

Lisbon Awards Group

Candidatura:
Cultura e
Património

Cultura

Popular

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

Freguesia

De Lousã e Vilarinho



Índice

1. Contexto	3
2. Descrição do evento de 2023	4
3. Preparação e planificação do evento	5
4. Avaliação.....	7
5. Cronologia da atividade.....	9
6. Jogos da Freguesia na Rua.....	13
7. Justificação da candidatura	14
8. Documentos de suporte à atividade:	15
9. Links:.....	17



1. Contexto

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 fregueses/municípios de acordo com princípios da ética e do respeito mútuo, perspetivando a construção de uma cidadania responsável.

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

“...esses jogos tradicionais, 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 objeto de muitos estudos (universitários) por toda a Europa, procurando demonstrar a sua importância não só para o conhecimento das formas de entretenimento mais antigas das diferentes comunidades, mas também reconhecendo-lhes um grande protagonismo e importância na educação de uma sociedade que se quer com valores e atitudes adequados às exigências de uma sociedade em constante transformação, de forma a promover a tolerância, a aceitação, a igualdade, o respeito e a cooperação entre todos os cidadãos e promovendo, 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 25ª reunião em Paris a 15/11/1989, deliberou que “a Cultura Tradicional e Popular é parte do património universal da Humanidade”, sendo reforçada na Convenção de Paris de 2003, 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, desencadeando 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 péla, 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 raiola, 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 1º 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 e, a eles, 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, são de uma enorme importância no contributo de construção de cidadãos de corpo inteiro, pretendendo ajudar a construir uma sociedade justa, disciplinada, responsável, interveniente, crítica e democrática.

Os Jogos da Freguesia têm uma vertente científica e de avaliação e validação de resultados do **Projeto Erasmus+ identificado como “Opportunity”**, coordenado pelo Prof. 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. A avaliação e a participação dos alunos no evento serão efetuadas através de inquéritos aos alunos do 2º ciclo e 3º ciclos, que participarão em duas experiências: inclusão social e igualdade de género, praticando jogos tradicionais.

Este ano, a **XIX Edição dos Jogos da Freguesia** decorre no dia 10 de abril e a II Edição dos Minijogos decorre no dia 11 de abril, ambas sob o mote: 50 anos do 25 de abril, Jogos na Rua pela Liberdade.

2. Descrição do evento de 2023

A XVIII edição dos Jogos da Freguesia da Lousã e Vilarinho (XVIII JFLV) realizou-se no dia 24 de abril e são parceiros de organização, desde a sua primeira edição (2006), a Junta de Freguesia da Lousã e Vilarinho (JFLV) e o Agrupamento de Escolas da Lousã (AEL), através da sua Direção e do Grupo de Educação Física.

Atendendo ao elevado número de alunos que aderiram à atividade (1264) decorreu em 4 locais: Estádio Municipal de Rugby (RCL), Estádio Municipal Dr. José Pinto de Aguiar (CDL), Campos de Jogos da EB2 e Parque Urbano.

A Edição dos Minijogos da Freguesia, atividade dirigida às turmas do Pré-Escolar do Agrupamento de Escolas da Lousã e das IPSS da Freguesia, decorreu nos campos de jogos da EB2, com a participação de 368 alunos.

A atividade insere-se num projeto de preservação da cultura imaterial, nomeadamente os jogos tradicionais e tem sido dirigida para os jovens, com idades entre os 6 e os 15 anos, distribuídos pelos três ciclos de ensino (1º, 2º e 3º) que frequentam o AEL. Através da vivência de jogos que fazem parte do universo cultural tradicional local e onde se incluem outros jogos tradicionais nacionais e europeus, têm por objetivo principal a revitalização e a preservação destas manifestações desportivas não institucionalizadas, a promoção da igualdade de género, de oportunidades, inscrito num princípio da inclusão social, promovendo uma convivência salutar, orientada para a paz, sob os auspícios das orientações da UNESCO (Plano Kazan, 2017) e da ONU (agenda cultural 2030), que estabelecem como objetivos para o desenvolvimento sustentável prioritário, a salvaguarda e a promoção dos jogos tradicionais (JDT) e os valores que os acompanham, considerados como património cultural imaterial.



Este ano, por solicitação do AEL e dos professores do pré-escolar, a que a JFLV logo deu parecer favorável, os alunos dos 3, 4 e 5 anos integraram o projeto, compreendendo, assim, a participação em dias diferenciados dos quatro ciclos de ensino dos alunos que frequentam o AEL. Participam ainda as crianças do pré-escolar das IPSS da Freguesia: ADIC e Santa Casa da Misericórdia da Lousã.

A memória dos nossos antepassados (dos nossos avós e pais) tem, neste dia, um merecido destaque, uma vez que ao manter vivas estas tradições se preserva a cultura imaterial local e internacional, fomentando o gosto e o conhecimento destas práticas junto da população mais jovem. Pretende-se proporcionar uma



educação mais inclusiva, mais equitativa e com um claro contributo para a educação de uma sociedade mais justa, na promoção de uma cidadania mais pró-ativa e orientada para uma educação para a paz.

