da Animação Sociocultural que se encontra em plena afirmação e que se caracteriza por uma grande dissemelhança, nas diferentes áreas de intervenção, pela sua ligação a múltiplas instituições, pelos seus graus de estruturação variados, pelos profissionais com formações distintas e pelos diversos tipos e níveis de participação. Segundo Lopes (2008: 372),

“A Animação comunitária é um âmbito da Animação sociocultural que assenta a sua estratégia na promoção e apoio a organizações de base empenhadas no desenvolvimento comunitário, com a preocupação central de fortalecer o tecido social, mediante a participação individual e colectiva, processada através de organizações capazes de dar respostas a problemas e necessidades da sociedade.”

Desde já, é importante elucidar o termo comunidade. Podemos, então, defini-lo como *“um conjunto de pessoas que habitam o mesmo território, com certos laços e certos interesses em comum, ligados sempre pela dimensão educativa e pela pertença a um mesmo sistema cultural”* (Marchioni cit por Lopes, 2008:372). Neste seguimento, salientamos que, quando falamos de comunidade, referimo-nos a um grupo de pessoas que interagem entre si, que partilham saberes, modos de vida, formas de estar e que fazem parte de uma cultura que lhes confere uma educação social, cultural e educativa própria.

Um projeto de intervenção e educação comunitário realiza-se através de um leque amplo de atividades de animação e de desenvolvimento das comunidades. Estes projetos englobam diversas perspetivas, nomeadamente a “económica /laboral” com a criação de cooperativas, associações ou a procura de meios alternativos de emprego, e a “vertente educativa / de dinamização cultural”, com a saúde e defesa dos consumidores, com a preservação e melhoria do meio ambiente, com a educação para a ocupação dos tempos livres e com o desenvolvimento dos meios de comunicação social.

Por outro lado, as atividades de envolvimento de comunidade têm de ir de encontro

aos gostos e às características dessa mesma comunidade. Cada elemento das comunidades constitui um ponto de informação, colaboração, interação e cooperação, já que cada um, na sua individualidade, com os seus saberes, com a sua experiência, pode trazer algo para o grupo ou comunidade que enriqueça e beneficie todos.

Neste sentido, devemos ter a noção de que o desenvolvimento comunitário e educativo deve responder a uma efetiva necessidade das populações, de transformação e progresso, e despertar nelas uma verdadeira vontade de mudança para melhor. Neste âmbito da animação sociocultural, o processo de responsabilização, por parte da comunidade, é ainda maior. Marcelino Lopes (2008:375) defende claramente esta ideia:

“A Animação Comunitária integra a concepção de um modelo de intervenção que visa o ser, o saber, o saber fazer, o saber estar, para aprender a viver juntos, motivando uma participação activa das pessoas, envolvendo-as, tornando-as progressivamente, conscientes de que a mudança e a melhoria das condições de vida dependem, em boa parte, da sua própria vontade, do seu empenhamento e das suas tomadas de decisão, em cada dia. Assim, esta é um repto á partilha de saberes e de experiências resultantes de uma vivência assente na convivência.”

A animação comunitária surge através da educação não formal, num processo de educação para toda a vida, distinguindo mais os processos do que os resultados. Na verdade, é através da educação permanente que as comunidades procuram resolver os seus problemas, numa perspetiva de autogestão da sua vida quotidiana, incluindo estas aprendizagens em projetos coletivos e globais que se constituem em pedagogia para o desenvolvimento local. Esta pode ser considerada como uma educação popular constituída por objetivos educativos e formativos.

Logo, a educação popular expressa-se através da educação comunitária. Muitos autores, como Paulo Freire, afirmam que a educação popular

“(...) é a que estimula a presença organizada das classes sociais populares na luta em favor da transformação democrática da sociedade, no sentido da superação das injustiças sociais. É a que respeita os educandos, não importa qual seja sua posição de classe e, por isso mesmo, leva em consideração, seriamente, o seu saber de experiência feito, a partir do qual trabalha o conhecimento com rigor de aproximação aos objetos(...)” (Freire, 2001: s/p)

Já Martínez (1997) preconiza que a educação popular deve ser entendida como uma forma de promoção humana que, unida ao desenvolvimento local, incide sobre os sectores populares de uma população para que eles sejam, simultaneamente, os gestores e os beneficiários diretos dessa mesma educação. A educação popular constitui-se, assim, como uma cultura alternativa que descobre e dá valor à vida pessoal e social através de princípios

ativos de relação, organização e convivência humana, que trata, não só, questões educativas, mas também económicas, políticas e culturais, que tornam possível fixar a ação educativa numa comunidade, com vista à procura de resoluções e alternativas para os seus problemas, tanto pessoais como coletivos.

De acordo com o exposto, Gadotti refere que *“A educação popular, como prática pedagógica e educacional pode ser encontrada em todos os continentes, manifestadas em concepções e práticas muitos diferentes e até antagônicas”* (1999: 06). Neste sentido, podemos salientar que, para promover a educação comunitária e, por sua vez, a própria educação popular, pode recorrer-se às práticas de animação comunitária que se apresentam como um conjunto de métodos e técnicas específicos que visam a transformação social e o desenvolvimento através da participação.

No que concerne à prática do jogo popular como técnica da Animação e da Educação comunitária, esta, por si só, constitui um elemento transversal que faz a ponte entre as tradições e vivências de uma comunidade ancestral e a atual, acarretando fatores culturais e sociais e suportando valores educativos que permitem o envolvimento/ desenvolvimento das populações, bem como o seu progresso. No passado (assim como na atualmente), os jogos populares mostravam-se como momentos de convívio insubstituíveis, permitindo a coesão social e integração do sujeito na comunidade.

O jogo popular Infantil é uma estratégia de intervenção para o desenvolvimento e educação local/comunitário, promovendo a participação e a dinamização social. É com a partilha de saberes e valores, com a participação social que podemos alcançar uma mudança e uma transformação nos territórios de intervenção.

Os jogos populares desenvolvidos num projeto de animação comunitária permitem: facilitar a interação grupal, aceitar e valorizar a diversidade, desenvolver expressão e comunicação interpessoal, estimular a autonomia, criatividade e participação, desenvolver capacidades de liderança e de gestão de conflitos, adquirir métodos de trabalhar de forma autónoma, articulada e sistemática e empregar estratégias de harmonização e de intervenção adaptadas aos contextos.

Neste contexto, e em jeito de conclusão, afirmamos que a animação comunitária pode ser definida como uma metodologia de ação socioeducativa que visa o desenvolvimento pessoal e coletivo de indivíduos, grupos e comunidades, por via de políticas e dinâmicas de participação social. Ora, o jogo popular é um elemento crucial no desenvolvimento/ educação

das comunidades. E partindo destes pressupostos, tanto o jogo popular, como a animação comunitária partilham objetivos e características, dado que ambos *“respeitam os participantes das ações, os seus ritmos, os seus saberes práticos, os seus conhecimentos, tendo em conta que cada pessoa só pode realizar o seu ser em liberdade, sem pressas, sem modelos impostos”* (Basto & Neves, 1995: 8).

A educação comunitária torna-se, assim, um exercício de cidadania e resulta da participação e envolvimento de todos. As tradições são um elemento importante na identidade dos povos, são o ligamento que une as pessoas em torno de algumas ideias, preconceitos, religiões ou costumes. O jogo infantil torna-se, então, uma estratégia bastante aliciente e motivadora que incentiva a educação e transformação de mentalidades e conceitos dentro de uma comunidade, cultura ou sociedade.

CAPÍTULO III- METODOLOGIA

A metodologia é um dos aspetos fundamentais num plano de investigação e desta dependerá em grande parte o sucesso do trabalho de investigação, pois fornece ao investigador a estratégia que vai conduzir todo o processo de investigação, permitindo estudar e avaliar as diferentes opções de estudo.

3.1- Metodologia e Método

Num trabalho de investigação, é crucial desde cedo definir as diretrizes e as etapas a percorrer para atingir os objetivos propostos. A esta operacionalização de ações numa investigação, designamos metodologia.

A metodologia consiste num conjunto de métodos ou procedimentos a seguir que servem de orientação ao desenvolvimento do estudo. De acordo com as ideias de Fortin (2003:372), a metodologia refere-se ao conjunto de métodos e técnicas que guiam a elaboração do processo de investigação científica. É ainda uma parte de um relatório de investigação que descreve os métodos e as técnicas utilizadas no quadro da investigação.

Como já foi referido anteriormente, é nesta fase que se escolhe o desenho de investigação apropriado, se define a população e amostra e se escolhem os instrumentos mais apropriados para efetuar a colheita de dados, devendo sempre garantir que estes são fiéis e válidos. É o passo fundamental para garantir a fiabilidade e a qualidade dos resultados da investigação (Fortin, 2003:131).

Cada modelo de investigação e estudo determina a escolha dos métodos mais adequados que permitirão atingir melhores resultados e os objetivos pretendidos, considerando-os como *“o caminho a seguir mediante uma série de operações, regras e procedimentos determinados de antemão de maneira voluntária e reflexiva, para alcançar um objectivo, modo ou processo para atuar”* (Ander –Egg, 2011:17).

Neste sentido, a metodologia de investigação escolhida para este estudo é uma investigação qualitativa, mais voltada para a compreensão dos fenómenos culturais, sociais, educativos e patrimoniais, tendo em conta a perspetiva dos participantes.

Foi nossa intenção levar a efeito, neste estudo, um pluralismo metodológico, pois acreditamos que enriquecerá e complementar a investigação.

3.1.2- A nossa opção metodológica

3.1.2.1- Método qualitativo

Na realização deste estudo, optámos por uma metodologia de natureza qualitativa que, segundo Esteves, trata-se um de tipo de abordagem que tem tido, nas últimas décadas, *“um*

movimento crescentemente poderoso de afirmação (...) na abordagem e tratamento dos fenómenos educativos” (2006: 105).

O método de pesquisa qualitativo é caracterizado pela vertente descritiva, interpretativa e naturalista. Este método permite ao investigador observar, relatar e compreender o significado de uma situação, um fenómeno ou um problema - não importa qualificar os resultados numericamente, mas gerar dados descritivos que lhe permitirá observar o modo de pensar dos participantes numa investigação.

Esclarecendo, e de acordo com Bogdan e Biklen (1994: 47-51), a investigação qualitativa é uma investigação mais flexível, já que o contexto de recolha de dados é um sistema dinâmico. Assim, o investigador é o principal agente de recolha de dados (garante a sua validade e fiabilidade), que apresentam um carácter mais descritivo e interpretativo, pois é valorizado o processo de investigação ao invés da valorização dos resultados obtidos.

Portanto, o investigador coloca destaque no significado, já que tenta compreender os sujeitos da investigação, seleccionando para isso, um quadro de referência.

A investigação qualitativa tem, na sua essência, segundo os mesmos autores, cinco características essenciais:

- 1- A fonte direta dos dados é o ambiente natural e o investigador é o principal agente na recolha desses mesmos dados;
- 2- Os dados que o investigador recolhe são essencialmente de carácter descritivo;
- 3- Os investigadores que utilizam metodologias qualitativas interessam-se mais pelo processo em si do que propriamente pelos resultados;
- 4- A análise dos dados é feita de forma indutiva;
- 5- O investigador interessa-se, acima de tudo, por tentar compreender o significado que os participantes atribuem às suas experiências.

Podemos, deste modo, salientar que a investigação qualitativa possibilita um estudo não estatístico e que reconhece e examina densamente dados e elementos de um determinado grupo de indivíduos em relação a um problema particular. Entre eles, estão sentimentos, sensações e motivações que podem elucidar determinados procedimentos. É um método indutivo por excelência para entender a razão de o indivíduo agir como age, pensar como pensa ou sentir como sente.

3.1.2.2- Estudo etnográfico

Este estudo assume características interpretativas e uma abordagem de cariz etnográfica desde logo pelas questões e objetivos que o desencadearam, tal como defende Ferreira (2011:55): “A palavra *etnografia* deriva da junção de dois vocábulos gregos: *Ethnos* (que significa povo) e *graphien* (que significa grafia, escrita, descrição). O termo alude ao estudo descritivo de um povo, de uma cultura, de uma comunidade.”

A pesquisa qualitativa de cunho etnográfico foi escolhida para este estudo por permitir a” (...) *compreensão do modo como outras pessoas vêem a sua experiência, devendo ser encarada mais como uma ferramenta que permite aprender com as pessoas, do que um utensílio para estudar essas pessoas*” (Spradley, 1979 Apud Fino 1999: 149). Tendo em conta que esta investigação se centra fundamentalmente no jogo popular, a abordagem etnográfica faz todo o sentido, já que esta “*alude ao estudo descritivo de um povo, de uma cultura e de uma comunidade*” (Ferreira, 2011:55).

Assim, quando o objetivo de uma investigação está, de algum modo, relacionado com a descrição de uma cultura, é adequada a adoção de uma metodologia etnográfica, especialmente quando:

- a) O comportamento das pessoas é estudado no seu contexto habitual;
- b) Os dados são recolhidos através de fontes diversas, sendo a observação e a conversação informal as mais importantes;
- c) A recolha de dados não é estruturada, no sentido em que não decorre da execução de um plano detalhado e anterior ao seu início, nem são pré-estabelecidas as categorias usadas para interpretar o comportamento das pessoas (o que não significa que a investigação não seja sistemática, mas os dados são recolhidos em bruto, segundo um critério tão inclusivo quanto possível);
- d) Se estuda apenas um grupo restrito de pessoas;
- e) A análise dos dados envolve interpretação de significado e assume uma forma descritiva e interpretativa, tendo a (pouca) quantificação e análise estatística incluída um papel meramente acessório (Atkinson e Hammersley, 1994:248).

Expostos estes elementos, e dadas as características e os objetivos desta investigação, foi imprescindível realizar uma abordagem de cariz etnográfico. Desde logo, é perceptível a ligação intrínseca que o jogo popular possui com a cultura, as tradições, e as características de

uma determinada sociedade. Desde a sua origem até à sua prática propriamente dita, aquele assume uma estreita relação elementos ligados ao povo.

Posto isto, com este tipo de pesquisa procurámos observar, descrever, interpretar situações e refletir ideologias que influenciam, de certa forma, a maneira de pensar, de fazer, de estar e de ser de um grupo, sociedade ou cultura.

3.1.2.3- Estudo de Caso

Para a realização desta investigação, foi adotado o método de estudo de caso que, segundo Sousa (2005:137,138)

“Visa essencialmente a compreensão do comportamento de um sujeito, de um dado acontecimento, ou de um grupo de sujeitos ou de uma instituição, considerados como entidade única, diferente de qualquer outra, numa dada situação específica, que é o seu ambiente natural”.

A opção pelo estudo de caso tem a ver com a oportunidade de compreender em profundidade o problema em estudo, ou seja, este deve ser relevante, completo e adaptar uma recolha de dados de forma a garantir a sua fiabilidade e validade. Ludke e André (1986: 23) afirmam que, a partir de um estudo de caso, o investigador pode *“desenvolver novas ideias, novos significados, novas compreensões”*.

Podemos referir que o estudo de caso se baseia *“num tratamento global/holístico de um problema, conteúdo, processo ou fenómeno, em que se centra todo o foco da atenção investigativa, já que se trata de um indivíduo, grupo, organização, instituição ou pequena comunidade”* (Ander-Egg, 2003:313).

Neste contexto, Pérez (2011:104, 105) evidencia quatro características do estudo de caso:

- *Particularista*, dado que centraliza a investigação numa situação singular e única;
- *Descritivo*, pois o seu produto final resulta numa descrição rica e densa do fenómeno em estudo;
- *Heurístico* porque apresenta uma melhor e mais completa compreensão dos factos, o que pode levar ao aparecimento de novos significados, alargando a experiência do observador;

• *Indutivo*, uma vez que, ao manejar múltiplas fontes de dados, o investigador pode chegar a formular hipóteses e conceitos generalizáveis dentro do contexto em que se desenvolve a ação.

Reforçando todas as ideias expostas e de forma sucinta, Ponte (2006: 2) menciona que

“Um estudo de caso pode ser caracterizado como um estudo de uma entidade bem definida como um programa, uma instituição, um sistema educativo, uma pessoa ou uma unidade social. Visa conhecer em profundidade o seu “como” e os seus “porquês” evidenciando a sua unidade e identidade próprias. É uma investigação que se assume como particularista, isto é, debruça-se deliberadamente sobre uma situação específica que se supõe ser única em muitos aspectos, procurando descobrir o que há nela de mais essencial e característico.”

A base da nossa investigação e o que procuramos analisar centram-se num objetivo primordial: *os jogos populares como ferramenta educativa e de desenvolvimento comunitário*. Partimos do pressuposto que estes tipos de jogos são parte integrante da educação formal, não formal e informal dos indivíduos e das sociedades ao longo dos tempos, daí termos escolhido este método de investigação. Procuramos, através da descrição pormenorizada, garantir a fiabilidade e rigor do estudo, nomeadamente ao nível da recolha de dados e da forma como se obtiveram os resultados.

3.1.2.4 - A amostra

Em qualquer investigação deste tipo existe uma amostra que é um grupo inicial de indivíduos escolhidos que identificam outros com as características da população alvo. Segundo Cunha (2009:92), a amostra

“É uma parte da população possuidora de todas as características desta, que a representa na sua totalidade e que pode, por isso, considerar-se uma pequena parcela representativa do universo de uma investigação, porque reúne em si, desde que bem contruída, condições para substituir, com razoável segurança, o universo em análise.”

Podemos, então, realçar que a amostra constitui um subconjunto representativo da população em estudo. A partir de um grupo selecionado, pretende-se investigar e estudar uma realidade, uma situação ou os comportamentos/atitudes de uma sociedade em geral.

Ao método de seleção de uma determinada amostra, designamos amostragem, que podemos definir, segundo Fortin (2003: 202), *“como o procedimento pelo qual um grupo de*

“pessoas de uma população é escolhida com vista a obter informações relacionadas com um fenómeno, e de tal forma que a população inteira que nos interessa esteja representada.”

Por assim dizer, consideramos a amostra como um conjunto selecionado de pessoas, grupos, associações ou instituições que, dadas as suas potencialidades, constituem uma fração de estudo dentro de um todo. Tal como preconiza Fortin (2003: 202), *“é uma coleção de elementos ou de sujeitos que partilham características comuns, definidos por um conjunto de critérios (...) uma população particular que é submetida a um estudo, é chamada população alvo.”*

Nesta investigação, a amostra selecionada é uma Instituição da 3ª idade do Município de Armamar e elementos de um grupo de jovens de uma aldeia do mesmo município, Vila Seca.

3.2 - Técnicas de recolha de dados

Para se ir de encontro à problemática da investigação, torna-se crucial escolher os instrumentos de colheita de dados que tenham em conta os objetivos do estudo a realizar, a questão de investigação para a qual se pretende obter uma resposta, a fidelidade e a validade dos instrumentos de medida, assim como a eventual conceção pelo investigador dos seus próprios instrumentos de medida, garantindo a obtenção de respostas para a investigação (Fortin, 2003: 160- 163).

Assim sendo, as técnicas de recolha de dados têm de ser adaptadas e adequadas às características do estudo. Estas influem diretamente na legitimidade, relevância e veracidade da investigação, tal como nos refere Fortin (2003: 162) - *“a natureza de um problema de investigação determina o tipo de método de colheita de dados a utilizar, e os métodos de colheita são variados: a observação, a entrevista, o questionário, a escala de medida, a avaliação física e psicológica, etc.”*

Desta forma, e de forma a ter acesso a todas as informações pertinentes e válidas para esta investigação, recorreremos a diversas técnicas de recolha de dados.

3.2.1- Análise Documental

A análise documental é, sem dúvida, indispensável como forma de complementar muita da informação conseguida. Esta servirá para cruzar os dados obtidos através da revisão bibliográfica, da entrevista e da observação.

A recolha documental é uma fonte de informação importante na presente investigação e para Bell (2004: 101) *“a maioria dos projectos de ciências da educação exige a análise documental.”*

Quivy & Campenhoudt (2008:187) utilizam o termo *“recolha de dados preexistentes”* e aí pode-se enquadrar a análise documental. Estes documentos podem ser manuscritos, impressos ou audiovisuais, oficiais ou públicos, privados ou de algum organismo, contendo texto ou números. Os autores indicam que o investigador pode recolher dados para estudá-los por si próprios ou para encontrar informações úteis para estudar outros objetos.

É importante salientar que a análise documental é um processo complexo e moroso. Desde logo, devemos ter em conta a sua origem e credibilidade, não importa ler um documento sem essência e originalidade. Por outro lado, atualmente, devemos ter em consideração a origem dos documentos e, como já referenciámos, a sua natureza.

No entanto, podemos considerar a análise documental como um procedimento de pesquisa que proporciona a identificação dos conteúdos temáticos de um documento, uma vez que favorece a separação em unidades de análise que contribuem para a assimilação das significações que cruzam a sua produção e interpretação.

A análise documental constitui, assim, uma técnica de recolha de dados significativa neste estudo. Devido às características etnográficas da nossa investigação, esta estabelece um elemento fulcral na recolha de elementos ligados à nossa cultura, costumes e tradições.

3.2.2 Pesquisa bibliográfica

Tal como refere Bell (2004:51), todas as investigações implicam a leitura do que autores de referência escreveram sobre o tema a estudar. Quivy e Campenhoudt (1998: 100) defendem que qualquer trabalho de investigação se inclui num continuum e, como tal, existem correntes de pensamento que o poderão influir.

Todo o investigador procura, na bibliografia relacionada com o tema que está a investigar, contributos que lhe permitam aceder a diferentes perspetivas e construir o seu próprio conhecimento.

Ao longo desta investigação, detivemos a atenção sobre as leituras resultantes da pesquisa bibliográfica, pois, tal como Quivy e Campenhoudt (1998:51), entendemos que *“seria ao mesmo tempo absurdo e presunçoso acreditar que podemos pura e simplesmente passar sem esses contributos, como se estivéssemos em condições de reinventar tudo por nós próprios.”*

Nesta investigação, e durante a pesquisa bibliográfica, foi importante ter em conta os cinco princípios propostos por Quivy e Campenhoudt (1998:49): 1º princípio, evitar leituras excessivas e desnecessárias; 2º princípio, ler documentos que não se cingissem à mera apresentação de dados, mas que neles constassem análises, interpretações e reflexões sobre o assunto investigado; 3º princípio, tomar contato com diversas perspetivas de um mesmo assunto para que pudéssemos confronta-las; 4º princípio, efetuar pausas entre leituras e de refletir sobre as mesmas; e, finalmente, 5º princípio, entendendo, tal como os autores, a importância da reflexão pessoal.

Durante todo o processo de investigação, a pesquisa bibliográfica foi importante para aprender conceitos, compreender realidades, descrever atitudes, salientar ideologias, reforçar opiniões e principalmente construir conhecimentos.

3.2.3- Observação participante e não participante

A observação é um processo que inclui a atenção voluntária e a inteligência na recolha de informação sobre o objecto tido em consideração, em função do objectivo organizador (De Ketelle & Rogiers, 1999, 23-25).

A observação participante tem como particularidade a vantagem do conhecimento e a partilha das experiências de um determinado grupo ou cultura. Partimos de uma observação um pouco de fora para, aos poucos, nos irmos integrando no grupo, relacionando-nos com os elementos e passando a participar ativamente.

Para Quivy e Canpenhoudt (1998: 196),

“Os métodos de observação directa constituem os únicos métodos de investigação social que captam os comportamentos no momento em que eles se produzem (...). O campo de observação do investigador é, a priori, infinitamente amplo e só depende, em definitivo, dos objetivos do seu trabalho e das suas hipóteses de partida.”

Para estes autores, a observação participante tem como principal objetivo o estudo de uma determinada população, durante um longo período de tempo, em que o investigador participa na vida coletiva. Por outro lado, na observação não participante, o investigador observa o grupo, mas do lado exterior, e pode optar por observações de curta ou longa duração.

É importante salientar que, nesta investigação, *“quer a sua observação seja estruturada ou não, quer seja participante ou não, o seu papel consiste em observar e registar da forma mais objetiva possível e em interpretar depois os dados recolhidos”*. (Bell, 2004:164).

Perante o exposto, nesta investigação, sempre que possível, realizamos observação participante, já que é mais dinâmica e envolvente para o investigador e é simultaneamente instrumento na recolha de dados e na sua interpretação.

Por outro lado, através da observação não participante, propiciam-se outros pontos relevantes da investigação. Ao não participar ativamente, o investigador dá uma certa liberdade, não interfere no campo observado.

Podemos então afirmar que a utilização e o cruzamento de ambas é uma mais-valia para a investigação. A sua combinação assegura uma maior fiabilidade e veracidade dos dados observados.

3.2.4- Inquérito por entrevista

Outra das técnicas utilizadas neste estudo foi o inquérito por entrevistas. As entrevistas são uma técnica fundamental na recolha de dados, principalmente num estudo com estas características. Permitem-nos uma interação direta com o entrevistado, a aquisição de informações exclusivas, de relatos de vida, tradições, costumes, lendas e de histórias essenciais para o estudo.

