



## PROJETO “MINHA QUEIMADA”: ALUNOS E ALUNAS PROTAGONISTAS

Joyce Cristina Claro Menoti. [joyceclaro26@gmail.com](mailto:joyceclaro26@gmail.com)

Universidade Estadual de Maringá (UEM)

Ademir Faria Pires. [afariapires@gmail.com](mailto:afariapires@gmail.com)

Universidade Estadual de Londrina (UEL)

Ieda Parra Barbosa-Rinaldi. [parrarinaldi@hotmail.com](mailto:parrarinaldi@hotmail.com)

Universidade Estadual de Maringá (UEM)

### Linha de estudo:

**Linha 2**– Fundamentos teórico-metodológicos do processo ensino-aprendizagem e avaliação em Educação Física: Dimensões da relação pedagógica da Educação Física na Educação Básica e modalidades de ensino, referentes a: a) organização curricular; b) organização do processo ensino, aprendizagem e da avaliação educacional; **c) saberes e práticas escolares.**

### Forma de Apresentação

**Comunicação Oral**

**Poster**

### RESUMO

Os Jogos e as Brincadeiras integram os múltiplos contextos sociais vivenciados pelas crianças, estando presentes nos espaços de convivência e contribuindo para a ampliação de repertórios de linguagens e saberes fundamentais ao desenvolvimento. Além disso, essas manifestações estão incorporadas no currículo, inseridas nos documentos norteadores da Educação Básica e incluídas como unidades temáticas no componente curricular da Educação Física. Frente a esse contexto, o objetivo do presente artigo é apresentar um relato de experiência sobre o desenvolvimento do projeto “Minha queimada” realizado com crianças das turmas 3ºA, 3ºB, 4ºA, 5ºA e 5ºB de uma escola de Ensino Fundamental I da Rede Municipal de Ensino de Londrina/PR, nas aulas de Educação Física. A fim de promover o protagonismo comunitário, o projeto embasou-se na Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018) que destaca os valores culturais dos jogos e brincadeiras, no Referencial Curricular do Paraná (Paraná, 2018) que compreende que as crianças constroem significados por meio do lúdico e nas Diretrizes Curriculares para a Educação Física (Londrina, s.d.) que abarcam os conhecimentos da Cultura Corporal como produtores e produtos de sentido. A proposta desenvolveu-se em três fases: (1) vivência de diferentes variações do jogo de queimada; (2) criação de versões alternativas da brincadeira pelos próprios alunos; e (3) prática das versões criadas, seguidas de rodas de conversa e reflexões coletivas. A partir dessa sequência didática, buscou-se fomentar o protagonismo



comunitário, conforme proposto nos documentos curriculares, valorizando a autoria das crianças na recriação de brincadeiras, a partir de seus contextos socioculturais. Os resultados evidenciam que ao se perceberem como criadores, os estudantes ampliaram sua relação com o brincar e com a Cultura Corporal de Movimento, demonstrando engajamento, criatividade e autonomia. O projeto revelou-se uma rica estratégia para integrar teoria e prática pedagógica, aproximando os saberes escolares das vivências infantis e reforçando a importância dos jogos e brincadeiras como elementos formadores da infância e da cidadania.

**Palavras-chave:** Educação Física escolar; Jogos e Brincadeiras; Cultura; Ensino.

## INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras em suas diversas manifestações foram incorporados no currículo escolar e são caracterizados como uma das unidades temáticas da Educação Física Escolar, devido seu caráter rico em conhecimentos históricos, sociais e culturais. Além da “[...] apreciação do ato de brincar em si (Brasil, 2018, p.172), os alunos também aprendem por meio dos jogos e brincadeiras, haja vista que o brincar “é o ofício da criança” (Sarmiento, 2004). Essas atividades fazem parte dos diversos contextos sociais infantis e se fazem presentes nesses ambientes de convívio, proporcionando repertório de linguagens e de conhecimentos essenciais para o desenvolvimento.

