

LA OBRA DEL PADRE PEDRO ALOY – CLASIFICACIÓN PRAXIOLÓGICA – LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO MATERIA DE LA ENSEÑANZA

A OBRA DO PE. PEDRO ALOY – CLASSIFICAÇÃO PRAXIOLÓGICA – OS JOGOS TRADICIONAIS COMO MATÉRIA DE ENSINO

THE WORK OF FR. PEDRO ALOY – PRAXIOLOGICAL CLASSIFICATION – THE TRADITIONAL GAMES AS A TEACHING SUBJECT

Ana Rosa Jaqueira (PORTUGAL)
Paulo Coêlho Araújo (PORTUGAL)
LUDUS: Laboratório de Jogos, Recreação, Lutas Tradicionais e Capoeira
Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra
Contacto: anarosaqueira@fcdef.uc.pt

Fecha recepción: 15-3-17
Fecha aceptación: 14-6-17

Resumen

Este estudio de casos tiene como objetivo presentar el trabajo pedagógico y la clasificación praxiológica de los juegos del Padre Pedro Aloy (1882), probados en los contenidos de la unidad curricular denominada Juegos Tradicionales Portugueses (JTP), administrada en la Facultad de Ciencias del Deporte y de la Educación Física de la Universidad de Coimbra. El contenido de JTP es desarrollado en la vertiente teórico-práctica, teniendo los estudiantes que interpretar, clasificar praxiológicamente y aplicar los juegos propuestos en las clases. Para este estudio se ha utilizado como metodología la clasificación praxiológica, obteniéndose como resultados un 92% de juegos del dominio sociomotor (48% de juegos de cooperación-oposición, 41% juegos de oposición, 3% de cooperación) y un 8% de juegos del dominio psicomotor. Concluimos que la exuberancia de las estructuras de los juegos de Aloy es demostrativa de la posible abundancia de relaciones sociales provocada por el juego motor, y de los consecuentes sistemas que despierta en sus practicantes. Los juegos tradicionales son un potente contenido en cuanto material de enseñanza para la formación de los profesionales de la Educación Física y Deportes.

Palabras clave: Pedro Aloy, Recreos Colegiales, Praxiología Motriz, Juegos tradicionales, Enseñanza

Resumo

Este relato de experiência tem como objetivos apresentar o trabalho pedagógico e a classificação praxiológica dos jogos do Padre Pedro Aloy (1882), experimentados enquanto conteúdo da unidade curricular denominada Jogos Tradicionais Portugueses (JTP), ministrada na Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra. O conteúdo de JTP é desenvolvido na vertente teórico-prática, cabendo aos estudantes interpretar, classificar praxiologicamente, e aplicar os jogos propostos nas aulas. Para este relato, utilizou-se como metodologia a classificação praxiológica, obtendo-se como resultados 92% de jogos do domínio sociomotor (48% de jogos de cooperação-oposição, 41% jogos de oposição, 3% jogos de cooperação) e 8% de jogos do domínio psicomotriz. Concluimos que a exuberância das estruturas dos jogos do Pe. Pedro Aloy é demonstrativa da possível abundância de relações sociais provocadas pelo jogo motriz, e dos consequentes sistemas que desperta em seus praticantes. Os jogos tradicionais são um potente conteúdo enquanto matéria de ensino para a formação dos profissionais da Educação Física e Desportos.

Palavras-chave: Padre Aloy, Recreios Collegiaes, Praxiologia Motriz, Jogos Tradicionais, Ensino

Abstract

This case studies aims to present the pedagogical work and the praxiology games classification games from father Pedro Aloy (1882), experienced while content syllabus called Traditional Portuguese Games (TPG), presented at the Faculty of Sport Sciences and Physical Education of the University of Coimbra. The content of TPG is developed in the theoretical-practical aspect, and it is up to students to interpret and classify praxiologically and apply the proposed games in class. For this report, was used as a methodology of the praxiological classification, obtaining 92% of games of the socio-motor domain (48% of games of cooperation-opposition, 41% of games of opposition, 3% games of cooperation) and 8% of games of the psychomotor domain. We conclude that the exuberance of the structures of the games of Father Pedro Aloy demonstrates the possible abundance of social relations provoked by the motor game, and the consequent systems that arouse in its practitioners. Traditional games are a powerful content as a subject of education for the training of Physical Education and Sport professionals.

Keywords: Father Aloy, Recreios Collegiaes, Motor Praxiology, Traditional Games, Teaching

Introdução

Este relato de experiência tem como objetivos demonstrar como é desenvolvida a unidade curricular denominada Jogos Tradicionais Portugueses (JTP), na Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra (FCDEFUC) e apresentar a classificação praxiológica do conteúdo desenvolvido, ou seja, jogos do Padre Pedro Aloy (1882), dentre outros. Apresenta como marco teórico e metodológico para o desenvolvimento da disciplina a Praxiologia Motriz (Parlebas, 2001).

Os Jogos Tradicionais Portugueses são uma disciplina integrante dos Estudos Práticos, grupo de unidades curriculares que tem como característica fundamental reunir em seu conteúdo as disciplinas da área do desporto e da atividade física voltadas para a Educação Física e o Desporto, que envolvam mobilidade corporal.

A introdução desse conteúdo lúdico no conteúdo do currículo de formação de professores deu-se no ano 2004/2005, com o propósito da promoção do jogo étnico enquanto modalidade de ensino que abarcasse, em modo do ideário do movimento Jogos Para Todos, população de todas as idades que pudesse ser clientela dos futuros profissionais de Educação Física e Desporto (Sobral, 2016).

Dentre o rol de jogos tradicionais desenvolvidos na disciplina, e em observância ao aspeto da autoctonia improvável da maioria deles, muitas das atividades lúdicas componentes do programa da disciplina são encontradas em outros países, praticadas com nomenclatura idêntica ou distinta, todavia, com a mesma lógica interna (Parlebas, 2001) ou com algumas variantes. A introdução dos conteúdos da Praxiologia Motriz, reconhecendo a importância do conhecimento da lógica interna, basicamente permeada pela classe de relação entre os protagonistas do jogo, está voltada para a atuação criteriosa dos futuros profissionais saídos da FCDEFUC, diante do leque de atuações que poderão ter como trabalho: a recreação, o lazer, a Educação Física, e o treino.

Por outro lado, o principal recurso educacional utilizado no desdobramento das aulas de JTP é o livro denominado *Recreios Collegiaes*. Por meio de toda espécie de jogos excepto os de cartas e de armas, do Padre Pedro Aloy (1882), coleção influenciada talvez pela nacionalidade espanhola do jesuíta, mas claramente demonstrativa do processo de dinâmica cultural sofrida por jogos lúdicos, aculturados e assimilados de diferentes culturas: espanhola, portuguesa, francesa, e inglesa, vista a referência do próprio Aloy sobre os contributos que recebeu para a constituição da sua obra.

O livro do Padre Pedro Aloy reúne cento e cinquenta jogos, organizados conforme a classificação proposta pelo autor, baseada no clima e subclassificada conforme o espaço e tempo para a realização do jogo. Portanto, são contempladas as estações do ano Inverno, Primavera, e Verão, pelas quais foram distribuídos jogos que exigiam espaço e tempo mais alargado para a sua execução – os jogos maiores –, e aqueles jogos que se adequavam a tempo mais curto e espaço menos exigente, os jogos menores. Existem também os jogos de sala, dedicados àqueles estudantes que tivessem de guardar repouso físico. Após a apresentação do jogo, na maioria dos casos seguem as observações de Aloy, compostas de dinamizações das regras, de informações sobre outras maneiras de jogar, de advertências sobre o controle do comportamento dos estudantes mais ou menos estimulados pela lógica interna do jogo, de alertas aos que dirigem o jogo sobre formas para tornar o jogo mais estimulante, e das apreciações pessoais do autor sobre o grau de divertimento e da beleza do jogo.

