

AFROS & AMAZÔNICOS



OS JOGOS TRADICIONAIS DA HUÍLA: PATRIMÔNIO CULTURAL NA VOZ DE CRIANÇAS E ADULTOS

*Hélder Rodrigues Maiunga**

Resumo: O presente trabalho tem como objectivo fazer uma reflexão sobre os jogos tradicionais da Huíla – património cultural na voz de crianças e adultos. A pesquisa é de natureza qualitativa, a entrevista semiestruturada foi a metodologia utilizada na recolha de dados no terreno, aplicados a Professores, Reformados e alunos, da Província da Huíla (Angola) com questões sobre os jogos tradicionais. Com a pesquisa concluímos que, os jogos tradicionais colocam as crianças em situações reais nas quais se vêm confrontadas com a necessidade extrema de resolver problemas individuais de espaço, tempo e com o próprio corpo, do mesmo modo em que se interpõem na resolução de problemas umas com as outras, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração, ensinando-as a agir corretamente em uma determinada situação, estimulando sua capacidade de discernimento; servem de instrumentos pedagógicos, pois desenvolvem regras de comportamento.

Palavras-chave: Jogos tradicionais; Patrimônio; Cultura; Crianças; Adultos.

Abstract: The present work aims to reflect on the traditional games of Huíla – cultural heritage in the voice of children and adults. The research and of a qualitative nature, the semi-structured interview was the methodology used in the collection of data in the field, applied to Teachers, Retired and students, from Huíla Province (Angola) with questions about traditional games. With the research we concluded that, traditional games put children in real situations in which they are confronted with the extreme need to solve individual problems of space, time and with the body itself, the same way in which they interpose in solving problems with each other, providing the development of language, thinking and concentration, teaching it to act correctly in a certain situation, stimulating their capacity for discernment; serve as pedagogical tools, because they develop rules of behavior.

Keywords: Traditional games; Heritage; Culture; Children; Adults.

Introdução

Quando conversamos com crianças, temos a impressão que sua vida e sonhos giram em torno dos sonhos de consumo fornecidos pela mídia. Elas entendem e sabem de todos os desenhos e notícias sobre os jogos tecnológicos, que nos dão uma sensação pessimista com relação à infância atual, ficamos com a sentimento de que os jogos tradicionais já não fazem parte do orçamento lúdico infantil. Partindo deste desígnio, nasceu a ideia de realizarmos uma pesquisa que centrasse um olhar sobre a realidade atual dos jogos tradicio-

nais huilanos, buscando saber como está a cultura infantil, e qual é a herança lúdica transmitida da velha à nova geração. Para tal, traçamos como o objectivo geral: analisar os jogos que fizeram e fazem parte do património histórico cultural das crianças na Huíla, sendo que os específicos se fixam em: descrever o valor dos jogos na formação cultural da nova geração; identificar a interação criada pelo jogo no crescimento e socialização da criança; descrever as habilidades psicomotoras desenvolvidas na realização dos jogos; apresentar incentivos para que, estes jogos estejam nos currículos do sistema de ensino. Ao longo do trabalho fazemos uma apreciação dos jogos como experiencia quotidiana da criança, e como eles podem estar presentes na vida das crianças, enquanto

* Professor do Instituto Superior de Ciências de Educação (ISCED-Huíla, Angola). Doutor em Educação pela Universidade da Beira Interior-UBI-Portugal.



proposta pedagógica dos adultos, profissionais e pais.

Em termos de metodologia, o mesmo será de natureza qualitativa, baseado fortemente no componente da oralidade, pelo que foram inquiridos através de entrevista 40 crianças e 40 adultos residentes na província da Huíla-Angola. As entrevistas foram objecto de análise de conteúdo. Esperamos, com esta pesquisa, contribuir para a valorização e preservação dos jogos tradicionais huilanos, visto que, os mesmos caracterizam o mundo social das crianças e especificam o valor histórico, cultural, pedagógico, psicomotor e sociológico que se desenvolve na criança com a prática desses jogos.

Conceito e significado dos jogos tradicionais

A palavra jogo deriva do vocábulo latino “*Ludus*” que tem como significado diversão, brincadeira. O jogo acompanha o desenvolvimento da vida desde os tempos primitivos até à atualidade (COSTA, 2012, p. 55). Já os jogos tradicionais podem ser definidos como atividades lúdicas, recreativo-culturais praticadas por crianças, jovens e adultos, as quais são perpetuadas ao longo de gerações pela oralidade, observação e imitação (BRAGADA, 2002 apud DIAS & MENDES, 2010, p. 52). Estes jogos são patrimônios lúdicos que pertencem à História das ideias, das mentalidades e das práticas sociais, revelando a expressão graciosa da alma popular e tradicional (CABRAL, 1985, 1998, apud DIAS & MENDES, 2010, p. 52).