Partindo dos pressupostos estabelecidos por documentos norteadores da Educação Básica, optou-se pela escolha da queimada como prática para o desenvolvimento de um projeto pedagógico nas aulas de Educação Física, com o objetivo de promover o protagonismo comunitário a partir dos conhecimentos prévios dos estudantes. A Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2018) destaca que os jogos e brincadeiras possuem valor em si e devem ser objeto de estudo nas aulas. O Referencial Curricular do Paraná – RCP (Paraná, 2018) aponta que todas as manifestações da Cultura Corporal se fundamentam na compreensão do lúdico — ainda que esta não seja sua única finalidade — e que elas possibilitam às crianças estabelecer relações entre si e com a sociedade, por meio das representações e dos significados que constroem. Por fim, as Diretrizes Curriculares para a Educação Física (Londrina, s.d.) compreendem os conhecimentos da Cultura Corporal como produtores e produtos de sentido, significado e interpretação, a partir das relações estabelecidas entre os sujeitos. Destarte, o objetivo do presente artigo é apresentar um relato de experiência sobre o desenvolvimento do projeto “Minha queimada”



realizado com crianças das turmas 3ºA, 3ºB, 4ºA, 5ºA e 5ºB de uma escola de Ensino Fundamental I da Rede Municipal de Ensino de Londrina/PR, nas aulas de Educação Física.

## **METODOLOGIA**

Para compor esse relato, utilizamos as experiências vivenciadas no ensino de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física para as turmas: 3ºA, 3ºB, 4ºA, 5ºA e 5ºB de uma escola pública da rede Municipal de Londrina/PR. A escola fica localizada na região central e, por este motivo, concentra alunos advindos de várias regiões da cidade. O relato apresenta as estratégias de ensino utilizadas com vistas ao alcance do protagonismo comunitário durante o período de três semanas letivas do ano de 2024.

Em conjunto com a descrição das experiências vivenciadas, buscamos incorporar discussões a partir de referenciais teóricos da área, triangulando as informações contidas nos documentos norteadores e na literatura acadêmica. Como fontes documentais, elegemos a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2018), o Referencial Curricular do Paraná (Paraná, 2018) e as Diretrizes Curriculares para a Educação Física (Londrina, s.d.). Como fontes secundárias, utilizamos referenciais que estudam infância.

## **EM BUSCA DO PROTAGONISMO COMUNITÁRIO**

O Referencial Curricular do Paraná (Paraná, 2018, p. 345) refere-se ao protagonismo comunitário como “ações e conhecimentos necessários para os/as estudantes participarem, de forma confiante e autoral, em decisões e ações orientadas a democratizar o acesso das pessoas às manifestações da Cultura Corporal [...]”. Visando alcançar esse protagonismo, o projeto “Minha queimada” foi planejado para acontecer em 3 fases: 1ª fase: vivência de diversas queimadas nas aulas de Educação Física; 2ª fase: criação de queimada alternativa pelos alunos e 3ª fase: vivências das queimadas construídas pela turma.

