



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO – UFRPE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA – DEFIS
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

DARLEN MARIA LIMA DA SILVA

CONTRIBUIÇÕES DO JOGO POPULAR “QUEIMADO” PARA A
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

RECIFE

2024

DARLEN MARIA LIMA DA SILVA

**CONTRIBUIÇÕES DO JOGO POPULAR “QUEIMADO” PARA A
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

**Monografia apresentada como requisito
parcial para conclusão do Curso de
Licenciatura em Educação Física da
Universidade Federal Rural de
Pernambuco. Orientador(a): Prof.^a Dra.
Rachel Costa de Azevedo Mello**

RECIFE

2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Sistema Integrado de Bibliotecas
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

S586Maria
limac Silva, Darlen Maria Lima da
CONTRIBUIÇÕES DO JOGO POPULAR “QUEIMADO” PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR / Darlen Maria
Lima da Silva. - 2024.
52 f.

Orientadora: Rachel Costa de Azevedo Mello.
Inclui referências.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Licenciatura em Educação Física, Recife, 2024.

1. Jogo. 2. Jogo Popular. 3. Queimado. 4. Educação Física. 5. Conteúdo de Ensino. I. Mello, Rachel Costa de Azevedo, orient. II. Título

CDD 613.7

Dedicatória

DARLEN MARIA LIMA DA SILVA

Aprovado em de.....de 2024.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof.^a Dra. Rachel Costa de Azevedo Mello
Universidade Federal Rural de Pernambuco

Prof.^a Dra. Rosangela Cely Branco Lindoso
Prof. Examinador I

Prof.^a Dra. Ana Luiza Barbosa Vieira

Prof. Examinador II

AGRADECIMENTOS

Chegar até aqui não foi nada fácil. Foram quatro anos tentando aprovação no curso de graduação e na última tentativa, deu certo. Nem acreditei quando avistei meu nome na lista de aprovados e chorei no colo de minha mãe como uma criança. Nunca me esquecerei deste dia! Mas para quem vem do interior, não adianta só ser aprovado, tem que estudar muito, tem que pedir muito, ter muita força e coragem. Sair de casa às cinco da manhã para estudar não é a realidade de muitos na minha região. O normal é ir cortar cana ou ser calunga nos caminhões por aí... se eu fui a exceção da família? Sim! Tudo é muito difícil pra quem vem do interior, tudo é motivo de pavor, mas a graduação abriu portas e possibilitou tantas coisas de inúmeras formas, vencendo a vergonha, mostrando persistência e determinação cá estou, me formando como professora, onde ninguém da minha família chegou. É, a gente deve comemorar como se não houvesse amanhã, pois não é todo dia que se consegue estudar em uma universidade federal, ainda mais na ruralinda.

Enfim, quero primeiramente agradecer a Deus pela oportunidade que me concedeu e por me dar sabedoria para aguentar todas as dificuldades que encontrei, por tudo que aconteceu, por não ter me deixado desistir, quando pensei que não conseguiria.

À minha família, em especial ao meu padrinho e pai, Luciano Gomes da Silva. Queria que soubesse que sou muito feliz pela educação que o senhor me deu. Mesmo vindo de uma família humilde, vindo do interior, sem ter muito, o senhor me oportunizou tudo! Se eu cheguei até aqui é pela educação que o senhor me deu. Nunca vou esquecer as vezes que o senhor falava: “brincar depois, vai primeiro estudar”!

Ao meu noivo, aquele que se tornou meu porto seguro, que segurou na minha mão quando eu mais precisava, que incentivou, ajudou, ouviu minhas apresentações, testou as atividades, os jogos, as aulas. É por mim, por você e por nós, que cheguei até aqui e você sabe que estou só no início. Este é apenas o fim do no início de um novo capítulo.

Gostaria também de agradecer a todos os meus amigos de curso, em especial a Rodrigo Soares de Almeida que sempre esteve comigo, nos trabalhos, nos estágios e a Radmila Arantes do Carmo, minha dupla de Pibic e a todos que participaram da minha trajetória acadêmica. A minha orientadora, Rachel Mello por ter aceitado o desafio de pesquisar comigo sobre o jogo queimado, mesmo com tanta dificuldade, sempre mostrando que eu poderia melhorar.

E, todo esse caminho não seria tão agradável e nem estimulante quanto foi, se ela não tivesse aparecido. Mesmo sendo remotamente, na época da pandemia, nas aulas de fisiologia humana, ela me encantou. Quantas dúvidas será que ela me tirou? Não consigo contar, me ajudou quando estava doente, moveu céus e terras por mim, quando que a gente conhece e tem por perto uma professora assim? Enfim, querida professora Anna Myrna Jaguaribe de Lima, obrigada por me acolher, por me escolher para fazer parte de sua pesquisa, onde me ensinou tanta coisa, onde me mostrou que sou capaz de qualquer coisa, basta-me querer. A ti, serei eternamente grata! Finalizo dizendo que estarei aqui para o que precisar.

RESUMO

Esta pesquisa tem como propósito investigar o jogo popular queimado, partindo da problemática: quais as possibilidades educativas e contribuições do jogo queimado para a Educação Física Escolar? A partir deste problema, definimos como objetivo geral: analisar possibilidades educativas e contribuições do jogo queimado para a Educação Física Escolar. E como objetivos específicos: conceituar o jogo e o jogo popular como conhecimento historicamente construído pela humanidade; identificar o jogo e o jogo popular como conteúdos de ensino do componente curricular educação física e caracterizar o Jogo queimado e sua origem histórica. Para tal, foi utilizado o método de pesquisa bibliográfica, visando responder tais objetivos, a partir da análise de artigos relacionados ao tema. Enquanto resultados da pesquisa, podemos afirmar que o conteúdo de ensino Jogo, em específico o jogopopular queimado (queimada) se faz presente em todas as etapas de nossas vidas, sendo sistematizado e organizado como conteúdo de ensino na educação física. Concluimos que o jogo queimado traz contribuições relevantes: o acesso aos conhecimentos historicamente construídos pelo homem, possibilita a socialização, a participação efetiva dos alunos durante as aulas, o diálogo, além de promover o desenvolvimento das funções mentais elementares e superiores, e ainda oportunizar a explorar as capacidades psicomotoras, cognitivas e sociais de forma integral. Dessa forma, concluimos que, apesar dessa temática ser desafiadora, foram identificadas as contribuições desse jogo popular para a educação física, sendo necessário que os professores de educação física percebam a importância do resgate dos jogos populares, bem como ressaltem suas contribuições no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes.