O reconhecimento desta atividade tem merecido um destaque muito significativo por algumas instituições Europeias e Internacionais, nomeadamente pela Associação Europeia de Jogos e Desportos Tradicionais (AEJeST) e pelo Instituto Nacional de Educação Física de Barcelona, Campus de Lérida (INEFC), permitindo, ao longo dos anos a participação dos alunos do AEL em projetos de investigação (como o projeto BRIDGE) e a partir do ano de 2019 a sua inclusão no Projeto Erasmus+ "Opportunity". Este último projeto tem como grande objetivo formar docentes, desenvolver documentos de apoio e avaliar a inclusão social e a equidade de género, princípios fundamentais para uma sociedade mais igualitária e inclusiva, perspetivando uma sociedade mais justa, mais tolerante e mais cooperativa.

A atividade conta com a colaboração da Câmara Municipal da Lousã, Activar e a participação da Santa Casa da Misericórdia da Lousã e da Arcil.

Regras gerais: cada turma (ou 2 turmas) ocupa uma caixa de jogo, é orientada nas regras pelos voluntários (pais ou colegas mais velhos) e jogam durante 10/12 m; depois de sinal sonoro, o grupo roda para jogar as propostas da caixa seguinte.

3. Preparação e planificação do evento

A preparação deste evento continua a ser um desafio e um teste à capacidade de organização da Junta de Freguesia de Lousã e Vilarinho (JFLV), do AEL e ao GAD de Educação Física do AEL, que desde o primeiro evento (2006) foi integrando outros alunos de diferentes ciclos de ensino que frequentam o AEL. Na atualidade, com a inclusão dos alunos do 3º ciclo (7º, 8º e 9º anos) o trabalho de organização desta atividade requer a observação de outros requisitos, uma vez que se movimentam mais de 1600 alunos, devidamente autorizados pelos seus Encarregados de Educação (EE), do universo de alunos distribuídos pelos diferentes ciclos de ensino (pré-escolar ao 3º ciclo). A estes alunos juntaram-se mais 30 utentes da Associação para a Recuperação de Cidadãos Inadaptados da Lousã (ARCIL) e 17 utentes da Santa Casa da Misericórdia da Lousã, perfazendo um total de 1679 participantes na atividade.

Estes dados referem-se à atividade de 2023.

A sustentabilidade deste projeto na atualidade tem o envolvimento de um conjunto de voluntários pertencentes a agentes envolvidos com a JFLV e AEL, nomeadamente, alunos do Ensino Secundário (11º e 12º anos), pais e encarregados de educação (EE) em representação das diferentes Associações de Pais e Encarregados de Educação do AEL, alunos e professores da Escola Profissional (Status), da Associação ACTIVAR, professores e auxiliares do 1º ciclo, 2º ciclo e 3º ciclo, para além da Direção do AEL e do executivo da JFLV. O evento começa a ser preparado no início do ano letivo com a marcação da data de acordo com o calendário escolar.

O evento tem a orientação técnica e coordenação do Professor Mário Maia e o apoio dos professores João Moreira e Miguel Gaspar.

Calendário:

Novembro de 2022 - reunião com a presença de todos os responsáveis dos diferentes parceiros (professor Pedro Balhau, Diretor do AEL; Helena Correia, Presidente da JFLV; os professores João Moreira, Coordenador de Diretores de turma do 3º ciclo e de estágio no AEL; Miguel Gaspar, Representante do GAD de Educação Física do AEL, Coordenadores de Ciclo e Coordenadores de Estabelecimento, Professor Mário Maia, coordenador técnico da atividade);

Janeiro e fevereiro - Reuniões com as Associações de Pais dos diferentes estabelecimentos do AEL, com Coordenadores de Estabelecimento, com 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”, Activar, Arcil e Santa Casa. Neste ponto, o principal objetivo foi de convidar, esclarecer, e apresentar a preparação e organização da XVIII Edição dos Jogos da Freguesia.

- solicitou-se aos EE dos alunos que frequentam o AEL um consentimento e autorização de captação de imagens e sua divulgação, participação nos questionários bem-estar emocional GES-II, 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 (sem o pré escolar) envolvidos na atividade, devidamente autorizados pelos seus Encarregados de Educação, ressaltando-se a preciosa colaboração dos professores titulares de turma e diretores de turma do AEL.

Março - Reconhecendo o valor altamente pedagógico aos jogos tradicionais Lousanenses, Nacionais e Europeus, os professores João Moreira e Miguel Gaspar de Matos, suportados pelo prof. Mário Maia, organizaram o documento com os principais objetivos e princípios orientadores, seleção dos jogos e avaliação da atividade, onde foram apresentadas várias propostas Etnomotriz. Deu-se seguimento à seleção de 60 jogos, levando em conta a pouca manipulação de objetos de jogo, para que se pudessem distribuir pelos três espaços diferentes, respeitando as normas do Agrupamento de Escolas da Lousã (AEL) e o plano elaborado pela disciplina de EF do AEL.

