

XVII edição dos Jogos da Freguesia da Lousã e Vilarinho

Relatório de Avaliação

Jogos da Freguesia da Lousã e Vilarinho

17 anos a promover a cultura lúdica tradicional local, europeia e internacional

1. Descrição do evento

Este ano, pela XVII vez, realizaram-se os Jogos da Freguesia da Lousã e Vilarinho, no dia 21 de abril, atividade na qual somos parceiros de organização desde 2006, ano da primeira edição. Esta atividade constitui-se como um projeto, no qual os nossos jovens participam, vivenciando jogos que fazem parte do nosso universo tradicional e que inclui outros jogos tradicionais nacionais e europeus, tendo por objetivo principal a revitalização e a preservação destas manifestações desportivas não institucionalizadas.

A memória dos nossos antepassados e dos nossos avós e pais tem, neste dia, um merecido destaque. Ao manter vivas estas tradições, fomentando o gosto e o conhecimento destas práticas junto da população mais jovem, pretende-se proporcionar uma educação mais inclusiva, mais equitativa e um claro contributo para uma educação de uma sociedade mais justa, na promoção de uma cidadania mais pró-ativa e orientada para uma educação para a paz. Este evento foi sempre realizado, sob a bandeira da inclusão e da equidade de género, promovendo uma convivência salutar, orientada para a paz, seguindo as orientações da Organização das Nações Unidas, na sua 25.ª reunião em Paris a 15/11/1989, que deliberou que “a Cultura Tradicional e Popular é parte do património universal da Humanidade” e da UNESCO (2003) “os jogos e desportos tradicionais são parte do património imaterial e um símbolo da diversidade cultural de nossas sociedades”, construindo e dando corpo às preocupações da preservação e manutenção da cultura imaterial, nomeadamente os jogos tradicionais.



Este tipo de jogos representam o modo de sentir e viver numa comunidade, sendo, por isso, desde há alguns anos, objeto de investigação no sentido de perceber que tipo de reações emocionais provocam, como se processa o diálogo intercultural, tal como foi o Projeto Erasmus+ “Bridge” do qual uma turma do nosso Agrupamento fez parte, que condutas motrizes desenvolvem, a que tipo de famílias de jogo pertencem (Lagardera & Lavega, 2003, 2004; Parlebas, 2001, 2017).

O reconhecimento desta atividade pela Associação Europeia de Jogos e Desportos Tradicionais (AEJeST) e pelo Instituto Nacional de Educação Física de Barcelona, Campus de Lérida, permitiu a sua inclusão no Projeto Erasmus+ “Opportunity”, tendo sido eleito para integrar duas das principais ações, o Multiplayer Sport Event (MSE) e o respetivo Intellectual Output (IO) do referido projeto Erasmus +. O projeto tem como principal objetivo observar e avaliar a inclusão social e a equidade de género, princípios fundamentais para uma sociedade mais igualitária e inclusiva, para que depois possam ser desenvolvidas ações de formação, documentos de apoio e uma APP orientados para professores e outros interlocutores, facilitando a inclusão social e a equidade de género. Este projeto é coordenado pelo Professor Doutor Pere Lavega Burguès, Catedrático da Universidade de Lérida, tendo como parceiros várias instituições universitárias da

Tunísia, Portugal, Itália, Espanha, Polónia e Croácia e Associações de Jogos e Desportos Tradicionais, nomeadamente, europeia e da Tunísia, tendo sido uma honra estarmos juntos nesta grandiosa ação.

Este ano foi, também, mais uma oportunidade e um contributo para promover a internacionalização do Agrupamento de Escolas da Lousã (AEL), uma vez que este projeto inclui vários continentes e países envolvidos, dando continuidade a toda a dinâmica que o AEL procura desenvolver, perspetivando uma sociedade mais justa, mais tolerante e mais cooperativa.

2. Preparação e planificação do evento

Preparar este evento foi um desafio e um teste à capacidade de organização da Junta de Freguesia de Lousã e Vilarinho (JFLV), ao AEL e ao GAD de Educação Física do AEL, já que era a primeira grande atividade depois de dois anos muito difíceis [um ano parado devido às circunstâncias que temos atravessado e um segundo (em 2021) que só dirigimos ao primeiro ciclo e com muitas reservas e condicionalismos no cumprimento de todas as orientações da DGS], acrescido da pretensão que tínhamos com a inclusão dos alunos do 3.º ciclo (7.º, 8.º e 9.º anos), movimentando, assim, um total de 1200 alunos, devidamente autorizados pelos seus Encarregados de Educação (EE) do universo de 1330 alunos que frequentam o AEL, do 1.º ao 3.º ciclo.

Decidida a data para a sua realização em novembro de 2021, foi comunicada em reunião preparatória, a 11 de novembro de 2021, com a presença dos responsáveis pelo projeto “Opportunity”, nomeadamente, o Coordenador dos MSE, Professor Doutor Unais Sainz; o Coordenador do Projeto “Opportunity”, Professor Doutor Pere Lavega; os membros do grupo da Universidade de Coimbra, coordenado pela Professora Doutora Ana Rosa Jaqueira e o Professor Doutor Paulo Coêlho de Araújo e o Professor Mário Maia Rodrigues. Nesta proposta, foram levadas em consideração os constrangimentos que a interrupção das atividades letivas poderiam ter na concretização das planificações das diferentes disciplinas, em articulação com a Direção do AEL e da JFLV, tendo-se decidido pela data de 21 de abril de 2022.

Em janeiro de 2022, foi realizada outra reunião com a presença de todos os responsáveis dos diferentes parceiros, tendo estado presentes o Professor Pedro Baihau, Diretor do AEL; Helena Correia, Presidente da JFLV; o Professor João Moreira, coordenador e representante do GAD de Educação Física do AEL e os restantes parceiros do Projeto “Opportunity”, na qual se assumiram as responsabilidades dos parceiros. Posteriormente, em abril, foi realizada mais uma reunião para acertar pormenores da atividade. Na véspera da atividade, o Professor Mário Maia e a Presidente da JFLV, Dra. Helena Correia, deslocaram-se a Arganil para apresentar o plano final do evento.



Num primeiro momento, solicitou-se aos EE dos alunos que frequentam o AEL um consentimento e autorização de imagens e sua divulgação, assim como a participação nos questionários de equidade de género (NATGNjovem) e inclusão social (CATCHjovem), através da APP criada para o efeito pelo grupo de estudos do projeto “Opportunity”, para que se permitisse a melhor distribuição dos 1200 alunos envolvidos na atividade, desta forma, devidamente autorizados pelos seus Encarregados de Educação.

Depois de realizadas várias reuniões com os diferentes parceiros [Diretor do AEL; Coordenadores de Ciclo (1.º Ciclo); Coordenadores de Diretores de Turma do 2.º e 3.º Ciclos do AEL; Presidente da JFLV; Representantes da Associação Activar (Infância) e os Professores João Moreira

15-7-
A

e Miguel Gaspar de Matos, apoiados pelo Professor Mário Maia], organizaram o documento com os principais objetivos e princípios orientadores, seleção dos jogos e avaliação da atividade, no qual foram apresentadas várias propostas etnomotrizas, que fazem parte do espaço local, nacional e europeu.

Selecionaram-se 53 situações motrizes (jogos), pertencentes aos quatro grandes domínios de ação motriz, levando em conta a pouca manipulação de objetos de jogo, para que se pudessem distribuir pelos três espaços diferentes, dando cumprimento às normas do AEL e do plano elaborado pela disciplina de EF do AEL para a realização de atividades sob as orientações da DGS, tendo as turmas funcionado em “bolha”, isto é, apenas interagindo com os alunos do seu grupo/turma.

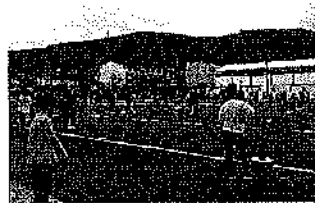
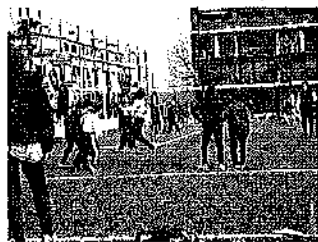
De seguida, iniciaram-se as reuniões com as Associações de Pais dos diferentes estabelecimentos do AEL; Coordenadores de Estabelecimento; Coordenadores de Ciclo, nomeadamente Coordenadores dos Diretores de Turma (DT); Associação de Estudantes do AEL; Coordenador Pedagógico da Escola Profissional “Status” e Coordenadora do Grupo de Educação Física da Escola Profissional “Status”. Neste ponto, o principal objetivo foi esclarecer, convidar e organizar a preparação deste evento.

A ocorrência de vários constrangimentos, alguns inesperados, a partir de fevereiro, obrigaram a uma mudança de planos de ação para dar cumprimento às solicitações que os Jogos da Freguesia obrigavam, mas também para não deixarmos de dar cumprimento aos nossos compromissos, uma vez que a sua inclusão no Projeto Erasmus+ “Opportunity” tornou esta preparação numa agenda hercúlea, nomeadamente quanto à planificação das diferentes etapas a seguir.

Em função destes constrangimentos, foi lançado o desafio aos alunos do 11.º ano B, C e D do AEL (turmas lecionadas pelo Professor João Moreira e os colegas estagiários que se encontram em formação profissional), o qual foi aceite, em regime de voluntariado, tendo sido apresentada uma proposta ao Conselho Pedagógico a autorização e a pertinência desta participação, tendo este órgão reconhecido a sua importância e justificado a presença destes alunos como um processo de verificação do perfil dos alunos à saída do Ensino Secundário.

Foram realizadas 11 ações de formação para os animadores voluntários [alunos da STATUS (53) e das turmas B, C e D do 11.º ano do AEL (80); voluntários da AEES da Lousã (14); diferentes Associações de Pais dos estabelecimentos de ensino do AEL (30); técnicos da Activar; professores de Educação Física e equipa de elementos da JFLV, num total de 250 a 300 voluntários], sempre tendo em conta as disponibilidades dos diferentes grupos em dias da semana, fins de semana e mesmo à noite.

Foram desenvolvidas duas planificações, uma vez que as condições atmosféricas poderiam impedir que esta grande ação se desenvolvesse. No plano A, todos participariam (1200), no plano B, apenas os alunos do 9.º Ano (166), assim como a experiência com os alunos com incapacidade intelectual.