Palavras-chaves: Jogo; Jogo Popular; Queimado; Educação Física; Conteúdo de Ensino

ABSTRACT

The purpose of this research is to investigate the popular game queimado. Starting from the problem: what are the educational possibilities and contributions of the burnt game to school physical education? Based on this problem, we set ourselves the general objective of analyzing the educational possibilities and contributions of the burnt game to school physical education. And as specific objectives: to conceptualize the game and the popular game as knowledge historically constructed by humanity; to identify the game and the popular game as teaching content of the physical education curriculum component and to characterize the burnt game and its historical origin. To this end, the bibliographical research method was used to answer the proposed objectives, based on an analysis of articles related to the topic. As results of the research, we can affirm that the teaching content Game, specifically the popular game queimado (burned) is present in all stages of our lives, being it systematized and organized as content, brings relevant contributions to the acquisition of knowledge, as well as enables socialization, effective participation of students during classes, dialogue, promote advancement in higher elementary functions, provide opportunities for the exploration of psychomotor, cognitive and social capacities in an integral way of the student, in addition to allowing access to knowledge historically constructed by man. Thus, we conclude that although this subject is challenging, the contributions of this popular game to physical education have been seen, and it is necessary for physical education teachers to continue emphasizing the importance of rescuing popular games, as well as highlighting their contributions to the teaching and learning process for students.

Keywords: Game; Popular Game; Burning; Physical Education; Teaching Content

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO | 10 |
| 1.1 PROBLEMA DE PESQUISA..... | 13 |
| 1.2 OBJETIVO GERAL | 13 |
| 3. REFERENCIAIS TEÓRICOS..... | 15 |
| 3.1 O JOGO E JOGO POPULAR COMO CONHECIMENTOS HISTORICAMENTE CONSTRUÍDOS PELA HUMANIDADE | 15 |
| 3.3 O JOGO POPULAR QUEIMADO: ORIGEM HISTÓRICA, CONCEITOS E CARACTERÍSTICAS..... | 26 |
| 3. A PESQUISA BIBLIOGRÁFICA..... | 37 |
| 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 46 |
| 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 48 |

1. INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como tema o jogo popular “queimado” e suas contribuições para a educação física escolar. A investigação que nos propomos a realizar parte da observação da popularidade do jogo “queimado” no âmbito escolar e nas comunidades, como um jogo muito conhecido e praticado na infância de gerações anteriores, que faz parte da memória afetiva de adultos e idosos. O interesse pelo tema manifesta-se através do reconhecimento de sua relevância para a educação escolar, uma vez que sou praticante e integrante de um time, e percebo na prática do jogo, empiricamente, contribuições para o processo de escolarização. Observo também, que existe um movimento no sentido de sua esportivização, à medida que vem se ampliando enquanto prática esportiva em estados e municípios no Brasil.

No contexto escolar, há uma diversidade de possibilidades de vivências do jogo queimado. Pude observar e vivenciar o jogo, ao longo do meu processo de escolarização, em diversas situações escolares: no recreio, nos jogos interclasse e nas aulas do componente curricular educação física. Assim, considero o jogo queimado como parte do acervo cultural dos jogos populares e, por conseguinte, deve estar presente na educação física como um conhecimento cultural, uma vez que

[...]a educação física escolar, que tem como objeto a reflexão sobre a cultura corporal, contribui para a afirmação dos interesses de classe das camadas populares, na medida em que desenvolve uma reflexão pedagógica sobre valores como solidariedade substituindo individualismo, cooperação confrontando a disputa, distribuição em confronto com apropriação, sobretudo enfatizando a liberdade de expressão dos movimentos - a emancipação -, negando a dominação e submissão do homem pelo homem (Coletivo de Autores, 1992, p. 27 -28).

Compreendido na educação física como jogo popular, o queimado é considerado um conteúdo de ensino na educação física nas propostas curriculares, nas quais é proposto considerando sua historicidade e intencionalidade educativa. Assim, mesmo gerando entretenimento por ser um jogo muito praticado nas escolas, o jogo “queimado” é um jogo popular, e portanto é um conteúdo de ensino sistematizado e organizado no componente Educação Física na proposta curricular da rede estadual de ensino de Pernambuco, “Currículo de Pernambuco”, em todas as etapas: educação infantil, ensino fundamental, médio e Educação de jovens e adultos.

Pude verificar empiricamente, ao longo da minha escolaridade, que nas aulas de educação física, o queimado é um dos jogos mais conhecidos pelos estudantes, podendo ser considerado como um dos únicos conteúdos de ensino em que os estudantes conhecem antecipadamente as regras e conseguem realizar os gestos motores requeridos nas situações de jogo. No entanto, o queimado aparece, nas aulas, como a única opção de jogo a ser aprendido e praticado, reconhecido como conteúdo predominante em todas as etapas da escolarização. Essa utilização do queimado tem o mesmo sentido do “rola bola” nas aulas, como uma mera atividade, desprovida de reflexão pedagógica e de valor educativo, desconsiderando-o como conhecimento cultural.

Assim, enquanto licencianda em Educação Física, pude também observar a lacuna existente sobre a investigação acadêmica a respeito do jogo “queimado” pela quase ausência de pesquisas e percebi a necessidade de explorar esse tema e realizar uma pesquisa com ênfase no seu reconhecimento como um conhecimento escolar, uma vez que é inegável a sua popularidade na escola básica. Desse modo, essa pesquisa busca refletir sobre o jogo queimado, enquanto conteúdo de ensino pertencente à temática jogo/ jogo popular na educação física.

Inicialmente dissertamos sobre o jogo e o jogo popular para adentrar na origem histórica e características do jogo queimado, presente na cultura popular com uma enorme diversidade de nomenclaturas, com variações na dinâmica do jogo, com diferentes gestos motores, estratégias de jogo e regras variadas. Somada a essa diversidade que é característica dos jogos populares, destacamos a existência da presença de uma recente movimentação para a esportivização do queimado(a), não somente no Brasil, uma vez que existe uma versão americana, o dodgeball ou prisonball, conhecido no mundo como esporte por estes nomes.

Já a versão brasileira da queimado, como é chamado em Pernambuco, possui contornos, características próprias e maneira de jogar diversificadas, bem como possui nomenclaturas diferentes em outros estados como: Baleada (Paraíba); Baleado (Bahia e Paraíba); Bola Queimada (Paraná) Caçador (Paraná e Rio Grande do Sul); Carimba (Ceará e Goiás); Cemitério (Ceará); Dodgeball (Estados Unidos e Ceará); Jogo do Mata (Ceará e Portugal); Mata-mata (Santa Catarina); Mata-soldado (Santa Catarina); Matada (Paraíba); Prisonball (Estados Unidos) e Queimado (Alagoas, Maranhão, Pernambuco, Rio de Janeiro, Ceará e Sergipe) (Valeriano, 2020).

Assim, o interesse em investigar o tema surgiu na universidade, mas minha proximidade e minha vivência com o jogo queimado vem desde a infância, quando praticava na rua, no chão de terra, ao ar livre com primos e colegas, em momentos marcados pela diversão, companheiro e memórias. Em seguida, na educação física, vivenciei continuamente o queimado como estudante, uma vez que era uma opção quase constante de vivência na escola e nas aulas, por ser um tipo de jogo em que os recursos materiais, como o material didático, se limita a uma única bola, em ambiente escolar não específico. Este fato, verificado em minha trajetória de estudante de escola pública, foi corriqueiro em escolas com poucos recursos materiais. Atesto que nunca passei por escola que tivesse quadra, o que limitava as aulas do componente curricular educação física. Assim, tendo nos jogos populares uma opção possível, o queimado se tornou o conteúdo mais vivenciado na minha, como em muitas escolas desprovidas de ambiente adequado para as aulas de educação física.

