

NOSSA QUEIMADA

JOGANDO, CONSTRUINDO E TRANSFORMANDO



VIVIANNE CRUZ
2026

NOSSA QUEIMADA

JOGANDO, CONSTRUINDO E TRANSFORMANDO

Cruz, Vivianne

Nossa queimada [livro eletrônico] : jogando,
construindo e transformando / Vivianne Cruz. --
1. ed. -- Guarujá, SP : Ed. da Autora, 2026.
PDF

ISBN 978-65-01-97953-3

1. Brincadeiras na educação 2. Educação física
(Ensino fundamental) 3. Jogos educacionais
4. Recreação ao ar livre para crianças I. Título.

26-343008.0

CDD-790.1

Índices para catálogo sistemático:

1. Brincadeiras e jogos : Atividades recreacionais
790.1

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129



NOSSA QUEIMADA

JOGANDO, CONSTRUINDO E TRANSFORMANDO

ESTE RECURSO EDUCACIONAL É FRUTO DA PESQUISA DESENVOLVIDA NO MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL (PROEF), COMO PARTE DOS REQUISITOS PARA A OBTENÇÃO DO TÍTULO DE MESTRA EM EDUCAÇÃO FÍSICA.

O MATERIAL FOI ELABORADO A PARTIR DE UMA PESQUISA-AÇÃO REALIZADA EM CONTEXTO ESCOLAR, ARTICULANDO TEORIA E PRÁTICA DOCENTE, COM O TEMA:

**JOGANDO, CONSTRUINDO E TRANSFORMANDO
O JOGO QUEIMADA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CRUZ,2026**

**VIVIANNE CRUZ
ORIENTADOR: PROF. DR. GLAUCO NUNES SOUTO RAMOS**



PREFÁCIO

TUDO COMEÇOU EM UMA QUADRA SIMPLES, DESSAS EM QUE O CHÃO GUARDA HISTÓRIAS E RISADAS. ALI, ENTRE IDAS E VINDAS DA BOLA, NASCEU O DESEJO DE TRANSFORMAR O JOGAR EM APRENDER E O APRENDER EM CONVIVER.

A CADA QUEIMADA, SURTIAM NOVAS PERGUNTAS: POR QUE SEMPRE OS MESMOS PEGAM A BOLA? POR QUE ALGUNS SE ESCONDEM? O QUE ACONTECE QUANDO TODOS TÊM VOZ NO JOGO?

FOI ASSIM QUE NOSSA QUEIMADA GANHOU FORMA, NÃO APENAS COMO UM JOGO, MAS COMO UM ESPAÇO DE DESCOBERTAS, DIÁLOGO E INVENÇÃO COLETIVA. UM CONVITE PARA QUE PROFESSORES E ALUNOS SE RECONHEÇAM COMO AUTORES DE SUAS PRÓPRIAS APRENDIZAGENS, CAPAZES DE RECONSTRUIR REGRAS, REINVENTAR ESTRATÉGIAS E VALORIZAR O ENCONTRO COM O OUTRO.

ESTE E-BOOK É FRUTO DE MUITAS RODAS DE CONVERSA, OLHARES ATENTOS E CORAÇÕES ABERTOS. CADA PÁGINA FOI PENSADA PARA INSPIRAR O MOVIMENTO, O RISO, O PENSAR E O SENTIR.

ELE É, AO MESMO TEMPO, MEMÓRIA E HORIZONTE: MEMÓRIA DAS AULAS EM QUE O JOGAR VIROU PESQUISA; HORIZONTE DE UMA EDUCAÇÃO FÍSICA QUE EDUCA PARA A VIDA, PELA ALEGRIA E PELA COOPERAÇÃO.

QUE CADA LEITURA SEJA UM PASSO, UM TOQUE, UMA NOVA PARTIDA. PORQUE JOGAR TAMBÉM É TRANSFORMAR.

VIVIANNE CRUZ
PROFESSORA-PESQUISADORA

APRESENTAÇÃO

ESTE E-BOOK NASCEU DO DESEJO DE TRANSFORMAR O JOGO QUEIMADA EM UMA EXPERIÊNCIA DE APRENDIZADO, REFLEXÃO E CRIAÇÃO COLETIVA. A IDEIA SURTIU NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA COM UMA TURMA DO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, EM QUE O JOGAR FOI GANHANDO NOVOS SENTIDOS A CADA ENCONTRO.

MAIS DO QUE UM SIMPLES JOGO, A QUEIMADA TORNOU-SE UM ESPAÇO DE DIÁLOGO, COOPERAÇÃO E PROTAGONISMO, NO QUAL TODOS OS ESTUDANTES PUDEAM PARTICIPAR, OPINAR E TRANSFORMAR O JOGO CONFORME SUAS VIVÊNCIAS E IDEIAS.

INSPIRADO NO MODELO PEDAGÓGICO TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU), O TRABALHO CONVIDA PROFESSORAS E PROFESSORES A REPENSAREM O ENSINO DOS JOGOS. EM VEZ DE PRIORIZAR A TÉCNICA, O FOCO ESTÁ NA COMPREENSÃO TÁTICA, NA TOMADA DE DECISÕES E NA LUDICIDADE. ASSIM, O ALUNO DEIXA DE SER APENAS JOGADOR E PASSA A SER AUTOR DAS PRÓPRIAS ESTRATÉGIAS, DESENVOLVENDO AUTONOMIA E CONSCIÊNCIA SOBRE O QUE FAZ NO JOGO.








DURANTE AS AULAS, O REGISTRO EM DIÁRIOS DE AULA, A ESCUTA DAS CRIANÇAS E AS ADAPTAÇÕES CONSTRUÍDAS COLETIVAMENTE REVELARAM O PODER DA PRÁTICA PEDAGÓGICA COMO ESPAÇO DE PESQUISA E TRANSFORMAÇÃO. É DESSE PROCESSO QUE NASCE NOSSA QUEIMADA: JOGANDO, CONSTRUINDO E TRANSFORMANDO. UM MATERIAL QUE UNE TEORIA, PRÁTICA E AFETO, CONVIDANDO CADA LEITOR A (RE)DESCOBRIR O VALOR EDUCATIVO DO JOGAR.