Guedes (198-?) apud Coimbra (2007, p. 05) defende que os jogos tradicionais são como que um espelho que reflete uma civilização, uma vez que são praticados em todo o mundo e desde há séculos, logo são determinados pela herança do passado. Os jogos tradicionais ilustram a cultura local e o seu resgate é muito importante para a manutenção do patrimônio lúdico (FRIEDMEN, 1995).

Os mesmos estão ligados a uma tradição muito antiga e o seu sistema de regras

admite uma série de variações, dependendo da vontade dos jogadores, e não de instituições oficiais (...), permite que a tradição cuide da transmissão de seus códigos e rituais. As regras vão sendo estabelecidas pelos grupos que os praticam, dependendo dos costumes e das características locais. (PARLEBAS, 2001, p. 286, apud LAVENGA, 2006, p. 37)

Parlebas definiu alguns parâmetros para caracterizar o jogo tradicional, que são:

(1) está ligado à tradição de uma determinada cultura – relacionado a tempo livre, religião, colheitas (zona rural), estação do ano, espaços urbanos, típicos de um determinado grupo social; (2) é regido por um corpo de regras flexíveis que admitem muitas variantes, em função dos interesses dos participantes; (3) não dependem de instâncias oficiais – essas atividades acontecem a partir da organização local ou regional de um grupo social de acordo com suas necessidades e interesses. Por isso, para que o jogo aconteça não se faz necessário que ele seja organizado por uma instância maior como federação (...). (PARLEBAS, 2001, apud BURGUÊS et al., 2011, p. 5-6)

Os jogos tradicionais infantis fazem parte da cultura popular e expressam a produção espiritual de um povo em uma determinada época histórica, são transmitidos pela oralidade e sempre estão em transformação, incorporando as criações anônimas de geração para geração. As brincadeiras tradicionais possuem, enquanto manifestações da cultura popular, a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver a convivência social (CAS-CUDO, 1984 e KISHIMOTO 1999 e 2003, apud BERNARDES, 2006, p. 543). Deve-se ressaltar, que os jogos tradicionais ilustram a cultura local e que o resgate da mesma é muito importante para o nosso patrimônio lúdico. O Jogo tradicional é memória, mas é também presente: se for observado em detalhe o jogo da criança de hoje em comparação aos jogos infantis do começo do século, constata-se que existem, obviamente, grandes diferenças. A televisão e a tecnologia dos brinquedos modernos mudaram, sem dúvida, a brincadeira infantil. A brincadeira e o jogo



são processos que envolvem o indivíduo e sua cultura, adquirindo especificidades de acordo com cada grupo. Eles têm um significado cultural muito marcante, pois é através do brincar que a criança vai conhecer, aprender e se constituir como um ser pertencente ao grupo, ou seja, o jogo e a brincadeira são meios para a construção de sua identidade cultural, conforme Angeli e da Silva (2013, p. 54).

Importância da brincadeira e do jogo na vida da criança

O brincar é importante e ocupa um lugar claro no universo infantil. Hoje, a consciência sobre o seu valor constitui objecto de estudo de historiadores, psicólogos, sociólogos, antropólogos, educadores que asseveram ocorrer por intermédio de brincadeiras e jogos, a construção da cultura infantil, do arcabouço psíquico, sensorial e social das crianças (BERNARDES, 2005, p. 46).

Para Perroti (1982), é nos grupos infantis que as crianças criam, a si mesmas e ao mundo; formam sua personalidade, experimentam um convívio favorável às relações sociais e exercem funções diversas: lideram, obedecem a regras do grupo, aprendem a viver. Carvalho e Pontes (2003) afirmam que a brincadeira é antes de tudo uma forma de se transmitir cultura, onde e através da qual, as identidades de seus membros se formam, sendo transferidas não somente de crianças mais velhas para as mais novas como também entre pares de idade (Pontes & Magalhães, 2003). Bjorklund (1997) compartilha desta asserção, especialmente ao falar sobre o desenvolvimento da criatividade. A criança é vista como um agente ativo na construção e transmissão da cultura, o que confirma o seu importante papel não somente para o desenvolvimento humano, como também na interação social, caracterizando a cultura evolutivamente como produto e meio da seleção natural e ontogeneticamente como único modo social em que se pode constituir um ser humano. Para Chateau (1987, p. 14) apud Dallabona e

tal (s/d, p. 5) “Uma criança que não sabe brincar, é uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar”

