

Jogos tradicionais portugueses – retrospectiva e tendências futuras

Gonçalo Dias

Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física – Universidade de Coimbra

Rui Mendes

Escola Superior de Educação de Coimbra – Instituto Politécnico Coimbra

Resumo

O presente trabalho tem como objectivo principal realizar uma reflexão geral sobre os jogos tradicionais portugueses. São apresentados vários estudos que contextualizam este tema no 1.º Ciclo do Ensino Básico. Os resultados e conclusões destas pesquisas demonstram que os jogos tradicionais constituem um veículo de excelência para o desenvolvimento psicomotor, sendo considerados como uma actividade extraordinariamente rica para o desenvolvimento integral da criança. Conclui-se que os professores do 1.º Ciclo do Ensino Básico têm um papel importante na perpetuação do legado e património cultural destes jogos em ambiente educativo.

Palavras-chave

Jogo, Tradição, Popular, Ensino básico, Motricidade infantil

Abstract

This work aims at providing a general reflection on the traditional Portuguese games. Presents various studies that contextualize this issue 1.º Cycle of Basic Education. The findings and conclusions of these studies show that traditional games are an excellent vehicle for psychomotor development, being considered as an extraordinarily rich work for the global development of the child. It is concluded that teachers of 1.º Cycle of Basic Education had an important role in perpetuating the legacy and cultural heritage of these games in the educational environment.

Key-words

Game, Tradition, Popular, Basic education, Children's motor skills

1. Introdução

O conceito de jogo encontra várias definições na literatura. É descrito como uma actividade livre, incerta, delimitada e regulamentada (Huizinga, 1999), um veículo privilegiado para a motricidade infantil (Neto, 1984, 1997; Chateau, 1987; Cabral, 1990; Guedes, 1991), uma actividade polissémica que abrange várias áreas de conhecimento (Caillois, 1990) e um património cultural que preserva as tradições dos povos (cf. Cabral, 1985; Serra, 1999; Mariovet, 2002). Deste legado lúdico e cultural fazem parte os jogos tradicionais enquanto meio educativo de elevada função pedagógica e formativa (Vasconcelos, 1992; Bragada, 2002).

Os jogos tradicionais podem ser definidos como actividades lúdicas, recreativo-culturais praticadas por crianças, jovens e adultos, as quais são perpetuadas ao longo de gerações pela oralidade, observação e imitação (Bragada, 2002). Estes jogos são patrimónios lúdicos que pertencem à história das ideias, das mentalidades e das práticas sociais, revelando a expressão graciosa da alma popular e tradicional que se traduz na necessidade do lazer e a alegria do trabalho (Cabral, 1985, 1998).

Face ao exposto, tendo em conta que os jogos tradicionais desempenham um papel fundamental no desenvolvimento psicomotor da criança (cf. Cabral, 1985; Vasconcelos, 1989, 1992; Guedes, 1991) é apresentado de seguida o estado da arte que enquadra os jogos tradicionais no âmbito deste trabalho.

2. Estado da arte

2.1. Conceito de jogo tradicional

Os jogos tradicionais têm acompanhado várias épocas e culturas, funcionando como um espelho que reflecte o perfil colectivo de um povo e a maneira de ser e de viver das gentes (Cabral, 1985; Guedes, 1991; Cabral, 1998). Basicamente, representam uma das mais espontâneas e belas formas de expressão da alma popular (Cabral, 1985), chamando para si um património lúdico e cultural com marcada relevância social (Serra, 2001, 2004). Estes jogos podem ser classificados de acordo com a idade, o género, o número de jogadores, os acessórios, os materiais utilizados, o espaço onde se realizam e pelas capacidades que desenvolvem (e.g., Guedes, 1991; Vasconcelos, 1992; Cabral, 1998; Serra, 1999; Bragada, 2002).

Os jogos tradicionais encontram a sua origem no trabalho, principalmente rural, embora alguns apresentem uma estrutura compósita, com elementos provindos da imaginação estimulada em tempo de lazer, e outros, mormente os caracteristicamente infantis, tenham a ver com a fantasia desencadeada por processos inconscientes (cf.

Cabral, 1985, p.13). Estes chegaram até nós, transmitidos de geração em geração ao longo do tempo, com as características próprias de cada região. Por exemplo, na região do Douro é atribuída grande importância aos jogos associados à vindima, tais como a corrida de cestos, jogo do barril e levantamento de pipos, entre outros (Cabral, 1985, 1998).