Nesse sentido, essas questões que permearam minha trajetória acadêmica e pessoal culminaram na elaboração da presente pesquisa, já como licenciada em Educação Física pela Universidade Federal Rural de Pernambuco. Acredito que esta pesquisa possa trazer contribuições por se tratar de um estudo que visa propiciar a reflexão sobre esse conhecimento escolar, por considerá-lo relevante para a cultura popular nas escolas e nas comunidades. Diante do exposto, compreendendo o Jogo queimado como conteúdo da Educação Física escolar e como um dos jogos populares mais conhecidos e praticados, consideramos um “patrimônio imaterial da humanidade, que mesmo sem um pertencimento institucional ou organização e sistematização de suas regras, atravessou séculos e regiões, sendo parte da cultura do jogo” (Oliveira et al, 2021, p.2).

Assim sendo, compreendemos que o queimado se faz presente na cultura como jogo ou brincadeira, como uma das práticas corporais “ mais interessantes e atrativas das aulas de Educação Física, que também é vivenciada por eles fora da escola, de maneira espontânea e lúdica” (Oliveira et al, 2019, p.34). Além de estar presente no currículo da educação física e merecer ser objeto de análise, considera-se, nesta pesquisa, analisar suas possibilidades educativas e contribuições para a Educação Física escolar.

1.1 PROBLEMA DE PESQUISA

A partir destas reflexões, definimos a seguinte **questão de pesquisa**: quais as possibilidades educativas e contribuições do jogo queimado para a Educação Física escolar?

1.2 OBJETIVO GERAL

Analisar possibilidades educativas e contribuições do jogo queimado para a Educação Física escolar em publicações acadêmicas.

1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Compreender o jogo e o jogo popular como conhecimentos historicamente construídos pela humanidade.
2. Analisar o jogo e o jogo popular como conteúdos de ensino do componente curricular educação física.
3. Caracterizar o Jogo queimado e sua origem histórica.

2. METODOLOGIA DA PESQUISA

No propósito de cumprir o objetivo geral desta pesquisa de “analisar possibilidades educativas e contribuições do jogo queimado para a Educação Física escolar”, definimos como metodologia de pesquisa, a realização de pesquisa bibliográfica sobre esta temática. A pesquisa bibliográfica consiste,

[...] a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem porém

pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (Fonseca, 2002, p. 32).

No primeiro momento é apresentado o conceito de jogo e do jogo popular como conhecimentos historicamente construídos pela humanidade.

No segundo momento abordaremos sobre o processo de identificação do jogo e do jogo popular como conteúdos de ensino do componente curricular educação física , a partir da perspectiva da matriz curricular nas políticas educacionais do estado de Pernambuco.

No terceiro momento abordaremos a caracterização do Jogo queimado, sua origem histórica, conceitos e características.

3.REFERENCIAIS TEÓRICOS

Nos referenciais teóricos pretendemos direcionar nossos esforços em busca de estudos que auxiliassem a entender profundamente o tema, investigando a partir de autores clássicos a temática da pesquisa, enquanto base teórica para subsidiar as análises de artigos científicos sobre o jogo “queimado” como conteúdo/conhecimento da educação física escolar.

3.1 O JOGO E JOGO POPULAR COMO CONHECIMENTOS HISTORICAMENTE CONSTRUÍDOS PELA HUMANIDADE

Com o objetivo geral de analisarmos a contribuição do jogo popular queimado, suas possibilidades educativas e contribuição para educação física, iniciamos este tópico com o objetivo de compreender o jogo e o jogo popular como conhecimentos historicamente construídos pela humanidade para, posteriormente, realizarmos uma análise sobre a contribuição do jogo queimado.

Pensar sobre o significado do jogo à medida que a história avança não é algo fácil, tendo em vista que não há consenso, por parte dos autores, com relação ao conceito do que seria o jogo em sua totalidade, sendo por vezes, confundido como brinquedo e/ou brincadeira. Segundo Kishimoto (1997, p. 17), em virtude disto, “no Brasil, termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo”. Ainda segundo Kishimoto (1997, p. 13), “tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Reforçando essa assertiva, Caetano (2004, p.10) nos diz que:

[...]não existe uma definição universal, mas sim várias versões, as quais vão desde a interpretação do jogo como uma atividade na qual o jogador entrega-se pelo prazer que esta proporciona, como meio de recreio e distração, uma brincadeira infantil e mesmo um passatempo sujeito a regras[...].

Sob o mesmo ponto de vista, entendemos que o jogo corre como um processo mais elaborado e complexo à medida em que é incorporado na cultura ao longo da história, e nada mais seria plausível que esse elemento fosse tomado de inúmeras interpretações, dependendo da cultura e tempo que esteja sendo discutido ou analisado. Apesar da dificuldade de

conceituar o jogo apontada pelos autores, Huizinga (1999), autor clássico, define o jogo como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana" (Huizinga 1999, p. 55).

Nesse sentido, é possível observar que em “cada época histórica apresenta uma concepção de jogo que está subjacente aos valores, costumes e comportamentos presentes na sociedade. Como as relações estabelecidas a partir destes aspectos vão se transformando, na mesma proporção os jogos vão se modificando para atender as expectativas sociais que estão sendo construídas” (Santos, 2012, p. 17). Ou seja, o jogo acompanha a sociedade, seus costumes e comportamentos, culminando em uma prática que pode apresentar diferentes concepções. Dessa forma, para Santos (2012, p.17) o jogo pode “evidenciar o sagrado, os valores morais, a motivação, o descanso, a busca pela santidade, a civilidade, a pedagogia, dentre outros”. Se formos refletir acerca da trajetória histórica desse fenômeno, notaremos que esse apresenta-se conforme a época, estando presente em todas as civilizações. Isso significa dizer que:

[...]o jogo é uma realidade originária, que corresponde a uma das noções mais primitivas e profundamente enraizadas em toda a realidade humana, sendo do jogo que nasce a cultura, sob a forma de ritual e de sagrado, de linguagem e de poesia, permanecendo subjacente em todas as artes de expressão e competição, inclusive nas artes do pensamento e do discurso, bem como na do tribunal judicial, na acusação e na defesa polêmica, portanto, também na do combate e na da guerra em geral (Albornoz, 2009, p.76).

Nesse sentido, “o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana” (Huizinga, 1999, p.6). Ou seja, o jogo é encontrado “na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos” (Huizinga 1999, p. 11). Vejamos um breve resumo sobre a presença do jogo em diversas culturas: Na antiguidade egípcia, o “jogo era considerado extremamente sério concebido como sagrado” , (Santos,2012, p. 20) em virtude de alguns jogos, haver a presença dos “deuses”, além de ser capaz de possibilitar que o

indivíduo, por meio do jogo, aprendesse como agir na vida e fizesse grandes viagens e jogasse no pós-morte. Outro aspecto importante do jogo na cultura egípcia é o seu caráter de diversão e prazer.