O jogo está presente nas transformações sociais humanas desde as suas origens. “O jogo é um fenômeno cultural e deve ser analisado mediante uma perspectiva histórica”. O jogo auxilia na construção e transformação da criança e da sociedade, pois nele a criança pode agir com liberdade e espontaneidade, possibilita uma flexibilidade podendo ser desenvolvido em diferentes espaços, matérias, tempo, quantidade de participantes, entre outras, podendo manifestar-se de forma competitiva, cooperativa ou recreativa (OLIVEIRA, 2012, p. 11).

Os jogos tradicionais e o seu valor pedagógico

Para Vygotsky (1989) apud Falkembeck (2013, p. 04), os jogos proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. O lúdico influencia no desenvolvimento do aluno, ensinando-o a agir corretamente em uma determinada situação e estimulando sua capacidade de discernimento. Os jogos possuem um papel relevante no processo de aprendizagem fazendo os alunos adquirirem iniciativa e autoconfiança. As atividades lúdicas como brinquedos, jogos e outras brincadeiras são fundamentais no desenvolvimento integral da criança. Segundo, Piaget (1998) apud Cunha (2012, p. 52) diz que: “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa”. De acordo com Kishimoto (1994b), o objectivo de um jogo educativo é o equilíbrio de duas funções: a lúdica e a educativa. Se apenas a função educativa for explorada o jogo torna-se desinteressante e passa a ser visto como outro material didático qualquer. Por outro lado, se a atividade lúdica for explorada em excesso elimina-se o ensino, restando apenas a diversão. Para Piaget (1975), os jogos em si não carregam a capacidade de desenvolvimento conceitual, porém po-



dem suprir certas necessidades e funções vitais ao desenvolvimento intelectual. Desse modo, os jogos podem ser vistos como recursos adicionais, que aliados a outros métodos facilitam a aprendizagem (Cunha, 2012, p. 54).

Quanto a isso, Lopes diz que:

Quando se usa o jogo como prática pedagógica, ele se torna um elemento enriquecedor para promover a aprendizagem e contribuir com o desenvolvimento de muitas habilidades. Servindo-se das atividades lúdicas é possível promover o desenvolvimento social, emocional e cognitivo e também trabalhar as habilidades do pensamento, da criatividade, da imaginação, da interpretação, da intenção, da motivação interna e da socialização (...). (LOPES, 2000, apud CUNHA, 2012, p. 60)

As atividades lúdicas não podem deixar de ser estudada com profundidade, devido ao seu valor pedagógico. A utilização dos jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem.

(...) o “lúdico” pode ser um instrumento indispensável na aprendizagem, no desenvolvimento e na vida das crianças (...). Nesse sentido o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, seja ele de qualquer idade, auxiliando na aprendizagem, vale ressaltar porém, que o lúdico não é a única alternativa para a melhoria no intercâmbio ensino-aprendizagem, mas é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. (MAURÍCIO, 2007)

Os jogos tradicionais huilanos

Os jogos tradicionais huilanos constituem uma parte da esteira cultural da província, por estarem neles identificados símbolos da cultura lúdica que fazem o patrimônio cultural da região. Entres os que constituem o patrimônio lúdico da província podemos destacar os seguintes: Macaca, Cabra-cega, Garrafinha, Bica Bidão, Semana ou polar a corda, Cayo, Lata latina, Wela, Mete-Mete, Leitinho, Mana dia-la, Beyó, Botão, Stop, Jô etc...

Atendendo à importância dos mesmos, na preservação e valorização de uma parte da cultura da sociedade huilana, urge preservar e transmiti-los às novas gerações de modo a não os perderem. Aliás os jogos têm a suas origens desde os primórdios da existência humana. A brincadeira desde a mais remota existência humana aparece como propriedade da infância, ou ao período de imaturidade, e tem sido apreciada tanto pela ciência quanto pelo senso comum. As particularidades locais implicadas no processo de transmissão da cultura, a partir dos comportamentos lúdicos das crianças, e a universalidade do fenômeno da brincadeira permitem que a ciência extrapole as observações quotidianas e trate esse objecto como fonte fundamental de informações no processo de desenvolvimento humano (GOMES, 2009, p. 11). Referindo-se às potencialidades dos jogos tradicionais como recurso educativo, Ivic e Marjanovic (1986) apud Vila Nova (2009, p. 22), recomendam que, por estarem no centro da pedagogia