Para além de serem populares, considera-se que os jogos que se desenvolvem como forma de intervenção cultural são também tradicionais. Quer isto dizer que os mesmos reconstituem uma prática lúdica, desenvolvida por várias gerações ao longo dos tempos (Cabral, 1985, 1998). Neste contexto, Cabral (1998) acrescenta que este facto pode ser facilmente comprovado pela etnografia e pela história destes jogos.

Em suma, os jogos tradicionais são uma forma de passatempo, descanso e divertimento, mas sobretudo em veículo privilegiado para o desenvolvimento da motricidade infantil (Cabral, 1985; Vasconcelos, 1989; Guedes, 1991; Bragada, 2002). Como defende Cabral (1985), entender o jogo tradicional como forma de vida, quer nas crianças em que ele é activamente dominante, quer nos adolescentes e adultos em que vai da projecção do trabalho ao divertimento, parece ser uma ideia a sustentar.

2.2. Os jogos tradicionais no 1.º ciclo do ensino básico

Ao observarmos as crianças que brincam, num recreio de uma escola, num jardim infantil ou no local onde habitam, verificamos que vivem com alegria e praticam uma forma de actividade global, lúdica, dispensando as regras dos adultos (Vasconcelos, 1989; Guedes, 1991). De facto, os jogos infantis são um óptimo instrumento pedagógico para desenvolver as suas capacidades psicomotoras, o domínio corporal, a organização espaço-temporal, o desenvolvimento perceptivo e motor e a integração sócio-motora da criança (Cabral, 1985).

Os jogos tradicionais 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; e formação da personalidade (Guedes, 1991; Bragada, 2002). De acordo com Vasconcelos (1992) os jogos tradicionais destinados às crianças do 1º CEB representam um meio de iniciação aos jogos desportivos colectivos. A autora enaltece que, pela análise dos jogos tradicionais, verificamos que muitos dos gestos que eles possuem são comuns a vários jogos desportivos colectivos, tais como: o voleibol, o andebol, o basquetebol, entre outros.

Neste seguimento, autores como Cabral (1985) e Bragada (2002) defendem que os

jogos tradicionais apresentam semelhanças com os jogos desportivos colectivos. Por exemplo, comparam o serviço por baixo usado no voleibol com o jogo da pelota, bem como o passe por cima do ombro em andebol e basquetebol com o jogo do mata. Para os mesmos autores, este tipo de abordagem permite desenvolver as capacidades motoras condicionais (e.g., força, resistência, velocidade) e coordenativas (e.g., coordenação geral, capacidade de reacção, de equilíbrio, de ritmo, entre outras).

Cabral (1985 p. 34) reforça que os jogos têm um papel primordial na educação, daí que os professores de Educação Física, de acordo com os programas escolares, organizem, para além da ginástica, jogos de voleibol, basquetebol, andebol, entre outros desportos. Na sua óptica, os jogos tradicionais permitem abordar diferentes conteúdos programáticos que estão associados a movimentos ou habilidades motoras desenvolvidas nas aulas de Educação Física.

Todavia, não obstante a importância atribuída aos jogos tradicionais, ao analisarmos detalhadamente o programa do 1.º CEB, constatamos que os mesmos não se encontram contemplados nos conteúdos programáticos, existindo apenas alusão nas orientações programáticas ao bloco: Jogos. Assim, parece que não é reconhecida a devida importância aos jogos tradicionais num documento elaborado pelo Ministério da Educação. Em nossa opinião, com a inclusão dos jogos tradicionais no programa do 1.º CEB, a área de Expressão e Educação Físico Motora podia ver reforçado o seu leque de competências motoras, fazendo com que, provavelmente, os docentes deste nível de ensino os leccionassem ou promovessem com maior frequência em ambiente educativo.

Neste seguimento, e de forma a melhor compreender o papel e a identidade atribuída aos jogos tradicionais no 1º CEB, Dias e Mendes (2006) investigaram se os Professores deste nível de ensino leccionavam ou promoviam a prática destes jogos em ambiente educativo. Ao entrevistarem 31 docentes que leccionavam em escolas de todas as 31 freguesias do concelho de Coimbra, verificaram que apenas 14,3% dos professores tinham formação sobre jogos tradicionais na sua formação inicial. No entanto, não obstante os resultados obtidos, todos consideraram como muito relevante a prática destes jogos em ambiente escolar, embora só 87,1% destes tenham reconhecido que leccionavam ou promoviam regularmente a sua prática lectiva. Os mesmos autores (2006) constataram ainda que a maioria dos professores não teve formação sobre jogos tradicionais na sua formação inicial (académica), sendo que, o conhecimento destes jogos foi obtido, maioritariamente, através de acções de formação. Por último, destacam no seu trabalho que é muito elevado o número de docentes (70,4%) que não inclui jogos tradicionais nas sessões de Expressão e Educação Físico Motora.

