

CONSIDERAÇÕES HISTÓRICAS, ESTRUTURAIS E PRAXIOLÓGICAS DO JOGO DO BETO DA LOUSÃ – PORTUGAL

HISTORICAL CONSIDERATIONS, STRUCTURAL AND PRAXEOLOGICAL THE GAME BETO OF LOUSÃ - PORTUGAL

Paulo Coêlho de Araújo;

Ana Rosa F. Jaqueira;

Mário Duarte Maia Rodrigues;

Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física – Universidade de Coimbra (Portugal)

Pere Lavega e Burgues;

Institut Nacional d'Educació Física de Catalunya – Universidade de Lleida (Espanya)

pcoelho@fcdef.uc.pt; anarosajaqueira@fcdef.uc.pt; maiarodrigues56@gmail.com; plavega@inefc.udl.cat

Fecha de recepción: 9-11-11

Fecha de aceptación: 12-12-11

As actividades lúdicas de carácter popular e tradicional foram, durante muitos anos um dos principais contributos para a socialização dos indivíduos na sua comunidade, sendo o jogo, desde muito cedo, uma das formas mais simples de ocupação dos tempos livres do ser humano e, também, uma manifestação de cultura. 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 ao longo do seu desenvolvimento. O estudo aqui apresentado pretende contribuir, por um lado, para a preservação do património lúdico-desportivo do Concelho da Lousã, e por outro, de alguma forma possibilitar a revitalização de jogos que, com o tempo, deixaram de ser praticados, para isso, objetivamos identificar os elementos constituintes do Jogo do Beto da Lousã/Serpins e classificar praxiologicamente esta manifestação lúdica original e única em todo Portugal. O método utilizado foi o etnográfico, desenvolvendo inicialmente, uma análise bibliográfica e documental sobre a literatura relativa aos jogos tradicionais portugueses, seguindo-se, a aplicação de entrevista a nove indivíduos identificados como ex-praticantes do jogo em causa, com vista à identificação dos elementos históricos e estruturais desta manifestação lúdica e consequente análise dos conteúdos decorrentes dos dados coletados e enquadrados numa análise categorial temática. Após a identificação dos resultados, promovemos uma análise praxiológica do referido jogo, e a construção do seu praxema. As conclusões do estudo em causa, indicaram-nos ser esta expressão, original e única em Portugal, sendo o mesmo praticado no distrito há mais de dois séculos, e os seus materiais de jogo derivados dos elementos naturais encontrados naquele período de tempo na Serra da Lousã.

Palavras chave: Beto; Jogo tradicional; Praxeologia Motriz; Lousã; Portugal

Popular and traditional recreational activities have contributed since many years to the social development of individuals in their communities; games, long one of the simplest occupations of Man, also developed into a manifestation of culture. Furthermore, to be able to take advantage of its inventive capacity and to constantly adapt it to new environments, new materials, and new social interactions, was always a praised quality of the human individual. The study here presented contributes on the one hand to the preservation of the cultural and sports patrimony of the village of Lousã, in central Portugal, while enabling the regeneration of games that lost importance and relevance over time. In order to do so, we identify the constitutive elements of “Jogo do Beto” of Lousã/Serpins, and we classify within the praxeology domain this unique and characteristic recreational manifestation. We begin our study by analyzing the literature concerning Portuguese traditional recreational activities, followed by personal interviews to ex-participants of the “Jogo do Beto”, aiming at the identification of its structural and historical elements, and end with an analysis of the collected data. As a final step, we undertake a praxeology analysis of the game under study. Our results show that the “Jogo do Beto” is indeed a unique and original recreational activity in Portugal, being practiced for over two centuries, while its equipment was derived from raw materials found at the time in the surroundings (Serra da Lousã).

Keywords: Beto; Traditional Game; Motor Praxeology; Lousã; Portugal

Introdução

Apesar de vivermos num mundo cada vez mais global, e aceitando como normal uma formação que vise uma possível integração social mais abrangente sob os vários domínios, onde os jogos tradicionais são considerados por alguns estudiosos, mais particularmente, na visão formativa de Friedrich Mahlo¹, não mais do que pequenos jogos ou jogos pré-desportivos, e exercendo a função de uma atividade introdutória com o intuito de iniciar a aprendizagem dos desportos, nos conduz a discordar com esta tese, uma vez que os jogos tradicionais são muito mais do que isso, até porque, muitos dos desportos que hoje se praticam de forma organizada são elevações dos jogos tradicionais que, por serem mais vistosos ou porque constituíam uma marca da cultura tradicional dos países onde se praticavam, assim foram perpetuados sob a forma de desporto organizado, transformando-se, hoje, numa das atividades comerciais e industriais mais importantes da sociedade contemporânea.

A preservação destes jogos tradicionais não passa somente pelo levantamento no terreno ou pela pesquisa em todos os tipos de documentos que por esse Portugal se encontram espalhados, mas também pela sua compilação, procurando reuni-los num tratado de jogos tradicionais portugueses, para que, de uma forma sistematizada, sejam utilizados com mais frequência em ambientes distintos, e, deste modo, contribuir para que se mantenham vivos como formas lúdicas que foram e como verdadeiros documentos de cultura.

O jogo do Beto no Concelho da Lousã representa bem aquilo a que estão condenados os jogos populares no nosso País, que deixando de ser praticado, passaria a integrar a história das comunidades da Cova do Barro e Vale de Madeiros como expressão que faz parte da memória de alguns. Contudo, por já não ser jogado e pela importância cultural que ele teve nestas gentes, foi possível ainda hoje encontrar indivíduos que o tivessem praticado, e que ainda se recordam muito do que ele foi na sua juventude, permitindo-nos recuperar as suas principais características, perdidas no tempo.

Urge, portanto, preservar o nosso património cultural e neste campo os jogos tradicionais, os quais fazem parte dessa identidade nacional, uma vez que eles representam algo de muito importante da Cultura Portuguesa, revestidos de carácter pedagógico, de ocupação de tempos livres, quer dos jovens quer dos adultos, por serem de fácil aplicação, por utilizarem meios e materiais simples e que fazem parte do nosso quotidiano e por, essencialmente, representarem a parte da nossa memória coletiva.