Considerando-se a época em que os jogos foram selecionados, o modo de funcionamento dos colégios, e a mentalidade educacional do período, essas atividades lúdicas serviam como elemento para se atingir o fim do modelo em pauta, sendo portanto atividades não só de ocupação organizada dos recreios e intervalos escolares, ou dos recreios mais longos, como também eram elementos para a formação moral e saúde dos alunos.

Nos anos letivos 2014-2015 e 2016-2017, após breve introdução à Praxiologia Motriz e ao conceito de lógica interna, os estudantes de JTP foram desafiados a desenvolverem jogos do Pe. Aloy nas vertentes teórica e prática. O trabalho teórico é composto pela leitura, interpretação e transcrição para o português contemporâneo dos jogos em causa. A parte prática corresponde à classificação praxiológica dos jogos, ao desenvolvimento de progressões pedagógicas e vídeos que levem ao aprendizado dessas expressões lúdicas, e finalmente, à experimentação prática junto aos colegas de turma.

A unidade curricular Jogos Tradicionais Portugueses – JTP –, reúne componentes teórico-práticas que são desenvolvidas em aulas de 120 minutos, apoiadas em bibliografia relacionadas com a temática, e é avaliada no formato teórico-prático: teste escrito e elaboração de trabalho teórico-prático.

A disciplina JTP tem como objetivos: divulgar o patrimônio multicultural dos jogos tradicionais; -revitalizar a prática lúdica tradicional no ambiente intra e extraescolar; - identificar a lógica interna dos jogos tradicionais abordados e os seus potenciais formativos e educativos; - implementar a sua prática como meio educativo escolar através do desenvolvimento e aplicação prática de exercícios de progressão pedagógica, os quais conduzam à aquisição das habilidades específicas do jogo; - implementar a sua prática como meio recreativo e para a ocupação dos tempos livres; - implementar o jogo pelo jogo, o jogo tradicional pré-desportivo, e o jogo como elemento introdutório de desportos de base motora e de comunicação interpessoal equivalentes.

A consideração do livro de Aloy como referência obrigatória de estudo deveu-se à possibilidade de adequação aos dias de hoje das ideias que propagou, face à conceção educacional que adotamos, apesar de ter surgido no século XIX. O objetivo educacional que originou a coleção de jogos reflete os conteúdos programáticos propostos para a Educação Física em Portugal, os quais poderão ser alcançados de forma lúdica, em obediência às regras do jogo e pelo desenvolvimento de condutas motrizes ajustadas (Lagardera, 2007) à sua lógica interna e à ordem interna por ela gerada (Parlebas, 2001).

O jogo motor foi visto por Aloy, assim como por outros estudiosos portugueses em outros tempos (Jaqueira, Araújo, Rodrigues, 2012) como ferramenta que considera a pessoa como objeto central da educação (Lagardera, 2007). Contudo, sem ter perdido esse valor, o jogo tem perdido espaço no âmbito educativo, no qual se veem refletidos alguns dos pressupostos do desporto baseado em coalizões, nas relações simétricas de duelos entre equipes ou duelos entre adversários, em que muitas vezes a oposição é desfigurada por um valor mais latente: a competição, e nos quais a solidariedade é apenas um subproduto da rivalidade (Parlebas, 2003)

Neste contexto, o prazer da competição é desvirtuado pela ideia de vencer a qualquer custo, o que também deteriora as relações entre os protagonistas do jogo motor e do desporto, bem como demonstra inequivocamente os valores sociais gerais que permeiam tais demonstrações de condutas motrizes desproporcionadas. Por outro lado, o prazer da cooperação também sofre desvirtuamentos quando este tipo de relação entre protagonistas apenas é considerado como meio para vencer o outro, de forma que as relações por excelência cooperativas sejam desprezadas no meio educacional.

Praxiologia Motriz e jogo tradicional: importância em conhecer para valorizar e aplicar

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 a 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.

Todavia, a conceção da pessoa enquanto ser sistémico – de dimensões cognitiva, afetiva/emocional e social – exige uma compreensão mais alargada das práticas que são propostas para o seu desenvolvimento e educação integral (Lavega, 2008).

Considerando-se a Educação Física como chave para esse tipo de abordagem e a formação profissional como veículo para a formação de educadores conscientes, nos deparamos, pelo contrário, com uma realidade delimitada em conceitos e práticas que não fazem mais além de repetir conteúdos e ensinar habilidades propostas por um plano de estudos nem sempre coerente com o objetivo de transformar um indivíduo, mas de limitar a sua visão e tornar a sua formação superficial e vaga.

De ahí que los profesores de educación física tengan la responsabilidad de obrar de modo congruente con los objetivos pedagógicos enunciados, aprendiendo a seleccionar las situaciones motrices que estimulen en sus alumnos la aparición de conductas motrices que pongan en práctica estos valores. Pero para lograrlo tienen, en primer lugar, que centrar su labor pedagógica en la persona que aprende, aceptándola como un ser único y complejo, por esto la necesidad de utilizar la noción de conducta motriz, y segundo, saber aplicar nociones básicas de Praxiología Motriz para conocer la lógica interna de cualquier tarea motriz propuesta. (Lagardera, 2007)

Torna-se, portanto, necessário estabelecer procedimentos que facilitem aos estudantes e profissionais de Educação Física a identificação da lógica interna das práticas a desenvolver, de modo a atuarem coerentemente em relação a manifestação da conduta motriz esperada.

Considerando-se os domínios ou famílias motrizes, torna-se possível atuar com critério em função da transformação almejada, quer a nível da aquisição das habilidades específicas, quer a nível de valores de convivência necessários à vida dos protagonistas. A variedade das relações sociais proporcionada pelos domínios motrizes, para além do desgastado modelo do duelo entre equipes e do duelo entre jogadores, exige adaptações psicológicas e neuro-motoras, tomadas de decisão, comunicação, negociação, cooperação, e promove a desdramatização da vitória e da derrota, empatia e melhoria da qualidade de vida.

A Ciência da Ação Motora ou Praxiologia Motriz expressa uma compreensão de competência mais alargada do que aquela simplesmente ligada à aquisição de habilidades específicas, pois inclui também a aquisição de competências básicas para a vida: consciência e regulação emocional, autogestão, inteligência interpessoal, habilidades de vida e bem-estar (Bisquerra, 2003). Logo, as propostas educativas dos professores de Educação Física devem ser mais orientadas e consequentes já que cada domínio motriz produz impactos diferentes nos protagonistas da ação.

O conhecimento da lógica interna dos jogos dispersos pelas categorias praxiológicas permite atuar com critério em Educação Física (Lagardera, Lavega, 2003), preservando-se valores sociais e desafiando os protagonistas a viverem a competição preservando-se o seu prazer da competição, mas também valores como o respeito-mútuo, o diálogo e a negociação (Jaqueira et al, 2014), necessários para

a vida em sociedade. A competição poderá estar presente em todos os domínios motrizes e portanto, influenciará as emoções dos protagonistas no jogo. Segundo Dyson & Grineski, 2001; Johnson et al., (2000); Orlick, (1981), a combinação de jogos e emoções cria condições ideais para a formação avançada de estudantes de Educação Física (in Lavega, Araújo, Jaqueira, 2013).