(...), os jogos tradicionais devem ser preservados na educação contemporânea, podendo representar um meio de renovação da prática pedagógica nas instituições infantis, bem como nas ruas, férias, etc; sendo apropriado para preservar a identidade cultural da criança de um determinado país (...), tendo também a virtualidade de possibilitar um grande volume de contactos físicos e sociais, os jogos tradicionais infantis compensam a deficiência de crianças residentes em centros urbanos que oferecem poucas alternativas para tais contactos. (IVIC e MARJANOVIC, 1986, apud VILA NOVA, 2009, p. 22)

Os jogos tradicionais huilanos correm risco de se perder, por deixarem de corresponder às condições socioculturais e aos estilos de vida atuais de algumas crianças huilanas por efeitos de novos jogos, alguns criados a partir da interpretação de jogos já existentes, da assimilação de jogos de outras culturas, bem como a transformação de conteúdos, estruturas ou funções. Desta feita somos de opinião que, o mundo capitalista que vivemos o lúdico está sendo extraído do universo infantil. As crianças



estão brincando cada vez menos por inúmeras razões: uma delas é o amadurecimento precoce, outra é redução violenta do espaço físico e do tempo de brincar, ou seja, o excesso das atividades atribuídas, tais como: escola, natação, inglês, computação, dança, ginástica, pintura etc., não é que elas não sejam importantes para vida da criança, a verdade é que as mesmas sejam introduzidas no mundo delas nos momentos certos, e que não cortem os direitos dos pequenos de viver este que é um dos momentos mais importantes das suas vidas, a infância.

A ocupação das ruas pelos automóveis e o crescimento urbano desordenado no que tange à amenização de condições favoráveis para ocorrência do lazer na infância, uma vez que, conforme salienta Perroti (1989), a mercantilização do espaço urbano, que atingiu níveis extraordinários, transformou cada palmo de terra a valor de ouro – fazendo com que o universo da criança sofresse consequências fatais, pois o quintal, a rua, o jardim, a praça, o espaço livre, locais vitais para ocorrência do jogo infantil, foram pouco a pouco tomados. Diante dessas barreiras, cada vez menos as crianças vêm tendo locais e oportunidades para a vivência dos folguedos infantis.

(...), situação que pode estar sendo agravada ainda mais entre sujeitos na faixa etária de 6 e 14 anos, porque, além das barreiras espaciais, nas últimas décadas a infância também tem passado por uma contínua restrição do tempo destinado ao brincar, seja pela institucionalização desse período da vida em escolinhas de música, inglês, kumon, desportos, línguas, entre outros, como já foi referenciado acima. (SILVA e SAMPAIO, 2011, p. 04)

Brincar na rua na província da Huíla e em muitas outras cidades de Angola é hoje uma atividade em via de extinção. As mudanças sociais ocorridas nos últimos anos alteraram significativamente a estrutura da vida familiar, hábitos quotidianos transformaram radicalmente os ritmos e as rotinas das crianças. Desta forma é fundamental que todos os educadores se encarreguem

de transmitir os jogos tradicionais, quer nas aulas de Educação Física, quer na ocupação dos tempos livres às gerações futuras. A criança é fruto do patrimônio cultural da sociedade onde está inserida e a escola deve contribuir para que os seus alunos conheçam as suas raízes culturais. É da nossa responsabilidade não deixar desaparecer os jogos tradicionais infantis, pois o conteúdo que possuem constitui um potencial muito importante para o desenvolvimento e a melhoria do currículo da pré-escola. O Educador e todos aqueles, que estiverem envolvidos no trabalho das crianças, devem ter a obrigação de continuar a pesquisar tudo sobre os jogos tradicionais infantis, no sentido de proporcionar um desenvolvimento sustentável das crianças, quer a nível lúdico, psíquico como também a nível social.

Esta pode ser também uma forma da escola, enquanto polo educativa, contribuir para a realização de recursos culturais cuja transmissão e aprendizagem aconteciam no passado de forma espontânea, passando de geração para geração, pela comunicação oral que ocorria em casa, na rua, na comunidade (VILA NOVA, 2009, p. 24).