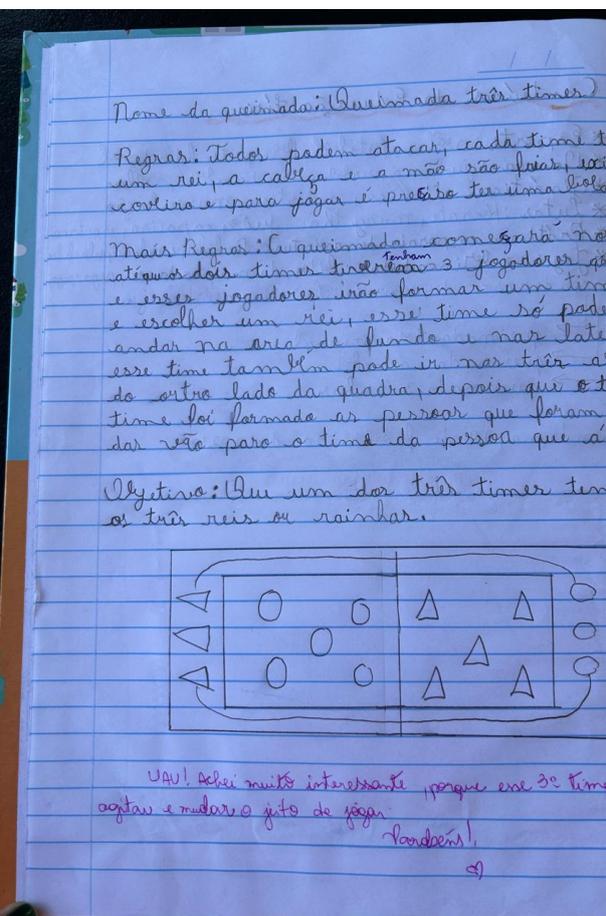
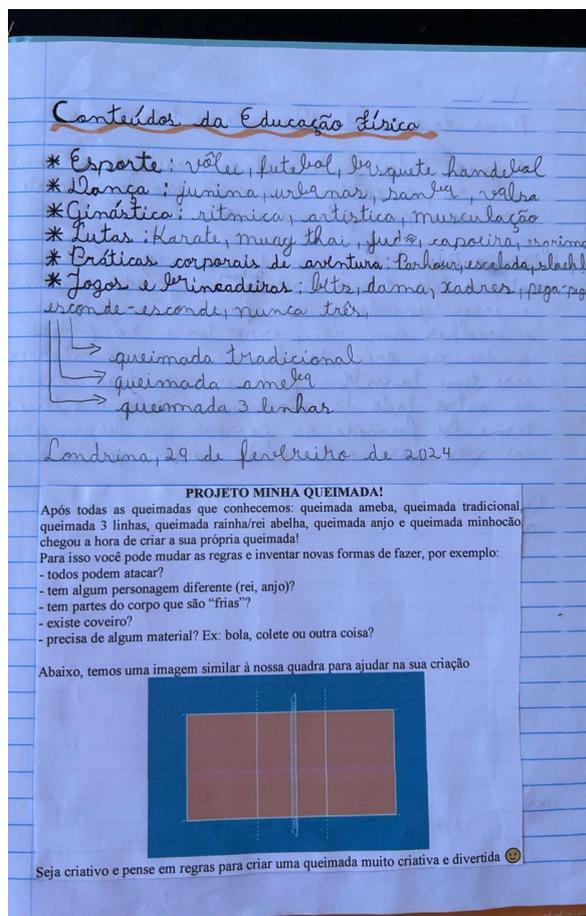
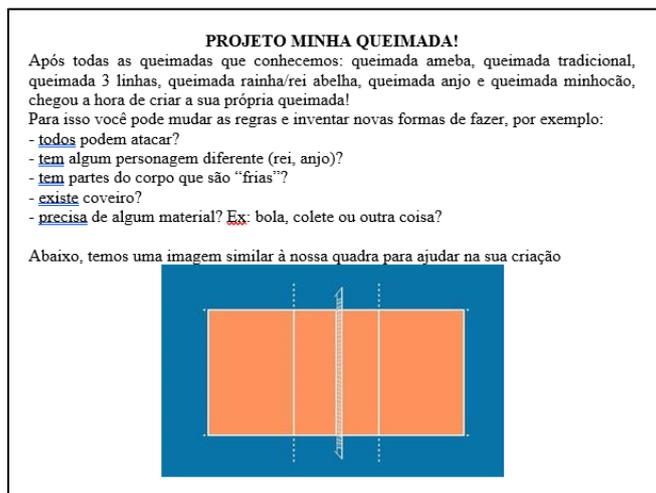
Na 1ª fase, vivenciamos uma sequência planejada de queimadas, que progredindo na quantidade e no aprofundamento das regras seguido do incremento



de mais personagens e ações no jogo. Foram vivenciadas sequencialmente: queimada ameba (individual), queimada tradicional, queimada 3 linhas, queimada anjo e queimada minhocão (descrição em anexo).