Concordamos com os autores De Ketele & Rogiers (1999: 22) que nos salientam que

“A entrevista é um método de recolha de informações que consiste em conversas orais, individuais ou de grupos, com várias pessoas selecionadas cuidadosamente, a

fim de obter informações sobre factos ou representações, cujo grau de pertinência, validade e fiabilidade é analisado na perspetiva dos objetivos da recolha de informações”.

Reforçando a mesma linha de pensamento, Quivy e Campenhoudt (1998: 188) referem que o inquérito por questionário “*consiste em colocar a um conjunto de inquiridos, geralmente representativo de uma população, uma série de perguntas relativas*” às suas situações de interesse para a investigação.”

Neste contexto, reforçando as ideias anteriores, Bell (2004: 26) adianta que

“O objectivo de um inquérito é obter informações que possam ser analisadas, extrair modelos de análise e fazer comparações (...) um inquérito propõe-se obter informações a partir de uma selecção representativa da população e, a partir da amostra, tirar conclusões consideradas representativas da população como um todo”

Podemos, neste caso, afirmar que a entrevista se resume, basicamente, a uma conversação entre dois indivíduos: o investigador e o entrevistando, onde podem salientar a interação verbal e a não-verbal.

O uso desta técnica de recolha de dados requer uma preparação prévia das questões, dos destinatários da entrevista e da postura do investigador durante a condução da entrevista.

Relativamente ao entrevistado, salientamos que se trata de um individuo singular, representativo de um grupo social, capaz de nos fornecer dados novos e exclusivos para o estudo. Na preparação das questões da entrevista, há que ter em causa o objeto de estudo e os objetivos pretendidos no estudo.

Nesta investigação, as entrevistas aplicadas foram semidirigidas. Segundo Quivy e Campenhoudt (2008), a entrevista semiestruturada é a mais utilizada em investigação social. Não é inteiramente aberta, nem totalmente livre, porque há um grande número de questões sobre as quais o investigador precisa de obter informação.

Posto isto, foram colocadas oralmente um conjunto de questões previamente elaboradas e seguindo uma ordem prevista. No entanto, sempre que achámos pertinente, colocámos outras perguntas não planificadas, com o objetivo de esclarecer e clarificar algumas ideias ou pontos de vista.

Durante a entrevista, foram recolhidas notas e, posteriormente, a partir das mesmas e da sua gravação, a entrevista foi transcrita e submetida a uma análise de conteúdo.

3.2.5- Análise de Conteúdo

Feita a recolha do material áudio e vídeo e os registos, procederemos a uma análise sistemática de conteúdo. Levaremos a cabo a leitura dos dados e, conseqüentemente, o cruzamento e triangulação de resultados que nos pareçam significativos para a construção de um quadro que corresponda ao essencial dos propósitos que, desde o início, nortearam o nosso trabalho.

“A análise de conteúdo [...] pode aplicar-se a uma grande diversidade de objetos de investigação, como são: as atitudes, os valores, as representações, as mentalidades e prende-se com a avaliação, interpretação e categorização ou codificação de um texto [...] e o seu objetivo concreto é a transformação de documentos qualitativos em dados quantitativos.”

(Cunha, 2009: 105)

Deste modo, procederemos à examinação e perceção das questões de resposta aberta, permitindo desta forma uma descrição ordenada, objetiva e relevante do conteúdo da resposta.

Tal com defende Cunha (2009:105, citando Aranha e Gonçalves), a análise de conteúdo

“(...) É aplicada quando se investiga por questionários de perguntas abertas, ou seja, as respostas apelam à opinião (imprevista) dos elementos constituintes da amostra acerca de determinado assunto, sobre o qual se podem expressar livremente qualificando/ apreciando o acontecimento que se está a estudar.”

Em síntese, podemos afirmar que as informações científicas gerar-se-ão através de diversos passos: descrições, interpretações e teorizações que originarão as conclusões.

CAPÍTULO IV- CONTEXTO DA PESQUISA

O capítulo de contexto da pesquisa apresenta o ambiente geográfico, económico e social, onde se inserem as hipóteses analisadas para esta investigação.

4.1- Breve enquadramento geográfico e populacional

4.1.1- Caracterização do Concelho de Armamar

Armamar é uma vila portuguesa do Distrito de Viseu, Região Norte e sub-região do Douro, com cerca de 1 200 habitantes. É sede de município com 117,24 km² de área e 6 297 habitantes

Em termos geográficos, o município de Armamar situa-se no interior Norte de Portugal, numa região complexa de montanha a sudoeste do planalto transmontano, a sul do rio Douro e a Noroeste da Serra do Marão, confrontando a leste com o rio Tedo, na região natural Beira Douro (fig.1).

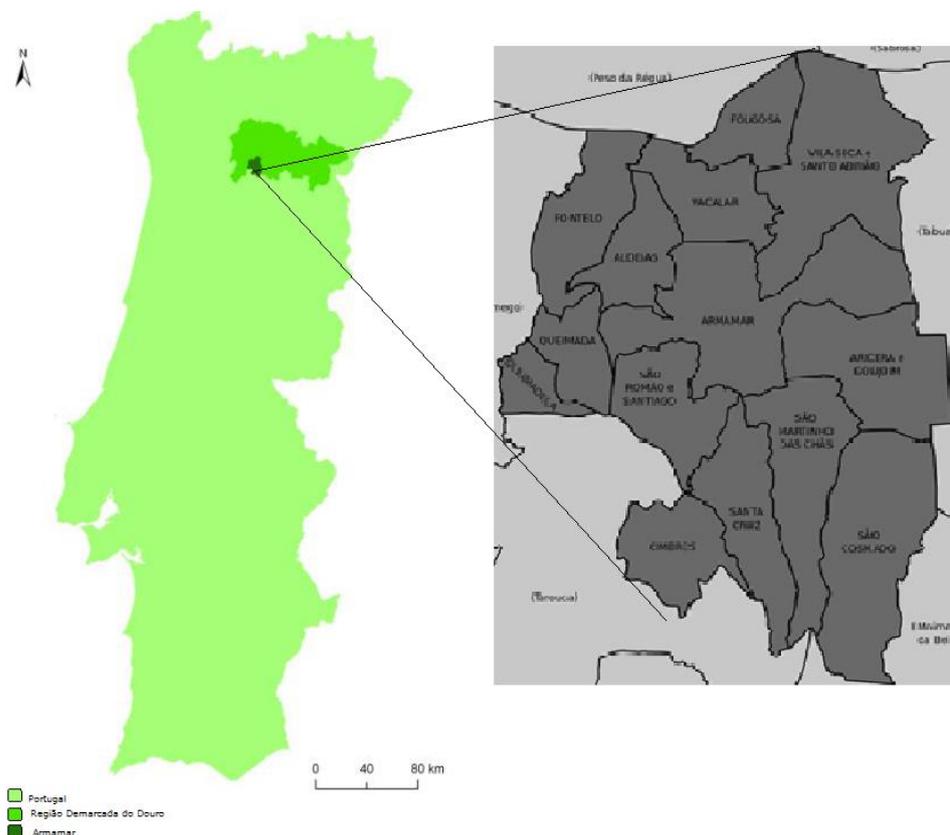
Em termos administrativos, Armamar confronta, a Norte, com os municípios de Sabrosa e Peso da Régua, ambos do distrito de Vila Real; a Sul, com os municípios de Moimenta da Beira e de Tarouca; a leste, com Tabuaço, servindo de divisória o curso do rio Tedo e, a ocidente, com o município de Lamego. O município de Armamar tem cerca de 112,2 km², distribuídos por catorze freguesias.

O concelho de Armamar está situado nas encostas do Douro, fica inserida numa região de rara beleza, classificada pela UNESCO, em 14 de Dezembro de 2001, como Património da Humanidade, na categoria de paisagem cultural, sob o nome de Região Vinhateira do Alto Douro.

A área classificada situa-se no nordeste de Portugal com mais de 26 mil hectares e engloba 13 municípios: Mesão Frio, Peso da Régua, Santa Marta de Penaguião, Vila Real, Alijó, Sabrosa, Carraceda de Ansiães, Torre de Moncorvo, Lamego, Armamar, Tabuaço, S. João da Pesqueira e Vila Nova de Foz Côa, e representa dez por cento da Região Demarcada do Douro².

A zona proposta para inscrição na lista do património mundial, como paisagem cultural evolutiva viva, é considerada representativa das três unidades de paisagem - Baixo Corgo, Cima Corgo e Douro Superior - que caracterizam os 250.000 hectares da vasta Região Demarcada do Douro. O Alto Douro reúne o conjunto muito significativo de bens que, em termos gerais, apresenta um bom estado de conservação. O Rio Douro e os seus afluentes Varosa, Corgo, Távora, Torto e Pinhão são a espinha dorsal da zona proposta.

Assim, o Alto Douro Vinhateiro, paisagem cultural, evolutiva e viva, para além do seu potencial agrícola para o cultivo da vinha, tem um enorme potencial turístico que se começa a fazer sentir um pouco por toda a região.



Fonte: <http://www.cm-armamar.pt/>

4.1.1.1.-Atividades económicas

Em termos de população empregada por sector de atividade económica, pode verificar-se que Armamar acompanha as tendências da região Norte, com mais população empregada no sector dos serviços, seguido do sector agrícola e, por fim, do sector da indústria e afins. A estrutura da população ativa por sector, no município de Armamar, reflete as características dos municípios rurais, verificando-se que o setor primário e secundário perderam população para o sector terciário.

Há uns anos atrás, havia predominância do sector primário, seguido do secundário e

depois o terciário. Contudo, atualmente, assistiu-se a uma terciarização da economia no Município.

O sector dos serviços foi o responsável pelo maior acréscimo da população empregada. Analisando as sociedades por sector de atividade, pode verificar-se que, no município de Armamar, dominam as sociedades do sector terciário, seguidas do sector secundário e, por último, as do sector primário, apesar de ser um sector que ainda emprega grande quantidade de população.

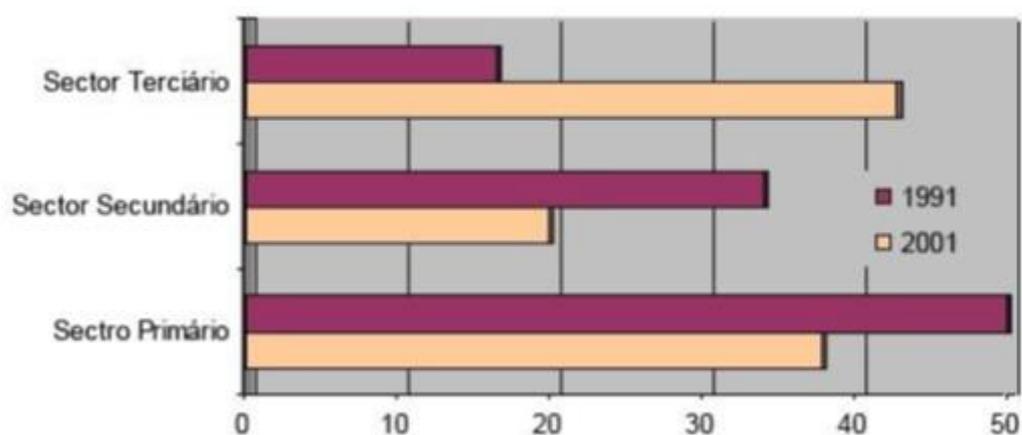


Fig. 2: Distribuição da população ativa por setores de atividade económica no Município de Armamar (Censos da população 1991 e 2001).

Tendo em conta o número de empresas em Armamar, segundo a classificação das atividades económicas, podemos constatar que existe um maior número de empresas no sector do comércio por grosso e a retalho e no sector agrícola, seguidos da construção e depois das empresas ligadas ao ramo dos alojamentos e restauração.

Em termos económicos, temos um predomínio do sector primário onde se destacam as empresas ligadas à fruticultura e vitivinicultura, sobretudo a cultura da maçã e da vinha. As freguesias a Norte de Armamar têm uma vocação natural para a produção de vinho onde se destaca os vinhos generosos da Região Demarcada do Douro.

A sul, nas freguesias de São Cosmado, São Martinho e Santa Cruz, é de salientar a fruticultura, sendo a aldeia de Gogim um dos principais centros produtores e de armazenamento de maçã. Merece ainda destaque a floresta, a cultura da castanha e também a pastorícia (caprinos) que têm conseguido sobreviver às adversidades. Esta zona apresenta características tipicamente beirãs, realçando ainda a produção de leite e carne (cabritinho de

Armamar) na aldeia de Vila Nova. Estas atividades podem ser complementadas com a atividade turística.

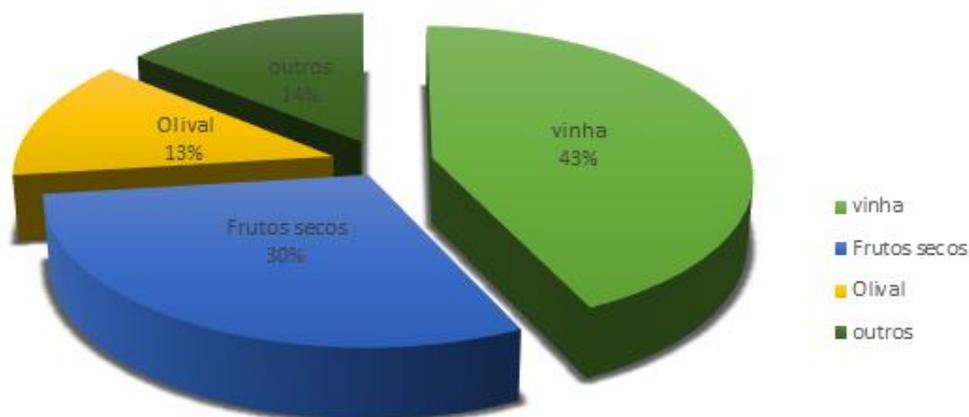


Fig. 3: Superfície agrícola utilizada por cultura no Município de Armamar

Fonte: <http://www.cm-armamar.pt/>

As indústrias que existem estão ligadas ao sector vinícola e agroalimentar. Este sector tem a sua maior representatividade na indústria da Construção Civil (57%), embora 42% corresponda à Indústria Transformadora de carnes e de leite e à criação e abate de gado bovino e caprino. Convém referir a existência de uma zona industrial localizada em Aricera e que começa a ter algumas unidades industriais.

No sector vinícola, destacamos algumas sociedades existentes que se dedicam à produção de vinhos, nomeadamente produtores engarrafadores com selo próprio.

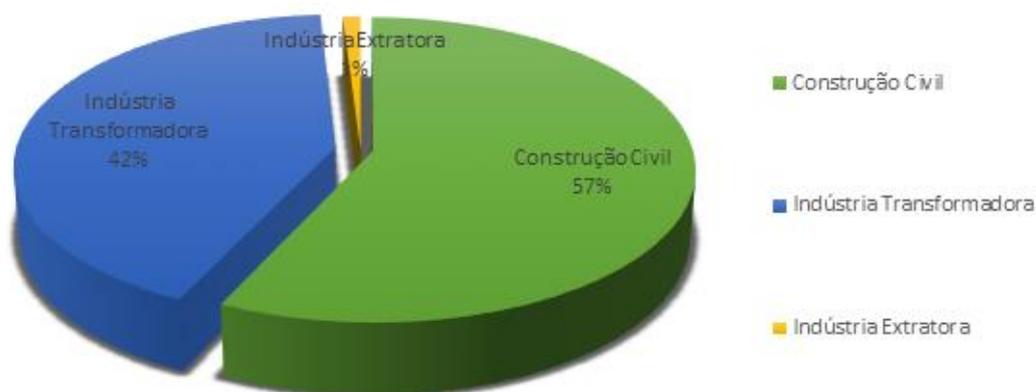


Fig. 4: Distribuição do setor secundário no Município de Armamar

Fonte: <http://www.cm-armamar.pt/>

Por último, no sector terciário, assumem particular relevo as atividades ligadas ao comércio, ao turismo e aos serviços. Tal como aconteceu noutros municípios do país, este sector ganhou maior importância nos últimos anos. É de destacar, aqui, a representatividade do comércio por grosso e a retalho, a reparação de veículos automóveis, motociclos e bens de uso pessoal e doméstico e ainda serviços prestados nas áreas da Administração Pública, correios, IPSS's, entre outros. Neste sector, destacamos ainda o aumento, nos últimos tempos, de unidades de alojamento turístico (turismo de aldeia, agroturismo e turismo rural).

Segundo Osório e Carvalho (2007:88)², devemos ter em conta que

“O turismo é um dos principais caminhos para o desenvolvimento rural. É necessário conhecer o território de modo a tirar partido das suas potencialidades, e criar e dinamizar novos produtos turísticos sem nunca esquecer a necessária sustentabilidade numa óptica que integre a perspectiva económica, social e ambiental. Os turistas hoje em dia já não procuram apenas lugares ligados ao sol e praia mas sim lugares associados à natureza e ao meio rural e que pelas suas especificidades despertam curiosidade.”

O município apresenta duas paisagens completamente distintas e de uma rara beleza: a zona a Norte da sede de município ligada à produção de vinho, inclusivamente do vinho do Porto, e a zona sul virada para a produção de cereais, maçã, queijos e cabritos. É também vasto o património religioso (igrejas, capelas, alminhas e cruzeiros) espalhado por todo o município. A zona Norte integra o Alto Douro Vinhateiro, classificado pela UNESCO como património da humanidade, possui ainda algum património classificado pelo IPPAR na categoria de Monumento Nacional (Igreja Matriz de Armamar, de arquitetura medieval, séc. XIII) e, na categoria de Imóveis de Interesse Público, temos Marcos graníticos de delimitação da Região Demarcada do Douro, o Pelourinho em Goujoim, a Ponte Antiga de Santo Adrião e Capela da Nossa Senhora das Neves no Marmelal.

4.1.1.2- Património imaterial

Armamar possui um vasto património imaterial fruto das vivências, dos saberes, dos usos, dos costumes e das tradições das suas gentes, que estiveram e continuam presentes no seu quotidiano.

Num Município do interior, e onde o desenvolvimento económico passou ao longo dos

² Osório, Lisete e Carvalho, Paulo (2007) - “Plano Estratégico de Desenvolvimento Turístico do Município de Armamar”, Instituto de Estudos Geográficos, Universidade de Coimbra, 83 pp. (inédito).

tempos pela atividade agrícola, é natural que, em outros tempos, tenha existido todo um conjunto de atividades de suporte que “fornecia” diversos utensílios de trabalho.

Assim se percebe a abundância de artesãos que, por todo o município, se dedicavam à criação e fabrico de ferramentas e acessórios diversos, sobretudo para a atividade agrícola. Latoeiros, cesteiros, tanoeiros e soqueiros trabalhavam com o desígnio de dar resposta às necessidades dos lavradores.

Uma parte bastante curiosa da etnografia em Armamar, e que de resto se estende por todo o país, era a da cura dos males pela via de práticas esotéricas: crença popular e a fé a misturavam-se com alguns fundamentos da medicina, então arcaica e sem capacidade para grandes respostas.

Antigamente, os povos estavam sujeitos a uma série de perigos e fatores de risco que lhes debilitava as defesas, dando origem a doenças que, não raras vezes, resultavam na morte de quem delas padecia. Muitas vezes, a causa das doenças era atribuída a espíritos e aos próprios deuses que assim se manifestavam, castigando quem merecesse o castigo.

Relativamente aos poemas cantados pelas gentes de Armamar de outros tempos, são uma boa forma de compreender os valores que definiam a cultura e os costumes de então. Podem identificar-se muitas temáticas: cantigas religiosas, amorosas e de saudade, satíricas e de escárnio, de romaria e de roda. Outras há que se referem às colheitas: vindimas, corte dos cereais, desfolhadas. Muitos destas melodias sobrevivem ainda hoje em Armamar no repertório das associações culturais existentes que as preservam do esquecimento e as dão a conhecer por esse mundo fora, nos muitos países que são convidados a visitar

No que diz respeito às festividades, podemos destacar o entrudo, a Páscoa e o Natal.

No entrudo, uma das tradições - o jogo dos compadres e das comadres - era bastante curioso: as raparigas, logo a partir do primeiro dia de Carnaval, confeccionavam as comadres, bonecas de panos velhos que colocavam nas janelas e que, depois, guardavam num lugar secreto para os três últimos dias da quadra. Entretanto, os rapazes, que também faziam os compadres, procuravam as comadres escondidas para as queimar na terça-feira de entrudo. Com as raparigas, passava-se o mesmo em relação aos compadres.

Outra tradição, a das deixas ou leitura dos dotes, passava-se antes de domingo gordo. Os rapazes subiam para o ponto mais alto da povoação, à noite, e, de funil em punho, liam os dotes. E era assim: em tom jocoso inventavam-se casamentos, fazendo menção aos nomes das pessoas. Mas o momento mais importante era o enterro do entrudo. À luz de tochas,

encenava-se um cortejo fúnebre com carpideiras, padres e sacristão. O ritual acabava, queimando-se o caixão ou o espantalho, figuras alegóricas do diabo.

A Páscoa é outro momento alto das festividades da religião cristã. O cerimonial tem início com a Quaresma e a Semana Santa assume especial destaque. A Semana Santa, antigamente, era vivida segundo um padrão rigoroso de comportamentos que era pregado pela igreja católica e o povo seguia-o fielmente. Durante a Semana Santa, era “pecado” executar grande parte das tarefas de casa ou do campo: as mulheres não lavavam a roupa, não passavam a ferro, não varriam; os homens não executavam tarefas pesadas nos campos, limitando-se ao mínimo essencial, sobretudo na quinta-feira santa, de manhã, e na sexta-feira da paixão, de tarde.

No Domingo de Páscoa, ainda se cumpre a antiga tradição da Visita Pascal: o Padre percorre as casas para proceder à bênção das famílias.

O Natal é a época do ano em que as tradições ainda se vão mantendo. O dia 24 de dezembro começa logo cedo, realiza-se a feira da consoada e as donas de casa, responsáveis pela preparação da ceia, aproveitam para ir comprar o que falta. Ao homem, cabe a tarefa de colher as couves, que plantou oportunamente já a pensar no Natal, para cozer com o bacalhau e as batatas. A lenha necessária para a lareira também se prepara e arranja-se sempre um toco maior, aquele que fica ao borralho noite dentro, cúmplice das conversas dos adultos e brincadeiras das crianças em volta do lume. Ainda perdura, pelo menos em algumas das aldeias do Município, a tradição da missa do galo, perto da meia-noite.

As festividades anuais em honra dos santos padroeiros das aldeias de Armamar, têm vindo a perder o fulgor de outros tempos. No entanto, ainda se podem enumerar uma série delas que resiste muito por força do investimento dos emigrantes que, longe da sua terra natal, gostam de vir para celebrar e viver com os seus conterrâneos as tradições dos seus antepassados.

As feiras que se realizavam em simultâneo, pelo menos em parte dessas festas, já foram verdadeiros acontecimentos de relevo na vida das populações. Para além das feiras de romaria ainda existentes, ainda se realiza também a feira quinzenal.

As festas e romarias, que nunca deixaram de ser um ponto alto na dinâmica das aldeias, destacam-se a romaria a Nossa Senhora das Dores e Feira de Santiago, a romaria a São Domingos e Feira Franca de Fontelo, a romaria a São Gregório e a romaria a São Lázaro.

Para além de tudo quanto foi mencionado, destaquem-se, ainda, os saberes, as artes

tradicionais, o folclore, os trajes, os jogos populares, a gastronomia, os rituais, as práticas agrícolas, que são peças primordiais do património imaterial do concelho de Armamar.

(Fonte: www.cmarmamar)

4.2- Caraterização da população alvo

4.2.1- Aldeia de Vila Seca

Vila Seca é uma freguesia portuguesa do concelho de Armamar com 15,03 km² de área e 507 habitantes (2011). Geograficamente situada a nordeste de Armamar, a localidade é das mais extensas em área no Município; está situada numa zona marcadamente duriense, não é pois de admirar que grande parte da produção agrícola seja o vinho e o azeite. Em tempos remotos, o cultivo dos cereais também teve alguma expressão.

Na sua história, podemos constatar que Vila Seca foi couto de instituição senhorial, depois couto eclesiástico da Sé de Lamego. Foi vila e cabeça de Concelho, referido no Cadastro de 1527 (como sendo constituído apenas pela povoação de Vila Seca). Esta população teve tribunal, casa da Câmara, cadeia e pelourinho. O Concelho foi extinto no período constitucional (1863). Com a extinção, passou a fazer parte do Concelho de Armamar. O lugar da ancestral povoação seria no sítio do Outeiro, uma pequena elevação a poente. No entanto, também a norte, surgiram diversos vestígios arqueológicos que provam ocupação remota desses locais: lagares cavados na rocha, necrópoles, cerâmica e moedas do período romano são alguns exemplos.

