

FONTE: Christine Sertã Costa; Francisco Roberto Pinto Mattos; Marcia Martins de Oliveira (Orgs.). **Produções na sala de aula em relatos de professores.** São Carlos: Pedro & João Editores, 2018. 191p.

BAFOLCÓRICO BRASILEIRO: O USO DO JOGO DE BAFO NA AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Aparecida Letícia Oliveira Mota da Silva

INTRODUÇÃO

Com o avanço da tecnologia e a falta de espaço das grandes cidades brasileiras, muitas brincadeiras populares têm dado lugar a jogos e brinquedos eletrônicos. A influência dos meios de comunicação e a facilidade de acesso à internet, juntamente com a insegurança causada devido ao aumento da criminalidade, têm contribuído para que essa realidade seja cada vez mais frequente.

Nesse contexto, a escola precisa ser um espaço que assegure às crianças o acesso às danças, cantigas de rodas e brincadeiras como expressões da cultura corporal, uma vez que estas atividades representam um grande acervo de conhecimentos e experiências socialmente produzidas e historicamente acumuladas pela humanidade. (SOARES et al., 1992).

A Educação Física, componente curricular obrigatório no Ensino Fundamental, tem como tarefa ,garantir o acesso dos alunos dos práticas da cultura corporal, contribuir para a construção de um estilo pessoal de exercê-las e oferecer instrumentos para que sejam capazes de apreciá-las criticamente'. (BRASIL, 1997, p.24). Portanto, com seu caráter lúdico, ela contribui significativamente para o desenvolvimento do conhecimento popular através de seus conteúdos, que são o jogo, o esporte, a dança, a ginástica e a luta.

Considerando que o universo cultural e identitário no qual as crianças estão inseridas, muitas vezes, se restringe ao ambiente em que vivem, é fundamental que a escola esteja preparada para acolher e ressignificar as mais variadas manifestações culturais que cada aluno carrega como bagagem, proporcionando reflexões e inter-relações frente aos conhecimentos apresentados.

Partindo dessa afirmativa, este trabalho pretendeu demonstrar como a apropriação de um jogo popular pode contribuir para a efetivação de um currículo multicultural que proporcione a reflexão, autonomia, conhecimento e valorização da pluralidade.

Para que esse objetivo fosse alcançado, foram adotados os pressupostos teóricos de Moreira e Candau (2003), acerca do multiculturalismo na escola, e Soares et. al. (1992), Daólio (2004) e Neira (2008) para embasar a Educação Física como cultura corporal. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 1997) forneceram informações para justificar a utilização da proposta, uma vez que são os referenciais de qualidade norteadores para a execução de trabalhos na rede pública de ensino.

A CULTURA CORPORAL COMO CONTEÚDO NA EDUCAÇÃO FÍSICA

O termo cultura está muito presente no atual contexto da Educação Física escolar, porém, nem sempre foi assim. Até a década de 1980, o corpo era visto apenas como um conjunto de ossos e músculos que compunham a máquina biológica, e não como uma forma de expressão da cultura.

Foi a partir de uma nova visão de corpo e consideração da dimensão cultural simbólica trazidas por Marcel Mauss e Cliffford Geertz, respectivamente, que hoje em dia defendemos a Educação Física como uma área que atua sobre a cultura corporal do movimento. (DAÓLIO, 2004, p.4)

Ela é reconhecida dessa forma nos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997), em que , “O conceito de cultura é aqui entendido como produto da sociedade, da coletividade à qual os indivíduos pertencem, antecedendo-os e transcendendo-os” (p.23).

Portanto, pensar em um currículo que abarque a produção da humanidade como experiências socialmente produzidas e historicamente acumuladas significa considerar que o conhecimento que cada aluno traz como resultado de suas experiências é fundamental para o enriquecimento da aprendizagem.

De acordo com Moreira e Candau (apud Neira, 2008),

[...] se quisermos uma escola democrática, seu currículo deverá integrar e dar espaço e voz às culturas historicamente sufocadas e silenciadas, bem como concretizar estratégias que combatam eficazmente os preconceitos. (p.81)

É baseado nesse pensamento que esta pesquisa considera o currículo multicultural como uma possibilidade a ser experimentada na escola, visto que ele empodera os alunos a lutarem por um espaço que garanta a promoção da igualdade, das oportunidades e da justiça social.

