

"JUBILEU DE JOGOS TRADICIONAIS": UMA HISTÓRIA DE VIDA, DE TRADIÇÃO E DE MODERNIDADE

"JUBILEO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES": UNA HISTORIA DE VIDA, DE TRADICIÓN Y DE MODERNIDAD

"JUBILEE OF TRADITIONAL GAMES": A STORY OF LIFE, TRADITION AND MODERNITY

Autores: Ana Rosa Jaqueira, Universidade de Coimbra, Portugal. anarosajaqueira@fcdef.uc.pt

Paulo Coêlho de Araújo, Associação Europeia de Jogos e Desportos Tradicionais (AEJeST), Espanha.

Juan Pedro Ribas, Departamento de Didáctica de las lenguas, las artes y los deportes. Universidad de Málaga.

Genoveva Teixeira Lima, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Coimbra, Portugal.

Carolina Galo Nunes, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Coimbra, Portugal

Recibido: 10.09.2023

Aceptado: 11.12.2023

Resumo

A história de vida de um praticante de jogo tradicional destacou a sua importância em sua formação pessoal e profissional. Este estudo multidisciplinar, qualitativo, baseia-se no método da história de vida, registrada em entrevista através de um guião semiestruturado e com resultados classificados por meio da Praxiologia Motriz. Os resultados mostram que o entrevistado praticou 47 tipos de jogos, sendo 22 deles jogos motores estáveis, 14 jogos motores instáveis e 11 jogos não motores. Dentre os jogos motores estáveis 6 eram psicomotrices, 6 eram de oposição, 7 de cooperação-oposição (sendo 1 deles paradoxal), e 1 jogo de cooperação. A discussão sobre esses resultados mostra que há um equilíbrio entre os tipos de relações motrizes efetuadas pelos protagonistas dos jogos se consideramos o conjunto dos jogos motores estáveis e instáveis. Concluiu-se, portanto, que os jogos referidos pela pessoa que os praticou proveram certo equilíbrio em sua formação e refletiram-se em seu futuro adulto quando competências relacionais afins foram solicitadas, bem como a nível motriz e na sua condição de atleta. Sugere-se a retomada dos jogos tradicionais para a Educação Física dada à exuberância dos seus tipos relacionais e no seu impacto sobre a capacidade formativa da conduta motriz de seus praticantes.

Palavras-chave: história de vida, jogo tradicional, Educação Física, modernidade

Resumen

La historia de vida de un practicante de juegos tradicionales destacó su importancia en su formación personal y profesional. Este estudio multidisciplinar y cualitativo se basa en el método de la historia de vida, registrada en una entrevista a través de un guion semiestructurado y con resultados clasificados a través de la Praxiología Motriz. Los resultados muestran que el entrevistado practicaba 47 tipos de juegos, de los cuales 22 eran juegos motores estables, 14 juegos motores inestables y 11 juegos no motores. Entre los juegos motores estables 6 eran de psicomotrices, 6 de oposición, 7 de cooperación-oposición (1 de ellos paradójico) y 1 de cooperación. La discusión

de estos resultados muestra que existe un equilibrio entre los tipos de relaciones motrices llevadas a cabo por los protagonistas de los juegos si consideramos el conjunto de juegos motores estables e inestables. Se concluye, por tanto, que los juegos referidos por la persona que los practicaba proporcionaban un cierto equilibrio en su formación y se reflejaban en su futuro adulto cuando se solicitaban competencias relacionales afines, así como a nivel motor y en su condición de deportista. Se sugiere retomar los juegos tradicionales en Educación Física dada la exuberancia de sus tipos relacionales y su incidencia en la capacidad formativa de la conducta motriz de sus practicantes.

Palabras clave: historia de vida, juego tradicional, Educación Física, modernidad

Abstract

The life story of a traditional game practitioner highlighted its importance in his personal and professional formation. This multidisciplinary, qualitative study is based on the life history method, recorded in an interview through a semi-structured script and with results classified through Motor Praxiology. The results show that the interviewee practiced 47 types of games, 22 of them being stable motor games, 14 unstable motor games and 11 non-motor games. Among the stable motor games, 6 were psychomotor games, 6 were opposition games, 7 were cooperation-opposition games (1 of which was paradoxical), and 1 was a cooperation game. The discussion of these results shows that there is a balance between the types of motor relations carried out by the protagonists of the games if we consider the set of stable and unstable motor games. It was therefore concluded that the games referred to by the person who practiced them provided a certain balance in their training and were reflected in their adult future when related relational skills were requested, as well as at the motor level and in their condition as an athlete. It is suggested that traditional games be taken up again in Physical Education given the exuberance of their relational types and their impact on the formative capacity of the motor conduct of their practitioners.

Keywords: life story, traditional game, Physical Education, modernity

Introdução

Esse estudo desenvolve-se à volta da prática do jogo tradicional (JT) e da pegada por ela deixada na história de vida de uma pessoa. A partir do relato do entrevistado, retratou-se um modo de vida e de pensar experimentado em um passado recente português. Percebeu-se a trajetória e a supervivência do jogo tradicional na formação da pessoa e do profissional que ainda sente o reflexo dessa maneira de estar em seu dia-a-dia.

Aspira-se contribuir para essa ideia com mais uma demonstração da aplicabilidade e eficiência do JT e do seu inquestionável potencial educativo e formativo. Para tanto, e em contraste às subjetividades e adjetivações que buscam esvaziar essa expressão cultural de propósitos, soma-se um estudo "radiográfico" do jogo tradicional para expor suas configurações tão diversificadas e deduzir-se os impactos seus sobre os sistemas da pessoa que o pratica.

O artigo expõe a história de vida relatada a pegada deixada na cultura do movimento do entrevistado, através jogos por ele referidos. A partir desta experiência busca-se contribuir para o conhecimento sobre o jogo tradicional em Portugal nos anos 50 do século passado, adicionando relevância às expressões lúdicas referidas, neste período temporal considerada matéria de ensino no âmbito da Educação Física e do desporto (Sobral, 2016).

Entende-se que no momento, a recuperação, a investigação, e o reconhecimento do potencial do jogo tradicional não apenas como elemento de recreação e de lazer, mas de educação – como o foi em Portugal antes da adoção do movimento desportivo como elemento de educação física escolar – e o surgimento de organismos tais como a Associação Internacional de Jogos e Desportos Tradicionais; Associação Europeia de Jogos e Desportos Tradicionais; Rede Mundial de Professores e Pesquisadores em Jogos e Desportos Tradicionais, Federação Portuguesa de Jogos Tradicionais dentre outras, demonstram a conveniência para a realização deste reflexão a partir da história de vida do entrevistado como aluno e como docente.

Portanto, o valor teórico dessa proposta perspectiva ir além de alguma ideia romantizada ou saudosista sobre o jogo tradicional, mas sim, de destacar a atual realidade dos jogos tradicionais na sociedade portuguesa, a sua vitalidade e utilidade objetiva na vida dos seus praticantes. Pretendemos, portanto, a partir desta reflexão, contribuir para a desdramatização da concepção dos jogos tradicionais serem uma simples evidência volátil e improdutiva da memória daqueles que os praticaram.

Objetivos

Interpretar uma história de vida com base em jogos tradicionais que foram praticados pelo protagonista, destacando o potencial educativo do jogo tradicional frente aos desafios socioculturais contemporâneos.