ESTE E-BOOK PODE SER USADO:

- COMO INSPIRAÇÃO PARA O PLANEJAMENTO DOCENTE,
- COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA ESTUDANTES E PROFESSORES,
- OU AINDA COMO EXEMPLO DE PESQUISA-AÇÃO, EM QUE O CONHECIMENTO SE CONSTRÓI COM O CORPO EM MOVIMENTO.

QUE ESTA LEITURA DESPERTE EM VOCÊ A VONTADE DE JOGAR, REFLETIR E TRANSFORMAR, PORQUE SÃO NAS PEQUENAS MUDANÇAS DO COTIDIANO ESCOLAR QUE NASCEM AS GRANDES APRENDIZAGENS.

SUMÁRIO

-  1. PREFÁCIO - UM CONVITE PARA JOGAR, APRENDER E TRANSFORMAR.
-  2. APRESENTAÇÃO - A ORIGEM DESTA E-BOOK E O PROPÓSITO DE UNIR JOGO, ENSINO E PESQUISA.
-  3. O JOGO QUEIMADA - DA RUA À CULTURA DA ESCOLA07
-  4. O MODELO TGFU - TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING - ENSINAR JOGOS PARA A COMPREENSÃO09
-  5. NOSSA UNIDADE DIDÁTICA - COMO AS AULAS FORAM ORGANIZADAS, OS PRINCÍPIOS APLICADOS E O PAPEL DA PROFESSORA-PESQUISADORA.....13
-  6. Vozes do Jogo - SUGESTÕES PRÁTICAS, ADAPTAÇÕES E IDEIAS PARA O TRABALHO EM DIFERENTES TURMAS.....30
-  7. REFERÊNCIAS - AS OBRAS, AUTORES E INSPIRAÇÕES QUE DERAM BASE A ESTA EXPERIÊNCIA.....33

O JOGO QUEIMADA

DA RUA À CULTURA DA ESCOLA

QUEM NUNCA BRINCOU DE QUEIMADA?

DE PÉS DESCALÇOS, COM BOLA DE MEIA OU GARRAFA PET, O JOGO ATRAVESSA GERAÇÕES E CONTINUA VIVO NAS RUAS, NAS PRAÇAS E NAS ESCOLAS.

MAIS DO QUE CORRER E LANÇAR, A QUEIMADA ENSINA A CONVIVER, RESPEITAR, COOPERAR E CRIAR.

QUANDO CHEGA À ESCOLA, O JOGO VIRA CONTEÚDO EDUCATIVO, UM ESPAÇO PARA APRENDER COM O CORPO, PENSAR O JOGO E TRANSFORMAR A CONVIVÊNCIA.

DE JOGO ESPONTÂNEO, PASSA A SER OBJETO DE ESTUDO E DE INCLUSÃO, ONDE TODOS TÊM VOZ, VEZ E MOVIMENTO.

AFINAL, A QUEIMADA É UMA LINGUAGEM CORPORAL BRASILEIRA, VIVA, DIVERSA E REINVENTADA EM CADA GERAÇÃO.

NA ESCOLA, ELA CONTINUA PULSANDO E AGORA COMO ESPAÇO DE APRENDIZAGEM, PESQUISA E TRANSFORMAÇÃO.

PORQUE JOGAR TAMBÉM É APRENDER.

EMBORA EXISTAM MUITAS VARIAÇÕES, O OBJETIVO PRINCIPAL É SIMPLES, QUEIMAR O ADVERSÁRIO, OU SEJA, ACERTÁ-LO COM A BOLA. QUEM É QUEIMADO SAI DO CAMPO E VAI PARA O FUNDO DA QUADRA, SE TORNANDO COVEIRO. O JOGO TERMINA QUANDO TODOS OS JOGADORES DE UM TIME SÃO QUEIMADOS OU QUANDO O TEMPO COMBINADO SE ENCERRA.

A QUEIMADA É UM JOGO VIVO! ELA MUDA DE ACORDO COM O GRUPO, O ESPAÇO E A IMAGINAÇÃO DOS JOGADORES.

ESSAS ADAPTAÇÕES MOSTRAM QUE A QUEIMADA É MAIS DO QUE UMA COMPETIÇÃO, É UM ESPAÇO DE INVENÇÃO E APRENDIZADO COLETIVO.

A CADA RODADA, OS ALUNOS DESCOBREM NOVAS ESTRATÉGIAS, DIALOGAM, REESCREVEM REGRAS E REINVENTAM A PRÓPRIA VERSÃO.

COMO TODA MANIFESTAÇÃO CULTURAL, A QUEIMADA REFLETE O JEITO BRASILEIRO DE JOGAR, RIR, SE EXPRESSAR E APRENDER. ELA CONECTA GERAÇÕES E TRANSFORMA O PÁTIO DA ESCOLA EM UM CAMPO DE EXPERIÊNCIAS, ONDE CADA ARREMESSO É TAMBÉM UM GESTO DE IMAGINAÇÃO E PERTENCIMENTO.



... VAMOS CONVERSAR SOBRE ISSO?
E NA TURMA DE VOCÊS... COMO É JOGADA A QUEIMADA?

- ☛ QUAIS REGRAS COSTUMAM VALER NO JOGO?
- ☛ EXISTEM NOMES DIFERENTES PARA A QUEIMADA NA SUA CIDADE OU BAIRRO?
- ☛ JÁ CRIARAM UMA VERSÃO PRÓPRIA, COM NOVAS REGRAS OU DESAFIOS?

QUEIMADA

DESDE OS TEMPOS ANTIGOS, O ATO DE LANÇAR E DESVIAR OBJETOS JÁ FAZIA PARTE DAS BRINCADEIRAS E DOS TREINAMENTOS DE GUERRA. ASSIM, A ORIGEM DA QUEIMADA MISTURA REALIDADE E IMAGINAÇÃO.

CONTA-SE QUE, DURANTE A IDADE MÉDIA, O REI PAPUS, NO REINO DA PAPÔNIA, NA EUROPA MERIDIONAL, TREINAVA SEUS SOLDADOS LANÇANDO BOLAS DE FOGO CONTRA OS INIMIGOS. ESSE TREINO, COM O TEMPO, TRANSFORMOU-SE EM UM JOGO FESTIVO, POPULAR E CHEIO DE MOVIMENTO.