Há, contudo, uma noção que se deve reter e que carece de uma maior reflexão neste contexto. Os jogos tradicionais são também património da Humanidade² e, por isso, preservar implicará sempre transmiti-los e potenciá-los. Esta é, afinal, a nossa obrigação, enquanto responsáveis e como agentes educativos no contexto social em que nos inserimos, numa perspectiva de preservar a cultura regional, nacional e mundial.

Objeto e objetivo

O Jogo do Beto da Lousã/Serpins em face do desuso a que esteve votado nesta localidade, e igualmente, por ser uma expressão lúdica original deste lugar e quiçá única em todo o Portugal, foi por isto, considerada o nosso objeto de estudo. Reconhecendo o seu quase desaparecimento e a total falta de informação deste jogo tradicional nas literaturas específicas sobre esta temática, definimos como objetivos: a) Identificar, classificar e caracterizar o Jogo do Beto segundo a Praxiologia Motriz; b) Identificar os distintos elementos constituintes do Jogo do Beto, a partir das referências dos seus praticantes e ex-praticantes.

Método e Metodologia

Considerando ser o jogo do Beto uma expressão lúdica caída em desuso, procedemos à procura de pessoas que dele tivessem conhecimento, ou que o tivessem praticado ou porque o tivessem visto jogar. Assim, o processo de escolha da população visada foi intencional, indagando-se no concelho da Lousã e na Freguesia de Serpins em particular, pessoas que estivessem em condições de fornecer a informação pertinente para a compreensão do jogo em análise.

Recorremos ao método etnográfico, por ser um processo de investigação que melhor se aplica a este estudo em particular e pelo fato de utilizar todas as técnicas disponíveis, com a finalidade de obter uma ampla compreensão do fenómeno na sua totalidade. Deste modo, foram utilizadas as técnicas da *observação direta* do jogo, a partir da reconstituição de ex-praticantes das formas de jogar, da construção dos materiais de jogo, e da reconstrução da suas regras. Da *entrevista semi-estruturada*, aplicada aos ex-praticantes do jogo, constituída por distintas partes, em que se requereram informações relativas à história do jogo, dos materiais, das regras, da característica dos intervenientes e forma de aprendizagem e do espaço de jogo. Em consequência das informações

¹Citado Pierre Parlebas (2001) *Juegos, deporte y sociedad* pp.290, 291

²Recomendación sobre la salvaguardia de la cultura tradicional y popular adoptada por la Conferencia General en su 25a sesión, París, 15 de noviembre de 1989.

coletadas pela entrevista, promovemos a *análise do conteúdo*, construindo um sistema de análise categorial temática, a qual, nos permitiu organizar as respostas para que melhor se pudesse consumir a descrição do jogo e dos seus elementos específicos.

Este estudo foi delimitado à Freguesia de Serpins, constituindo-se como população alvo, nove (9) indivíduos do sexo masculino que tinham praticado o jogo, com idades compreendidas entre os 55 e os 73 anos, todos eles residentes nesta Freguesia nos lugares de Vale de Madeiros, Cova do Barro e Tojal, tendo todos eles em comum a frequência da Escola da Feira dos Bois. Ressaltamos que o número diminuto de inquiridos no desenvolvimento deste estudo, se deveu somente pela inexistência de outros ex-praticantes residentes nas distintas localidades do Distrito da Lousã, seja pelo desaparecimento ou êxodo dos mesmos.

Resultados

O Significado da palavra Beto

A palavra Beto é um substantivo masculino de origem transmontana (provincianismo), que aparece referenciado nos dicionários portugueses a partir do início da década de 20 no século passado, apresentando-se com três significados: *uma espécie de pá com que se joga o toque-emboque, um jogo semelhante ao críquete inglês e um botão de casaco*, na gíria do Porto. Esta descrição aparece no Dicionário Universal da Lello (s/d, década de 20), no Novo Dicionário da Língua Portuguesa de Cândido de Figueiredo (1922), no Dicionário da Moraes (1943) e no Dicionário Analógico de Artur dos Santos Bívar (1946). Todos estes dicionários mantêm os mesmos significados para esta palavra, acrescentando o de Artur Bívar, que é um jogo infantil. Salientamos que, para todos os significados encontrados, a palavra Beto está associada a atividades lúdicas, isto é, está vinculada a nomes ou a instrumentos de jogo.

Esta palavra é basicamente conhecida em Portugal como o nome de um jogo que se pratica na região da Beira (distrito da Guarda em vários locais, conforme recolha da A.D.J.T. da Guarda), na província do Minho (mais propriamente na região de Viana do Castelo, conforme Revista Lusitana - 1912) e em Mirandela (Apostilas de Gonçalves Viana - 1906), somente passando a ser referenciado em dicionários a partir de 1922, e pela mão de Cândido de Figueiredo, vindo, mais tarde, muitos outros reconhecerem este vocábulo. Contemporaneamente, também podemos associa-la a uma outra expressão lúdica desenvolvida no passado na localidade de Serpins, com a mesma denominação, porém bem distinta quanto aos seus materiais e a sua forma de jogar.

Nas regiões onde se fez a recolha do jogo do Beto, o termo "Beto" esteve sempre relacionado, ora com o objeto batedor, ora com o objeto que é batido, (cf. Sobradelo da Goma, Revista Lusitana - 1912 e na Guarda - Famalicão da Serra). Segundo informação do Senhor Francisco Ferreira³, esse termo tem "*a forma de uma meia pá de madeira, correspondente à raquette francesa e também um jogo semelhante ao cricket Inglês*".