A preocupação com a formação dos diversos voluntários como animadores dos jogos implicou mais de 40 horas, num total de 11 ações de formação para os animadores voluntários (alunos e professores da STATUS (50), 11º ano do AEL das turmas A e B (18); 12º ano A, B, C e D (60), dos voluntários da AEES da Lousã (21), das diferentes associações de Pais dos estabelecimentos de ensino do AEL (30), dos técnicos da Activar (10), professores de Educação Física do AEL (11), professores estagiários a fazer formação no AEL (4), alunos do 10º ano (40) e equipa de elementos da JFLV, num total de 250 voluntários), foi realizada respeitando as disponibilidades dos diferentes grupos em dias da semana e fins de semana.



Preparação e logística:

A diversificação dos espaços foi outra das preocupações que se tiveram em conta, uma vez que na procura da proteção ambiental e com suporte na sustentabilidade ambiental se fomenta, o máximo possível, a deslocação a pé em detrimento do uso de autocarros. Assim, este ano, os alunos foram dirigidos para



quatro espaços de lazer, que devidamente organizados e preparados, proporcionaram a vivência de 60 jogos tradicionais, que são

distribuídos nos diferentes espaços (o Campo de Rugby da Lousã, o Campo de futebol do Clube Desportivo Lousanense, os espaços ao ar livre da Escola Básica nº 2 da Lousã e o Parque Urbano da Lousã), tendo em consideração os critérios da Praxiologia Motriz. Os espaços exteriores da Escola Básica nº2 da Lousã (dois espaços) acolheram os alunos do 3º ciclo que frequentam a Escola secundária da Lousã (286) o parque urbano da Lousã acolheu os alunos do 3º ciclo que frequentam a Escola básica nº 1 da Lousã (212). O espaço do Campo de Futebol, Dr. António Pinto de Aguiar, ficou dedicado aos alunos do 2º ciclo (322) e o espaço do Campo de Rugby da Lousã, Professor José Redondo, foi dedicado aos alunos do 1º ciclo (444).

Cada grupo do 1º ao 3º ciclo participou em 8 jogos tradicionais, pertencentes às 4 famílias de jogos selecionados com os princípios da Praxiologia Motriz, da lógica interna de cada jogo, (Lagardera & Lavega, 2003 e 2004; Parlebas, 2001) de acordo com os seus escalões etários.

Esta enorme quantidade de alunos obrigou-nos a recorrer à reutilização de material alternativo, reutilizando garrafas de água, cartões, madeiras, rolhas, tampinhas de lata ou plástico. Todo o material utilizado foi construído pelo grupo de trabalho, de forma a manter um dos objetivos principais em que todos os alunos participantes estão ocupados, ao mesmo tempo, no seu espaço, jogando e interagindo com os seus colegas.



O pré-escolar teve a sua ação realizada em 3 de maio, nos espaços da escola Básica nº2 da Lousã, nela participaram 368 alunos com idades compreendidas entre os 3 e 5 anos, de todas as escolas públicas e privadas que desenvolvem este ciclo de ensino na Lousã.

As crianças que jogam devem levar o seu reforço alimentar e água bem como os cuidados necessários para se protegerem do sol (chapéu e protetor) solar). A Junta de Freguesia oferece o reforço aos voluntários pais e alunos que ajudam a dinamizar as caixas de jogo. Oferece ainda aos voluntários as t-shirts identificativas. Este ano, a referência/identificação dos alunos sem autorização de divulgação de imagem foi feita com a aposição de autocolantes de cor diferente. Atendendo às exigências impostas pelo RGPD e aos cuidados necessários na divulgação das imagens, este é uma questão que preocupa a organização, tendo sido testados diferentes meios de identificar as crianças que não têm autorização de divulgação de imagem sem as excluir da dinâmica da atividade. Em 2024 tentámos usar fitas de cor diferente e em 2024 vamos oferecer bonés.



As fotografias e filmes são captados e tratados pelos alunos das turmas de Multimédia da Status, Escola Profissional da Lousã, que também colaboram na realização da Conferência de Apresentação dos Jogos. Os alunos das turmas de Desporto apoiam na dinamização das caixas de jogo. Assim, toda a comunidade escolar da Lousã está envolvida na realização.

Notamos ainda o carácter solidário dos Jogos da Freguesia já que a participação dos alunos é paga com tampinhas que são depois entregues a projetos locais.

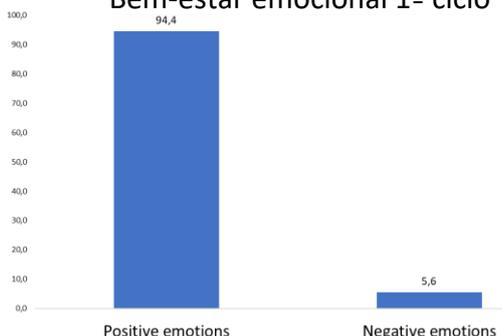
4. Avaliação

As avaliações das sessões foram feitas pelo recurso a questionários de equidade de género (NATGNjovem) e inclusão social (CATCHjovem) pela App desenvolvida no âmbito do projeto e 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.*

Para o 1º ciclo, foram usados quatro 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)*, solicitando-se à saída da atividade que selecionassem a emoção que melhor representava o seu estado emocional naquele momento.

Aos professores do pré-escolar foi enviado um inquérito sobre a atividade para que se procedesse à avaliação do evento.

