

Educación a través del Deporte:

Actividad Física y Valores



Guillermo Caballero Galdón

Carlos Flores Milla

Lorena González Mora

Raquel Sánchez Gutiérrez

Amador J. Lara Sánchez

Educar a través del Deporte: Actividad Física y Valores

Primera edición, 2018

© 2018, Edita: *Asociación Didáctica Andalucía*

Email: a.d.andalucia@hotmail.com

I.S.B.N.: 978-84- 939866-7-4

Impreso en España.

Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción total o parcial sin permiso expreso por escrito de los titulares del Copyright.

COORDINADORES

Guillermo Caballero Galdón
Carlos Flores Milla
Lorena González Mora
Raquel Sánchez Gutiérrez
Amador J. Lara Sánchez

COLABORADORES

Anabel Bueno Moral
Elena Cabrera Higuera
Ana M. Cortés García
Fº Javier Díaz Berrio
Fº Andrés Fernández Fernández
Carlos Flores Milla
Miguel Funes Funes
Mª del Pilar García Muñoz
Ángel Garrido Serra
Jesús Gómez Yerpés

Lorena González Mora
Fº Javier Guerrero Ortega
Jesús León López
Álvaro Linde Muñoz
Fº David López Centeno
José Carlos Martínez
Ana Moreno Pulido
Celia Navas Olías
Raquel Sánchez Gutiérrez

OS JOGOS, AS LENGALENGAS E AS DANÇAS TRADICIONAIS INFANTIS PORTUGUESAS. PROPOSTA DE RECRIAÇÃO E TRABALHO INTERDISCIPLINAR.

**Francisco Campos¹, Cristina Rebelo Leandro¹, Fernando Martins¹², Ricardo Melo¹,
Ricardo Gomes¹, Rui Mendes¹, y António Sérgio Damásio¹**

¹*Polytechnic Institute of Coimbra, ESEC, IIA, RoboCorp, ASSERT, PORTUGAL.*

²*Instituto de Telecomunicações, Delegação da Covilhã, PORTUGAL.*

franciscampos@esec.pt

1. A importância dos jogos, das lengalengas e das danças tradicionais portuguesas como parte do processo educativo

Vários autores entendem e definem o jogo como uma atividade delimitada, livre, lúdica, incerta, regulamentada e fictícia, realizada num determinado espaço e tempo circunscritos (Anjos, 2005; Caillois, 1990; Piccolo, 2008). Existem jogos que por vários e diversos aspetos foram perdurando ao longo dos tempos, sendo na atualidade entendidos como pertença de um coletivo, e conhecidos por jogos tradicionais. É muitas vezes difícil saber a sua origem, sendo por vezes completamente desconhecida, e são considerados como um património cultural que preserva as tradições dos povos (Cabral, 1985; Serra, 1999).

No processo educativo, os jogos, as lengalengas e as danças tradicionais podem ser um veículo de aprendizagem, sendo uma ferramenta de ensino singular devido às características que possuem e promovem, nomeadamente nas áreas motora, expressiva, afetiva, social e cultural. Não nos devemos esquecer também que estas vivências, de raiz popular e/ou tradicional portuguesa, são o nosso património motor, expressivo e/ou cultural, que foi passando de geração em geração, tão importante de ser mantido e cultivado.

As lengalengas e as danças situam-se no campo das atividades expressivas e rítmicas e têm como função principal a “manifestação de emoções, estados, sentimentos, pensamentos e ideias” (Fernandes, 2006, p. 99) das crianças. Estes elementos de cariz popular e tradicional, segundo a mesma autora, desenvolvem diferentes componentes comunicativas e expressivas, em que as crianças experimentam movimentos simples e espontâneos com o corpo, explorando o espaço e diferentes ritmos (por vezes com voz e melodia) com o par e com o grupo (Fernandes, 1990).

Em relação aos jogos, de acordo com Vasconcelos (1989) e Guedes (1991), a influência do jogo no desenvolvimento da criança é exercida em quatro domínios: 1) cognitivo, pela exploração da autoperceção e desenvolvimento da imaginação, permitindo transfigurar o ambiente real num mundo imaginário, fictício e irreal; 2) social, pelo desenvolvimento da interajuda e solidariedade entre pares, atuando sobre a

criança enquanto mediador de regras; 3) afetivo, pela libertação de emoções e valorizando a cooperação entre pares, permitindo à criança mostrar os seus sentimentos e identificar papéis sociais; e 4) motor, pelo potencial desenvolvimento ou aperfeiçoamento das habilidades e capacidades motoras de base (Dias & Mendes, 2013; Dias & Mendes, 2016).