BALEADO

MATA-SOLDADO

QUEIMADA

BOLA QUEIMADA

JOGO DO MATA

COM O PASSAR DOS SÉCULOS, O JOGO ATRAVESSOU FRONTEIRAS E CHEGOU A DIFERENTES REGIÕES DO MUNDO, GANHANDO NOVOS NOMES E FORMAS. NO BRASIL, ESPALHOU-SE PELAS RUAS, PRAÇAS E ESCOLAS, TORNANDO-SE PARTE DA INFÂNCIA DE MUITAS GERAÇÕES.

UM JOGO, MUITOS NOMES! EM CADA CANTO DO BRASIL, A QUEIMADA GANHA UM NOME DIFERENTE, ELE ASSUME UMA IDENTIDADE PRÓPRIA, COMO BALEADO NO NORDESTE, CAÇADOR NO CENTRO-OESTE, QUEIMADINHA NO NORTE E NORDESTE OU QUEIMADO E QUEIMADA NO SUL E SUDESTE E ISSO MOSTRA A RIQUEZA DA NOSSA CULTURA CORPORAL. CADA NOME TRAZ CONSIGO UM POUCO DA CULTURA E DA FORMA DE JOGAR DAQUELE LUGAR, REVELANDO COMO O JOGAR É TAMBÉM UMA FORMA DE EXPRESSÃO CULTURAL.



QUEIMADO

CAÇADOR

BALEADO

CARIMBA

MATA SOLDADO

O MODELO TGfU

TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING ENSINAR JOGOS PARA A COMPREENSÃO

VOCÊ JÁ IMAGinou APRENDER UM JOGO DE UM JEITO DIFERENTE ?

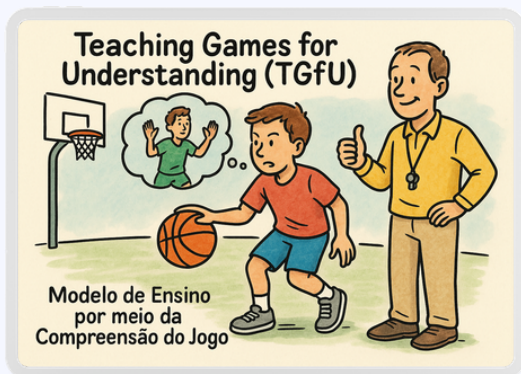
NÃO COMEÇANDO PELAS TÉCNICAS, MAS PELA COMPREENSÃO DO PRÓPRIO JOGO?

É EXATAMENTE ISSO QUE O **MODELO TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU)** PROPÕE. DESENVOLVIDO POR BUNKER E THORPE, NA DÉCADA DE 1980, O MODELO SURTIU COMO UMA ALTERNATIVA À REPETIÇÃO DE GESTOS TÉCNICOS SEM CONTEXTO.

ELE CONVIDA O PROFESSOR E OS ALUNOS A PENSAREM SOBRE O JOGO, A ENTENDEREM O PORQUÊ DE CADA DECISÃO E A CONSTRUIREM JUNTOS O CONHECIMENTO TÁTICO E ESTRATÉGICO A PARTIR DA VIVÊNCIA.

MAIS DO QUE JOGAR, O TGfU ENSINA A REFLETIR, COOPERAR E CRIAR SOLUÇÕES.

CADA AULA TORNA-SE UM ESPAÇO DE DIÁLOGO E DESCOBERTA, EM QUE O PROFESSOR ATUA COMO MEDIADOR E O ALUNO É PROTAGONISTA DO PROCESSO.



O MODELO TGFU

DO GESTO À COMPREENSÃO: O JOGADOR QUE PENSA O JOGO

O MODELO TGFU MUDA COMPLETAMENTE O JEITO DE APRENDER E ENSINAR OS JOGOS. ENQUANTO OS MÉTODOS TRADICIONAIS DAVAM ÊNFASE APENAS À TÉCNICA E AO GESTO MOTOR, PEDINDO QUE O ALUNO REPETISSE MOVIMENTOS ATÉ ACERTAR, O TGFU PROPÕE ALGO DIFERENTE:

QUE O JOGADOR PENSE, DECIDA E AJA COM SENTIDO DENTRO DO JOGO.

NOS MODELOS ANTIGOS, ERA COMUM VER ALUNOS EXECUTANDO PASSES, ARREMESSOS E CHUTES COM PERFEIÇÃO NO TREINO, MAS, NA HORA DA PARTIDA, NÃO SABIAM COMO USAR O QUE APRENDERAM. FALTAVA COMPREENSÃO, O PORQUÊ, O QUANDO E O COMO APLICAR CADA AÇÃO.

JÁ NO TGFU, O FOCO ESTÁ NA TOMADA DE DECISÃO, O JOGADOR OBSERVA O ESPAÇO, O ADVERSÁRIO, OS COLEGAS E ESCOLHE A MELHOR ESTRATÉGIA PARA RESOLVER O PROBLEMA DO JOGO.

ASSIM, O APRENDIZADO VAI MUITO ALÉM DO GESTO TÉCNICO, ELE ENVOLVE PENSAR, CRIAR E SE ADAPTAR, TRANSFORMANDO CADA JOGADORA E JOGADOR EM PROTAGONISTA DA PRÓPRIA APRENDIZAGEM.



O MODELO TGFU

OS 04 PRINCÍPIOS DO TGFU

FUNCIONAM COMO UM GUIA PRÁTICO, MOSTRANDO CAMINHOS PARA ENSINAR, REFLETIR E APRENDER JOGANDO. AJUDANDO O PROFESSOR (A) A PLANEJAR AULAS MAIS DINÂMICAS E OS ALUNOS (AS) A ENTENDEREM MELHOR O QUE ACONTECE DENTRO DOS JOGOS.

PRINCÍPIO DA SELEÇÃO DO TIPO DE JOGO

- O PROFESSOR (A) UTILIZA JOGOS OU ATIVIDADES COM A MESMA LÓGICA INTERNA DO JOGO ESCOLHIDO, FACILITANDO QUE OS ALUNOS COMPREENDAM E TRANSFIRAM ESTRATÉGIAS ENTRE ELES.

PRINCÍPIO DA MODIFICAÇÃO POR REPRESENTAÇÃO

- O PROFESSOR (A) ADAPTA O JOGO, MANTENDO SUA LÓGICA ORIGINAL, PARA QUE OS ALUNOS APRENDAM JOGANDO E COMPREENDAM COMO O JOGO REAL FUNCIONA.