Metodologia e Procedimentos

Natureza do estudo

O presente estudo é de natureza qualitativa, que segundo Psathas (1973, citado por Bogdan & Biklen, 1994, p.51), o principal objetivo do investigador qualitativo em educação deverá ser: perceber “aquilo que *eles* [participantes] experimentam, o modo como *eles* interpretam as suas experiências e o modo como *eles* próprios estruturam o mundo social em que vivem”. Neste tipo de estudo, todo o processo de investigação, desde a sua conceptualização à sua implementação, é pensado para “terrenos, sujeitos, materiais, assuntos e temas” (BOGDAN & BIKLEN, 1994, p. 90).

A investigação qualitativa é um processo moroso, rigoroso e sistemático que descreve ou interpreta a realidade e que exige um conhecimento de métodos e téc-



nicas que permitam desenvolver essa investigação. Para tal foi necessário conhecer a realidade dos nossos entrevistados, os locais de habitação e a acessibilidade. Quer dizer que o trabalho de campo exige estar dentro do mundo do sujeito, na sua área de habitação ou de convivência. O estudo qualitativo está ligado ao trabalho de campo, com o sentido de usufruir de maior fonte de dados que este nos possa oferecer e à relação que se estabelece com os sujeitos nele inseridos. O campo de ação foi a província da Huíla. Os sujeitos compostos por Professores, Reformados, agentes policiais e alunos, estando inseridos num meio urbano e rural.

Caracterização dos participantes

Para o nosso estudo, foram selecionados um conjunto de 40 Adultos com idades entre 50-60 anos, sendo 20 de cada gênero, e 40 crianças de idade compreendidas entre 10/12 anos, sendo 20 de cada gênero. Neste conjunto de sujeitos, para os adultos vamos encontrar dez (10) professores, dois (2) agentes policiais e oito (8) reformados. As crianças todas são alunos ligadas, as escolas públicas e privadas distribuídas em zonas rurais e urbanas dos Municípios da Chibia, Matala, Caluquembe e Lubango (Província da Huíla-Angola).

Processo de recolha de dados

Utilizamos na investigação, para além da análise de documentos a entrevista.

Na perspectiva de Morgan (1988), citado por Bogdan e Biklen (1994), “uma entrevista consiste numa conversa intencional entre duas pessoas, com o objectivo de obter informações sobre a outra. Estes dois autores também citam Burgess (1984, p. 134), referindo que: “No caso do investigador qualitativo, a entrevista surge com um formato próprio”. Consideram ainda que

(...) a entrevista é utilizada para recolher dados descritivos da linguagem do próprio sujeito, permitindo ao investigador desenvolver intuitivamente uma ideia sobre a maneira como os sujeitos interpretam aspectos do mundo. (BOGDAB & BIKLEN, 1994)

Para a recolha de dados, partimos antes para um contacto prévio com os entrevistados, de modo a ficar claro o propósito da nossa entrevista, aclaramos, os objectivos, a estrutura do guião e a finalidade dos dados a recolher. Em seguida fornecemos uma cópia do formulário com as questões a serem feitas, a fim de ambientar os nossos entrevistados com o assunto em estudo, deixando para tal ao critério do mesmo a data do encontro. O contacto com os entrevistados foi mantido dependendo do grau de disponibilidade para a concessão da entrevista.

Para Rogers e Stevens,

A eficácia na utilização da técnica da entrevista em profundidade não só depende do domínio da metodologia em que se insere, mas também exige uma atitude «antropológica» do entrevistador. A empatia é fundamental na entrevista. (ROGERS & STEVENS, 1987, apud BARBOSA, 2012, p. 80)

Para a nossa investigação, recorreu-se, simultaneamente, às técnicas de recolha de dados: análise de documentos, entrevistas, observação e análise de contudo, Segundo Bogdan e Biklen (1994), Tuckman (2002) e Quivy e Campenheoutd (2003), três grandes grupos de métodos de recolha de dados que se podem utilizar como fontes de informação nas investigações qualitativas: observação, o inquérito, o qual pode ser oral – entrevista – ou escrito – questionário e análise de documentos. O facto de o investigador utilizar diversos métodos para a recolha de dados, permite-lhe recorrer a várias perspectivas sobre a mesma situação, bem como obter informação de diferente natureza e proceder, posteriormente, a comparações entre as diversas informações, efetuando assim a triangulação da informação obtida, Igea (1995). Deste modo, a triangulação é um processo que permite evitar ameaças à validade interna inerente à forma como os dados de uma investigação são recolhidos.