Percorrendo os estudos e recolhas etnográficas efetuadas no nosso país, verificámos que este vocábulo sempre foi o nome atribuído a um objeto do jogo ou ao próprio jogo, evocando "*(...)por si mesmo, as suas características e regras principais*"⁴, mas nada esclarecendo quanto a este jogo e à sua denominação. Em Serpins, em face das respostas obtidas através do inquérito, concluímos através dos discursos proferidos não se saber "*por que se chama assim: era o Beto*", nada sugerindo, à partida, uma justificação plausível para que este jogo fosse assim identificado, sendo evidente o desconhecimento destes praticantes acerca das distintas acepções do termo anteriormente mencionadas.

No contexto do jogo do Beto de Serpins, apesar de não concordante na totalidade com a referência nominal indicada pelo Senhor Francisco Ferreira, *Beto*, seria um objeto de jogo (um pau) com que se defende *a casa*, consideração que nos permitiu desenvolver hipóteses, que de alguma forma esclarecessem a presença deste termo no léxico português, relacionando-se na primeira, o termo "*Beto*"¹ ao termo "*Bat*"⁵ de origem inglesa, a qual se conforma à ideia de um o bastão com que se defende a bola quando arremessada pelo atacante no jogo do Críquete, e já descrita pelo Dr. Gonçalves Vianna na revista Lusitana. A segunda hipótese, demandou da associação deste termo a partir das referências bibliográficas editadas em Portugal Continental, sugerindo de algum modo a atribuição da palavra "*Beto*" aos jogos a ela vinculada (Toque-emboque; Beto da Guarda; Críquete).

Das hipóteses formuladas, e ainda merecedoras de um maior aprofundamento, nos permite deduzir a presença deste termo no léxico português, em decorrência de um estrangeirismo de influência inglesa, em face da presença inglesa em Portugal no século XVIII durante as invasões francesas, ou ainda, da consequência de uma forte presença do povo Celta em todo o nosso território, confirmada pelos vestígios materiais, vocabular e das tradições que ainda hoje lhes são associadas.

³ Viana Gonçalves, A. R., (1906). *Apostilas aos Dicionários Portugueses* Tomo I, pp.144.

⁴ Guedes, M. G. (1980). Os Jogos Tradicionais e a corporalidade, pp 29 – 34.

⁵ Ao procurar a origem da palavra "*Bat*", encontramos no "*The Shorter Oxford English Dictionary on Historical Principles*", de William Little, que este vocábulo teria por origem provável a linguagem Celta e com o significado de "*bastão, pau, bengala, vara*".

A partir das associações formuladas anteriormente, entendemos que está constituída uma pista de reflexão para esta confirmação da origem do vocábulo e do seu significado, visto tais indícios remontarem ao primeiro quartel do século XVII, vindo a ser referido nos séculos seguintes nos dicionários da época, mais especificamente no elaborado por Raphael Bluteau (1721), que o indicava como sendo *“um jogo de rapazes, que consiste em tocar a bola de um companheiro e embocar no aro”*, conhecido neste período tempo e nos seguintes, como o jogo do toque-emoque ou toquimboque. Desta reflexão podemos inferir que o termo *“Beto”* fez, eventualmente, parte do nosso léxico desde tempos imemoriais, reduzindo portanto, a hipótese de ser este vocábulo um estrangeirismo na língua portuguesa.

Para a confirmação ou refutação da segunda hipótese, identificamos a partir de uma busca alargada em distintos tipos de publicações de outros tempos, em que se destacam os tomos I e II da revista *Portugália*, *Revista de Filologia da Universidade de Coimbra*, *Revista Lusitana* e dos *Inquéritos Linguísticos* realizados pelo Dr. Paiva Boléo nos primeiros anos do século XX, que o termo *“beto”* era muito usual em grande parte do território nacional português, mas associado a jogos praticados desde tempos imemoriais, mas bem distinto daquele praticado na Freguesia de Serpins⁶, apesar de igual denominação.

O Beto no Concelho da Lousã

Muitos são os jogos que os nossos antepassados praticaram e que, por força das circunstâncias, deixaram de fazer parte do nosso repertório cultural e motor. Muitos destes jogos eram, com certeza, fascinantes, movimentados, reveladores da astúcia dos seus intervenientes, da sua perícia, da sua agilidade e da sua velocidade, verdadeiros actos de afirmação que permitiam uma forma alegre de passar o tempo e demonstrar a supremacia de cada um dos seus intervenientes, sendo o jogo do Beto em Serpins no Concelho da Lousã um deles.

O tempo livre não era muito para os meninos de então, pois o trabalho foi desde muito cedo a sua principal tarefa. No entanto, nas tardes de domingo, lá se juntavam eles aos ranchos de moços e moças para, brincando, se *“mostrarem”* uns aos outros. Era assim no lugar da Cova do Barro, na eira da Cova do Barro, ali se dançava, ali se jogava, e como nos disse o Sr. António Baeta *“Havia sempre um que tinha uma rodela de cortiça ou madeira”*, de repente alguém dizia *“vamos jogar o Beto”*, e depressa ali se arranjavam paus e as forcalhas, depois era marcar o campo, arranjar equipas e decidir quem começava a atacar e a defender.

O progresso e os novos meios de distração e ocupação dos tempos livres nas sociedades modernas se modificaram, promovendo o desuso de inúmeras expressões de cariz lúdico, quer pelo abandono dos seus locais de origem, e pela necessidade de se integrar e viver noutras comunidades muito diferentes. Este processo migratório provocou vários fenómenos de aculturação que contribuíram para a sublimação e esquecimento de muito do que foi a infância representada nas suas vivências e brincadeiras, caso muito particular do jogo do Beto de Serpins, que hoje estaria morto, fisicamente, por que ali deixou de ser praticado há quase meio século, mas não na memória de quem o praticou, e que através desta iniciativa de recuperação e revitalização, tem se apresentado com um novo grau de vitalidade em Portugal Continental.