Os espaços exteriores da Escola Básica N.º 2 da Lousã (três espaços) acolheram os alunos do 1.º Ciclo de todo o AEL (439) com três campos e orientados aos diferentes anos do 1.º Ciclo, para que todos os alunos pudessem brincar, jogando, ao mesmo tempo. O espaço do Campo de Futebol, DR. António

Pinto de Aguiar, ficou dedicado aos alunos do 2.º Ciclo (276), também em dois momentos diferentes, e o espaço do Campo de Rugby da Lousã, Professor José Redondo, foi dedicado aos alunos do 3.º Ciclo (444) e Secundário (16), numa experiência lúdica de inclusão social com jovens com incapacidade intelectual (30).

Cada grupo do 1.º ao 3.º Ciclos participou em 8 jogos tradicionais, pertencentes às 4 famílias de jogos selecionados com os princípios da Praxiologia Motriz (Lagardera & Lavega, 2003 e 2004; Parlebas, 2001), de acordo com os seus escalões etários. Esta enorme quantidade de alunos obrigou a recorrer à reutilização de material alternativo, reutilizando garrafas de água e tampinhas de lata ou plástico. Todo o material utilizado foi confeccionado pelo grupo de trabalho, de forma a manter um dos objetivos principais: todos estarem ocupados, ao mesmo tempo, no seu espaço, jogando.



3. Avaliação

As avaliações das sessões foram feitas, por um lado, pelo uso da APP com questionários de equidade de género (NATGNjovem) e inclusão social (CATCHjovem) e GES II Scale, (Games and Emotion Scale) de Lavega-Burgués, P.; March-Llanes, J; Moya-Higueras, J. (2018) para o 2.º e 3.º Ciclos e, por outro, para o 1.º Ciclo, foram usados seis painéis com uma adaptação das imagens a partir da Escala de Avaliação Emocional GES II Scale, (Games and Emotion Scale) de Lavega-Burgués, P.; March-Llanes, J; Moya-Higueras, J. (2018). (Validation of games and emotions scale (GES-II) to study emotional motor experiences. *Revista de Psicología del Deporte/Journal of Sport Psychology*, 27(2) 117–124.), nos quais se pedia aos alunos, quer à chegada ao espaço quer no final da atividade, que selecionassem a emoção que melhor representava o seu estado emocional naquele momento.

Avaliação do 1.º Ciclo:

Os resultados que se apresentam traduzem a expressão das condutas afetivas/emocionais vivenciadas durante a prática de jogos tradicionais, cujas lógicas internas apresentam traços psicomotores e sociomotores de cooperação, de oposição e de cooperação-oposição.

Recolheram-se informações da vivência emocional nos três campos onde os jogos decorreram. O total de informações recolhidas foi de 744, tendo-se distribuído da seguinte forma: “Alegria” (664, M-320 e F-344); “Tristeza” (45, M-31 e F-14); “Medo” (15, M-5 e F-10); “Raiva” (13, M-10 e F-1) e “Rejeição” (7, M-6 e F-1).

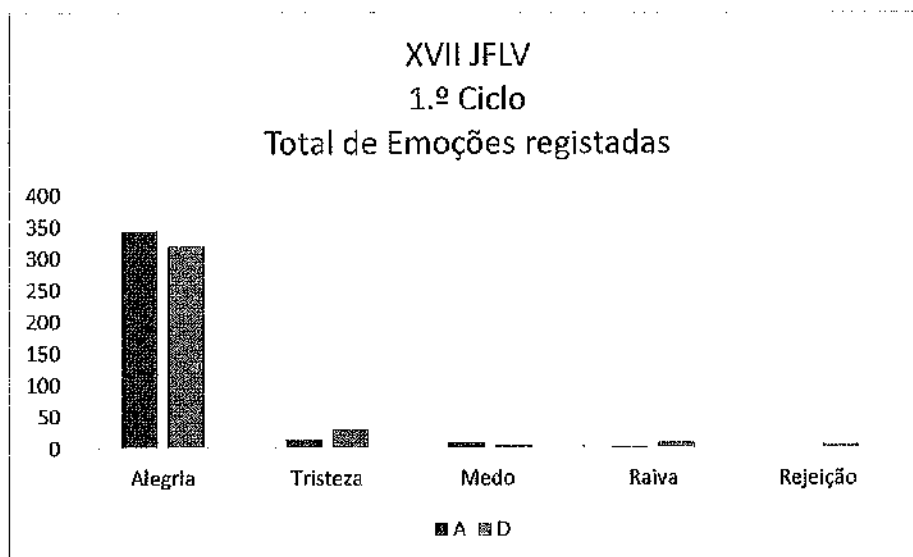
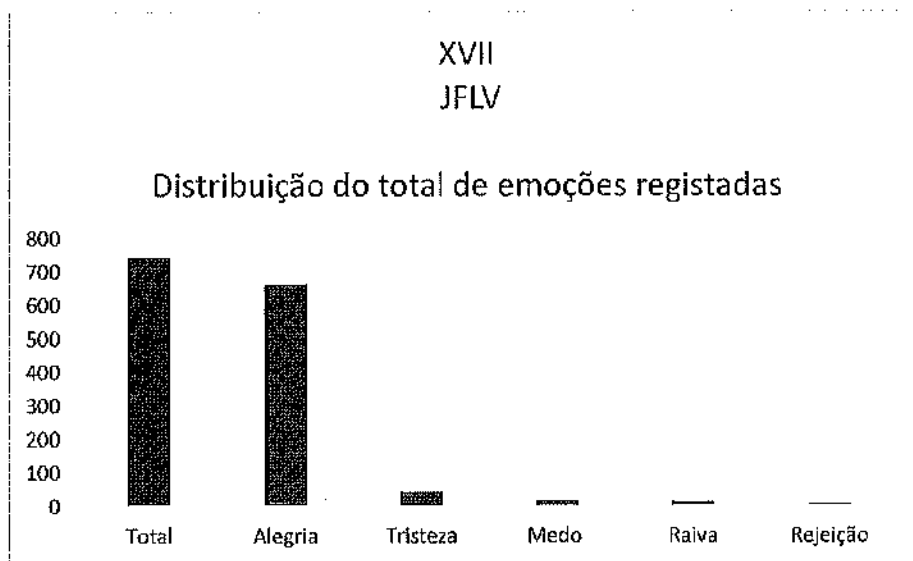
Conclusão:

Pode dizer-se que a experiência vivida pelos participantes foi muito positiva, tendo em conta que de todas as emoções que constam desta escala de avaliação (GES II) a emoção positiva “Alegria” (664) foi a mais escolhida.

As emoções negativas (80) foram as menos vivenciadas durante esta experiência.

Verificou-se, também, que o facto de os alunos terem vindo jogar/conviver fora do seu espaço de sala aula e com mais alunos de outras escolas desencadeou uma reação afetiva/emocional muito positiva.

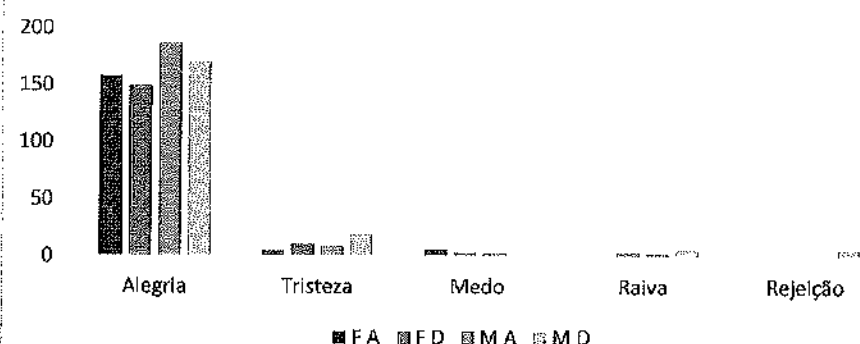
7^o 7^o 1^o 2^o



XVII JFLV

1.º Ciclo

Total registadas, Antes e Depois, por género



Avaliação do 2.º Ciclo

O Conselho de Diretores de Turma do 2º ciclo fez o resumo da apreciação da atividade que se apresenta abaixo:

1. Diretores de Turma do 2.º Ciclo

"Quanto às considerações sobre os jogos, das que recolhi junto dos colegas, saliento as seguintes:

- o envio de autorizações/consentimentos aos EE, que antecedeu a data da realização, foi confuso e excessivo;*
- a organização no dia dos jogos - acompanhamento dos alunos/cumprimento de horários - foi excelente;*
- a organização no local dos jogos foi excelente. Registou-se uma boa dinâmica, com tempos adequados para cada jogo, com um acompanhamento Muito Bom por parte dos alunos do secundário (ESL e Status) - quer na explicitação do jogo quer na relação com os alunos mais novos. Destaco uma situação excecional que foi resolvida com sucesso, o caso de um aluno ucraniano que integra uma turma de 5.º ano, que só fala ucraniano, o qual teve um apoio fantástico por parte de uma aluna de origem ucraniano/russa (não tenho a certeza da origem) que permitiu ao aluno participar ativamente em todos os jogos (Foi magnífico, um bom exemplo de inclusão).*
- o preenchimento dos questionários foi feito com tranquilidade.*

Venham mais Jogos da Freguesia, Valeu!"

Avaliação do 3.º Ciclo

Os CT, nas atas de final do ano, procederam à avaliação da atividade "Jogos da Freguesia":

"Unanimemente, a atividade foi considerada uma mais-valia para a comunidade educativa. Foi considerada relevante para o desenvolvimento pessoal, social dos jovens bem como uma excelente oportunidade de convívio salutar e estreitamento de laços entre alunos e professores. A referida atividade desenrolou-se de forma muito positiva.

Foi referido que as turmas tiveram uma participação responsável, empenhada e cívica; os alunos demonstraram espírito de equipa e muito boa disposição na realização dos vários jogos. Participaram com muito empenho e bom comportamento.

Foi destacada a excelente organização da atividade que proporcionou, assim, o contacto com os jogos tradicionais e uma atividade que mereceu, de todos, esta apreciação global."

4. Apreciações à atividade:

1. EB Casal de Santo António

A opinião das docentes de CSA é que a atividade correu muito bem.

Os jogos estavam bem organizados, foram do agrado dos alunos e não houve confusão aquando das mudanças de estação.

Os responsáveis por cada jogo/estação estiveram sempre muito empenhados para que tudo corresse bem.