No domínio motor, em termos específicos e como já referido, os jogos tradicionais são um ótimo instrumento didático e pedagógico que permite à criança desenvolver as habilidades e as capacidades motoras (Dias, Mendes & Vasconcelos, 2016). As habilidades motoras (HM) podem ser consideradas movimentos voluntários realizados para atingir um determinado objetivo, classificando-se como locomotoras (eg., correr, saltar) e manipulativas (eg., lançar, agarrar). Por outro lado, as capacidades motoras (CM) permitem a realização de diferentes movimentos com uma determinada proficiência, sendo classificadas como condicionais (eg., força, resistência) e coordenativas (eg., ritmo, diferenciação cinestésica) (Dias & Mendes, 2016). Na figura 1 são apresentados, a título de exemplo, alguns jogos tradicionais infantis portugueses e, respetivamente, algumas das principais CM potenciadas (condicionais e coordenativas).

	Tração à corda CM condicional: força Descrição: pela força exercida, individual e como equipa, na tentativa de puxar a equipa adversária até ultrapassar a linha desenhada no chão.
	Apanhada CM condicional: resistência Descrição: pelo constante movimento, tanto em situação de apanhar ou de ser apanhado, potenciando a resistência cardiovascular.
	Senhor doutor CM condicional: flexibilidade Descrição: pelas posições de grande

	amplitude articular adotadas, pouco habituais em situações normais do quotidiano.
--	---

Figura 1: Jogos tradicionais infantis e desenvolvimento de capacidades motoras

	Mata CM condicional: velocidade Descrição: pela velocidade necessária para se esquivar da bola perante uma tentativa de um adversário o eliminar do jogo.
	Macaca CM coordenativa: equilíbrio Descrição: pelo agarrar da pedra com equilíbrio necessário, apenas num apoio, não se desequilibrando nesse preciso momento.
	Malha CM coordenativa: diferenciação cinestésica Descrição: pelo manusear de um objeto não familiar (eg., lançar a um alvo), que implique a prática e desenvolvimento, por exemplo, da coordenação óculo-manual.
	Salto à corda CM coordenativa: ritmo Descrição: pela realização de saltos

	sistemáticos, cíclicos e ritmados, de acordo com uma determinada cadência definida.
--	---

Figura 1: Jogos tradicionais infantis e desenvolvimento de capacidades motoras
(continuação)

	Cabra cega CM coordenativa: orientação espacial Descrição: pelo não recurso à visão, tendo a orientação espacial de ser trabalhada com a utilização de outros sentidos (eg., audição).
	Barra do lenço CM coordenativa: reação Descrição: pela capacidade de reação quase imediata, após audição de um qualquer número verbalizado pelo professor ou criança que, entretanto, segura o lenço.

Figura 1: Jogos tradicionais infantis e desenvolvimento de capacidades motoras
(continuação)

2. Enquadramento dos jogos tradicionais infantis no sistema educativo português (Educação Pré-escolar e 1.º Ciclo do Ensino Básico)

Apesar deste capítulo versar, em termos genéricos, acerca dos jogos, das lengalengas e das danças tradicionais portuguesas, iremos direcionar o nosso foco apenas nos jogos tradicionais infantis e na importância dos mesmos como parte do processo educativo.

Em relação à Educação Pré-escolar, considerando o exposto na Lei n.º 05/97 de 10 de fevereiro, esta assume-se como a primeira etapa da Educação Básica no processo de educação ao longo da vida, sendo complementar da ação educativa da família, com a qual deve estabelecer estreita cooperação, favorecendo a formação e o desenvolvimento

equilibrado da criança, tendo em vista a sua plena inserção na sociedade como um ser autónomo, livre e solidário. A Educação Pré-escolar destina-se a crianças dos 3 anos até ao ingresso na escolaridade obrigatória. A sua frequência é facultativa e reconhece à família o primeiro papel na educação dos filhos, consagrando-se a universalidade para as crianças que perfazem 5 anos de idade (Lei n.º 05/97 de 10 de fevereiro - Lei Quadro da Educação Pré-escolar).