Apresentação e análise dos dados

A análise do conteúdo foi o procedimento metodológico utilizado, para a análise



se das entrevistas, após a sua transcrição. De acordo com Bardin (1994, p. 18) apud (Silva, et al, 2005 p. 73), “a análise de conteúdo é uma técnica de investigação que tem por finalidade a descrição objectiva, sistemática e quantitativa do conteúdo manifesto da comunicação”. Depois de uma análise minuciosa dos dados, a partir de uma interpretação ou análise de conteúdo das entrevistas, foi possível fazer uma descrição dos jogos. Os exemplos abaixo demonstram alguns jogos descritos pelos nossos entrevistados.

Descrição dos Jogos tradicionais huilanos

A descrição destes jogos só foi possível, depois de uma análise de conteúdo feitas as informações massivas, obtidas das entrevistas realizadas no terreno. Estas informações foram analisadas, filtradas baseados em métodos próprios que resultou na descrição sistematizada dos exemplos que se seguem:

Beyó

Contexto do jogo: pavilhão, rua, recreio da escola, quintais, espaço de terra batida, cimentado, etc.

Material: Corda

Participantes: O número de crianças varia. No mínimo 3 crianças.

Desenvolvimento do jogo: Duas crianças pegam a corda pelas extremidades, fazendo-a rodar da um lado para o outro ou melhor da esquerda para direita, raspando pelo chão, e uma das crianças, fica ao meio e vai pulando, evitando que a corda o toque. Enquanto pula, entoava uma canção:

Beyo, Beyooooo, amana beti beyo, anhaha, nguyo, muxe rami, beyo beyo, Didi, Dede, Zacarias e Musso.

Terminada a canção, a jogadora sai do meio e vence o jogo.

Objectivo do jogo: saltar a corda sem ser atingida pela mesma.

Variantes: nenhuma

Mana diala

Contexto do jogo: pavilhão, quadra, rua, recreio da escola, espaço de terra batida, cimentado, etc.

Material: nenhum

Participantes: Depende do número de aderentes.

Desenvolvimento do jogo: Um grupo de meninas (em alguns casos com rapazes), forma um círculo e vão cantando acampanhados de palmas:

Éééé mana diala os outro respondem: diala

Ouvi dizer... diala. Que a Ana... diala. Namora... diala. Com o Pedro diala

A indicada (desta feita a Ana), parte para a resposta fazendo uma classificação do mencionado, com alguns dizer, Ex:

Aquele João, bem vaidoso... diala. Bem bonito... diala. Mais não estuda diala

Não gosto dele... diala

Assim sucessivamente, de forma a envolver todos os participantes.

Objectivo do jogo: Indicar alguém do grupo e dizer que a(o) mesma (o) namora com outrem e este por sua vez classificar o escolhido de acordo a sua apreciação.

Variantes: Nenhuma.

Descrito os jogos, urgia recorrer, mais uma vez ao processo de análise de conteúdo, que é, se não um trabalho de identificação, reconhecimento, seleção, ou recorte do conteúdo pertinente que, depois se vai classificar, catalogar, codificar ou distribuir em função de um sistema de categorias (Ver o quadro 1).

Fundamentação do processo de categorização

Com base na “leitura massiva” de todas as entrevistas realizadas e no confronto com os objetivos do presente estudo, emergiram categorias de análise dos dados que passamos a fundamentar (Ver o quadro 2).