O Beto na Freguesia de Serpins

A iniciativa em promover uma linha de estudos de natureza etnográfica, a qual se iniciou com o desenvolvimento da análise do Jogo do Beto praticado na Freguesia de Serpins, Concelho da Lousã, decorreu da análise sistemática da literatura sobre os jogos tradicionais portugueses, a qual, evidenciou a escassez ou mesmo ausência de qualquer descrição etnográfica assemelhada a este tipo de jogo, mais se aproximando, a indicação de Mirandela como um dos espaços onde outrora se praticou esta expressão lúdica, sem contudo, referenciar os principais elementos estruturais que nos permitisse deduzir pela similitude entre essas expressividades lúdicas.

A partir deste entendimento, e considerando a ausência de informações concretas sobre a memória colectiva desta comunidade, e em particular das suas práticas lúdicas, avançamos na perspectiva de uma interpretação etnológica do Jogo do Beto, por ser esta abordagem, significativa para a recuperação dos elementos estruturais da expressão referida.

Da análise dos dados recolhidos através das entrevistas e recorrendo à utilização da análise de conteúdo após efectuar um sistema de categoria para enquadramento das respostas, foi-nos possível chegar aos resultados que descrevemos a seguir, tendo em conta os aspectos considerados importantes para atingir os objetivos propostos.

No que respeita à idade do Jogo do Beto praticado na freguesia de Serpins, concluímos que, em face da falta de recolhas etnográficas e etnológicas, não nos permite estabelecer um tempo de vida estimado. Todavia, os elementos obtidos a partir da

⁶ Diferentemente do jogo do Beto em Serpins, os outros jogos do Beto praticados no Distrito da Guarda (Famalicão da Serra, Benespera, Aldeia Viçosa, Vinho, Escalhão, Barca de Alva, Almofala, Vermiosa) e em Sobradelo da Goma (Póvoa de Lanhoso, Minho), ou ainda o sugerido por António Cabral (1998), cuja estrutura de jogo é semelhante entre si, e, como diz o levantamento efectuado pela A.J.T.G. (Associação de Jogos Tradicionais do Distrito da Guarda), seria este jogo um *“parente pobre do Baseball americano”*.

recolha das representações sociais desta comunidade em geral e, em específico, sobre o jogo aludido, permitem-nos considerar ter existido esta manifestação lúdica na área do Concelho da Lousã, pelos menos há bem mais de um século⁷, se considerarmos os extremos etários (55 anos – 73 anos) dos indivíduos inquiridos e referidos na nossa amostra, cujos discursos indicavam ter-lhes sido “*ensinado e aprendido com os mais velhos ao longo dos tempos*”.

Em decorrência de uma análise alargada da literatura sobre os jogos tradicionais portugueses, constatamos que muitos dos jogos tradicionais portugueses não apresentam dados acerca do seu tempo de vida, nem tão pouco das possíveis práticas influenciadoras das expressões lúdicas hoje registadas.

Ao questionarmos sobre a origem nominal deste jogo característico da região da Lousã, fizemos referência neste ensaio acerca de um enquadramento histórico da existência de uma matriz lúdica em Mirandela com as mesmas características que encontramos no jogo da freguesia de Serpins, ou seja, com emanações semelhantes ao jogo do Críquete inglês. Partindo desta característica e de outros pressupostos que poderiam indiciar a presença da influência Celta, inicialmente na perspectiva nominal e britânica, para a perspectiva da influência da expressão lúdica do Beto.

Das informações fornecidas pelos inquiridos e praticantes deste jogo, destacaram-se dados curiosos e indicativos de caminhos a serem perseguidos em pesquisas subsequentes, ao indicar não conhecer qualquer expressão lúdica que apresentasse semelhanças com a manifestação por eles praticada, sendo apenas apresentado como indicativos de semelhanças com o Beto de Serpins, o *Jogo da Porca* e o *Jogo do Frade*, o primeiro, no que toca à semelhança dos materiais utilizados, e o segundo, apesar de não ter indicado qualquer das suas características, acreditava ter tido influência na origem do jogo por nós estudado. Apesar da semelhança com o Críquete, todos os inquiridos evidenciaram desconhecer esta manifestação desportiva, isto para qualquer dos elementos que lhe são próprios.

Apesar dos inquiridos não considerarem a exclusividade do seu desenvolvimento na freguesia de Serpins, pois nunca tal afirmaram, ficou evidente foi para a maioria dos inquiridos, o desconhecimento de outros jogos e jogadores que o tivessem praticado, ou outras manifestações lúdicas de igual estrutura nos arredores da Região da Lousã ou noutras localidades portuguesas, sendo unânimes quanto à denominação “Beto”, mas desconhecendo qualquer fato que justifique a origem, quer do nome, quer dos elementos que o compõem, referindo que, desde os primórdios da sua aprendizagem, os materiais de jogo e a denominação permanecem inalteráveis.

Quanto aos locais de jogo, os registos recolhidos destacam que “*Só aqui em Serpins*”, “*Na escola da feira dos Bois, aqui em Serpins*”, “*Só na eira da cova do barro*”, “*Aqui em Vale de Madeiros e na escola da feira dos bois*”, como indicativos dos locais onde se praticava o Jogo do Beto no Concelho da Lousã, tendo os inquiridos referidos como locais privilegiados para o desenvolvimento desta expressão lúdica, a Escola da Feira dos Bois, a Eira da Cova do Barro⁸, e no Vale de Madeiros no local denominado o Bairro Chique, todos estes espaços pertencentes à freguesia de Serpins.

Não há dúvidas quanto a aceitação destas alusões, visto serem os locais referidos, espaços para onde convergiam os jovens, sendo a escola um local preferencialmente de encontro de todas as crianças da freguesia, enquanto a Eira da Cova do Barro, local do encontro dos jovens das localidades do Tojal, Outeiro, Cova do Barro e outros, que ali se reuniam para passar as tardes de domingo. Além dos domingos, as crianças e o jovens praticavam-no todos os dias durante os recreios e nos intervalos escolares e de almoço e, quase sempre, durante todo o ano, mesmo durante o inverno.