As orientações curriculares para a Educação Pré-escolar baseiam-se nos objetivos globais pedagógicos definidos pela referida Lei e destinam-se a apoiar a construção e gestão do currículo, da responsabilidade de cada educador(a), em colaboração com a equipa educativa do estabelecimento e agrupamento de escolas que integra (Ministério da Educação, 2016). As áreas de conteúdo permitem ao educador(a) estruturar e orientar a sua intervenção, segundo as linhas orientadoras expressas no referido documento, e dividem-se em 3 áreas: Formação Pessoal e Social, Conhecimento do Mundo, e Expressão e Comunicação. Integrados na Expressão e Comunicação existem quatro domínios: Educação Artística, Linguagem Oral e Abordagem à Escrita, Matemática, e Educação Física (Ministério da Educação, 2016).

O domínio da Educação Física permite uma abordagem específica ao desenvolvimento das capacidades motoras, “em que as crianças terão oportunidade de tomar consciência do seu corpo, na relação com os outros e com diversos espaços e materiais” (Ministério da Educação, 2016, p. 6). O desenvolvimento da consciência e domínio do corpo, a promoção de estilos de vida saudável e prática de exercício físico, a exploração livre do espaço, do movimento e dos materiais, a mobilização do corpo com precisão e coordenação, o controlo voluntário do movimento, a relação do corpo com os objetos, e as relações sociais em situação de jogo são os objetivos subjacentes às aprendizagens a promover nesta fase precoce da infância: 1) cooperar em situações de jogo, seguindo orientações e regras; 2) dominar movimentos que impliquem deslocamentos e equilíbrios (eg., trepar, correr, saltitar); 3) controlar movimentos de perícia e manipulação de determinados objetos específicos (eg., lançar, receber, pontapear).

No documento existem duas alusões aos jogos tradicionais, uma no domínio da Educação Física e a outra na Matemática. No âmbito da Educação Física é apresentada como forma de desenvolvimento das relações sociais através de atividades com os seus pares. “Ao jogar com outros, a criança envolve-se numa diversidade de interações sociais propiciadas por diferentes formas de organização (individual, a pares, em equipas, tais como jogos de perseguição, de precisão, de imitação, etc.), que apelam não só à cooperação, mas também à oposição (jogos só com opositores; com opositores e com objetos; com opositores, com objetos e com o espaço de jogo), situações que podem ser encontradas em muitos jogos tradicionais” (Ministério da Educação, 2016, p. 45) são as fundamentações que remetem para a importância dos jogos tradicionais e para o porquê da sua inclusão na Educação Pré-escolar.

Para além da consideração pelos jogos tradicionais no domínio da Educação Física, o que de certa forma nos parece lógico pela sua importância no desenvolvimento motor da criança, os jogos tradicionais são igualmente recomendados no domínio da Matemática, também na área de Expressão e Comunicação, com o objetivo de reforçar a importância do jogo e do brincar na aprendizagem da matemática (interdisciplinaridade). Os jogos “com regras (cartas numeradas, lotos, dominós, etc., bem como jogos tradicionais de movimento) levam à compreensão e à aceitação de regras previamente fixadas e ao desenvolvimento de raciocínio matemático, especialmente o raciocínio estratégico (prever possibilidades e optar entre elas) e favorecem a autonomia da criança” (Ministério da Educação, 2016, pp. 75-76).

Relativamente ao 1.º Ciclo do Ensino Básico (1.º CEB), este contempla os quatro anos seguintes, dos 5-6 anos até aos 9-10 anos, respetivamente as possíveis idades de início e término desta fase formativa, não considerando a possível retenção (reprovação) da criança. Integrando ainda o Ensino Básico está o 2.º CEB (9-10 até aos 11-12 anos de idade) e o 3.º CEB (11-12 até aos 14-15 anos de idade). A escolaridade obrigatória é concluída com a frequência do Ensino Secundário, dos 14-15 anos (início) até aos 17-18 anos (término) de idade.

Especificamente ao nível do 1.º CEB, nosso foco de estudo em conjunto com a Educação Pré-escolar, a matriz curricular do 1.º e 2.º anos é diferente do 3.º e 4.º anos (figura 2).

1.º e 2.º anos

Componentes do currículo	Carga horária semanal
Português	Mínimo de 7 horas.
Matemática	Mínimo de 7 horas.
Estudo do Meio	Mínimo de 3 horas.
Expressões Artísticas e Físico-Motoras ...	Mínimo de 3 horas.
Apoio ao Estudo (a)	Mínimo de 1,5 horas.
Oferta Complementar (b)	1 hora.
Tempo a cumprir	Entre 22,5 e 25 horas.
Atividades de Enriquecimento Curricular (c)	Entre 5 e 7,5 horas.
Educação Moral e Religiosa (d)	1 hora.