Em suma, face aos estudos anteriormente apresentados, consideramos que o jogo tradicional faz parte do quotidiano escolar das crianças e representa um veículo primordial

para o desenvolvimento integral das suas capacidades psicomotoras. Deste modo, compete aos professores e educadores, usufruírem das valências lúdicas, formativas e pedagógicas do mesmo e trabalhá-lo para desenvolver a motricidade infantil (cf. Cabral, 1985; Vasconcelos, 1989; Guedes, 1991; Bragada, 2002). Especificamente sobre os jogos tradicionais no 1.º CEB, parece-nos ser uma prioridade transmiti-los às gerações vindouras, perpetuando o seu legado e património cultural ao longo dos tempos.

3. Conclusões

Face ao estado da arte, podemos concluir que os jogos tradicionais:

- 1- Fazem parte do nosso legado cultural e representam um património vivo que tem perdido força, expressão e notoriedade ao longo dos tempos;
- 2- Desempenham um papel fundamental no desenvolvimento psicomotor da criança;
- 3- Representam um meio privilegiado de iniciação desportiva, contendo vários gestos e movimentos que são transversais a diversos jogos desportivos colectivos (e.g., voleibol, andebol, basquetebol, entre outros desportos);
- 4- Merecem uma maior atenção por parte das instituições de formação de Professores, tendo em conta que, embora os professores atribuam importância aos jogos tradicionais, a sua dinamização nas escolas do 1º CEB ocorre de forma pontual e, como tal, na maioria dos casos, fora do contexto lectivo. Este aspecto merece investigação futura, na medida em que poucos professores deste nível de ensino incluem estes jogos nas aulas de Expressão e Educação Físico Motora (cf. Dias & Mendes, 2006).

Bibliografia

- Bragada, J. (2002). *Jogos tradicionais e o desenvolvimento das capacidades motoras na escola*. Lisboa: Centro de Estudos e Formação Desportiva.
- Cabral, A. (1985). *Jogos populares portugueses*. Porto: Editorial Domingos Barreira.
- Cabral, A. (1990). *Teoria do jogo*. Lisboa: Editorial Notícias.
- Cabral, A. (1998). *Jogos populares portugueses de jovens e adultos*. Lisboa: Editorial Notícias.
- Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia.
- Chateau, J. (1987). *O jogo e a criança*. São Paulo: Summus.
- Dias, G. & Mendes, R. (2006). Prática e ensino dos jogos tradicionais portugueses no 1.º ciclo do ensino básico: estudo no concelho de Coimbra (comunicação). Maia: 7.º Congresso nacional de educação física.
- Guedes, M. (1991). As crianças e os jogos tradicionais. *Revista Horizonte*, 43, 9-14.
- Huizinga, J. (1999). *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva.
- Mariovet, M. (2002). Entrevista com Salomé Mariovet. *Revista Desporto*, 3, 12-17.
- Neto, C. (1984). Motricidade infantil e contexto social, suas implicações na organização do ensino. *Revista Horizonte*, 1, 8 -16.
- Neto, C. (1997). *Motricidade e jogo na infância*. Rio de Janeiro: Sprint.
- Serra, MC. (1999). *Os jogos tradicionais em Portugal. As relações entre as práticas lúdicas e as ocupações agrícolas e pastoris*. Tese de doutoramento apresentada à Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro.
- Serra, MC. (2001). *O jogo e o trabalho – Episódios lúdico-festivos das antigas ocupações agrícolas e pastoris colectivas*. Lisboa: Colibri, INATEL.
- Serra, MC. (2004). *Jogos tradicionais ao serão e na taberna*. Guarda: Escola Superior de Educação.
- Vasconcelos, O. (1989). *Os jogos tradicionais portugueses, sua importância no desenvolvimento ontogenético da organização, orientação e estruturação espacial na criança e no jovem adolescente*. (Comunicação). Oliveira de Azeméis. Seminário: Primeiro Encontro dos Jogos da Malha.
- Vasconcelos, O. (1992). *Jogos tradicionais*. In Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade do Porto (Ed.), educação física na escola primária (pp. 107-113). Porto: FCDEF-UP, Câmara Municipal.

Correspondência:

Gonçalo Dias

Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física

Estádio Universitário de Coimbra, Pavilhão 3

3040-156 Coimbra

goncalo.dias@fcdef.uc.pt

Rui Mendes

(Centro Interdisciplinar de Estudos da Performance Humana)

Escola Superior de Educação de Coimbra

Praça Heróis do Ultramar – Solum

3030-329 Coimbra

rmendes@esec.pt