Na antiguidade grega, o jogo também apresenta-se com caráter ritualístico: “estes jogos representavam o contraste, a mudança, o clímax, a harmonia e o ritmo destacados no comportamento humano considerados inseparáveis da dignidade, superioridade e beleza dos deuses”(Santos, 2012, p. 21). O jogo, na antiguidade grega, se configurava como meio de aprendizagem da criança das ocupações adultas de forma despreocupada, sendo utilizado “como instrumento de educação uma forma não violenta ou opressiva de ensinar à criança os valores e costumes vigentes, como se fosse um processo natural e não uma aprendizagem social” (Santos, 2012, p. 23). Segundo Rosa et al. (2017, p. 71), “o jogo sempre esteve presente na sociedade humana, não de maneira inata, e sim como uma construção sociocultural, e na Grécia não foi diferente”. Dessa forma, isso evidencia a percepção desse fenômeno para os gregos, assumindo duas concepções, segundo Caillois (1990) citado por Rosa et al (2017, p. 70):

[...]o *âgon*, que significa competição e disputa, regida por regras, e *Paidia*, que significa jogo infantil, movido pela diversão e livre de regras, além da valorização dos dois tipos de jogos: os jogos de simulação, como os jogos de cena e de circo (considerados não sérios); e na utilização de jogos sérios, voltados ao rito religioso (como os Jogos Olímpicos) .

Logo, os jogos na Grécia aparecem com a necessidade da fuga da vida cotidiana, desempenhado um papel lúdico sério e não-sério, ligado ao infantil, à honra, à dignidade, à superioridade, à competição e à beleza. Assim como na Grécia antiga, na Roma antiga havia a presença do jogo: [...] “os jogos, *ludi*, desenrolavam-se em três espaços específicos, consonante com os espetáculos que aí tinha um lugar: anfiteatro, o circo e o teatro. Um quarteirão, *statudium*, para todos efeito semelhante ao circo veio a ser preservado para as competições atléticas” (Pimentel, 2002, p. 99). Em síntese podemos observar que “de qualquer modo sublinha-se que, na origem, os jogos tinham caráter votivo: celebravam deuses, para homenagear ou apaziguar, estavam estreitamente ligados à religião e também os ritmos de vida e do tempo” (Pimentel, 2002, p. 100). Destaca-se ainda seu caráter religioso, ações de cortejos solenes e fúnebres, entretenimento e até política. Conforme Pimentel (2002, p. 102) : “o que deveres importa para quem dá organiza os jogos, são, um por isso, interesses

de ordem política e econômica. Ganhar dinheiro para quem os organiza, ganhar influência para quem os oferece”.

Na idade média, observamos a presença forte do jogo por diversão e humor. No entanto, na idade média, “o jogo romano foi sendo negado pois os princípios pagãos vinculados aos deuses precisavam ser desvincilhados para que os princípios cristãos fossem difundidos” (Santos 2012, p. 24). Entretanto, “apesar de alguns jogos como os de azar (cartas e jogos de dados) serem considerados pecaminosos, porém outros tipos eram utilizados para aprender e ensinar os costumes, valores e hábitos da sociedade medieval”, sendo praticados pelas crianças e adultos (Santos 2012, p. 25). Isso demonstra que nesse período histórico, o jogo vai perdendo a função de diversão, vindo a passar por transformação de cunho educacional, como veremos a seguir.

O jogo a partir do Renascimento trouxe a lógica do trabalho técnico, “a conotação de diversão e prazer foi, aos poucos, sendo acrescida de cálculo e raciocínio necessário para o aprimoramento técnico do indivíduo na sua prática comercial” (Santos, 2012, p. 27). Dessa forma, o jogo vai perdendo sua importância na sociedade, sendo subvertidos seus valores e suas contribuições. Desse modo, para Kishimoto(1997, p. 28): “o renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao entender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares”. Sendo assim, o jogo vai sendo visto como conduta facilitadora no processo de aprendizagem, visto que durante a realização do jogo, “a criança fica mais espontânea, o que possibilita prazer e motivação, condições essenciais para que a criança aprenda mais rapidamente” (Santos, 2012, p. 29).

Em suma, podemos observar como a presença do jogo demonstra sua finalidade e as características das civilizações, conforme é construído, seja como forma de rituais religiosos, diversão, prazer, competição, recreação, relaxamento, homenagem fúnebre e até instrumento de aprendizagem. E assim, o jogo vai adentrando no interior das casas e vivenciado nas ruas, localidades e territórios.

A caracterização do jogo popular/tradicional/ folclórico é um desafio bastante complexo, tendo em vista que “esses termos surgiram em diferentes espaços e períodos históricos, atualmente não podemos distinguir essas três terminologias, já que todas se

remetem à preservação das tradições pela coletividade, como uma cultura de origem anônima e espontânea”(Santos 2009, p.7). Ou seja, os jogos carregam em si o elo de diferentes concepções e expressões que vão influenciar os valores, a tradição, a cultura, a identidade de grupos e individuais, os costumes e a realidade de cada coletividade.

Dessa forma, é possível compreender que “uma parte expressiva da população tem conhecimento sobre determinado jogo, sendo esse conhecimento, na maioria das vezes, advindo do senso comum”(Santos 2009, p.7). Nesse entendimento, estes jogos, populares/tradicionais/folclóricos são anônimos, sendo passados de geração para geração de forma oral, representando os valores, costumes e cultura, regras variadas em cada local, nomenclaturas distintas, onde conversa-se suas principais características. Kishimoto (2005, p.38-39), esclarece que:

Não se conhece a origem desses jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e do Oriente brincaram de *amarelinha*, *empinar papagaios*, *jogar pedrinhas* e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais brincadeiras foram transmitidas de geração em geração através dos conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. Muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outros modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestações espontâneas da cultura popular, as brincadeiras tradicionais tem a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar.(grifo nosso)

Sendo assim, como os jogos como amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas são transmitidos oralmente, e pouco se sabe a respeito sobre a origem exata desses. Segundo Bueno (2009,p.35) “a história dos **Jogos populares** é uma construção humana transmitida de geração a geração, podendo ser encontrada em diferentes culturas e em diferentes momentos históricos, repleto de manifestações regionais, mas com raízes /origens entre países de culturas similares ou distintas”. No entanto, Friedman (2010, p. 54), diz que:

Existe também um tipo de classificação que se encontra na memória de cada um de nós; são aqueles jogos que nossos pais e avós brincaram na infância, e que nos transmitiram. Jogos que não foram tirados de livro nem ensinados por um professor, mais sim transmitidos pelas gerações anteriores à nossa ou aprendidos com nossos

colegas. Os jogos que aconteciam na rua, no parque, na praça, dentro de casa ou no recreio da escola. Estes são os *jogos tradicionais* (*grifo nosso*).