3.º e 4.º anos

Componentes do currículo	Carga horária semanal
Português	Mínimo de 7 horas.
Matemática	Mínimo de 7 horas.
Inglês	Mínimo de 2 horas.
Estudo do Meio	Mínimo de 3 horas.
Expressões Artísticas e Físico-Motoras ...	Mínimo de 3 horas.
Apoio ao Estudo (a)	Mínimo de 1,5 horas.
Oferta Complementar (b)	1 hora.
Tempo a cumprir	Entre 24,5 e 27 horas.
Atividades de Enriquecimento Curricular (c)	Entre 3 e 5,5 horas.
Educação Moral e Religiosa (d)	1 hora.

Figura 2: Matriz curricular do 1.º CEB (Decreto-lei n.º 176/2014 de 12 de dezembro)

Em termos de áreas de conteúdo de carácter obrigatório, para além do Português, Matemática e Estudo do Meio (1.º e 2.º anos de escolaridade) e Português, Matemática, Estudo do Meio e Inglês (3.º e 4.º anos de escolaridade), temos as Expressões Artísticas e Físico-Motoras do 1.º ao 4.º ano de escolaridade, com uma recomendação mínima de 3 (três) horas semanais (figura 2). Especificamente ao nível das Expressões Artísticas e Físico-Motoras, temos a Expressão Musical, Expressão Dramática, Expressão Plástica e Expressão Físico-Motora como subáreas de trabalho. Associada à Expressão Físico-Motora existe um programa, denominado por programa de Expressão e Educação Físico-Motora (Ministério da Educação, 2004). Neste, são recomendados oito blocos diferentes de atividades físico-desportivas [Perícia e Manipulação, e Deslocamentos e Equilíbrios (1.º e 2.º anos de escolaridade); Ginástica, e Patinagem (3.º e 4.º anos de escolaridade); Atividades Rítmicas Expressivas (Dança), Percursos na Natureza, Natação (programa opcional), Jogos (1.º ao 4.º ano de escolaridade)]. Os objetivos gerais da Expressão Físico-Motora, comuns a todos os oito blocos, estão centralizados no: 1) elevar do nível funcional das capacidades condicionais e coordenativas (eg., resistência geral, flexibilidade); 2) cooperar com os pares nos jogos ou exercícios,

compreendendo e aplicando as regras combinadas na turma, bem como os princípios de cordialidade e respeito na relação com os colegas e o professor; e, 3) participar, com empenho, no aperfeiçoamento da sua habilidade nos diferentes tipos de atividades, procurando realizar as ações adequadas com correção e oportunidade (Ministério da Educação, 2004).

Apesar não existir uma referência clara aos jogos tradicionais, estes podem e devem integrar os conteúdos trabalhados no bloco de Jogos (1.º ao 4.º ano de escolaridade). Na fase terminal do 1.º CEB (3.º e 4.º anos), e de acordo com o programa de Expressão e Educação Físico-Motora (EEFM), são abordados os chamados jogos pré-desportivos (eg., Bola ao Capitão, Bola no Fundo), os quais servem essencialmente para fazer o *transfer* de diversas habilidades motoras e de diversos aspetos de cariz técnico-tático (eg., passe, desmarcação), extremamente importantes para abordar e iniciar o trabalho com as chamadas modalidades desportivas (eg., futebol, andebol). Numa fase mais precoce (1.º e 2.º anos), ainda no bloco de Jogos, recomenda-se que as crianças pratiquem jogos infantis “cumprindo as regras, selecionando e realizado com intencionalidade e oportunidade as ações características desses jogos, designadamente: posições de equilíbrio; deslocamentos em corrida com «fintas» e «mudanças de direção» e de velocidade; combinações de apoios variados associados com corrida, marcha e voltas; lançamentos de precisão e à distância; e pontapés de precisão à distância” (Ministério da Educação, 2004, p. 50). Como o programa permite uma certa abertura na forma de atingir os objetivos propostos, na nossa opinião, o professor pode (e deve) considerar os jogos tradicionais no seu planeamento. Os jogos tradicionais, como os descritos no capítulo anterior [eg., Macaca (posições de equilíbrio), Apanhada (deslocamentos em corrida com «fintas» e «mudanças de direção» e de velocidade)], são um exemplo claro e uma extraordinária ferramenta pedagógica ao serviço do professor, que não deveria ser descurada como meio de potenciação e desenvolvimento integral e harmonioso da criança, tanto no domínio motor como no afetivo, cognitivo e/ou social (Dias & Mendes, 2013; Dias & Mendes, 2016).