Na 2ª fase, como atividade da disciplina, os alunos criaram queimadas alternativas em casa, em seguida a professora fez a leitura e a escolha de algumas a serem vivenciadas pela turma, conforme imagens abaixo:

Imagem 1 – Fotos dos cadernos dos alunos com a criação das queimadas

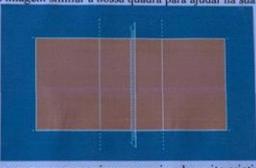




23/03/24

**PROJETO MINHA QUEIMADA!**  
 Após todas as queimadas que conhecemos: queimada ameba, queimada tradicional, queimada 3 linhas, queimada rainha/rei abelha, queimada anjo e queimada minhócio, chegou a hora de criar a sua própria queimada!  
 Para isso você pode mudar as regras e inventar novas formas de fazer, por exemplo:  
 - todos podem atacar?  
 - tem algum personagem diferente (rei, anjo)?  
 - tem partes do corpo que são "frias"?  
 - existe coveiro?  
 - precisa de algum material? Ex: bola, colete ou outra coisa?

Abaixo, temos uma imagem similar à nossa quadra para ajudar na sua criação



Seja criativo e pense em regras para criar uma queimada muito criativa e divertida 😊

Queimada futebol

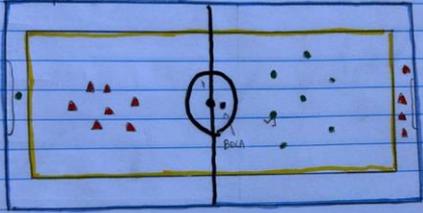
Com duas equipes ficam divididas na quadra, cada uma no seu lado. Para jogar, é assim: para queimar você tem que perseguir a bola e chutar em algum, isso pode se fazer pagando a bola na mão e perseguir no chão para chutar em alguém.

Se ficar em outra parte do corpo, você é queimado!  
 E das jogadores queimadas vão para trás de uma adversária e podem queimar e time adversário com as mãos. (Quem for queimado) de mais pessoas foram queimadas, vão no mesmo lugar que se demora. Também podendo queimar com as mãos.

data . . .

O time que terminar com mais pessoas ou eliminar totalmente e entre time para o vencedor.

Exemplo

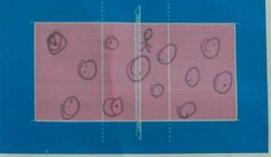


- Casa dos jogadores
- Casa dos queimados

WAU! Adorei, ficou muito criativa!  
 Espero que tenham com moderação, kkk. ♡

Após todas as queimadas que conhecemos: queimada ameba, queimada tradicional, queimada 3 linhas, queimada rainha/rei abelha, queimada anjo e queimada minhócio, chegou a hora de criar a sua própria queimada!  
 Para isso você pode mudar as regras e inventar novas formas de fazer, por exemplo:  
 - todos podem atacar?  
 - tem algum personagem diferente (rei, anjo)?  
 - tem partes do corpo que são "frias"?  
 - existe coveiro?  
 - precisa de algum material? Ex: bola, colete ou outra coisa?

Abaixo, temos uma imagem similar à nossa quadra para ajudar na sua criação



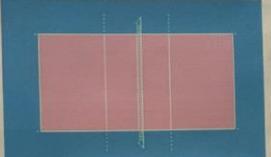
Você deverá preencher:  
 Nome da queimada: queimada colcho sai toca  
 Como ela acontece: Uma pessoa fica fora da toca que é travessão, duas pessoas correm de A? e se falar colcho, sai toca  
 Tem algum personagem? Se sim, qual e o que ele faz? sim o corcador que ficar dentro da toca  
 Tem mais alguma regra? não pode ficar na mesma toca

Seja criativo e pense em regras para criar uma queimada muito criativa e divertida 😊

*Que legal! Adorei a criatividade! ♡*

**PROJETO MINHA QUEIMADA!**  
 Após todas as queimadas que conhecemos: queimada ameba, queimada tradicional, queimada 3 linhas, queimada rainha/rei abelha, queimada anjo e queimada minhócio, chegou a hora de criar a sua própria queimada!  
 Para isso você pode mudar as regras e inventar novas formas de fazer, por exemplo:  
 - todos podem atacar?  
 - tem algum personagem diferente (rei, anjo)?  
 - existe coveiro?  
 - precisa de algum material? Ex: bola, colete ou outra coisa?