As três nomenclaturas jogos populares ou tradicionais ou folclóricos vem sendo utilizados para designar o mesmo fenômeno. Nesse sentido, “vemos que ao se falar sobre os jogos tradicionais, jogos populares e jogos folclóricos temos a mesma conotação” (Santos, 2012, p. 71). De acordo com Brandão (2002) citado por Santos (2012): “o folclore e a cultura popular têm a mesma representação, pois associam a maneira de viver do povo, seus hábitos, seus costumes, sua capacidade criativa, incorporando todo seu cotidiano”. Desse modo, na presente pesquisa, utilizaremos o termo **jogo popular ou tradicional** para representar aqueles jogos que fazem parte da cultura e são criados e recriados, por pessoas comuns, seja na rua, na escola ou na praça. Desse modo, Santos (2012, p.70) enfatiza que:

Apesar de a tradição ser “passada” de geração a geração, está sujeita a alterações quanto à forma e ao conteúdo devido ao processo de difusão de determinado conhecimento e da própria apropriação cultural. Ou seja, uma tradição pode apresentar uma função e um significado em dado momento histórico e em determinada realidade social e, em outro lugar e contexto, constitui outro sentido e significado. Esse processo diz respeito inclusive aos jogos, pois muitos deles fizeram (e ainda fazem) parte do cotidiano infantil até os dias de hoje. Contudo, sofreram alterações no decorrer da história, a partir da função cultural que o jogo apresenta em um contexto social específico. Com o tempo, os jogos foram sendo ensinados e incorporados até que se tornaram tradição. A estes jogos denominamos de jogos tradicionais.

Nesta perspectiva, Santos (2012, p.71) ressalta ainda que: “o jogo tradicional é reconhecido e conservado como patrimônio cultural, pois está arraigado em diferentes setores sociais”. O que nos apresenta que esses jogos são vivenciados e incorporados por meio de costumes e da tradição local, que mesmo modificando-se ao longo da história, esses mantêm-se em sua essência lúdica e popular. A partir desta conceituação, ressaltamos que uma das contribuições do jogo popular ou tradicional na educação física escolar é oportunizar que este acervo de conhecimentos seja considerado pelos professores como um patrimônio cultural que deve ser disponibilizado às futuras gerações, não se limitando somente à história oral para se perpetuar. Cabe aos professores de educação física tratar pedagogicamente o jogo, oportunizando aos estudantes a apropriação e vivência deste conhecimento historicamente construído pela humanidade.

3.2 O JOGO E O JOGO POPULAR COMO CONTEÚDOS DE ENSINO DO COMPONENTE CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA NAS POLÍTICAS CURRICULARES DE PERNAMBUCO: CURRÍCULO DE PERNAMBUCO NO ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO

Neste tópico, buscamos analisar o jogo e o jogo popular como conteúdos de ensino do componente curricular educação física. Como foi discutido nos tópicos anteriores, o jogo se faz presente em todas as sociedades e se modifica conforme a cultura das mesmas. Desse modo, estando presente em diversas culturas e sociedades, o jogo contribui significativamente para o desenvolvimento humano desde a infância, sendo capaz de “ estimular a criança no exercício do pensamento, que pode desvincular-se das situações reais e levá-la a agir independentemente do que ela vê” (Coletivo de Autores, 1992, p.45). Nesse contexto, a educação física tem papel importante, pois contribui para a disseminação dos conhecimentos construídos historicamente pelo homem, os quais são capazes de trazer para experimentações e vivências que contribuem para a aprendizagem e o desenvolvimento dos educandos. Seguindo nessa lógica, Pernambuco (2019), salienta que a

[...] para o ensino fundamental, prevê-se, em Educação Física, o ensino dessas Unidades Temáticas a partir de uma organização progressiva dos conhecimentos que esteja devidamente contextualizada em função do tempo pedagógico destinado ao processo de construção das aprendizagens, à mobilização dos saberes discentes e à ênfase na compreensão das práticas corporais como produções culturais da humanidade como fundamento para a organização do trabalho pedagógico - à dinâmica sociocultural na qual se manifesta (Pernambuco, 2019, p.261).

No contexto escolar, o jogo é um dos conteúdos de ensino da educação física propicia, além de ser uma vivência prazerosa, uma aprendizagem social dos educandos. Assim, segundo o Coletivo de Autores (1992, p.45): “O jogo (brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas) é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente.” Assim, o jogo como elemento da cultura, é transmitido e ensinado de geração a geração, devendo fazer parte do processo de escolarização.

Dessa maneira, o jogo e o jogo popular, como objeto de conhecimento da educação física, segundo a política curricular da rede estadual de Pernambuco, o currículo de

Pernambuco (2019), é abordado por meio da unidade temática “Brincadeiras e Jogos”. O currículo de pernambuco entende como objetos de conhecimento da educação física: os jogos, os Esportes, as Danças, as Lutas, as Ginásticas e as Práticas Corporais de Aventura . Assim sendo, essas temáticas serão abordadas pelo professor ao decorrer do ano letivo, cabendo a unidade de brincadeiras e jogos:

[...] a discussão das influências exercidas por determinados contextos e grupamentos sociais sobre a configuração de práticas de movimento corporal que não sejam rigidamente regulamentadas, considerando, para tanto, os seguintes objetos de conhecimento: (1) Brinquedos, brincadeiras e **jogos populares** (subdividido em brinquedos e brincadeiras populares); e (2) Tipos de jogos (subdividido em: jogos sensoriais; **jogos populares**; jogos de salão; jogos eletrônicos; jogos teatrais; jogos cooperativos e jogos esportivos) (Pernambuco, 2019, p.261).*(grifo nosso)*

Reiterando essa assertiva, os conteúdos são tratados como objetos de conhecimento, sendo atribuindo habilidades onde os educandos deverão estar aptos ao final do **1º ano do ensino fundamental**. Vale salientar que o jogo aparece com conhecimento no primeiro ano do Ensino Fundamental, no Currículo de Pernambuco. Na unidade temática Jogos e Brincadeiras é prescrito como objeto de conhecimento: Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares) e Tipos de jogos (Jogos sensoriais e Jogos populares), com as seguintes habilidades a serem desenvolvidas pelos estudantes:

(EF12EF01PE) Vivenciar e recriar diferentes brincadeiras e jogos sensoriais e da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo, respeitando e valorizando as diferenças individuais dos colegas. (EF12EF02PE) Expressar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e/ou escrita), as brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo, respeitando e valorizando de forma inclusiva a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem(Pernambuco, 2019, p. 267).

No **2º ano** do ensino fundamental unidade temática Brincadeiras e jogos, é prescrito como objeto de conhecimento “Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares), Tipos de jogos (Jogos populares) e Tipos de jogos (Jogos populares, Jogos de salão, Jogos teatrais e Jogos sensoriais), com as seguintes habilidades para serem desenvolvidas pelos estudantes:

(EF35EF01PE) Vivenciar brincadeiras e jogos populares de Pernambuco, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural, identificando suas experiências e o seu conhecimento

sobre os jogos populares, de salão, teatrais (uso de linguagem e expressão corporal), sensoriais (estimulação dos sentidos e desenvolvimento da percepção e sensibilidade) e esportivos(Pernambuco, 2019, p. 268).