De acordo com Neira (2008),

Quando se enfatiza a criação de currículos multiculturais, afirma-se que todos os alunos possuem conhecimentos construídos socialmente que precisam ser reconhecidos e ampliados pela escola, o que, na prática, significa trabalhar a partir das culturas dos alunos num entrecruzamento com a cultura escolar. (p.82).

Ou seja, o aluno passa a se reconhecer como agente na produção do conhecimento, como contribuinte no que se refere às experiências trazidas de sua relação com o mundo. O professor, por sua vez, observa características que o norteiam rumo a um currículo que respeite a pluralidade cultural, especialmente em relação à comunidade onde a escola está localizada.

CONTEXTUALIZANDO O JOGO

Como professora do município do Rio de Janeiro desde 2011, venho percebendo a dificuldade que muitos alunos enfrentam em relação à aquisição da leitura e escrita. Turmas cheias, alunos em diferentes níveis de aprendizagem e falta de apoio, de infraestrutura e de materiais são alguns fatores que implicam diretamente nessa questão.

A cobrança da Secretaria de Educação é grande, pois a meta é fazer com que todos os alunos alcancem os objetivos gerais e específicos do Ensino Fundamental, garantindo, assim, sua aprovação e sucesso escolar. Com isso, as professoras regentes de sala de aula precisam se dividir em múltiplas versões para assegurar o atendimento aos alunos, e, frequentemente, necessitam de ajuda para

auxiliá-las no que concerne à aquisição de algum conhecimento que julgam ser possível de forma interdisciplinar.

Toda essa exigência acaba excluindo a brincadeira e a ludicidade da sala de aula e, na maioria dos casos, os alunos acabam tendo somente as aulas de Educação Física (dois tempos de 50 min. semanais) para vivenciar o jogo e o corpo em movimento. Fortuna (2000) descreve uma realidade muito comum nas escolas brasileiras:

Só se brinca na escola se sobrar tempo ou na hora do recreio, sendo que estes momentos correm, permanentemente, o risco de serem suprimidos, seja por má conduta, seja por não ter feito o tema ou ainda por não ter dado tempo. Às vezes, a supressão do recreio se estende à hora da merenda, e mesmo que esta não seja, a priori, uma atividade lúdica, representa um momento prazeroso diferenciado das tarefas tipicamente escolares, onde um rasgo de espontaneidade é possível (p.3)

Sendo assim, as crianças – que sempre tentam arrumar um meio de ‚burlar‘ o sistema para garantir o brincar, passam a levar de casa brinquedos que permitem ‚disfarçar‘, diante dos olhos da professora, esse momento de interação, de prazer e divertimento.

Figurinhas e *cards* de personagens como Naruto, Pokémon, Minicraft etc. são algumas das principais escolhas – principalmente dos meninos, pois com elas é possível realizar o jogo de bafo. Para muitos professores, essa brincadeira dentro de sala de aula é, muitas vezes, um fator dificultador do processo de ensino e aprendizagem, afinal, é difícil competir com algo tão prazeroso. Então, por que não aproveitar uma brincadeira popular para resgatar o pluralismo cultural dos alunos? Por que não aproveitar esse conhecimento extraescolar para abordar questões pertinentes aos conteúdos do ensino fundamental?

Foi assim que nasceu o *Bafolclórico Brasileiro*, um jogo que procura valorizar a experiência dos alunos, resgatar brincadeiras populares e também assegurar a utilização do jogo na escola, afinal, como afirma Fortuna (2000, p. 6),

[...] enquanto a aprendizagem é a apropriação e internalização de signos e instrumentos num contexto de interação, o brincar é a apropriação ativa da realidade por meio da representação; a brincadeira é, por conseguinte, uma atividade análoga à aprendizagem.

Há de se destacar que, ao se propor essa intervenção, o intuito não foi criar um jogo educativo, “didatizado”, que apenas fizesse a professora regente de sala de

aula ,enxergar o jogo de bafo com outros olhos’ ou vislumbrar nele a possibilidade de fazer com que os alunos aprendessem um conteúdo específico.