Princípio da Adaptação da Complexidade Tática

- O PROFESSOR (A) AJUSTA O NÍVEL DE DIFICULDADE DO JOGO CONFORME AS CAPACIDADES DOS ALUNOS, GARANTINDO QUE TODOS PARTICIPEM E COMPREENDAM AS ESTRATÉGIAS DO JOGO.

PRINCÍPIO DA MODIFICAÇÃO POR EXAGERO

- O PROFESSOR (A) ALTERA OU ENFATIZA ALGUMAS REGRAS DO JOGO PARA DESTACAR CERTOS DESAFIOS TÁTICOS E ESTIMULAR A REFLEXÃO DOS ALUNOS SOBRE COMO JOGAR MELHOR.

TGFU E A QUEIMADA

Como vamos aprender a Queimada?

Com o TGFU, vamos jogar e aprender juntos!

Nem todo mundo participa?



Vamos mudar isso!

Primeiro, jogamos e pensamos no jogo!



Jogos Reduzidos

Times Menores

Mais jogadores na ação!



Espaco Pequeno

Mais chances de pegar a bola!



Todo Mundo Joga!

Diversão e Aprendizado!



Brincar, Cooperar e Aprender!



NOSSA UNIDADE DIDÁTICA

NESTE CAPÍTULO, ABRIMOS AS PORTAS DA QUADRA E MERGULHAMOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA QUE DERAM VIDA À NOSSA PESQUISA.

AQUI, VOCÊ VAI CONHECER COMO AS AULAS FORAM ORGANIZADAS, QUAIS PRINCÍPIOS DO MODELO TGFU ORIENTARAM CADA ETAPA E COMO EU, PROFESSORA-PESQUISADORA, TAMBÉM ME TORNEI APRENDIZ NESSE PROCESSO.

MAIS DO QUE UM PLANEJAMENTO PRONTO, ESTA UNIDADE DIDÁTICA É UM PONTO DE PARTIDA, INSPIRAÇÃO E APRENDIZAGEM. ELA NÃO TRAZ RESPOSTAS FIXAS, MAS CAMINHOS POSSÍVEIS, PORQUE CADA REALIDADE É ÚNICA, CADA PROFESSOR TEM SUAS PECULIARIDADES, CADA ESCOLA TEM SEU RITMO, E CADA TURMA E CADA ALUNO CARREGAM SUAS PRÓPRIAS HISTÓRIAS.

A PROPOSTA É JUSTAMENTE ESSA:

CONVIDAR O LEITOR A REFLETIR, ADAPTAR E RECRIAR O QUE FIZER SENTIDO EM SEU CONTEXTO, TRANSFORMANDO O JOGO QUEIMADA EM UM CAMPO FÉRTIL DE DESCOBERTAS, DIÁLOGO E MOVIMENTO.

ORGANIZAÇÃO DA UNIDADE DIDÁTICA

A UD FOI COMPOSTA POR NOVE AULAS, REALIZADAS ENTRE MAIO E JUNHO DE 2025, COM UMA TURMA DO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL.

CADA ENCONTRO TEVE DURAÇÃO MÉDIA DE 45 MINUTOS E SEGUIU OS PRINCÍPIOS DO MODELO TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU), PRIORIZANDO A COMPREENSÃO TÁTICA, A REFLEXÃO E O PROTAGONISMO DOS ALUNOS

🌀 UM OLHAR ALÉM DO PLANEJAMENTO

MAIS DO QUE UMA SEQUÊNCIA DE ATIVIDADES, A UD FOI CONSTRUÍDA COMO UM PROCESSO VIVO, QUE SE TRANSFORMAVA A CADA AULA, CONFORME O DIÁLOGO COM OS ESTUDANTES.

AS DECISÕES PEDAGÓGICAS FORAM SENDO CONSTRUÍDAS, E MEU PAPEL DA PROFESSORA-PESQUISADORA NÃO SE LIMITOU A ENSINAR, MAS A OBSERVAR, ESCUTAR E APRENDER COM O GRUPO.

O USO DOS PRINCÍPIOS DO TGFU SERVIU COMO BÚSSOLA PARA MANTER O FOCO NA COMPREENSÃO DO JOGO E NA AUTONOMIA DOS ALUNOS.

CADA ETAPA PROPÔS DESAFIOS PROGRESSIVOS, PARTINDO DO RECONHECIMENTO DO JOGO E DE SUAS REGRAS ATÉ A CRIAÇÃO COLETIVA DE NOVAS VERSÕES DA QUEIMADA, REVELANDO UM PERCURSO DE DESCOBERTA, REFLEXÃO E AUTORIA.

NOSSA UNIDADE DIDÁTICA

**aula
01**

Roda de
Conversa
e Queimada
Tradicional

**aula
02**

Princípio 01:
Seleção do
Tipo de Jogo
e Mapa Mental

**aula
03**

Jogos em
1X1 2X2
3X3

**aula
04**

Jogos
Reduzidos

**aula
05**

Desafio da
Esquiva
ataque e
defesa

**aula
06**

Princípio 2:
Modificação
por
Representação

**aula
07**

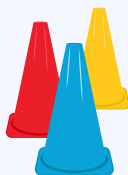
Princípio 3:
Modificação
por Exagero

**aula
08**

Princípio 4:
Adaptação da
Complexidade
Tática

**aula
09**

Nossa
Queimada



NOSSA UNIDADE DIDÁTICA

AULA I - INTRODUÇÃO AO JOGO E DIAGNÓSTICO

A AULA COMEÇOU COM UMA RODA DE CONVERSA SOBRE O JOGO QUEIMADA. COM UMA BOLA COMO OBJETO DE FALA, OS ALUNOS CONTARAM ONDE E COMO APRENDERAM A JOGAR, COMPARTILHANDO LEMBRANÇAS E JEITOS DIFERENTES DE BRINCAR.

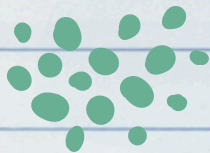
O CLIMA FOI DE CURIOSIDADE E ESCUTA
CADA HISTÓRIA REVELAVA NOVAS FORMAS DE VIVER O JOGO.



EM SEGUIDA, A TURMA PARTICIPOU DE UMA PARTIDA DE QUEIMADA NO FORMATO TRADICIONAL, SEGUINDO AS REGRAS CONHECIDAS PELOS ALUNOS.