No **3º ano** do ensino fundamental unidade temática Brincadeiras e jogos, é prescrito como objeto de conhecimento: Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares) Tipos de jogos (Jogos populares) e Tipos de jogos (Jogos populares, Jogos de salão, Jogos teatrais e Jogos sensoriais), com as seguintes habilidades para serem desenvolvidas pelos estudantes:

(EF35EF01PE) Vivenciar brincadeiras e jogos populares de Pernambuco, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural, identificando suas experiências e o seu conhecimento sobre os jogos populares, de salão, teatrais (uso de linguagem e expressão corporal), sensoriais (estimulação dos sentidos e desenvolvimento da percepção e sensibilidade) e esportivos(Pernambuco, 2019, p. 269).

No **4º ano** do ensino fundamental unidade temática Brincadeiras e jogos, é prescrito como objeto de conhecimento Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares) e Tipos de jogos (Jogos populares), com as seguintes habilidades para serem desenvolvidas pelos estudantes:

EF35EF02PE) Sugerir e experimentar estratégias que possibilitem a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares do Nordeste do Brasil e de matriz indígena e africana. (EF35EF03PE) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e jogos populares do Nordeste do Brasil e de matriz indígena e africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico- cultural na preservação das diferentes culturas(Pernambuco, 2019, p. 270).

No **5º ano** do ensino fundamental na unidade temática Brincadeiras e jogos, é prescrito como objeto de conhecimento: Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares) Tipos de jogos (Jogos populares), com as seguintes habilidades para serem desenvolvidas pelos estudantes:

(EF35EF04PE) Sistematizar e recriar, individual e coletivamente, vivenciando, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis, identificando e respeitando as suas possibilidades e limitações corporais, como também, do outro, explorando os espaços existentes na comunidade para o lazer, educação, saúde e trabalho(Pernambuco, 2019, p.271).

No **6º e no 7º anos**, o jogo popular não é prescrito como objeto de conhecimento, sendo explorados outros tipos de jogos. No **8º ano** do ensino fundamental na unidade temática Brincadeiras e jogos, é prescrito como objeto de conhecimento “Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares) e Tipos de jogos (Jogos populares, Jogos cooperativos, Jogos teatrais, Jogos de salão, Jogos eletrônicos, Jogos esportivos e Jogos sensoriais) com as seguintes habilidades para serem desenvolvidas pelos estudantes:

(EF89EFKPE) Pesquisar a historicidade das brincadeiras e jogos populares, resgatando e compreendendo suas origens e evolução ao longo do tempo, refletindo sobre os aspectos socioculturais que influenciaram a criação dos mesmos. (EF89EFWPE) Resgatar, recriar e vivenciar as brincadeiras e jogos populares presentes na infância, como forma de apropriação desse conhecimento e construir um acervo local, acerca desta prática, partindo do resgate destes, adaptando-os para os dias atuais. (EF89EFXPE) Vivenciar, com ênfase no caráter inclusivo, diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo, respeitando e valorizando as diferenças individuais. (EF89EFYPE) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a vivência em caráter inclusivo de diferentes brincadeiras e jogos na escola e fora dela, e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade (Pernambuco, 2019, p. 276).

Seguindo a lógica estruturada por esse documento curricular, o estudante ao chegar ao **9º ano** do ensino fundamental, deverá na unidade temática Jogos e brincadeiras, ter com objeto de conhecimento: Tipos de jogos (Jogos esportivos) , o que confere uma compreensão de que os jogos esportivos sofrem adaptações de regras e número de participantes, se distanciando da lógica do esporte de rendimento, como colocado nas habilidades requeridas:

(EF89EFWPE) Vivenciar de forma lúdica os jogos esportivos possíveis de serem realizados na escola e fora dela, ***adaptando as regras e número de participantes às práticas esportivas oficiais, respeitando e valorizando o outro.*** (EF89EFXPE) Vivenciar os fundamentos dos esportes coletivos, assim como suas regras e sistemas táticos através de atividades lúdicas, refletindo e discutindo os seus significados e funcionalidade em regime de jogo. (EF89EFYPE) Ampliar as atividades pré-esportivas que trabalhem coordenação motora, equilíbrio, ritmo, lateralidade e habilidades manipulativas (Pernambuco, 2019, p. 278) (*grifo nosso*).

Assim sendo, podemos compreender que o trato pedagógico com os jogos nas aulas de educação física a partir da política curricular, o Currículo de Pernambuco, traz uma ênfase nos jogos populares no ensino fundamental, possibilitando que estes conhecimentos possam

proporcionar vivências que contribuem no desenvolvimento dos educandos, bem como possibilita uma aproximação com o mundo das regras, de forma lúdica e educativa. Além disso, o jogo popular proporciona o conhecimento de novas culturas e práticas corporais dos diversos contextos, culturas e regiões, e ainda a experimentação de emoções e formas de comunicação em agrupamentos.

Entretanto, no 1º ano do ensino médio regular, o jogo popular é pouco explorado como mostra o objeto de conhecimento prescrito: “Historicidade, tipos, características e aspectos socioculturais das Danças, Lutas e Jogos de diferentes matrizes (indígenas, africanas e outras)(Pernambuco. 2021.p.162). Já no 2º ano do ensino médio, é ressaltado como objeto de conhecimento, sem no entanto, haver muito detalhamento:

[..]Fundamentos, organização e experimentação das Ginásticas (de condicionamento físico e de conscientização corporal), das Danças (de salão), das Lutas (do mundo/esporte de combate), dos **Jogos (populares e eletrônicos)**, das Práticas Corporais de Aventura (na natureza) e dos Esportes individuais (precisão, rede/quadra dividida ou parede de rebote) e Coletivos (rede/quadra dividida ou parede de rebote, precisão, campo e taco) em diferentes contextos: Educação, Saúde, Lazer, Trabalho e de Competição. (Pernambuco,2021, p.165)(*grifo nosso*)

Por conseguinte, aparece mais uma vez os jogos populares, desta vez sendo o objetivo a sistematização e reorganizações de regras e estratégias destes:

Modalidades Paralímpicas, considerando as diferenças conceituais entre inclusão e integração social da pessoa com deficiência e evidenciando a participação de todos; Sistematização e (re) organização de regras/ estratégias para **Jogos populares** e eletrônicos considerando as diferenças conceituais entre inclusão e integração social da pessoa com deficiência e evidenciando a participação de todos (Pernambuco,2021.p.166)(*grifo nosso*)

Nesse sentido, podemos constatar a existência do conteúdo jogo como imprescindível no ambiente pedagógico da educação física no ensino médio. Para além disso, é de suma importância o resgate dos jogos populares, tendo em vista que esses estão sendo esquecidos com o avançar da tecnologia e o fácil acesso a jogos de forma virtual, o que acaba contribuindo para a pouca experimentação do movimento e da prática corporal dessa temática. Sendo assim, é fundamental:

[...]resgatar os jogos tradicionais nas aulas de educação física, além de proporcionar uma vivência motora saudável, é uma forma de difundir a cultura popular nas

escolas, pois esse jogos são encontrados em diferentes culturas, fazendo parte da vida de muitas crianças, sendo transmitidos de geração em geração (Santos et al,2019, p.6).