Acima de qualquer perspectiva educativa que possa ser associada a este jogo, a primeira delas deve ser o prazer do jogo e pelo jogo, a interação entre os pares, a troca de conhecimento, a relação entre ganhar e perder, o estímulo à criatividade e à imaginação, o resgate cultural e o empoderamento dos alunos, dentre tantos outros benefícios. Pois como bem disse Fortuna (2000), “a verdadeira contribuição que o jogo dá à Educação é ensiná-la a rimar aprender com prazer” (p.7).

BAFOLCÓRICO BRASILEIRO – O JOGO

Abaixo, encontra-se a descrição das regras do jogo *Bafolclórico Brasileiro*. Como se pode observar, ele leva em consideração o princípio básico da brincadeira, que é ganhar figurinhas dos outros jogadores através da batida com as mãos sobre um monte de figurinhas. É o bafo (vento) provocado pelas mãos durante a batida que vira as figurinhas.



Figura 1: Jogo Bafolclórico Brasileiro

Público-alvo: Alunos a partir do 3º ano do ensino fundamental.

Idade: A partir de 8 anos.

Jogadores: de 2 a 10.

Conteúdo: 100 cartas, sendo: 57 cartas com descrição de personagens do folclore brasileiro; 20 cartas com trava-línguas; 23 cartas com adivinhas.

Objetivo do jogo: O jogo proposto tem o objetivo de fazer com que os alunos se familiarizem cada vez mais com o folclore brasileiro a partir do jogo de bafo, muito popular entre as crianças.

Preparação: 1. Os alunos serão dispostos em círculo, formando uma roda com no mínimo 2 (dois) e no máximo 10 (dez) jogadores, acompanhados do professor. 2. Todas as cartas deverão ser colocadas num plano, no centro da roda.

OBSERVAÇÃO: Na frente de todas as cartas, há um desenho com vários personagens do folclore brasileiro. No verso de cada uma delas, há um pequeno texto com a descrição de um personagem, uma adivinha ou um trava-línguas. Todas as cartas deverão ser colocadas no centro da roda, formando um monte de cartas, com a face que contém a descrição, adivinha ou trava-línguas voltadas para baixo.

Vamos jogar: Uma vez que as cartas estejam organizadas, empilhadas, no centro da roda, é sorteada a ordem de ação dos participantes. Acertada a ordem de participação, um jogador por vez deverá arrumar o monte, colocando todas as cartas viradas com o desenho voltado para cima e baterá com a mão no monte de cartas. As cartas que virarem para o verso serão recolhidas pelo participante que tenha acabado de bater. O próximo participante deverá arrumar as cartas restantes e baterá no monte, retirando aquelas que tenha conseguido virar. O processo continua até que todas as cartas em jogo sejam viradas para o verso e retiradas do monte. EXEMPLO: Se um jogador tiver batido no monte de cartas e conseguido virar quatro, sendo uma de adivinha, duas de descrição de personagens e uma de trava-línguas, ele guardará todas as quatro cartas consigo até que todos os participantes tenham tido a oportunidade de bater também. Caso alguma carta cole na mão do jogador ou saia do monte, mas sem estar com o verso voltado para cima, ele terá de bater a figurinha sozinha fora do monte de cartas. Observe que não se pode utilizar os dedos para virar as cartas; deve-se bater nas cartas, seja com a mão completamente aberta ou com a mão levemente em forma de concha. Depois que todos os jogadores baterem no monte de cartas com o intuito de virá-las, inicia-se o segundo momento da atividade.

Na segunda fase, em que cada aluno já estará segurando as cartas que tenham sido viradas na primeira rodada, haverá o momento do desafio: se a carta for referente à descrição de algum personagem ou adivinha, aquele que tenha virado a carta deverá desafiar um colega a responder. Caso o colega acerte, o desafiado ganhará a carta para si. Caso o colega erre, a carta permanecerá com o desafiador. Porém, se a carta virada tiver um trava-línguas, será o próprio aluno que tentará ler sem errar. Caso consiga, a carta permanece para si. Caso erre, a carta precisa ser devolvida ao centro da mesa. EXEMPLO: O jogador que tenha virado quatro cartas (duas com descrição de personagem, uma com adivinha e uma com trava-línguas) deverá escolher três colegas para desafiar, uma vez que uma das cartas viradas terá sido de trava-línguas e, nesse caso, será ele mesmo quem terá de ler sem errar.