Justificativa

A realização dessa investigação baseada em metodologia de história de vida justifica-se pela lacuna existente na literatura científica sobre o jogo tradicional, que na maioria das vezes registra, quantifica, classifica os jogos, mas pouco ou nada abstrai da emoção da pessoa que o relata. Também não faculta conhecer-se os impactos da prática de jogos tradicionais tais como os referidos pelo narrador em foco, sobre a conduta motriz (Parlebas, 2001) de seus jogadores, recurso que demonstraria potentemente a plausibilidade de sua implementação como instrumento educacional, e os seus reflexos cognitivos, afetivos e relacionais.

As implicações práticas resultantes deste construto poderão ser de bastante utilidade para a reconsideração dos jogos tradicionais enquanto matéria de ensino no âmbito da Educação Física Escolar, para desse modo, embasar propostas para a sua aplicação mais sistematizada, criteriosa, acompanhada, e avaliada, com vista à produção de efeitos no desenvolvimento motor (capacidades e habilidades), afetivo e social (bem-estar relacional) do seu praticante, e concomitantemente, promover a preservação do patrimônio da cultural imaterial portuguesa.

No contexto atual, propõem-se lançar mão da tradição para o atendimento de desideratos da modernidade, sendo que o jogo tradicional corresponde formidavelmente ao propósito inclusivo em foco, basicamente, por ser um produto sócio-cultural estabelecido em outros tempos e por preservar traços de etnoludicidade (Parlebas, 2001) formativos em geral inquestionáveis. Portanto, é naturalmente capaz de aglutinar públicos diversos face ao caráter adaptativo de suas regras originalmente concebidas, o que por si revela a sustentabilidade da sua existência ao longo dos tempos.

A Carta Internacional da Educação Física e do Desporto (UNESCO, 1978) o documento Traditional sports and games, challenge for the future: concept note on traditional sports and games (UNESCO, 2017) referem claramente a importância da conservação do patrimônio lúdico das gentes. Este desafio para o futuro pode começar a ser

vencido no presente, pela formação dos profissionais de Educação Física (EF) e desporto em conteúdos de cariz cultural, relacionados com as referidas áreas e com a emergência do desporto.

O estreitamento das práticas de EF, impactado pelo desportivismo e suas consequências na mentalidade coletiva, afetou sobremaneira a sobrevivência do jogo tradicional (JT). Consequentemente, afetou o desenvolvimento motor e relacional das sociedades, face à pouca diversidade motora a que é exposta a infância e adolescência, face a vivência de modelos relacionais em formatos desportivos, maioritariamente. O abandono das práticas motrizes culturais inviabiliza outras formas mais efetivas para a promoção da convivência e bem-estar relacional como promotores da igualdade de género e de saúde social (Parlebas, 2009).

Desta forma, os conteúdos da EF se voltaram para sistemas somáticos e técnicas específicas de execução de gestos, negligenciando os componentes afetivos e culturais singulares a cada sociedade e pessoa, impressos em sua conduta motriz (Lagardera & Lavega, 2003), limitando a sua capacidade de solucionar problemas e sua cosmovisão. Contudo, a débil manutenção do JT no âmbito da intergeracionalidade familiar ou de concidadãos ainda marca o conhecimento dessas expressões motrizes como traços de uma determinada cultura, indo assim ao encontro da Universal Declaration on Cultural Diversity (UNESCO, 2001).

Por isso, a prática de JT é uma verdadeira viagem permeada de fluidez (Nakamura & Csikszentmihalyi, 2009) e bem-estar (Lavega, Araújo & Jaqueira, 2013) entre memórias e a descoberta do que se praticava como EF em Portugal, concomitantemente aos movimentos gímnicos e desportivos que ora ocupam um lugar central na vida das sociedades em geral. Por ser rico e diverso nas situações relacionais e motrizes que propicia, o JT é mais inclusivo e pacificador de diferenças (Jaqueira, Lavega, Otero, Araújo & Rodrigues, 2014), surpreendendo os participantes com desafios sui generis que resultam em atuações motrizes fora da padronização desportiva, e por apresentarem um sistema de regras adaptável e acessível a todos os jogadores.

Portanto, o JT em seu potencial para o atendimento da emergência dos 17 Sustainable Development Goals (SDGs) propostos pela Organização das Nações Unidas (ONU) em prol da paz, a justiça e inclusão, desafios contemporâneos, são uma ponte entre a tradição e a modernidade. Logo, conhecer o arcabouço lúdico português pela autoetnografia (Amado & Ferreira, 2013) de um de seus exímios praticantes, nos parece elucidativo no que diz respeito à necessidade urgente da sua aplicação com vista ao cumprimento dos objetivos indicados pela ONU (2015).

O jogo tradicional em Portugal: instrumento educativo

Há registros da prática do jogo tradicional no âmago das classes sociais mais abastadas para treinamento físico, bélico e como lazer, apropriadas e recriadas pelos estratos sociais menos favorecidos, catalogados e mais ou menos pormenorizados (Pomey, 1716; Bluteau, 1712; Pacheco, 1734; Afonseca, 1990).

Há outros registros sobre os jogos deliberadamente orientados para a educação das condutas motrizes (Parlebas, 2001): Aloy (1882) coligiu 150 jogos classificados segundo as estações do ano (Inverno, Primavera e Verão) e subclassificados conforme o espaço de jogo e tempo para a sua realização (jogos maiores e jogos menores). Tal orientação demonstra intencionalidade em sua utilização, e a importância dada ao preenchimento ao tempo de recreio. Também foram registrados jogbluos não motores dedicados aos escolares enfermos (Jaqueira e Araújo, 2017).

A preocupação em fazer dos momentos lúdicos momentos para a promoção da educação e das relações sociais é indicada pelos comentários do Pe. Aloy sobre as regras dos jogos, suas variações e advertências sobre o comportamento dos estudantes, além das apreciações do autor sobre a beleza e o grau de divertimento dos jogos. Os jogos, hoje considerados tradicionais, eram elementos para a educação, formação moral e social, e promoção da saúde dos alunos. Com mesma perspectiva está a obra de Coelho (1883), a qual reúne jogos "populares e tradicionais", muitos deles encontrados em Coimbra, havendo uma clara preocupação em selecionar os jogos que considerasse mais adequados à formação das crianças. Contribui para o mesmo ideário Pires de Lima (1918) que manifesta intenção de registro e de divulgação de jogos praticados em Portugal, consequentemente, da sua preservação.

Vários outros estudiosos destacam os jogos praticados em Portugal e a sua importância formativa, até e durante o século XX: Cabral (1990; 1998), Feio (1985), Rocha (1990), Bragada (2004), Serra (2004). Estes são referências voltadas à preservação e desenvolvimento de práticas motrizes culturais que efetivam a ideia da diversidade relacional promovida por diferentes domínios e objetivos motores, de maneira impactar na educação das condutas motrizes e no atingimento dos desideratos igualdade de gênero e inclusão social.

Jogo tradicional, inclusão social e igualdade de gênero

Estudos de Araújo, Jaqueira & Rodrigues (2015) apresentam grande variedade de jogos tradicionais quando estes eram a forma de EF conhecida, mas também o meio de desenvolvimento social das crianças. O "progresso" das práticas físicas resultou, geralmente, em sua delimitação ao domínio sociomotriz de cooperação-oposição e oposição. Apesar do primeiro ser de enorme riqueza relacional (duelo entre equipes; n-equipes; a equipe contra o resto; paradoxais), o que se consolidou deste contexto foi apenas o que se pode reproduzir em campo desportivo: duelo entre equipes. O mesmo se deu em relação à oposição (um contra todos; todos contra todos) tendo se consolidado apenas o duelo entre dois jogadores.