Esta freguesia teve um papel primordial no desenvolvimento do concelho, foi nesta população que surgiram as primeiras instalações de cuidados de saúde. Na primeira metade do século XX, com a construção em Vila Seca do primeiro hospital do Município, muitos médicos recomendaram a aldeia como excelente local de veraneio e descanso para quem quisesse fugir à vida agitada e poluição das cidades. Com boas águas, bons ares, paisagens verdejantes em volta, os rios Douro e Têjo ali perto e, mais ao longe, a vista da Serra do Marão, Vila Seca depressa ficou famosa e, no verão, muitas famílias escolhiam o local para férias.

Possui um diversificado património material, como a igreja matriz, de invocação ao Divino Espírito Santo, terá sucedido a um templo mais antigo, a capela da Sra. do Ervedeiro.

Do património de Vila Seca, fazem ainda parte a capela da Sra. do Leite, junto do cemitério, a capela de Nossa Sra. da Conceição (1863), situada na Quinta de Castelo Borges, o Palácio dos Viscondes de Valmor (com diversos elementos emblemáticos dos palacetes de finais do século XVIII), e ainda, à entrada da povoação, um edifício de finais do século XVIII que terá sido residência de D. Luís da Silva, par do Reino.

(Fonte: [Website de Vila Seca](#))

4.2.2- Santa Casa de Misericórdia Armamar (Vila Seca)

“Lego os dois terços dos meus haveres para instalação e manutenção do Asilo para Velhinhos e Velhinhas, de Vila Sêca de Armamar e outras freguesias, se os recursos derem para essa despesa, e uma Creche, que serão instalados em Vila Seca, concelho de Armamar, distrito de Viseu. Entrego a instalação e administração do Asilo e Creche, a fundarem-se em Vila Seca, ao jornal O Comércio do Porto, representado pelos seus administradores, que regularão tudo como melhor entenderem e a quem será entregue o líquido das duas terças partes dos meus haveres, para os fins acima indicados.”

Foi assim, através de uma verba testamentária deixada pelo benemérito José Rodrigues Cardoso, antigo negociante em Manaus que, em Vila Seca, terra natal do testador, nascia uma infraestrutura de apoio à população carenciada. Após a morte de José Rodrigues Cardoso, em 1928, e depois de recebida a verba pelas mãos da viúva testamenteira, foi posto a funcionar, com carácter provisório, um Asilo que serviu ao mesmo tempo de hospital.

Em 1965, já como Santa Casa da Misericórdia, iniciaram-se os serviços de Lar para pessoas indigentes, pessoas que não tinham qualquer condição económica ou família. Em 1982, firmam-se os primeiros acordos com o então Centro Regional de Segurança Social.

A área geográfica de intervenção da instituição abrange todo o município de Armamar, dando apoio a 69 Idosos, nas valências Lar de Idosos e Serviço de Apoio Domiciliário, o primeiro iniciado em 1965, contando atualmente com 34 utentes internados e o segundo iniciado no ano 2000, contando com 35 utentes, distribuídos pelas várias freguesias do município.

Para além dos serviços prestados em cada valência, salientamos ainda várias atividades lúdicas de animação com os idosos (passeios, festejos em dias temáticos) e distribuição de calçado e roupa a carenciados.

Fonte: (www.cmarmamar.pt)

CAPÍTULO V- APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Neste capítulo, vamos tentar expor de uma forma clara e sintética os resultados obtidos depois de realizado o tratamento descritivo e interpretativo dos dados, através da apresentação de alguns quadros.

Pretendemos, com este capítulo, apresentar, analisar e discutir as respostas obtidas na investigação. Assim, tendo presente a revisão bibliográfica e, com base nos dados recolhidos, nomeadamente através da observação e da aplicação de entrevistas, procurou-se analisar e refletir de que forma o jogo popular contribui para a educação/ desenvolvimento comunitário, percebendo deste modo, a vertente intergeracional dos jogos populares, bem como o papel do jogo popular infantil na educação integral da criança.

Este mesmo capítulo encontra-se estruturado em duas partes fundamentais. A primeira parte diz respeito à caracterização da amostra e à população alvo. Relativamente à segunda parte, realizamos uma análise mais detalhada dos resultados obtidos através da metodologia de investigação adotada, em torno do nosso tema, ou seja, os jogos populares infantis.

5.1- Caracterização da amostra

Dadas as características e os propósitos desta investigação, a nossa amostra é composta por 10 utentes da Santa Casa da Misericórdia de Armamar, com idades compreendidas entre os 60 e os 90 anos e por habitantes da Freguesia de Vila seca, sendo estes: 20 crianças com idades entre os 7 e os 11 anos, 10 jovens com idades entendidas entre os 13 e os 35 anos, e por 10 adultos com intervalo de idades entre os 38 e os 55 anos.

A opção por esta instituição e por esta freguesia justifica-se pelas seguintes razões: existência de um aglomerado populacional bastante diversificado em termos etários; conhecimento da polivalência e apetência da dinâmica da aldeia a desafios deste género; por imperativos profissionais, antevíamos, à partida, quer a autorização, quer a cooperação dos dirigentes da Santa Casa da Misericórdia, quer a colaboração dos idosos; note-se que a proximidade e existência de infraestruturas do local facilitaram o acesso.

5.2- Apresentação de dados

5.2.1- Apresentação da atividade - “Encontro intergeracional de Jogos populares”

Para a concretização e autenticidade deste estudo, foi fundamental a organização de um Encontro Intergeracional de Jogos Populares. Os intervenientes desta atividade foram os utentes da Santa Casa de Misericórdia de Armamar - Vila Seca - e alguns habitantes da mesma aldeia. A atividade realizou-se no salão do grupo recreativo de Vila seca, no dia 10 de

maio de 2015.

A realização deste encontro intergeracional teve como desígnio os seguintes objetivos:

Objetivo geral	Objetivos Específicos
<ul style="list-style-type: none">• Estimular a socialização/convívio intergeracional, através da prática de jogos populares, fator de interação social, inerente ao processo de construção dos conhecimentos de forma lúdica;	<ul style="list-style-type: none">• Proporcionar o desenvolvimento de jogos populares, enquanto impulsionadores do crescimento cognitivo, motor e social;• Dar a conhecer aos mais novos alguns dos jogos de outrora;• Partilhar vivências e histórias entre as gerações;• Criar nos mais novos o respeito e gosto pelo património social e pelas suas raízes;• Preservar os jogos populares e fazer com que não se percam no tempo;• Desenvolver a troca de saberes, assente numa base social que permita às nossas crianças e seniores aprendizagens diversas;• Fomentar a participação ativa dos idosos, das crianças e dos jovens;• Potenciar o espírito de interajuda;• Desenvolver o espírito de equipa.

Quadro 1: Objetivos do Encontro intergeracional de Jogos Populares

Salientamos que, desde a apresentação da ideia, tivemos o total apoio da Direção da Santa Casa de Misericórdia que nos demonstrou uma grande recetividade e abertura. E, por

outro lado, beneficiámos da colaboração de alguns elementos do grupo recreativo de Vila Seca, na organização, dinamização e divulgação das atividades.

Na planificação da atividade, tivemos em atenção a riqueza e diversidade de jogos populares de que usufruímos. Seleccionamos dez jogos, atendendo aos seguintes pressupostos: jogos populares pertencentes à cultura/ tradição da população, jogos com material acessível, atividades que estimulam as capacidades cognitivas e motoras dos participantes, jogos transversais às diferentes fases etárias e, fundamentalmente, jogos divertidos que proporcionam verdadeiros momentos de convívio e interação social.

Face o exposto, realizámos os seguintes jogos (Anexo nº W): o “Jogo das latas”, o “jogo do galo”, o “Jogo da colher e do ovo”, a “corrida dos sacos”, o “jogo da malha”, o “Pião”, o “dominó”, a “macaca”, o “jogo do arco” e “Saltar à corda”.

Relativamente ao desenvolvimento e à preparação da atividade em concreto, desde logo foram notórios o interesse e a colaboração dos intervenientes na atividade planeada. Durante a fase de preparação, salientamos o envolvimento e a colaboração da população em geral. Desde cedo, pudemos verificar a motivação e o entusiasmo dos representantes do grupo recreativo que afirmaram “ *que há bastante tempo tinham pensado numa atividade deste género, mas nunca tinha havido iniciativa.* ”.

Os jogos seleccionados foram dispostos num circuito, com vista a dar oportunidade a todos de executar as atividades. Dados os objetivos propostos, os participantes dos jogos foram repartidos, por equipas mistas, constituídas por um elemento sénior, um adulto, um jovem e uma criança, com vista a fomentar a interação e o convívio entre gerações.

Ao longo do circuito de jogos pré- estabelecido, todos os elementos de cada equipa participaram, a maioria dos seniores, dada a sua fraca mobilidade, realizou os jogos de pontaria (o jogo das latas), e os jogos de sorte (jogo do galo e dominó). No entanto, sempre que possível, participava nos outros jogos, dando indicações aos mais novos como realizá-los corretamente, e contava histórias de outrora em relação aos jogos

5.2.2- Entrevistas

A entrevista que realizamos caracterizou-se por ser semiestruturada, ou seja, foi permitido ao entrevistado falar sobre os seus pontos de vista, utilizando narrações pormenorizadas seguindo, no entanto, uma sequência (pouco rígida) de temas organizados

pelo entrevistador que se pretendem desenvolver. A entrevista foi realizada numa sala com a presença do entrevistado e do entrevistador, o conteúdo da entrevista foi gravado em suporte digital, com o acordo do entrevistado.

A execução das entrevistas teve como propósito os seguintes objetivos:

Objetivo Geral	Objetivos específicos	Questões da Entrevista
<p>- Recolher pareceres acerca da função do jogo popular na educação informal, não formal e formal,</p>	<p>- Aprofundar o conceito de jogo popular infantil;</p> <p>- Reconhecer o contributo do jogo popular na educação /formação das crianças;</p> <p>-Confrontar as tendências passadas, atuais e futuras no desenvolvimento dos jogos populares;</p> <p>- Registrar formas de estimular os jogos populares junto de comunidades multiculturais e intergeracionais;</p> <p>-Identificar e analisar as potencialidades sociais, educativas e culturais dos jogos populares na animação/educação comunitária;</p>	<p>- O que entende por jogos populares infantis?</p> <p>- De que forma este tipo de jogos contribui para o desenvolvimento integral da criança?</p> <p>- Que papel têm tido ao longo do tempo na educação / formação das crianças?</p> <p>- A prática de jogos populares proporciona momentos de convívio, interação e educação?</p> <p>- Quais as estratégias para reavivar, junto das crianças, o gosto pela prática destas atividades populares?</p> <p>- Dadas as suas potencialidades e características, como poderiam os jogos ser utilizados no ensino?</p> <p>- Qual a importância dos Jogos na Animação e educação comunitária?</p> <p>- Qual a sua opinião sobre a importância dos jogos em atividades em comunidades multiculturais e intergeracionais?</p> <p>- O que pensa acerca da prática atual dos jogos</p>

	populares: Considera-a uma mais-valia para a educação, a socialização, a difusão da cultura popular?
--	--

Quadro 2: Objetivos das entrevistas

Face ao exposto, para a aplicação do inquérito por entrevista, para assim pormos em prática o estudo em causa, solicitámos a colaboração de quatro personalidades da área, sendo estes: O Professor António Serôdio, O Dr. Henrique Martins. O Professor Cameira Serra e o Padre Fontes.

Breve Currículo dos entrevistados:

- Professor Doutor António José serôdio Fernandes, Professor Associado da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro.

- Professor Henrique Martins, Licenciado em Educação Física pelo Instituto Nacional de Educação Física de Lisboa – INEF, Pós Graduado em psicologia aplicada à Orientação Escolar e Profissional - Curso de Perito Orientador – pelo Instituto de Orientação Profissional de Lisboa – IOP. No seu percurso profissional, foi Professor Profissionalizado em diversas escolas, Coordenador pedagógico, Inspetor Orientador de Desportos na Delegação Distrital do INATEL da Guarda e Orientador Escolar e Profissional. Colaborador da Associação de Jogos Tradicionais da Guarda. Foi seu vice-presidente para as atividades e desempenha atualmente o cargo de presidente da Assembleia Geral e responsável pelo seu departamento de formação.

-Professor Doutor Mário Cameira Serra, Doutor em Ciências Sociais e Humanas/Ciências da EF João Barbosa, Professor de Educação Física, Mestre em Ciências do Desporto. Licenciado em Educação Física pelo INEF, obteve em 1992 o grau de mestre em Ciências da Educação pela Faculdade de Motricidade Humana, na Universidade Técnica de Lisboa, e em 1999 o doutoramento em Ciências Humanas e Sociais pela Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro. Foi professor coordenador da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico da Guarda, onde dirigiu o Departamento de Ciências do Desporto e Educação Física e o Gabinete de Antropologia do Lúdico.

- António Lourenço Fontes nasceu em Cambezes do Rio, uma aldeia do Barroso, no município de Montalegre. Ingressou no Seminário em Vila Real, em 1950, saiu em 1962. Concluiu a licenciatura em História, na Faculdade de Letras da Universidade do Porto, em 1980. Editou e colaborou em várias obras: *Etnografia Transmontana* (2 volumes), *Usos e*

Costumes de Barroso; Milenário de S. Rosendo, Antropologia da Medicina Popular Barrosã, Chegas de bois, Raça Barrosã, Las fronteiras invisibles, Contos da raia, Crenzas e mitos da raia seca ourensana, Ponte da Mizarela, ponte do diabo; Roteiro dos castros de Montalegre, roteiro dolménico de Montalegre. Colaborou em vários jornais e revistas regionais.

5.3- Análise de dados

5.3.1- Observação participante

5.3.1.1- Análise e reflexão da atividade implementada

Ao longo da realização da atividade de jogos populares, tivemos a oportunidade de contactar diretamente com os intervenientes, conseguimos escutar as suas opiniões e ideias, compreender as suas apetências e motivações, interpretar os seus movimentos e habilidades e observar as suas reações e atitudes.

Desde logo os seniores mostraram um grande entusiasmo quando observaram “*os jogos do seu tempo*”, como referiram, e mostraram vontade em participar. A atitude de colaborar e reviver os jogos da sua infância dos mais velhos contrastou com a curiosidade dos mais novos. É importante ressaltar que as gerações mais novas desconheciam alguns jogos, estranhavam a forma de executá-los adequadamente e apresentavam bastantes dificuldades em realizar jogos como o pião e o arco.

Prontamente, construímos equipas mistas para que houvesse oportunidade de todos participarem nas atividades. Notou-se, imediatamente, uma interação e harmonia entre os elementos das equipas que manifestavam ânsia por jogar, independentemente do resultado. Face às dificuldades de coordenação motora e habilidade corporal em alguns jogos propostos, verificou-se que as pessoas que assistiam davam algumas instruções e achavam divertido a “*falta de jeito*” dos mais novos para realizar atividades que estes outrora realizavam no “*seu dia a dia com materiais mais rudes e simples*”- testemunhavam.

Durante a atividade, reparámos nas diferentes atitudes dos diversos intervenientes: os seniores reviveram com entusiasmo e alegria os jogos de outrora; os adultos e os jovens recordaram algumas atividades que marcaram a sua infância; as crianças demonstraram

curiosidade e vontade de aprender os jogos que desconheciam.

Ao longo da apresentação dos jogos, foi visível a cooperação, interação entre os jogadores. Notou-se a envolvimento dos intervenientes de cada equipa na execução das tarefas. Assistimos a um grande espírito de interajuda entre todos e a uma grande capacidade de compreensão e paciência com os elementos mais dependentes.

A atividade decorreu de forma harmoniosa, divertida e estimulante, todos os participantes manifestaram gosto e empenho nos jogos. O público assistente também expressou alegria e entusiasmo ao observar os praticantes do jogo, intervieram de maneira calorosa, dando dicas e instruções.

Através deste tipo de jogos, constatamos que, para além do desenvolvimento das capacidades físicas, tais como: força e resistência (saltar à corda, corrida dos sacos), equilíbrio e pontaria (jogo das latas e malha), coordenação e habilidade (jogo do arco, macaca), também se desenvolveram as capacidades intelectuais como: concentração, compreensão, raciocínio, lógica e estratégia (dominó, jogo do galo).

No quadro seguinte, apresentaremos as atitudes/ comportamentos mais relevantes, observadas nos diferentes intervenientes durante o desenvolvimento da atividade. Mencionaremos, também, alguns testemunhos partilhados pelos participantes:

Atividades propostas:	Objetivo Geral:	Objetivos Específicos:	Atitudes/ comportamentos observados:
<p>Jogos Populares Portugueses:</p> <p>Jogo das latas</p> <p>Jogo do galo</p> <p>Jogo da colher e do ovo</p>	<p>Estimular a socialização/convívio intergeracional, através da prática de jogos populares, fator de interação social, inerente ao processo de construção dos conhecimentos de forma lúdica;</p>	<p>Proporcionar o desenvolvimento de jogos populares enquanto impulsioneadores do crescimento cognitivo, motor e social;</p> <p>Fomentar a participação ativa dos idosos, das crianças e dos jovens;</p> <p>Potenciar o espírito de interajuda;</p>	<p><i>Postura dos intervenientes face aos jogos/ atividades propostas</i></p> <p><i>Atitude dos seniores/ adultos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Entusiasmo/ Animação - Motivação - Vontade de participar - Satisfação/ Alegria - Convívio <p><i>Atitude dos jovens/ crianças:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Entusiasmo - Iniciativa - Motivação - Capacidade de interação - Curiosidade

Dominó		Dar a conhecer aos mais novos alguns dos jogos de outrora;	<i>Interação durante as atividades entre séniores, adultos, jovens e as crianças</i>
Macaca			<i>Atitude dos séniores/ adultos:</i>
A malha		Criar, nos mais novos, o respeito e o gosto pelo património social e pelas suas raízes;	<ul style="list-style-type: none"> - Entendimento entre os elementos - Compreensão - Intercâmbio de saberes - Colaboração - Respeito mútuo - Integração - Divertimento
Saltar à corda		Preservar os jogos populares e fazer com que não se percam no tempo;	<i>Atitude dos jovens/ crianças:</i>
Corrida dos sacos			<ul style="list-style-type: none"> - Solidariedade intergeracional - Autonomia - Cooperação - Paciência; - Respeito/cumprimento das regras - Espírito de interajuda
O pião		Desenvolver o espírito de equipa;	

<p>O Arco</p>		<p>Partilhar vivências e histórias entre as gerações;</p> <p>Desenvolver a troca de saberes, assente numa base social que permita às nossas crianças e seniores aprendizagens diversificadas;</p>	<ul style="list-style-type: none">- Apreensão de saberes- Espírito de equipa- Competitividade- Coordenação <p><i>Opiniões dos intervenientes no processo relativamente à atividade no geral</i></p> <p><i>Apreciação dos séniores/ adultos:</i></p> <ul style="list-style-type: none">- “ Foi um momento muito bem passado!”- “ Eu não sabia jogar, mas aprendi rápido.”- “Gostei de relembrar os jogos de antigamente.”- “ Isto parece uma festa, tanta gente!”- “ Diverti-me e ainda tenho direito a prémio?”- “ No nosso tempo, tínhamos de brincar a estes jogos, sem os nossos pais saberem.”- “ Quando quiser voltar a fazer uma
---------------	--	---	--

			<p><i>atividade destas, pode contar connosco.”</i></p> <ul style="list-style-type: none">- <i>“Este jogo era feito no campo e com pedrinhas.”</i>- <i>“ Isto havia de ser feito mais vezes!”</i>- <i>“ Gostámos muito de participar, obrigada por nos ter convidado.”</i> <p><i>Apreciação dos jovens/ crianças:</i></p> <ul style="list-style-type: none">- <i>“Eu nunca tinha jogado a estes jogos, mas são fixes.”</i>- <i>“Podemos fazer estes jogos outras vezes?”</i>- <i>“Adorei jogar com os mais velhos, eles ensinaram-me a lançar o pião.”</i>- <i>“ Foi muito difícil andar com o arco, mas consegui andar um bocadinho.”</i>- <i>“ Estes jogos são engraçados e divertidos!”</i>- <i>“ Há tanto tempo que não jogo à macaca, antes jogava tantas vezes, na escola primária!”</i>- <i>“Este jogo (dominó) é o melhor, tenho de</i>
--	--	--	--

			<p><i>juntar aos pares os mesmos números.”</i></p> <ul style="list-style-type: none">- <i>“ No jogo do galo, tem de ser ter atenção!”</i>- <i>“ Gostei de todos os jogos, queria ter jogado a todos, mas não podia. Os outros também tinham de jogar.”</i>- <i>“Gostei mais dos jogos na terra (malha, corda e corrida dos sacos), tínhamos de ter pontaria e saltar mais rápido.”</i>- <i>“Nós gostámos muito de jogar estes jogos, principalmente aqueles que não conhecíamos.”</i>- <i>“ Esta atividade permitiu um bom momento de convívio, obrigada por ter tido esta ideia.”</i>
--	--	--	--

Quadro 3: Observação do Encontro intergeracional de jogos Populares

Acrescente-se que assegurámos que todos os objetivos propostos para esta atividade fossem alcançados. Relativamente ao objetivo geral, foi evidente na observação desta atividade que conseguimos proporcionar um momento ímpar de socialização, de convívio, interação entre gerações e troca de saberes entre as pessoas.

Todos os propósitos na implementação desta atividade foram altamente superados, os participantes interagiram com entusiasmo, as gerações mais novas tiveram conhecimento de outras formas de jogar, compreendendo um pouco o património lúdico e cultural que caracteriza os seus antecedentes.

No decorrer dos jogos, foi-se desenvolvendo o espírito de equipa e interajuda entre as diferentes gerações, fortalecendo, desta forma, autênticas situações de envolvimento e participação ativa entre as crianças, os jovens e os adultos, que possibilitaram, inconscientemente, os desenvolvimentos cognitivo, cultural, social, motor e educativo.

5.2.2-Análise de conteúdo das entrevistas

Em seguida, apresentamos e interpretamos os resultados das entrevistas realizadas aos especialistas e estudiosos dos jogos populares.

A análise das entrevistas evidencia que, no geral, os entrevistados assumem que o jogo popular constitui um marco importante e fundamental no desenvolvimento integral da criança, bem como na preservação da história e da cultura de um povo, de uma sociedade, região ou de um país.

No que concerne à primeira questão - *“O que entende por jogos populares infantis? -* as opiniões recolhidas foram unânimes, todos salientaram que se trata de jogos de origem popular, praticados pelo povo, transmitidos oralmente ao longo das gerações e com características simples e variáveis. Neste sentido, referimos algumas opiniões que ilustram estas ideias:

Professor António José Serôdio Fernandes (Prof. Serôdio): *“O jogo da bilharda, do pau são jogos tradicionais, foram-nos transmitidos por oralidade.”*

Professor Henrique Martins (Prof. Henrique M.): *“Os jogos populares são, pois, atividades lúdicas de pequena organização, sem quadros competitivos e, regra geral, com materiais de jogo bastante simples ou mesmo inexistentes (...) desenrolavam-se em determinadas épocas do ano, de uma maneira geral, com base essencialmente rural.”*

Professor Doutor Mário Cameira Serra (Prof. Cameira): *“São, portanto, jogos populares, porque são habituais, muitos deles são tradicionais porque transitam, de geração em geração, da mais velha para a mais nova e assim sucessivamente.”*

António Lourenço Fontes (Padre Fontes): *“Jogos populares são jogos do povo, concretamente da criança, da idade infantil e talvez também juvenil.”*

Estes referem, ainda, de forma não tão acentuada, embora significativa, que o jogo popular infantil é aquele que é realizado atualmente pela criança no ambiente escolar e/ou quando está em grupo:

Prof. Seródio: *“Para mim, os jogos populares infantis serão os jogos que as crianças ainda hoje façam com regularidade, que pratiquem na escola com regularidade como o jogo da apanhada, jogos mais simples, não são aqueles que se fazem uma vez por ano.”*

Prof. Cameira: *“Jogos populares infantis são jogos que as crianças habitualmente realizam, que antigamente se realizavam nos espaços de terra batida ou nos largos, nas praças, nas ruas (...) que, atualmente, se realizam no logradouro das escolas, nos tempos de recreio.”*

À luz das opiniões dos entrevistados, este tipo de jogos está associado ao mundo rural, às atividades de mundo agrícola, caracterizados pela simplicidade de regras, de materiais e adaptáveis a qualquer contexto social, económico e etário.

No que respeita à segunda questão - *“De que forma este tipo de jogos contribui para o desenvolvimento integral da criança?”* - as respostas obtidas demonstram manifestamente o valor psicomotor, cognitivo, social e cultural que este tipo de jogos possui.

No ponto de vista dos entrevistados, os jogos são parte integrante do desenvolvimento/ crescimento da criança e estão intrinsecamente ligados à idade infantil.