Vencendo o jogo: Na segunda etapa que se verifica o objetivo central do jogo, que é desafiar os participantes a responderem corretamente a respeito do conteúdo folclórico apresentado. Sendo assim, vencerá o jogo aquele que conseguir ficar com o maior número de cartas, tanto as que tenham sido conquistadas graças ao movimento de batida gerado pelo bafo quanto por meio dos desafios. **OBSERVAÇÃO:** Durante o jogo, é importante (porém, não obrigatória) a mediação do professor, de modo a esclarecer alguma informação sobre lendas desconhecidas e/ou auxiliar algum aluno que tenha dificuldade em ler o conteúdo presente nas cartas. Também é possível que algum colega auxilie o desafiador a ler, contanto que ele não seja o desafiado.

METODOLOGIA

Este estudo é uma pesquisa aplicada, de natureza qualitativa, uma vez que envolve a obtenção de dados descritivos, obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada, enfatiza mais o processo do que o produto e se preocupa em retratar a perspectiva dos

participantes' de acordo com as palavras de Bogdan e Bilen (apud ANDRÉ; LÜDKE, 1986, p. 13). A opção por esse tipo de pesquisa se deu pelo fato de que ela vai ao encontro da diversidade e das possibilidades que são observadas no espaço escolar.

Esse enfoque qualitativo direcionou este trabalho para o método da pesquisa-ação, cuja definição é explicitada por Thiollent (apud, GIL 010, p.42) como

[...] um tipo de pesquisa com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou ainda, com a resolução de um problema coletivo, onde todos pesquisadores e participantes estão envolvidos de modo cooperativo e participativo.

A escolha por esta proposta surgiu da minha experiência profissional como professora regente de Educação Física com turmas do 3º ano do Ensino Fundamental. A busca por uma Educação Física que fosse compreendida e valorizada como cultura corporal, que buscasse relações com outras disciplinas que compõem o currículo escolar e que não visasse apenas ao desenvolvimento de habilidades motoras em detrimento das demais, foram algumas das ações práticas pretendidas com esta pesquisa.

A aplicação foi delimitada a uma escola pública da rede municipal de ensino, localizada na zona oeste do Rio de Janeiro, tendo como amostra 23 alunos matriculados em uma turma do 3º ano do ensino fundamental, com faixa etária entre 8 e 9 anos.

Com o intuito de desvelar esse campo, foram utilizados como instrumentos de coleta e análise de dados o diário de campo, a observação participante, e a análise de conteúdo, respectivamente.

Por meio desta pesquisa, almeja-se que outros professores de Educação Física se sintam inspirados a inovarem em suas aulas, estabelecendo relações acerca do conteúdo específico de nossa disciplina aliadas ao demais conhecimentos que são ensinados pela escola.

Espera-se, sobretudo, que os alunos envolvidos nessa intervenção sejam capazes de compreender que todo conhecimento está interligado, que o uso da linguagem está presente inclusive nos jogos e brincadeiras do cotidiano e que o resgate da identidade através da cultura se inter-relacionam com os mais diversos saberes. Portanto, é fundamental adquirir conhecimentos que permitam ao indivíduo se posicionar frente às questões diárias como sujeito ativo, crítico e autônomo.

APLICAÇÃO E RESULTADOS

Ao observar o interesse dos alunos (inicialmente, apenas do sexo masculino) nos jogos de cartas fora da escola, durante o recreio, dentro de sala e também como opção de brincadeira nos dias de tempo livre¹ durante as aulas de Educação Física, resolvi iniciar uma discussão acerca dessa prática.