Pelo exposto, a revitalização do JT em meio educativo é uma emergência que se refletirá na conduta motriz dos futuros professores e de seus alunos, assim como responderá ao desiderato de EF inclusiva, diversificada, favorável ao bem-estar relacional entre pessoas diferentes e de culturas diversas, que possam dialogar por meio de suas formas de comunicação motriz.

Através capacidade reflexiva do sistema de regras do jogo tradicional, aspetos como os estereótipos de gênero podem ser combatidos por meio da lógica interna (Parlebas, 2001) da expressão lúdica, pela forma de organização dos jogadores, e deles em relação ao espaço e materiais de jogo, o qual, também é passível de uma adaptação criteriosa ao grupo-alvo da atividade em causa, incidindo positivamente sobre as atitudes dos jogadores (Projeto Erasmus+ Opportunity, 2021-2023). O mesmo se aplica em contexto de inclusão social, por considerar-se os direitos das pessoas com deficiência, ressaltando-se entre os SDGs propostos pela ONU a formação de uma nova consciência também em relação a esta população, de forma a promover atividades em que possam desfrutar juntas pessoas com e sem deficiências.

Uma concepção pedagógica voltada à promoção da inclusão social e de gênero deverá incidir sobre a educação das condutas motrizes, por considerar-se o indivíduo como alvo central das ações desenvolvidas. Para tanto, o conhecimento e o reconhecimento da diversidade relacional promovida pelo JT tornam-se necessário para a promoção de maior reflexão e consequente utilização do mesmo para fins educacionais. Também se propiciarão subsídios para a análise mais detida de suas lógicas interna e externa (Parlebas, 2001) para o entendimento sobre a

forma de relacionarem-se homens e mulheres, e pessoas com e sem deficiência, durante o desenvolvimento destas expressões patrimoniais lúdicas.

Portanto, a consideração das referidas lógicas será de suma importância para a adequação mais criteriosa do JT aos desafios e necessidades sociais contemporâneos aos nossos dias, tais como a mudança da consciência sobre estereótipos de gênero e a inclusão social por meio do JT. No caso em pauta, o desafio é duplicado entre vivenciar o jogo em seus problemas e solucioná-los pelos SDGs, sendo as formas de comunicação motriz (Parlebas, 2001) norteadoras das opções que se possam fazer em função da alteração dessa realidade.

Metodologia

O estudo ora desenvolvido tem uma estrutura multidisciplinar e caráter qualitativo, realizada através do método denominado História de Vida (Nogueira et al, 2017), por partir do relato de uma pessoa sobre a sua vida e o papel do jogo tradicional em seu desenvolvimento pessoal.

O método de investigação História de Vida surgiu em meio a estudos antropológicos, na década de 1920, e posteriormente foi associado à Psicologia, tendo o sido compreendido enquanto procedimento metodológico em 1980 (Hatch; Wisniewski, 1995), por passar-se a dar mais importância ao relato do entrevistado, à pessoa consciente e participativa no processo, conforme a sua visão de mundo (Ferrazza & Antonello, 2017). É, portanto, o relato da experiência de uma pessoa, através da reconstituição temporal de acontecimentos (Queiroz, 1988).

O estudo de biografias (Baztán, 1995) busca retratar as memórias de um contexto social ou de uma expressão em particular. Amado & Ferreira (2013) denomina essa abordagem por autoetnografia, por ser um relato baseado nas experiências vividas pelos atores em causa, buscando de certa forma, trazer a emoção da pessoa, recriar em certa medida, a atmosfera percebida pelo informante. Os tipos de relações interpessoais também são fatores relevantes a serem considerados como elementos de endoculturação e constituintes de uma identidade.

Procedimentos

1. Registro: para proceder a este registro da história de vida, utilizamos a técnica de entrevista não diretiva, propícia a esta metodologia de investigação e mais parecida com uma conversa informal em que a aproximação entre entrevistador e entrevistado é esperada (Ferrarotti, 1988). Para tanto, foram realizados dois encontros com o interlocutor, presenciais gravados, trocas de mensagens eletrônicas para esclarecer dúvidas, e um terceiro encontro pessoal gravado, baseado no projeto do relato escrito, com fins de confirmarmos a correspondência entre o que foi dito e o que foi escrito.

Como instrumento de coleta de informações lançou-se mão de um guia semiestruturado, a qual propicia uma forma de interação social entre entrevistador e entrevistado (Fontana; Frey, 2008), que constava de três blocos, meramente organizativos da informação:

- O primeiro bloco reunia informações para o registro da entrevista, tais como local, data e o nome do entrevistador;
- O segundo bloco registrava dados do entrevistado, tais como local de residência durante a infância;
- O terceiro bloco relacionava questões sobre os jogos praticados na infância, local de realização dos jogos, alguns condicionamentos na realização dos jogos, materiais de jogo, dentre outras.

2. Classificação: para classificar todas as expressões lúdicas referidas em autoetnografia, considerou-se inicialmente o tipo de pacto motor que encerravam, ou seja, se eram jogos motores (Ex: apanhadas em geral) ou se eram jogos não-motores (Ex: jogos de tabuleiro), ou seja, aqueles cujos objetivos são simbólicos (Parlebas, 2003). Neste contexto considerou-se ainda se os jogos motores eram estáveis, conhecidos por um sistema de regras, ou instáveis, desenvolvidos de improviso (Parlebas, 2001), o mesmo que brincadeiras ou cuasi-juegos.

Finalmente, para interpretar em profundidade os jogos motores estáveis referidos em autoetnografia, considerou-se os fundamentos da Praxiologia Motriz (Parlebas, 2001) relacionados à lógica interna dos jogos, no aspecto denominado por tipo de relação entre os protagonistas (Lagardera & Lavega, 2005), a saber: cooperação, oposição, cooperação-oposição.

Análise

É o jubileu da rainha da Inglaterra... É também o meu jubileu de jogos tradicionais!

(Joaquim Patrício, 2022)



É todo do entrevistado (aos 4 anos na foto) este mundo fantástico do jogo tradicional em jubileu de platina, e surgiu do seu comportamento alegre ao se reapropriar de si menino, jovem, profissional, jovem para sempre ao narrar os jogos que praticou em sua infância, e que acredita terem se refletido por toda a sua vida profissional e de atleta a motivação para esse artigo.

Em plena semana da comemoração do jubileu da rainha da Inglaterra nos sentamos para conversar, e ele, orgulhosamente, nos saiu logo com essa: "É o jubileu da rainha da Inglaterra... É também o meu jubileu de jogos tradicionais!". Sorrimos, rimos, mas depois a seriedade se instalou, sem coibir a descontração. Começou por uma apresentação geral de si, mas principalmente da compreensão que tem sobre o jogo tradicional, sua importância educativa social, física e afetiva, a qual se reflete em sua forma de estar e que acredita, é benéfica para todos.