Quadro 1- Classificação e categorização dos jogos

Classificação	Jogo	Objectivos	Espaço de prática	Habilidades desenvolvidas
A1	Beyó	saltar a corda sem ser atingida pela mesma.	Escola, quintais, rua, espaços ou campos abandonados	Agilidade, destreza, concentração e flexibilidade.
A2	Bica Bidô	Localizar os jogadores escondidos enquanto estes por sua vez tentam bicar o bidô sem serem vistos antes de bicar o bidô.	rua, espaço de terra batida, quintais	Velocidade,
A3	Botão	Jogar o botão e fazer com que o mesmo entre no buraco marcado. Simbolizando vitória	rua, espaço de terra batida, quintais, cimentado etc	Destreza, concentração
A4	Cayo	Correr atrás dos adversário e Procurar tocar no mesmo com a finalidade de o eliminar do jogo.	pavilhão, polivalente/quadra, rua, recreio da escola, espaço de terra batida, cimentado, etc.	Velocidade, destreza.
A5	Stop	A bola é atirada ao ar e chama-se pelo nome de um dos participantes ao jogo e este por sua vez tentar agarrar a bola sem deixar cair , em quanto os demais participantes tentam afastar-se o máximo possível. Este por sua vez, se agarrar a bola atira em seguida ao ar, chamando pelo outro jogador, caso não consiga agarrar a bola, procura atingir um dos jogadores, se conseguir atingir, o jogador atingido sai. No caso contrário, sai ele do jogo.	pavilhão, polivalente/quadra, rua, recreio da escola, espaço de terra batida, cimentado, etc.	Velocidade, concentração, Visão apurada,
A6	Garrafinha	Tentar encher as garrafas com areia e seguidamente esvazia-las, enquanto os adversários o tenta atingir com a bola.	Rua, recreio da escola, espaço de terra batida ou cimentado.	Destreza, velocidade, concentração, esquivar ou driblar.
A7	Jô	Os jogadores adversários escondem-se em quanto um fica com a cara virada para a parede, esperando os o sinal para sair na localização dos jogadores escondidos	Pavilhão, polivalente/quadra, rua, recreio da escola, espaço de terra batida, cimentado, etc	Visão apurada
A8	Lata Latinha	Jogar uma lata de refrigerante, em forma de acrobacia e faze-ló cair em pé, percorrendo a rampa previamente delimitada sem que lata caia.	Rua, quintal, espaço de terra batida.	Concentração.
A9	Leitinho	O jogador tenta percorrer todas as quadras sem ser tocados pelo adversário	rua, recreio da escola, espaço de terra batida e cimentado.	Velocidade, destreza, concentração e visão apurada
A10	Mana diala	Indicar alguém do grupo e dizer que a(o) mesma (o) namora com outrem e este por sua vez classifica o escolhido de acordo a sua apreciação.	Pavilhão, quadra, rua, recreio da escola, espaço de terra batida, cimentado, etc.	Capacidade de valorização, apreciação e classificação das qualidade do amigo
A11	Metemete	Pular o máximo possível a corda sem pisar nela.	Pavilhão, quadra, rua, recreio da escola, espaço de terra batida, cimentado, etc.	Elasticidade e destreza



Quadro 2 – Fundamentação do processo de categorização

Categorias			
Jogo	Objectivos	Espaço de prática	Habilidades desenvolvidas
Nesta categoria associam-se os jogos identificados pelos participantes Ex: “jogo da macaca”	Aqui, os nossos entrevistados descrevem os objectivos nas quais os jogos estão virados. Na mesma se observam actividades como: saltar, correr, esconder, agarrar etc.. Ex: “Stop: a bola é atirada ao ar e chama-se pelo nome de um dos participantes ao jogo e este por sua vez tenta agarrar a bola sem deixar cair, em quanto os demais participantes tentam afastar-se o máximo possível. Este por sua vez, se agarrar a bola atira em seguida ao ar, chamando pelo outro jogador, caso não consiga agarrar abola, procura atingir um dos jogadores, se conseguir atingir, o jogador atingido sai. No caso contrário (se não atingir), sai ele do jogo”	Os jogos nestas categorias são representados, pelo espaço em que se praticam. Ex: estes jogos eram realizados na escola, nos fins de semana no campo, no bairro, Rua, quintal, espaço de terra batida, espaços abandonados, pavilhão, polivalente/quadra	Nesta categoria, podemos observar que os jogos, para além de fazerem parte de uma simples brincadeira, elas servem para a construção da cultura infantil, desenvolvendo habilidades, psíquicas, sensoriais e a motricidade. No plano Psico-afectivo e social podem ser observadas diversas atitudes nas crianças como: a calma, paciência, concentração, desenvolvimento do pensamento, capacidade de análise, tomada de decisões, postura, movimentos do corpo, bem como a capacidade em aprender regras sociais que formam sua personalidade emocional e cognitivo. Como espelham os depoimentos, abaixo: Ex: 1-Desenvolvem intelectualmente a pessoa, aprende mais, ganha experiências e também fisicamente fica mais ágil; 2-Estes jogos socializavam, criavam espírito de ajuda como é o caso de Kalucoi, agora já adulto dá a entender que aquilo era para treinar as pessoas a serem responsáveis, proteger a sua comunidade e isto se notava na medida em que as pessoas, as crianças crescessem, via-se mesmo, quando surgisse um perigo, nos pastos e tudo o mais velho tinha de proteger os mais novos.