A revisão dos conceitos da Praxiologia Motriz, especificamente da lógica interna, demonstra que além das relações de duelo entre equipes e duelos entre adversários, as mais comuns no desporto, existem outros tipos de relações entre protagonistas que colocam os jogadores à prova e que exigem deles condutas inteligentes a nível social, cognitivo, biológico e emocional para atingirem os objetivos do jogo.

Os domínios praxiológicos

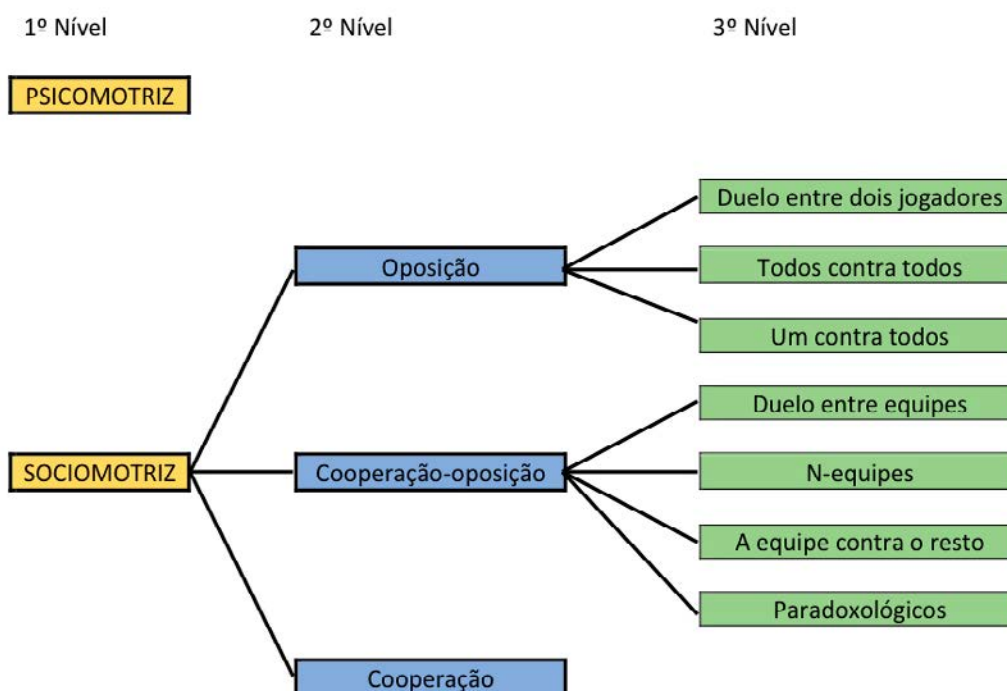
Considerando os conteúdos produzidos por Pierre Parlebas, apresentamos como marco teórico deste estudo uma síntese dos domínios motrizes por ele elaborados, de forma a nortear a análise dos jogos de Aloy desenvolvidos no contexto da unidade curricular JTP.

No domínio motor psicomotriz há ausência de companheiros e adversários, faz-se um apelo a eficácia, autodescoberta e conhecimento do corpo. Os jogos psicomotrizes facilitam o conhecimento dos limites e pontos fortes.

O domínio sociomotriz se desdobra em outros domínios, conforme a lógica interna dos jogos, desportos ou atividades em geral estudadas pela Praxiologia Motriz. Assim sendo, apenas a título de facilitar a demonstração e a compreensão desse fenómeno, passamos a apresentar as categorias dos domínios motrizes em primeiro, segundo e terceiro níveis.

O domínio sociomotriz apresenta domínios em segundo nível de cooperação, cooperação-oposição, e oposição e favorece outras formas de relação entre protagonistas, pois desperta condutas motrizes e sociais diferenciadas das mais comuns referidas anteriormente, mas que também são necessárias ao processo de educação dos indivíduos, quer a nível social quer a nível emocional.

Dentre os domínios referidos, há ainda domínios em terceiro nível. No plano da cooperação-oposição, aquele em que companheiros colaboram entre si e adversários se opõem, existem as famílias: "duelo entre duas equipes" (estrutura dos desportos de equipe); "N-equipes" (quando se enfrentam diversas equipes); "a equipe contra o resto" (aqueles em que a equipe enfrenta o resto dos jogadores, que a priori tem interesses diferentes); e "paradoxológicos" (aqueles em que o jogador poderá ser, ao mesmo tempo, companheiro e adversário). As relações são ambivalentes, mutantes e contraditórias. São necessárias competências motoras ligadas à estratégia coletiva, desafio em grupo, e tomada de decisão.



Esquema 1. Domínios Motrizes.

Considerando-se o fato do desporto, conjugação motora mais em voga nos dias de hoje, apenas contemplar do domínio cooperação-oposição os duelos entre equipes e mais raramente, os N-equipes, ficam as outras subcategorias da cooperação-oposição por explorar, o que de certa forma tende a padronizar condutas e formas de ver o mundo que na realidade não são as únicas formas de expressão das pessoas quando revelam a sua conduta motriz. Logo, o processo educativo é reducionista tanto da variedade das relações humanas que promove em contexto amplo social e nas competências básicas para a vida (Bisquerra, 2003), quanto em contexto restrito do jogo, bem como das personalidades que estão em jogo.

Apesar do plano educativo atual propagar a ideia da educação da pessoa como um todo, o que se observa, na realidade, é a supervalorização de umas práticas em detrimento de outras, quando os estudantes mais não podem fazer do que responder à lógica interna do limitado grupo de atividades que se propõe. Assim, algumas práticas parecem ser melhores e outras piores quando cada uma delas responde a uma ordem interna ou estrutura que obriga os participantes a levar a cabo algumas determinadas ações motrizes e não outras (Lagardera, 2007).

No domínio da oposição dá-se o mesmo fenômeno: desenvolvem-se as relações no modelo de antagonismo característico do “duelo entre dois jogadores”, quando existem ainda as relações de “todos contra todos” (quando todos os protagonistas são rivais e cada um procura o êxito pessoal); e “um contra todos” (muito presente nos jogos de perseguição em que um jogador tenta capturar um adversário. Geralmente acontece uma constante troca de papéis. Em alguns casos, esta estrutura poderá evoluir para “todos contra um”). Aqui são necessárias competências associadas à tomada de decisão e antecipação do movimento.

O domínio da cooperação, aquele em que não há interferências de adversários, e é permeado pela colaboração e por relações de convivência, é por conseguinte, inexistente a nível desportivo e pouco compreendida a nível sócio-cultural. Neste subdomínio são necessárias competências motoras associadas ao diálogo social, um acordo entre todos. Entretanto, os jogos cooperativos são ferramentas imprescindíveis para a educação da convivência e para a promoção de emoções positivas intensas (Lagardera & Lavega 2011; Lavega, Filella, Agulló, Soldevila, & March, 2011).

Portanto, o conteúdo dos jogos motores representa relações sociais prováveis, categorizadas através de todos os domínios praxiológicos, fazendo da lógica interna dessas expressões lúdicas, elementos favoráveis ao desenvolvimento de uma Educação Física que promove aprendizagens contextualizadas (Lagardera, 2007).

Os Recreios Collegiaes por meio de toda a especie de jogos excepto os de cartas e de armas: breve descrição

Aloy (1882), padre jesuíta, sempre reconheceu os valores formativos e educativos do jogo, condição que o impulsionou a criar a sua categoria de jogos e, registrá-los em livro e a desenvolvê-los durante os recreios, intervalos das aulas, antes ou depois delas, recordando-se que naquela época a educação física não era um corpo de conteúdos alienado de outros conteúdos de formação.