Prof. Seródio: *“Têm uma riqueza muito grande, no meu ver em várias situações, por questões de formações, das disponibilidades e mobilidade, portanto dão maior mobilidade às crianças.”*

Prof. Henrique M.: *“Qualquer tipo de movimento proporciona à criança, nos vários estágios de desenvolvimento, uma miríade de atividades. Grande parte destas revestem-se de um cariz marcadamente lúdico. Passam pelo jogo e o faz de conta que deixam impressos na criança os aspetos motores, cognitivos e afetivos.”*

Prof. Cameira: *“Jogos que exigem capacidades, de natureza sensorial, auditiva, o tempo de reação, (...) desenvolvem capacidades mais no âmbito psicomotor, motricidade, a*

resistência, a força, outros de natureza espacial e temporal, relações espaço/tempo, tudo isso pode ser desenvolvido efetivamente pelo jogo.”

Padre Fontes: *“O jogo tradicional é coletivo, comunicado, interativo, participativo, pedagógico.”*

Um outro aspeto destacado foi a vertente histórico-cultural adjacente ao jogo popular. Segundo os intervenientes, o seu valor cultural sobressai claramente nestes jogos, como o afirma o Prof. Cameira: *“o jogo possibilita, efetivamente, a assunção e apreensão de valores, permite a comparação direta com o outro, é uma aprendizagem não formal, é uma espécie de inculturação, como se diz na antropologia cultural.”*

Padre Fontes: *“Geralmente, foram jogos instituídos há séculos, são seculares, baseados no clima, no ambiente familiar, num certo analfabetismo dos pais. Estes não tinham grande pedagogia, não havia apoio em livros, era mais a tradição. Esta tradição perdurou até nós.”*

É evidente, nas opiniões partilhadas, que os jogos contribuem notoriamente para o desenvolvimento integral da criança, podendo mesmo ser utilizados nas aprendizagens formais, em contexto escolar. As respostas dos entrevistados foram no sentido de que as crianças poderão beneficiar com essa participação, vão opinando:

Prof. Cameira - *“Em questões da matemática, em questões topológicas, está dentro, está fora, está em cima, está em baixo, questões que a gente aprende, noções matemáticas que são fundamentais, e outras, no âmbito da linguagem, da expressividade.”*

Relativamente à terceira questão - *“ Que papel tem tido, ao longo do tempo, na educação / formação das crianças? ”* - De uma forma bastante clara, as opiniões apontam para uma separação do jogo popular, da educação formal. Embora estes jogos constem nos currículos, não são explorados na sua plenitude nas escolas, entraram em desuso em prol de outros métodos e atividades.

Prof. Serôdio – *“ Já lá vão muitos anos, eu recordo-me que, às vezes, os professores faziam a proposta nos intervalos, nos recreios, para fazermos um tipo desses jogos, precisamente no sentido de nos ajudarem na aritmética e noutra tipo de situações da matéria do dia a dia, por exemplo, da gramática.”*

Prof. Henrique M. - *“Houve sempre currículos e métodos de ensino que se foram alterando e, onde há uma criança, o jogo esteve sempre presente. Podemos, eventualmente, pensar que terá havido épocas em que ele foi mais ou menos constante na ideia dos agentes*

de ensino. “

Prof. Cameira - “Os jogos sempre ficaram um pouco à margem da pedagogia. Embora a chamada pedagogia nova ou ativa, sempre dissesse respeitar o jogo e enaltecer as virtualidades do jogo, eu creio que «eram mais as vozes que as nozes», ou seja, o jogo era mais admitido nos intervalos, era admitido efetivamente fora do contexto escolar.”

Uma opinião visível tem a ver com a inexistência de formação por parte dos educadores e dos professores, no sentido de aprenderem a transmitir e explorar o jogo popular, de forma coerente e adequada aos diversos contextos físicos / cognitivos das crianças. As respostas dos entrevistados foram no sentido de que as crianças poderão beneficiar com essa participação. Vão dando os seguintes testemunhos:

Padre Fontes - “ É importante a formação, não da criança, mas sim do monitor, do professor, do educador ou dos assistentes que colaboram. Porque, se o monitor ou professor não sabe, não se formou, não se integrou no meio local, não estudou, não se preocupou, não quer saber (também é vítima das mesmas técnicas) ...há prejuízo na transmissão de saberes.”

Já no que se refere à quarta questão - *“ A prática de jogos populares proporciona momentos de convívio, interação e educação?”*- as opiniões apontam para uma consonância perceptível nos depoimentos. Nitidamente, os jogos permitem verdadeiras situações de confraternização, socialização, respeito pelo próximo e pelas regras.

Prof. Serôdio: “Estes estão na gênese dos jogos populares.”

Prof. Henrique M.: “Pediam-nos, com alguma frequência, o desenvolvimento de atividades de jogos nas escolas do 1º ciclo do ensino básico. Nestas circunstâncias, aconselhávamos uma primeira abordagem aos alunos no sentido de estes solicitarem aos respetivos pais e avós uma conversa prévia acerca dos jogos que os seus ascendentes jogavam na sua meninice. Este era o tempo da troca intergeracional. Proporcionávamos à família a hipótese de convívio e aprendizagem, altamente motivada, através da inter relação estabelecida entre avós/pais/criança. Esta aprendia o jogo, respetivas regras e, por vezes, o modo de confeção dos materiais.”

Prof. Cameira: “Os jogos sempre desempenharam papéis muito importantes no convívio, na socialização, e na inculturação, como, há pouco dizia, porque a inculturação não é só da aprendizagem formais, mas é aprender a estar com outros, é aprender a ser, a ter e partilhar os brinquedos e objetos de jogos e, partilhar com os outros, isso é fundamental.”

Padre Fontes: *“Não há jogos populares solitários. O jogo popular é sempre por competição com alguém, com companheiros do mesmo sexo ou não, há jogos de raparigas, jogos de rapazes.”*

Indubitavelmente, o jogo popular move grupos de pessoas, logo estas interagem entre si, criando laços, conhecendo as características do outro, aprendendo a agir perante distintas formas de ser e de estar.

Já quanto à quinta questão - *“Quais as estratégias para reavivar, junto das crianças, o gosto pela prática destas atividades populares?”* - manifestamente, as opiniões foram unânimes: todos os entrevistados lembraram que a estratégia primordial passaria inicialmente pelas famílias, pela educação não formal.

Prof. Cameira: *“Quando as crianças experimentam e vivenciam a maioria dos jogos populares que eram realizados pelos pais, pelos avós etc., aderem e adoram.”*

Padre Fontes: *“A estratégia cabe inicialmente aos pais, ao contacto com a família, com os adultos, para lhes informarem quais foram os jogos infantis da sua infância (...)”*

No entanto, no parecer da maioria dos inquiridos, este tipo de jogos deve ser praticado de forma mais sublinhada, nas escolas, necessitam de fazer parte da realidade escolar das crianças. Deste modo, deveria haver uma continuação e articulação das atividades transmitidas pela família.

Prof. Serôdio: *“Tem de ser uma coisa em conjunto: partir dos pais e dos educadores, deveria ser introduzido nos programas curriculares, não apenas no sentido de ser uma coisa para um divertimento, mas também em termos educacionais.”*

Prof. Henrique M.: *“Estratégias para reavivar os jogos, na nossa opinião, passam por fazer iniciações nas nossas escolas. Não é preciso propriamente alterar os currículos, porque os jogos tradicionais já aí estão.”*

Prof. Cameira: *“Abertura da escola à família. Podem ser os avós das crianças, que vão dento da escola explicar como eram os jogos antigos.”*

Padre Fontes: *“A base é de quem ensina ou de quem conduz, de quem orienta, de quem promove e de quem dá o arranque ou início.”*

Ficou também patente nas respostas obtidas, que é difícil impulsionar os jogos populares junto do público infantil, pois as crianças têm à sua disposição concorrentes de peso, como as novas tecnologias e os jogos informáticos.

No que se refere à sexta questão - *“Dadas as suas potencialidades e características,*

como poderiam os jogos ser utilizados no ensino?” - segundo os entrevistados, a realidade é que estes não constam nas escolas, nem como atividade lúdica, nem como conteúdo de ensino. Salientaram que, em tempos mais recuados, os jogos populares potenciavam novas aprendizagens. Notoriamente e comprovadamente, as crianças, através destas atividades descobrem, comparam e adquirem saberes. Destacaram-se as seguintes respostas:

Prof. Serôdio: “Introduzir os jogos como se faziam em algumas formas antigamente que era, precisamente, uma forma lúdica de ensinar. Por exemplo, a aritmética é muito fácil, através de jogos, até a gramática, a geografia, nalgumas situações é relativamente simples.”

Prof. Henrique M.: “Ainda está ao dispor da classe docente e é evidente que temos concorrentes com muita força, que são os meios de comunicação social.”

Prof. Cameira: “Devem continuar a existir nas nossas escolas. Até ao surgimento do desporto, há ciclos que estão efetivamente marcados, por exemplo, as meninas e os rapazes gostam dos jogos até uma determinada fase. Depois aparece o desporto.”

Padre Fontes: “Programados de acordo com a estação do ano, porque temos jogos de inverno, jogos de interior, jogos de exterior, jogos de pastoreio, jogos do monte da serra, jogos de família.”

Assim sendo, após análise das respostas, constatamos que este tipo de jogos estão um pouco banidos do processo de ensino / aprendizagem, o que prejudica os alunos e todo o processo de desenvolvimento da criança.

No que concerne à sétima questão - *“Qual a importância dos Jogos na Animação e educação comunitária?”*- os jogos são uma peça fundamental em atividades de educação comunitária. Têm a capacidade de captar a atenção e impulsionar a participação. Por outro lado, a simplicidade dos jogos populares torna-os adaptáveis a qualquer situação, engloba um conjunto de fatores que os enriquecem a nível histórico, cultural e social. Os seguintes excertos corroboram aquilo que afirmamos:

Prof. Serôdio: “Nós vemos hoje o reativar das feiras medievais, das situações de recriação de posições antigas. Os jogos são a parte mais atrativa, as pessoas aderem com mais facilidade, faz-se a recriação medieval ou de outra situação qualquer.”

Prof. Henrique M.: “A envolvência de várias gerações na mesma atividade serve para enriquecer o conhecimento, a história da comunidade e facilita o encontro de cidadãos de vários estratos sociais.”

Padre Fontes: “Faz parte da cultura local, faz parte do preenchimento de tempos

livres, aproxima o jovem e a criança da cultura da sua terra e da dos outros.”

O jogo popular é considerado pelos entrevistados uma excelente ferramenta na educação comunitária, visto tratar-se de atividades lúdicas, com características, regras e materiais simples acessíveis a qualquer grupo de pessoas que permitem, de modo informal, moldar mentalidades, criar conceitos e apreender valores. De facto, afirmam:

Prof. Seródio: *“A grande vantagem dos jogos populares, é que não são elitistas, não é necessário grande preparação ou treino. Para jogar à malha, às escondidas, à patela, toda a gente faz isso com grande facilidade.”*

Padre Fontes: *“Tem várias vantagens, como já referi, para além de convívio, de tolerância, de justiça, de verdade, de perdão, de castigo, tem várias componentes que se transmitem.”*

Importa também destacar que, embora o jogo seja um elemento natural e essencial no desenvolvimento humano, a baixa densidade populacional e a diminuição da natalidade têm vindo a desaparecer com o jogo, tal como profere o professor Cameira: *“Eu penso que as comunidades, sobretudo as comunidades rurais, elas estão a definhar, estão envelhecidas cada vez mais, estão a ficar cada vez menos populosas e menos ativas [...] na maioria, eram os jovens os organizadores e dinamizadores dessas atividades lúdicas. Ora se nalgumas comunidades rurais, não forem os animadores a voltar a despertar o interesse pelos jogos, os jogos morrem, como eu tenho visto em muitas das comunidades [...]. Então, é preciso efetivamente reanimar essa gente, é preciso animadores. Seria necessário uma política de valorização, reanimação dos nossos meios rurais, através da música, do jogo, através do teatro, através da participação comunitária nestas atividades lúdicas [...] Devia haver um papel muito necessário de muitos animadores nas nossas aldeias. Infelizmente a política não existe.”*

Assim sendo, e de acordo com os inquiridos, o jogo popular é, irreversivelmente, importante em todo o processo de animação e educação comunitária. No entanto, cabe aos responsáveis criar medidas de incentivo, já que as políticas atuais menosprezam o seu valor.

No que respeita à oitava questão - *“Qual a sua opinião sobre a importância dos jogos em atividades em comunidades multiculturais e intergeracionais?”* - ficou evidente, no discurso de todos os entrevistados, que estes jogos estabelecem relações de interajuda e interação com os seus pares e intervenientes, desenvolvendo, neste sentido, um processo de socialização saudável entre diferentes culturas e gerações, tal como referem os intervenientes:

Prof. Seródio: *“A multiculturalidade é importante porque, ao mesmo tempo que eu estou a difundir a minha cultura, posso fazer os jogos dos outros e absorver a cultura dos outros, e*

uma coisa curiosa que nós verificamos, às vezes, em continentes diferentes, os jogos não são tão diferentes quanto isso.”

Padre Fontes: *“Vai haver uma passagem de saberes, e há a vantagem de preencher tempos livres e sobrepor a cultura local, com a cultura que vem do exterior.”* A prática destas atividades acaba por criar situações de ludicidade ímpares, como nos foi relatado:

Prof. Cameira: *“Eu lembro-me de ter feito, há uns anos, uma pesquisa nas aldeias fronteiriças, em que se faziam intercâmbios entre as aldeias, do lado de cá da fronteira e do lado de lá [...] aldeia do concelho Freixo-de-Espada-à-Cinta, as pessoas também iam conviver, através de jogos com a aldeia mais vizinha do lado espanhol. (...) Outras vezes era em jogos de forças, que por todo o nosso norte e centro dos pais se realizavam algumas feiras, algumas corridas, algumas provas de destreza e a vitória da nossa aldeia significava muito, era muito importante.”*

Quanto à questão da intergeracionalidade, esta possibilidade, segundo os entrevistados, está inevitavelmente patente nos jogos populares, a maioria dos jogos é transmitida de gerações mais velhas para as mais novas. A sua simplicidade permite uma adaptabilidade das atividades a todas as faixas etárias. Poder-se-á afirmar que servem como ponte de ligação entre as gerações, de acordo com as perceções dos entrevistados:

Prof. Seródio - *“Muitos jogos são possíveis e desejáveis de fazer entre pais e filhos, ou até mesmo mais avós e netos. Isto permite uma aproximação que a vida do dia a dia não permite; essa aproximação entre gerações, essa situação é extremamente importante.”*

Padre Fontes - *“Entre diferentes gerações, os mais velhos passam os saberes aos mais novos, é o fio de continuidade do saber.”*

Segundo os inquiridos, o jogo pode agregar valores de solidariedade, justiça e igualdade, e, ao longo dos tempos, teve um papel preponderante na propagação de valores sociais e éticos:

Prof. Henrique M. - *“Até a nossa história colonial, ultramarina tinha nuances mais ou menos racistas, mas o jogo contribuiu, geralmente, para a aproximação dos intervenientes.”*

Finalmente, em relação à última questão - *“O que pensa acerca da prática atual dos jogos populares: Considera-a uma mais-valia para a educação, a socialização, a difusão da cultura popular?”* - Todas as respostas vão no sentido positivo, ou seja, as opiniões dos inquiridos mencionam que estas atividades, quando desenvolvidas, são uma mais-valia em todos os âmbitos, sejam educativos, sociais ou culturais.

Prof. Serôdio: *“Essa situação é fundamental e naturalmente tem muito mais valias em termos educativos e em termos de sociabilização porque é mais fácil, depois de ter jogado, que tenha uma abertura grande com as pessoas de sociabilizar com elas, do que assim diretamente sem fazer isso. Os jogos são uma situação que é extremamente benéfica.”*

Padre Fontes: *“ No fundo, estes jogos são atividades teatrais que podem criar gosto, prazer, encanto, convívio com a natureza, convívio com as gerações mais velhas (...) é uma provocação, um desafio às diferentes gerações, e há a vantagem dos pais também aprenderem na interação com os filhos - é um dar e receber que se pode supor e aproveitar.”*

Destacam, ainda, que são um excelente meio/ recurso de divulgação das raízes, da história e das tradições de um povo. Partilhando que,

Prof. Serôdio: *“A raiz de qualquer cultura, povo, ou de qualquer nação, é uma raiz popular e erudita. A arte erudita vai no fundo, da raiz popular, é possível e desejável que se faça essa alusão. São características próprias de cada povo que se agarra às situações do dia a dia que são importantes. Os jogos, nisso, são fundamentais porque, ao mesmo tempo que vão despertando a situação fácil, ao mesmo tempo que estão a fazer a difusão dos jogos em termos dessa tradição, trazem consigo outras raízes culturais e outras manifestações culturais que são importantes.”*

Padre Fontes: *“Isto é um património que não se deve deixar perder e está nas mãos dos educadores, pais, professores e monitores passá-los, explorá-los, conhecê-lo, divulgá-lo, apurá-lo e transmiti-lo das formas mais possíveis.”*

Prof. Henrique M.: *“Há jogos que estão ligados à atividade diária: são exemplo a corrida dos cântaros; isso acontecia porque as mulheres tinham de ir buscar água para beber e ter em casa e levavam um cântaro à cabeça. De vez enquanto, “vamos ver quem chega primeiro?”, e daqui se ter tornado jogo [...]. Porque há miúdos, hoje, que nem sonham qual era o modo de vida dos seus avós, e se as pessoas lhe contarem, eles não acreditam”.*

Relativamente à prática deste formato de jogos na atualidade, tem-se vindo a assistir a um afastamento/ abandono acentuado destas atividades. Esta situação deve-se a diversos fatores sociais, políticos, educativos. No parecer dos entrevistados, estes jogos estão em completo declínio:

Prof. Henrique M.: *“A prática atual dos jogos populares é muito diminuta. Nós próprios temos alguma relutância em manter a sua prática e, qualquer dia, não temos nas nossas populações, elementos que desenvolvam determinados jogos porque não se foi fazendo*

esse tipo de aprendizagens - elas faziam-se in locus, tinham lugar em determinadas alturas do ano e aquilo fazia-se porque havia vontade de os miúdos verem como os mais velhos as realizavam. Com a observação, iam interiorizando os gestos, hoje estas situações não acontecem. A família também já está mais arredada, só alguns idosos é que os praticam.”

Prof. Cameira: *“O jogo tradicional, hoje, está em nítida decadência, em desuso. Se não forem os educadores e os animadores a reanimá-lo e a resgatá-lo do baú do esquecimento, rapidamente as crianças desabitua-se de jogar, não sabem jogar os jogos tradicionais, já não conhecem os jogos tradicionais.*

Reconhecendo o valor histórico-cultural e educativo do jogo popular, segundo os autores, cabe aos intervenientes sociais tais como: animadores, educadores, assistentes sociais, professores, criar condições e planos de intervenção que visem o jogo popular assídua e ativamente, pois, só a partir de políticas dinâmicas e motivadores, se conseguirá preservar o jogo popular e, conseqüentemente, a nossa identidade cultural e lúdica.

Prof. Henrique M.: *“ Agora, se houver vontade das instituições para que eles se desenvolvam, nós, como acontece com os nossos vizinhos espanhóis, podemos efetivamente devolvê-los (...) Há jogos desta natureza que teriam muita vantagem em ser reativados, o material é fácil, pode facilitar a interpretação daquilo que eram as condições de algumas décadas atrás.(...) Reabilitar alguns destes jogos era contribuir para a sobrevivência de aspetos da nossa cultura que, aos poucos, vai definhando.”*

Prof. Cameira: *“Neste momento, o jogo tem uma importância residual. Infelizmente, agora, em termos culturais e antropológicos, continua a ter a mesma importância. Eu pugno mais pelo levantamento, registo, estudo e divulgação dos jogos através de publicações, do que fazer uma atividade hoje e torná-la a fazer passado um ano: não tem qualquer interesse. Os jogos, hoje, estão numa situação de declínio, não quer dizer que certos jogos não sejam jogados de festa em festa, mas são mais os homens do que as crianças a fazê-los. A cultura popular e tradicional desapareceram e os jogos seguem a mesma tendência.”*

Em síntese, após o estudo, a descrição e a exploração da entrevista, depreendemos que os jogos populares possuem uma carga histórica, cultural, social, motora e educativa exclusiva e insubstituível. Este tipo de jogos, quando aplicados em contexto escolar, são extremamente educativos e motivadores para os alunos; incitam a novas aprendizagens, estimulam capacidades de sociabilização e instigam momentos interação, interajuda, respeito pelo outro e pelo meio que o rodeia.

A sua polivalência permite adaptá-los a contextos sociais e etários diversos, proporcionando, desta forma, situações de envolvimento e aprendizagem dos partícipes.

Dentro de comunidades multiculturais e intergeracionais, ocasionam situações de união, de aproximação de culturas diferentes e de intercâmbio de experiências e conhecimentos entre gerações distintas.

No entanto, segundo os entrevistados, os jogos populares tendem a desaparecer, devido a diversos fatores, tais como: sociais, populacionais, económicos e tecnológicos. A diminuição da natalidade, a alteração das condições socioeconómicas das famílias, a evolução das infraestruturas e o desenvolvimento tecnológico contribuem fortemente para a extinção do jogo popular.

De acordo com os inquiridos, uma estratégia para colmatar o desaparecimento deste tipo de jogos passa pela necessidade de os educadores, pais e professores incutirem e promoverem atividades desde cedo no ambiente educativo das crianças.

A análise das entrevistas evidencia que, no geral e no parecer dos entrevistados, o jogo popular constitui um dos patrimónios lúdicos infantis mais importantes e encerra em si diversos e ímpares conhecimentos e aprendizagens. Estes jogos, por si só, contêm uma carga histórica, cultural e social imprescindível que nos transporta para a nossa origem, para a forma de estar, de pensar e de agir dos nossos antepassados.

5.4- Discussão de resultados

Esta investigação teve como foco de estudo as conceções do jogo popular infantil na educação e formação das crianças, bem como o seu papel no desenvolvimento e envolvimento de comunidades intergeracionais e multiculturais, recaindo no problema de investigação: *Qual o papel do jogo popular infantil na educação formal, não formal e informal?*

Assim, com a informação obtida, fez-se a síntese e discussão sobre os resultados desta investigação, considerando as seis questões de investigação: 1) Qual o contributo do jogo popular no desenvolvimento integral da criança?; 2) Poderão os jogos populares serem considerados um recurso pedagógico?; 3) Será o jogo popular um método que incentiva a criança a participar, interagir e sociabilizar?; 4) Podemos considerar jogo popular como um potencial difusor da cultura e das tradições de um povo?; 5) Qual o papel do jogo popular em

programas de educação intergeracional e multicultural?; 6) De que forma os jogos populares infantis permitem o desenvolvimento comunitário?

Tendo em conta a problemática de estudo, e com base nos dados obtidos através da realização/ observação do “ Encontro Intergeracional de Jogos Populares” e das entrevistas realizadas a personalidades da área de estudo, conseguimos afirmar que os jogos populares são uma excelente ferramenta educativa, proporcionam conhecimentos, promovem o convívio social e a aprendizagem cooperativa. Por outro lado, a proposta deste tipo de jogos junto de diferentes grupos, comunidades ou culturas possibilita o desenvolvimento das relações interpessoais e sociais, bem como viabiliza autênticos momentos de coesão geracional e cultural.

Relativamente à 1ª questão – “Qual o contributo do jogo popular no desenvolvimento integral da criança?”- As conclusões obtidas através das entrevistas evidenciaram o valor educativo, social, motor inerente a qualquer tipo de jogo. No entanto, a riqueza e supremacia do jogo popular, em particular, torna-o muitíssimo importante no desenvolvimento das capacidades das crianças, dada a sua carga cultural e histórica, podendo constituir, desta forma, um elemento peculiar no desenvolvimento da criança.

Os resultados das observações indicaram que os jogos, a nível motor, ampliam as condições físicas das crianças. Por serem jogos de grupo, incentivam as relações pessoais e sociais entre pares e os seus materiais instigam a curiosidade das crianças quanto à sua origem/história. A partir deste ponto, criam-se condições de aprendizagens que poderão ser utilizados no processo de ensino/ aprendizagem formal, tal como nos referenciou o Professor Cameira Serra:

“Todos os jogos têm uma contribuição muito importante no desenvolvimento integral da criança. Primeiro, porque o jogo permite à criança criar uma situação de poder que lhe é muito importante em termos da construção da sua personalidade, dá-lhe uma autoestima, digamos que é muito importante para o ego da criança. Através do jogo, a criança torna-se toda poderosa, adquire poderes que não tem na vida real, porque de facto o jogo inclui sempre uma representação. Como refere Johann Huizinga, o jogo ou é uma luta, pode ser conosco próprios ou uma confrontação com os outros, também é importante para nos conhecermos a nós próprios, as nossas virtualidades, as nossas capacidades, ou então é uma representação de uma luta”(Questão 2-entrevista).