Ainda acerca do espaço de jogo, os diversos discursos dos inquiridos nos permitiu retirar algumas ilações que se prendem com as características dos espaços escolhidos e anteriormente referidos, onde se destaca o fato de ser *plano e largo, livre de obstáculos, logo, um espaço livre*. Referindo-se à dimensão do campo de jogo, depreendemos não haver a marcação de linhas limítrofes, estando este dimensionado pelas distâncias que separam as circunferências denominadas *casas* e onde se colocam as forcalhas, material triangular formado a partir da junção de três gravetos e disposto de maneira a que uma das suas faces estivesse voltada para o plano frontal, distando uma da outra, no mínimo, 10 e no máximo de 20 metros aproximadamente entre elas, e marcadas pelas *passadas* dos praticantes do jogo.

Quanto à forma de aprendizagem do Jogo do Beto, foi referido pela generalidade dos inquiridos do nosso estudo, terem eles aprendido a praticar o jogo pela observação e imitação dos *colegas mais velhos* e mesmo de *uns com os outros*, nos locais atrás mencionados, uma vez que só se iniciavam no jogo por volta dos oito a dez anos, isto é, já na terceira ou quarta classe.

⁷ Gonçalves Viana nas suas *Apostilas aos Dicionários Portugueses*, Tomo I (1906), fizera referência da existência de um jogo semelhante ao Críquete, deixando antever existir tal expressão lúdica em Portugal há bem mais de um século, o que é confirmado pelo resultado da nossa investigação.

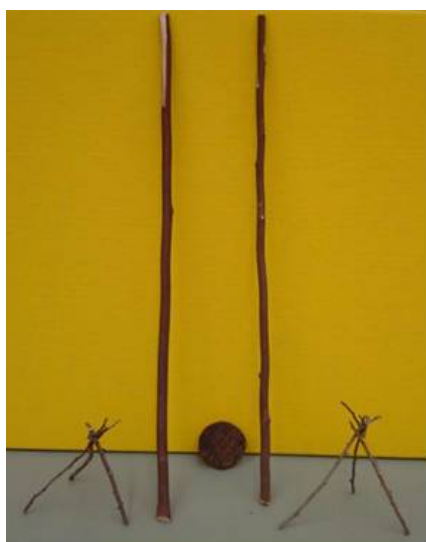
⁸ A eira da Cova do Barro, era um espaço comunitário utilizado por todos para os diferentes trabalhos agrícolas, e que, ao domingo à tarde, depois de todas as obrigações executadas, era o espaço privilegiado para o convívio, onde se jogava, se dançava e se cantava. O Bairro Chique do Vale de Madeiros também foi outro espaço de prática desta manifestação lúdica.

Os dados coletados também nos permitiram deduzir, que ao longo dos tempos, este jogo não se restringiu a uma faixa etária e a um gênero específico, mas desenvolvendo-se concomitantemente, quer a aprendizagem quer o desenvolvimento desta prática lúdica, no ambiente escolar e/ou nos espaços de jogo referidos, não por processos sistemáticos de ensino, mas sim, por processos de observação e imitação muito comuns desde tenra idade.

Ainda sobre as questões de gênero, apesar das respostas serem unânimes quanto a exclusividade da prática do Beto, no passado, apenas para o sexo masculino, tendo em conta os costumes sociais de outros tempos, que *os recreios eram divididos* e que os jovens de distintos sexos *nunca andavam misturados*, e que *as raparigas bordavam e tinham outros jogos*, deixando antever comportamentos sociais de um tempo passado, não lhes sendo permitido jogarem os mais jovens com os mais velhos.

Sobre a periodicidade do Beto em Serpins, deduzimos das informações recolhidas, ser esta uma expressão lúdica praticada ao longo de todo ano *desde que as condições o permitissem*, ocorrendo o seu desenvolvimento mesmo *com alguma chuva*, não se podendo atribuir o carácter de sazonalidade deste jogo, carácter este, muito comum a outros jogos tradicionais que conhecemos, configurando-se a nível organizativo, somente, *encontros ocasionais que eram a nossa forma de nos entretermos, de passarmos o tempo*, logo, um manifestação de lazer de outros tempos e, igualmente, um momento de convívio entre os membros desta comunidade.

Como registo etnográfico, apresentamos abaixo as características principais dos materiais do Jogo do Beto, podendo ser variável o comprimento dos bastões, considerando-se o tamanho dos indivíduos praticantes.



Materiais do jogo do Beto

Características dos materiais do jogo do Beto	
Designação	Medidas
Dois paus grandes	50 a 70 cm de comprimento
Forcalhas	25 a 30 cm de comprimento
Roda de cortiça	10 a 20 cm de diâmetro

O material específico de jogo ao longo dos tempos era constituído por dois paus grandes, que, se possível, tinham a forma de “stick”, também denominado de bastão, três paus pequenos com formato de forquilha, conhecido como “forcalhas”, e uma roda de cortiça ou madeira, denominada como rodela ou bolacha. As matérias-primas utilizadas para a confecção dos materiais do Jogo do Beto eram qualquer tipo de madeira, preferencialmente a madeira de acácia⁹, de oliveira ou salgueiro, por serem mais abundantes na região da Lousã, quer para os paus maiores, quer para as “forcalhas”, e a cortiça para a rodela.

Análise praxiológica da lógica interna do jogo do Beto

Para entender a riqueza motora e cultural que se expõe através da ordem interna das regras do jogo do Beto, basta aplicar alguns dos princípios básicos da Praxiologia Motriz, ciência criada pelo professor Pierre Parlebas, professor emérito da Universidade René Descartes, Sorbonne Paris e Doutor Honoris Causa pela Universidade de Lleida (Espanha).

⁹ A acácia mimosa é uma árvore que começou a fazer parte da flora da Lousã a partir do início do século XX. Existem referências conforme consta no Comércio da Lousã, Ano 1, nº 1 – Domingo, 4 de Abril de 1903, que refere sobre a preferência da escolha deste tipo de árvore nas comemorações da Festa da Árvore em todo o Concelho da Lousã.