Sobre a categoria de jogos dos Recreios Collegiaes encontramos apenas um estudo e posterior categorização, promovida por Serra (2008), em contribuição para os estudos históricos e pedagógicos da Educação Física. O autor considerou as categorias de Aloy relativas às estações do ano, Primavera, Verão e Inverno e criou subcategorias, a saber: dramatização, lançamento em precisão, corridas de perseguição, jogos com bola, jogos de saltos, jogos de mesa, distribuídas pelas estações do ano, conforme a sua presença ou ausência.

Há ainda a consideração dos jogos relacionados com a actividade militar e a guerra, e os jogos desportivos. Os primeiros, segundo a interpretação do estudioso, são reflexo da preparação para as artes das armas, processo iniciado no final da Idade Média, registrado nas obras dos reis portugueses D. João I e D. Duarte. Já os jogos desportivos eram rudimentos de práticas hoje institucionalizadas, tais como o futebol, a patinagem e o críquete, por exemplo.

Percebemos que em Aloy a competição é facilmente fomentada pelas regras dos jogos de cooperação-oposição e pelos jogos de oposição em subcategorias diversas. Todavia, o cariz lúdico e tradicional dessas atividades diluem a sua índole competitiva através do simples prazer de jogar, divertir-se, conviver, ativar-se física e emocionalmente.

A condição de serem práticas divertidas revela também outro aspeto pouco considerado atualmente na área da Educação Física: o valor do riso. Eichberg (2010) interpretou o fenómeno do riso nos jogos populares, ressaltando que o alvo do jogo é, através da brincadeira, da diversão, da piada, fazer explodir a gargalhada, referindo-se sobre o efeito “contraditório” do jogo, quando comparado ao efeito do desporto institucionalizado, observável através do seu princípio festivo, nas quais o que importa não é ser o primeiro, mas sim não ser o último.

O ambiente dos jogos, o espírito de troça, e a lógica interna permitem, em muitas situações, que o mais lento apanhe o mais rápido, ou o mais fraco, o mais forte. Estas situações, o engano, a finta, fazem que o riso se instale, já que o “improvável” pode acontecer. Exemplifica, através da corrida do saco, o impacto de uma queda e o riso generalizado que o fato provoca, sendo portanto, mais divertido cair (perder) do que ganhar. O riso existe simplesmente pelo ato de correr, saltar, se balançar, se esconder, e este é um fator de significado especial: o riso diante do fracasso e até do que pareça ser grotesco.

Em comparação ao riso no desporto, o autor refere que esse tipo espontâneo de riso desaparece. O que surge são tipos de riso estereotipados e que expressam superioridade, a tragédia da falha, o querer ganhar, o sorriso fitness, quando o riso “natural” passa a ser disfuncional e passa a ocupar uma ordem marginal diante de tanta organização e padronização representada pelo desporto moderno.

A importância da diversão, do riso, da aprendizagem lúdica para o bem-estar e educação emocional tem sido inviabilizada pela atribuição de marginalidade ao jogo, pela antiga conceção de não seriedade e improdutividade que lhe é atribuída, características da sociedade contemporânea que abre mão desse poderoso veículo como boa prática para a promoção da saúde e do bem-estar físico, social e psicológico.

Os estudos jogos desportivos tradicionais produzidos desde 2008 pelo Grup de Recerca en Emocions i Jocs Esportius (GREJE) em Lleida, Espanha, como por exemplo Araújo, Jaqueira, Rodrigues (2010); Araújo, Lavega, Cardoso (2012); Gonçalves, et al (2008); Lavega, Alonso, Araújo, Jaqueira, Etxebeste, Lagardera, March, Rodríguez (2011); Lavega, Araújo, Jaqueira (2011); Lavega, Araújo, Jaqueira (2013), demonstram que as relações de cooperação-oposição, oposição, cooperação (com ou sem competição) e os jogos tradicionais psicomotrizes produzem, na totalidade das investigações empíricas realizadas até então, as emoções alegria e felicidade como principais manifestações dos participantes contribuindo efetivamente para o bem-estar e saúde dessas pessoas, além de atender aos objetivos da Educação Física.

Os Recreios Collegiaes do Pe. Pedro Aloy: classificação praxiológica

A ideia de classificar praxiologicamente os jogos encontrados no livro Recreios Collegiaes surgiu no âmbito do LUDUS: Laboratório de Jogos, Recreação, Lutas Tradicionais e Capoeira da FCDEFUC. Após uma primeira verificação do conteúdo do livro foram selecionados os jogos motores que fornecessem subsídios para a elaboração de fichas as quais facilitariam a consulta e utilização, de maneira a simplificar a opção pelos jogos conforme seu domínio motriz e consequentes condutas motrizes.

Dentre os cento e cinquenta jogos de Aloy, quarenta e oito (consideradas as suas variantes) deles foram escolhidos como temática de trabalho teórico-prático realizado pelos estudantes de JTP nos anos letivos 2014-2015 e 2016-2017. Os critérios utilizados para a determinação destes jogos foram demarcados pelo reconhecimento do valor pedagógico desta obra, pela necessidade revivalista dos jogos praticados no passado, pela possibilidade de contextualizar a sua contemporaneidade para o contexto da Educação Física Escolar, pelos conteúdos da Praxiologia Motriz, por questões logísticas (espaço físico e material), bem como por aspetos de adequação e estímulo para a prática pedagógica.

Das categorias criadas pelo Padre Pedro Aloy, as quais correspondem aos recreios maiores e menores de Inverno, Primavera e Verão, foram selecionados os jogos que se seguem. Contudo, da categoria Verão, foram considerados apenas alguns jogos maiores, conforme apresentamos no Quadro 1.

Logo, foram desenvolvidos 20 Jogos Maiores de Inverno; 8 Jogos Menores de Inverno; 14 Jogos Maiores de Primavera; 3 Jogos Menores de Primavera; e 3 Jogos Maiores de Verão, conforme apresentado no Quadro 1.

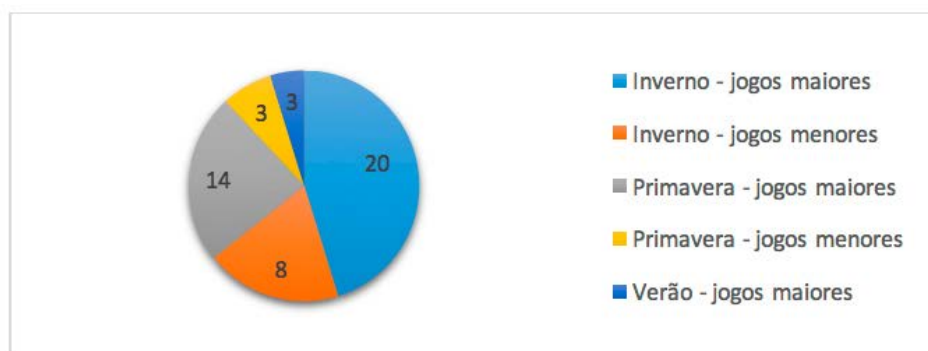


Gráfico 1. Seleção de Jogos Pe. Aloy – JTP 2014/15 – 2015/16

Por não se considerar um especialista no assunto, Aloy contou com a colaboração de outras pessoas para constituir a coleção de jogos que transformou em livro. Também tinha em atenção as produções literárias sobre esta temática que iam surgindo naquele tempo, bem como o formato da organização de alguns livros os quais tinham as estações do ano como elemento determinante para a prática, denotando influência do clima sobre os organismos dos praticantes dos jogos.