Face aos resultados obtidos, consideramos o jogo popular uma mais-valia no desenvolvimento cognitivo, socioafetivo e motor das crianças. Foi comprovado que o jogo popular é definitivamente estimulador das competências e aptidões das crianças.

No que diz respeito à 2ª questão – “Poderão os jogos popular ser considerados um recurso pedagógico?” - Perante as respostas obtidas nas entrevistas e na observação, estes jogos deveriam ser aplicados nas práticas pedagógicas atuais. Como é visível, qualquer aprendizagem resultante de uma situação lúdica é mais proveitosa e eficaz. O jogo, dada a sua amplitude, é adaptável a qualquer temática e área curricular, então, seria um recurso bastante completo.

Ficou evidente, na análise das entrevistas, que os modelos de ensino formal beneficiariam muito com a aplicação nos currículos dos jogos populares. De forma lúdica, as crianças demonstrariam muito mais motivação, interesse e empenho para aprender novos conhecimentos, facto mencionado pelo Professor Serôdio: *“os professores faziam a proposta nos intervalos, nos recreios, para fazermos um tipo desses jogos, precisamente no sentido de nos ajudarem na aritmética e noutra tipo de situações da matéria do dia a dia, por exemplo da gramática”* (questão3, entrevista). Assim, partindo de um simples jogo, poderão explorar-se diversas disciplinas: matemática, história, desenho, geografia, etc..

Em relação aos dados recolhidos através da observação, verificou-se que, de um modo geral, o jogo é potencializado em todas as alternativas curriculares. Notámos, também, que na apresentação deste tipo de jogos, as crianças demonstravam curiosidade perante os instrumentos/ materiais utilizados, questionando a sua origem e escutando com entusiasmo a descrição das suas géneses. Logo, estas atividades conseguem captar a atenção das crianças para algo que desconhecem, indo de encontro aos objetivos do ensino formal: incitar a vontade de aprender, conhecer e compreender o mundo que rodeia a criança.

No que se refere à 3ª questão – “Será o jogo popular um método que incentiva a criança a participar, interagir e sociabilizar?” – Perante os dados recolhidos e investigados, verificou-se que o jogo está inerente à condição infantil. Desde sempre, as crianças brincam/ jogam. No entanto, e em específico este tipo de jogos, por apresentar alterabilidade de regras e materiais em prol das características dos intervenientes, dos materiais e espaços, torna-os mais lúdicos do que competitivos, por conseguinte, estimulam o divertimento, o convívio, a interação.

Constatou-se que uma situação de jogo infantil promove inconscientemente situações de convívio, comunicação, interação entre elementos, já que as suas características simples, torna-o acessível a qualquer contexto social, económico e humano:

“Os jogos sempre desempenharam papéis muito importantes no convívio, na socialização, e na inculturação, como há pouco dizia, porque a inculturação não é só

da aprendizagem formais, mas é aprender a estar com outros, é aprender a ser, a ter e compartilhar os brinquedos e objetos de jogos e, partilhar com os outros, isso é fundamental (...) apelam à participação em grupo”(Professor Cameira Serra, questão 4, entrevista)

Através do jogo, as crianças trocam pensamentos e opiniões, conhecem o outro e dão-se a conhecer a si. Por outro lado, a permuta de ideias entre diferentes personalidades, culturas e ideais, proporciona-lhes o crescimento e aceitação dos princípios dos outros e do meio que os rodeia.

Atendendo à 4ª questão – “Podemos considerar jogo popular como um potencial difusor da cultura e das tradições de um povo?” – Os resultados obtidos vão de encontro a esta ideia. De facto, o jogo popular faz parte da identidade, do modo de estar, ser, fazer e sentir de uma sociedade. O jogo contém em si marcas e traços da cultura a que pertence, desde a origem, as suas regras, os seus materiais, etc., facto que Padre Fontes referiu:

“Faz parte da cultura local, faz parte do preenchimento de tempos livres, aproxima o jovem e a criança da cultura da sua terra e da dos outros (...) É uma forma de passar para os animadores, que a tradição está na terra, o animador que vem de fora é inculturado e recebe essa pedagogia. Tem várias vantagens, como já referi, para além de convívio, de tolerância, de justiça, de verdade, de perdão, de castigo, tem várias componentes que se transmitem”(Questão 7 , entrevista).

Ao importar o jogo popular para a atualidade, estamos a reviver um pouco da história desse jogo, recordando o modo como os nossos antecedentes viveram e como se divertiam. Ao reportá-lo para outras culturas, estamos indubitavelmente a transmitir e a difundir a nossa cultura ancestral.

Perante as observações, verifiquei que os intervenientes foram questionando os materiais, as regras, permitindo-nos, deste modo, dar-lhes a conhecer um pouco a forma de vida dos antepassados, bem como as suas habilidade e os seus saberes. Cada jogo possui uma história interessante e bastante particular. Por outro lado, também se verificou que um mesmo jogo tem denominações diferente, em diversos locais. Isto deu-nos a entender que a atividade foi adaptada às características das pessoas e da região onde se praticava.

Assim sendo, averiguámos que o jogo popular faz parte do património oral de uma região, que acarreta em si uma série de saberes, de modos de vida e de tradições de um povo e, que, ao ser reativado e desenvolvido, desperta nos participantes, as lembranças/memórias, os saberes e as particularidades dos seus antepassados.

Considerando a 5ª questão – “Qual o papel do jogo popular em programas de educação intergeracional e multicultural?”- Os resultados obtidos a partir das entrevistas e da

observação participante, demonstraram que os jogos populares ocupam um lugar primordial e central nos programas intergeracionais e culturais.

No que concerne aos programas intergeracionais, estes também tendem a promover atividades que sejam transversais às diferentes faixas etárias e, de facto, o jogo popular consegue proporcionar momentos de intercâmbio, de conhecimentos e ensinamentos entre gerações e culturas díspares, de acordo com as ideias de Henrique Martins que salienta que “*a envolvência de várias gerações na mesma atividade serve para enriquecer o conhecimento, a história da comunidade e facilita o encontro de cidadãos de vários estratos sociais*” (questão 7, entrevista).

Confirmou-se que este tipo de jogos é uma estratégia bastante eficaz na promoção de atividades intergeracionais, pois é capaz de permitir aos adultos um papel ativo na formação e informação dos mais novos de forma lúdica e prazerosa. Reconhecemos que os idosos são, nos dias de hoje, portadores de uma grande sabedoria, que muita das vezes não é valorizada e conhecida pelas crianças e, assim, o jogo popular atua como elo e ponte de ligação e aproximação entre faixas etárias. O Professor Cameira Serra referiu que, nestes programas intergeracionais,

“Quando as crianças experimentam e vivenciam, a maioria dos jogos populares que eram realizados pelos pais, pelos avós etc., as crianças aderem e adoram, devem partir da família, da escola, quer dizer, da abertura da escola à família. Podem ser os avós das crianças, que vão dentro da escola explicar como eram os jogos antigos” (questão 5, entrevista).

No entender dos intervenientes, falta, efetivamente, a criação e implementação de programas e atividades que visem estes propósitos fundamentais, ou seja, projetos que fomentem a participação ativa dos mais velhos, na educação integral das crianças.

Na vertente multicultural, esta função já está, em parte, adjacente a este tipo de jogos, pois, desde a sua origem, já encerra em si uma carga histórico-cultural. Ao desenvolvê-los entre diferentes culturas, há intercâmbio cultural. Ao recorrermos aos jogos populares, damos a conhecer a nossa forma de viver, sentir e estar, e compreendemos e assimilamos também as crenças dos outros. São elemento insubstituível em programas multiculturais, já que

“A multicultural é importante, porque, ao mesmo tempo que eu estou a difundir a minha cultura, posso fazer os jogos das outras e absorver a cultura dos outros, e uma coisa curiosa que nós verificamos, às vezes em continentes diferentes os jogos não são tão diferentes quanto isso. Claro que adotam os utensílios diários que as pessoas têm, mas a génese e o conteúdo do jogo não é muito diferente, por isso, permite ter essa situação e percebermos melhor que somos todos iguais. Há uma série de jogos pelo

mundo que a gênese e os objetivos são os mesmos, não há grandes diferenças”(Professor Serôdio, questão 8, entrevista).

Os programas multiculturais anseiam por atividades que identifiquem a gênese e origem de uma cultura. Através do jogo popular, as marcas culturais ancestrais estão bastante manifestas.

Podemos confirmar que os jogos populares são uma estratégia fundamental e insubstituível nos programas multiculturais, são bastante educativos que permitem de, forma lúdica, a permuta de sabedorias e conhecimentos.

Por sua vez, em relação à 6ª questão – “De que forma os jogos populares infantis permitem o desenvolvimento comunitário?” - Podemos considerar, portanto, que os jogos populares estimulam a participação, a colaboração e a interação entre grupos e comunidades. Estas atividades, dadas as suas especificidades, são realmente impulsionadores de momentos de partilha, solidariedade, espírito de interajuda e convívio social.

Os jogos populares contribuem para a valorização e preservação do património cultural, para mobilização das pessoas e instituições em torno de uma causa, para o resgate do sentimento de consideração de si próprio, para a aquisição e conhecimento da sua própria conduta – aprende-se a ler, a interpretar o mundo, a compreender e a aceitar a diferença dos outros.

Concordamos com as ideias expostas pelo Professor serôdio que referiu que o jogo

“ É importante, (...) é a base da nossa cultura. A raiz de qualquer cultura, povo, ou de qualquer nação, é uma raiz popular e erudita. A arte erudita vai no fundo, da raiz popular, é possível e desejável que se faça essa alusão. São características próprias de cada povo, que se agarra às situações do dia a dia que são importantes. Os jogos nisso são fundamentais, porque ao mesmo tempo que vão despertando a situação fácil, ao mesmo tempo que estão a fazer a difusão dos jogos em termos dessa tradição, trazem consigo outras raízes culturais e outras manifestações culturais que são importantes. Portanto, eu acho que essa situação é fundamental e naturalmente tem muito mais valias em termos educativos e em termos de sociabilização, porque é mais fácil depois de ter jogado, que tenha uma abertura grande com as pessoas de sociabilizar com elas, do que assim diretamente sem fazer isso. Os jogos são uma situação que é extremamente benéfica “ (questão 9, entrevista).

Deste modo, podemos atestar que os jogos populares contribuem fulcralmente para o desenvolvimento comunitário porque são capazes de organizar, estimular, despertar e envolver a comunidade em torno de uma mudança social e capazes de propagar e difundir as capacidades intelectuais, emocionais, sociais e educativas entre grupos de intervenientes.

Assim, face aos resultados obtidos nas observações e na análise das entrevistas,

asseguramos que o jogo popular infantil constitui um difusor e transmissor cultural. Estes jogos encerram em si um grande património cultural e lúdico, capaz de educar, formar, divertir, desenvolver atitudes, conhecer o outro e o mundo que o rodeia, tal como consignou o Padre fontes,

“No fundo estes jogos são atividades teatrais, que podem criar gosto, prazer, encanto, convívio com a natureza, convívio com as gerações mais velhas (perguntam ao pai e à mãe como se jogam), é uma provocação, um desafio às diferentes gerações, e há a vantagem dos pais também aprenderem na interação com os filhos, é um dar e receber que se pode supor e aproveitar” (Questão 9, entrevista).

Permite transformar mentalidades e expandir capacidades cognitivas, motoras e sociais, proporciona a aproximação e a interação de gerações distintas, bem como a transformação social e comunitária.

No entanto, importa salientar que, ao longo dos tempos, tem-se vindo a assistir a uma evolução tecnológica bastante acentuada, que está a afastar as nossas crianças das atividades populares. Neste sentido, estão a perder-se valores culturais, que fazem parte da nossa identidade social e patrimonial, tal como mencionou o Professor Cameira Serra

“ Eu sou muito pessimista relativamente ao presente e futuro dos jogos. Com exceção de algumas associações, e muitas delas com mais intuito turístico, do que propriamente com o intuito antropológico ou cultural de preservação do jogo, reabilitação de jogos, investigação e estudo de jogos. (...) Muitos jogos terminaram nos anos 70, no século passado, outros foram permanecendo aqui e ali, e a maioria só no dia de festa é que surgem, de ano a ano (...) Eu fiz um estudo, não há muitos anos, numas aldeias do concelho do Sabugal, e passado 15 anos voltei lá. Fiz um levantamento de jogos, as crianças diziam-me a que é que jogavam, crianças de 6, 7, 8 e 9 anos, passados anos a maioria dos jogos tinha desaparecido, e as consolas os Mp3 e game boys é que dominavam. Todas as crianças já tinham computador e consolas, e muitos jogos tinham desaparecido, se eu fosse lá neste momento, provavelmente não havia crianças.” (questão9, entrevista)

Reconhecido o valor destes jogos, era crucial criar políticas de ativação e implementação destes jogos na nossa sociedade em geral, já que

“ Há jogos desta natureza que teriam muita vantagem em ser reativados, o material é fácil, pode facilitar a interpretação daquilo que eram as condições de algumas décadas atrás. Porque há miúdos hoje que nem sonham qual era o modo de vida dos seus avós, e se as pessoas lhe contarem, eles não acreditam. Reabilitar alguns destes jogos era contribuir para a sobrevivência de aspetos da nossa cultura que, aos poucos, vai definhando.” (Henrique Martins, questão 9, entrevista)

Em virtude do que foi mencionado, os jogos populares são uma mais-valia na educação formal, proporcionando pedagogias ativas e estimulantes, estão intrinsecamente ligados à educação informal e não-formal, são dos primeiros conhecimentos e habilidades transmitidas pelos nossos familiares e sociedade onde nos inserimos.

CONCLUSÕES

Nesta etapa, revelaremos as principais contribuições da investigação, a consistência das metodologias utilizadas e os resultados da investigação, estimando de que forma os objetivos do trabalho são confirmados. Exporemos os aspetos mais marcantes da nossa pesquisa, sugerindo novas pistas de investigação suscitadas pelo nosso estudo.

Conclusão

Chegados à última fase do trabalho de investigação, urge a necessidade de refletirmos sobre todo o procedimento desenvolvido, para que possamos, por último, expor algumas reflexões finais. Nesta etapa, importa fazer o balanço e avaliar todo o trabalho executado de maneira consciente, quer numa perspetiva de desenvolvimento profissional, quer considerando este estudo como impulsionador de novos estudos nesta área temática.

É ainda imprescindível refletir sobre os objetivos propostos, bem como a aquisição dos mesmos, e, ainda, sobre as competências e estratégias desenvolvidas para o seu alcance. Levando em consideração esses aspetos, centramos inicialmente a nossa prática de reflexão, mencionando a obtenção dos objetivos inicialmente propostos para este estudo. Ressalvamos, desde já, que os objetivos não foram alcançados de forma equitativa, atendendo que os mesmos nos encaminharam para vertentes distintas de trabalho: embora tenhamos atingido todos os objetivos, alguns foram alcançados de forma mais perceptível do que outros menos.

Em virtude dos objetivos definidos, iniciámos a nossa investigação definindo e os jogos populares infantis. Optámos por esta denominação em prol do jogo tradicional, visto tratar-se de atividades originárias quase exclusivamente do trabalho da população rural que eram desenvolvidos de forma livre e natural, nas ruas, nas praças ou nos campos agrícolas. Deste facto, dá-nos conta Friedmann – são *“Jogos que não foram tirados de livros, nem ensinados por um professor, mas sim transmitidos pelas gerações anteriores à nossa ou aprendidos com nossos colegas. Os jogos que aconteciam na rua, no parque, na praça, dentro de casa ou no recreio da escola. Estes são os Jogos Tradicionais”* (s/d: 54).

Posteriormente, analisámos e refletimos sobre as características específicas dos jogos populares, dando a conhecer as suas potencialidades nas vertentes sociais, culturais, educativas e psicomotoras.

Abordámos a sua origem e refletimos sobre a sua natureza na perspetiva sociológica, psicológica e antropológica, dado que, e segundo Feio, *“O jogo, tem estado presente em todas as épocas e culturas, pelo que constitui uma das principais coordenadas da vida humana”* (Feio, 1989:13).

Ao aprofundar o conceito do jogo popular, compreendemos a sua utilização ao longo dos tempos, bem como as suas implicações no desenvolvimento das crianças, depreendemos que o jogo/ brincar é uma tarefa inerente à infância, que *“promove o desenvolvimento*

cognitivo, capacidade verbal, produção divergente, habilidades manipulativas, resolução de problemas, processos mentais, capacidade de processar Informação” (Rubin, Fein, and Vandenberg cit por Neto, 1995: 134).

Ficou bastante evidente que o jogo infantil, no geral, contribui para o desenvolvimento de todas as capacidades da criança, já que *“é um dos meios mais importantes de aquisição das diferentes situações vitais, de aprendizagem de tipos de comportamento”* (Luri Lotman cit por Cabral, 1985: 34). Porém, a especificidade do jogo popular torna-o particular no desenvolvimento da criança, aliando as aprendizagens motoras com as educativas, sociais e culturais, e acarretando uma grande bagagem histórica.

Em virtude destas particularidades, realizámos uma descrição histórica do jogo popular e depreendemos que é originário de práticas rurais, muito rudimentares, com instrumentos muito simples, que, na sua generalidade, é transmitido oralmente, de geração em geração. Transporta consigo marcas de uma sociedade; traz até nós a história de um povo, a forma de estar e o modo de vida dos tempos remotos dos nossos antecedentes e proporciona, acima de tudo, momentos de convívio e interação social, tal como nos relata Cabral: *“tem um tal carácter festivo e absorvente que nele se repercutem as tendências e os modos de ser, os traços distintivos da comunidade que o pratica, numa interdependência em que o presente e o passado se conjugam”* (1985: 42), ou seja são o nosso elo de ligação com o passado.

Ao estudarmos exaustivamente o jogo popular infantil, constatámos que este tipo de jogo serve como recurso educativo na educação formal, nas aprendizagens estruturadas, permitindo de forma lúdica, a difusão e assimilação de conhecimentos mais facilmente, já que, por um lado, e como sugere Cabral (1985: 37), *“O ensino para ser eficaz e coerente, há-de enraizar-se na cultura da comunidade onde é ministrada”*, e, por outro, os jogos coadjuvam as crianças a contar, a somar, a pronunciarem as primeiras palavras e algarismos, de uma forma prazerosa, com musicalidades repetidas e sempre no mesmo ritmo - *“um, dois, três, quatro, a galinha mais o pato”* (Serra, 2004: 115).

Outra das valências do jogo popular tem a ver com a aquisição de valores sociais que advém do convívio grupal, que é permitido no desenvolvimento dos jogos populares, pois, ao interagir com os outros, aprende-se a conhecer os seus limites e a respeitar os dos outros.

Dada a amplitude e polivalência dos jogos populares, estes contribuem, de forma substancial, na propagação de práticas intergeracionais, na envolvência das comunidades, em torno da participação ativa, na evolução das mentalidades e na propagação de valores e

princípios.

Tendo em vista os aspetos observados, podemos sintetizar que as práticas intergeracionais são fulcrais para a continuidade das nossas tradições e da nossa cultura no futuro, já que os mais velhos têm uma grande bagagem cultural e histórica. Esta ideia é defendida por Sampaio, que assegura que os avós “*são os grandes educadores da actualidade (...) os reservatórios da família que assegura a continuidade da história da família ao longo das gerações*” (2008:13).

Ao promovermos o encontro entre gerações distintas, estamos a harmonizar o intercâmbio cultural e pedagógico, a educar e incitar novos conceitos, a moldar personalidades e a promover o desenvolvimento social dos intervenientes, tal como refere Ramos

“ (...) As gerações são portadoras de memória familiar e colectiva, de discursos e representações, participando na perpetuação de valores e na construção de novas identidades e trajectórias individuais e grupais, (...) oferecem ao indivíduo um meio de estruturação do tempo social, pela distinção do passado, do presente e do futuro (...) e que a família continua a representar o lugar privilegiado de desenvolvimento, socialização, cuidados, protecção, altruísmo e solidariedade” (2005: 200-203).

Dado o exposto, e face aos argumentos apresentados, podemos afirmar que o jogo popular comporta amplas possibilidades e competências na dinamização de ações de participação e de envolvimento das comunidades. Desde já, salientamos o seu carácter lúdico e adaptável a qualquer faixa etária, a qualquer contexto espacial e temporal, a sua polivalência de regas e materiais.

Em vista dos fatos apresentados, estas atividades estimulam a participação das comunidades de forma livre e lúdica, permitem as relações interpessoais, impulsionam a troca de saberes entre diferentes faixas etárias, fomentam as aprendizagens não formais e, de certa forma, criam condições para uma educação popular.

Pela observação dos aspetos analisados, podemos depreender que os jogos populares continuam a envolver a comunidade, a instigar momentos de convívio, de interação, divertimento, participação, recreação, lembrança de tempos passados. Em resumo, o jogo popular, enquanto interesse de intervenção comunitária, tem um papel predominante. Através dele, os protagonistas criam relações de interação com os seus pares, intensificando o processo de socialização e educação.

No que respeita às potencialidades deste estudo para investigações futuras, apesar da existência de imensas pesquisas focalizadas no jogo e na aprendizagem da criança, existe, ainda, algum desconhecimento sobre o potencial do jogo popular infantil, como elemento substancial na educação e formação das crianças.

Espera-se que esta investigação proporcione um pequeno contributo para incitar a uma reflexão sobre as virtualidades do jogo popular no desenvolvimento da criança, contribuindo para estimular a aplicação deste tipo de jogos na dimensão pedagógica, social, cultural, educativa e atribuir ao jogo popular o valor que lhe é devido.

É imprescindível que todos se conscientizem de que o jogo popular faz parte da nossa cultura e história, importa transmiti-la aos mais novos para que não dissipemos parte do nosso património imaterial. Por outro lado, estes jogos são uma estratégia de aproximação de gerações e culturas, contribuindo para envolver e desenvolver as mentalidades da comunidade.

Somos levados a acreditar que este pequeno estudo alerte os educadores, professores e intervenientes sociais, para o declínio atual dos jogos populares infantis e compreendam a necessidade de reavivar estes jogos juntos das crianças e das comunidades.

Por último, queremos aqui confidenciar que nos deparámos, ao longo deste estudo, com algumas dificuldades, visto tratar-se de uma área muito vasta e muito investigada, pois, no nosso entender, o jogo é um campo bastante amplo que apresenta muitas possibilidades e vertentes de estudo, possuindo um enorme a sua riqueza educativa, social.

Assim sendo, pensamos que fica mais uma porta aberta para que os educadores formais, informais e participantes da educação não formal possam usufruir e pôr em prática, de uma forma multidisciplinar e lúdica, o jogo popular no envolvimento e desenvolvimento pessoal e comunitário.

BIBLIOGRAFIA

Listagem estruturada de referências a livros e outros documentos, utilizados na nossa investigação.

A

ALARCÃO, I. (2008). *Considerações finais e recomendações do estudo*, In M. I. Miguéns (Ed.), *A educação das crianças dos 0 aos 12 anos*, Lisboa, Conselho Nacional de Educação.

ALMEIDA, P., N. (2003). *Atividade Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. São Paulo, SP: Loyola.

ANDER-EGG, Ezequiel (2003). *Métodos y Técnicas de Investigación Social IV Técnicas para la recogida de datos y información*, Buenos Aires: Grupo Editorial Lumen.

B

BANDET, J. & Sarazanas, R. (1975). *A criança e os brinquedos*. 2º Edição. Editorial Estampa.

BASTO, M. & NEVES, E. (1995). *Animação Comunitária – O que é? Como se faz? Quem Faz?* In Vários Autores, *Animação Comunitária* (pp. 6-15). Porto: Edições ASA.

BARRETO, S. J. (2000). *Psicomotricidade: Educação e Reeducação*. 2. Ed. Blumenau: Acadêmica.

BELL, J. (2004). *Como realizar um projecto de investigação*. Lisboa: Ed. Gradiva.

BERNARD, P. (1991). *Animação Sociocultural*, Barcelona: Paidós Educactor

BOGDAN, R., BIKLEN, S., (1994). *Investigação Qualitativa em Educação – uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto Editora.

BRAGADA, J., (2001). *Jogos tradicionais do Distrito de Bragança*, Revista Brigantia, Vol. XXI, nº3 e 4, Edição da Assembleia Distrital de Bragança

BRAGADA, J. (2002). *Jogos tradicionais e o desenvolvimento das capacidades motoras na escola*, Lisboa: Centro de Estudos e Formação Desportiva.

BROUGÉRE, G. (1998). *Jogo e Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas

BUHLER, C. (1978). *A psicologia na vida do nosso tempo*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

C

CABRAL, A. (1985). *Jogos Populares Portugueses*, Porto: Editorial Domingos Barreira.

CABRAL, A. (1998). *Os jogos Populares e o Ensino. Função Pedagógica, Jogos Populares Infantis* (2a ed.), Lisboa: Editorial Notícias.