Bem-estar emocional 1º ciclo



Avaliação 1º 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 socio motores de cooperação, de oposição e de cooperação-oposição.

Para dar cumprimento a este objetivo, de bem-estar emocional, solicitou-se que no final dos jogos, à saída do espaço, os alunos marcassem a emoção que melhor representava o seu sentir. Recolheram-se informações da vivência emocional dos quatro anos presentes, num total de 423 em 457 possíveis, as emoções

positivas são aquelas que mais foram selecionadas (94,4%) e as negativas apresentam uma expressão muito reduzida (5,6%)

Avaliação do 2º e 3º ciclos

Pode dizer-se que a experiência vivida pelos participantes foi muito positiva. De todas as emoções que constam desta escala de avaliação (GES II) a emoção positiva “Alegria” (404) foi a mais escolhida.

As emoções negativas (24) 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 e com mais alunos de outras escolas desencadeou uma reação afetiva/emocional muito positiva.

Nos 2º e 3º ciclo (624 dos 712 alunos) recorreu-se à aplicação do questionário GES-II. Este questionário foi aplicado em dois momentos, um antes de iniciar a atividade e outro no final para medir o grau de satisfação, bem-estar emocional, dos alunos autorizados a participar nesta avaliação.

Desta avaliação, como podemos constatar nos gráficos abaixo, saiu a constatação de que os JDT, pertencentes aos quatro domínios de ação motriz, fomentam o bem-estar emocional dos seus intervenientes.



Pré-escolar

Professores do pré-escolar

Qual a sua opinião sobre a organização deste evento?

Todos os professores (17) consideraram a organização do evento muito boa.

O que achou das propostas de jogo e brincadeiras?

4 professores responderam muito fáceis e os restantes nem muito difíceis nem muito fáceis.

Do que observou, pareceu-lhe que os alunos se divertiram?

15 professores responderam sim, muito e dois sim.

Qual é a sua opinião sobre a prestação dos Voluntários?

15 professores responderam muito boa e dois boa.

Em resumo a atividade deve voltar a ser realizada e devem manter-se os moldes da organização desta. Contudo, há aspetos a melhorar, nomeadamente quanto ao tempo de duração e a sugestão de alguns jogos mais.

No final de atividade foram passados certificados aos diferentes agentes envolvidos na atividade, 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 11.º ano B, C e D e 12.º ano e 10.º ano voluntários da AEES Lousã, alunos da STATUS e seus professores, alunos ARCIL e seus responsáveis, utentes da Santa Casa e animadores. Foi muito positiva e deve ser continuada.



5. Cronologia da atividade

2005 – Ano zero da atividade – teste do modelo

2006 – 1º ano de jogos, com a participação de 200 alunos do 1º ciclo, 6 jogos

2007 – 580 alunos, 24 jogos, realização condicionada pelo mau tempo

2008 – 450 alunos, 14 jogos

2009 – 450 alunos, 12 jogos

2010 – 619 alunos, 16 jogos, 1ª participação de instituições de apoio a cidadãos com necessidades educativas especiais com (72 alunos)

2011 – 526 alunos, 20 jogos

2012 – 442 alunos, 20 jogos

2013 – 408 alunos, 23 jogos

2014 – Edição não realizada por condições atmosféricas adversas, apesar de várias alterações da data prevista

2015 – 700 alunos das escolas do concelho (âmbito alargado a todas as escolas do concelho já que, como consequência da agregação das freguesias de Lousã e Vilarinho foi convidada a participar a escola da freguesia de Serpins), 23 jogos

comemoração dos 10 anos do Jogos da Freguesia com lançamento de livro comemorativo e realização de Encontro Internacional de Jogos Tradicionais na Lousã, de 27 a 30 de outubro

O Encontro Internacional de Jogos Tradicionais foi organizado pela Junta de Freguesia da Lousã e Vilarinho conjuntamente com a Faculdade de Desporto e de Educação Física da Universidade de Coimbra e a LUDUS (Associação Internacional de Jogos e Brinquedos Tradicionais) e contou com a participação de académicos, especialistas e delegados de diversos países. O evento incluiu a III Reunião da International Traditional Sports Games Association (ITSGA), realizada pela 1ª vez em Portugal; a 1ª edição do colóquio internacional da LUDUS e uma exposição sobre Jogos Tradicionais no Mundo.

2016 – 430



2017 – 460

2018 – 900 alunos; exposição de fotos na EB1

2019 – 520 alunos

2020 – Não se realizou a atividade

2021 – 1º relatório de avaliação formal; edição em formato diferente, atendendo às restrições da doença Covid19; 86 sessões de jogos em contexto de AECs

No ano de 2020, devido à situação pandémica, não foi possível concretizar o evento, apesar de ter sido preparado, ainda que fosse por duas vezes adiado, na esperança de que tudo se normalizasse. Em face disto, este ano, a organização e seus parceiros decidiram propor um formato que retomasse esta importante atividade cultural e lúdica. Este evento realizou-se sob a bandeira da inclusão, da igualdade de género e no âmbito de uma convivência salutar e orientada para a paz, seguindo as orientações das Nações Unidas na preservação e manutenção da cultura imaterial. Assim, com base em jogos tradicionais, Lousanenses, Nacionais e Europeus, efetuou-se uma seleção de 21 jogos, que permitissem aos diferentes técnicos optar por uma seleção de quatro jogos, baseados nos princípios da teoria da Ação Motriz de Pierre Parlebas (1980, 2001).