Mesmo tendo em atenção o critério climático de Aloy para organizar os jogos coligidos em estações do ano, esta não foi nossa intenção aquando da escolha dos jogos listados. Apenas são aqui referidas as estações em observância à fonte estudada. A nossa experiência mostrou que, dado ao fato dos jogos terem sido praticados em espaço fechado, com exceção de dois (O gato empoleirado e Bispa a trez passos), o clima não foi fator influenciador para a intensidade de empenhamento dos protagonistas.

Considerando-se o nosso trabalho de categorização praxiológica dos jogos constantes da obra do Pe. Aloy estar em período de desenvolvimento, passamos a apresentar o tratamento da seleção dos jogos propostos para a ação pedagógica. O Quadro 1 apresenta os jogos segundo a numeração e distribuição realizada pelo autor, ao longo das estações do ano e a categorização praxiológica por nós elaborada.

Quadro 1.

Recreios de inverno do Pe. Pedro Aloy e classificação praxiológica: JTP 2014/15 – 2015/16

Recreios de Inverno: Secção A – Jogos maiores			
Número	Nome	Domínio Motriz	Subdomínio motriz
1	<i>As barras</i>	Cooperação-oposição	Duelo entre equipas
2	<i>O gavião</i>	Cooperação-oposição	A equipa contra o resto
3	<i>O ballão</i> <i>I. O ballão no couto</i> <i>II. O ballão soute</i>	I, II Cooperação-oposição	I, II Duelo entre equipas
4	<i>Jogo da malha ou chinquilha</i>	Oposição	Duelo entre jogadores
		Cooperação-oposição	Duelo entre equipas
5	<i>Bispa a trez passos</i>	Cooperação-oposição	Duelo entre equipas
6	<i>A salsada</i>	Cooperação-oposição	Duelo entre equipas
7	<i>O caçador</i>	Oposição	Um contra todos
9	<i>O eixo</i> <i>I. O eixo commum</i> <i>II. O eixo coroadado</i> <i>III. O eixo laçado</i>	I, II, III Psicomotriz	I, II, III Psicomotriz
11	<i>A pella</i> <i>I. A pella à parede</i> <i>II. A pella ao vae-vem</i> <i>III. A pella immovel</i>	I. Oposição I. Cooperação-oposição	I. Duelo entre jogadores I. Duelo entre equipas
		II, III Oposição	II, III Todos contra todos
13	<i>Os ligeiros</i>	Cooperação-oposição	Duelo entre equipas
14	<i>O chicote queimado</i>	Oposição	Um contra todos
15	<i>O gato e o rato</i>	Oposição	Um contra todos
17	<i>A caça aos larápios</i>	Cooperação-oposição	A equipa contra o resto
18	<i>A zorra</i>	Oposição	Um contra todos
20	<i>A chóca</i>	Cooperação-oposição	A equipa contra o resto
Recreios de Inverno: Secção B – jogos menores			
Número	Nome	Domínio Motriz	Subdomínio Motriz
25	<i>A cauda do lobo</i>	Oposição	Um contra todos
26	<i>O gato empoleirado</i>	Oposição	Um contra todos
28	<i>O tear</i>	Oposição	Duelo entre jogadores
34	<i>A travessia</i>	Cooperação-oposição	A equipa contra o resto
37	<i>O veado</i>	Oposição	Duelo entre jogadores
39	<i>Os quatro cantinhos</i>	Cooperação-oposição	Paradoxológico
40	<i>Os feixes</i>	Cooperação-oposição	Paradoxológico
41	<i>O catavento</i>	Oposição	Um contra todos

A seleção dos jogos de Inverno contém o domínio do duelo entre equipas, que se traduz quando uma equipa vence a outra e nos quais não há alteração de rol entre perseguidores e fugitivos (Largarder & Lavega, 2003), em que se destacam As barras, O ballão no couto, O ballão souto, Bispa a trez passos e A salsada. Nessa classificação encontra-se o jogo Os ligeiros, mas com a particularidade de ser um jogo sem final estabelecido, já que a oposição se dá pelo confronto, mas não pela eliminação, quando na falha na conclusão de alguma jogada ocorre é a mudança de papéis entre os ligeiros e os outros, aqueles que ficam dentro do couto ao início da partida. É um jogo com regras mais complexas do que outros, e considerado por Pedro Aloy um dos maiores e melhores jogos de collegio.

Outros jogos sem final estabelecido, porém pertencentes a outro domínio são O gato e rato e O tear, cuja estruturação espacial se diferencia em Aloy, já que os jogadores, conforme as regras, podem se colocar em fila, em colunas, em círculo, em coutinhos espalhados pelo espaço de jogo, ou simplesmente dispersos pelo terreno.

Nas observações realizadas por Aloy ao jogo O gato e o rato fica patente a influência de outras culturas no ideário lúdico proposto pelo jesuíta, quando cita a existência de um similar inglês muito jocoso, já que o aluno que foi tocado deverá correr daí em diante com uma mão sobre o local tocado, o que produzia situações inusitadas.

Também são observáveis os jogos de duelo entre equipas, em que há alteração de rol entre fugitivos e perseguidores, posto que, quando apanhados os fugitivos assumem o papel dos perseguidores, destacando-se O gavião, A travessia, e A caça aos larápios. No jogo O Gavião, Aloy propõe em suas observações que os jogadores aprisionados e componentes das cadeias ou garras, desenvolvam alguma estratégia para apanhar os adversários e assim o jogo se torne mais interessante. Similar ao jogo O Gavião em relação à ocupação espacial, e pertencente à mesma categoria é o jogo A Travessia. A caça aos larápios, também similar aos jogos anteriormente referidos, apresenta a particularidade da cadeia de aprisionados poder ser libertada ao toque de um parceiro de equipa.

Quanto aos jogos Os quatro cantinhos e Os feixes, descritos na obra de Aloy, e por nós classificados no domínio dos jogos paradoxológicos, que apresentam uma estrutura completamente original e diferente do habitual, quando o companheiro de atividade é ao mesmo tempo seu parceiro e seu adversário. Nestes jogos, as relações são contraditórias e a astúcia, a aliança e a traição poderão ocorrer a todo e em qualquer momento, assim como nas relações sociais cotidianas, pois o efeito perverso lúdico (Parlebas, 2001) possibilita que os jogadores gozem de uma autonomia total perante às regras precisas, fazendo emergir uma incoerência relacional em função da preferência pessoal que tem dos demais, durante a partida. Nestes jogos torna-se difícil prever o comportamento de cada jogador, já que cada um pode atuar de acordo com suas preferências afetivas. São modalidades lúdicas que levam à reflexão sobre a convivência grupal (Lavega, 2015).

Ao comentarem em seus diários de campo a experiência vivida pela prática de um jogo paradoxológico denominado Bola Sentada (Parlebas, 2010), no âmbito do BRIDGE: promotion of european traditional sports and games - Erasmus Plus Project (2017), os estudantes da Escola Secundária da Lousã (Portugal) referem:

Este jogo dá-nos a percepção de como são os nossos colegas que podem ser egoístas (que se levantam sozinhos), amáveis (os que passam indiretamente), trabalhadores em equipa (que fazem equipa sem se trait), e os traidores (que passam diretamente para os que lhes passaram indiretamente). Este jogo é muito divertido e aconselhamos a jogar. (BRIDGE, 2017)

O mesmo jogo é referido por Lavega (2015) a fim de esclarecer o tipo de diálogo interpessoal inerente aos jogos paradoxológicos, nos quais a traição, assim como as coalizões fazem parte da sua permanente ambiguidade, resultante do paradoxo em que os jogadores são, ao mesmo tempo, companheiros e adversários uns dos outros, o que provoca incoerências.

