



V Seminário de Pesquisas do ProEF/UFSCar São Carlos, 28 de junho de 2025



CRUZ, Vivianne de Oliveira; RAMOS, Glauco Nunes Souto. Jogando, construindo e transformando: o jogo queimada nas aulas de educação física escolar. *In: SEMINÁRIO DE PESQUISAS DO PROEF/UFSCAR*, 5., 2025, São Carlos. *Anais* [...]. São Carlos: ProEF/UFSCar, 2025. p. 59-62.

JOGANDO, CONSTRUINDO E TRANSFORMANDO: O JOGO QUEIMADA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Vivianne de Oliveira Cruz

<http://lattes.cnpq.br/7062012084279837>

<https://orcid.org/0009-0009-4708-7346>

vcruz@estudante.ufscar.br

Glauco Nunes Souto Ramos

<http://lattes.cnpq.br/0134679842280022>

<https://orcid.org/0000-0003-2644-2838>

glauco@ufscar.br

Resumo: A presente pesquisa surge de inquietações vividas no cotidiano escolar, especialmente diante da hegemonia do futsal como única prática corporal legitimada nas aulas de Educação Física em uma escola pública municipal no bairro Caruara, em Santos/SP. Essa realidade evidencia o empobrecimento do componente curricular e a limitação da compreensão dos alunos sobre a diversidade da cultura corporal. O objetivo é analisar uma proposta de ensino do jogo queimada como conteúdo das aulas de Educação Física, buscando valorizá-lo enquanto manifestação cultural e elemento formativo. Adotamos a abordagem qualitativa de pesquisa, por meio da pesquisa-ação, com a aplicação de uma unidade didática composta por 10 aulas, baseada no modelo Teaching Games for Understanding (TGfU), com estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental. Os dados serão produzidos por meio de diários de aula elaborados pela professora-pesquisadora, com observações e registros das falas dos estudantes ao longo das aulas. A análise seguirá as etapas de ordenação, classificação e interpretação dos registros em categorias, articulando teoria e prática para compreender como os alunos constroem significados sobre o jogo queimada no contexto escolar. Esperamos, com a proposta, ampliar o repertório dos alunos, fomentar a autoria nas práticas corporais, promover reflexões sobre regras e inclusão, além de fortalecer o papel do professor como mediador do conhecimento. Como produto educacional, será elaborado um almanaque ou jogo voltado a estudantes e professores, com informações acessíveis sobre o jogo queimada, sua história, variações e possibilidades didáticas. A intenção é contribuir com práticas mais significativas, inclusivas e contextualizadas na Educação Física Escolar, valorizando o jogo como conteúdo autônomo, compreendido para além de seu caráter recreativo.

Palavras-chave: Educação Física Escolar; Jogo Queimada; Teaching Games for Understanding (TGfU).

Introdução

Definir “jogo” não é tarefa simples. Wittgenstein (1979) argumenta que muitos conceitos filosóficos possuem bordas indefinidas, sendo impossíveis de delimitar de forma rígida. O jogo é um fenômeno multifacetado e dependendo da área de conhecimento ele assumirá funções e objetivos distintos. Por tanto nessa pesquisa, será abordado o campo da Educação Física Escolar. Historicamente o jogo sempre esteve presente na Educação Física cumprindo diferentes papéis e funções conforme os projetos políticos e pedagógicos de cada período. No início do século XX, era associado a ideais higienistas e militaristas, sendo utilizado como instrumento de disciplina e socialização (Darido; Sanches Neto, 2011). A partir da década de 1980, com o avanço das abordagens críticas, passou a ser reconhecido como prática cultural, com valor educativo, social e político. Foi nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que o jogo se consolidou como conteúdo autônomo da Educação Física, inserido na unidade temática "Brincadeiras e Jogos", com foco na valorização da cultura popular, da inclusão e da construção coletiva de regras e sentidos.

Diante desse contexto, este trabalho tem como foco a análise do jogo queimada, ressignificado a partir de sua trajetória histórica e de suas potencialidades pedagógicas. Muito além de um passatempo ou de um recurso para preparar o corpo para esportes, a queimada é um jogo com raízes socioculturais profundas e com ampla presença na cultura escolar brasileira. Algumas pesquisas apontam que o jogo pode e deve ser tratado como prática da cultura corporal, articulando saberes, regras, táticas e valores. Através da praxiologia motriz (Ferreira; Ramos, 2023), o ensino da queimada permite uma leitura mais ampla do jogo, considerando as interações entre os sujeitos, o espaço e as regras.

A valorização do jogo queimada como conteúdo significativo exige, portanto, um olhar pedagógico que compreenda sua historicidade, sua plasticidade cultural e sua capacidade de promover aprendizagens integradas. Isso demanda do professor uma atuação crítica e sensível às vivências dos estudantes, como defendem alguns autores. A presença da queimada nas aulas deve estar vinculada a processos de construção coletiva de regras, respeito à diversidade e valorização das experiências culturais dos alunos, contribuindo para uma Educação Física plural, democrática e comprometida com a formação integral.