Este evento decorreu respeitando as normas do Agrupamento de Escolas da Lousã (AEL) e do plano elaborado pela disciplina de EF do AEL para a realização de atividades sob as orientações da DGS, entre os dias 3 e 16 de maio de 2021.

As turmas do 1º ciclo funcionaram em “bolha”, isto é, apenas interagindo com os alunos do seu grupo turma. As atividades propostas foram realizadas no âmbito das Atividades de Enriquecimento curricular (AEC) do AEL em todos os seus estabelecimentos, envolvendo a quase totalidade dos alunos que frequentam o primeiro ciclo, tendo havido a inclusão da única escola que não faz parte do território da JFLV, a escola do 1º ciclo de Casal de Santo António, em Serpins.

As atividades foram previamente preparadas e planificadas, com recurso a ações de formação, onde os técnicos puderam perceber a apresentação da atividade, os seus principais objetivos e princípios orientadores, a seleção dos jogos e a avaliação da atividade. Os técnicos que lecionam as AEC, tanto no Grupo Trampolim (G-T) como no grupo Cubo Mágico (G-CM), planificaram as sessões, tendo por base o princípio do conhecimento pedagógico das suas turmas. Feitas as propostas de cada professor partiu-se para a ação, preparando-se o material necessário para cada escola e cada professor, material elaborado, na sua maioria, a partir da reutilização e reciclagem de materiais e matérias-primas já desvalorizadas para uso corrente.

Cada sessão foi avaliada pelos alunos, através de um documento baseado nas imagens pela seleção da emoção por documento realizado 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.*

Realizaram-se 86 sessões de jogos tradicionais, sendo 55 do grupo Trampolim e 31 do grupo Cubo Mágico. Alguns alunos participam nas duas propostas, por isso existiram 847 participações (512 grupo Trampolim e 335 grupo Cubo Mágico). Cada turma participou numa sessão, duas ou quatro. Os alunos, em função da opção que os seus Encarregados de Educação realizaram para ocupação dos tempos livres dos seus educandos, podem ter participado em mais do que quatro sessões, tanto do grupo Trampolim como do Cubo Mágico.

Recolheram-se 1634 informações da vivência emocional, sendo 1034 referentes ao G-T e 600 do G-CM.

A emoção mais escolhida foi a “Alegria” com um total de 1558, sendo 991 resultantes das atividades Etnomotrizes do G-T e 567 do G-CM, o que equivale a 95,3% do total de informações. A segunda emoção

mais escolhida foi a “Raiva” com um total de 42, sendo 25 resultantes das atividades Etnomotrizes do G-T e 17 do G-CM, o que equivale a 2,6% do total de informações, seguida da emoção “Tristeza” com um total de 19, sendo 9 resultantes das atividades Etnomotrizes do G-T e 10 do G-CM, o que equivale a 1,2% do total de informações. A emoção “Medo” com um total de 8, sendo 7 resultantes das atividades Etnomotrizes do G-T e 1 do G-CM, o que equivale a 0,5% do total de informações e, por último, a emoção “Rejeição” com um total de 7, sendo 2 resultantes das atividades Etnomotrizes do G-T e 5 do G-CM, o que equivale a 0,4% do total de informações registadas pelos alunos.

2022 – Conferência de imprensa, inclusão no Projeto Erasmus+ “Opportunity” e presença de representantes do Grupo Opportunity, 1200 alunos, 53 jogos



Preparar este evento foi um desafio e um teste à capacidade de organização da 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 3º ciclo (7º, 8º e 9º anos) movimentando um total de 1200 alunos, devidamente autorizados pelos seus Encarregados de Educação (EE) do universo de 1330 alunos que frequentam o AEL, do 1º ciclo ao 3º ciclo.

Este ano, os XVII Jogos da Freguesia tiveram uma particular participação no Projeto Erasmus+ identificado como “Opportunity”, coordenado pelo Prof. Doutor Pere Lavega, Catedrático da Universidade de Lérida e presidente da Associação Europeia de Jogos e Desportos Tradicionais (ADJeST) tendo como parceiros em Portugal a Universidade de Coimbra (coordenado pela Professora Doutora Ana Rosa Jaqueira, o Professor Doutor Paulo Coêlho de Araújo e o Professor Mário Maia Rodrigues). Este projeto incluiu os Jogos da Freguesia, reconhecendo a importância do evento, para o seu 2º MSE. Estiveram presentes investigadores que fazem parte de vários parceiros oriundos de diferentes países europeus. A avaliação e a participação dos alunos no evento foi efetuada através de uma APP, desenvolvida especialmente para o projeto, e inclui alunos do 2º ciclo e 3º ciclo, que participaram em duas experiências: inclusão social e igualdade de género, praticando jogos tradicionais.



Solicitou-se aos EE dos alunos que frequentam o AEL um consentimento e autorização de imagens e sua divulgação, 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, devidamente autorizados pelos seus Encarregados de Educação.