A sutileza típica dos jogos paradoxológicos é comparada por Parlebas (2001) com as relações francas e abertas comumente observadas nos desportos institucionalizados. A interpretação do fenómeno propiciado nestes jogos os insere no conceito do efeito perverso. O estudioso chama a atenção para o que considera ser um problema sociológico, representado pela diferenciação entre o jogo tradicional e os jogos institucionalizados.

A separação entre estes dois tipos de jogos motores – jogo desportivo tradicional e jogo desportivo institucionalizado – poderá estar na base da rejeição ao jogo paradoxológico, já que à primeira vista estas modalidades lúdicas poderão aparentar certa desordem, mas contrariamente, repousam sobre uma profunda organização. Tal situação poderia, segundo o autor, representar uma ameaça a determinados aspetos da ordem social e ética, e os jogos paradoxológicos considerados subversivos, já que a traição faz parte do acordo paradoxológico (Parlebas, 2010).

Finalmente, o criador da Praxiologia Motriz propõe uma maior aplicação dos jogos de rol contraditório a fim de que se desenvolva a tolerância ao paradoxo, considerando a implicação que fazem aos seus protagonistas e os importantes problemas de ordem sociológica, psicológica e pedagógica e ética que permeiam as relações sociais.

Essas alterações nas formas dos protagonistas se relacionarem, conforme o domínio a que pertence o jogo, promovem a adaptação de condutas motrizes à exigência da situação de cooperar, de enfrentar o conflito, de assumir o papel antagônico ao seu, em aceitar o agradável e o desagradável, ou seja, adaptações que promovem o bem-estar relacional, o prazer de encontrar-se com os outros, a busca de “união”, de ações e emoções comuns (Parlebas, 2010), situação que não invalida a existência da competição, e da luta, que funcionam como estímulo coletivo.

Os jogos de oposição no âmbito da seleção de Inverno, são em Aloy, em geral, os de perseguição, quando um jogador busca apanhar outros jogadores, podendo iniciar na configuração um contra todos e findar em todos contra um, pela alteração de papéis, como também poderão ser configurados em todos contra todos, quando também há troca de papéis, mas não há alteração da configuração do jogo. São exemplos das estruturas referidas o jogo O caçador para a configuração um contra todos, assim como para a configuração todos contra todos, os jogos O gato empoleirado, A cauda do lobo, A Zorra, e O catavento.

É interessante notar casos em que a lógica interna de um jogo altera a seu domínio motriz de pertença, sendo este o exemplo do jogo A zorra encontrado em Aloy, com o seu similar El puerco encontrado em Guillemard, G., Marchal, J-C., Parent, M., Parlebas, P., Schimitt, A. (1988). O jogo descrito em Aloy é por nós classificado como um contra todos, pois apenas o rolante (aquele que rola a pella com o seu cajado) pode tentar ocupar uma casa desprotegida, quando os outros jogadores fixam-se nas casas que obtiveram no seu início. Todavia, uma mera alteração na forma de relação entre os jogadores no jogo El puerco o transporte para o domínio motriz paradoxológico, já que neste caso todos os jogadores que possuem uma cova e o rolante podem ocupar uma casa desprotegida no decorrer de todo o jogo, estabelecendo-se assim, relações ambivalentes entre companheiros e adversários.

Dentre os jogos de oposição descritos em Aloy, não só encontramos os de perseguição, mas também os de domínio motriz duelo entre dois jogadores e todos contra todos. A pella à parede é um exemplo sui generis que se enquadra nos domínios duelo entre dois jogadores (quando jogada um contra um) e no domínio duelo entre equipes (quando jogada dois contra dois). A Pella ao vae-vem é um exemplo do domínio todos contra todos, e revela nas observações de Aloy um seu desdobramento, denominado como A pella imóvel, considerado pelo autor um jogo realmente divertido, já que obriga aqueles que não dominam a pella a ficarem em posições diversas e cômicas, de estátuas vivas, situação que confirma o caráter divertido e grotesco do jogo, revelado por Eichberg (2010).

Sobre a lógica interna desses jogos de oposição, o Pe. Pedro Aloy indica a composição do material de jogo, revelando mais uma vez a sua preocupação com o bem-estar dos estudantes ao referir como deverão ser elaboradas, referindo que “as pellas devem ser feitas de elastico coberto de lã, e depois de carneira: assim têm ressalto conveniente e não magoam as mãos” (Aloy, 1882, p. 32).

Há ainda a descrição de Aloy sobre os jogos de oposição diferenciados pela utilização de comandos verbais, perguntas, respostas ou cantorias, enquadrando-se nessa categoria o jogo A Guarda Passa e O chicotinho queimado, também identificado originalmente como As tenazes (nome dado a umas peças de fogão então utilizadas como o instrumento musical chamado ferrinho). No caso do Chicotinho queimado, o comando verbal do jogador substitui o uso do ferrinho e orienta os participantes ao encontro do objeto escondido, através das falas como Quente!, Frio! A escaldar!.

No âmbito dos jogos de primavera desenvolvidos em JTP surgem algumas modalidades pscomotrizes no contexto da obra de Aloy, modalidades em que o jogador realiza a ação motriz sem a ajuda ou sem ser interrompido em seu desenvolvimento por companheiros ou por adversários, em que se destacam O bicho, O jogo do homem, e os jogos de bola A laranjinha, O afogadouro, Os paulitos, e O Sião, todos eles jogos de lançamento e precisão.

Quadro 2.

Recreios de primavera do Pe. Pedro Aloy e classificação praxiológica: JTP 2014/15 – 2015/16

Jogos de Primavera: Secção A – Jogos maiores			
Número	Nome	Domínio Motriz	Subdomínio motriz
45	<i>A bola</i> <i>I. A laranjinha</i> <i>II. O afogadouro</i> <i>III. Os paulitos</i> <i>IV. O sião</i>	I, II, III, IV Psicomotriz	I, II, III, IV Psicomotriz
46	<i>O assedio</i>	Cooperação-oposição	Duelo entre equipas
47	<i>O bicho</i>	Psicomotriz	Psicomotriz
48	<i>O jogo do homem</i>	Psicomotriz	Psicomotriz
51	<i>A corda</i> <i>I. A corda curta</i> <i>II. A corda comprida</i>	I Psicomotriz II Cooperação	I Psicomotriz II Cooperação
54	<i>Os salteadores</i>	Cooperação-oposição	Duelo entre equipas
63	<i>A cabra cega</i> <i>I. A cabra cega encordoada</i> <i>II. A cabra cega friorenta</i> <i>III. A cabra cega tranquila</i> <i>IV. A cegarrega</i>	I Oposição	I, II, III Um contra todos IV Duelo entre jogadores
Jogos de Primavera: Secção B – jogos menores			
Número	Nome	Domínio Motriz	Subdomínio Motriz
68	<i>A guarda passa</i>	Oposição	Todos contra todos
74	<i>As palminhas</i>	Cooperação	Cooperação
75	<i>O zagal</i>	Oposição	Um contra todos

Quanto aos jogos de oposição no âmbito da seleção de Primavera apresentados por Aloy e desenvolvidos na unidade curricular JTP se configuram como sendo um contra todos e todos contra todos. No domínio motriz um contra todos destaca-se o jogo O Zagal e a sua característica de perseguição, quando um jogador busca apanhar outros jogadores, podendo iniciar na configuração um contra todos e findar em todos contra um pela alteração de papéis. Ainda na configuração um contra todos encontramos A cabra cega, e seu aspeto distintivo de ser um jogo cantado, com perguntas e respostas, que segundo Parlebas (1988), favorece o sentimento de pertença ao grupo.