Gostámos muito, a equipa está de parabéns.

2. EB Santa Rita

Opinião da/do docente da turma (aspetos positivos a salientar/constrangimentos, aspetos a melhorar) 4 respostas

Aspetos positivos: boa convivência entre os alunos, importância dos jogos tradicionais, boas práticas de partilha e colaboração entre todos os envolvidos.

O espaço estava bem distribuído e havia organização.

Organização muito boa, jogos simples e intuitivos, bem dinamizados.

Para esta atividade seria preferível o campo de rugby.

3. Associação de P/EE da Secundária

Respondendo às suas questões, quero antes de mais dar os parabéns à Junta de Freguesia, ao Agrupamento e principalmente a si! Foi muito importante voltar a ter os Jogos, depois destes tempos que vivemos!

Quanto à avaliação

Pontos fracos:

Apenas um, a fraca participação dos pais... a Associação que represento, não sabe como motivar mais os pais a estarem presentes na vida e comunidade escolar...

Mas houve pontos fortes:

- A participação dos alunos do ensino secundário do AEL e dos alunos do ensino profissional da Status! Foi com enorme alegria que os vimos a dinamizar jogos com entusiasmo!

- A organização e dedicação da Junta de Freguesia.

Sabemos também que o Professor Mário é a Alma deste evento e esperamos estar do seu lado, para o ano que vem, para celebrar a próxima edição dos Jogos da Freguesia!

4. Presidente da A. E. E. EB1 e JI Sta Rita

Ana Martins

Pessoalmente e em nome dos pais da Associação de Pais da Escola EB1 de Santa Rita, quero agradecer a oportunidade de participarmos nos Jogos da Freguesia, enquanto voluntários.

Os nossos meninos irradiavam felicidade e foi um momento muito feliz para todos nós.

Agradeço à Sra. Presidente da JF Helena Correia por toda a disponibilidade, pela cordialidade, simpatia e sobretudo por ser um motor que impulsionou esta edição dos Jogos da Freguesia! Obrigada!

5. Professora Isabel Almeida

6. Opinião dos alunos do 2.º C

Foi um dia muito divertido, os jogos foram muito interessantes e estavam bem organizados. Se numa próxima vez, houver a possibilidade, gostaríamos de participar com os outros meninos das outras turmas/escolas nas atividades (as turmas divididas e misturadas) (a logística não deve ser nada fácil).

Venho dar o meu contributo para o relatório sobre os Jogos da Freguesia. Os alunos apreciaram bastante os jogos trabalhados este ano. Posso referir que foi muito positivo.

Parabéns, por mais uma vez proporcionar uma manhã diferente aos nossos alunos e ajudar a preservar memórias.



9. João David Correia (Técnico de AEC)

No geral e no campo onde eu estava os jogos da freguesia correram muito bem, as crianças gostaram bastante e participaram com muito entusiasmo em todos os jogos. Apenas referir que no espaço do "Jogo do grilo" quem estava lá para o dinamizar não sabia e o jogo foi substituído, foi apenas esse o constrangimento que ocorreu. Este tipo de atividades são muito boas para os alunos e devem continuar.

10. Rita Dias (Coordenadora da Activar Infância)

Eu estive no campo dos alunos do 4º ano

Aspetos a melhorar:

- Deverá existir um adulto responsável pelo painel do registo das emoções à chegada e à saída. Só desta forma é que se consegue controlar se todas as crianças assinalam a sua emoção antes de iniciarem os jogos e no final. Este adulto também ajuda a perceber as emoções registadas. Por exemplo se uma criança regista a emoção "Raiva", o adulto pode tentar perceber o porquê desta emoção, de outra forma não conseguimos perceber. Por exemplo, neste campo tive um aluno que registou a emoção "tristeza" ao início e ao fim, ao conversar com ele dizia-me que estava triste porque tinha o braço com gesso e não poderia realizar as atividades e como gostava muito de participar estava triste.

- Duração de cada jogo: para alguns jogos o tempo era pouco, os alunos acabavam por jogos muito pouco tempo. Uma manhã (10h- 12h) acaba por ser muito pouco para os alunos usufruírem de todos os jogos.

Aspetos positivos:

- Envolvimentos de pais e entidades locais na dinamização dos jogos
- Recetividade dos alunos no desenvolvimento da atividade
- Espaço de aprendizagem e convívio para as crianças

11. Ana Mafalda Raposo (Técnica de AEC)

Os jogos da freguesia correram muito bem. Os alunos envolveram-se muito nos jogos e quiseram repetir nas aulas de cubo mágico. O envolvimento dos pais creio que também foi uma mais-valia, pois assim veem a importância dos jogos para o desenvolvimento social, cognitivo e motor dos alunos. Assim como o divertimento proporcionado aos alunos.

12. Prof. Biel Pubill (AEJeST)

*Gracias por dejarme compartir esta estupenda experiencia con vosotros.
Han sido unos días intensos e interesantes, de reencuentros y diversión, de conocer nuevos juegos y de recordar otros...
Os adjunto algunas fotografías. Estan en baja resolución, si las deseáis con mas calidad me lo indicais.*

13. DR. Pere Lavega (Presidente da AEJeDT -AEJeST- Coordenador do Projeto Opportunity)

Dear all,

I also take profit of this way, to repeat what I wrote on the WhatsApp group. I would like to thank all the efforts done by the team from Portugal (Ana Rosa, Paulo, Artur, Raul, Mário, Helena and their teams of volunteers) for all their efforts. Thanks to these face-to-face meetings we are confirming that we are a great team for this Opportunity Project.

I would like to thank the work done by invited people from AEJeST, Biel, Fernando and Rafael Luchoro (Lucho), as well as Joan Ortí. Finally, thanks again to Marianella for her useful actions.

See you soon

14. DR. Zhaira Ben Chabane (Parceira do Projeto Opportunity)

Like Pere, I repeat the message I wrote on the Whatsapp Opportunity group for our friends at AEJeST: Once again we have experienced the merits of teamwork and collaboration.

Thanks also to Mario and his team for the brilliant preparation and success of the JST festival and for having initiated the model to follow.

Finally, thanks to the members of the AEJeST who accompanied us and whom I had the pleasure of knowing: a great added value for this meeting.

An exceptional and laborious adventure

15. DR. Ezzedine Bouzid (Parceiro do Projeto Opportunity)

MERCI

De ma part, et suite à ma participation à cet événement, je remercie infiniment tous et toutes, ceux qui ont préparé le plan d action, former les étudiants, sensibiliser leurs parents et enseignants pour accompagner toutes les catégories des bénéficiaires lors de la fête, laquelle j ai passé des moments très agréables. Ainsi je remerci Helena et Mario d avoir préparé les bonnes conditions pour que nous arrivons, facilement, à échanger les émotions de satisfactions et d'inclusion sociale avec les jeunes des genres et ceux à besoins spécifiques, grâce à l activité ethnotudique.

2. Notas



Este ano, pela primeira vez, organizámos uma Conferência de Imprensa de apresentação da atividade. Sentimos que era importante que a comunidade percebesse a dinâmica e toda a logística inerente à preparação e realização da atividade e que os parceiros pudessem dar o seu testemunho inicial. A Conferência de Imprensa, também dentro da lógica da atividade ser preparada e dinamizada dentro da comunidade (sobretudo a escolar), fez parte dos trabalhos de estágio de aluna da Status. Foram ainda alunos e professores da Status, com o apoio do staff da JF,

que recolheram e trataram as imagens. Do mesmo modo, toda a dinamização dos jogos nos diferentes locais e caixas foi feita por alunos do secundário, da Status, pais e Encarregados de Educação.

Destacamos a participação da Arcil e da Santa Casa da Misericórdia da Lousã. Dentro do espírito que caracteriza a atividade desde as primeiras edições, a participação destas entidades proporcionou uma mais-valia real no contacto dos nossos alunos com cidadãos portadores de diferentes incapacidades e também com a população sénior. De referir que a recolha de jogos começou precisamente com os utentes da SCML. Vivemos uma verdadeira experiência de inclusão e intergeracional.



Na mesma data e por proposta da AEJeTS, foi assinado protocolo de colaboração entre a Associação, a Junta de Freguesia de Lousã e Vilarinho e o Agrupamento de Escolas da Lousã que visa reconhecer o interesse da atividade.

Como também é habitual, a participação das turmas é “paga” com tampinhas de plástico que revertem para projeto ou instituição a selecionar. Este ano, a tarefa de recolha coube à Associação de Estudantes da Escola Secundária da Lousã, que decidiu entregar os 80 Kgs de tampinhas ao projeto “O Sorriso do Afonso”.

No final de atividade, foram passados certificados aos diferentes agentes envolvidos na mesma, como forma de reconhecimento e validação do trabalho.

Em forma de resumo:

A atividade foi bem acolhida pelos alunos; professores; pais e encarregados de educação; assistentes operacionais; animadores; alunos do 10.º, 11.º (turmas B, C e D) e 12.º anos voluntários da AEES Lousã; alunos da STATUS e seus professores; alunos da ARCIL e seus responsáveis; utentes da Santa Casa e animadores. Foi muito positiva e deve ser continuada.

3. Adendas de suporte à atividade:

XVII Jogos da Freguesia da Lousã e Vilarinho 21-04-2022

A Junta de Freguesia da Lousã e Vilarinho, à imagem de anos anteriores, vai realizar a XVII edição dos Jogos da Freguesia da Lousã. Esta iniciativa conta com a parceria do Agrupamento de Escolas da Lousã, Câmara Municipal da Lousã, Erasmus+ "Opportunity", GAD de Educação Física, da STATUS-Escola Profissional da Lousã, da Activar, Associações de Pais e Encarregados de Educação das escolas da Lousã, Associação de Estudantes da ESL, Rugby Clube da Lousã e Clube Desportivo Lousanense. O evento tem a pretensão e a preocupação de reviver as manifestações lúdicas de outros tempos, promover o encontro de gerações, desencadear uma atitude pró-ativa relativamente à preservação destas manifestações de cultura e, essencialmente, contribuir para a formação dos seus munícipes de acordo com princípios da ética e do respeito mútuo, perspetivando a construção de um cidadão preocupado, ativo e empreendedor.

Este ano, o evento está inserido no programa Erasmus+ "Opportunity", projeto que visa desenvolver e criar diferentes documentos de apoio com o objetivo de promover a equidade de género e a inclusão social, através de Jogos e Desportos Tradicionais.