DURANTE O JOGO, OBSERVEI ATENTAMENTE COMO O GRUPO SE ORGANIZAVA, QUAIS ESTRATÉGIAS USAVAM E QUAIS DIFICULDADES SURTIAM, SEM INTERFERIR NAS AÇÕES. O FOCO FOI COMPREENDER COMO O GRUPO INTERPRETAVA E APLICAVA AS REGRAS DO JOGO.

NOSSA UNIDADE DIDÁTICA



NO FINAL, VOLTARAM À RODA PARA REFLETIR:

- ✦ O QUE FOI FÁCIL OU DIFÍCIL?
- ✦ O QUE FOI BOM OU RUIM?
- ✦ COMO PODEMOS MELHORAR?

🎯 **ESTRATÉGIA DIDÁTICA: DIAGNÓSTICO E PARTICIPATIVO. COM VALORIZAÇÃO DOS SABERES PRÉVIOS E OBSERVAÇÃO ATIVA DA PROFESSORA.**

👩 **PAPEL DA PROFESSORA: MEDIAR A CONVERSA E OBSERVAR O JOGO PARA COMPREENDER AS NECESSIDADES DO GRUPO.**

👦 **PAPEL DOS ALUNOS: COMPARTILHAR EXPERIÊNCIAS, JOGAR E REFLETIR SOBRE O QUE VIVENCIARAM.**

🕒 **AValiação: CONTÍNUA, PELA OBSERVAÇÃO DA PARTICIPAÇÃO, RESPEITO E REFLEXÕES COLETIVAS.**

VARIAÇÕES

Existem diferentes formas de jogar a queimada: com mais ou menos jogadores, com um ou dois alvos, em campo aberto ou fechado, mudando as regras e os comandos, entre outras.



NOSSA UNIDADE DIDÁTICA

● AULAS 2 E 3 - INTRODUÇÃO E CLASSIFICAÇÃO DO TIPO DE JOGO (PRINCÍPIO I: SELEÇÃO DO TIPO DE JOGO)

AS AULAS COMEÇARAM COM UMA RODA DE CONVERSA INVESTIGATIVA:

📍 "O QUE É UM JOGO COMPETITIVO?"

OS ALUNOS CITARAM EXEMPLOS, COMPARARAM COM A QUEIMADA E PERCEBERAM QUE ELA TAMBÉM ENVOLVE CONFRONTO, ESTRATÉGIA E COOPERAÇÃO.

COM BASE NAS IDEIAS DO GRUPO, ORGANIZAMOS UM MAPA MENTAL COLETIVO NO PAPEL PARDO, CONECTANDO PALAVRAS COMO REGRAS, MOVIMENTOS, ESTRATÉGIAS, EMOÇÕES E DIFICULDADES.

O MAPA CRESCEU A CADA AULA E FOI RETOMADO EM OUTROS MOMENTOS, TORNANDO-SE UM REGISTRO VIVO DAS APRENDIZAGENS.

A CONVERSA SE AMPLIOU COM O RESGATE CULTURAL DO JOGO, OS ALUNOS DESCOBRIRAM QUE, PELO BRASIL, A QUEIMADA TEM VÁRIOS NOMES COMO, BALEADO, CARIMBA, MATA-SOLDADO, BOLA QUEIMADA E LEVARAM A PESQUISA PARA CASA, OUVINDO HISTÓRIAS DE PAIS E AVÓS.

● O JOGO PASSOU A SER VISTO NÃO SÓ COMO DISPUTA, MAS COMO PARTE DA MEMÓRIA E DA CULTURA BRASILEIRA.



NOSSA UNIDADE DIDÁTICA



VIVÊNCIAS PRÁTICAS

NA TERCEIRA AULA, O GRUPO VIVENCIOU JOGOS REDUZIDOS INSPIRADOS NA LÓGICA DA QUEIMADA



RAPOSA E COELHO (IXI)

**UM LANÇA, O OUTRO
ESQUIVA**

**FOCO NA PRECISÃO E
AGILIDADE.**



**ALVO CRUZADO (2X2)
DOIS LANÇADORES E
O ALVO MÓVEL FOCO
NA COOPERAÇÃO E
ANTECIPAÇÃO.**



NOSSA UNIDADE DIDÁTICA



QUEIMADILHA (3X1)
TRÊS LANÇADORES
TENTAM ACERTAR
QUEM ATRAVESSA O
ESPAÇO
FOCO NA
COMUNICAÇÃO E
LEITURA DE JOGO.

ESSAS ATIVIDADES AJUDARAM OS ALUNOS A COMPREENDER COMO ATACAR, DEFENDER E DECIDIR EM MOVIMENTO, TORNANDO O APRENDIZADO MAIS CONSCIENTE E DIVERTIDO.



🎯 **ESTRATÉGIA DIDÁTICA:** DIVIDIR A AULA ENTRE CONVERSA/REFLEXÃO E VIVÊNCIA PRÁTICA, UNINDO CULTURA, PENSAMENTO TÁTICO E AÇÃO.

👤 **PAPEL DA PROFESSORA:** MEDIAR, ESTIMULAR O DIÁLOGO E CONECTAR O JOGO À CULTURA DOS ALUNOS.

😊 **PAPEL DOS ALUNOS:** PARTICIPAR, CRIAR O MAPA MENTAL E EXPERIMENTAR OS JOGOS COM CURIOSIDADE E COOPERAÇÃO.

🕒 **AValiação:** CONTÍNUA, PELA OBSERVAÇÃO DA PARTICIPAÇÃO, DECISÕES E INTERAÇÕES DURANTE AS RODAS E OS JOGOS.



NOSSA UNIDADE DIDÁTICA

● **AULA 4 - ATRAVÉS DE JOGOS REDUZIDOS NESTA AULA, OS ALUNOS VIVENCIARAM JOGOS REDUZIDOS DE QUEIMADA PARA COMPREENDER MELHOR AS SITUAÇÕES TÁTICAS DO JOGO COMO ATACAR, DEFENDER, SE POSICIONAR E TOMAR DECISÕES EM MOVIMENTO.**

A AULA TEVE COMO FOCO COMPREENDER A LÓGICA DO JOGO POR MEIO DE SITUAÇÕES REDUZIDAS E ADAPTADAS DE QUEIMADA. EM ESPAÇOS MENORES, OS ALUNOS FORAM DESAFIADOS A TOMAR DECISÕES RÁPIDAS, LER O JOGO E AGIR ESTRATEGICAMENTE. OS JOGOS REDUZIDOS AMPLIARAM AS POSSIBILIDADES DE PARTICIPAÇÃO, POIS A BOLA CIRCULAVA MAIS, OS TEMPOS DE ESPERA DIMINUÍAM E TODOS ERAM CONSTANTEMENTE ENVOLVIDOS NAS AÇÕES DO JOGO.