Há um menino, há um moleque
Morando sempre no meu coração
Toda vez que o adulto balança ele vem pra me dar a mão
Há um passado no meu presente
O sol bem quente lá no meu quintal
Toda vez que a bruxa me assombra o menino me dá a mão
Bola de meia
Bola de gude
(Milton Nascimento & Fernando Brant, 1988)

A seriedade do homem e a seriedade do jogo motor nunca são confundidas com frivolidade ou descompromisso. O jogo comporta toda a seriedade da vida que se aprende através dele, às vezes exigente física e mentalmente. Mas nunca desinteressada: há uma forma de convívio a aprender, decisões a tomar, uma técnica, regras, resultados numéricos (ou não!) e às vezes, as hierarquias, uma lengalenga, o autoconhecimento, enfim, uma pequena sociedade a projetar-se em sociedades futuras.

A tecnologia singular e pouco sofisticada dos jogos tradicionais, sua lógica interna muitas vezes surpreendente, seu caráter festivo e o seu furor lúdico assombram aqueles que temem perder o controle dos resultados e da disciplina no ambiente de ensino da Educação Física Escolar. O seu aspeto de improdutividade e de falta de objetividade contrastam com a padronização das aulas de Educação Física, em que tudo se repete por via de espaços padronizados, gestos padronizados, material padronizado, discurso padronizado e disciplinas padronizadas. (Jaqueira & Araújo, 2017, p. 3)

As reações diante do desafio do jogo são sistemáticas, envolvem a pessoa como um todo, em suas vertentes biológica, social e afetiva (Lavega, 2015), o que torna o jogo um ato de seriedade, tão sério quanto o poder do riso que desperta, autêntico, espontâneo, e às vezes grotesco. Eicheberg (2010) tratou de interpretar o riso nos jogos e desportos populares, o que denominou como uma "fenomenologia de pessoas risonhas".

Eicheberg considera que por ser uma prática divertida, o jogo sofre um efeito contraditório, é por isso, desvalorizado por causa do riso que provoca. A sua condição de promover situações engraçadas e às vezes embaraçosas, fazendo explodir a gargalhada, contrapõe-se ao efeito do desporto e do riso no ambiente desportivo institucionalizado. O riso do jogo, fundamentado em seu fervor lúdico, surge quando para os jogadores o que importa não é ser o primeiro, mas sim, não ser o último. Ou, face aos seus protagonistas buscarem ganhar (e não perder) os papéis "prestigiosos" do jogo e de abandonarem (perderem) o quanto antes, os seus papéis desprestigosos (Ribas, 2015).

O ambiente do jogo em que ocorrem a finta, o engano, a traição, a surpresa, propicia que o riso se instale, já que o improvável poderá acontecer em muitas situações, como o mais lento apanhar o mais rápido, ou o mais fraco superar o mais forte. Tais situações ressaltam o significado especial do riso no jogo diante do próprio fracasso ou até do grotesco, como o riso generalizado na situação em que o jogador se emaranha no saco durante a corrida e cai, em comparação às reações que recaem sobre o vencedor do desafio.

A antiga conceção sobre a não seriedade e de improdutividade do jogo manifestado por Huizinga (2003) na sua obra *Homo Ludens*, minimiza a noção da importância do bem-estar social, físico, psicológico e da aprendizagem lúdica que o jogo propicia, atribuindo-lhe um cariz marginal e um papel cada vez menos compreendido na vida das pessoas.

Mas o menino Joaquim, agora com setenta e quatro anos de história de vida, pensa diferente da maioria das pessoas. Revive o tempo em que foi saltador em altura (para a caixa de areia), barreirista, nadador, destacando o fato de que naquele tempo não havia tantas atividades físico-desportivas como atualmente.

Acredita ele, que a sua infância e o JT contribuíram definitivamente para a sua aprendizagem e desenvolvimento enquanto atleta e enquanto pessoa, referindo que aos 15 anos saltou 1,45m de altura e o seu professor do liceu o enviou para uma prova de captação para o Atletismo no Campo Grande. Lembra ainda, que aos oito anos saltavam os bancos do jardim sem colocar os pés neles, e que na ginástica "não havia dúvidas ao saltar o plinto", por causa do salto ao eixo com filas de vinte meninos, das subidas às árvores... seu rico patrimônio lúdico, motor e afetivo.

O seu relato parte da memória do quarto ano da sua infância e retrata bem isso. A infância vivida em Peniche (pescas), e Aviz (agricultura), e os 1º e 2º ano no liceu (atuais 5º e 6º anos) vividos em Évora. Lembra que no primeiro

dia de aula foi à escola acompanhado da mãe e nos dias seguintes foi sozinho ou com outros companheiros. Relembra o quanto era difícil a interação entre os sexos no ambiente escolar, visto naquela época os rapazes e raparigas serem separados por pátios e por horários até ao liceu, convivência que apenas ocorria nos jardins públicos e sempre com as mães a observar as raparigas, destacando uma situação em que "os meninos da escola saíram para uma manhã de jogos, mas não sabe para onde foram as meninas".

Ainda sobre as meninas, em seus jogos e nas formas de convívio precário com as colegas, refere que as brincadeiras de roda eram específicas para elas, assim como as bonecas, pedrinhas, jantarinhos, elástico, e o cordel, e que a relação com elas começou a dar-se mais tarde, através das brincadeiras dos rapazes e de seus "produtos", tais como "ir à chicha (frutas), saltar os muros, normalmente à noite, aos 13 ou 14 anos, mas sempre em grupo, quando roubavam as frutas para levar às meninas", ou quando as conduziam na brincadeira das cadeirinhas, ou ainda, nos momentos de lazer na praia, quando "iam com as raparigas para as dunas".

No plano político em Portugal vigorava o regime do Estado Novo, destacava-se o fato de que "havia grande desigualdade social, e os pobres eram mais..." referindo a enorme quantidade de portugueses que vivia na pobreza. Na escola onde andava frequentavam quarenta meninos, trinta deles filhos de pescadores e sem dinheiro para comprar brinquedos. Não havia apelos que atraíssem os miúdos, não existia nem televisão nem outros equipamentos eletrónicos. Desta fala, conclui que "nada se criava para as crianças fazerem, e mesmo jogar à bola não se podia fazê-lo na rua, só nos descampados".

Neste contexto político, não existiam essas organizações de jogos no modelo atual, e nas escolas, tudo se apresentava em conformidade com ideário do Estado Novo através de manifestações de formaturas, marchas, cânticos de hinos, saudações identitárias e muitos outros símbolos deste período.

Por esta influência ideológica entre outras derivadas do exterior, muito se jogava aos "reis e rainhas" por ser marcante o período monárquico na história de Portugal, e jogavam aos "cowboys, por causa dos filmes dos westerns". Deste episódio, o entrevistado concluiu, que "quando mais velhos, percebiam que a história tinha muito mais coisas do que aquelas que foram impingidas enquanto miúdos", excluindo-se o tempo vivido na escola em que passavam a "jogar uns com os outros", destacando-se no seu relato em função destes momentos lúdicos a necessidade de socializarem-se enquanto crianças.

Sobre esta necessidade de socializar daquelas crianças de um tempo passado, tempo dos nosso entrevistado, é por ele exemplificada quando mesmo em disputas em que se perdiam um objeto ou a liderança no jogo devido a uma habilidade mais refinada de alguém, era sempre prevalente a necessidade do convívio, de aprimorar as suas habilidades sociais e motoras ao jogar uns com os outros. Acerca desse contexto socializador, lembrou-se dos professores Francisco Sobral e Carlos Neto, particularmente deste último, aquando da lição de jubilação denominada "Jogo e Desenvolvimento Motor da Criança: um Percurso/uma Causa", e de sua fala contundente sobre a necessidade de se "libertar as crianças" (Neto, 2022). O seu entendimento acerca desta liberdade referida, é justificada como uma verdadeira necessidade social, cognitiva e biológica: "Pescar era natural, pois 'somos como animais, vamos descobrindo o território. Nós, muito cedo, já tínhamos um território enorme'".