Objetivos da atividade:

- ❖ Proporcionar um ambiente de convívio e de festa entre todos os alunos que participam no evento;
- ❖ Promover a colaboração e cooperação entre os alunos;
- ❖ Promover o encontro de gerações através da utilização dos jogos;
- ❖ Promover o respeito e as regras de convivência;
- ❖ Proporcionar o conhecimento de atividades lúdicas de carácter tradicional/popular que façam parte da sua cultura local, nacional e internacional;
- ❖ Contribuir para a preservação de atividades lúdicas tradicionais, praticando-as;
- ❖ Revitalizar jogos que se encontram esquecidos e que fizeram parte do quotidiano dos seus pais e avós;
- ❖ Despertar os alunos para o conhecimento e preservação do Património Imaterial Local e Nacional, praticando jogos para que se perpetuem no tempo;
- ❖ Promover uma atitude pró-ativa na preservação da Cultura Lúdica Local e Nacional;
- ❖ Promover uma consciência social onde a equidade de género e a inclusão sejam fundamentos para a construção de uma sociedade mais solidária, mais justa, mais igualitária e mais inclusiva.

REGULAMENTO DA ATIVIDADE

O evento decorrerá em regime de vivência dos jogos, constituindo-se como uma autêntica oficina viva, identificando materiais e aprendendo a utilizá-los, quer individualmente quer em grupo. Pretende-se que todos os alunos brinquem, praticando jogos e convivam num salutar ambiente de festa, de respeito e igualdade de oportunidades e de inclusão.

1. Este ano, propomos que cada aluno contribua com 10 tampinhas de garrafa de plástico, que serão entregues pelo professor que acompanha a turma (recolhidas, anteriormente, na turma).
2. Ao chegarem ao espaço distribuído, dirigem-se para o campo, ocupando a estação destinada para iniciar a atividade (ver mapa de distribuição de turmas).
3. Os campos sintéticos n.º 1 e n.º 2 encontram-se organizados em estações para que todas as turmas possam iniciar ao mesmo tempo a atividade.
4. O início de atividade para cada turma faz-se na estação/caixa que estiver estipulada para iniciarem, recebendo, cada professor, um documento onde constam os jogos e a estação onde inicia. Depois, deverá seguir a ordem: se começa na caixa 4 deve trocar para a 5 e assim sucessivamente, mas só ao sinal de troca.
5. A troca de estação e de jogo acontece ao sinal, previamente, estipulado.
6. O tempo de permanência em cada caixa será de 10/12 minutos, aproximadamente.
7. Cada grupo/turma é acompanhado pelo professor titular de turma.
8. Cada espaço poderá ter um jogo, sendo dinamizado por um, dois ou mais dinamizadores.
9. Em cada espaço estará apenas uma turma, de forma que se cumpram os requisitos de trabalho em bolha.

Informações - Plano A

1.º Ciclo

1. A atividade tem início às 9:30h e terminará às 11:45h e estará centrada na EB N.º 2 da Lousã.
2. Entre as 10.20 e as 10.40 há um **intervalo, uma pausa para lancharem**, para o 1.º Ciclo.
 - 2.1. Durante o intervalo, os alunos e professores permanecem na estação/caixa onde se encontram e comem o lanche. **Só trocam quando é dado o sinal. Nesse momento, dirigem-se para a casa seguinte.**
3. Durante este tempo, os alunos jogarão os jogos que tiverem na caixa, de forma organizada, sabendo esperar a sua vez, respeitando as normas de boa convivência.
4. No final da atividade, os alunos assinalarão a emoção que melhor descreva a forma como viveram os jogos.
5. **Pede-se aos titulares de turma uma ajuda especial para que este evento, todas as suas particularidades e procedimentos possam ser conduzidos de modo a que os alunos tenham um dia muito especial.**

DISTRIBUIÇÃO DAS TURMAS DO 1.º CICLO PARA INÍCIO DA ATIVIDADE

EB N.º 2 (9.30-11.45)

Campo Sintético

Estação	Turma	Hora	Estação	Turma	Hora
5	4ºE (16) EB N.º 1	9:30	4	4ºD (20) EB N.º 1	9:30
6	4ºF (19) EB N.º 1	9:30	3	4ºC (20) EB N.º 2	9:30
7	4ºG (24) EBSR	9:30	2	4ºB (20) EBNº2	9:30
8	4ºH (19) EBCSA	9:30	1	4ºA (19) EB N.º 2	9:30

Campo n.º 1 (em frente aos balneários exteriores)

Estação	Turma	Hora	Estação	Turma	Hora
5	1.ºD (24) EBNº1	9:30	4	1.ºC (24) EB N.º 2	9:30
6	1.ºE (24) EBSR	9:30	3	1.ºB (20) EB N.º 2	9:30
7	1.ºF (16) EBCSA	9:30	2	1.ºA (20) EB N.º 2	9:30
8	2.ºA (24) EBNº2	9:30	1	2.ºB (21) EB N.º 2	9:30

Campo n.º 2

Estação	Turma	Hora	Estação	Turma	Hora
5	3-2F (20) EBCSA	9:30	4	2.ºD (20) EBSR	9:30
6	3-4 (20) EBSR	9:30	3	2.ºC (24) EB N.º 1	9:30
7	3.ºA (20) EB N.º 2	9:30	2	3.ºD (23) EB N.º 1	9:30
8	3.ºB (22)	9:30	1	3.ºC (23) EB N.º 2	9:30

Conselhos úteis:

- I. Os Professores que acompanham as turmas do 1.º ciclo devem informar, com antecedência, os alunos que será necessário (todos) trazerem o seu lanche para a atividade, uma garrafa de água, chapéu para o sol e, antes de saírem de casa, colocarem protetor solar.
- II. Usar roupa protetora (proteção de braços, tronco e pernas).
- III. Usar chapéu com abas (proteção da face, nariz, orelhas e nuca).
- IV. Beber muita água (para evitar desidratação).
- V. **ATENÇÃO (Muito importante)**
Cumprir as normas da DGS para transportes, todos com máscara, e no espaço de transição.

2.º Ciclo

O evento decorrerá em regime de vivência dos jogos, constituindo-se como uma autêntica oficina viva, identificando materiais e aprendendo a utilizá-los individualmente ou em grupo. Pretende-se que todos os alunos pratiquem jogos de diferentes famílias e convivam num salutar ambiente de festa, de respeito, de tolerância, de igualdade de oportunidades e de inclusão social.

ATENÇÃO:

Para atingirmos um dos principais objetivos deste evento, solicitamos a vossa preciosa colaboração na orientação dos alunos que acompanham nas diferentes tarefas. Um dos objetivos é realizarem um pré-teste e um pós-teste (Teste-Retest).

A

1. Antes de iniciarem a atividade, sentados na bancada, os alunos do 2.º ciclo responderão a dois questionários, um sobre equidade de género e outro sobre perceção emocional no momento (NATGENTSd e GES II).
2. Estas ações serão realizadas em folha criada para o efeito.
3. Para responderem aos questionários devem ter em atenção que:
 - a. colocam a primeira letra do seu primeiro nome e a primeira letra do seu apelido;
 - b. data de nascimento, dia-mês-ano;
 - c. género (masculino, feminino ou não-binário);
 - d. nacionalidade;
 - e. nacionalidade da mãe e nacionalidade do pai;
 - f. língua materna.
4. Terminado este procedimento, cada turma deverá seguir para a estação definida a fim de iniciar a atividade (por exemplo, se começa na caixa 4, deve trocar para a 5 e assim sucessivamente, mas só ao sinal de troca).
5. Depois de terem passado pelos sete jogos, responderão, novamente, aos questionários.
6. Cada aluno tem que manter as mesmas iniciais, data de nascimento e restantes dados de identificação.
7. O campo/espço de jogos encontra-se organizado em estações que serão dinamizadas por dois ou três alunos voluntários, pais ou professores.
8. Haverá dois turnos:
 - a. No primeiro, pelas 9:15, jogarão os alunos do 6.º ano.
 - b. No segundo, que se iniciará às 10:40, será a vez das turmas do 5.º ano.
9. Cada professor receberá um documento que indicará os procedimentos a seguir em toda a atividade (que não terá de fotocopiar).
10. A troca de estação e de jogo acontece ao sinal, previamente, estipulado.
11. O tempo de permanência em cada caixa será de 10/12 minutos, aproximadamente.
12. Cada grupo/turma é acompanhado por dois ou três Professores, sendo o DT ou o Professor titular da Turma um deles.
13. Cada espaço terá um jogo, sendo dinamizado por um, dois ou mais voluntários.
14. Em cada espaço estará apenas uma turma, de forma a cumprir os requisitos de trabalho em bolha.
15. Durante este tempo, os alunos jogarão os jogos que tiverem na caixa, de forma organizada, sabendo esperar a sua vez e respeitando as normas de boa convivência.

DISTRIBUIÇÃO DAS TURMAS DO 2.º CICLO PARA INÍCIO DA ATIVIDADE

Campo Dr. José Pinto de Aguiar

1.º Turno (9:00-11:00)

Estação	Turma	Hora
1	6.º A	9:15
2	6.º B	9:15
3	6.º C	9:15
4	6.º D	9:15
5	6.º E	9:15
6	6.º F	9:15
7	6.º G	9:15

2.º Turno (10:00-12:45)

Estação	Turma	Hora
1	5.º A	10:40
2	5.º B	10:40
3	5.º C	10:40
4	5.º D	10:40
5	5.º E	10:40
6	5.º F	10:40
7	5.º G	10:40

Conselhos importantes:

I. Os Diretores de Turma do 2.º ciclo devem informar, com antecedência, os alunos que será necessário (todos) trazerem o seu lanche para a atividade, uma garrafa de água, chapéu para o sol; caso se preveja muito calor, antes de saírem de casa, devem colocar protetor solar.

II. Usar roupa protetora (proteção de braços, tronco e pernas).

III. Usar chapéu com abas (proteção da face, nariz, orelhas e nuca).

IV. Beber muita água (para evitar desidratação).

V. ATENÇÃO (Muito importante)

Cumprir as normas da DGS para transportes, todos com máscara, e no espaço de transição.

Agradecemos o empenho e a colaboração de todos os intervenientes no evento.

3.º Ciclo

O evento decorrerá em regime de vivência dos jogos, constituindo-se como uma autêntica oficina viva, identificando materiais e aprendendo a utilizá-los individualmente ou em grupo.