Abaixo, temos uma imagem similar à nossa quadra para ajudar na sua criação



Você deverá preencher:  
 Nome da queimada: VAI E VEM  
 Como ela acontece: QUANDO A PESSOA É QUEIMADA VAI PRO OUTRO TIME  
 Tem algum personagem? Se sim, qual e o que ele faz? O ROBÇÃO ELE É O LÍDER DA EQUIPE  
 Tem mais alguma regra? SIM ROBÇÃO, SENDO QUEIMADO TODA A EQUIPE PERDE

Seja criativo e pense em regras para criar uma queimada muito criativa e divertida 😊

*Que demais! Adorei! Parabéns! ♡*

Fonte: acervo próprio.



Na 3ª fase, os alunos vivenciaram as queimadas de sua turma, escolhidas pela professora. Ao final do processo, foram realizadas rodas de conversa para explicação da importância da brincadeira na vida da criança dentro e fora da escola e a indicação de que qualquer criança pode criar brincadeiras ao adaptarem as regras em brincadeiras já existentes, bem como, criar brincadeiras a partir do seu contexto. Diante disso, percebemos que o jogo não pode ser compreendido somente como um instrumento, um meio, um método, mas sim objetivo de revelar as relações humanas nele presentes (Nascimento; Araújo; Miguéis; 2009).

O projeto mostrou-se relevante ao evidenciar para as crianças a importância das brincadeiras, bem como a viabilidade de brincar em contextos extraescolares, independentemente da quantidade de participantes e materiais disponíveis, por meio da adaptação de regras preexistentes. Ao final das atividades, os estudantes relataram sentir-se protagonistas no processo de criação de novas brincadeiras, além de manifestarem a intenção de incorporar esse processo criativo como um hábito.

## **CONCLUSÃO**

Concluímos que o projeto pôde valorizar brincadeiras da cultura popular e reestruturá-las, a partir do protagonismo infantil dos alunos. Sendo assim, além de promover a criatividade, as experiências contribuíram para a formação de um espaço de autonomia e expressão dos alunos nas aulas de Educação Física, por meio do brincar.

Assim, ao reconhecerem-se como protagonistas nesse processo, as crianças não apenas ampliaram seu repertório lúdico, mas também fortaleceram sua relação com a brincadeira como parte integrante do seu cotidiano. Ao oportunizar que os estudantes criassem e recriassem suas próprias brincadeiras, ampliaram-se os espaços de escuta, autoria e participação nas aulas de Educação Física, fortalecendo o vínculo entre escola, cultura e comunidade.

Por fim, compreendemos que práticas como essa contribuem para uma abordagem pedagógica mais sensível às infâncias, em consonância com os princípios de uma Educação Física comprometida com a formação cidadã, democrática e plural.



## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil / Secretaria de Educação Básica. – Brasília : MEC, SEB, 2010. BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

LONDRINA. Secretaria Municipal de Educação. **Diretrizes Curriculares do Município de Londrina: Educação Física**. Londrina: Secretaria Municipal de Educação, [s.d.].

PARANÁ. Conselho Estadual de Educação. **Referencial Curricular do Paraná: Princípios, Direitos e Orientações**. Paraná. 2018. Disponível em <[http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/bncc/2018/referencial\\_curricular\\_parana\\_cee.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/bncc/2018/referencial_curricular_parana_cee.pdf)>. Acesso em 26 de jun. de 2024.

NASCIMENTO, Carolina Picchetti; ARAUJO, Elaine Sampaio; MIGUÉIS, Marlene da Rocha. O jogo como atividade: contribuições da teoria histórico-cultural. **Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional (ABRAPEE)**, vol. 13, n. 2, jul/dez de 2009, p.293-302. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1413-85572009000200012>

SARMENTO, Manuel Jacinto. As culturas da infância nas encruzilhadas da segunda modernidade. In: SARMENTO, Manuel Jacinto; CERISARA, Ana Beatriz (Orgs.). **Crianças e miúdos: Perspectivas sociopedagógicas da infância e educação**. Porto: Asa, 2004. p. 9-34.

**Link:** [https://drive.google.com/drive/folders/1Y4uwuCvv\\_O09skD-F\\_V1dtGn1lflLxXz?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1Y4uwuCvv_O09skD-F_V1dtGn1lflLxXz?usp=sharing)