No âmbito da Primavera, destacam-se os duelos entre equipas nos quais uma equipa vence e a outra perde, exemplificados pelos jogos O assedio e Os salteadores. Sobre o primeiro jogo, Aloy chama a atenção para a versão em que os tocados ficam mortos, mas recomenda a não utilização desse modelo, já que os alunos que não têm vontade de jogar deixam-se alcançar, ficando assim ociosos por muito tempo, situação similar aos dias de hoje. Outra situação preventiva de problemas e também atual é a necessidade apontada pelo jesuíta de existirem dois jogadores que contem em voz alta os pontos obtidos por cada equipa, sendo também interessante notar a preocupação do padre com as manobras dos estudantes durante a partida, que pudessem distorcer a natural animação do jogo. De mesmo modo, alerta para condutas desajustadas no jogo Os salteadores, que poderiam deteriorar seu verdadeiro espírito, como empurrões e agarramentos.

Ainda dentre os Jogos de Primavera, no domínio motriz cooperação surgem os jogos A corda comprida e o jogo As palminhas, o segundo considerado por Aloy o mais ratão e o mais engraçado possível, desde que bem praticado. Trata-se de uma sequência coreográfica realizada com as mãos, entre dois jogadores, os quais batem as palmas entre si, alternando a lateralidade. Após aprendida a sequência inicial, incrementa-se o ritmo e os movimentos da sequência.

Quadro 3.

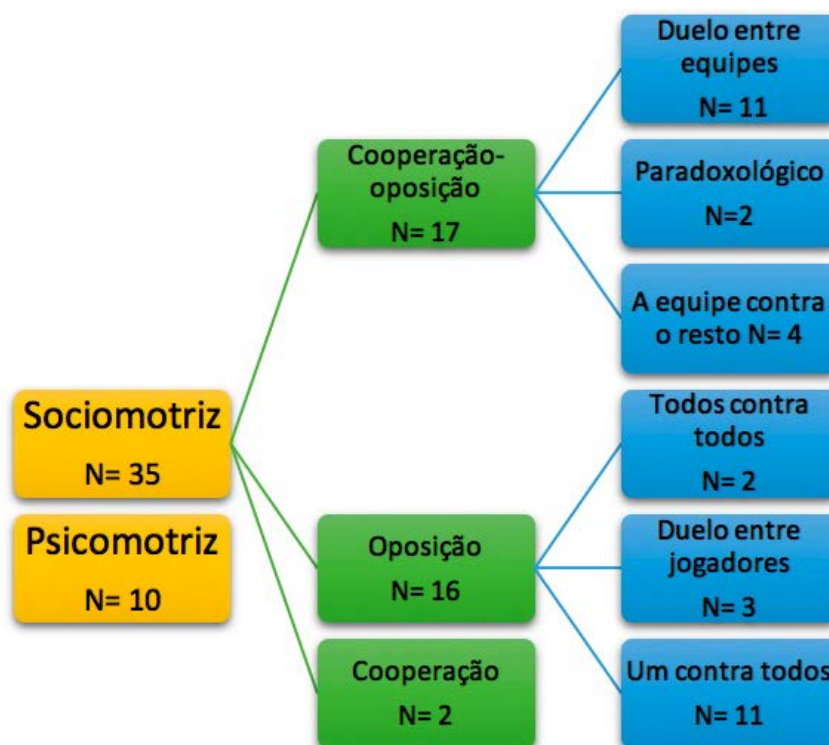
Recreios de verão do Pe. Pedro Aloy e classificação praxiológica: JTP 2014/15 – 2015/16

Recreios de Verão: Secção A – Jogos maiores			
Número	Nome	Domínio Motriz	Subdomínio motriz
92	<i>O furão</i> I. Com anel II. Com assobio	I e II Oposição	Um contra todos
95	<i>Cruzes ou cunhos</i>	Cooperação-oposição	Duelo entre equipas

Nos recreios de Verão, desenvolvidos na unidade curricular JTP, surgem os do domínio um contra todos e duelo entre equipas. O furão com anel e com assobio enquadram-se no domínio motriz um contra todos, já descrito em outro bloco desta análise, caracterizando-se por uma estrutura em roda, o que segundo o Pe. Aloy constitui-se como uma atividade muito animada e criativa na imitação do silvo, o que exige muito ardor e pantomima para enganar aquele que está no centro da roda a tentar perceber a sua localização entre os demais, e tornando o jogo muito risonho e picaresco.

No domínio motriz duelo entre equipas, destaca-se o jogo Cruzes ou cunhos, no qual os apanhados são eliminados, assim encontrando-se a equipa vencedora no final. Segundo Aloy, este jogo, apesar de levar os estudantes a correrem, é intermediado pelo sorteio das cruzes ou dos cunhos por lançamento da moeda, para saber-se qual grupo sairá em perseguição ao outro. Esse pequeno intervalo dedicado ao sorteio promove também um tempo de descanso, considerando-se a temperatura do verão e a necessidade de adequar as atividades lúdico-educativas com vistas ao bem-estar dos seus praticantes.

Depois do exposto, sintetizamos os domínios motrizes em que se enquadram os jogos de Aloy desenvolvidos na unidade curricular JTP, em observância aos domínios motrizes propostos por Pierre Parlebas. Os dados apresentados no Gráfico 5 tiveram em consideração os jogos de Aloy praticados em JTP, descritos no livro *Recreios Collegiaes*, para os períodos de inverno, primavera e verão.



Esquema 2. Síntese dos jogos do Pe. Aloy segundo os domínios motrizes – JTP 2014/15 – 2015/16

Dessa seleção, independentemente da estação climática a que pertenciam os jogos que constituíram essa ação pedagógica 78% dos jogos sociomotriz, e 22% são jogos psicomotriz.

No domínio motriz sociomotriz, 48% dos jogos praticados foram de cooperação-oposição, 46% de oposição, e 6% de cooperação. Na família cooperação-oposição se destacam jogos no formato duelo entre equipes com 65%, seguidos por 23% na estrutura a equipe contra o resto e de 12% de jogos paradoxológicos. Em se tratando do domínio motriz de oposição, 69% dos jogos foram no formato de um contra todos, 19% em estrutura duelo entre jogadores, e 12% foram de jogos da família todos contra todos.

Conclusão

Considerando-se os objetivos desse relato de experiência em apresentar o trabalho pedagógico e a classificação praxiológica dos jogos do Padre Pedro Aloy desenvolvidos na unidade curricular denominada JTP da FCDEFUC, concluímos que a exuberância das estruturas dos jogos do Pe. Pedro Aloy é demonstrativa da possível abundância de relações sociais provocadas pelo jogo motriz, e dos consequentes sistemas que ativa em seus praticantes.

Nesse contexto pedagógico, as condutas motrizes passam a ser o objeto central de educação, e situações similares às cotidianas são colocadas diante dos estudantes para que aprendam e desenvolvam formas de lidar com o imprevisto, com a derrota, com a liderança, com o sacrifício, com a vitória, com a amizade, com a traição, com a cooperação, dentre muitas outras situações, mantendo-se o objetivo do jogo em mente.