Esta ciência, chamada ciência da ação motriz, tem por objeto de estudo a identificação das propriedades das diferentes práticas motoras, possibilitando, assim, a identificação da lógica interna de qualquer jogo motor. Pretende, portanto, elaborar o bilhete de identidade, o ADN ou a gramática de todas as práticas motoras, concebidas como um sistema, permitindo, desta forma, revelar os traços pertinentes que regem a suas leis internas.

Ao analisarmos em termos praxiológicos este jogo, podemos constatar à partida, a sua originalidade, pois começa a mostrar vivacidade, assim que os protagonistas iniciam um diálogo corporal, diálogo este, baseado nas regras flexíveis do jogo e por todos previamente aceite, estabelecendo, para tal, um pacto de atuação comum. Em geral, este jogo, em virtude da originalidade que norteia o sistema de comunicações motoras, enquadra-se com a natureza de uma expressão sociomotora que corresponde a um modelo de equipa de cooperação-oposição. É provável que um olhar inexperiente e superficial leve a pensar que este é um jogo muito semelhante a outros desportos de equipa, porém, a análise da sua estrutura confirma que contém características muito originais e diferentes de muitos desportos conhecidos.

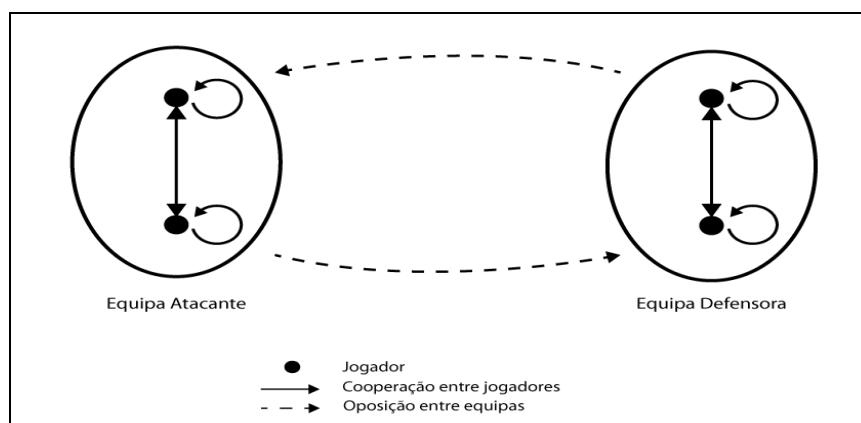


Fig. 1 rede de comunicação motriz

O estudo do sistema de relações motoras a partir da aplicação do modelo operativo universal denominado rede de comunicações motoras, identifica o Beto como um jogo com uma rede exclusiva e estável. Exclusiva porque se distingue, claramente, quem são os jogadores companheiros e jogadores adversários e estável, porque os jogadores pertencem sempre à mesma equipa durante o jogo, sem modificar as relações de cooperação e de oposição. É um duelo de equipas que se realiza através de confrontos dissimétricos, já que ambas as equipas executam funções distintas enquanto se enfrentam no jogo (fig. 1).

Os jogadores percebem que o jogo do Beto constitui, como prática, um verdadeiro laboratório das relações sociais e motoras, através do qual se vão desencadear processos e aprendizagens muito significativas. Quando os jogadores defendem a sua casa, não param de tomar decisões, de antecipar-se às ações motrizes dos atacantes, os quais, especialistas na leitura das ações dos seus opositores, conseguem sempre parar os seus lançamentos e agir estrategicamente, sincronizando as suas respostas e aumentando, assim, a sua pontuação.

Neste jogo, os atacantes organizam e coordenam as suas ações para apanhar a bolacha (rodela de cortiça) que fora rebatida pelos defensores, tentando reagir e exercer a sua oposição com arremessos dirigidos ora a uma ora a outra casa (forcalhas) dos seus oponentes. Estes primeiros, inteligentes nas suas respostas, variam constantemente os lançamentos da bolacha, imprimindo incertezas e imprevistos, forçando aos defensores a necessidade de decifrar essa informação muito rapidamente. No entanto, ao hesitar na tomada de decisão de quem arranca para recuperar a bolacha rebatida pelos defensores, proporciona as condições ideais para os seus adversários trocarem de casa que defendem e, conseqüentemente, ganharem pontos que podem ser decisivos para a vitória no jogo. Ao contrário de outros jogos ou desportos, onde quem pontua são preferencialmente os atacantes, neste jogo em particular, só aos defensores será permitida a marcação de pontos.

A lógica interna do Beto privilegia ou premeia a colaboração face à oposição, já que para se obter pontos é necessário que os defensores troquem de posição em relação à casa que defendem. Comparando com a maioria dos jogos ou desportos coletivos, nomeadamente, quanto às suas redes de interação motriz, privilegiam estes a oposição face à colaboração, pois só ganham pontos e ganham o jogo ao procurar e confrontar os adversários.

Ainda sobre a lógica interna desta expressão lúdica, um dos princípios chave fundamentais reside no saber manter relações inteligentes com o espaço, visto ser bem distinto o sistema de papel entre os defensores e atacantes, que evidenciam ser a

adaptação dos atacantes ao espaço menos complexa e, portanto, menos compensadora do que a dos defensores. Neste contexto, os atacantes, apenas direcionam as suas ações em apanhar a bolacha para tentar derrubar as "forcalhas" (casas), conquistando assim a casa, o único espaço de jogo fixo, inalterável e estável. Desta ação referida demanda a inversão dos papéis entre os protagonistas.