CABRAL, A. (1998). *Jogos Populares Infantis*, Lisboa: Editorial Notícias.

CALVO, Ana M. (1997). Animação Sociocultural en la Infância. In Trilla (Coord.): *Animación Sociocultural Teorias, Programas y Ámbitos*, Barcelona: Ariel Educación, pp. 211-221

CAILLOIS, R. (1990). *Os Jogos e os Homens*, Lisboa: Edições Cotovia.

CASTANHEIRA Pinto, L. (2005). *Sobre Educação Não-Formal*. Cadernos d'inducar

CHATEAU, J. (1975). *A criança e o jogo*, Coimbra: Atlântida Editora.

CEBOLO, C., PEREIRA J., LOPES, M. (2012). *ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL Intervenção e Educação Comunitária: Democracia, Cidadania e Participação*. Chaves: Editora Intervenção.

COIMBRA, A. P. (2007). *O Papel dos Jogos Tradicionais como Actividade Lúdica e Educacional*, Porto: Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

COMISSÃO das COMUNIDADES EUROPEIAS (2000). *Memorando sobre aprendizagem ao longo da vida*, Bruxelas.

CUNHA, M. J. (2009). *Investigação Científica. Os Passos Da Pesquisa Científica no âmbito Das Ciências Sociais E Humanas*. Chaves: Ousadias.

D

DE KETELE, J.M. & ROGIERS, X. (1999). *Metodologia da Recolha de Dados. Fundamentos dos Métodos de Observações, de Questionários, de Entrevistas e de Estudo de documentos*. Lisboa: Instituto Piaget.

DIAS, J. L. (1967). *Etnografia da Beira. Lendas, romances, mitos e narrativas. Teatro popular. Vida infantil. Vida agrícola. Industrias rurais. Crenças e superstições. Linguagem*. Volume VI.

DICIONÁRIO Básico da Língua portuguesa (2012) Editora: Porto Editora

E

ESTEVES, M. (2006), *Análise de conteúdo*, in J. A. Lima e J. A. Pacheco (Eds.), *Fazer investigação: Contributos para a elaboração de dissertações e teses* (pp. 105-126). Porto: Porto Editora.

F

FEIO, N. (1989). *Jogo, movimento, cidade, natureza*. Oliveira de Azeméis: Seminário, Primeiro Encontro dos Jogos da Malha.

FERREIRA, S. & MARQUES, M. G. (2007). *Aprendizagens ao longo da vida: o quê? Quem? Quando? Onde? Como? Porquê?* *Educare/Educere*, 20, 37-44.

FERREIRA, F, I. (2011). *Estudos etnográficos: exemplos e potencialidades no campo da animação sociocultural*, in Lopes, M. S. (coord.): *Metodologias de Investigação em Animação Sociocultural*. (pp.53- 81) Chaves: Editora Intervenção.

FREIRE, P. (2001). *Política e educação: ensaios / Paulo Freire* 5ª ed. São Paulo: Cortez Editora.

FRIEDMANN, A. (1996). *Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna.

FRIEDMANN, A. (1995). *Jogos Tradicionais*, São Paulo, Publicação série de ideias nº7.

FORTIN, M. F. (1999). *O processo de investigação: da concepção à realização*. Loures: Lusociência.

G

GADOTTI, M. (1999). *Caminhos e significados da educação popular em diferentes contextos*. Cadernos de EJA V 06. São Paulo: IPF.

GALLAHUE, D. & OZMUN, J. (2003). *Compreendendo o desenvolvimento motor: Bebês, crianças, adolescentes e adultos*. São Paulo: Phorte.

GOHN, M. G. (2005). *Educação Não-formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas. Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, Rio de Janeiro.

GOMES et AL (1998). *A criança, a Escola e a Educação Física*. Câmara Municipal de Oeiras: Europress, Editores e Distribuidores de Publicações, Lda. Póvoa de Santo Adrião.

GUEDES, M. (1995). *Editorial revista de educação Física*. Universidade estadual de Maringá. Volume 6. Nº1.

GUEDES, M. (1991). *As crianças e os jogos tradicionais*, Revista Horizonte, 43, 9-14.

GUEDES, M. (1980). *Jogos Tradicionais Portugueses. Estudos e investigação*, Lisboa: Instituto Nacional de Desportos.

H

HAMMERSLEY, M.; ATKINSON, P. (1994). *Etnografia: Métodos de investigación*. Barcelona: Paidós.

HAYOOD, K. & GETHCELL, N. (2004). *Desenvolvimento motor ao longo da vida (3a ed.)*. Porto Alegre: Artmed.

HUIZINGA, R. (1996): *Homo Ludens: O jogo como elemento de cultura*, 4ª edição. São Paulo: Editora Perspectiva S.A.

J

JARES, XESÚS R. (2007). *Técnicas e Jogos Cooperativos para Todas as Idades*. Porto: Edições Asa.

K

KISHIMOTO T. (2003). *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Cortez Editora. 7ª Edição.

KISHIMOTO, T. M. (1993). *O jogo, a Criança, e a Educação*. 7ª Edição, Petrópolis: Vozes.

KISHIMOTO, T. (2000). *Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis: Editora Vozes.

L

LOPES, V. (1992). *Desenvolvimento Motor – Indicadores bioculturais e somáticos do rendimento motor em crianças de 5/6 anos*. Monografia de Mestrado, FMH – U.T.L: Edição do Instituto Politécnico de Bragança.

LOPES, M., S., (2008). *Animação Sociocultural em Portugal*. Chaves: Editora Intervenção.

LOPES, M. S. (2011). *Metodologias de Investigação em Animação Sociocultural*. Chaves: Editora Intervenção.

LUDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A (1986). *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: E.P.U.

M

MANSON, MICHEL. (2001). *História do brinquedo e os jogos, brincar através dos tempos*. Editorial Teorema: Lisboa.

MARTÍN, ANA et al. (2000). *Actividades lúdicas – El Juego, alternativa de Ocio para Jóvenes*. [s.l.]: Editorial Popular.

MARTÍNEZ, M. (1997). *La Acción Educativa como proyecto Cultural y Social*. In María Josefa Martínez (Coord.), *Didáctica y Educación de Personas Adultas – Una propuesta para el desarrollo curricular*, Archidona (Málaga): Ediciones Aljibe.

MELLO, ALEXANDRE M. (1989). *Psicomotricidade, Educação Física e Jogos Infantis*, São Paulo: IBRASA.

N

NETO, C. (sd1). *Jogo na Criança & Desenvolvimento Psicomotor*. Faculdade de Motricidade Humana, Universidade Técnica de Lisboa.

NETO, C. (1995). *Motricidade e jogo na infância*. Rio de Janeiro: Editora Sprint.

NETO, C., & MARQUES, A. (2004). *A mudança de competências motoras na criança moderna: A importância do jogo na actividade física*. In J. Barreiros, M. Godinho, F. Melo, & C. Neto (Eds.), *Desenvolvimento e aprendizagem: Perspectivas cruzadas*, Cruz Quebrada: Edições FMH.

NOGUEIRA, I. C. (2004). *A aprendizagem da matemática e o jogo*. Revista Saber (e) educar edição nº 9, 2004.

NOVA, J. B. (2009). *Os Jogos Tradicionais na Construção dos Mundos Sociais da Infância*. Aveiro: Universidade de Aveiro.

O

OLIVIER, C. (1976). *A criança e os tempos livres*. Lisboa: Publicações Europa-América.

OLIVEIRA, A. M. A. (2006). *Jogos Populares e Tradicionais Portugueses. Traduzidos em Inglês e Francês*. Associação Recreativa, Cultural e Social de Silveirinhos.

OLIVEIRA, C. (1997). *Educação e Reeducação num Enfoque Psicopedagógico*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes.

OLIVEIRA, F. M.X.S. (1999). *O jogo da criança com Síndrome de Down no contexto da família. Um estudo exploratório*. Tese de mestrado em Psicologia do Desenvolvimento e Educação da Criança. Universidade do Porto. Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação.

P

PARLEBAS, P. Apud: MASCHIO, V; RIBAS, J.F.M. (2011): *O jogo enquanto conteúdo escolar na abordagem crítico-superadora*. EFDportes Revista Digital: Buenos Aires, ano 16, nº 157, junho 2011.

PARTEN, M. (1932). *A participação social entre crianças pré-escolares*. Journal of Abnormal Psychology e social, III: 28, pp 136-147.

PÉREZ, G. «Investigação avaliativa e estudos de caso em Animação Sociocultural». In. Lopes, Marcelino (coordenador). (2011). *Metodologias de Investigação Em Animação Sociocultural*. Chaves: Intervenção.

PIAGET, J. (1975). *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 2ª ed., Rio de Janeiro: Instituto Nacional do Livro

PIAGET, J. (1990). *A Formação do Símbolo na criança*. Editora: Livros técnicos e Científicos

PIAGET, J. (1994). *O juízo moral na criança*. Tradução Elzon Lenardon. 2. ed. São Paulo: Summus.

PONTE, J. P (2006). *Estudos de caso em educação matemática*. *Bolema*, 25, 105-132.

Q

QUIVY, R. & CAMPENHOUDT, L. V. (1998). *Manual de investigação em Ciências Sociais*. Lisboa: Gradiva

R

RAMOS, N. (2005). Revista Portuguesa de Pedagogia, Ano 39, n.º1, Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação: *Relações e solidariedades intergeracionais na família – Dos avós aos Netos*. Universidade de Coimbra.

RAMOS, N., MARUJO, M., & BAPTISTA, A. (Orgs.) (2012). *A voz dos avós: Migração, memória e património cultural*. Coimbra: Gráfica de Coimbra, Publicações Lda. e Fundação ProDignitate.

RETONDAR, J. (2007). *Teoria do Jogo*. Petrópolis: Editora Vozes.

ROCHER, G. (1977). *Sociologia Geral*. Lisboa: Edições Presença.

RODRIGUES, M. (2003). *Manual teórico e prático de Educação Física infantil*, 8ª ed. São Paulo: Ícone.

RONCA, P.A.C. (1989). *A aula operatória e a construção do conhecimento*. São Paulo: Edisplan.

S

SALLES, O., P. (1986). *Brinquedo e Indústria Cultural*. Rio de Janeiro: Vozes.

SAMPAIO, D. (2008). *A razão dos avós*. Lisboa: Editorial Caminho

SCHAFFER, R. (1996). *Desenvolvimento social da criança*. Lisboa: Instituto Piaget.

SERRA, M. C. (1999). *Os Jogos Tradicionais em Portugal. Relações entre as práticas lúdicas e as ocupações agrícolas e pastoris colectivas*. Vila Real: UTAD.

SERRA, M. C. (2001). *O Jogo e o Trabalho. Episódios lúdico-festivos das antigas ocupações agrícolas e pastoris coletivas*. Lisboa: Edições Colibri/Inatel.

SERRA, M. C. (2004). *Jogos Tradicionais ao Serão e na Taberna*. Lisboa: Edições Colibri.

SILVA, C., MORAIS, M. (1967). *Jogos tradicionais portugueses*. Ministério da Educação Nacional.

SILVA, R. L. (2004). *Lazer e Género: suas relações com o lúdico*. In Shwartz, G. M. (org) – *Dinâmica lúdica: novos olhares*. São Paulo: Editora Manole.

S'JONGERS, J. (1975). *O Jogo e o Desporto*. Lisboa, Ministério da Educação e Cultura: Gráfica Imperial, Lda.

SMITH, P., COWIE, H., & BLADES, M. (1998). *Compreender o desenvolvimento da criança*. Lisboa: Horizontes Pedagógicos.

SOARES, J. M., (s.d.): *A Importância do Lúdico na Alfabetização Infantil*. Instituto de Ensino Superior do Amapá, Macapá.

SOLÉ, M. B.,(1980):*O jogo Infantil*. Lisboa: Instituto d apoio à criança.

SOUSA, C. M. (1997): *Os Jogos tradicionais como Unidade Didática do Programa de Educação Física*. Guarda, Dissertação de Monografia apresentada à Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico da Guarda.

SOUSA, A. B. (2005). *Investigação em educação*. Lisboa: Livros Horizonte.

T

TRILLA, J. (coord.) (2004). *Animação Sociocultural – Teorias, Programas e Âmbitos*. Lisboa: Editorial Instituto Piaget.

TRILLA, J. (1998). *Animação Sociocultural teorias, programas e âmbitos* Lisboa: Editorial Ariel

V

VALLE, C. (1966). *Tradições populares de Vila Nova de Gaia – jogos tradicionais*. Separata da Revista de Etnografia n.º 10. Junta Distrital do Porto.

VAYER, P. (1976). *O diálogo Corporal. A acção educativa na criança dos 3 aos 6 anos*. Lisboa: Sóciocultura.

VIEIRA, E.; CAVALCANTE, E. (2002). *Manual de Educação Física*. Crato: Urca.

VOLPATO, G. (2002). *Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar*. Florianópolis: Cidade Futura.

VYGOTSKY, L. S. (1979). *Do Ato ao Pensamento*. Lisboa: Moraes Editora.

VYGOTSKY, L. S. (1979). *Pensamento e linguagem*. Lisboa: Edições Antídoto.

W

WALLON, H. (1979). *Psicologia e Educação da criança*. Lisboa: Editorial Vega.

WALLON, H. (1981). *A Evolução Psicológica da Criança*. Lisboa: Edições 70.

Z

ZABALZA, M. (1992). *Didáctica da Educação Infantil*. Porto: Edições ASA.

WEBGRAFIA

Referência aos sites de Internet consultados para desenvolver e complementar o nosso trabalho de investigação.

AGUIAR (2006): *Atividade lúdica Olivette Rufino Prado. Reelaborando conceitos e ressignificando a prática na educação infantil*. Tese (Doutorado em Educação).CCSA, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte,Natal. Disponível em:

<http://repositorio.ufrn.br:8080/jspui/bitstream/123456789/14116/1/OlivetteRBPA.pdf>

BATISTA, C. & MARTINS, F. (2008). *Manifestações lúdicas de lazer e a escola: a diversidade em questão*. Disponível em:

<http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/educacaoemrevista/article/viewFile/625/508>

FINO, C. M. N. *Novas tecnologias, cognição e cultura: um estudo no primeiro ciclo do ensino básico*. 2000. 449f. Tese (Doutoramento em Educação). Lisboa: Departamento de Educação da Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa, 2000.Disponível em:

http://www.uma.pt/carlosfino/publicacoes/Tese_Carlos_Nogueira_Fino.pdf.

Maurício, J.T. (2007):*Aprender brincando: o lúdico na aprendizagem*. Disponível em:

<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo>.

Município de Armamar, [http:// www.cmarmamar.pt](http://www.cmarmamar.pt)

NETO, C. (2000). *O Jogo e Tempo Livre nas Rotinas de Vida Quotidiana de Crianças e Jovens*. In: ENCONTRO TEMPOS LIVRES. A Criança, O Espaço, A Ideia. **Anais...** p. 11-21. Disponível em:< http://www.drealg.minedu.pt/upload/docs/ea/dsapoe_pes_art_7.pdf>

OLIVEIRA, C. (s.d.), *Relações Intergeracionais: Um estudo na área de Lisboa* Disponível:<http://www.repository.utl.pt/bitstream/10400.5/3100/9/TRABALHO%20COMPLETO.pdf>,

OTERO, O. F.&COROMINAS, F. (2006) *Fazer Família Hoje*, <http://www.portaldafamilia.org/artigos/artigo216.shtml>.

PONTES, F. & MAGALHÃES, C. (2003). A cultura da brincadeira: algumas possibilidades de investigação. *Psicologia reflexão e crítica*, 16(1), 117-124. Disponível em: http://www.repositorio.ufpa.br/jspui/bitstream/2011/2521/1/Artigo_TransmissaoCulturaBrincadeira.pdf

UNICEF, (2004): *Convenção sobre os direitos da criança*, disponível:
http://www.unicef.pt/docs/pdf_publicacoes/convencao_direitos_crianca2004.pdf

APÊNDICES

Documentação adicional desenvolvida pelo autor da investigação, com o objetivo de uma melhor percepção do estudo.

Apêndice I - Guião da entrevista



Entrevista realizada no âmbito do Mestrado em Ciências da Educação- Especialização em Animação Sociocultural, da Universidade de Trás - os- montes e Alto Douro, tendo em conta o tema do Projeto de investigação “ *O Jogo Popular infantil como meio de educação e de intervenção comunitária*”.

1. O que entende por jogos populares infantis?
2. De que forma este tipo de jogos contribui para o desenvolvimento integral da criança?
3. Que papel tem tido, ao longo do tempo, na educação / formação das crianças?
4. A prática de jogos populares proporciona momentos de convívio, interação e educação?
5. Quais as estratégias para reavivar, junto das crianças, o gosto pela prática destas atividades populares?
6. Dadas as suas potencialidades e características, como poderiam os jogos ser utilizados no ensino?
7. Qual a importância dos Jogos na Animação e educação comunitária?
8. Qual a sua opinião sobre a importância dos jogos em atividades em comunidades multiculturais e intergeracionais?
9. O que pensa acerca da prática atual dos jogos populares: Considera-a uma mais-valia para a educação, a socialização, a difusão da cultura popular?

Apêndice II – Transcrição das entrevistas

Tema: “O jogo popular infantil como meio de educação e intervenção comunitária”

Entrevista 1

Entrevistado: Professor António Serôdio

Entrevistador: Ana Proença

Dia 20 de novembro de 2014

Local: Utad (polo de desporto)

Hora: 15:00h

1- O que entende por jogos populares infantis?

A primeira situação que eu ia colocar tem a ver com isso, é uma coisa diferente jogos populares e jogos tradicionais. O jogo tradicional, mesmo o jogo tradicional infantil, são alguns jogos que não são populares porque já não se jogam. Em termos científicos, para mim, não são jogos populares, na maioria são jogos tradicionais. A questão do popular tem um cariz político que ficou a seguir ao 25 de abril, daí ainda hoje se manter essa situação. Para mim, os jogos populares infantis serão os jogos que as crianças ainda hoje faça com regularidade, que pratique na escola com regularidade como o jogo da apanhada, jogos mais simples, não são aqueles que se fazem uma vez por ano. O jogo da bilharda, do pau são jogos tradicionais, foram-nos transmitidos por oralidade, mas já ninguém os pratica, o jogo de futebol é um jogo popular, porque toda a gente joga, também é antigo e esse é verdadeiramente popular.

2- De que forma este tipo de jogos contribuem para o desenvolvimento integral da criança?

Quer os jogos populares, quer os jogos tradicionais, têm uma riqueza muito grande, a meu ver, em várias situações, por questões de formações, das disponibilidades e mobilidade, portanto, dão maior mobilidade às crianças. Todas aquelas características que Roger Caillois

definiu, no livro dele *O jogos e os Homens* têm, desde jogos de imitação, jogos de vertigem, ou seja, todas as quatro características que todos os jogos tradicionais e populares tinham e que são muito importantes para as crianças. Principalmente, hoje em dia que há muita pouca rua, essas jogam muito pouco (na rua), portanto a partir desses jogos, têm essa oportunidade.

3- Que papel têm tido, ao longo do tempo, na educação / formação das crianças?

Ultimamente, não tenho seguido muito isso, se eu me reportar ao meu tempo da escola, já lá vão muitos anos, eu recordo-me que, às vezes, os professores faziam a proposta nos intervalos, nos recreios, para fazermos um tipo desses jogos, precisamente no sentido de nos ajudarem na aritmética e noutra tipo de situações da matéria do dia a dia, por exemplo, da gramática. Neste sentido, eram propostos jogos tradicionais, estes não eram só jogos de rua, mas também de sala, eram feitas propostas no sentido de aprendermos com eles.

4- A prática de jogos populares proporcionam momentos de convívio, interação e educação?

Sim, estes estão na génese dos jogos populares. Os jogos populares têm características importantes - por exemplo, a passagem da adolescência para a idade adulta - eram muito utilizados nas aldeias porque se trabalhava no campo e o adolescente não ganhava a mesma coisa que o adulto, havia um preço para mulher, para adolescente e para adulto, muitas vezes, o adolescente fazia até mais trabalho que o adulto. Uma das formas de mostrar à sociedade que tinha corpo, que já tinha estatuto de ser adulto, era nos jogos: derrotar os mais velhos permitia-lhe, depois, ser transferido para a parte do trabalho em si, em termos de ganhar um estatuto, quer no homem, quer na mulher. A mulher fazia jogos tradicionais das raparigas, é curioso, porque também são baseados nas atividades domésticas, e, portanto, para a rapariga mostrar que tinha capacidades, que já estava na idade de casar, que tinha capacidade para tomar conta de uma casa... - isso fazia-se muito, por isso, a interação era fundamental.

5- Quais as estratégias para reavivar, junto das crianças, o gosto pela prática destas atividades populares?

Isso é que é mais difícil, é o desuso. Eu acho que as crianças gostam, o problema, para mim, não é fazer, é fazê-lo de uma forma sustentada, várias vezes. Hoje há concorrências muito grandes, os computadores, essas tecnologias todas. Tem de ser uma coisa em conjunto:

partir dos pais e dos educadores, deveria ser introduzido nos programas curriculares, não apenas no sentido de ser uma coisa para um divertimento, mas também em termos educacionais, julgo que era capaz de ser interessante.

6- Dadas as suas potencialidades e características, como poderiam os jogos ser utilizados no ensino?

Como eu disse, basicamente no seguinte: introduzir os jogos como se faziam em algumas formas antigamente que era, precisamente, uma forma lúdica de ensinar. Por exemplo, a aritmética é muito fácil, através de jogos, até a gramática, a geografia, nalgumas situações é relativamente simples. Recordo-me, em miúdo, de fazermos jogos, o rei e a rainha - os professores punham aquilo quando estávamos a estudar a história. Era este rei com aquela rainha, o rei que estava primeiro em termos das dinastias ... por isso, os jogos ajudavam nesse sentido.

7- Qual a importância dos Jogos, na Animação e educação comunitária?

Eu julgo que é muito importante. Nós vemos hoje o reativar das feiras medievais, das situações de recriação de posições antigas. Os jogos são a parte mais atrativa, as pessoas aderem com mais facilidade, faz-se a recriação medieval ou de outra situação qualquer. Faz-se a recriação, por exemplo, da tomada de um castelo: há sempre os jogos, pela parte festiva, ou outra situação; os jogos são aquilo que tem mais facilidade de adesão. Eu julgo que isso seria uma forma importante de ter os jogos a dinamizar até outras situações, não digo no dia a dia, mas em situações ocasionais, nos tempos das festas. A grande vantagem dos jogos populares, e que eles não são elitistas e não é necessário grande preparação ou treino. Para jogar à malha, às escondidas, à patela, toda a gente faz isso com grande facilidade.

8- Qual a sua opinião sobre a importância dos jogos em atividades em comunidades multiculturais e intergeracionais?

Essa ainda mais porque, quer no âmbito multicultural, quer no intergeracional, muitos jogos são possíveis e desejáveis de fazer entre pais e filhos, ou até mesmo mais avós e netos. Isto permite uma aproximação que a vida do dia a dia não permite; essa aproximação entre gerações, essa situação é extremamente importante. A multicultural é importante porque, ao

mesmo tempo que eu estou a difundir a minha cultura, posso fazer os jogos das outras e absorver a cultura dos outros, e uma coisa curiosa que nós verificamos: às vezes, em continentes diferentes os jogos não são tão diferentes quanto isso. Claro que adotam os utensílios diários que as pessoas têm, mas a génese e o conteúdo do jogo não é muito diferente, por isso, terem essa situação e percebermos melhor que somos todos iguais. Há uma série de jogos pelo mundo, cuja génese e os objetivos são os mesmos, não há grandes diferenças.

9- O que pensa acerca da prática atual dos jogos populares, como uma mais-valia para a educação, a socialização, a difusão da cultura popular?

Acho que é importante, a cultura popular é a base da nossa cultura. A raiz de qualquer cultura, povo, nação, é uma raiz popular e erudita. A arte erudita vem, no fundo, da raiz popular, é possível e desejável que se faça essa alusão. São características próprias de cada povo, que se agarram às situações do dia a dia que são importantes. Os jogos, nisso, são fundamentais porque, ao mesmo tempo que vão despertando a situação fácil, ao mesmo tempo que estão a fazer a difusão dos jogos em termos dessa tradição, trazem consigo outras raízes culturais e outras manifestações culturais que são importantes. Portanto, eu acho que essa situação é fundamental e naturalmente tem muito mais valias em termos educativos e em termos de sociabilização porque é mais fácil, depois de ter jogado, que tenha uma abertura grande com as pessoas de sociabilizar com elas, do que assim diretamente sem fazer isso. Os jogos são uma situação que é extremamente benéfica.

Entrevista 2

Entrevistado: Dr. Henrique Martins

Entrevistador: Ana Proença

Dia 18 de dezembro de 2014

Local: Associação de jogos tradicionais da Guarda (AJTG)

Hora: 10:30 h

1- O que entende por jogos populares infantis?