Concordamos com Santos (2019) quando ressalta a importância do conhecimento do jogo tradicional como forma de cultura pertencente ao cotidiano da vida das crianças. E acreditamos, a partir da constatação de que a política curricular de Pernambuco propôs uma sistematização abrangente que dá conta da diversidade do conhecimento Jogo, dando a devida importância às brincadeiras e ao jogo popular, realçando a sua contribuição para uma educação cultural dos estudantes.

3.3 O JOGO POPULAR QUEIMADO: ORIGEM HISTÓRICA, CONCEITOS E CARACTERÍSTICAS

Neste tópico, temos como objetivo caracterizar o Jogo queimado, sua origem histórica, conceitos e características. Nesse sentido, inicialmente destacamos que “o jogo não é inato, mas uma aquisição social”. Esta é uma das proposições básicas que encontramos em vários autores como, por exemplo, Kishimoto (1998, p.20). Uma vez social, o jogo obedece a uma “evolução” histórica (Carneiro, 2009). Dessa forma, partilharei da ideia do autor para seguir uma linha cronológica como tentativa de estabelecer uma possível origem do jogo queimado. Não obstante, vale destacar que o queimado (queimada) é uma prática híbrida que vem sofrendo diversas ações ao longo do tempo (Nascimento, 2017, p. 15) .

Sabendo-se que todo jogo popular como conteúdo da Educação Física abrange uma série de conhecimentos como a origem histórica do jogo, a nomenclatura de acordo com a região, forma tradicional de jogar, gestos motores do jogo, táticas, estratégias de jogo, variações e reelaborações das regras propostas pelo estudantes. Nosso intuito com o estudo do jogo queimado é caracterizá-lo dentro das possibilidades documentais existentes. Nesse sentido, esse jogo enquanto manifestação da cultura corporal é transmitido oralmente, sendo repassado para crianças, jovens e adultos. Na educação física pode ser explorado, conhecendo-se sua historicidade, assim como a vivência das diversas formas de jogá-lo, com

o uso das regras tradicionais e novas, inseridas ou retiradas pelos estudantes no ambiente escolar.

Assim sendo, o jogo queimado possui dificuldades de precisão quanto a sua origem, bem como outros jogos populares possuem. Entretanto, quanto à origem do jogo, encontramos algumas versões. Conta-se em uma primeira hipótese que esse “jogo emergiu no Egito com as mulheres (apenas elas) praticando algo parecido com a queimada (o) com caráter ritualístico, além de algumas referências datam a 11ª dinastia (2130-1983 a.C.)” (Nascimento, 2017, p. 15).

Ainda de acordo com Nascimento (2017) é possível observar a presença exclusiva das mulheres na realização dessa prática corporal. Além disso, a autora traz a perspectiva dos jogos com bola que eram praticados pelas mulheres, apresentando dois tipos: “no primeiro, frente a frente, a jovem do centro tinha a posse de bola enquanto as outras batiam palmas, num dado momento, a moça do centro arremessava a bola para o outro grupo” (Nascimento, 2017, p. 16). Já no segundo jogo:

[...] duplas eram formadas e se enfrentavam da seguinte forma: uma das jovens colocava a outra nas suas costas e a de cima tinha a posse da bola enquanto a de baixo era responsável pelo movimento e equilíbrio da dupla, de novo a bola era arremessada para a dupla rival, mas não se tem registros do que acontecia, algo parecido com a “briga de galo” (Nascimento, 2017, p. 16).

Ao postular isso, a autora articula que esses jogos recreativos com bola entre as mulheres não estavam restritos às crianças, sendo provável que as adolescentes e jovens adultas também participassem, uma vez que, até hoje é “comum atribuir a esse jogo um grande interesse por parte das meninas, pois, historicamente, enquanto algumas práticas corporais eram proibidas às mulheres, a queimada (entre outros) era permitida e incentivada para as meninas” (Jaco et al, 2015, p. 12). Uma outra possibilidade, sugere que esse jogo denominado dodgeball, com características semelhantes ao conhecido queimado, apareceu na China, sendo aprimorado e migrado para Colômbia e Estados Unidos da América no século XIX.

[...] sugere que essa prática chinesa tenha sido aperfeiçoada na Colômbia e tenha migrado para os EUA com o nome de Dodgeball. Em 1833, Hageron Augustus modernizou a prática e acabou tornando o jogo como conhecemos hoje. Muito praticado nos Estados Unidos, o Dodgeball qual, todas elas são regidas pela National Amateur Dodgeball Association (NADA) (Nascimento, 2017, p. 16)

Todavia, a teoria mais aceita acerca do surgimento do jogo queimado, é proposta por Santos (2009) na qual argumenta sobre a seguinte hipótese (entre os séculos V ao XV)

No caso do surgimento da bola queimada, a versão mais aceita é referente ao treinamento do exército do rei Pápu, que era preparado para lutar contra a invasão dos bárbaros na Papônia, que se localizava no norte da Europa Meridional. Uma das atividades desse treinamento era os arremessos de bolas de fogo. Seria esse reino o único que não foi tomado pelos bárbaros. A partir dessa conquista, iniciou-se uma comemoração anual, onde na programação acontecia um festival de *queimado*, onde os homens podiam lembrar seus feitos (Santos, 2009, p.8) (*grifo nosso*).

Compreendendo sua historicidade, sabemos também que os jogos populares podem apresentar diferentes nomenclaturas dependendo do período e do local onde é desenvolvido. Assim, segundo Lopes (2005), o jogo queimado pode ser conhecido em outras regiões do Brasil como: Barra Bola e/ou Bola Queimada e caçador no Paraná, Cemitério e/ou Guerra no interior de São Paulo, Mata-Mata no estado de Santa Catarina; Mata-Soldado e/ou Queimado no Rio de Janeiro e Pernambuco e Rio Grande do Sul; Carimba no estado do Ceará; Baleado no estado da Bahia e na Paraíba.

Assim, é possível notar que apesar de não ser possível saber com precisão a sua origem, os jogos populares/tradicionais conseguem por meio da oralidade serem perpetuados em nossa sociedade. E contrariando a era tecnológica, o queimado consegue ser bastante praticado pelos estudantes na escola e nas aulas de educação física. Possivelmente nascido de uma situação de guerra, o jogo queimado perpetua-se como uma disputa entre duas equipes que confrontam-se em busca de “queimar” mais adversário. Assim, acaba sendo interpretado por alguns pessoas e professores como um jogo excludente e discriminatório, pois segundo o Coletivo de Autores (1992, p.45):

Os alunos poderão perceber, por exemplo, que um jogo como a "queimada" é discriminatório, uma vez que os mais fracos são eliminados (queimados) mais rapidamente, perdendo a chance de jogar. Isso não significa não jogar "queimada", senão mudar suas regras para impedir a sobrepujança da competição sobre o lúdico (Coletivo de Autores,1992, p.45).