Ao longo dos anos de desenvolvimento dessa unidade curricular identificamos alguns elementos que influenciam negativamente a sua aceitação enquanto matéria de ensino, destacando-se: o preconceito sobre a utilidade do jogo lúdico mediante o impacto do desporto organizado; o fenômeno da desportivização na Escola; o fenômeno da biologização das licenciaturas em Educação Física e Desporto; a interrupção no ciclo da transmissão oral tradicional intergeracional; o brutal avanço das tecnologias digitais; o caráter de “não seriedade” atribuído ao lúdico; a ignorância sobre o jogo e suas lógicas internas, e as relações sociais daí derivadas.

Todavia, a valorização do jogo motriz é estimulada e observável como um meio para o desenvolvimento da atividade física, do condicionamento físico e da saúde, de habilidades básicas e de habilidades específicas; como elemento inovador e motivador para as aulas de Educação Física; como meio de aprendizagem lúdica e de aquisição e transmissão de valores fundamentais (moral; social, cultural; físico); de relação, integração e comunicação entre os intervenientes na ação motora; de ocupação ativa dos tempos livres; para o desenvolvimento cultural; de aquisição de conhecimentos gerais (história, cultura, geografia); para o desenvolvimento de inteligências motora, cognitiva e emocional.



Figura 1. Filipe Gonçalves, João Gonçalves, Luís Sousa, Micael Duarte, Rafael Santos encenam o Jogo Maior de Primavera: Os saltadores – JTP 2015/16

Apesar da oposição e da competição patente nos jogos de Aloy, o seu caráter lúdico fortalece a saúde relacional, já que a premiação final traduz-se pelo prazer do convívio e do desafio, fenômeno que se incorpora à história de vida de cada um, e que por trás revela também a exercitação física, cognitiva e afetiva.

A mudança nas alianças promovida pela alteração de rol, ou mesmo pelo inusitado característico do jogo paradoxológico, possibilita a experimentação de situações conflituantes, exige rápida tomada de decisão e controle das emoções, favorecendo uma sociabilidade desenvolvida. Os jogos sem final estabelecido, sem vencedores e sem vencidos, expõem definitivamente o prazer de brincar juntos, de recomeçar, de perder logo a seguir o fato de ter sido vencedor, do passageiro vivido com intensidade, de reajustamento da conduta motriz. E que termina sem dramatizações.

O projeto de classificação praxiológica dos jogos do Pe. Pedro Aloy pretende, portanto, expor esse universo desprezado e suplantado pelas estruturas lineares e reducionistas do duelo entre equipes ou entre adversários abundantes no desporto institucionalizado, as quais favorecem o surgir de emoções negativas, de problemas de autoestima, e do narcisismo tão latente na sociedade dos nossos dias.

Revisão de literatura

- Aloy, P. (1882). *Recreios Collegiaes*. Por meio de toda espécie de jogos excepto os de cartas e de armas. Lisboa: Typographia Universal.
- Araújo, P., Jaqueira, A. y Rodrigues, M. (2010). Comparative study of expression of emotions in real situations of sociomotor control games of opposition and cooperation. In: XI Congresso AEISAD, 2010, Toledo. XI Congresso AEISAD - Libro de abstracts. Toledo: Facultad de Ciencias del Deporte de la Universidad de Castilla - La Mancha, 2010. p. 37-37.
- Araújo, P., Jaqueira, A., Lavega, P. y Cardoso, F. (2012). Expression of emotions in games belonging to the co-opposition domain: perspective on gender. *Together for Physical Education*, 27-30.
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación Educativa (RIE)*, 21(1), 7-43.
- BRIDGE: promotion of european traditional sports and games (2017). Erasmus Plus Project. Diários de campo da Escola Secundária da Lousã, Portugal. Disponível em <https://erasmusbridge2016.wixsite.com/erasmusbridge/research-social-impact>.
- Eichberg, H. (2010). La risa en los juegos y deportes populares: Hacia una fenomenología de la gente risueña. In G. Jaouen, P. Lavega, & C. de la Villa (ed.), *Juegos Tradicionales y Salud Social. Jeux traditionnels et santé social*. (132-145). Aranda de Duero, Asociación Cultural la Tanguilla y Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.
- Gonçalves, J. J. A., Araújo, P. C., Jaqueira, A. R., Lavega, P. y Fillela, G. (2008). A expressão das emoções em jogos do domínio cooperação: perspectivas quanto ao gênero. Lisboa: Comitê Olímpico Português.
- Guillemard, G., Marchal, J-C., Parent, M., Parlebas, P. y Schimitt, A. (1988). *Las cuatro esquinas de los juegos*. Lérida: Agonos.
- Jaqueira, A., Araújo, P. C. y Rodrigues, M. (2012). Análise histórica da visão dos intelectuais portugueses sobre a prática dos Jogos Tradicionais ao longo dos tempos. *Els jocs en la història*. Carles Barrul Perna y Elena Espurny Arasa. Barcelona: Editorial Afers.
- Jaqueira, A., Lavega, P., Lagardera, F., Araújo, P. y Rodrigues, M. (2014). Educando para la paz jugando: género y emociones en la práctica de juegos cooperativos competitivos. *Educatio Siglo XXI*, 32(2), 15-32.
- Jaqueira, A. y Araújo, P. (s.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. V Jornadas da História dos Jogos em Portugal. Os jogos no espaço atlântico. Guarda: Instituto Politécnico.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (2003). *Introducción a la Praxiología Motriz*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Lagardera, F. (2007). La conducta motriz: un nuevo paradigma para la educación física del siglo XXI. *Revista Tandem*, 24, 89-105.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (2011). Educación Física, conductas motrices y emociones. *Ethologie & Praxeologie*, 16, 23-43.
- Lavega, P. (2008). Actuar con criterio en la educación motriz. Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Coimbra. (Diapositivos)
- Lavega, P., Fillela, G., Agulló, M. A., Soldevila, & March, J. (2011). Understanding emotions though games: Helping trainee teachers to make decisions. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 9(2), 617-640.
- Lavega, P., Araújo, P. y Jaqueira, A. (2011). La expresión de las emociones en relación al factor victoria durante la practica de juegos deportivos. In: XIV Seminário Internacional y II Latinoamericano de Praxiología Motriz: Educación Física & Contextos Críticos,

2011, La Plata. XIV Seminario Internacional y II Latinoamericano de Praxiología Motriz: Educación Física & Contextos Críticos, 2011. p. 1-19..

Lavega, P., Araújo. P., y Jaqueira; A. R. (2013). Teaching motor and emotional competencies in university students. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 8(22), 5-15.

Lavega, P. (2015). Aprender a convivir com inteligência a través del juego. Universitat de Lleida. De 29 de junho a 24 de junho de 2015. 75 horas.

Parlebas, P. (1988). Elementos de sociología del deporte. Málaga: Unisport.

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

Parlebas, P.(2003). Un nuevo paradigma en educación física: los dominios de acción motriz”, In Congreso FIEP, La Educación Física en Europa y la calidad didáctica en las actividades físico-recreativas. Cáceres, Universidad de Extremadura.

Parlebas, P. (2010). Salud y bienestar relacional en los juegos tradicionales. In G. Jaouen, P. Lavega, & C. de la Villa (ed.), *Juegos Tradicionales y Salud Social. Jeux traditionnels et santé social.* (85-94). Aranda de Duero, Asociación Cultural la Tanguilla y Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.

Serra, C. (2008). A obra do Padre Pedro Aloy (1882). Sua importância na História e na Pedagogia da Educação Física. *Revista Científica da Escola Superior de Educação da Guarda*, 5, 133-148.

Sobral, F. (2016, Julio 1). 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.