Normalmente, quando falamos em jogos lembramo-nos, amiúde, dos jogos desportivos modernos que têm, normalmente, um quadro competitivo e regras bem definidas. Os jogos populares, alguns deles, também têm regras bem definidas, embora nos infantis, as crianças possam introduzir alterações, mudar as regras “ao correr da pena”. A grande diferença situa-se, realmente, na falta de quadros competitivos. Estes, praticamente, não existiam. Os jogos populares desenrolavam-se em determinadas épocas do ano, de uma maneira geral, com base essencialmente rural. A nossa população era maioritária rural.

A Associação de Jogos Tradicionais da Guarda (AJTG) é constituída em 1979, depois da grande levada de emigrantes, e, nessa época, ainda havia muita gente que habitava o mundo rural. A população urbana tinha, maioritariamente, a sua origem na aldeia, havia portanto ainda um resquício da cultura rural nos habitantes da cidade que estavam aptos a desenvolver os jogos da ruralidade. Hoje, já não é bem assim. As nossas crianças já não fazem essas aprendizagens e o dia a dia tornou-se, de tal maneira diverso, que há jogos que não têm praticantes. Os jogos populares são, pois, atividades lúdicas de pequena organização, sem quadros competitivos e, regra geral, com materiais de jogo bastante simples ou mesmo inexistentes.

2- De que forma este tipo de jogos contribui para o desenvolvimento integral da criança?

Qualquer tipo de movimento proporciona à criança, nos vários estágios de desenvolvimento, uma miríade de atividades. Grande parte destas revestem-se de um cariz marcadamente lúdico. Passam pelo jogo e o faz de conta que deixam impressos na criança os aspetos motores, cognitivos e afetivos.

3-Que papel têm tido, ao longo do tempo, na educação / formação das crianças?

Houve sempre currículos e métodos de ensino que se foram alterando e, onde há uma criança, o jogo esteve sempre presente. Podemos, eventualmente, pensar que terá havido épocas em que ele foi mais ou menos constante na ideia dos agentes de ensino.

Como fruto da nossa cultura judaico-cristã, o jogo era, por vezes, visto como um ato negativo, especialmente alguns jogos tradicionais. Em determinada altura, as paredes lisas das

igrejas, que se apresentavam como ótimo local para o arremesso da pela à parede, foram rebocadas em carapinha por forma a inviabilizar o jogo.

Contudo, desde a guerreira educação espartana até aos jogos modernos, todas as manifestações lúdico-pedagógicas contribuíram para o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e axial, como atrás se refere.

4- A prática de jogos populares proporciona momentos de convívio, interação e educação?

Sim, sem dúvida nenhuma. A constituição desta associação fez-se com a contribuição de várias instituições oficiais: A DGD, o INATEL, a JCCP e FAOJ. Após o levantamento e estudo dos jogos na região, passámos a organizar a sua prática sistemática em várias localidades. As atividades eram compostas por jogos de participação livre, para adultos e crianças, e outros com quadro competitivo que se distribuíam por fases locais, concelhias e uma final distrital. Todas elas constituíam uma festa com amigos e famílias a trocarem as suas merendas no final.

Nessa altura pediam-nos, com alguma frequência, o desenvolvimento de atividades de jogos nas escolas do 1º ciclo do ensino básico. Nestas circunstâncias, aconselhávamos uma primeira abordagem aos alunos no sentido de estes solicitarem aos respetivos pais e avós uma conversa prévia acerca dos jogos que os seus ascendentes jogavam na sua meninice. Este era o tempo da troca intergeracional. Proporcionávamos à família a hipótese de convívio e aprendizagem, altamente motivada, através da inter-relação estabelecida entre avós/pais/criança. Esta aprendia o jogo, respetivas regras e, por vezes, o modo de confeção dos materiais. Com este prelúdio efetuado, estávamos prontos para um verdadeiro convívio na escola. Os professores, por vezes, conseguiam, deste modo, “conhecer” a família dos alunos numa forma bem diferente e, pedagogicamente, bem mais “simpática”. O calendário para o desenvolvimento destas atividades podia ser enquadrado sazonalmente e a criança fazer mais uma aprendizagem que, nestes tempos, já não tem representação: no tempo dos seus avós não havia televisão; os serões eram passados à lareira, com histórias, lenga-lengas e outras atividades lúdicas que passavam, oralmente, de geração em geração. Alguns dos jogos tinham até períodos do ano para a sua prática. Na quaresma, não havia bailes. Nestas condições, a mocidade socorria-se dos jogos da época.

5 - Quais as estratégias para reavivar, junto das crianças, o gosto pela prática destas atividades populares?

Estratégias para reavivar os jogos, na nossa opinião, passam por fazer iniciações nas nossas escolas. Não é preciso propriamente alterar os currículos, porque os jogos tradicionais já aí estão. Duma maneira geral, a programação de educação física é constituída, essencialmente, pelos chamados jogos modernos, que aparecem na televisão, que têm publicidade. As crianças identificam-se com aquilo que vêem.

Hoje, se fizermos uma consulta aos alunos, eles quererem ser “Ronaldos”. Neste momento, há, não só aqui, mas numa significativa parte das localidades, escolinhas de futebol. Se um processo desta natureza se desenvolvesse nas escolas, os jogos tradicionais não morriam porque eles têm uma organização fácil. Apenas precisam de enquadramento, espaço e algum material de simples construção. Outrora, mesmo na cidade, os jovens jogavam qualquer coisa na rua: à bola, à péla, ao berlinde à xona, fosse ao que fosse. Quando um carro se aproximava, paravam e, quando este passava, continuavam a jogar. Não havia problema nenhum. Hoje, já não é bem assim, o espaço para determinados jogos de rua (por exemplo o beto requer um espaço de jogo com pelo menos 40 metros), já não se encontra facilmente fora de um espaço desportivo ou da escola. Mas a estratégia era essa, introduzir os jogos com materiais indicados regras simplificadas e apropriados aos respetivos escalões etários. Pôr um miúdo a jogar à malha a 20/25 metros, não é viável. Contudo, podemos dar um ar mais leve à logística, malhas de madeira, mais leves, com os pinos a distancias mais aproximadas. Antigamente, a observação direta dos jogos no terreiro, no adro, ou na taberna dava à criança uma ideia do jogo. Porque se identificava com o adulto imitava os seus gestos. Regras assimiladas, a repetição ia melhorando a eficácia até que o jogo era interiorizado em termos motores.

Se mandarmos agora um petiz, que nunca viu um jogo, efetuar um lançamento com uma moeda para uma tábua de superfície limitada, como acontece na raiola, é um desastre, e quando realmente o resultado do seu envolvimento é negativo, ele não fica motivado para o desenvolver porque nunca interiorizou o gesto técnico e aquilo tem alguma técnica do ponto de vista da estruturação oculo- manual, espaço- temporal. Ele pode, só a ver, aprender o jogo. Isto não acontece só no jogo tradicional, como é óbvio, lembro-me do jogo de bilhar livre, que antigamente os jovens jogavam nos cafés. Havia muita gente que aprendia a jogar bilhar a

ver, muitas tardes a ver e, depois tinha que materialmente pegar num taco, praticar, mas já tinham o conceito interiorizado teoricamente.

A prática pode fazer-se essencialmente na escola. Antigamente, a criançada encontrava-se naturalmente fora das atividades letivas, na rua. Hoje, isso já não acontece. Os miúdos passavam a grande maioria do tempo fora de casa. Por vezes, só quando anoitecia é que se “lembravam” do regresso a casa. Hoje, isso não acontece, os miúdos passam a maioria do tempo em casa, têm os computadores e respetivos jogos. Não evidenciam a capacidade de interagir com o grupo dos seus pares. Naquele tempo, se um grupo de miúdos estivesse a jogar e um amigo ou mesmo desconhecido (se) chegasse, ele, com grande naturalidade, entrava: “olha eu posso jogar? Para que lado?”, Dizia. Hoje, se eventualmente houver um grupo de miúdos que estejam a desenvolver um jogo qualquer e aparecer um miúdo com o pai, aquele é capaz de pedir ao pai: “ vê lá se eles me deixam jogar!”, Ele não tem à vontade suficiente para fazer a interação com os pares.

6-Dadas as suas potencialidades e características, como poderiam os jogos ser utilizados no ensino?

Bem, mas isto está definido, os programas de ensino, como já foi referido anteriormente, incluem os jogos tradicionais nos seus currículos.

Lembro-me que, para aí nos anos 80, a Direção Geral dos Desportos até coligiu umas fichas com jogos de pequena organização, que eventualmente podiam ser desenvolvidos na escola, sobretudo nas escolas primárias. Eram jogos de pequena organização e não era necessário um professor de educação física para desenvolver aquele tipo de jogos, os professores do ensino básico com essas fichas podiam desenvolvê-los. Depois, isso dependia realmente das características do professor, havia indivíduos que tinham mais propensão para desenvolver este tipo de atividades e outros não. Havia um conjunto de escolas onde aquilo era uma prática mais ou menos constante e, haveria outras onde se jogava menos.

Isto ainda hoje está ao dispor da classe docente e é evidente que temos concorrentes com muita força, que são os meios de comunicação social. Na televisão, não passam jogos tradicionais, nos jornais desportivos não constam, se virmos os jornais desportivos, só falam de futebol, a grande maioria das outras atividades não têm grande expressão, é o futebol realmente o rei.

7-Qual a importância dos Jogos na Animação e educação comunitárias?

A envolvimento de várias gerações na mesma atividade serve para enriquecer o conhecimento, a história da comunidade e facilita o encontro de cidadãos de vários estratos sociais. É pena que isto não se faça amiúde. Antigamente, os miúdos traziam sempre uma navalhinha no bolso porque as fisgas eram feitas com uma forcalha de giesta, a chona de qualquer pedaço de pau, eram feitos com a navalha, até os piões eram feitos com a navalha, uns com mais e outros com menos perfeição. Aqui estamos a trabalhar aspetos de motricidade fina.

A sua importância estava também na sua disponibilidade artística, porque a gente até pode ter, em termos genéticos, uma propensão para determinada atividade, mas, se não a praticarmos não vamos lá; posso ter características genéticas que me facilitam, por exemplo, o aperfeiçoamento musical, mas, se eu só tocar às campainhas das portas, não vou lá, não é? E estes aspetos se forem trabalhados, a partir de tenra idade facilitam vários tipos de aprendizagem.

8-Qual a sua opinião sobre a importância dos jogos em atividades em comunidades multiculturais e intergeracionais?

Estamos a falar ainda da mesma coisa. Aqui ainda há outro aspeto que é o multicultural. Há jogos que são geograficamente globais como o arco, o pião, a bola, a péla (que consiste em jogar com uma bola de trapos). Ainda hoje podemos observar a sua prática quando vemos algumas crianças africanas a brincar. Aqui, numa maneira geral, se houver uma possibilidade de experimentar estes jogos são os pais e avós que os ensinam à criança. Contudo, em comunidades socialmente menos favorecidas onde, eventualmente, coexistam brancos e negros, o arco, com o qual eu também brinquei, é o exemplo de um jogo/brinquedo que pode aglutinar os mais variados tipos de crianças. Sendo um instrumento tecnologicamente simples, ainda há algumas décadas atrás era bastante comum entre a nossa juventude.

Lembro um jogo que era frequente no meu tempo de criança: o berlinde. Para o conseguir tínhamos, por vezes, de nos dirigir a uma oficina e pedir uma esfera a um mecânico. Quando este era simpático, mandava partir um rolamento para nos dar as esferas.

Também para fazer as trotinetas tínhamos que arranjar madeira, uma ferragem para fazer a articulação da parte da frente, com a parte de trás, e isso não eram os nossos pais que arranjavam, era uma maneira de nós podermos interagir com alguns elementos da sociedade. E provavelmente nos bairros onde há uma percentagem grande de africanos, nós não nos misturamos ainda. Na escola, juntamo-nos com outras nacionalidades, mas em sociedade há ainda divisão. Nos anos 60, nos Estados Unidos, na altura do presidente Kennedy, houve aquela luta muito acesa das comunidades negras no sentido de reivindicar a igualdade e de serem reconhecidos como homens e mulheres de “corpo inteiro” com direitos sociais. A legislação saiu, mataram o Luther king e, como ainda hoje vemos na televisão, há problemas raciais que dão lugar a manifestações grandiosas. Até a nossa história colonial tinha nuances mais ou menos racistas, mas este tipo de jogos contribui, geralmente, para a aproximação dos seus intervenientes.

9- O que pensa acerca da prática atual dos jogos populares: Considera-a uma mais-valia para a educação, a socialização, a difusão da cultura popular?

Esta última questão está mais ou menos integrada. A prática atual dos jogos populares é muito diminuta, nós próprios temos alguma em manter a sua prática e qualquer dia não temos, nas nossas populações, elementos que desenvolvam determina dos jogos porque não se foi fazendo esse tipo de aprendizagens, ela faziam-se in locus, tinha lugar em determinadas alturas do ano e aquilo fazia-se porque havia vontade de os miúdos verem como os mais velhos as realizavam; com a observação, iam interiorizando os gestos, hoje estas situações não acontecem. A família também já está mais arredada, só alguns idosos é que os praticam. Agora, se houver vontade das instituições para que eles se desenvolvam, nós, como acontece com os nossos vizinhos espanhóis, podemos efetivamente devolvê-los. Há jogos que estão ligados à atividade diária: são exemplo, a corrida dos cântaros; isso acontecia porque as mulheres tinham de ir buscar água para beber e ter em casa e levavam um cântaro à cabeça. De vez enquanto “vamos ver quem chega primeiro?”, e daqui se ter tornado jogo. Este jogo estava incluído nos nossos jogos concelhios, mas, como já há poucas mulheres que sabem correr com um cântaro à cabeça, porque isso requer aprendizagem e treino deixaram de se efetuar corridas de cântaros. As condições materiais alteraram-se, e hoje em dia já nem há cântaros. Isto pode ser reavivado se houver apoio, que não há, não

está na moda. Nos anos 80 e 90, houve mesmo a nível europeu uma grande contribuição para o jogo. “Desporto para todos “, era a grande designação, onde o quadro competitivo e a competição em si, não eram o objetivo, mas sim a prática, a interação entre miúdos e graúdos, esta foi-se perdendo e não há assim muita forma de a nível nacional preservar uma coisa destas sem apoios estruturados. Por exemplo tínhamos corridas de burros, agora já não há burros, antigamente o burro era um veículo de transporte, servia de transporte e para amanho das terras, portanto era quase uma ferramenta diária, hoje em dia isso não acontece, é a evolução dos tempos. Há jogos desta natureza que teriam muita vantagem em ser reativados, o material é fácil, pode facilitar a interpretação daquilo que eram as condições de algumas décadas atrás. Porque há miúdos hoje que nem sonham qual era o modo de vida dos seus avós, e se as pessoas lhe contarem, eles não acreditam.

Reabilitar alguns destes jogos era contribuir para a sobrevivência de aspetos da nossa cultura que, aos poucos, vai definhando.

Entrevista 3

Entrevistado: Professor Doutor Cameira Serra

Entrevistador: Ana Proença

Dia 18 de dezembro de 2014

Local: Loja do cidadão- Guarda

Hora: 14:00 h

1- O que entende por jogos populares infantis?

Os jogos populares infantis são jogos que as crianças habitualmente realizam, que antigamente se realizavam nos espaços de terra batida ou nos largos, nas praças, nas ruas das suas comunidades, aldeias, vilas e até cidades, mas que, atualmente, se realizam no logradouro das escolas, nos tempos de recreio. São, portanto, jogos populares, porque são habituais, muitos deles são tradicionais porque se transitam de geração em geração, da mais velha para a mais nova e assim sucessivamente. Provavelmente, aqui, na Guarda, as crianças jogarão, nas escolas, alguns jogos que eram realizados quando eu andei na escola primária há 50 e muitos, ou mesmo 60 anos. Portanto esses jogos foram-se perpetuando. Muitos dos jogos de tradição infantil, ou criados ou transformados pelas crianças ao longo dos anos, são antigos

jogos praticados pelos adultos, de antigos ritos que as crianças perpetuaram, e que os adultos deixaram de realizar ao longo dos anos; são jogos realizados pelas crianças nas comunidades rurais e também nas cidades. As pessoas de meia-idade e os idosos também realizavam em dias de festa e ao serão.

2- De que forma este tipo de jogos contribuem para o desenvolvimento integral da criança?

Todos os jogos têm uma contribuição muito importante no desenvolvimento integral da criança. Primeiro, porque o jogo permite à criança criar uma situação de poder que lhe é muito importante em termos da construção da sua personalidade, dá-lhe uma autoestima, digamos que é muito importante para o ego da criança. Através do jogo, a criança torna-se toda poderosa, adquire poderes que não tem na vida real, porque, de facto, o jogo inclui sempre uma representação. Como refere Johann Huizinga, o jogo ou é uma luta (pode ser conosco próprios ou uma confrontação com os outros, também é importante para nos conhecermos a nós próprios, as nossas virtualidades, as nossas capacidades, ou então é uma representação de uma luta. A maior parte dos jogos dos logradouros escolares, que acontece nas escolas, é a representação de lutas, pode não ser os “índios” contra os “cowboys” que é uma batalha evidente, ou é o de cima contra o de baixo ou este contra aquele, uma equipa contra aquela, há sempre alguma competitividade, se não há entre elementos, equipas ou grupos, há, certamente, com o próprio, e este, certamente, querará superar-se através dele, o que é sempre importante no desenvolvimento da criança.

Há jogos que exigem capacidades, de natureza sensorial, auditiva, o tempo de reação, por exemplo, alguém descobrir e responder em tempo certo, ou quanto mais depressa melhor, outros exigem ou desenvolvem capacidades mais no âmbito psicomotor, motricidade, a resistência, a força, outros de natureza espacial e temporal, relações espaço/tempo, tudo isso pode ser desenvolvido efetivamente pelo jogo. Além disso, também desenvolve valores, não há dúvida que o respeito pela regra, já o Jean Piaget referiu isso, muitas das vezes o respeito pela regra é adquirido através do jogo, este pode ser considerado um juramento, pois juram cumprir as regras.

De facto, o jogo possibilita, efetivamente, a assunção e apreensão de valores, permite a comparação direta com o outro, é uma aprendizagem não formal, é uma espécie de inculturação, como se diz na antropologia cultural, ou seja, eu vejo o melhor jogador de

berlim e aprendo a olhar para os bons modelos, observando como eles fazem, como se deve fazer, ninguém ensina teoricamente as técnicas, mas sim através da observação e de tentativas vou melhorando. Isto é extraordinário para o desenvolvimento da criança. Já não falando em questões da matemática, em questões topológicas, está dentro, está fora, está em cima, está em baixo, questões que a gente aprende, noções matemáticas que são fundamentais e outras, no âmbito da linguagem, da expressividade em geral, da capacidade rítmica, tudo isso se pode aprender através dos jogos em geral, não só através dos jogos populares e tradicionais.

E nós hoje estamos no tempo dos jogos informáticos que têm, no geral, a meu ver, uma lacuna: digamos que são inferiores aos jogos populares e tradicionais porque geralmente, isolam a criança, ela faz de conta que está a jogar, já não remetem para a dimensão do lúdico, muitas vezes a dimensão do vício, como uma “droga” quase isola a criança - a criança torna-se efetivamente menos sociável, não há interação direta com outras crianças, o que é um perigo na sociedade atual.

3- Que papel têm tido, ao longo do tempo na educação / formação das crianças?

Eu creio que os jogos sempre ficaram um pouco à margem da pedagogia. Embora a chamada pedagogia nova ou ativa sempre dissesse respeitar o jogo e enaltecer as suas virtualidades, eu creio que “eram mais as vozes que as nozes”, ou seja, o jogo era mais admitido nos intervalos, era admitido efetivamente fora do contexto escolar.

Já no século XVI e XVII, Locke e depois Rousseau e outros vieram enaltecer o interesse do jogo na educação. No entanto, eu acho que a escola nunca deu uma verdadeira importância aos jogos, inclusivamente, aos jogos populares e tradicionais. Deste modo, os jogos na rua constituíam uma espécie de segunda escola, ou segunda universidade. E hoje estão cada vez mais banidos, o seu ecossistema está a ser agredido porque os sítios onde eu jogava, na Guarda, há 55/60 anos, atualmente, estão peçados de automóveis ou foram alcatroados e puseram umas coisas no meio; é impossível jogar-se (também com as questões de segurança que se colocam hoje em dia).

Eu creio que, lamentavelmente, o jogo está irreversivelmente condenado a um declive. Claro que há louváveis iniciativas de associações, educadores, sobretudo nas comunidades locais, em centro de tempos livres, ATLS, também em centros de férias, em

instituições da 3ª idade... há efetivamente iniciativas, mas são pequenas bolsas, são pequenos “oásis no deserto” da passividade e do esquecimento destes jogos.

4-A prática de jogos populares proporciona momentos de convívio, interação e educação?

Sim, os jogos permitem momentos de convívio, os jogos, no meu tempo, representavam os únicos modos e momentos de convívio entre os géneros, masculino e feminino.

Eu pertencia a uma escola que era só de rapazes, estava dividida por um muro da escola das meninas. O único espaço e tempo que era permitido para os meninos e as meninas era o dos jogos que se faziam no largo onde eu vivia ou em zonas limítrofes. Portanto, era através dos jogos que se fazia a socialização intergéneros que é fundamental. E considera-se absolutamente natural que as crianças dos dois géneros tenham atividades conjuntas. No meu tempo, não: só a partir do 5º ano do liceu é que havia turmas mistas, as escolas tinham até pisos que se diziam masculinos e femininos, como se tivessem género ou sexo.

Veja bem que os jogos sempre desempenharam papéis muito importantes no convívio, na socialização, e na inculturação, como há pouco dizia, porque a inculturação não é só da aprendizagem formal, mas é aprender a estar com outros, é aprender a ser, a ter e compartilhar os brinquedos e objetos de jogos e repartir com os outros é fundamental. Logo, os jogos facilitavam isso. Infelizmente, hoje, como já dizíamos há pouco, os jogos são cada vez mais inutilizados – mesmo os constituídos por materiais sofisticados, da era da fibra ótica, da informática, aqueles aviões e helicópteros que voam por si próprios, mas que geralmente não apelam à participação de grupo. Então, os jogos informáticos ainda são piores, estes isolam a criança.

Os jogos antigos possibilitavam a interação contante. Não havia propriamente equipas, eram ainda melhores que o desporto porque os grupos e as equipas não eram formais: hoje estava a jogar aqui, mas este grupo não era fixo, havia a possibilidade de todos os meus companheiros de jogos, ora eram oponentes, ora eram pessoas do mesmo grupo. Isto é extremamente enriquecedor, havia uma interação total. Hoje, nem o desporto o permite porque é entre uma equipa - aqueles jovens são os meus companheiros e os outros são adversários. Coloca-se, aqui, efetivamente, uma rivalidade que só deveria existir naqueles

momentos. No jogo seguinte, até poderíamos todos mudar de equipa e sermos adversários daqueles companheiros, isso não é permitido no desporto atual.

É uma falha, o desporto que é filho do jogo tem algumas virtualidades que o jogo não tem - por exemplo, arrasta poder económico, poder mediático. Nenhum jornal fala dos jogos populares, nem nenhuma televisão ou rádio, mas falam do desporto, ou seja, tem um poder de natureza mediática, económica e política que o jogo nunca teve, mas tem outras desvantagens, como já vimos: o clubismo, os excessos e a violência, que, de um modo geral os jogos populares não tinham.

5-Quais as estratégias para reavivar, junto das crianças, o gosto pela prática destas atividades populares?

Eu creio que, quando as crianças experimentam e vivenciam a maioria dos jogos populares que eram realizados pelos pais, pelos avós etc., aderem e adoram. Devem partir da família, da escola, quer dizer, da abertura da escola à família. Podem ser os avós das crianças, que vão dentro da escola explicar como eram os jogos antigos.

Eu conheço uma experiência muito interessante, que foi feita há uns 15 anos na cidade da Covilhã: um programa que se chamava “ensina-me a jogar avó” e eram os avós que iam às escolas, numa perspetiva intergeracional. Portanto, os avós ensinavam. Constituiu-se uma lista de “x” jogos que os avós já tinham jogado e que, nalgumas coletividades ou comunidades as crianças ainda fazem, e depois os avós foram ensinar ou reensinar esses jogos às escolas. Depois, as escolas fizeram convívios com centenas de miúdos, para jogarem esses jogos - o berlinde, a macaca, a corrida de sacos, jogos de corrida e perseguição entre outros, que depois envolveram centenas ou milhares de crianças no concelho da Covilhã.

E a partir desta iniciativa, surgiu um jornal onde se podia escrever uma composição sobre os jogos, desenhar o jogo “X”, “Y” ou “Z”, e aquilo foi uma atividade extracurricular curricular muito interessante.

6-Dadas as suas potencialidades e características, como poderiam os jogos ser utilizados no ensino?