💡 **VARIAÇÕES PROPOSTAS:**

- **ATACAR APENAS APÓS UM PASSE ENTRE COLEGAS;**
- **FAZER UM PASSE QUICADO ANTES DO ATAQUE;**
- **TROCAR DE QUADRA A CADA RODADA.**



NOSSA UNIDADE DIDÁTICA



DURANTE AS PARTIDAS, A PROFESSORA OBSERVAVA E PROVOCAVA REFLEXÕES BREVES:



... "O QUE AJUDOU SUA EQUIPE A ESCAPAR DA BOLA?"

... "COMO DECIDIRAM QUEM IRIA ATACAR?"



ESSAS PERGUNTAS AJUDARAM OS ALUNOS A PERCEBER COMO SUAS ESCOLHAS E INTERAÇÕES INFLUENCIAVAM O JOGO.

🎯 ESTRATÉGIA DIDÁTICA: JOGOS REDUZIDOS COM VARIAÇÕES TÁTICAS, GARANTINDO PARTICIPAÇÃO E REFLEXÃO SOBRE O JOGO.

👩‍🏫 PAPEL DA PROFESSORA: PROPOR DESAFIOS, CIRCULAR ENTRE OS GRUPOS E PROMOVER REFLEXÕES RÁPIDAS.

😊 PAPEL DOS ALUNOS: PARTICIPAR ATIVAMENTE, PENSAR COLETIVAMENTE E ADAPTAR-SE ÀS MUDANÇAS.

🕒 AVALIAÇÃO: CONTÍNUA, PELA OBSERVAÇÃO DAS DECISÕES, INTERAÇÕES E ENVOLVIMENTO NAS PARTIDAS.

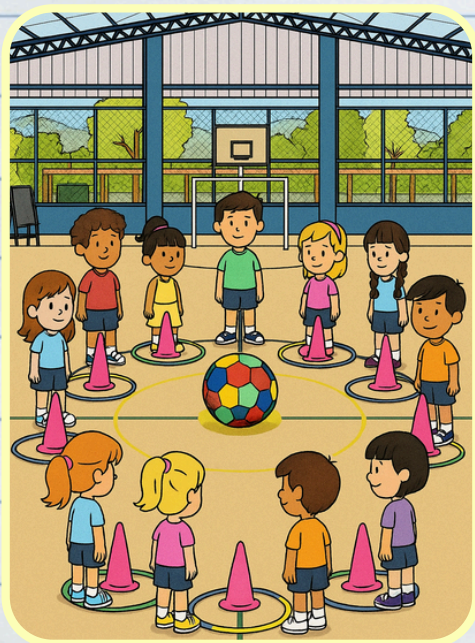


NOSSA UNIDADE DIDÁTICA

AULA 5 - DESAFIO DA ESQUIVA COM PEGA CONE E BOLA GRANDE

A AULA PROPÔS UM NOVO DESAFIO INSPIRADO NAS OBSERVAÇÕES DA TURMA. NO CENTRO DA QUADRA, UM ALUNO TENTAVA CAPTURAR OS CONES DOS COLEGAS ENQUANTO DESVIAVA DE UMA BOLA GRANDE LANÇADA POR ELES.

O JOGO EXIGIU ATENÇÃO, RAPIDEZ E ESTRATÉGIA. AS REGRAS FORAM ADAPTADAS JUNTO AO GRUPO, FAVORECENDO A PARTICIPAÇÃO DE TODOS E A VIVÊNCIA DOS DOIS PAPÉIS — ATACAR E ESQUIVAR.

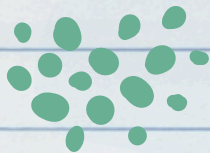


VARIAÇÕES:

- MUDAR O TAMANHO DA BOLA;
- ALTERAR O ESPAÇO DO CÍRCULO;
- JOGAR COM DOIS ALUNOS NO CENTRO.



NOSSA UNIDADE DIDÁTICA



 **ESTRATÉGIA DIDÁTICA: DESAFIO DE ATAQUE E DEFESA, COM REGRAS FLEXÍVEIS.**

 **PROFESSORA: OBSERVAR, AJUSTAR E ESTIMULAR REFLEXÕES RÁPIDAS.**

 **ALUNOS: PARTICIPAR, COOPERAR E CRIAR ESTRATÉGIAS.**

 **AVALIAÇÃO: OBSERVAÇÃO E DIÁLOGO FINAL SOBRE AS DECISÕES DO JOGO.**



AULA 6 - INTRODUÇÃO À ESTRATÉGIA NO JOGO

(PRINCÍPIO 2: MODIFICAÇÃO POR REPRESENTAÇÃO)

NESTA AULA, O FOCO FOI PENSAR O JOGO ESTRATEGICAMENTE. A TURMA INICIOU CONSTRUINDO UMA LINHA DO TEMPO COLETIVA, RELEMBRANDO O CAMINHO PERCORRIDO ATÉ ALI. ENTRE AS REFLEXÕES, SURTIRAM IDEIAS SOBRE O QUE TORNA UMA BOA ESTRATÉGIA NA QUEIMADA E COMO AGIR QUANDO SE ESTÁ FORA DO JOGO, COMO "COVEIRO".



EM SEGUIDA, JOGARAM UMA VERSÃO REPRESENTATIVA DA QUEIMADA, COM EQUIPES PEQUENAS (3X3 OU 4X4) E COVEIROS POSICIONADOS NAS LATERAIS E NO FUNDO DA QUADRA. AS PARTIDAS FORAM CURTAS, INTERCALADAS POR PAUSAS ESTRATÉGICAS PARA DISCUTIR DECISÕES E AJUSTAR TÁTICAS COLETIVAS.



NOSSA UNIDADE DIDÁTICA



super coveiro

💡 VARIAÇÕES:

- ALTERAR O NÚMERO DE JOGADORES;
- MUDAR O ESPAÇO DA QUADRA;
- INSERIR NOVAS FUNÇÕES AOS COVEIROS.