Por este motivo, a aplicação do modelo universal de rede de interação de marca corresponde à rede de comunicações motrizes que o jogo do Beto privilegia para conseguir o êxito do jogo, configurando-se como uma rede de interação de marca cooperativa. Ainda que através da oposição (derrube da casa) os jogadores possam trocar de papéis, só se pode pontuar quando se encontram na posição de jogadores defesas, isto é, se os jogadores nesta função forem capazes de cooperar ao mudar de posições no terreno do jogo (fig.2)

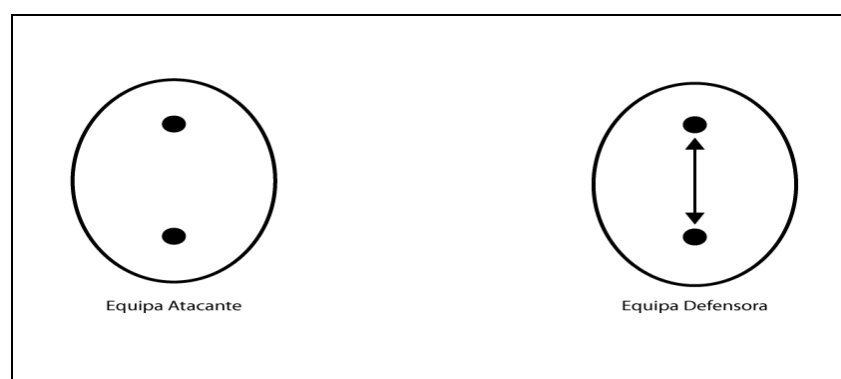


Fig.2 Rede de interação de marca

Os papéis inerentes aos defensores e atacantes direcionam o papel das suas ações motrizes para dois tipos de objetivos. Aos primeiros, o rebater da bolacha com certeza e intenção após arremessada pelos atacantes e, aos segundos, o arremessar da bolacha carregada de incerteza e risco. A rodela de cortiça (bolacha), do ponto de vista espacial, corresponde a um espaço móvel e portador de imprevistos, enquanto as forcalhas (casas) são compreendidas como espaços fixos e invariáveis a alcançar durante a partida.

Trata-se de uma autêntica sociedade em miniatura, baseada numa constante tomada de decisões face a situações caracterizadas por imprevistos ou incertezas que as ações motrizes dos adversários originam. A dimensão cognitiva ou a inteligência motora que origina o jogo pode ser identificada através da aplicação do modelo operativo universal denominado sistema de troca de papéis sócio motrizes.

O jogo do Beto distingue dois tipos de funções bem distintas e relativas ao atacante e ao defensor, as quais, descrevemos na Tabela 1 as suas principais características.

Tabela 1. Descrição dos róis sociomotores do jogo do Beto

Setores de ação motriz do jogo do Beto	Rol de ações do atacante	Rol de ações do defensor
Relação com os outros	Os atacantes só se podem opor aos adversários ou colaborar com o companheiro através do intercâmbio da rodela.	Os defensores só se podem opor aos adversários ou colaborar com o companheiro através do intercâmbio da rodela.
Relação com o espaço	Cada jogador situa-se atrás da zona das forcalhas (casa) dos adversários. Pode deslocar-se para recolher a rodela após rebatimento pelos defesas.	Os jogadores situam-se à frente, lateralmente, da zona das forcalhas (casa). Quando rebatem a rodela para longe, tentam trocar com a posição do seu companheiro de equipa, mudando de posicionamento. De cada vez que trocam somam um ponto.
	Podem lançar a rodela às forcalhas se os	Devem golpear com o pau (Beto) no solo à

<p>Relação com o material</p>	<p>defensores não estiverem a golpear o solo à frente das casas com o seu pau (Beto). Se os defensores estão a golpear o solo com o pau (Beto), os atacantes têm de lançar a rodela à casa oposta para tentarem derrubá-la. Podem ainda lançar a rodela às forcalhas (casa) quando os defensores não se encontram na zona e a bater com o pau (Beto) no solo, depois de apanhar a rodela.</p>	<p>frente da casa para evitar que esta possa ser derrubada (atacada) pelos atacantes. Se por engano derrubam as forcalhas na casa com o pau (Beto), imediatamente trocam de papéis (defensores-atacantes). Só podem golpear a rodela (rebatê-la), com o pau (Beto) perto das casas que protegem sem mexer os pés (avançando no espaço) e com um movimento de baixo para cima</p>
<p>Relação com o tempo</p>	<p>São os que iniciam as primeiras ações de lançar a rodela às forcalhas (casa) opostas à sua posição. Quando trocam de papel fazem-no os dois ao mesmo tempo.</p>	<p>São os que respondem às ações dos atacantes, golpeando a rodela com o pau (Beto). Quando trocam de papel fazem-no os dois ao mesmo tempo.</p>

Este sistema corresponde a uma de troca de rol (papéis) (localização dos indivíduos), já que os jogadores quando trocam de róis (papéis de atacante a defensor ou de defensor a atacante) fazem-no sem trocar de equipa e os dois ao mesmo tempo. Na figura abaixo, representamos o sistema de troca de róis (papéis) do jogo do Beto (fig.3).

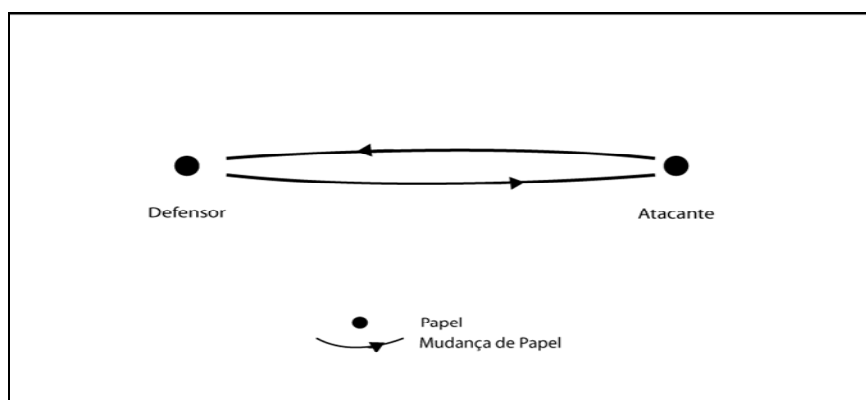


Fig.3 rede de troca de rol (papel) sócio motriz

A partir destes róis (papéis), o jogo do Beto permite ativar uma autêntica aventura de inteligência motriz, através dos distintos sub-róis (sub-papéis) sociomotrizes ou unidades de decisão associadas a cada um dos róis (papéis) (fig.4).