Os jogos são ou foram como uma sociedade em geral, tem aspetos que devem ser expurgados, aspetos menos positivos. Por exemplo, no meu tempo, havia jogos em que o perdedor era “cruxificado”, tinha um castigo, era posto contra a parede e depois, com as bolas, tinha que se lhe acertar, ou então o pião desse menino era escachado, era parido; no berlinde, eu perdia e tinha de dar os meus berlindes aos outros todos. Esses aspetos menos educativos devem ser, efetivamente, expurgados dos jogos. Outros jogos eram perigosos para a saúde das pessoas, das crianças, havia jogos que poderiam ser perigosos para a integridade física das pessoas.

Esses aspetos devem ser banidos, mas retocando-os e transformando alguns materiais que eram muito rudimentares, rústicos e talvez perigosos. Muitos desses jogos podem ser efetivamente importantes na sociedade atual e serem transversais à escola. Devem continuar a existir nas nossas escolas.

Até ao surgimento do desporto, há ciclos que estão efetivamente marcados, por exemplo, as meninas e os rapazes gostam dos jogos até uma determinada fase. Depois aparece o desporto. No que respeita às meninas, eu vejo o atletismo, o voleibol que têm um grande abandono - quando começam a namorar, com 16 e 17 anos abandonam o desporto.

Mas o jogo está remetido para determinadas faixas etárias, ou para as crianças, ou para as férias e momentos festivos, ou para os seniores. Eu penso que os jogos têm futuro dentro de determinadas bolsas, quer bolsas etárias, quer bolsas temporárias, dias de festa, dias de convívio, intercâmbio, interação entre escolas, ou em determinados espaços de tempo, nas férias ou instituições.

7-Qual a importância dos Jogos na Animação e educação comunitária?

Eu penso que as comunidades, sobretudo as comunidades rurais, estão a definhar, estão envelhecidas cada vez mais, estão a ficar cada vez menos populosas e menos ativas.

As nossas aldeias são aldeias de “velhos”, eu até costumo dizer “ quando havia crianças nas aldeias” porque, na maior parte das aldeias, já não há crianças e também não há jovens. E, na maioria, eram os jovens os organizadores e dinamizadores dessas atividades lúdicas. Ora, se nalgumas comunidades rurais, não forem os animadores a voltar a despertar o interesse pelos jogos, os jogos morrem, como eu tenho visto em muitas das comunidades.

Eu, na minha tese de doutoramento, devo ter ido a umas boas centenas de aldeias, e a

algumas delas voltei passado 20 anos, e o jogo tinha morrido... mas também já não há jovens, só idosos. Então, é preciso efetivamente reanimar essa gente, é preciso animadores. Seria necessário uma política de valorização, reanimação dos nossos meios rurais, através da música, do jogo, através do teatro, através da participação comunitária nestas atividades lúdicas.

Nós estivemos a falar de jogo, mas eu distingo muito bem o jogo em si, universo lúdico, da cultura, onde entra o teatro, a música, a dança, tudo o que fazemos de uma maneira prazenteira e sem interesse material. É esse o universo lúdico da cultura. Tudo isto é necessário nas aldeias: um bom acordeonista que vá organizar uns bailes para as pessoas idosas, alguém que organize umas festas, alguém que ponha os idosos a fazer pequenos objetos, ou a jogar com os outros, isso é fundamental nas nossas aldeias.

Devia haver um papel muito necessário de muitos animadores nas nossas aldeias. Infelizmente, a política não existe, mesmo nas instituições ligadas à infância, os ATLS: são só para os meninos fazerem os trabalhos de casa; nos lares e centros de dia os animadores são convertidos em funcionários que têm outras funções, e não há propriamente animação. Assim sendo, os ATLS tornam-se salas de estudo, os centros de dia tornam-se armazéns de velhos que estão sentados, e não há, de facto, movimento, vida, animação, não há alegria e não há jogo.

8-Qual a sua opinião sobre a importância dos jogos em atividades em comunidades multiculturais e intergeracionais?

Eu lembro-me de ter feito, há uns anos uma pesquisa nas aldeias fronteiriças, em que se faziam intercâmbios entre as aldeias, do lado de cá da fronteira e do lado de lá.

Isto era mais entre os idosos, evidentemente que não tinham possibilidade de se deslocar, numa altura em que não havia estradas que ligassem essas comunidades. Por exemplo, numa delas, aqui do concelho de Figueira de Castelo Rodrigo, havia jogos de pelota (que agora só se vai jogando em Freixo de Espada à Cinta), que os homens jogavam contra a parede das igrejas, mas que, em Espanha tinham os frontões. Havia intercâmbios entre aldeias vizinhas - eu fui, pelo menos duas vezes, a uma aldeia do lado de lá da fronteira com os homens de uma aldeia de Figueira de Castelo Rodrigo.

Noutra aldeia do concelho Freixo-de-Espada-à-Cinta, as pessoas também iam

conviver, através de jogos, com a aldeia mais vizinha do lado espanhol. É evidente que entre as comunidades também havia esses intercâmbios. Estes intercâmbios, em termos populares ou tradicionais, ou dos adultos, digamos assim, existiam mais no tempo das festas e das feiras. Também havia excessos, também se gerava violência porque as pessoas não eram capazes de controlar as suas rivalidades. Aquilino Ribeiro, no *Malhadinhas*, fala bem dessas rivalidades. Outras vezes era em jogos de forças que, por todo o nosso norte e centro do país se realizavam algumas feiras, algumas corridas, algumas provas de destreza e a vitória da nossa aldeia significava muito, era muito importante. Então, os homens, muitas vezes, com a bengala e com uns copos de vinho, aquilo redundava em cenas de violência. Entre as crianças e jovens, não era muito vulgar, mas era importante que houvesse através do jogo popular esses intercâmbios, e esses convívios intercomunidades.

9- O que pensa acerca da prática atual dos jogos populares: Considera-a uma mais-valia para a educação, a socialização, a difusão da cultura popular?

Esta pergunta é difícil porque eu não sei se ainda há prática de jogos populares. Muitos jogos terminaram nos anos 70, no século passado, outros foram permanecendo aqui e ali, e a maioria só no dia de festa é que surge, de ano a ano. Lá está o que falamos: a pelota, em Freixo-de-Espada-à-Cinta, onde só no dia 25 de abril há o jogo “casados contra solteiros”, este jogo é como o Lince - está em vias de extinção. Nas crianças, ao fim ao cabo, quantos professores é que organizam ou animam a atividade lúdica das crianças durante o intervalo? – Nenhum - aquilo é o tempo de descanso do professor.

Eu sou muito pessimista, relativamente ao presente e ao futuro dos jogos. São exceção algumas associações, e muitas delas com mais intuito turístico do que propriamente com o intuito antropológico ou cultural de preservação do jogo, reabilitação de jogos, investigação e estudo de jogos.

Portanto, o jogo tradicional, hoje, está em nítida decadência, em desuso. Se não forem os educadores e os animadores a reanimá-lo e a resgatá-lo do baú do esquecimento, rapidamente as crianças se desabitua de jogar, não sabem jogar os jogos tradicionais, já não conhecem os jogos tradicionais. Eu fiz um estudo, não há muitos anos, numa aldeia do concelho do Sabugal, e passado 15 anos, voltei lá. Fiz um levantamento de jogos, as crianças diziam-me a que é que jogavam, crianças de 6, 7, 8 e 9 anos. Passados anos, a maioria dos jogos tinha desaparecido e as consolas, os Mp3 e game boys é que dominavam. Todas as

crianças já tinham computador e consolas e muitos jogos tinham desaparecido. Se eu fosse lá neste momento, provavelmente não havia crianças.

Neste momento, o jogo tem uma importância residual. Infelizmente, agora em termos culturais e antropológicos, continua a ter a mesma importância. Eu pugno mais pelo levantamento, registo, estudo e divulgação dos jogos através de publicações, do que fazer uma atividade hoje e torná-la a fazer passado um ano: não tem qualquer interesse. Os jogos, hoje, estão numa situação de declínio, não quer dizer que certos jogos não sejam jogados de festa em festa, mas são mais os homens que as crianças a fazê-los. A cultura popular e tradicional desapareceu, e os jogos seguem a mesma tendência.

Entrevista 4

Entrevistado: Padre Fontes

Entrevistador: Ana Proença

Dia 26 de março de 2015

Local: Montalegre

Hora: 10:30 h

1-O que entende por jogos populares infantis?

Jogos populares são jogos do povo, concretamente da criança, da idade infantil e talvez também juvenil, no fundo são quase os mesmos. Os mestres são os pais, aprendem-se com a família, com a tradição, aprendem-se com os irmãos mais velhos. Há o jogo infantil de serão, de interior e de exterior, jogos de inverno, jogos de aquecimento, jogos de perseguição e ameaça, de competição, portanto, há várias modalidades de jogos populares infantis.

2- De que forma este tipo de jogos contribuem para o desenvolvimento integral da criança?

Geralmente, foram jogos instituídos há séculos, são seculares, baseados no clima, no ambiente familiar, num certo analfabetismo dos pais. Estes não tinham grande pedagogia, não havia apoio em livros, era mais a tradição. Esta tradição perdurou até nós, e ainda se faz nalguns sítios, noutros também já se perdeu, com a sobreposição dos meios técnicos da

informática. A própria criança já quer brincar com esses jogos informáticos, com uma tablet na mão, os pais pouco podem fazer, satisfazem os vícios e caprichos da criança, em prejuízo do jogo que poderia desenvolver a criança de uma forma mais coletiva, menos individualista, quando fazem um jogo num computador, estão praticamente solitários.

O jogo tradicional é coletivo, comunicado, interativo, participativo, pedagógico e conservador da cultura local, e tem muitos valores que se perdem pela imposição da evolução técnica que aconteceu nos últimos tempos.

3-Que papel têm tido ao longo do tempo na educação / formação das crianças?

Quando é na idade escolar (esta, na atualidade, é a partir dos três anos), é importante a formação, não da criança, mas sim do monitor, do professor, do educador ou dos assistentes que colaboram. Porque, se o monitor ou professor não sabe, não se formou, não se integrou no meio local, não estudou, não se preocupou, não quer saber (também é vítima das mesmas técnicas)... há prejuízo na transmissão de saberes. Ninguém dá o que não tem e ninguém aprende. Podem inverter-se os papéis, a criança ensinar os professores, isso é possível.

Porque se traz bagagens do lar familiar, do lado pedagógico da mãe, porque é a que está mais presente na educação dos filhos, tem mais contacto com a criança, é a mãe que foi a educadora, a formadora e, se houver um diálogo entre os pais, professores e a pesquisa de uns de outros, pode haver mais vantagem da formação e da aprendizagem.

4-A prática de jogos populares proporciona momentos de convívio, interação e educação?

Sim. Não há jogos populares solitários. O jogo popular é sempre por competição com alguém, com companheiros do mesmo sexo ou não, há jogos de raparigas, jogos de rapazes. Competição dentro de várias idades, geralmente da mesma idade, criança com criança, adolescente com adolescente, embora, às vezes, os adolescentes mais maduros tenham a manobra do jogo infantil e façam disso uma espécie de prepotência ou até, às vezes, violência (serve para que o mais novo abra os olhos e dê conta que foi provocada para um jogo que tinha algo na manga, algum truque de perseguição, de bater com a cabeça, com as costas, etc., que haja alguma ação dessas).

5-Quais as estratégias para reavivar, junto das crianças, o gosto pela prática destas atividades populares?

A estratégia cabe inicialmente aos pais, ao contacto com a família, com os adultos, informá-los sobre os jogos infantis da sua infância, se é que os conheceram, porque esta geração dos 30 / 40 anos já perdeu também um bocado esse contacto. Se não houver este contacto, há bibliografia possível que informa quais são os jogos nesta ou naquela região próxima de nós.

A base é de quem ensina ou quem conduz, quem orienta, quem promove e quem dá o arranque ou início. Tem de se estar informado sobre a técnica de aprendizagem porque se arrisca a fazer jogos que não têm continuidade, nenhum valor educativo e podem não ser da região, ou, a sê-lo, adaptam-se ao clima, ao ambiente, são condicionados para o espaço, que são as casa de forno, o largo da aldeia, o tanque, a gente da aldeia e à linguagem popular da aldeia/ região.

6-Dadas as suas potencialidades e características, como poderiam os jogos ser utilizados no ensino?

Programados de acordo com a estação do ano, porque temos jogos de inverno, jogos de interior, jogos de exterior, jogos de pastoreio, jogos do monte da serra, jogos de família entre irmãos (mas agora já não há irmãos).

Relativamente aos jogos citados, as crianças, antigamente, antes de irem para escola (só iam para a escola a partir os sete anos) já eram pastores. Iam para o monte com os pais, com as vacas, com o gado baixo (ovelhas, cabras, etc..) e aí encontravam-se jogos relacionados com os animais. Por exemplo, para os animais turrarem, os carneiros, as ovelhas, as vacas, era o jogo ligado à choca, mas isso eram mais para os adultos. Quando havia mais do que um pastor, desafiavam-se à luta, “a ver quem pode”. Quando havia algum adulto, provocavam os mais pequenos para se pegarem, havia desafios de força. Havia o jogo do cinto, o jogo da porca/reca, o jogo do cantinho, o jogo do pedreiro e carpinteiro, o bate- cú, havia jogos de roda, jogos de esconder o lenço, o jogo da cabra cega, a roda, o arco, o jogo do bite, o jogo dos contrabandos (uma espécie de escondidas), o jogo de montacargas, o eixo, jogo da macaca, o jogo das canastras (dois elementos deitados no chão,

levantavam com os pés outro elemento); há uma partida em que se costuma pregar, dedicada às crianças, feita por outras mais experientes - é o pio pardo/ gambuzinos (quando uma criança vem de fora, para a terra de outra criança, não conhece os costumes, à noite vão à caça do pio pardo. Levam um gato numa saca e depois à espreita do gambuzino num buraco ou num caminho lançam o gato para se assustarem uns aos outros). Posso referir também: o penedo onde zoa o mar ou o penedo da tecedeira (encostava-se a orelha a uma pedra e outro dá-lhe com a cabeça na parede); jogos de brincadeira para a iniciação e jogos de artesanato (fazer assobios com canas da sabugueiro, e com palhas de centeio, fazer bonecos com barro, com lama, com bosta), jogos do tição (era uma brasa que circulava por diversas crianças, perdia a criança onde a brasa se apagasse). Muitos destes são imitação de atividades de adultos.

7-Qual a importância dos Jogos na Animação e educação comunitária?

Faz parte da cultura local, faz parte do preenchimento de tempos livres, aproxima o jovem e a criança da cultura da sua terra e da dos outros. Agora, na concentração das escolas, pode haver jogos de diferentes aldeias.

É uma forma de passar a informação para os animadores, que a tradição está na terra. O animador que vem de fora é inculturado e recebe essa pedagogia. Tem várias vantagens, como já referi, para além de convívio, de tolerância, de justiça, de verdade, de perdão, de castigo, tem várias componentes que se transmitem.

8-Qual a sua opinião sobre a importância dos jogos em atividades em comunidades multiculturais e intergeracionais?

É a mesma ligação. Se há várias aldeias, vários concelhos concentrados, se calhar há jogos diferentes. Logo, vai haver uma passagem de saberes, e há a vantagem de preencher tempos livres e sobrepor a cultura local, com a cultura que vem do exterior. A importância é manter a tradição viva, é provocar encontros entre escolas, com a competição desses mesmos jogos. Entre diferentes gerações, os mais velhos passam os saberes aos mais novos, é o fio de continuidade do saber.

9- O que pensa acerca da prática atual dos jogos populares, como uma mais-valia para a educação, a socialização, a difusão da cultura popular?

Isto é um património que não se deve deixar perder e está nas mãos dos educadores, pais, professores e monitores passá-lo, explorá-lo, conhecê-lo, divulgá-lo, apurá-lo e transmiti-lo das formas mais possíveis: audiovisuais, fotografia, festas (preencher as festas infantis escolares com essa atividade).

No fundo, estes jogos são atividades teatrais que podem criar gosto, prazer, encanto, convívio com a natureza, convívio com as gerações mais velhas (perguntam ao pai e à mãe como se joga), é uma provocação, um desafio às diferentes gerações e há a vantagem dos pais também aprenderem na interação com os filhos - é um dar e receber que se pode supor e aproveitar.

Apêndice III - Planificação dos Jogos Populares

Jogo proposto	Objetivos do jogo	Descrição	Recursos
Jogo das latas	<ul style="list-style-type: none"> • Lançar bolas e derrubar um conjunto de latas colocadas em cima da mesa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cada equipa escolhe um jogador para realizar a prova; • O jogador deve colocar-se à distância estabelecida; • Cada jogador tem 3 tentativas de lançamento; • Ganha 1 ponto, a equipa que mais latas derrubar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Latas e bolas
Jogo do Galo	<ul style="list-style-type: none"> • Conseguir colocar 3 peças em linhas horizontal, vertical ou diagonal, num tabuleiro com matriz de três linhas por três colunas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cada equipa escolhe um elemento para jogar; • Cada jogador escolhe três peças de uma cor; • Tem de colocar as três peças em linha: horizontal, vertical ou diagonal; • Os jogadores têm de impedir que o adversário 	<ul style="list-style-type: none"> • Placa de cartão, 3 tampas verdes e três tampas azuis;

<p>Jogo colher e o ovo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Transportar o ovo na colher num percurso pré-estabelecido. 	<p>faça linha;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Os jogadores têm três oportunidades de jogo: • Ganha 1 ponto a equipa que conseguir ganhar mais jogadas; <ul style="list-style-type: none"> • As duas equipas posicionam-se em fila indiana, lado a lado. • Ao sinal de partida, cada elemento, à vez, leva a colher com o ovo na mão ou boca até ao local assinalado. Vai e volta e, só então, o segundo elemento da sua equipa poderá partir e assim sucessivamente. • Se deixar cair, volta ao início. • Ganha 1 ponto a equipa que conseguir transportar os ovos mais rapidamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Colheres de Pau, e bolas de ping-pong;
-----------------------------------	--	--	--

<p>Corrida dos sacos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar uma corrida, dentro de um saco, num percurso estabelecido de ida e volta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escolhem um jogador de cada equipa; • Um jogador de cada equipa coloca-se dentro de um saco de lona; • Segurando o saco pela parte superior, alinham junto à linha de partida; • Fazem o percurso de ida e volta; • Ganha 1 ponto o primeiro a chegar ao ponto de partida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sacos de serapilheira
<p>Jogo da Malha</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Derrubar o maior número de pinos, colocados a uma distância estabelecida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cada equipa encontra-se atrás de um pino; • Joga primeiro um elemento de uma equipa e depois o da outra; • Os jogadores têm de derrubar o maior número de pinos, em três tentativas de jogo; • Ganha 1 ponto a equipa que conseguir derrubar mais pinos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Malhas de madeira, pinos (paus redondos que se equilibrem na vertical).

<p>Saltar à corda</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saltar à corda, com movimentos definidos, sem tocar nela. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dois jogadores de cada equipa seguram a corda pelas suas extremidades e fazem-na rodar no ar; • O outro elemento da equipa salta uma vez à corda e corre dando a volta por trás do jogador que segura a corda à sua frente. Volta à corda pelo outro lado, saltando agora duas vezes. Corre dando a volta pelo jogador que maneja a corda à sua frente e regressa saltando agora três vezes; • Ganha 1 ponto a equipa que realizar os movimentos sem tocar na corda; 	<ul style="list-style-type: none"> • Corda
<p>O Pião</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lançar e aguentar o maior tempo possível o pião a girar no chão. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cada equipa escolhe um jogador para jogar; • Cada jogador enrola o cordel à volta do pião, deixa um bocado e cordel suficiente para dar a volta à mão; • Ambos os jogadores lançam o pião em 	<ul style="list-style-type: none"> • Pião de madeira, cordel ou baraço

<p>O Dominó</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Colocar as peças numeradas lado a lado com os números correspondentes. 	<p>simultâneo, o pião deverá girar, ganha o jogador que aguentar mais tempo o seu pião a girar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada equipa escolhe um jogador para jogar; • Serão distribuídas pelos dois jogadores as 28 peças; • Um jogador inicia o jogo ao colocar uma peça ao acaso; o outro jogador deve colocar uma das suas peças numa das 2 extremidades abertas, de forma que os pontos de um dos lados coincida com os pontos da extremidade onde está sendo colocada; • As dobradas são colocadas de maneira transversal para facilitar sua localização; • Ganha 1 ponto o jogador que mais rapidamente ficar sem peças; 	<ul style="list-style-type: none"> • 28 peças de dominó numeradas de 0 a 6
<p>A Macaca</p>			

<p>O Arco</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jogar à pedra dentro de cada casa, saltar a casa onde está a pedra sem a pisar, saltar as casas ao pé-coxinho e apanhar a pedra sem cair e não pisar as riscas. • Realizar um percurso previamente estabelecido, controlando o arco com o gancho e realizá-lo em menor tempo possível. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cada equipa escolhe um jogador para jogar; • Um jogador de uma equipa começa o jogo; • Atira a pedra para a primeira casa e, quando se começar a jogar, salta-se ao pé-coxinho, saltando a casa onde está a pedra; • Quando a pedra sair for a, muda-se de jogador; • Ganha 1 ponto a equipa que conseguir jogar para mais casas; • Joga um elemento de cada equipa; • Os jogadores, em simultâneo, têm de conduzir o arco num percurso estabelecido; • Têm de fazer o percurso de ida e volta; • Quando o arco cair, votam ao início; • Ganha um ponto a equipa que realizar o 	<ul style="list-style-type: none"> • Pedra • Arco em ferro e gancho
----------------------	---	--	---

		percurso em menor tempo possível.	
--	--	-----------------------------------	--

**GRUPO RECREATIVO, CULTURAL E DESPORTIVO
SANTA CASA DA MISERICÓRDIA**



VILA SECA

Dia **10** de **MAIO**



de **2015** no **SALÃO PAROQUIAL**

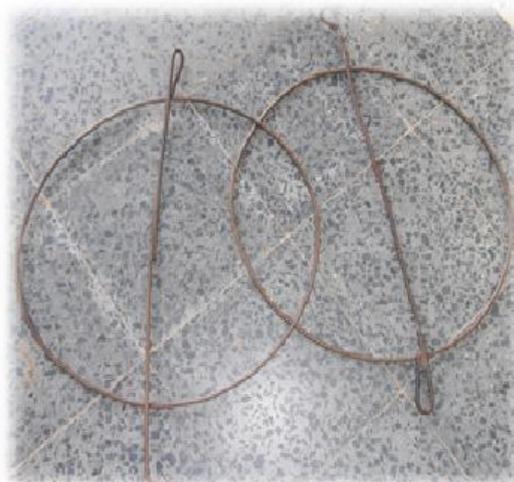
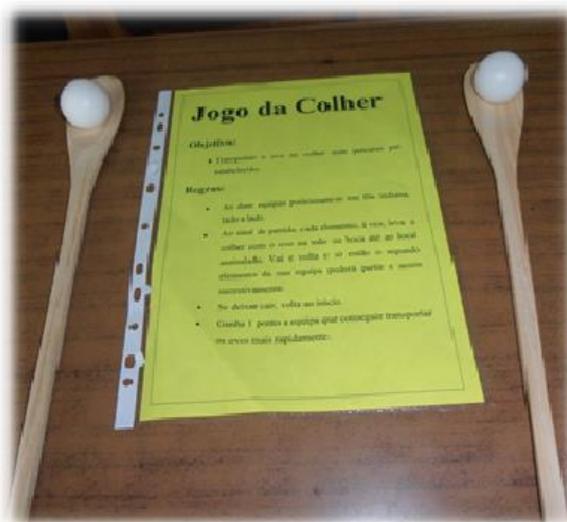
14h00 – **JOGOS POPULARES** envolvendo a
comunidade (idosos, jovens e adultos)

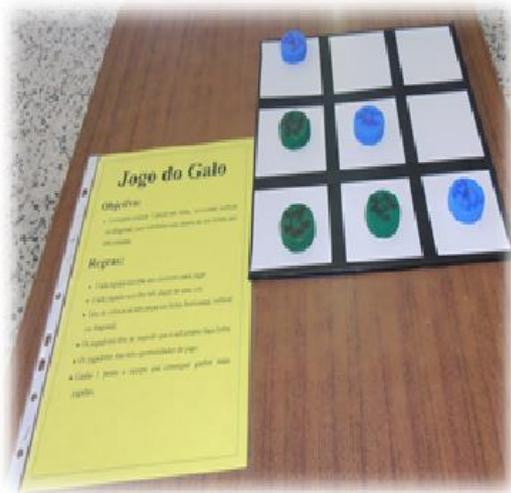


Venha participar connosco e passar uma tarde muito divertida
recordando tempos remotos.

Apêndice IV- Fotografias do Encontro Intergeracional de Jogos Populares

Jogos populares





Participantes







Apêndice V- Certificado de Participação nos jogos