🕒 **ESTRATÉGIA DIDÁTICA:** JOGO REPRESENTATIVO COM MOMENTOS DE REFLEXÃO E AJUSTES COLETIVOS.

👩 **PROFESSORA:** MEDIAR AS DISCUSSÕES, PROVOCAR REFLEXÕES E OBSERVAR AS DECISÕES EM JOGO.

👦 **ALUNOS:** PENSAR O JOGO, TESTAR ESTRATÉGIAS E COLABORAR COM O GRUPO.

🕒 **AVALIAÇÃO:** OBSERVAÇÃO DAS DECISÕES, RESPEITO ÀS REGRAS E AUTOAVALIAÇÃO EM RODA DE CONVERSA.



NOSSA UNIDADE DIDÁTICA

● AULA 8 - JOGO COOPERATIVO E ESTRATÉGIAS AVANÇADAS

(PRINCÍPIO 4: ADAPTAÇÃO DA COMPLEXIDADE TÁTICA)

NESTA AULA, A TURMA EXPLOROU O VALOR DA COOPERAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO DENTRO DO JOGO. A PROPOSTA FOI ADAPTAR A QUEIMADA DE ACORDO COM A EXPERIÊNCIA DO GRUPO, GARANTINDO QUE TODOS PARTICIPASSEM DE FORMA EQUITATIVA E SIGNIFICATIVA.

CADA EQUIPE ESCOLHEU UM "JOGADOR-ANJO", QUE DEVERIA SER PROTEGIDO PELOS COLEGAS. ESSE DETALHE TROUXE NOVAS ESTRATÉGIAS: OS TIMES PRECISARAM SE ORGANIZAR, COMBINAR JOGADAS E PENSAR ANTES DE ATACAR. O JOGO REDUZIU O FOCO NA COMPETIÇÃO E DESTACOU A IMPORTÂNCIA DO DIÁLOGO E DA AJUDA MÚTUA.

DURANTE AS RODADAS, OS ALUNOS EXPERIMENTARAM DIFERENTES PAPÉIS E PROPUSERAM VARIAÇÕES PARA EQUILIBRAR AS PARTIDAS. A PROFESSORA MEDIOU OS AJUSTES E INCENTIVOU O GRUPO A REFLETIR SOBRE COMO O TRABALHO COLETIVO MELHORA O DESEMPENHO E O CLIMA DO JOGO.



jogador anjo



NOSSA UNIDADE DIDÁTICA

VARIAÇÕES:

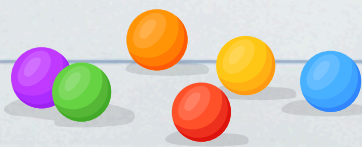
- ALTERAR O PAPEL DO "ANJO";
- VARIAR O TAMANHO DA QUADRA;
- INSERIR TROCAS DE FUNÇÃO ENTRE RODADAS.

🎯 **ESTRATÉGIA DIDÁTICA: JOGO COOPERATIVO COM ADAPTAÇÕES TÁTICAS E DESAFIOS AJUSTADOS AO GRUPO.**

👩‍🏫 **PROFESSORA: MEDIAR, PROPOR AJUSTES E INCENTIVAR A COMUNICAÇÃO.**

👦 **ALUNOS: COOPERAR, EXPERIMENTAR PAPÉIS E PROPOR SOLUÇÕES PARA O GRUPO.**

🕒 **AVALIAÇÃO: OBSERVAÇÃO DAS INTERAÇÕES, DECISÕES E REFLEXÕES EM RODA AO FINAL DA AULA.**



NOSSA UNIDADE DIDÁTICA

● AULA FINAL – NOSSA QUEIMADA JOGANDO, CONSTRUINDO E TRANSFORMANDO

CHEGOU O MOMENTO DE CELEBRAR TUDO O QUE FOI VIVIDO. APÓS VÁRIAS AULAS DE DESCOBERTAS, ADAPTAÇÕES E REFLEXÕES, A TURMA CRIOU SUA PRÓPRIA VERSÃO DO JOGO: A NOSSA QUEIMADA.

O GRUPO REUNIU IDEIAS, COMBINOU REGRAS E ESCOLHEU OS ELEMENTOS QUE MAIS GOSTOU DE CADA EXPERIÊNCIA ANTERIOR. ASSIM, NASCERAM NOVAS FORMAS DE JOGAR, COM ESPAÇO PARA TODOS PARTICIPAREM, TESTAREM ESTRATÉGIAS E REINVENTAREM O JOGO COLETIVAMENTE.

DURANTE O PROCESSO, SURTIRAM PERGUNTAS, RISADAS E NEGOCIAÇÕES — SINAIS DE QUE O APRENDIZADO HAVIA SE TORNADO PARTE DO BRINCAR. A PROFESSORA APENAS MEDIAVA, ENQUANTO OS ALUNOS SE TORNAVAM OS VERDADEIROS AUTORES DO JOGO.



NOSSA UNIDADE DIDÁTICA

💡 **VERSÃO CRIADA PELA TURMA:**

- REGRAS PENSADAS COLETIVAMENTE;
- ESPAÇOS E FUNÇÕES ADAPTADOS;
- ÊNFASE NA COOPERAÇÃO E NA ALEGRIA DE JOGAR JUNTOS.

🎯 **ESTRATÉGIA DIDÁTICA: CRIAÇÃO COLETIVA DA VERSÃO FINAL DA QUEIMADA, INTEGRANDO APRENDIZAGENS E REFLEXÕES DO PERCURSO.**

👩 **PROFESSORA: MEDIAR, VALORIZAR AS IDEIAS E PROMOVER O PROTAGONISMO DOS ALUNOS.**

😊 **ALUNOS: CRIAR, EXPERIMENTAR E COMPARTILHAR SUAS VERSÕES DO JOGO.**

🕒 **AValiação: RODA FINAL DE CONVERSA, COM AUTOAVALIAÇÃO SOBRE O PROCESSO E O SIGNIFICADO DA "NOSSA QUEIMADA".**

ENTENDENDO O JOGO



PENSANDO O JOGO!



AGINDO NO JOGO



FALANDO SOBRE O JOGO



NOSSA UNIDADE DIDÁTICA

COVEIRO
QUEIMA NAS
LATERAIS



BOLA PASSADA
QUEIMA SIM!