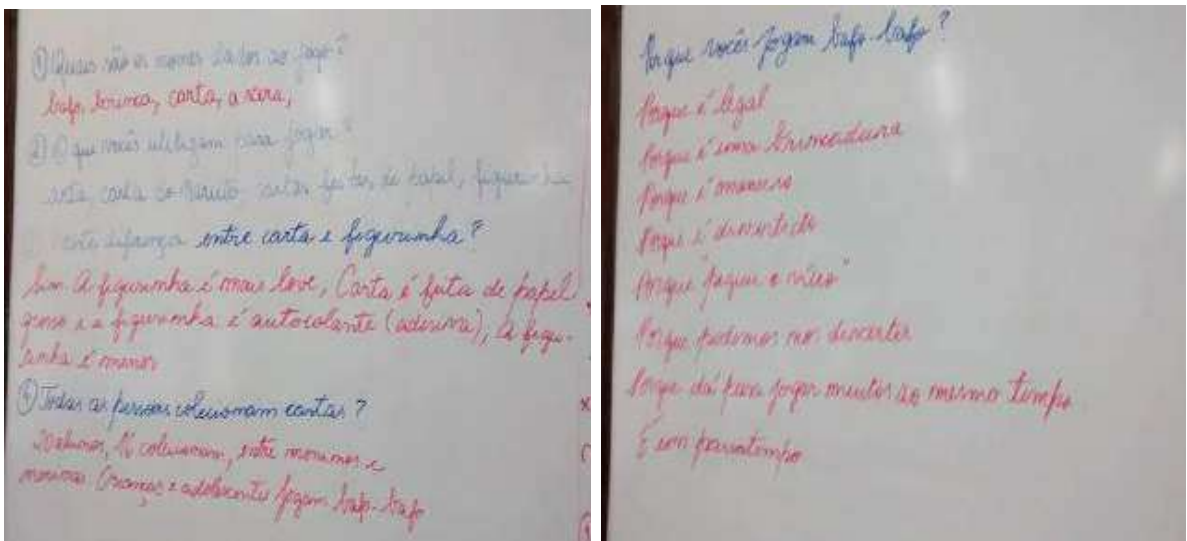
Propus uma conversa a respeito das brincadeiras populares mais conhecidas por eles e exemplifiquei com algumas as quais eles nunca haviam imaginado que seus pais ou avós já poderiam ter brincado. Também procurei investigar em que locais eles mais brincam, se em casa, na rua, na escola etc.

Fiquei muito preocupada ao ouvir que dos vinte alunos que estavam presentes no dia em que essa conversa foi realizada, nove informaram que não podem brincar na rua por causa do perigo de acidentes, sequestros, estupros e roubos. É lamentável que estejamos vivendo em um país cuja segurança pública não é eficaz, onde nossas crianças são privadas de conviver de forma sadia e segura nas ruas onde moram, como outrora acontecia.

Em relação ao jogo de bafo propriamente dito, estabeleci algumas perguntas que pudessem nortear o mapeamento dessa prática, tais como: Quais são os nomes dados ao jogo? O que vocês utilizam para jogar? Existe diferença entre cartas e figurinhas? Todas as pessoas colecionam cartas? Por que vocês jogam bafo? Essas perguntas foram baseadas em um artigo chamado, “*Bafo, que Jogo é esse?*”².

¹Última aula do mês, em que deixo os alunos livres para escolherem quais atividades querem realizar, podendo ou não utilizar os materiais disponibilizados. Geralmente, é o momento em que faço uma avaliação do desenvolvimento dos alunos, analisando a aproximação ou distanciamento do eixo curricular que norteia o projeto político-pedagógico da escola. (SOARES et al., 1992).

²SOUZA, L. R. S. Bafo, que jogo é esse? In: COSTA, C. M.; ARMBRUST, I.; TERAMOTO, W. O. *Qualificação da Educação Física curricular: reflexão e sistematização da prática pedagógica*. São Paulo: IEE, 2014. Disponível em <http://issuu.com/carlossdesouza/docs/public>



Figuras 2 e 3: Perguntas norteadoras a respeito do conhecimento do jogo de bafo.

Toda a turma interagiu, mas as meninas se mostraram um pouco resistentes, pois alegaram que esse tipo de brincadeira era apenas para meninos. Ao longo da conversa, fomos desconstruindo esse preconceito acerca do jogo de bafo, afinal, elas pouco conheciam a respeito e se baseavam nas opiniões do senso comum, advindas, principalmente, dos próprios meninos.

Esse questionamento acerca de gênero me fez observar o quanto o discurso referente a coisas de meninas *versus* coisas de meninos ainda perpassa pelo imaginário infantil, sendo carregado de estigmas que vêm da própria criação, isto é, do contexto familiar.