A proposta metodológica da pesquisa se concretiza na aplicação de uma unidade didática composta por 10 aulas sobre o jogo queimada, estruturada com base no modelo Teaching Games for Understanding (TGfU). A escolha desse modelo pedagógico se justifica por sua ênfase na centralidade do aluno no processo de ensino e de aprendizagem e pela valorização da compreensão tática do jogo, o que amplia as possibilidades de aprendizagem para além da execução técnica (Teoldo et.al., 2010). A unidade foi planejada de forma a explorar progressivamente os quatro princípios pedagógicos do TGfU: a seleção da categoria de jogo, as modificações por representação e por exagero, e a adaptação da complexidade tática. As situações de jogo foram organizadas para favorecer a resolução de problemas, o diálogo entre os alunos, a construção coletiva de estratégias e a reflexão sobre a lógica interna da queimada.

A abordagem TGfU, aliada à metodologia da pesquisa-ação, permite uma prática pedagógica investigativa, em que a professora-pesquisadora observa, escuta e adapta constantemente as propostas conforme as respostas dos alunos. Essa combinação reforça o

papel do professor como mediador do conhecimento, valorizando os saberes dos estudantes e promovendo uma aprendizagem significativa. Ao utilizar o jogo queimada como conteúdo central, a unidade didática busca não apenas resgatar uma prática cultural presente no cotidiano dos alunos, mas também construir novos significados para ela, incentivando a inclusão, a autoria e a participação ativa no processo educativo.

Metodologia

Esta pesquisa possui abordagem qualitativa e adota a pesquisa-ação como método, por permitir a investigação e transformação da prática pedagógica de forma integrada. A proposta está sendo aplicada em uma turma de 5º ano do ensino fundamental, em uma escola pública municipal da cidade de Santos/SP, utilizando uma unidade didática composta por 10 aulas de 45 minutos cada baseada no modelo Teaching Games for Understanding (TGfU) sobre o jogo queimada. Os dados estão sendo coletados por meio de diários de aula produzidos pela professora-pesquisadora, registrando percepções e acontecimentos relevantes de cada aula. A análise dos dados seguirá os passos propostos por Minayo (2002), feita em três etapas: Organização dos dados: Juntar todo o material, como os diários de aula, ler com atenção e organizar para começar a entender o que aconteceu; Separação por temas: Ler várias vezes e destacar os assuntos que mais aparecem, agrupando as informações que têm relação entre si e Interpretação dos dados: Comparar o que foi vivido nas aulas com as ideias da pesquisa, entendendo o que os alunos aprenderam e como isso se liga aos objetivos do estudo, ou seja, ordenação, classificação e análise final, com base na articulação entre teoria e prática através da produção de categorias de análise.

A pesquisa foi aprovada e autorizada pelo Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos (CEP) da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), através do Parecer 7.488.502.

Resultados Esperados

Espera-se, com a unidade didática trabalhada, ampliar o repertório de experiências corporais dos alunos, fomentar a autoria nas práticas corporais, promover reflexões sobre regras e contribuir com práticas mais inclusivas e contextualizadas na Educação Física Escolar. Fortalecer o papel do professor como mediador do conhecimento e reconhecer o jogo como conteúdo autônomo e formativo, compreendido para além de seu caráter recreativo.

Recurso Educacional

Como produto educacional, será elaborado um almanaque ou jogo didático utilizado de forma colaborativa entre professor (a) e estudantes, reunindo informações acessíveis sobre o jogo queimada, sua história, variações, adaptações e possibilidades didáticas. A proposta valoriza as experiências vividas ao longo da unidade didática, incorporando as percepções dos alunos e promovendo o protagonismo estudantil no processo de criação.

Esse material será pensado não apenas como fonte de consulta, mas como um recurso prático de uso coletivo em aula. A ideia é que professor (a) e turma possam utilizá-lo juntos, jogando, discutindo e aprendendo de forma integrada, fortalecendo os laços entre teoria e prática. Dessa forma, o almanaque e o jogo se tornam ferramentas de mediação do

conhecimento, promovendo a participação ativa dos alunos e incentivando uma aprendizagem mais significativa.

Referências

DARIDO, Suraya C.; SANCHES NETO. Luiz. O contexto da Educação Física na escola. *In*: DARIDO, Suraya C.; RANGEL, Irene C. A. (coord.). **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2011. p. 1-24.

FERREIRA, Lílían; RAMOS, Glauco. Contribuições ao ensino da Educação Física na escola: Análise das práticas corporais por meio da praxiologia motriz. **Ambiente: Gestão e Desenvolvimento**, p. 1-19, 2023. Disponível em: <https://periodicos.uerr.edu.br/index.php/ambiente/article/view/1109>. Acesso em: 16 jun. 2025.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 21. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

TEOLDO, Israel da Costa; GRECO, Pablo Juan; MESQUITA, Isabel; GRAÇA, Amândio.; GARGANTA, Júlio. O Teaching Games for Understanding (TGfU) como modelo de ensino dos jogos desportivos coletivos. **Revista Palestra**, v. 10, p. 69-77, 2010.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações filosóficas**. São Paulo: Abril Cultural, 1979.