Conclusão

No decurso da nossa pesquisa, observamos que parte destes jogos tradicionais tendem a desaparecer, pelo que alertamos: para manter este que é um património lúdico cultural pertencente à província da Huíla em particular e Angola no geral, urge pôr em prática estratégias de sensibilização das populações para a necessidade da manutenção e revitalização dos jogos. As instituições escolares, na disciplina de Educação Física, é premente que se integrem nos seus conteúdos programáticos os jogos tradicionais a par de outras actividades desportivas. Temos vivenciados atualmente, que a tecnologia avança aceleradamente, com diversas novidades eletrónicas que encantam os olhos das crianças, fazendo com que passem horas em frente a computadores e televisão sem qualquer tipo de actividades físicas; consumindo alimentos calóricos que contribuem ao aparecimento de doenças como a obesidade. No entanto, as actividades lúdicas não podem ser esquecidas no quotidiano escolar, pois é uma alternativa de trabalhar

de maneira lúdica e conhecer a riqueza de diversidade dos jogos tradicionais, podendo vivenciá-los por meio das actividades propostas nas aulas de Educação Física.

Ainda no processo da nossa investigação foi possível observar que os jogos tradicionais huilanos, para além de terem um carácter evolutivos, na qual se vão acrescentando novos elementos e consequentemente perderem-se outras, os mesmos estão orientados para os mesmos objectivos, que é: a recreação sendo o principal objectivo e também no desenvolvimento de algumas competências, orientadas para as habilidades sociais, intelectuais, psíquicas, motoras, interativas etc..., que contribuem para a formação da personalidade e preservação da identidade cultural lúdica da província.

Bibliografia

ANGELI, R.; DA SILVA. A importância do lúdico na educação infantil. *Caderno Intersaberes*. vol. 2, n.1, p. 54-66. jul. – dez. 2013.



BARBOSA, A. *A Relação e a Comunicação Interpessoais entre o Supervisor Pedagógico e o Aluno Estagiário: Um Estudo de Caso*. Dissertação de Mestrado em Ciências da Educação: especialidade em Supervisão Pedagógica. 2012.

BERNADES, E. Jogos e Brincadeiras: ontem e hoje. *Caderno de História da Educação*. nº. 4-jan/dez. 2005.

BERNADES, E. *Jogos e brincadeiras tradicionais: um passeio pela História*. Uberlândia-MG. UFU, 2006.

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. *Investigação Qualitativa em Educação*. Porto: Porto Editora, 1994.

BURGUÉS, P.; RIBAS, J. et al. *Os jogos Tradicionais no Mundo: Associações e Possibilidades*. Licere, Belo Horizonte, v.14, n.2, jun, 2011.

COIMBRA, A. *O papel dos jogos tradicionais como actividades lúdicas e educacionais*. Dissertação de Licenciatura apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto. Porto, 2007.

COSTA, S. *O Jogo Popular e sua Importância em contexto do 1ºCiclo do Ensino Básico*. Relatório de Estágio. Vila Real. 2012.

CUNHA, A. *Importância das actividades lúdicas na criança com Hiperatividade e Défice de Atenção segundo a perspectiva dos professores*. Mestrado em Ciências da Educação na Especialidade em Domínio Cognitivo-Motor. Escola Superior de Educação João de Deus. Lisboa, 2012.

FALKEMBACH, G. *Lúdico e os jogos educacionais*. Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br>. Acesso em: 24 de abril de 2013.

IGEA, D.; AGUSTIN, J.; BELTRÁN, A.; MARTIN, A. *Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales*. Madrid: Dykinson, 1995.

LAVEGA, P. *Jogos esportivos tradicionais e saúde social*. Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña (INEFC), Universidad de Lleida, España, 2006.

KISHIMOTO, T. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cor- tez, 1996.

OLIVEIRA, C. *A importância dos jogos e brincadeiras como métodos de aprendizagem da educação Física para a socialização da criança*. Tese de licenciatura Faculdade de Educação Física. Planaltina, Julho de 2012.

SILVA, C. *O uso da análise de conteúdo como uma ferramenta para a pesquisa qualitativa: Descrição e aplicação do método*. , n. 1, p. 70-81, 2005.

SILVA, J. e SAMPAIO T. Jogos tradicionais: reprodução, ampliação, transformação e criação da cultura corporal do movimento. Artigo. *Revista Ciência e Movimento*. Ed. Universa, 2011.

TUCKMAN, B. *Manual de Investigação em Educação- Como Conceber e Realizar o Processo de Investigação em Educação*. 2 ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002.

VILA NOVA, J. *Os jogos tradicionais na construção dos mundos sociais da infância*. Dissertação de Mestrado. Universidade de Aveiro, 2009.