Sem dúvida, é necessário um diálogo esclarecedor acerca desse tema, não para incutir na cabeça de crianças ideologias de gênero, mas sim assegurar um dos objetivos gerais do Ensino Fundamental, que é

[...] conhecer e valorizar a pluralidade do patrimônio sociocultural brasileiro, bem como aspectos socioculturais de outros povos e nações, posicionando-se contra qualquer discriminação baseada em diferenças culturais, de classe social, de crenças, de sexo, de etnia ou outras características individuais e sociais (BRASIL, 1997, p.10).

Depois dessa conversa inicial, propus que na próxima aula de Educação Física os alunos trouxessem suas próprias figurinhas e/ou cartinhas. Somente os meninos trouxeram, o que nos leva a crer que, de fato, essa vivência pertence mais à cultural corporal dos meninos do que das meninas.

Ao analisar junto com eles o material, foi definido que a diferença entre as figurinhas e as cartinhas é de peso e de tamanho: a figurinha é mais leve e menor que a carta, além de ser autoadesiva. Já a carta é feita de um papel mais grosso.



Figura 4: Grupo com meninos experientes - **Figura 5:** Grupo misto, com meninos ensinando as meninas as técnicas do jogo.

Ao partir para a vivência dessa manifestação cultural, as meninas – que durante a conversa inicial foram resistentes à brincadeira – resolveram brincar também. Foi interessante perceber a habilidade dos meninos em virar as cartinhas e a dificuldade que a maioria das meninas tiveram para conseguir realizar o mesmo gesto.

Outro fator relevante foi observar que, de maneira geral, os meninos mais habilidosos em virar as cartas são aqueles que mais têm dificuldade na aquisição de conteúdos dentro de sala de aula. Proporcionar uma atividade em que eles fossem protagonistas, com mais conhecimento que os demais, elevou a autoestima e também o respeito entre os pares.

Aproveitei a situação para falar sobre valores, tais como amizade, respeito, honestidade, etc., bem como explicar o que são as habilidades múltiplas. Sem dúvida, é muito importante mostrar aos alunos a necessidade de ajudar o outro e de compreender que cada um de nós é especial e capaz de realizar atividades únicas.

Algumas lideranças surgiram naturalmente, de modo a ensinar às meninas como era a posição da mão para realizar as batidas³, bem como os ‘macetes’ para que as cartinhas pudessem virar.

³Batidas são os fundamentos (gestos) necessários para virar as cartas que estão em jogo.

Vários grupos foram criados, sendo alguns somente com alunos já experientes (somente meninos), outros de iniciantes (somente meninas) e ainda aqueles mistos, em que os meninos encarnaram o papel de mestres, e as meninas, de aprendizes.



Figura 6: Batida Bafão



Figura 7: Batida Mãozinha

Depois de muito brincarem, foi possível perceber que as meninas já estavam aprendendo a realizar os gestos, demonstrando prazer na conquista dessa habilidade. Já os meninos queriam saber se poderiam brincar, “à vera” ou somente “à brinca”. Esses termos significam brincar apostando a carta ou somente brincar por prazer, sendo necessário devolver as cartas aos seus donos ao fim da atividade, respectivamente. Deixei a critério deles, afinal, o importante era participar.

Percebi que os alunos faziam apenas dois tipos de gestos para virar as cartas, sendo um utilizando as duas mãos unidas em formato de concha invertida e outro somente com uma das mãos. Ao apresentar a eles outras possibilidades⁴, foi possível detectar que, por mais que eles tenham conhecimento da brincadeira, o jogo de bafo ainda era uma novidade devido a técnicas específicas desconhecidas por todos.

Na aula seguinte, depois de tomarem conhecimento dessas estratégias de jogo, levei então o *Bafolclórico Brasileiro*, que fora produzido por mim na disciplina⁵

⁴Esses fundamentos foram retirados do artigo *„Bafo, que Jogo é esse?“*, pois foi o único material encontrado acerca dessa brincadeira que não apenas definia o jogo, mas também ensinava fundamentos e regras.

⁵Esse jogo foi apresentado ao Programa de Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como

Produção de Recursos Materiais Didáticos Multidisciplinares, como produto educacional. Esse jogo mantém a essência do jogo de bafo ao utilizar seus fundamentos e estratégias, porém, possui algumas adaptações em relação ao segundo momento da partida (que se refere especificamente ao folclore brasileiro), como já foi explicitado no item 2.2 desse artigo.