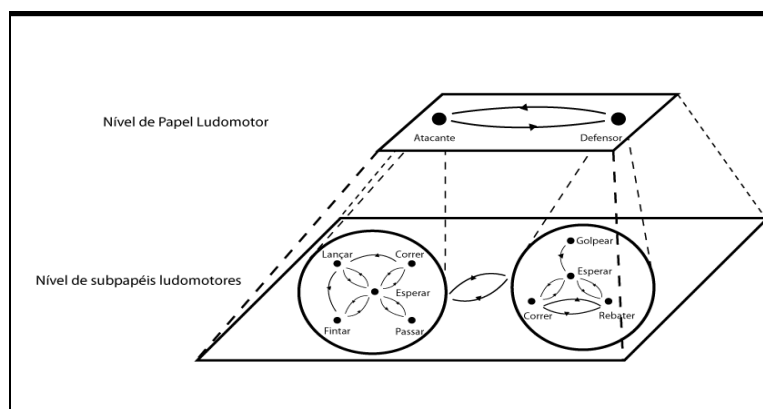


Fig.4 rede de troca de róis (papéis) e sub-róis (sub-papéis) ludomotrizes

Sobre os elementos de natureza histórica, apenas deduzimos ter sido esta prática lúdica praticada há bem mais de 100 anos, sem contudo se poder confirmar as raízes influenciadoras desta manifestação, seja relativo às suas características expressivas e mesmo nominal seja em relação aos seus materiais de jogo muito peculiares, isto em decorrência da utilização de matéria prima abundante naquele Conselho, tais como, a cortiça e os paus de acácia, hoje substituídos por materiais muito comuns em algumas práticas desportivas tradicionais.

Apesar destas considerações finais, inquestionavelmente, o Jogo do Beto se apresenta como prática original, e viva na sociedade portuguesa, tudo em decorrência dos dados coletados entre os ex-praticantes desta expressão lúdica, os quais, nos permitiram identificar os seus elementos essenciais e, elaborar as regras fundamentais para a promoção do processo de revivalismo cultural de uma manifestação caída em desuso.

Bibliografia

- Araújo**, Paulo Coêlho; **Rodrigues**, Mário. D. M.; (2006). *O Jogo do Beto no Concelho da Lousã. Uma expressão singular em Portugal*. Editores: Os autores, Tipografia Lousanense. Lousã. Portugal.
- Araújo**, Paulo Coêlho; **Jaqueira**, Ana Rosa F.; **Rodrigues**, Mário. D. M.; **Cardoso**, Ricardo Jorge L. (2010). *Jogo da Péla na praia da Tocha. Estudo de Caso*. Els jocs en la història. Espai de joc: patrimoni, turisme i festa. Institut Ramon Muntaner. Aeditors. Tarragona – Espanha.
- Barreiros**, António. *História da Literatura Portuguesa*, s/d.
- Braga**, Teófilo. (1885) *O Povo Portuguez nos seus Costumes, Crenças e Tradições*. Lisboa: Livraria Ferreira.
- Coelho**, Adolfo. (1993). *Cultura Popular e Educação*. Obra Etnográfica, Vol. II. Lisboa: Publicações Dom Quixote.
- Dias**, U. M. (1922). *A Vila* (Vol.5). Vila Franca do Campo.
- Drumond**, L. F. M. (1963). *Jogos Populares Estudo do Folclore Terceirense*. Angra do Heroísmo: Instituto Histórico da Ilha Terceira.
- Fonseca**, Júlio da. (2005). *Estudo Etnográfico e Etnológico do Jogo da Emboca na Freguesia de Santa Barbara na Ilha Terceira/Açores*. Monografia FCDEF – UC. Coimbra.
- Guedes**, M. G. (1989). *Os Jogos Tradicionais e a corporalidade*. In A.A.V.V. Actas do I Encontro Nacional de Jogos da Malha e Mostra de Jogos Tradicionais Portugueses. Oliveira de Azeméis, Câmara Municipal de Oliveira de Azeméis. 29 – 34
- Huizinga**, J. (1990). *Homo Ludens*. São Paulo: Ed. Perspectiva.
- Lagardera**, F., & **Lavega**, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Manson**, Michel. *História do brinquedo e dos jogos. Brincar através dos tempos*. Lisboa: Teorema.
- Mariana**, P.J. de (1854). *Obras del Padre Juan de Mariana*. Biblioteca de autores Españoles. Madrid: M. Rivadeneyra - Editor-Impresor.
- Marques**, Oliveira. (1981). *A Sociedade Medieval Português*. 4ª edição. Lisboa: Livraria Sá da Costa.
- Parlebas**, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad*. Léxico de Praxiología motriz. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Pereira**, Gabriel (1890). *Estudos Eborenses*. Évora: Minerva.
- Pires de Lima**, Augusto. (1928). *Miscellânea* (Garcia de Resende).
- Pires de Lima**, Fernando de C. (s/d). *A Arte Popular em Portugal*. Porto: Editorial Verbo.
- Saraiva**, José Hermano (s/d). *Ditos Portugueses dignos de Memória*. 2ª ed. Lisboa: Publicações Europa América
- Sousa**, Orlando.(2004) *O Jogo do Beto no Distrito da Guarda: Estudo na Freguesia de Maçainha*. Monografia FCDEF – UC. Coimbra.
- UNESCO** (1989). *Declaração Universal Sobre a Diversidade Cultural – 25ª Sessão da Conferência Geral da UNESCO*. Paris.
- UNESCO** (2001). *Recomendação Sobre a Salvaguarda da Cultura tradicional e Popular – 31ª Sessão da Conferência Geral da UNESCO*. Paris.
- Vasconcelos**, José Leite (1933). *Etnografia Portuguesa – Tentativa de Sistematização*. Vol. I, Lisboa: Imprensa Nacional.