Numa perspetiva de complementaridade, as Atividades de Enriquecimento Curricular (AECs) surgem com um conjunto de propostas com objetivo de reforço dos conteúdos obrigatórios que integram a matriz curricular do 1.º CEB (figura 2). Estas são de carácter facultativo, destinadas a todas as crianças de 1.º CEB e, no âmbito das várias atividades propostas, surge a Atividade Física e Desportiva (AFD) (Ministério da Educação, 2007). O programa de AFD é dividido em duas partes, uma destinada às crianças de 1.º e 2.º anos de escolaridade (Atividades Físicas) e outra destinada às crianças de 3.º e 4.º anos de escolaridade (Atividades Desportivas). Neste, num bloco denominado por Jogos, tal como no programa obrigatório de EEFM, surge a sugestão clara à utilização dos jogos tradicionais com objetivo de: “praticar com intencionalidade e oportunidade as suas ações características; e conhecer as tradições e o património cultural da comunidade rural e urbana” (Ministério da Educação, 2007, p. 11). Jogos tradicionais infantis como o Toca e Foge (vulgarmente conhecido pela Apanhada), o

Salto ao Eixo ou a Barra do Lenço são alguns dos recomendados para trabalhar com esta população.

3. Proposta de recreação e interdisciplinaridade (exemplo de situações de aprendizagem na sala de aula)

A recreação e interdisciplinaridade surgem, na nossa opinião, como resposta criativa (a recreação) e didática (a interdisciplinaridade) aos tempos atuais. A recreação dos jogos tradicionais (recreação no sentido de modificar o jogo na sua forma original) permite que as crianças pratiquem e entendam o jogo de uma forma mais atrativa e desafiante. A alteração das regras, a inclusão de novos materiais ou a organização do jogo de uma forma completamente alternativa faz, muitas vezes, com que as crianças olhem para o jogo de uma forma diferente e o entendam numa perspetiva desafiadora às suas capacidades: motoras (eg., experimentando novas formas de deslocamento para atingir o objetivo proposto); cognitivas (eg., tentando solucionar um problema através de novas estratégias que impliquem raciocínio); sociais (eg., trabalhando em equipa para obter o número de pontos previamente definido pelo professor); e/ou afetivas (eg., percebendo que quando confrontados com situações novas, os resultados podem não estar de acordo com o previsto, tendo de lidar com emoções até aí desconhecidas).

Em relação à interdisciplinaridade é extremamente importante pensar que, muito mais que o desenvolvimento e o cumprimento dos objetivos associados à Educação Física (Educação Pré-escolar), Expressão Físico-Motora (1.º CEB) e Atividade Físico-Desportiva (AECs), é possível trabalhar de uma forma articulada com as outras áreas de conteúdo obrigatório (eg., Estudo do Meio, Matemática) proporcionando à criança, para além da vivência e da participação nas sessões relacionadas com a prática de atividade físico-desportiva, uma maior e melhor aprendizagem e um melhor conhecimento dos conteúdos abordados nas disciplinas de âmbito mais cognitivo. Por vezes, pode parecer difícil articular, por exemplo, conteúdos de Português com um qualquer jogo tradicional infantil, no entanto tal tarefa não é nem deve ser considerada impossível. A criatividade e o conhecimento da matriz curricular são, na nossa opinião, os aspetos-chave para a obtenção de sucesso em termos de trabalho interdisciplinar. De seguida, a título de exemplo, apresentamos duas propostas, uma de recreação e outra de interdisciplinaridade com a área de Matemática, a partir do jogo tradicional infantil “Barra do Lenço”. Assim, na figura 3 o jogo é apresentado na sua forma original, na figura 4 descrevemos a proposta de recreação com algumas progressões pedagógicas com o objetivo de aumentar o nível de dificuldade e, por fim, uma proposta de trabalho interdisciplinar (figura 5) com a sugestão de algumas progressões pedagógicas para complexificar o jogo original, tal como na figura 4.

BARRA do LENÇO - Jogo ORIGINAL
Organização: o grupo é dividido em 2 equipas, com igual número de jogadores, dispostos em lados opostos do campo de jogo. Cada equipa é colocada atrás de uma linha previamente desenhada pelo professor sendo que este, ou uma criança em caso

de número impar de participantes, fica num ponto intermédio (entre ambos os lados), segurando um lenço.