Ao explicar o objetivo e todas as regras dessa brincadeira, a turma se envolveu na proposta, especialmente as meninas, que, no início do projeto, achavam que era apenas ,coisa de menino'. Elas tinham bastantes informações referentes ao folclore brasileiro e, certamente, ainda que não fossem muito experientes nos fundamentos dos gestos, eram conhecedoras do conteúdo folclórico. Isso as motivou a participar com muito interesse e atenção.

Foi possível perceber que as crianças encontraram muito prazer ao jogar o *Bafolclórico Brasileiro*, uma vez que puderam não apenas vivenciar o tradicional jogo de bafo, mas também serem desafiadas a responder aos trava-línguas, às adivinhas e às perguntas em relação aos personagens do folclore brasileiro. Com essa atividade, os alunos exploraram a cultura no que tange às práticas lúdicas familiares, às narrativas orais, possibilitando o resgate da identidade e a concretização de um currículo que, de fato, seja abrangente na questão da pluralidade cultural.

Esse fato vai ao encontro do que afirma Neira (2008), ao dizer que:

[...] o conhecimento popular representa um papel primordial na educação multicultural, pois, mediante um cultivo consciente desses conhecimentos são possíveis visões alternativas, democráticas e emancipadoras da sociedade, da política e da educação (p.83).

Portanto, possibilitar um currículo que considere o conhecimento popular significa buscar na experiência extraescolar novas formas de dar sentido à aprendizagem, reconhecendo que o conhecimento adquirido fora dos muros da escola precisa ser acolhido e vivenciado por toda a comunidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise da literatura acerca da Educação Física como cultura corporal demonstrou a relevância em se fomentar uma postura multicultural, que valorize a pluralidade, que considere a vida dos alunos, etnia, classe social etc., de forma que eles consigam se identificar e se sentir pertencentes à escola.

Embora as brincadeiras populares já estejam presentes na vida das crianças desde muito cedo, é fundamental que a escola possibilite o espaço para que elas sejam vivenciadas e ressignificadas, visto que as circunstâncias em que grande parte dos alunos se encontram impedem que experimentem tais brincadeiras de forma plena.

Essa proposta de adaptação do jogo de bafo proporcionou uma experiência significativa aos alunos que dela participaram, pois todos puderam se sentir como produtores de cultura. Além disso, possibilitou que os alunos colocassem em prática valores como amizade, respeito e solidariedade, fundamentais para a vida em sociedade, mas tão pouco valorizados atualmente.

É fundamental que o professor considere seus alunos como jovens conscientes e críticos, protagonistas na construção do próprio conhecimento e agentes transformadores da cultura corporal. Partindo dessa premissa, torna-se natural a proposta de um currículo que considere o indivíduo e o seu local de pertencimento como pontos de partida para a aprendizagem.

Sendo assim, é possível concluir que é necessário abrir as portas da escola à comunidade, de modo a contar toda a sabedoria que o povo traz consigo. Assim, contribuiremos para que a formação dos indivíduos seja plena, digna de orgulho e admiração, pois seus saberes terão sido valorizados.

REFERÊNCIAS

- ANDRÉ, M.E.D.A; LUDKE, M. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física/ Secretaria de Educação Fundamental**. – Brasília: MEC/SEF, 1997.
- DAOLIO, J. **Educação Física e o conceito de cultura**. Campinas, SP: Autores Associados, 2004.
- FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164. Disponível em: <http://brincar.brincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf> Acesso em: 02 abr. 2017.
- GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- NEIRA, M. G. **A Cultura Corporal Popular como conteúdo do currículo multicultural da Educação Física**. *Pensar a prática*, Goiânia, v. 11, n. 1, jan./mar., pp. 81-90, 2008. Disponível em: <http://www.gpef.fe.usp.br/teses/marcos_02.pdf> Acesso em: 02 abr. 2017.
- SOARES, C. L. et al. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.
- SOUZA, L. R. S. **Bafo, que jogo é esse?** In: COSTA, C. M.; ARMBRUST, I.; TERAMOTO, W. O. *Qualificação da Educação Física curricular: reflexão e sistematização da prática pedagógica*. São Paulo: IEE, 2014. Disponível em: <<http://issuu.com/carlossdesouza/docs/public>> Acesso em: 05 out. 2016.