Pretende-se que todos os alunos pratiquem jogos de diferentes famílias e convivam num salutar ambiente de festa, de respeito, de tolerância, de igualdade de oportunidades e de inclusão social.

ATENÇÃO:

Para atingirmos um dos principais objetivos deste evento, solicitamos a vossa preciosa colaboração na orientação dos alunos que acompanham nas diferentes tarefas. Um dos objetivos é realizarem um pré-teste e um pós-teste (Teste-Retest).

1. Antes de iniciarem a atividade, sentados na bancada, os alunos do 3.º ciclo responderão a dois questionários, um sobre equidade de género e outro sobre perceção emocional no momento (NATGENTSd e GES II).
2. Estas ações serão realizadas, tanto quanto possível nos telemóveis, através de um link ou QRcode, previamente fornecido e específico para o projeto Opportunity (ou em folha criada para o efeito).
3. Os alunos voluntários do 11.º ano responderão ao questionário sobre inclusão social (CATCHTsd e GES II).
4. Para responderem aos questionários devem ter em atenção que:
 - a. colocam a primeira letra do seu primeiro nome e a primeira letra do seu apelido;
 - b. data de nascimento, dia-mês-ano;
 - c. género (masculino, feminino ou não-binário);
 - d. nacionalidade;
 - e. nacionalidade da mãe e nacionalidade do pai;
 - f. língua materna.
5. Terminado este procedimento, cada turma deverá seguir para a estação definida a fim de iniciar a atividade (por exemplo, se começa na caixa 4, deve trocar para a 5 e assim sucessivamente, mas só ao sinal de troca).
6. Depois de terem passado pelos oito jogos, responderão, novamente, aos questionários.
7. Cada aluno tem que manter as mesmas iniciais, data de nascimento e restantes dados de identificação.
8. O campo/espaco de jogos encontra-se organizado em estações que serão dinamizadas por dois ou três alunos voluntários, pais ou professores.
9. Haverá dois turnos:
 - a. No primeiro, pelas 9:15, jogarão os alunos do 9.º ano (e os alunos voluntários do 11.º ano com os alunos da ARCIL).

- b. No segundo, que se iniciará às 10h00, será a vez das turmas do 7.º ano e do 8.º ano (a turma do 7.º A fará parte do grupo do 8.º ano).
10. Cada professor receberá um documento que indicará os procedimentos a seguir em toda a atividade (que não terá de fotocopiar).
 11. A troca de estação e de jogo acontece ao sinal, previamente, estipulado.
 12. O tempo de permanência em cada caixa será de 10/12 minutos, aproximadamente.
 13. Cada grupo/turma é acompanhado por dois ou três Professores, sendo o DT ou o Professor titular da Turma um deles.
 14. Cada espaço terá um jogo, sendo dinamizado por um, dois ou mais voluntários.
 15. Em cada espaço estará apenas uma turma, de forma a cumprir os requisitos de trabalho em bolha.
 16. Durante este tempo, os alunos jogarão os jogos que tiverem na caixa, de forma organizada, sabendo esperar a sua vez e respeitando as normas de boa convivência.

DISTRIBUIÇÃO DAS TURMAS DO 3.º CICLO PARA INÍCIO DA ATIVIDADE

Campo Prof. José Redondo 1.º Turno (9:00-11:00)

Estação	Turma	Hora	Estação	Turma	Hora
5	11.º/Arcil	9:15	4	11.º/Arcil	9:15
6	11.º/Arcil	9:15	3	11.º/Arcil	9:15
7	11.º/Arcil	9:15	2	11.º/Arcil	9:15
8			1		9:15
8	9.º H	9:15	1	9.º A	9:15
7	9.º G	9:15	2	9.º B	9:15
6	9.º F	9:15	3	9.º C	9:15
5	9.º E	9:15	4	9.º D	9:15

Campo Prof. José Redondo 2.º Turno (10:20-12:48)

Estação	Turma	Hora	Estação	Turma	Hora
5	7.º F	10:40	4	7.º E	10:40
6	7.º G	10:40	3	7.º D	10:40
7	7.º H	10:40	2	7.º C	10:40
8	7.º I	10:40	1	7.º B	10:40
8	8.º E	10:40	1	8.º D	10:40
7	8.º F	10:40	2	8.º C	10:40
6	8.º G	10:40	3	8.º B	10:40
5	7.º A	10:40	4	8.º A	10:40

Conselhos importantes:

- I. Os Diretores de Turma do 3.º Ciclo devem informar, com antecedência, os alunos que será necessário (todos) trazerem o seu lanche para a atividade, uma garrafa de água, chapéu para o sol; caso se preveja muito calor, antes de saírem de casa, devem colocar protetor solar.
- II. Usar roupa protetora (proteção de braços, tronco e pernas).
- III. Usar chapéu com abas (proteção da face, nariz, orelhas e nuca).
- IV. Beber muita água (para evitar desidratação).
- V. **ATENÇÃO (Muito importante)**
Cumprir as normas da DGS para transportes, todos com máscara, e no espaço de transição.

Agradecemos o empenho e a colaboração de todos os intervenientes no evento.

Informações - Plano B

No caso de as condições atmosféricas não permitirem a aplicação do Plano A, o evento decorrerá em quatro pavilhões: Pavilhão da Escola secundária, Pavilhão da EB2, Pavilhão das Estrelinhas e Nave de Exposições.

Os alunos dos 9.º E, 9.º F, 9.º G e 9.º H serão transportados para os pavilhões destinados (ver quadro). As turmas do 2.º Turno cumprirão o horário das aulas até ao final do 2.º tempo da manhã (10:20). Os alunos do 1.º Turno, depois de terminada a sua prestação, regressarão à escola de origem, a pé ou transportados, e seguirão o horário estabelecido para o dia de aulas.

Manter-se-á o regime de vivência dos jogos, constituindo-se como uma autêntica oficina viva, identificando materiais e aprendendo a utilizá-los individualmente ou em grupo.

Pretende-se que todos os alunos destas turmas pratiquem jogos de diferentes famílias e convivam num salutar ambiente de festa, de respeito, de tolerância, de igualdade de oportunidades e de inclusão social.

ATENÇÃO:

Para atingirmos um dos principais objetivos deste evento, solicitamos a vossa preciosa colaboração na orientação dos alunos que acompanham nas diferentes tarefas. Um dos objetivos é realizarem um pré-teste e um pós-teste (Teste-Retestes).

1. Antes de iniciarem a atividade, sentados na bancada, os alunos do 3.º ciclo responderão a dois questionários, um sobre equidade de género e outro sobre perceção emocional no momento (NATGENTsd e GES II).
2. Estas ações serão realizadas, tanto quanto possível nos telemóveis, através de um link ou QRcode, previamente fornecido e específico para o projeto Opportunity (ou em folha criada para o efeito).

3. Os alunos voluntários do 11.º ano responderão ao questionário sobre inclusão social (CATCHtsd e GES II).
4. Para responderem aos questionários devem ter em atenção que:
 - a. colocam a primeira letra do seu primeiro nome e a primeira letra do seu apelido;
 - b. data de nascimento, dia-mês-ano;
 - c. género (masculino, feminino ou não-binário);
 - d. nacionalidade;
 - e. nacionalidade da mãe e nacionalidade do pai;
 - f. língua materna.
5. Terminado este procedimento, a turma deverá seguir para o espaço do pavilhão a fim de iniciar a atividade (só ao sinal de troca é que uma parte da turma muda de espaço).
6. Depois de terem passado pelos seis jogos, responderão, novamente, aos questionários.
7. Cada aluno tem que manter as mesmas iniciais, data de nascimento e restantes dados de identificação.
8. O espaço dos pavilhões encontra-se organizado em duas ou três estações que serão dinamizadas por dois ou três alunos voluntários, pais ou professores.
9. Haverá dois turnos:
 - a. No primeiro, pelas 9:15, jogarão os alunos de uma das turmas 9.º ano.
 - b. No segundo, que se iniciará às 10:45, será a vez das outras turmas do 9.º ano.
10. Cada professor receberá um documento que indicará os procedimentos a seguir em toda a atividade (que não terá de fotocopiar).
11. O tempo de permanência em cada caixa será de 10/12 minutos, aproximadamente.
12. Cada grupo/turma é acompanhado por dois ou três Professores, sendo o DT ou o Professor titular da Turma um deles.
13. Durante este tempo, os alunos jogarão os jogos que tiverem na caixa, de forma organizada, sabendo esperar a sua vez e respeitando as normas de boa convivência.

DISTRIBUIÇÃO DAS TURMAS DO 3.º CICLO PARA INÍCIO DA ATIVIDADE

1.º Turno (9:00-10:45)

Pavilhão	Turma	Hora
ESL	9.º C	9:15
ESL	11.º/Arcil	10:00
EBN2	9.º A	9:15
Nave	9.º G	9:15
Estrelinhas	9.º H	9:15

7-1-
8

2.º Turno (10:40-12:30)

Pavilhão	Turma	Hora
ESL	9.º D	10:45
EBN2	9.º B	10:45
Nave	9.º F	10:45
Estrelinhas	9.º E	10:45

Conselhos importantes:

I. Os Diretores de Turma do 9.º ano devem informar, com antecedência, os alunos que será necessário (todos) trazerem o seu lanche para a atividade e uma garrafa de água.

II. **ATENÇÃO (Muito importante)**

Cumprir as normas da DGS para transportes, todos com máscara, e no espaço de transição.

Agradecemos o empenho e a colaboração de todos os intervenientes no evento.

Equipa técnica da JFLV

Reunião Ordinária do Conselho Pedagógico, Síntese 15-04-2022:

Jogos da Freguesia 2022 – realizam-se no dia 21/4/2022, este ano acolhendo um projeto internacional “OPPORTUNITY”, que conta com a colaboração de alunos do ensino secundário do AEL e da STATUS no apoio à dinamização dos jogos. A este propósito, o Grupo de Educação solicita a dispensa de aulas dos alunos do 11.º B, C e D (as autorizações já foram enviadas aos EE), no dia 21 de abril, entre as 8:30 e as 13:30, com o intuito de estes colaborarem nos XVII Jogos da Freguesia da Lousã e Vilarinho. Esta colaboração, enquanto mentores, será uma oportunidade de estes alunos promoverem as competências de relacionamento pessoal e interpessoal, procurando adequar os seus comportamentos em contexto de cooperação, partilha e colaboração e que sejam capazes de interagir com tolerância, empatia e responsabilidade, tal como preceituado no documento “Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória”. De salientar ainda que, dado o elevado número de alunos participantes na atividade, esta colaboração torna-se fundamental para o sucesso dos Jogos da Freguesia.