Joaquim revive nesta sua fala um universo criado pelos meninos, onde vigoravam as regras que eles aprendiam através do jogo. Era o tempo todo voltado para esses engenhos desde o instante da busca por aquisição do material de jogo, ou dedicado à feitura do material, já estando em modo de vida do seu universo, do universo infantil. As soluções encontradas para que a imaginação se concretizasse eram formas de pensamento que, do seu ponto de

vista, vieram facilitar a solução de outros problemas sociais, profissionais, ou motores que foram surgindo ao longo da sua vida. Exemplificando esta colocação refere:

A capacidade que ganhavam de organizar as coisas à volta do jogo deu grandes ferramentas para a época do liceu em Lisboa. Havia desporto escolar e entrei logo para o dirigismo desportivo, para o atletismo no Benfica. Era encarregado do atletismo e do futebol em três escalões (A, B e Cadetes).

Sobre o desporto escolar naquela altura, informa que já era muito importante e desenvolvido, pois o próprio Estado pretendia ocupar o tempo das pessoas para evitar "ociosidades perniciosas". Havia muito dinheiro para o trabalho no primeiro ciclo, e no liceu. Todavia, segundo Joaquim, apenas iam para o liceu 15% ou 20% das crianças, e as outras fora desse percentual começavam a trabalhar aos doze anos, por necessidade e devido à pobreza e ao tamanho das famílias.

Partiu repentinamente para o relato do que chamou de "categoria das coleções", referindo-se aos jogos das caricas (tampas de garrafas que juntavam e trocavam entre si, jogos com tampas das caixas de fósforo), do Jogo das Berlindes transportadas em um saquinho, assim como dos botões roubados em casa. Joaquim também se refere ao processo de jogo: ganhar ou perder botões ou mesmo trocar entre os companheiros, os bonecos da bola, as cadernetas dos bonecos da bola (eram o papel que enrolava os rebuçados) e as coleções de cromos, estas últimas, muito "importantes pelo conhecimento que nos propiciava sobre a história de Portugal, as Maravilhas do Mundo..., por sinal muito caros, compravam e trocavam entre si".

Relativamente à compra das coleções de cromos, ressalta como muito importante a solução que encontravam para o problema da falta de dinheiro para a aquisição dos objetos de coleção, reforçando a sua crença de que toda essa vivência contribuiu para a socialização, formação do caráter e das emoções:

Cada rebuçado custava meio tostão, e para isso organizavam-se e iam à doca de pesca quando soava a sirene da chegada de uma traineira, para pedir algum peixe, (charro) para venderem, ganharem 5 tostões, para irem comprar os bonecos da bola. Também iam às casas para recolher ferro velho e vender ao ferro velho, para terem dinheiro para os bonecos da bola.

Mas rapidamente mudou das lembranças da sua infância, para orientar a sua fala para a vida adulta, preparando assim o seu roteiro para a entrevista: primeiro, uma introdução. Trabalhou na Marinha de Portugal, onde também atuou como instrutor em Educação Física e desporto por meio de um curso realizado em Espanha. Quando reformado criou um clube cultural e de desporto no Alentejo que abrangia duas freguesias (Alvito e Vila Nova da Baronia), no período pós-escolar, para trabalhar com os miúdos com "jogos infantis pré-desportivos", "jogos tradicionais" e no campismo. Com a criação da Federação Portuguesa de Jogos Tradicionais tornou-se membro de seu conselho técnico e científico.

Depois dessa introdução genérica sobre o seu percurso no contexto dos jogos e dos desportos, Joaquim nos preparou também uma classificação para enquadrar os jogos, brinquedos e brincadeiras da sua infância, considerando as estações do ano das quais eram parte, à semelhança do que fez o Pe. Pedro Aloy (1882). Contudo, vale referir que o nosso interlocutor considerou as quatro estações do ano, enquanto Aloy não considerava o outono, mas acrescentava a categoria dos "jogos de sala" como anexo ao seu livro, jogos destinados naquela altura aos alunos do Colégio Campolide que estivessem enfermos.

Da recordação de Joaquim extraímos a categoria dos brinquedos apresentada no Quadro 1, sobre os quais e para alguns deles, nos detalhou situações daquela época da vida: “as andas eram feitas pelos meninos, que se relacionavam com os carpinteiros para pedir madeiras, e pés de cadeira para fazer sticks”, enfatizando que naquela altura Portugal era campeão mundial de hóquei em patins, o que causava “grande loucura” entre os meninos levando-os sempre a jogar o hóquei, “de sarjeta à sarjeta”, as quais serviam de balizas.

Os carrinhos, brinquedos tão típicos dos rapazes, não eram para todos, já que “era difícil conseguir os rolamentos”. Mas os carrinhos de roda, em Peniche, eram feitos de cana e cortiça. Aqui fica claro um exemplo do fenómeno de como dar vida a um brinquedo, transformando-o em jogo, um jogo mais representativo do tempo a ele dedicado, também pela construção dos seus materiais e por companheirismo. Quanto ao tempo... para jogar, lembra que “as apanhadas eram jogadas na escola, pois o tempo era curto”, dando ênfase de que o tempo para toda essa vida era curto. Estas palavras sobre o tempo, nos levam a considerar os versos de uma canção de autor brasileiro que bem retrata a fala do Joaquim adulto, em uma espécie de redenção, do tempo de cada tempo:

Peço-te o prazer legítimo e o movimento preciso,
Tempo tempo tempo tempo, quando o tempo for propício...
Tempo tempo tempo tempo...
(Caetano Veloso, 1979)

Resultados

No Quadro 1 apresentamos a classificação geral dos jogos, conforme o relato de Joaquim e o marco teórico deste artigo. Para tanto, foram organizados como sendo jogos motores ou jogos não motores. Dentre os jogos motores, ainda foram considerados os jogos estáveis e os instáveis.

Quadro 1.

Jogos motores e não motores em uma história de vida

	JOGO MOTOR		JOGO NÃO MOTOR
	Jogo motor estável	Jogo motor instável	
1.	Apanhadas	Andas	Batalha naval
2.	Barra lenço	Carrinho de mão	Bonecas
3.	Berlindes	Cavalitas	Coleção de cromos
4.	Cadeiras	Cordel	Coleção de tampas de caixas de fósforo
5.	Cadeirinhas	Cowboys	Jantarinhos
6.	Carícas	Elástico	Jogos de cartas
7.	Corrida de saco	Fazer e lançar papagaios	Jogos de natal
8.	Escondidas	Ir à chicha	Jogos de tabuleiro
9.	Hóquei	Ir à praia	Papás e mamãs
10.	Jogos com bolas (futebol)	Ir aos ninhos dos pássaros para ver os filhotes	Reis e rainhas
11.	Lá vai alho	Pedrinhas	Batalha naval
12.	Lançamentos de tampas de	Pião	

	caixas de fósforos à parede ou à linha		
13.	Lencinho (roda)	Pescar	
14.	Macaca	Roda (cantada)	
15.	Os remadores		
16.	Polícias e ladrões		
17.	Prego		
18.	Quatro cantinhos		
19	Ringue (mata)		
22.	Salto ao eixo		

Do relato em pauta retiramos 22 jogos motores estáveis, 14 jogos motores instáveis e 11 jogos não motores. Depreende-se que a infância à época era maioritariamente preenchida por atividades motrizes, que somadas dão um total de 36 jogos diferentes.