RODÍZIO EM
JOGOS
REDUZIDOS



VOZES DO JOGO

SUGESTÕES PRÁTICAS, ADAPTAÇÕES E IDEIAS PARA O TRABALHO EM DIFERENTES TURMAS.

ESTA PARTE DO E-BOOK PROPÕE IDEIAS SIMPLES, INSPIRADAS NA NOSSA QUEIMADA, PARA QUE PROFESSORES (AS) E ALUNOS (AS) POSSAM CRIAR, ADAPTAR E REFLETIR JOGANDO JUNTOS.



🎯 I. ADAPTE O JOGO À TURMA

- USE QUADRAS REDUZIDAS OU MARQUE ZONAS ESPECIAIS COM CONES.
- VARIE O NÚMERO DE JOGADORES, AS BOLAS E AS FUNÇÕES.
- CRIE O "SUPER COVEIRO", O JOGADOR "ANJO" OU OUTRAS FIGURAS SIMBÓLICAS PARA ESTIMULAR A IMAGINAÇÃO E A ESTRATÉGIA.
- NA NOSSA TURMA, TRABALHAR COM UMA ÚNICA ATIVIDADE POR AULA SE MOSTROU MAIS PRODUTIVO, POIS FAVORECEU O ENVOLVIMENTO DE TODOS E AMPLIOU AS OPORTUNIDADES DE PARTICIPAÇÃO.

💬 2. CONVERSE SOBRE O JOGO

INCLUA MOMENTOS RÁPIDOS DE DIÁLOGO DURANTE AS PARTIDAS:

"O QUE AJUDOU O GRUPO A ESCAPAR DA BOLA?"

"O QUE PODEMOS MUDAR NA PRÓXIMA RODADA?"

ESSAS PAUSAS ESTRATÉGICAS AJUDAM O ALUNO A PENSAR O JOGO
— PRINCÍPIO CENTRAL DO MODELO TGFU.



VOZES DO JOGO

SUGESTÕES PRÁTICAS, ADAPTAÇÕES E IDEIAS PARA O TRABALHO EM DIFERENTES TURMAS.



3. TRANSFORME DIFICULDADES EM DESAFIOS

QUANDO UM ALUNO DIZ “EU NÃO CONSIGO ATACAR”, TRANSFORME ISSO EM MISSÃO:

“E SE VOCÊ FOSSE O RESPONSÁVEL POR PROTEGER O ANJO?”
“COMO SEU TIME PODE TE AJUDAR NESSA JOGADA?”



4. CRIE VARIAÇÕES COLETIVAS



CONVIDE A TURMA A INVENTAR NOVAS REGRAS, NOMES E FORMATOS DA NOSSA QUEIMADA.

ISSO REFORÇA O PROTAGONISMO, A AUTORIA E O SENTIDO CULTURAL DO JOGO.

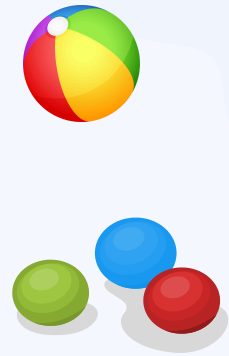


5. REGISTRE O PROCESSO

MONTE UM MURAL OU MAPA MENTAL DA TURMA, COMO O EXEMPLO ABAIXO:

- 
- O QUE O JOGO NOS ENSINOU?
 - QUAIS REGRAS CRIAMOS JUNTOS?
 - COMO NOS SENTIMOS JOGANDO?
- 





PARA ENCERRAR... OU RECOMEÇAR

CHEGAMOS AO FIM DESTA E-BOOK, MAS NÃO AO FIM DA QUEIMADA — PORQUE CADA TURMA, CADA QUADRA, CADA ESCOLA REINVENTA ESSE JOGO TÃO NOSSO, TÃO VIVO, TÃO CHEIO DE SENTIDOS. E É JUSTAMENTE AÍ QUE MORA SUA FORÇA: NÃO EXISTE UM JEITO CERTO OU ERRADO DE JOGAR. EXISTE O JEITO QUE FAZ SENTIDO PARA OS ALUNOS, PARA O GRUPO, PARA A REALIDADE DE CADA ESCOLA.

QUE ESTE MATERIAL TENHA ACENDIDO EM VOCÊ UM DESEJO SIMPLES E PODEROSO: EXPERIMENTAR. TESTAR NOVAS REGRAS, OUVIR OS ESTUDANTES, CONSTRUIR COLETIVAMENTE, PERMITIR QUE ELES ASSUMAM O PROTAGONISMO E REVELEM OUTRAS FORMAS DE JOGAR, PENSAR, CRIAR E CONVIVER.

REFERÊNCIAS

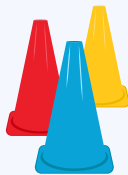
CLEMENTE, F.; ROCHA, R. JOGOS REDUZIDOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA: EFEITOS NA INTENSIDADE DE PRÁTICA. BRAZILIAN JOURNAL OF BIOMOTRICITY, V. 6, N. 4, P. 254-260, 2012. ISSN 1981-6324. DISPONÍVEL EM: REDALYC / RESEARCHGATE. ACESSO EM: 6 OUT. 2025.

CLEMENTE, F. M. UMA VISÃO INTEGRADA DO MODELO TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING: ADEQUANDO OS ESTILOS DE ENSINO E QUESTIONAMENTO À REALIDADE DA EDUCAÇÃO FÍSICA. REVISTA BRASILEIRA DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, V. 36, N. 2, P. 587-601, ABR. 2014.

CRUZ, VIVIANNE. JOGANDO, CONSTRUINDO E TRANSFORMANDO: O JOGO QUEIMADA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA. 2026. DISSERTAÇÃO (MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR – PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM REDE NACIONAL – PROEF) – UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS, SÃO CARLOS, 2026.

NASCIMENTO, A. S. TEMATIZANDO A QUEIMADA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: O CURRÍCULO CULTURAL EM AÇÃO. REVISTA BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, CURITIBA, ANO III, V. 1, P. 11-27, JUL. 2017.

SANTOS, G. F. L. JOGOS TRADICIONAIS E A EDUCAÇÃO FÍSICA. 2. ED. LONDRINA: EDUEL, 2012.



Obrigada