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 ao facto de não deixarmos de dar cumprimento os nossos compromissos, uma vez que a sua inclusão no Projeto Erasmus+ “Opportunity” tornaram esta preparação numa agenda hercúlea, nomeadamente, quanto à planificação das diferentes etapas a seguir.

Em função destes constrangimentos, demos início ao desafio lançado aos alunos do 11º ano B, C e D do AEL (turmas sob lecionação do Professor João Moreira e dos colegas estagiários que se encontram em formação profissional). O Desafio foi aceite, em regime de voluntariado, foi proposto ao Conselho Pedagógico a autorização e a pertinência desta participação, tendo este órgão reconhecido a sua a sua importância e justificando a presença destes alunos como um processo de verificação do perfil dos alunos à saída do ensino secundários.

Foram realizadas 11 ações de formação para os animadores voluntários (alunos da STATUS (53), das turmas B, C e D do 11º ano do AEL (80), dos voluntários da AEES da Lousã (14), das diferentes associações de Pais dos estabelecimentos de ensino do AEL (30), dos técnicos da Activar, professores de Educação Física, equipa de elementos da JFLV, num total de 250 a 300 voluntários) foram realizadas sempre dentro das 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 participavam (1200) no plano B apenas os alunos do 9.º Ano (166) participavam, assim como a experiência com os alunos com incapacidade intelectual.

As avaliações das sessões foram feitas 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 2º e 3º ciclo e, para o 1º ciclo, seis painéis com uma adaptação as 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.*), em que se pedia aos alunos quer à chegada ao espaço quer no final da atividade selecionassem a emoção que melhor representava o seu estado emocional naquele momento.

A realização desta edição obrigou um esforço acrescido da Junta de freguesia na receção dos parceiros internacionais e na realização de eventos paralelos.

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 a inclusão no Projeto Erasmus+ “Opportunity”, tendo sido elegido para integrar duas das principais ações, o Multiplayer Sport Event (MSE) e o respetivo Intellectual Output (IO) do projeto Erasmus + denominado “Opportunity” que tem como grande 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 orientadas 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, Rússia e Croácia e associações de jogos e desportos tradicionais, tendo sido uma honra estarmos juntos nesta grandiosa ação.

Reconhecendo a importância dos Jogos da Freguesia, foi formalizada a assinatura de protocolo entre a AEJeST, a Junta de Freguesia de Lousã e Vilarinho e o Agrupamento de Escolas da Lousã.

2023 – 1ª Edição dos MiniJogos; 1º Torneio do Jogo do Burro; conferência de imprensa

2024 – Jogos e Minijogos sob o Mote 50 anos do 25 de abril – Jogos na Rua pela Liberdade; 2º Torneio do Jogo do Burro; organização prevista do 1º Torneio do Jogo da Malha



2025 – Comemoração dos 20 anos dos Jogos da Freguesia

6. Jogos da Freguesia na Rua

I Torneio do Jogo do Burro



Os Jogos da Freguesia são já uma marca consolidada no seio da comunidade educativa lousanense, com o “jogo tradicional” a ser veículo de inclusão no vastíssimo património imaterial que queremos preservar, com uma abordagem lúdica e intergeracional com validação académica. Chegou a hora de fazer transbordar o território educativo para outros territórios.

Mantendo o carácter lúdico e intergeracional, esta nova etapa visa reavivar a memória coletiva, onde o jogo serve de espaço de partilha e convívio das nossas gentes, tanto hoje, como num passado mais ou menos distante,

contribuindo ativamente para a preservação das tradições da cultura local numa comunidade aberta e inclusiva.

Assim, a Junta de Freguesia de Lousã e Vilarinho organizou a primeira atividade dos **“Jogos da Freguesia na Rua”** com o **I Torneio do Jogo do Burro**.

Foram desafiadas a participar as coletividades, instituições e comércio da freguesia e responderam a esta primeira chamada dez entidades de características bem diferentes, a saber:

Clube Motard da Lousã; Liga dos Amigos do Museu Louzan Henriques/Trevim; Associação Cultural e Recreativa do Padrão; Santa Casa da Misericórdia da Lousã; Café “O Buchinhas”; Rancho Infantil das Estrelinhas da Ponte do Areal; Café “O Pitroleiro”; Associação Recreativa e Cultural de Vale de Maceira; Associação Cultural e Recreativa de Ceira dos Vales e Associação Cultural e Recreativa do Prilhão.

Depois de construídos, os jogos foram entregues aos participantes e foi elaborado o regulamento do torneio.

Durante fevereiro e março, decorreu a 1.ª fase (qualificativas) nas diferentes coletividades, tendo sido promovido o envolvimento da comunidade local. A organização das eliminatórias e as inscrições foram geridas pelas diferentes entidades que serviram de elo de ligação com a Junta de Freguesia e viram na atividade um meio de dinamização e promoção do convívio nas mesmas. Participaram cerca de 150 jogadores durante as eliminatórias e foram classificados para a final 2 jogadores de cada uma das dez entidades aderentes.