PRESS RELEASE

XVII JOGOS DA FREGUESIA DA LOUSÃ E VILARINHO 21/04/2022

18/04/2022

A Junta de Freguesia vai organizar a XVII edição dos Jogos da Freguesia da Lousã e Vilarinho. Esta iniciativa da Junta de Freguesia da Lousã e Vilarinho, que se realiza desde 2006, consecutivamente, conta com as parcerias:

Agrupamento de Escolas da Lousã (AEL)

Câmara Municipal da Lousã

STATUS- Escola Profissional da Lousã

Activar

Grupo de Educação Física do AEL

Associação de Estudantes da ESL

Alunos dos 11.º e 12.º anos

Associações de Pais

ARCIL

Santa Casa da Misericórdia

Rugby Clube da Lousã

Clube Desportivo Lousanense

A atividade tem a pretensão e a preocupação de reviver as manifestações lúdicas de outros tempos, locais, nacionais e europeias, promover a inclusão, a igualdade de género, desencadear uma atitude pró-ativa relativamente à preservação destas manifestações de cultura e, essencialmente, contribuir para a formação dos seus munícipes de acordo com princípios da ética e do respeito mútuo, perspetivando a construção de uma cidadania responsável.

Dadas as condições e condicionantes que vivemos, ainda este ano, as atividades vão ser desenvolvidas em grupos de turma. Cada turma, seja ela do 1.º, 2.º ou 3.º Ciclos, viverá uma experiência lúdica, salvaguardando todas as regras de conduta e de distanciamento previstas para a prática da atividade física nas escolas. Levaremos também em consideração uma avaliação emocional como forma de perceber qual o impacto desta jornada lúdica nos alunos.

Preservar o Património é manter vivas as diferentes expressões de cultura de um povo

“...esses jogos tradicionaes, os exercícios inteiramente livres que as ocasiões proporcionavam, foram a gymnástica única durante séculos. Nos campos, nas praças das aldeias, nos terreiros das cidades, nos adros das igrejas, nos pateos e ainda nas casas, a infância, a adolescência, a mocidade, achava nelles elementos sufficientes, ainda que um tanto indisciplinados, para a sua educação physica.”

Adolfo Coelho (1847-1919)

As atividades lúdicas de carácter popular e tradicional foram, durante muitos anos, um dos principais contributos para a socialização dos indivíduos na sua comunidade. O jogo foi, desde muito cedo, uma das formas mais simples de ocupação dos tempos livres. Ser capaz de tirar proveito da sua capacidade de invenção e constantemente adaptá-la a novos locais, novos materiais e novas formas de interagir foi sempre uma das qualidades demonstradas pelo homem.

Hoje, este tema é alvo de muitos estudos (universitários) por toda a Europa procurando pôr na ordem do dia a sua importância, não só para o conhecimento das formas de entretenimento mais antigas das diferentes comunidades, mas reconhecendo-lhes também um grande protagonismo e importância na educação de uma sociedade que se quer com valores e atitudes mais equilibrados, de forma a promover a tolerância, a aceitação, a igualdade, o respeito e a cooperação entre todos os cidadãos, fomentando assim, a preservação das diferentes culturas.

Esta preocupação foi já o objeto de intervenção da iniciativa da Junta de Freguesia da Lousã, em 2005/6, cujo objetivo era a promoção das identidades culturais de cada país. A Organização das Nações Unidas, na sua 25.ª reunião em Paris a 15/11/1989, deliberou que “a Cultura Tradicional e Popular é parte do património universal da Humanidade”, desencadeando um conjunto de sugestões a todos os estados-membros que promovesse a preservação e o estudo deste tipo de cultura, nomeadamente os jogos populares e tradicionais.

Os jogos tradicionais e ou populares encerram em si mesmo características muito próprias que, de forma simples, proporcionam bons encontros e convívios entre todos os intervenientes, desenvolvendo um processo de socialização dos membros da sua comunidade, vinculando as suas formas de pensar e agir aos seus jogos.

Quem não se lembra das tardes onde se juntavam pequenos grupos de crianças para jogar o pião, os cantinhos (ó vizinha dá-me lume?), a pela, a sinhora, o areoplano, a semana, a macaca, o bicho, os botões, as corridas de caricas, o berlinde, a bugalhinha, o biri-biri, a barqueiro, a cabra-cega, o lencinho, a barra do lenço, o burro, a malha, o fito, a raioia, o esconde-esconde, o moeda, o beto, a bota, o jogo da bola, as pedrinhas, e tantos outros jogos que nos chegaram por: intercâmbios culturais com outras escolas, projetos Erasmus+; por pesquisas efetuadas, procurando uma articulação escola/ família; pesquisas na Santa Casa da Misericórdia da Lousã; professores do 1.º Ciclo da Lousã; pesquisas efetuadas com entrevistas de campo e bibliografia sobre o tema.

O ser humano revelou, sempre, uma capacidade de adaptação a novos espaços e a consequente utilização de diferentes materiais, por isso, a tradição e a modernidade apresentam-se como fatores associados, contribuindo para a preservação dos jogos, aos quais não serão alheios novos materiais e novas adaptações. No entanto, a preservação destas manifestações lúdicas como forma de ligação entre o passado e o presente, entre as gerações passadas e as presentes, numa articulação entre as diversas culturas já representadas na nossa freguesia, é de uma enorme importância no contributo da construção de cidadãos de corpo inteiro, pretendendo ajudar a construir uma sociedade justa, disciplinada, responsável, interveniente, crítica e democrática.

Este ano, os XVII Jogos da Freguesia têm uma particular participação no **Projeto Erasmus+ identificado como “Opportunity”**, coordenado pelo Professor Doutor Pere Lavega, Catedrático da Universidade de Lérida e Presidente da Associação Europeia de Jogos e Desportos Tradicionais (AEJeST), tendo como parceiros em Portugal a Universidade de Coimbra. Este projeto incluiu os Jogos da Freguesia, reconhecendo a importância do evento, para o seu 2.º MSE. Estarão presentes investigadores que fazem parte dos parceiros oriundos de vários países europeus. A avaliação e a participação dos alunos no evento serão efetuadas através de uma APP desenvolvida especialmente para o projeto, incluindo alunos do 2.º e 3.º Ciclos, que participarão em duas experiências: inclusão social e igualdade de género, praticando jogos tradicionais.

Destacamos com muito orgulho que a atividade é dinamizada pela comunidade:

Alunos mais velhos e que já jogaram em edições anteriores vão ajudar os mais novos, dinamizando as casas dos jogos;

Comunidade escolar do Agrupamento – pais, associações de pais, professores e auxiliares – está presente no apoio às turmas e à dinamização dos Jogos;

Status – Escola Profissional da Lousã – está presente em diversas vertentes, incluindo os Jogos nos projetos de trabalho dos seus alunos: elaboração de cartazes e imagem gráfica; recolha e

tratamento das imagens dos jogos; apoio na logística dos Jogos, da Conferência de Imprensa e do Seminário; dinamização das caixas de jogo;

Activar – envolvimento da Activar Infância e dos professores das AEC;

ARCIL – participação com grupo de utentes, que irão responder aos inquéritos que validam a inclusão social

Santa Casa da Misericórdia – participação com grupo de utentes, assegurando a vertente intergeracional que sempre pretendemos imprimir aos jogos;

GNR – Escola Segura no acompanhamento das turmas;

Sustentabilidade – a “entrada” dos alunos nos Jogos é “paga” com tampinhas de plástico que, este ano, serão recolhidas pela Associação de Estudantes, a quem caberá decidir o destino a dar às mesmas;

RCL e CDL – Abrem portas dos seus locais de treino para que se joguem outras “modalidades”.

Agradecemos:

CML

Professor Mário Maia

ANEXOS

7-1-11

Alunos mais velhos apoiam na dinamização das atividades

Jogos da Freguesia movem mais de 1200 jovens

O Estádio José Pinto de Aguiar, Estádio José Redondo e campo de jogos da Escola Básica n.º2 vão receber hoje, dia 21, a 17.ª edição dos Jogos da Freguesia, uma iniciativa dinamizada pela Junta de Freguesia da Lousã e Vilariño (JFLV).

► Mariana Domingos

Helena Correia, presidente da JFLV, em conferência de imprensa realizada no dia 18, explicou que, este ano, "os alunos mais velhos, que já tiveram a oportunidade de jogar em anos anteriores, vão ajudar os mais novos nas casas dos jogos".

Acrescentou também que, uma das novidades para este ano é a integração no Projeto Enxame +, identificado como "Opportunity", onde estarão presentes investigadores oriundos de diversos países europeus que vão fazer a avaliação dos jogos em termos de inclusão e igualdade de género.

Pedro Balhau, diretor do



Rui Ramos, Henriqueta Oliveira, Helena Correia, Pedro Balhau e Mário Maia

Agrupamento de Escolas da Lousã, reforçou a importância destes jogos para os mais de 1200 alunos do 1.º, 2.º e 3.º ciclos, 140 docentes e alguns alunos do ensino secundário e encarregados de educação, que envolvem "uma logística muito grande".

"Para além de uma tradição, estes jogos vão de encontro aos objetivos do Agrupamento, em especial no desenvolvimento das competências ligadas à atividade física, património local,

tradições, mas também sócio emocionais", referiu.

Também a Associação de Estudantes da Escola Secundária da Lousã vai participar nesta iniciativa através da recolha de tampinhas de plástico, que mais tarde serão doadas.

Rui Ramos, em nome da Status, salientou que "o projeto educativo da Status baseia-se em potenciar experiências reais com os alunos", um desígnio "cumprido através dos Jogos da Freguesia", uma vez que a iniciativa conta com

o apoio desta instituição na idealização da imagem gráfica, bem como a captação e tratamento das imagens nos jogos, para além de alguma logística do evento.

Por sua vez, Mário Maia, "padrinho" do evento lembrou o início dos jogos, evidenciando o trabalho de múltiplas associações e entidades que permitam que o evento "seja um sucesso e que se continue a realizar". O professor salientou que, devido às condições sanitárias que ainda

se vivem, não será possível a dinamização dos jogos entre turmas, estando os alunos afetados à sua "bolha".