Objetivo: realizar um determinado número de pontos (previamente definido pelo professor) e evitar que a equipa adversária consiga atingir o mesmo objetivo.

Figura 3: Jogo tradicional infantil da Barra do Lenço

Descrição:

- 1) Em cada equipa é atribuído um número por jogador, de 1 até ao número de elementos que integram a equipa (numa equipa com 5 elementos, são atribuídos os números 1 a 5);
- 2) O professor (ou uma criança) tem a função de aleatoriamente chamar os números definidos (1 a 5), “água” ou “fogo”;
- 3) Se for chamado o 1, vai tentar apanhar o lenço, o mais rápido possível, a criança que ficou com esse número, em caso de “água” têm de ficar imóveis e, no caso de “fogo”, podem todas tentar apanhar o lenço;
- 4) Ao serem chamadas, as crianças podem tentar pegar o lenço e voltar para o seu campo (1 ponto), ou para o lado oposto (2 pontos), sem nunca serem tocados pelo adversário;
- 5) Em caso de “fogo” a pontuação é igual, no caso de “água” é retirado 1 ponto à equipa da criança que não permanecer estática no mesmo local, reagindo à chamada.



Material: lenço (1).

Figura 3: Jogo tradicional infantil da Barra do Lenço (continuação)

BARRA do LENÇO - Proposta de RECRIAÇÃO

Organização: o grupo é dividido em 2 equipas, com igual número de jogadores, dispostos em lados opostos do campo de jogo. Cada equipa é colocada atrás de uma linha previamente desenhada pelo professor sendo que este, ou uma criança em caso de número impar de participantes, fica num ponto intermédio (entre ambos os lados), segurando um lenço.

Objetivo: realizar um determinado número de pontos (previamente definido pelo

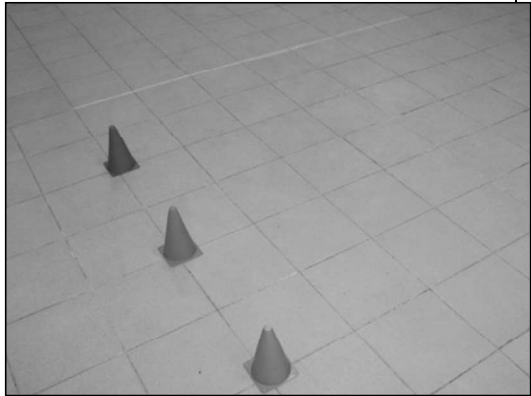
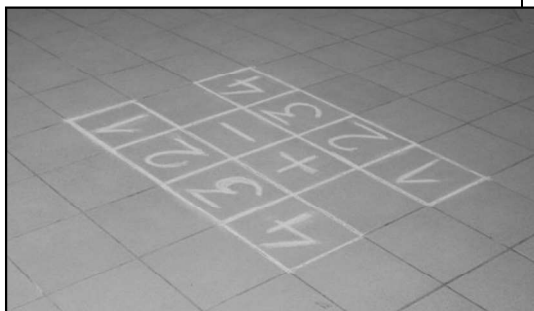
professor) e evitar que a equipa adversária consiga atingir o mesmo objetivo.	
1) Em cada equipa é atribuído um número por jogador, de 1 até ao número de elementos que integram a equipa (numa equipa com 5 elementos são atribuídos os números 1 a 5); 2) O professor (ou uma criança) tem a função de aleatoriamente chamar os números definidos (1 a 5); 3) Se for chamado o 1, a criança que ficou com esse número atribuído vai tentar apanhar o lenço, o mais rápido possível;	

Figura 4: Recriação do jogo tradicional infantil da Barra do Lenço

Descrição (continuação): 4) A pontuação é idêntica ao jogo original com exceção do “fogo” e da “água”, não utilizados nesta recriação do jogo original; 5) São colocados 3 cones de ambos os lados do campo (ver imagem), que terão a função abaixo descrita (ver progressão); 6) As progressões apresentadas são a título de exemplo, existindo muitas outras possíveis (a criatividade é essencial neste ponto).	
Material: lenço (1); cones (6).	
Progressão: 1) Cada criança, quando chamado o seu número, tem de se deslocar de uma forma diferente entre cada cone (eg., pé coxinho direito, pé coxinho esquerdo, salto a pés juntos) até pegar o lenço, podendo, após o agarrar, se deslocar de forma livre (eg., correr). 2) Cada criança, quando chamado o seu número, pode pegar o lenço apenas quando os cones do seu lado estiverem preenchidos por 3 membros da sua equipa, tendo de se deslocar de uma forma previamente indicada pelo professor (eg., corrida lateral). 3) Cada criança, quando chamado o seu número, pode pegar o lenço apenas quando os cones do seu lado estiverem preenchidos por 3 membros da sua equipa, tendo de se deslocar de uma forma previamente indicada pelo professor (eg., corrida lateral) e, no regresso ao seu campo ou ida para o campo oposto, contornar as crianças que se encontram nos cones.	