A final realizou-se no dia 02 de abril de 2023, no Largo Alexandre Herculano, em frente à sede da Junta de Freguesia, em ambiente de agradável e são convívio. Numa tarde presenteada pelo sol, viveram-se momentos de partilha, recreação de vivências e de convívio intergeracional, tendo sido apurados os três primeiros lugares:

1.º lugar – Nuno Tomás – Café “O Pitroleiro”

2.º lugar – Zé “Pitroleiro” – Café “O Pitroleiro”

3.º lugar – José João Correia Seco – Rancho Infantil Estrelinhas da Ponte do Areal

Como não há festa sem “comes e bebes”, aos participantes, “clagues” e visitantes foi oferecido um lanche convívio e ainda houve lugar para mais umas jogadas extracompetição.

Considerando a importância da promoção do território e da economia local, a atividade foi uma mais valia importante para os estabelecimentos de restauração do Largo Alexandre Herculano, na vila da Lousã, contribuindo ainda para o reforço do hábito de ocupação do espaço público, em áreas recentemente requalificadas pelo município.

Esta atividade foi estruturada tendo em conta o caráter integrador dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) das Nações Unidas, em especial o Objetivo 11 – Cidades e comunidades sustentáveis, que visa «tornar as cidades e comunidades inclusivas, seguras, resilientes e sustentáveis», nomeadamente no cumprimento dos indicadores 11.3, 11.4 e 11.7: - Aumentar a urbanização inclusiva e sustentável e as capacidades para um ordenamento do povoamento humano participativo, integrado e sustentável, em todos os países;

- Fortalecer esforços para proteger e salvaguardar o património cultural e natural do mundo;
- Proporcionar o acesso universal a espaços públicos seguros, inclusivos, acessíveis e verdes, particularmente para as mulheres e crianças, pessoas idosas e pessoas com deficiência.

A dinâmica de preservação da cultura local através da prática do jogo tradicional vai continuar estando previstas outras atividades, nomeadamente a realização de oficinas de construção de brinquedos e jogos, abertas à participação da população.



Assim, depois de 17 anos a jogar os jogos tradicionais no contexto escolar, no âmbito do Jogos da Freguesia, foi tempo de os devolver à rua, à comunidade, às associações e coletividades, aos cafés, onde se jogavam habitualmente.

Em julho de 2023 realizámos a **I Oficina de Construção do Jogo do Burro** e este ano já foi realizado o **II Torneio**.

O Torneio decorreu nos moldes testados no ano passado e registámos um aumento de participantes e de pessoas a assistir. Registamos e agradecemos a presença de Joaquim Patrício, membro do Conselho Técnico da Federação Portuguesa de Jogos Tradicionais, o que mostra o interesse que as atividades ligadas à promoção do Jogo Tradicional começam a despertar. Está "na calha" a organização regular deste e de outros torneios - malha e jogo do beto - que darão continuidade ao que pretendemos com os "Jogos da Freguesia na Rua". Agradecemos a todos que contribuíram para o sucesso do Torneio.

Mas nada seria possível sem o apoio e colaboração do Professor Mário Maia, a quem agradecemos a dedicação e o empenho na salvaguarda da memória coletiva dos Jogos Tradicionais. Obrigada, Professor Mário Maia, por não nos deixar esquecer que o futuro também se assegura com a preservação da nossa identidade cultural.

7. Justificação da candidatura

Pelo exposto, parece-nos pertinente a apresentação da presente candidatura ao Prémio Autarquia do Ano, na categoria Cultura e Património, subcategoria Cultura Popular, reconhecendo e valorizando o caminho percorrido ao longo destes anos. Em 2025 vamos celebrar os 20 anos da atividade com um conjunto de realizações paralelas, incluindo seminário internacional sobre os Jogos e Desportos Tradicionais, pelo que a atribuição deste prémio acrescentaria valor ao programa.

Reforçamos o nosso especial agradecimento ao professor Mário Maia pelo incansável envolvimento da organização, validação e avaliação da atividade.



8. Documentos de suporte à atividade:

Para a comunicação social:

XVIII JOGOS DA FREGUESIA DA LOUSÃ E VILARINHO 24/04/2023

A Junta de Freguesia vai organizar a XVIII 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 11º e 12º anos, Associações de Pais, ARCIL, Santa Casa da Misericórdia da Lousã, Rugby Clube da Lousã e Clube Desportivo Lousanense.

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

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

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

A 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; 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”

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 igualdade de género e a inclusão sejam fundamentos para a construção de uma sociedade mais solidária, mais cooperativa, igualitária e inclusiva.