Por fim, Henriqueta Oliveira, vice-presidente da Câmara Municipal da Lousã, reforçou que este é um projeto de "persistência" e que "define o que é o trabalho em rede", por toda a logística que envolve, para além de "evidenciar o património imaterial da Lousã: a sua cultura tradicional". "É um trabalho tão importante como, por exemplo, a exposição de uma charnua num museu", comparou.

De referir que um grupo de utentes da ARCIL vai também participar nos Jogos da Freguesia, respondendo de igual forma a inquéritos que permitirão avaliar a inclusão social.

Este evento conta com o apoio da Activar, Rugby Club da Lousã, Clube Desportivo Lousanense, ARCIL, Câmara Municipal da Lousã, Santa Casa da Misericórdia da Lousã, Status, Agrupamento de Escolas da Lousã e GNR.

Iniciativa reúne alunos do 1.º, 2.º e 3.º ciclos das escolas da Lousã

Risos e novas experiências nos Jogos da Freguesia

A manhã do dia 21 de abril foi de aprendizagem e tradição para os alunos das escolas da freguesia da Lousã e Vilarinho.

► Mariana Domingos

Com uma equipa no terreno, vinda de diversos países da Europa, inserida na Associação Europeia de Jogos Tradicionais e no projeto Erasmus + ("Opportunity"), a medir o grau de inclusão e igualdade de género, a 17.ª edição dos Jogos da Freguesia, organizada pela Junta de Freguesia da Lousã e Vilarinho, juntou mais de 1200 jovens para fazer uma "viagem ao passado" com jogos tradicionais.

O Estádio José Pinto de Aguiar, o campo de jogos da Escola Básica n.º2



Jovens avaliaram o grau de inclusão e igualdade dos jogos

e o Estádio José Redondo foram palco desta iniciativa, destinada aos alunos do 1.º, 2.º e 3.º ciclos, que

contaram com o apoio de jovens que frequentam o ensino secundário, do Agrupamento de Escolas da Lousã e da Status, na dinamização e explicação das atividades, tendo ainda o apoio de professores, assistentes operacionais e encarregados de educação.

Tratando-se de uma iniciativa inclusiva, destinada a miúdos mas também a graúdos, alguns dos utentes da Santa Casa da Misericórdia da Lousã recordaram brincadeiras de antigamente. Também parte dos utentes da ARCIL esteve

presente na iniciativa.

Tendo a sustentabilidade e solidariedade como meio de "pagamento de entrada", a Associação de Estudantes da Escola Secundária da Lousã dinamizou uma recolha de tampínhas que, mais tarde, vão ser doadas a uma instituição.

De referir que, devido às recomendações de distanciamento social, estes jogos foram realizados entre a alunos da mesma turma.

Depois de uma manhã desportiva, a tarde foi dedicada a um seminário sob o mote "Contribuição dos jogos tradicionais para a inclusão social e equidade de género", bem como a apresentação dos resultados recolhidos pelo projeto "Opportunity", na Status Arena.

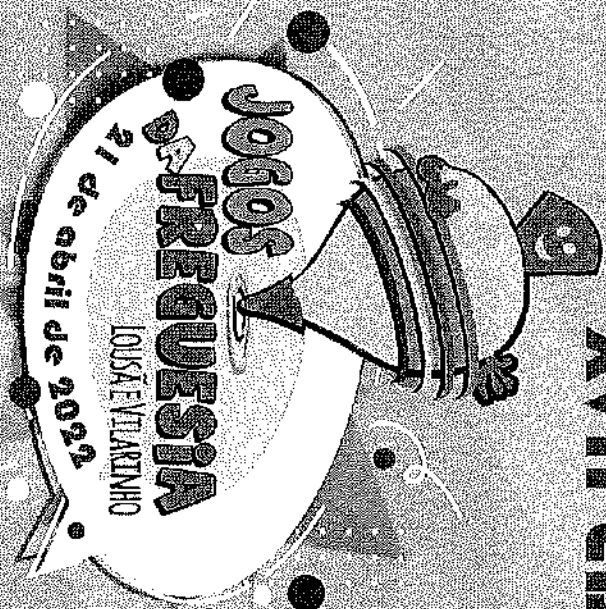
Neste momento, foi assinado um protocolo que confere aos Jogos da Freguesia o galardão de "Atividade de Interesse Europeu".

Este evento contou com o apoio da Activar, Rugby Club da Lousã, Clube Desportivo Lousanense, ARCIL, Câmara Municipal da Lousã, Status, Agrupamento de Escolas da Lousã e GNR, tendo o enorme contributo e apoio do professor Mário Maia.



Mais de 1200 alunos estiveram envolvidos na iniciativa

XVII EDIÇÃO DOS JOGOS DA FREGUESIA



Certificado de Participação

Certifica-se XXXXXXXXX

Colaborou na organização e coordenação técnica a nível informático e multimédia da XVII Edição dos Jogos da Freguesia de Lousã e Vilarinho realizada no dia 21 de abril de 2022, no Estádio Municipal de Rugby José Redondo, Estádio Municipal Dr. José Pinto de Aguiar e nos Campos de Jogos da EB2 da Lousã.

Os Jogos da Freguesia têm como principal objetivo a promoção e preservação de práticas lúdicas de carácter popular tradicional, contribuindo dessa forma para a socialização da comunidade lousanense, dando cumprimento à divulgação da cultura tradicional e popular tal como preconizam as orientações da União Europeia aos seus estados membros. Esta edição foi incluída no projeto Opportunity: fostering social inclusion and gender equality in formal and nonformal educational contexts through applying traditional sports and games.