Figura 4: Recriação do jogo tradicional infantil da Barra do Lenço (continuação)

BARRA do LENÇO - Proposta de trabalho INTERDISCIPLINAR	
Organização: o grupo é dividido em 2 equipas, com igual número de jogadores, dispostos em lados opostos do campo de jogo. Cada equipa é colocada atrás de uma linha previamente desenhada pelo professor sendo que este, ou uma criança em caso de número ímpar de participantes, fica num ponto intermédio (entre ambos os lados), segurando um lenço. Objetivo: realizar um determinado número de pontos (previamente definido pelo professor) e evitar que a equipa adversária consiga atingir o mesmo objetivo.	
Descrição: 1) Em cada equipa é atribuído um número por jogador, de 1 até ao número de elementos que integram a equipa (numa equipa com 5 elementos são atribuídos os números 1 a 5); 2) O professor (ou uma criança) tem a função de aleatoriamente chamar os números definidos (1 a 5);	
Figura 5: Abordagem interdisciplinar do jogo tradicional da Barra do Lenço	
Descrição (continuação): 3) Se for chamado o 1, vai tentar apanhar o lenço, o mais rápido possível, a criança que ficou com esse número atribuído; 4) São desenhados os algarismos (1 a 4) e as operações [adição (+) e subtração (-)] para permitir o trabalho interdisciplinar entre os conteúdos de Matemática com o jogo Barra do Lenço; 5) As progressões apresentadas são a título de exemplo, existindo muitas outras possíveis (a criatividade é essencial neste ponto).	
Material: bola (1).	
Progressão: 1) Cada criança, quando chamado o seu número, tem de colocar os 3 primeiros apoios nas casas desenhadas no solo, realizando uma operação cujo resultado final seja o número chamado (eg., no número 2 pode articular $1 + 1$, $4 - 2$, $3 - 1$), não podendo repetir as operações. 2) Na mesma lógica da progressão apresentada anteriormente, mas agora de forma a estimular a interação e cooperação entre as crianças da mesma equipa, as operações são feitas pelos membros da sua equipa, só podendo ir pegar o lenço aquando da confirmação de que o resultado final está correto.	

3) Pegando agora na lógica da progressão anterior, e do trabalho de recriação apresentado na figura 4, neste exercício as crianças que se encontram a realização a operação têm obrigatoriamente de se encontrar numa posição de equilíbrio (apoiados apenas num membro inferior) e a criança que vai agarrar o lenço tem de se deslocar de uma forma previamente indicada pelo professor (eg., salto de “tesoura”).

Figura 5: Abordagem interdisciplinar do jogo tradicional da Barra do Lenço
(continuação)

4. Considerações finais

Como referido na parte introdutória, e reforçado ao longo do capítulo, na nossa opinião os jogos tradicionais (bem como as lengalengas e danças tradicionais) são uma ferramenta extraordinária como meio de desenvolvimento da criança nas diferentes dimensões consideradas. O processo de ensino, e por inerência, o processo de aprendizagem, pode ser estimulado e potenciado, através do recurso aos jogos tradicionais infantis portugueses, em que a criança adquire conhecimentos e competências, sejam elas motoras ou de cariz mais cognitivo, social e afetivo.

A vivência prática de situações de jogo (tradicional), com a recriação de diversas situações até então não exploradas e completamente desconhecidas para as crianças, bem como o trabalho interdisciplinar desenvolvido, fazem do jogo algo muito mais complexo e completo (através da aprendizagem de conteúdos de cariz obrigatório através do jogo, e por consequência do brincar), podendo, assim, acrescentar algo ao processo de ensino-aprendizagem.