Para as escolas

REGULAMENTO DA ATIVIDADE

O evento decorrerá com uma metodologia de prática de jogos e desportos tradicionais, 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. Cada professor receberá um envelope com a lista da sua turma, com os questionários GES II em papel e os autocolantes para a identificação dos seus alunos.
2. O autocolante entregue aos seus alunos e terá duas cores:
 - 2.1 sendo uma para os que têm autorização de imagem
 - 2.2 outro para os que não têm autorização de imagem.
3. Os procedimentos a seguir, em toda a atividade.
4. **Os alunos, antes de iniciarem a atividade e no final da atividade** responderão a um questionário de emoções (GES II-R, adaptado)
5. **Para responderem aos questionários devem ter em atenção que:**
 - 5.1 colocam as duas primeiras letras do seu primeiro nome as duas primeiras letras do seu apelido;
 - 5.2 data de nascimento, dia-mês-ano;
 - 5.3 género (masculino, feminino ou não-binário);
 - 5.4 nacionalidade;
 - 5.5 nacionalidade da mãe e nacionalidade do pai;
 - 5.6 língua materna.
 - 5.7 **ATENÇÃO na resposta ao segundo questionário, cada aluno tem que manter as mesmas iniciais, data de nascimento, etc.**
6. De seguida dirigem-se para o campo ocupando o espaço onde estão colocados para iniciar a atividade (ver mapa de distribuição de turmas).
7. A mudança de estação faz-se avançando uma estação (se inicia na 2 de seguida irá para a 3) e assim sucessivamente até terminar.
8. O tempo de permanência em cada caixa será de 10/12 minutos, aproximadamente.
 - 8.1 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.
 - 8.2 A troca de estação, só se fará ao sinal previamente estipulado.
9. O campo encontra-se organizado em estações que serão dinamizadas por dois ou três alunos voluntários, pais ou professores.
10. Cada espaço poderá ter um jogo, sendo dinamizado por um, dois ou mais dinamizadores.
11. Cada grupo de turma é acompanhado por dois ou três Profs, sendo, sempre que possível, o DT ou o Professor titular da Turma um deles.
12. Em cada espaço estará apenas uma turma.
13. **Estes alunos, provenientes da Escola Secundária da Lousã, deslocar-se-ão a pé acompanhados por professores e ou assistentes operacionais.**

DISTRIBUIÇÃO DAS TURMAS do 3º CICLO PARA INÍCIO DA ATIVIDADE

EBn2 Campo Sintético

Estação	Turma	Hora	Estação	Turma	Hora
1	9 D	9.30			9.30
2	8 A	9.30	7	9 C	9.30
3	8 B	9.30	6	9 B	9.30
4	8 C	9.30	5	9 A	9.30

EBn2 Campo em frente aos balneários

Estação	Turma	Hora	Estação	Turma	Hora
1	8 D	9.30			9.30
2	8 E	9.30	7	7 H	9.30
3	7 A	9.30	6	7 D	9.30
4	7 B	9.30	5	7 C	9.30

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 igualdade de género e a inclusão sejam fundamentos para a construção de uma sociedade mais solidária, mais justa, mais igualitária e mais inclusiva.

Conselhos úteis:

1. Os DT dos alunos do 3º ciclo devem, previamente, informar 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.
2. Usar roupa protetora (proteção de braços, tronco e pernas).
3. Usar chapéu com abas (proteção da face, nariz, orelhas e nuca).
4. Usar óculos de sol, com adequada proteção contra os raios UV (que não depende da cor das lentes, mas sim de um produto químico adicionado à lente para absorver os raios UV). As lentes de contacto não oferecem proteção.
5. Usar protetor solar nas regiões expostas.
6. Não só na praia e piscina, mas, também, em todas as atividades ao ar livre (desporto, 'brincadeiras'...).
7. Aplicar o protetor cerca de 30 minutos antes da exposição solar e reaplicar regularmente consoante as necessidades (números de banhos, transpiração...).
8. Cuidado especial com as crianças que têm sinais ou manchas - deverão usar fator de proteção mais elevado.
9. Beber muita água (para evitar desidratação).
10. Os pais e educadores devem dar o exemplo: a exposição solar de uma criança depende das atitudes e práticas dos seus prestadores de cuida

9. Links:

<https://www.diariocoimbra.pt/noticia/98892>

<https://www.trevim.pt/2022/05/05/risos-e-novas-experiencias-nos-jogos-da-freguesia/>

<https://escolas.aglousa.com/2023/04/22/xviii-edicao-dos-jogos-da-freguesia/>

https://www.facebook.com/santacasamisericordialousa/posts/pfbid0XZNqmKVm3EvAQhNxeSfhfxAcXz89Bznf2HWtG2d4sY2ZYBrsvxYNqBGqQfuP86vl?locale=pt_BR

https://www.facebook.com/lousanevilarinho/posts/pfbid0exTqNNDAmHvQZfYM9gzLoe1ND28Sh1M92umLinCybKbjJsPajR4UbNCv7wKUHmjRI?locale=pt_BR

https://issuu.com/mgpolaco/docs/boletim_info_jflv_jan2016

<https://www.jf-lousanevilarinho.pt/jogos-da-freguesia/>

<https://www.jf-lousanevilarinho.pt/ii-torneio-do-jogo-do-burro-24-de-marco-de-2024/>

<https://www.jf-lousanevilarinho.pt/1a-oficina-do-jogo-do-burro-01-07-2023-escola-conde-ferreira/>

<https://tvc.sapo.pt/2023/04/21/xvii-jogos-da-freguesia-da-lousa-e-vilarinho/>

<https://www.traditionalsports.org/more-about-tsg/events/festival/1093-xix-edicao-dos-jogos-da-freguesia/2024-04-10-00-00.html>

<https://jogosdefreguesia.wixsite.com/internacional>

<https://bobotip.pl/Freguesia-Freguesia-de-Lous-e-Vilarinho-1467925.html>