A Presidente da Junta de Freguesia

Maria Helena Gomes Correia
Maria Helena Gomes Correia



Freguesia de
Lousã e Vilarinho



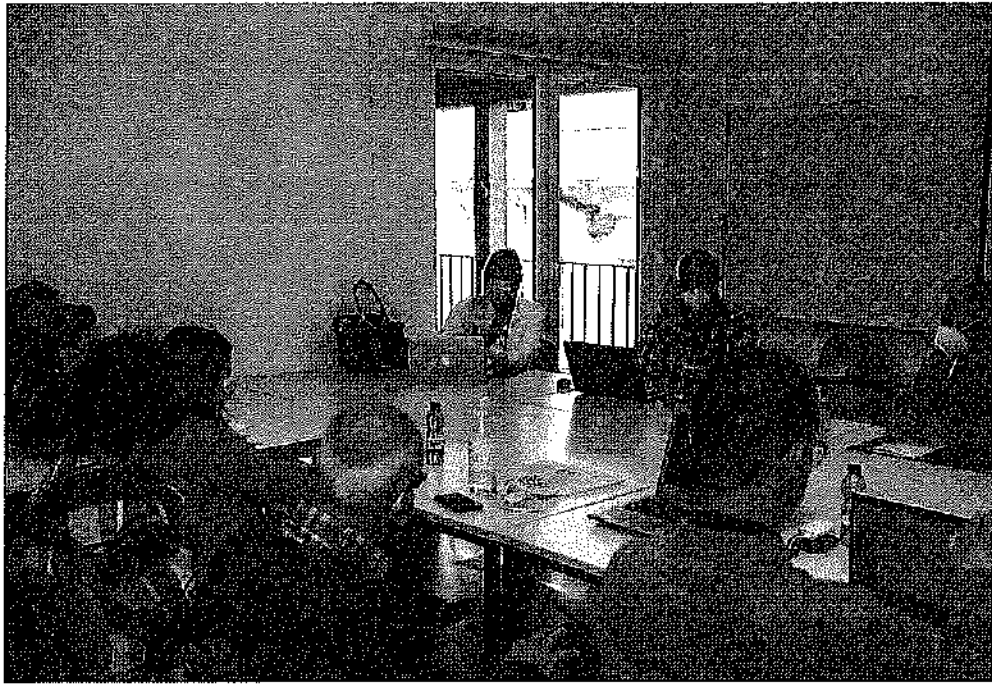
inefc
Instituto de
Educação

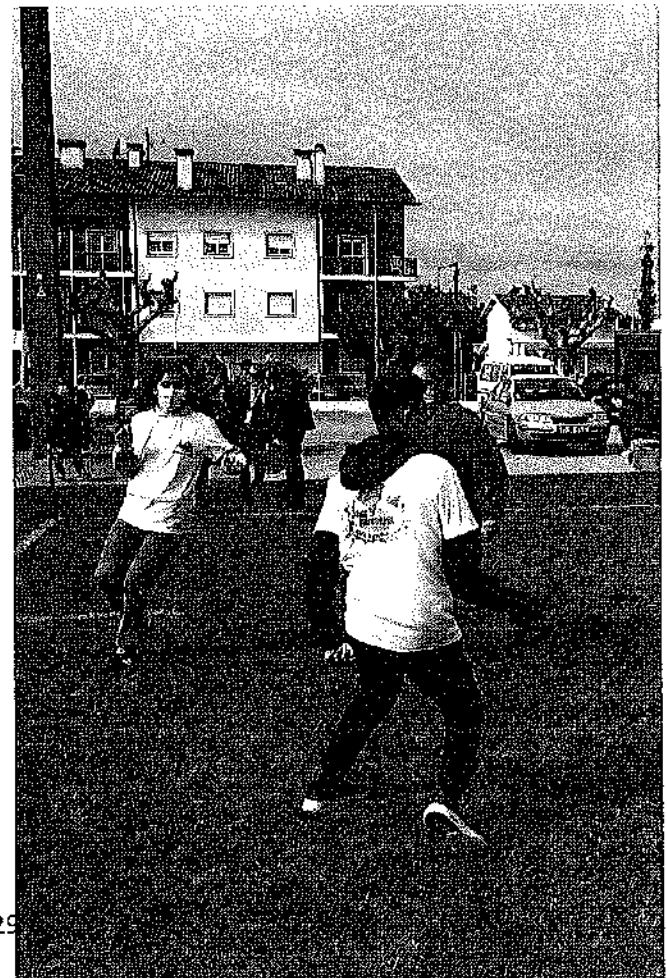


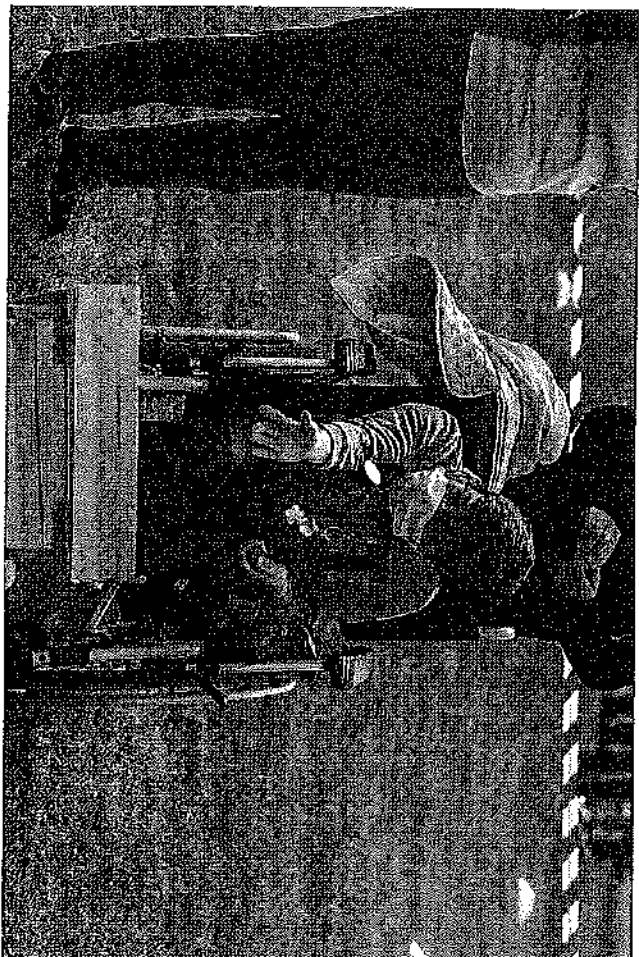
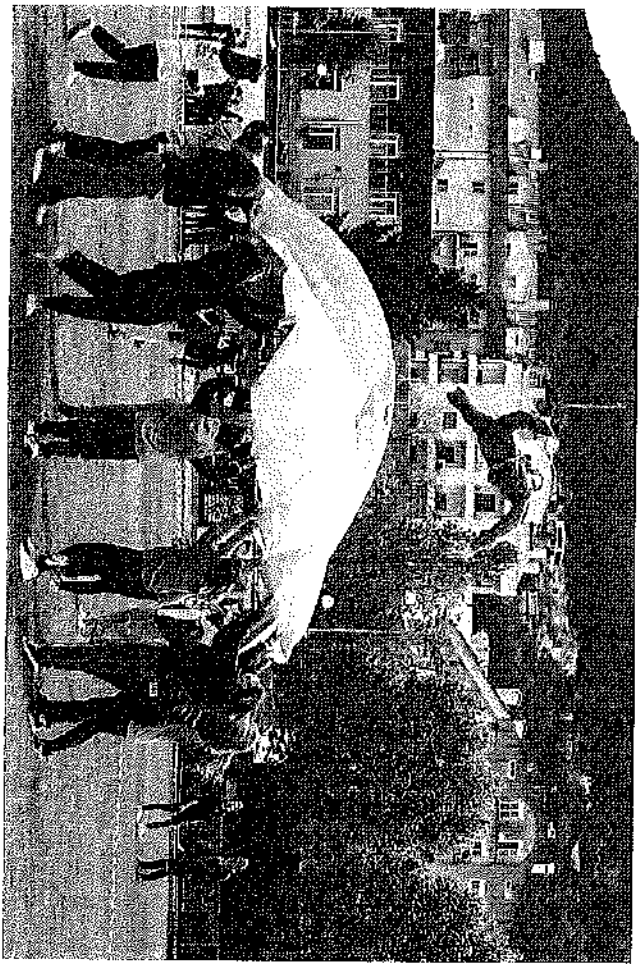
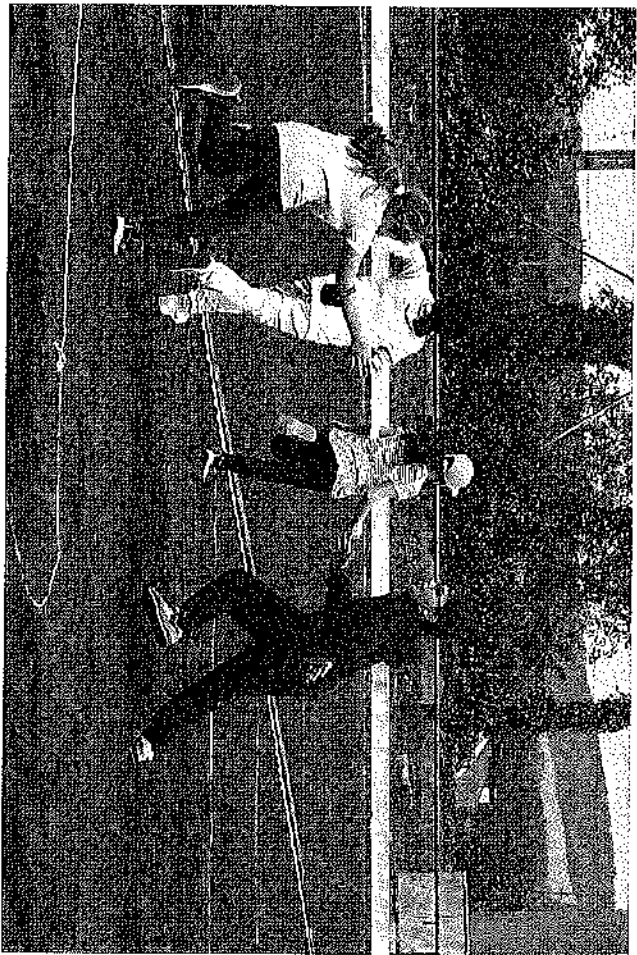
lactivar

status









28



OPPORTUNITY
Fostering Social Inclusion and Gender Equality in Formal and Nonformal Educational Contexts Through Applying Traditional Sports and Games

OPPORTUNITY
Fostering Social Inclusion and Gender Equality in Formal and Nonformal Educational Contexts Through Applying Traditional Sports and Games

OPPORTUNITY: Fostering Social Inclusion and Gender Equality in Formal and Nonformal Educational Contexts Through Applying Traditional Sports and Games Portugal

freguesia de **VILARINHO**
Jogos da Inclusão
é Bom Viver Aqui!

INEFC
ACJEST



[Handwritten signatures and initials]

PROTOCOLO DE COLABORAÇÃO

Entre

ASSOCIAÇÃO EUROPEIA DE JOGOS E DESPORTOS TRADICIONAIS

JUNTA DE FREGUESIA DA LOUSÃ E VILARINHO

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DA LOUSÃ

e

COOPERAÇÃO EM DESPORTOS E JOGOS TRADICIONAIS

PREÂMBULO

A Associação Europeia de Jogos e Desportos Tradicionais (AEJeST), a Junta de Freguesia da Lousã e Vilarinho e o Agrupamento de Escolas Lousã (doravante, a “Parte” ou as “Partes”), expressam sua vontade de salvaguardar e promover os jogos e desportos tradicionais como património cultural imaterial, conforme entendido na Convenção da UNESCO neste âmbito de 2003.

As Partes concordam com o seguinte:

ARTIGO I

OBJETIVO

O objetivo deste acordo de colaboração é fornecer uma base para a cooperação entre as Partes nos aspetos específicos detalhados no ARTIGO III.

ARTIGO II

ALCANCE

Este acordo aplicar-se-á às ações de jogos e desportos tradicionais indicados no ARTIGO III.



ARTIGO III - ÁREAS DE COOPERAÇÃO

- Considerando que o Agrupamento de Escolas Lousã e a Junta de Freguesia da Lousã e Vilarinho realizam anualmente os “Jogos da Freguesia” na Junta de Freguesia da Lousã e Vilarinho;
- Considerando que a AEJeST esteve presente em diferentes edições destes jogos;
- Considerando que o Professor Mário Duarte Maia Rodrigues é um dos promotores destes jogos e também membro individual da AEJeST;
- Considerando que na edição de 2022 os “Jogos da Freguesia” fizeram parte de um projeto europeu Erasmus+ Opportunity em que a AEJeST e outros membros desta associação europeia participaram;
- Considerando que existe vontade de continuar esta atividade nos próximos anos;

1. As Partes concordam em cooperar no desenvolvimento das edições seguintes.
2. Podem ainda contemplar outras oportunidades para promover conjuntamente ações que visem a salvaguarda e a promoção dos jogos e desportos tradicionais como património cultural imaterial, especialmente no domínio educativo.
3. Este acordo constitui a base para futuros projetos entre as Partes.

ARTIGO IV

TERMOS DE IMPLEMENTAÇÃO E RESCISÃO DESTE MOU (Memorandum of Understanding)

1. Este contrato entrará em vigor na data de sua assinatura e será válido até que uma das Partes decida rescindi-lo.
2. Qualquer tipo de alterações e acréscimos em relação às disposições deste acordo pode ser feito com o consentimento por escrito das Partes.
3. As Partes tentarão colaborar nas ações descritas no âmbito de suas possibilidades.

Nenhum artigo deste acordo deve ser interpretado como um compromisso geral que vincula a outra Parte.



17

4. Durante a prática deste acordo, os direitos legais das Partes serão protegidos por leis nacionais e pareceres internacionais. As disputas legais que possam surgir durante a prática deste acordo serão resolvidas por meio de negociações mútuas entre as Partes no âmbito da boa vontade.

5. Durante a prática deste acordo, o uso de nomes, logótipos, emblemas, informações e documentos das Partes somente será possível com a aprovação/permissão das Partes.

Este acordo, constituído por 4 (quatro) artigos, foi assinado entre a Associação Europeia de Jogos e Desportos Tradicionais, o Agrupamento de Escolas da Lousã e a Junta de Freguesia da Lousã e Vilarinho em 2 (dois) exemplares originais.

Lousã, 21 de abril de 2021

Pere LAVEGA-BURGÈS

Presidente

Associação Europeia de
Desportos e Jogos
Tradicionais

Helena CORREIA

Presidente

Junta de Freguesia da
Lousã e Vilarinho

Pedro BALHAU

Diretor

Agrupamento de Escolas
da Lousã



V Final AJUSTADA
1º ciclo XVII jogos d.



V Final AJUSTADA
2º ciclo XVII jogos d.



V Final 3º ciclo XVII
jogos da Freguesia



João Inês Pereira Rodrigues
Depto. de Educação Física