Quanto aos jogos não motores, Joaquim refere-se aos "jogos de tabuleiros, desenvolvidos à noite e em família", diferenciando-os dos outros jogos de tabuleiros que eram desenvolvidos nas tabernas, mas também, dos jogos de cartas praticados entre meninos de doze anos, pais e tios.

Quadro 2.

Tipo de relação entre os protagonistas dos jogos motores estáveis

		Psic	Coop	Op	Co-op	Parad
	Jogo motor estável					
1.	Apanhadas			X		
2.	Barra lenço			X		
3.	Berlindes	X				
4.	Cadeiras			X		
5.	Cadeirinhas				X	
6.	Caricas	X				
7.	Corrida de saco	X				
8.	Escondidas			X		
9.	Hóquei				X	
10.	Jogos com bolas (futebol)				X	
11.	Lá vai alho				X	
12.	Lançamentos de tampas de caixas de fósforos à parede ou à linha	X				
13.	Lencinho (roda)			X		
14.	Macaca	X				
15.	Os remadores			X		
16.	Polícias e ladrões				X	

17.	Prego	X				
18.	Quatro cantinhos				X	X
19.	Ringue (mata)				X	
22.	Salto ao eixo		X			

LEGENDA:

Psic: psicomotriz

Coop: cooperação

Op: oposição

Co-op: cooperação-oposição

Parad: paradoxal

Dos 22 jogos motores referidos por Joaquim, e em se tratando da sua lógica interna, 6 deles são psicomotrizes, 6 são jogos de oposição, 7 são de cooperação-oposição, sendo 1 deles paradoxal, e 1 é de cooperação.

Discussão dos resultados

Segundo o Projeto Erasmus+ Opportunity (2020) nos os jogos psicomotrizes não há interação motriz; nos jogos de oposição dois ou mais adversários rivalizam por um mesmo objetivo; nos jogos cooperativos duas ou mais pessoas se ajudam para alcançarem um objetivo comum; nos jogos de cooperação-oposição os jogadores podem cooperar e oporem-se e nos jogos paradoxais, que estão no âmbito dos de cooperação-oposição, predominam a ambiguidade relacional já que um jogador poderá assumir dois papéis no jogo, de maneira concomitante.

Mesmo tendo em mente serem as regras do jogo um marco relevante para a sua classificação entre ser ou não um jogo estável, não podemos por isso deixar de considerar do universo lúdico da história de vida em pauta os 14 jogos instáveis e os 11 não-motores. Há outros aspetos externos às regras do jogo ou da sua lógica externa que funcionam como motivos para o encontro, para a convivência e as relações sociais promovidas pelo ato lúdico, os quais por certo, influenciaram o modo da pessoa ver e estar no mundo. Todavia, para delimitarmos o alcance desta reflexão sobre os jogos tradicionais em uma história de vida, será mantido o enfoque nos jogos motores, por serem os mesmos elementos para uma Educação Física e de Desporto.

Compreende-se que são requisitos do jogo motor ou jogo mimético, a mobilidade (Elias, 1992) ou a ação motriz (Parlebas, 2001) ou o uso da motricidade (Ribas, 2010). O primeiro estudioso referenciado faz menção à busca pela vivência de emoções através da realização do jogo mimético, já o segundo refere ser a "afetividade a chave para a ação motriz", e o terceiro interpreta o efeito dos objetivos motores dos jogos sobre as tomas de decisão dos jogadores.

O Quadro 1 apresenta todos os jogos referidos por Joaquim, sem qualquer discriminação sobre a sua prática ter sido realizada por algum sexo em específico, apesar de alguns deles como as bonecas serem considerados corriqueiramente como "jogo de meninas". Ao todo foram referidos 36 jogos motores (estáveis e instáveis) e 11 jogos não motores. A supremacia dos jogos motores nas vidas das crianças daquela época demonstra o tipo de desenvolvimento físico, cognitivo e social que tiveram, pelos desafios ao que foram expostas. Mesmo a existência dos jogos não motores no relato de Joaquim demonstra que o convívio, o relacionar-se, era a tônica da vida, naquela época.

Pode-se entender que há um certo equilíbrio entre o número de jogos psicomotrízes, de cooperação-oposição, e de oposição praticados por Joaquim, o que por certo influenciou seu desenvolvimento e maturação emocional para a realização de atividades futuras que solicitassem competências relacionais afins. Mesmo que tenha surgido apenas 1 jogo motor estável de cooperação, pode-se perceber que os jogos instáveis sugerem um comportamento de companheirismo entre os seus protagonistas, o que comporia o referido quadro de equilíbrio a ser notável nas condutas motrízes de Joaquim naqueles e em outros tempos.

O Quadro 2 está delimitado pelo tipo de relação entre os protagonistas dos jogos motores estáveis, sendo 6 jogos psicomotrízes, 6 jogos de oposição, 7 de cooperação-oposição (sendo um deles paradoxal), e 1 de cooperação. Em ambos os quadros estão demonstrados aspetos de etnoludicidade em um tempo em que a sobrevivência não era tranquila e que o aprendizado pelo jogo era suporte para a vida infantil e adulta.

Há jogos em que o indivíduo experimenta o seu próprio corpo a correr, a saltar, conduzir, levantar e transportar em direção a uma meta, um elemento natural (árvore, pedra), espaço (esquina), imaginário (uma linha entre uma sarjeta e outra) ou outra pessoa. Importante ressaltar que mesmo em busca da excelência pela corrida mais rápida ou pelo salto mais longo ou alto, o entrevistado destaca sempre a importância da reunião dos meninos para realizarem os jogos, o que em seu ponto de vista, era o que existia de mais rico em suas infâncias.

E há os jogos em que os protagonistas experimentam as suas habilidades mais finas, adquirem e treinam a paciência ao esperar a sua vez para jogar, reajustam a sua estratégia, e reorganizam as suas emoções, perdem ou ganham materiais de sua coleção e prol do pacto lúdico estabelecido, mas básica e simplesmente por aquilo fazer parte do jogo, sem maiores dramatizações.

Em outros jogos, relembra o nosso interlocutor, os meninos tinham em acréscimo à exigência às suas capacidades físicas, o desafio de serem mais rápidos do que um fugitivo ou ao invés, serem mais rápidos do que o seu perseguidor, lançando mão de fintas, mudanças de direção, paragens e arranques repentinos. Nessas situações de jogo, os jogadores, a depender do rol que desempenhem durante o pacto lúdico, realizam operações afetivas e cognitivas, tais como estratégia, cálculo de velocidade e deslocamento, resolvem problemas, tomam decisões, assim como expressam emoções que se conformam segundo cada papel desempenhado no jogo.

Conclusão

O registro da história de vida de um praticante de jogo tradicional permitiu conhecer e reconhecer práticas lúdicas portuguesas relatadas na primeira pessoa, passíveis de serem revitalizadas e apropriadas para o ensino da Educação Física e como elemento de Desporto, assim como foi em Portugal de outros tempos, realidade fartamente registrada em documentos de época.