Com a mesma lógica de trabalho interdisciplinar que apresentámos no jogo “Barra do Lenço” e Matemática, também poderíamos por exemplo desenvolver conteúdos de Português, onde trabalhássemos os sinónimos e antónimos articulados com a velocidade de reação perante a chamada de um qualquer número, ou conteúdos de Estudo do Meio, onde associássemos diferentes formas de deslocamento ao ensino das cores dos cones dispostos até chegar ao lenço (eg., figura 4). Estes são alguns dos exemplos de como é possível acrescentar algo ao aspeto lúdico presente na vivência de um qualquer jogo tradicional infantil. Mais que o desenvolvimento da dimensão motora de uma forma isolada, mais que o brincar sempre presente neste tipo de atividades (extremamente importante nesta fase precoce), mais que a alegria que, regra geral, está sempre associada à participação das crianças em jogos desta natureza, implica reforçar a importância da utilização dos jogos tradicionais (eg., Barra do Lenço) como meio de aprendizagem das áreas de conteúdo obrigatório (Português, Matemática, Estudo do Meio).

Considerando o exposto, e tal como já referido, é extremamente importante que o professor seja criativo e inovador na forma de pensar e planificar as suas sessões. Por muito que possa parecer difícil, à primeira vista, é sempre possível explorar,

experimentar e reinventar jogos tradicionais infantis (eg., Malha, Apanhada) numa perspetiva de recriação e articulação com diferentes áreas de conteúdo, apresentando assim novas e criativas propostas de trabalho.

5. Agradecimentos

Os autores gostariam de agradecer:

- a) aos pais, que gentilmente autorizaram a captura e divulgação de imagem para o suporte das fundamentações teóricas expostas no trabalho;
- b) ao Centro Cultural Recreativo e Desportivo do Moinho da Mata, concelho de Montemor-o-Velho (Coimbra), pela cedência do espaço para recolha fotográfica;
- c) às crianças, pela disponibilidade, paciência e alegria tida em todos os momentos da recolha.



6. Referências bibliográficas

Anjos, L. (2005). Jogo e dimensão humana: uma possível classificação antropológica. *Revista Digital EFDesportes*, 10(90), 1-6.

Cabral, A. (1985). *Jogos populares portugueses*. Porto: Domingos Barreira.

Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia.

Decreto-lei n.º 176/2014 de 10 de dezembro. Lisboa: Diário da República n.º 240 - I Série.

Dias, G., & Mendes, R. (2013). *Jogos tradicionais portugueses. Vamos aprender com....* Santa Comba Dão: Convite à Música.

Dias, G., & Mendes, R. (2016). As potencialidades do jogo no desenvolvimento da criança. In R. Mendes, G. Dias, J. Amado & Vasconcelos, O. (Eds.), *Jogos e brinquedos populares: tradição, património e legado* (pp. 1-14). Coimbra: ESEC.

Dias, G., Mendes, R., & Vasconcelos (2016). Jogos tradicionais portugueses: abordagem pedagógica e aplicações práticas. In R. Mendes, G. Dias, J. Amado, & Vasconcelos, O. (Eds.), *Jogos e brinquedos populares: tradição, património e legado* (pp. 15-23). Coimbra: ESEC.

Fernandes, M. (1990). *Danças, lengalengas e jogos cantados*. Oeiras: CM Oeiras.

- Fernandes, M. (2006). Danças, jogos cantados e lengalengas: materiais comunicativos expressivos da cultura popular portuguesa. In A. Macara & A. Batalha (Eds.), *Dança e movimento expressivo* (pp. 99-105). Cruz Quebrada: FMH.
- Guedes, M. (1991). As crianças e os jogos tradicionais. *Revista Horizonte*, 7(43), 9-14.
- Lei n.º 05/97 de 10 de fevereiro. Lisboa: Diário da República n.º 34 - I Série-A.
- Ministério da Educação (2004). *Organização curricular e programas. 1.º Ciclo - Ensino Básico*. Lisboa: Ministério da Educação.
- Ministério da Educação (2007). *Atividade física e desportiva. Orientações programáticas. 1.º Ciclo do Ensino Básico*. Lisboa: Ministério da Educação.
- Ministério da Educação (2016). *Orientações curriculares para a Educação Pré-escolar*. Lisboa: Ministério da Educação.
- Piccolo, G. (2008). O Universo lúdico proposto por Caillois. *Revista Digital EFDesportes*, 13(127), 1-9.
- Serra, M. (1999). *Os jogos tradicionais em Portugal. As relações entre as práticas lúdicas e as ocupações agrícolas e pastoris*. Tese de doutoramento não publicada, UTAD - Vila Real.