Porém, o conjunto de jogos registrados em entrevista, as suas características peculiares desvelam um universo de experiências desejáveis ao desenvolvimento geral de uma pessoa, portanto, bastante atuais e nada obsoletas. Não se trata de defender a tradição como um sistema dogmático, mas pelo contrário, como um registro humanístico revelado enquanto patrimônio cultural e a sua importância para o desenvolvimento de capacidades emocionais, intelectuais e éticas aberto à adoção e utilização pela Educação Física.

Assim, a enorme exuberância dos tipos relacionais e motores contemplados nos jogos referidos pelo entrevistado, destacam o potencial educativo do jogo tradicional naqueles tempos e nos tempos que correm, frente aos desafios socioculturais contemporâneos, tais como a inclusão, a igualdade de gênero e a saúde, referenciados pelos ODS da ONU, dada a natureza integrativa do jogo tradicional.

A classificação geral dos jogos relacionados pelo narrador da história de vida possibilitou compreendê-los desde a perspectiva motriz: jogo motor (estável e instável) e não motor, bem como de uma perspectiva relacional. Ambas as perspectivas solidificam a ideia da índole educacional do jogo (tradicional), em um plano geral das condutas motrizes, os quais merecem ser reconquistados e revigorados no âmbito da Educação Física para mais além do que o seu caráter festivo e a sua utilização banalizada.

Uma demonstração da pluralidade e capacidade adaptativa do jogo tradicional às necessidades e desejos dos jogadores é dada pelo jogo Salto ao Eixo. No contexto do entrevistado, o jogo era praticado de forma cooperativa, mas poderia ser praticado com ou sem competição, a depender da decisão dos seus protagonistas. Esta transformação do Jogo do Eixo é aplicável a muitos outros jogos tradicionais, já que o seu caráter transformador permite a mudança de domínio motor conforme o tipo de relação que se pretenda desenvolver entre os protagonistas. Revelando-se, portanto, como uma boa ferramenta para a promoção da saúde social.

Além de ser um bom exemplo da diversidade de jogos, o Jogo do Eixo é por si um exemplo de como a flexibilização das regras poderá tornar o jogo em uma resposta às necessidades e opções dos jogadores, assim como, ao atendimento à necessidade de uma Educação Física mais criteriosa e menos reducionista no que diz respeito à diversidade de problemas motores, relacionais e cognitivos que ora propõe.

Por outro lado, a consideração do conjunto dos jogos motores estáveis e instáveis reflete a qualidade da infância de Joaquim, a qual se baseava em convívio, trocas, desafios e condutas que propiciavam um amadurecimento físico e emocional para as fases da vida que se seguiriam. Considerado ser este o desiderato perseguido pela Educação Física, ser o seu enfoque aquele que não pode ser dividido em porções mais ou menos importantes: o indivíduo, em seus fundamentos afetivo, cognitivo, biológico e motor, parece que o jogo tradicional tem perfeito enquadramento ao que se pretende neste contexto.

No plano global dos jogos praticados por nosso entrevistado, quer sejam motores ou não, a tônica estava na interação entre os sexos e as faixas etárias, na superação dos ritos, na vida ao ar livre, na aquisição "natural" de habilidades e no desenvolvimento de capacidades, no domínio dos espaços, das emoções, do próprio corpo em autoconhecimento. O jogo era o idioma para esse aprendizado de si, dos outros e do mundo.

O jogo continua a ensinar ao Joaquim e a todos que nele se envolvam. A história lúdica dessa vida continua a ser escrita. Assim como a própria história da vida do jogo, ora denominado tradicional, e que reivindica a recolocação de seu lugar no âmbito da Educação Física, e a reconciliação com as sociedades que os desenvolveram, também enquanto elemento de seu patrimônio cultural.

Agradecemos ao Sr. Joaquim Patrício por disponibilizar uma parte do seu tempo, suas memórias e emoções para colaborar conosco.



Referências

- Afonseca, A. P. (1990). *Apostilas à história de Braga no século XVIII Sua Alteza o Senhor D. José de Bragança, Arcebispo Primaz, e o "método breve e claro de jogar o taco, o pião e a conca"*. Braga.
- Aloy, P. (1882). *Recreios Collegiaes. Por meio de toda espécie de jogos excepto os de cartas e de armas*. Lisboa: Typographia Universal.
- Amado, J., Ferreira, S. (2013). *A Entrevista na Investigação Educacional*. In *Manual de Investigação Qualitativa em Educação* (pp. 169-185). Coimbra: Universidade de Coimbra.
- Araújo, P. C., Jaqueira, A. R., Rodrigues, M. (2015). *Os jogos de outros tempos. As representações sociais de idosos portugueses sobre a sua infância*. In *Jogos e atividade física na sociedade contemporânea: corpos, educação e emoção* (pp.181-209). De facto Editores.
- Baztán, A. (1995). *Etnografia*. In A. A. Baztán (ed), *Etnografia: metodologia qualitativa en la investigación sociocultural* (pp. 3-20). Barcelona: Marcombo.
- Bluteau, R. (1721). *Vocabulário Portuguez e Latino*. Lisboa Occidental: Officina de Pascoal da Sylva.
- Bragada, J. (2004). *Jogos tradicionais e o desenvolvimento das capacidades motoras na escola*. 2ª ed. Lisboa: Instituto do Desporto de Portugal.
- Cabral, A. (1990). *Jogos Populares Portugueses*. Porto: Editorial Domingos Barreira.
- Cabral, A. (1998). *Jogos populares infantis* (2 ed). Lisboa: Editorial Notícias.
- Coelho, A. (1883). *Jogos e rimas infantis*. Porto: Editora Universal.
- Eicheberg, H (2010). *La Risa en los juegos y deportes populares. Hacia una fenomenología de la gente risueña*. In *Juegos tradicionales y salud social* (pp.35-46). Editado por Guy Jaouen, Pere Lavega Burgués y Carlos de la Villa Porras. Recuperado a 05 de agosto de 2022, de https://jugaje.com/pdf/eb_salud_social_2010.pdf.
- Elias, N., Dunning, E. (1992). *A busca da excitação*. Lisboa: Difel.
- Feio, J. M. N. (1985). *Portugal: desporto e sociedade*. Coleção Breviários de Cultura. Lisboa: Terra Livre.
- Ferrazza, D. S., Antonello, C. S. (2017). *O Método de História de Vida: Contribuições para a Compreensão de Processos de Aprendizagem nas Organizações*. *Revista Gestão.Org*, v. 15, n. 1, 2017. p. 443-456. ISSN 1679-1827.
- Ferrarotti, F. (1988). *Sobre a autonomia do método biográfico*. In A. Nóvoa & M. Finger (coord.), *O método (auto)biográfico e a formação* (pp. 17-34). Lisboa: Ministério da Saúde. Depart. de Recursos Humanos da Saúde/Centro de Formação e Aperfeiçoamento Profissional.
- Fontana, A., Frey, J. H. (2008). *The Interview: From Neutral Stance to Political Involvement*. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (coord.), *Collecting and Interpreting Qualitative Materials* (pp. 695-727). Los Angeles: Sage Publications.

Hatch, J. A., Wisniewski, R. (1995). *Life history and narrative: questions, issues and exemplary works*. In J. A. & R. Wisniewski (Ed.). *Life history and narrative* (pp.113-135). London: Routledge.

Jaqueira, A. R., Lavega, P., Otero, F. L., Araújo, P. C., Rodrigues, M. D. (2014). *Educando para a paz jogando: gênero e emoções na prática de jogos cooperativos competitivos*. *Educatio Siglo XXI*, Vol. 32 nº 1 · 2014, pp. 15-32.

Jaqueira, A. R., Araújo, P. C. (2016). *Doze anos de jogos tradicionais na Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra: o jogo enquanto matéria de ensino*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/309126698_Doze_anos_de_jogos_tradicionais_na_Faculdade_de_Ciencias_do_Desporto_e_Educacao_Fisica_da_Universidade_de_Coimbra_o_jogo_enquanto_materia_de_ensino. Recuperado a 25 de julho de 2022.

Jaqueira, A. R., Araújo, P. C. (2017). *A obrado Pe. Pedro Aloy – classificação praxiológica – os jogostradicionais como matériade ensino*. *Revista Acción Motriz, Asociación Científico Cultural en Actividad Física y Deporte (ACCAFIDE)*, nº 19, julio a dezembro de 2017. p. 33-46. Las Palmas de Gran Canaria.

Jaqueira, A. R., Araújo, P. C. (2021). *O jogo desportivo tradicional paradoxal como ferramenta de comunicação transcultural e de educação para a paz. Olimpismo e Paz = Olympism and Peace*. L. J. M. dos Santos & T. N. Viegas (coord.). Lisboa: Academia Olímpica de Portugal.

Huizinga, J. (2003). *Homo Ludens*. Lisboa: Edições 70.

Lagardera, F., Lavega, P. (2003). *Introducción a la Praxiología Motriz*. Barcelona: Editorial Paidotribo.

Lavega, P. (2015). *Aprender a conviver com inteligência a través del juego*. Universitat de Lleida. Massive Open Online Course.

Lavega, P., Araújo, P., & Jaqueira, A. R. (2013). *Teaching motor and emotional competencies in university students. (Enseñar competencias motrices y emocionales en estudiantes universitarios)*. *Cultura, Ciencia Y Deporte*, 8(22), 5-15. <https://doi.org/10.12800/ccd.v8i22.219>.

Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2009). *Flow theory and research*. In S. J. Lopez & C. R. Snyder (ed.), *Oxford handbook of positive psychology* (pp. 195-206). Oxford University Press.

Nascimento, M., Brant, F. (1988). *Bola de meia, bola de gude*. In *Letras de Bola de Meia, Bola de Gude* © Nascimento Edições Musicais Ltda, Três Pontas Edições Musicais Ltda, Nascimento Edições Musicais. Milton Nascimento.

Neto, C. (2022). *Jogo e desenvolvimento motor da criança: um percurso/uma causa*. Lição de Jubilação do Professor Carlos Neto. 23 de maio de 2022. Faculdade de Motricidade Humana. Lisboa. Disponível em <https://youtu.be/W1rtKsdQuatroQuatroB8>. Recuperado a 25 de julho de 2022.

Nogueira, M. L. M., Barros, V. A., Araújo, A. D. G. & Pimenta, D. A. O. (2017). *O método de história de vida: a exigência de um encontro em tempos de aceleração*. *Pesquisas e Práticas Psicossociais*, 12(2), 466-485. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-89082017000200016&lng=pt&tlng=pt. Recuperado em 21 de julho de 2022.

ONU. (2015) *Sustainable Development Goals*. Disponível em <https://sdgs.un.org/goals#> Recuperado a 05 de agosto de 2023.

OPPORTUNITY: Erasmus+ Sport Projet (2020). *Metodología de intervención práctica para promover la inclusión social a través de los juegos y deportes tradicionales*. P. Lavega (coord.). Barcelona: INEFC, Universitat de Lleida, ADISPAZ, Universidad de Coimbra, AGA, HSTIS, IRSIE, ATSJSP, AEJeST.

Pacheco, Fr. J. (1734). *Divertimento erudito para os curiosos de notícias históricas, escolásticas, políticas, e naturaes*. Lisboa.

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad: Léxico de Praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

Parlebas, P. (2003). *Elementos de Sociología del deporte*. Málaga: IAD.

Parlebas, P. (2009). *Salud y bienestar relacional en los juegos tradicionales*. In *Juegos tradicionales y salud social* (pp35-46). G. Jaouen, P. L. Burgués & C. V. Porras (coord.). Disponível em https://jugaje.com/pdf/eb_salud_social_2010.pdf. Recuperado a 05 de agosto de 2022

Parlebas, P. (2018). *Une Pédagogie des compétences motrices*. *Acción Motriz*, 20(1), 89–96. Disponível em <https://www.accionmotriz.com/index.php/accionmotriz/article/view/117>. Recuperado a 05 de agosto de 2022.

Patrício, J. (2022). *É o jubileu da rainha da Inglaterra. É também o meu jubileu de jogos tradicionais! Entrevista concedida a Genoveva Teixeira Lima e Carolina Galo Nunes*. Coimbra, 20 de julho de 2022.

Pires de Lima, A., C. (1918). *Jogos e canções infantis*. Porto: Livraria Moderna.

Pomey, Pe. F. (1716). *Indículo universal*. Évora: Oficina da Universidade.

Projeto Erasmus+ OPPORTUNITY: *fostering social inclusion and gender equality in formal and nonformal educational contexts through applying traditional sports and games*. (2021-2023). EU programme for education, training, youth and sport. Referência do projeto: 622100-EPP-1-2020-1-ES-SPO-SCP. Institut Nacional D'Educacio Fisica de Catalunya (coord.).

Queiroz, M. I. P. (1988). *Relatos orais: do "indizível" ao "dizível"*. In O. R. M. V. Simson (Ed.). *Experimentos com histórias de vida: Itália-Brasil*. São Paulo: Vértice.

Rocha, M. (1990). *Jogos populares*. In *Brigantia*, vol. X, n. 4, p.15-30, Bragança.

Ribas, J. P. (2010). *Desde el principio. Qué es 'Actividad Física y Deportiva'?* EFDeportes Revista Digital - Buenos Aires - Año 15 - Nº 1Quatro6 - Julio de 2010. Recuperado em 02 de agosto de 2022, de <https://efdeportes.com/efd1Quatro6/que-es-actividad-fisica-y-deportiva.htm>.

Ribas, J. P. (2015). *Deportes de equipo transgresores*. *Acción Motriz*, 15, 51-62. file:///C:/Users/anaro/Downloads/Dialnet-DeportesDeEquipoTransgresores-6324699.pdf

Serra, M. C. (2004). *Jogos tradicionais ao serão e na taberna*. Lisboa: Edições Colibri e ESE da Guarda.

Sobral, F. Doze anos de jogos tradicionais na Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra: o jogo enquanto matéria de ensino. Entrevista concedida a Ana Rosa Jaqueira. Coimbra, 01 de julho de 2016.

UNESCO (1978). Carta Internacional da Educação Física e do Desporto. Disponível em https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000235409_por. Recuperado em 05 de agosto de 2022.

UNESCO (2001). Universal Declaration on Cultural Diversity. Disponível em <https://www.un.org/en/events/culturaldiversityday/pdf/127160m.pdf>. Recuperado a 05 de agosto de 2022.

UNESCO (2017). Traditional sports and games, challenge for the future: concept note on traditional sports and games. Disponível em <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000252837>. Recuperado em 05 de agosto de 2022.

Veloso, C. (1979). Oração ao tempo. Álbum: Cinema transcendental. Philips Records., Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=HQap2iglhxA>. Recuperado em 05 de agosto de 2022.