Entretanto, vale salientar que usar esse jogo como exemplo de exclusão nas aulas de educação física, uma vez que é justamente as contradições do queimado que podem promover o debate sobre a disputa, a competição e os sentimentos de inclusão/ exclusão que o jogo pode gerar. E ainda, que os professores de educação física tem a responsabilidade de tratar pedagogicamente o confronto e a disputa em jogos, ensinado o jogo justo, o saber lidar

com a derrota e a vitória como situações transitórias, sem levar a disputa no jogo para situações de violência, uma vez que as regras existem para exercer o controle sobre o comportamento social no jogo. Assim, o jogo queimado se transforma em uma aprendizagem social, além de poder ser melhor explorado pedagogicamente.

Enquanto um conhecimento cultural historicamente construído e em construção, o jogo queimado apresenta uma série de características relacionadas a sua vivência, seja na infância ou na juventude. Uma das características deste jogo está relacionada às questões de gênero, tendo-se uma predominância do público feminino na sua prática na escola e fora dela. Assim sendo, frequentemente é possível observar que o jogo queimado nas aulas da Educação Física, tem maior adesão do gênero feminino, sendo “comum atribuir a esse jogo um grande interesse por parte das meninas, pois, historicamente, enquanto algumas práticas corporais eram proibidas às mulheres, o queimado (entre outros) era permitido e incentivado para as meninas (Jaco et al, 2015, p.12) ”.

No entanto, não podemos negar que esse jogo é bastante aceito e adepto tanto entre os meninos, quanto entre as meninas, inclusive segundo Oliveira e Luiz (2016): “a cultura da queimada na escola era confundida pelos estudantes como a própria Educação Física”. Isso demonstra como o jogo se faz presente nas aulas de educação física, mesmo que muitas vezes seja utilizado de forma espontaneísta pelos professores.

Por sua popularidade, é possível observar a prática do queimado nas comunidades, nas ruas menos movimentadas, nas praças, parques, quadras, no recreio das escolas e nas aulas de educação física, sendo um dos jogos mais populares no Brasil. O queimado é praticado de diversas formas, com regras flexíveis de acordo com a região onde se joga. Sendo um jogo popular, este se difunde rapidamente como cultura transmitida de geração a geração, por ser um jogo de fácil compreensão e por possuir gestos motores de baixa complexidade, quando comparado ao futebol, por exemplo. Dentre esses gestos, destacamos:

O Arremesso: De acordo com Fora (2014) o arremesso é o ato de conduzir a “bola em direção à quadra adversária, desde que as mesmas não toquem e nem ultrapassem as linhas que limitam da sua própria quadra”. Portanto, este arremesso pode ser efetuado conforme duas situações: a primeira como forma de “jogo”, denominado por Fora (2014) como “**jogo passivo**” sendo considerado através de “toda bola que não seja arremessada

com intenção de queimar” os jogadores adversários”, ou seja movimento de direcionar a bola para o campo dos “mortos/queimados”do seu time, com o intuito de acelerar o jogo e assim ter mais facilidade de acertar o adversário e a segunda como forma de um jogador (a) arremessa a bola para o campo adversário com o objetivo de queimá-lo.

O Agarre: De acordo com Douglas (2013) “o atleta pode também, ao invés de desviar da bola, agarrar a mesma recuperando assim a posse para seu time” ou seja é o momento onde o jogador agarra a bola advinda seja do adversário ou do integrante do seu time, quando durante a partida a bola esteja de posse de sua equipe.

A Esquiva/desvio¹: Ação motora de direcionar-se para sair do alvo . Ela consiste em desviar ou evitar que seja “queimado”, realizada de forma ágil e eficiente, utilizando movimentos rápidos que envolve uma combinação de movimentos do corpo, como deslocamentos laterais, agachamentos, inclinações e desvios de cabeça, tronco, braços e pernas.

O Salvar/Salvamento:² Ato de impulso ágil, em direção da bola que atingiu o companheiro de equipe, cuja ação poderá “salvá-lo”, ou seja ficará “vivo” na partida.

O Queimar/baleiar/carimbar: De acordo com Douglas (2013) o “queimar acontece quando um jogador lança a bola em direção ao campo adversário e a mesma toca um jogador do outro time antes de cair ao chão, mas se a bola tocar o chão antes do jogador ele está livre e não é queimado”. Ou seja, é a ação de impulso, força, destreza , estratégia e direção com a bola, capaz de acertar o adversário.

O Passe:³ Ação onde é a bola é repassada para alguém da equipe, com o intuito de cooperação, a fim de que todos participem das jogadas, ou como forma de agilidade , para uma ação mais assertiva no contra-ataque.

Desse modo, todos podem participar do jogo e sua realização que, na maioria das vezes, acontece sem necessidade de um professor como condutor do jogo, quando realizado

¹ Elaborado pela autora

² Elaborado pela autora

³ Elaborado pela autora

fora do ambiente escolar. No contexto das aulas de educação física, ao contrário, é necessário a intervenção pedagógica do professor, principalmente na definição ou negociação das regras. Dessa maneira, “os componentes motores presentes no jogo de regras, representam um importante aspecto que os professores de educação física podem e devem explorar em suas aulas.” (Carracedo e Macedo, 2000, p.31). É sabido que as regras variam de região para região, tendo em vista que “as regras não são rígidas, podendo ser alteradas desde que previamente combinadas entre os participantes” (Conti, 2015, p.115). No entanto, apresentamos algumas regras comuns, o que caracteriza o jogo como queimado ao definir a maneira de jogar. Assim, de acordo com Silva et al (2023):

1. “O local para o jogo de bola queimada é um terreno de forma retangular, dividido ao meio e deve ter um espaço ao fundo com a denominação de “campo dos queimados”. Logo, esta não pode ser ultrapassada, mas, caso isto ocorra, o jogador deverá devolver a bola para o time adversário, pois isso se configurará como “invasão” do campo adversário. E caso esse arremesso atinja alguém não será considerado “queimado”, tendo em vista que a invasão ocorreu antes que a bola atinja o adversário.
2. “O objetivo é queimar o máximo de adversários possível. Será vencedor, o grupo que queimar todos os integrantes da equipe adversária primeiro”. Se isso acontecer, o jogador adversário deverá deslocar-se para área dos “queimados/ zona morta/cemitério” . Por outro lado, os adversários tentam se espalhar no campo, para não serem atingidos pela bola.
3. “O jogador só é “queimado” se a bola bater nele e cair no chão, do contrário, se o jogador for atingido, a bola continuar no ar, e ele agarrar, não será “queimado”.
4. **Não será considerado queimado se:** Em algumas regiões há o “pé repete”,ou seja, caso a bola atinja o pé ou até mesmo do joelho para baixo, não será considerado

queimado e a equipe adversária deverá repetir a jogada. Assim também, há lugares onde algumas partes não queimam, os cabelos e o rosto (denominado zona fria, no estado da Bahia). Também não será considerado queimado se a bola bater no corpo e outra pessoa da equipe ou o adversário agarra a bola, (denominado de “salvamento”).

Além disso como forma de agregar as regras citadas acima, colocarei algumas das regras da Federação Baiana de Baleado (2023) a qual dispõe que :

5. Em seu regulamento, “6.1.1- o tempo do Jogo começa com o apito do árbitro central autorizando o início da partida com o lance inicial o qual não possui função de ataque e por isso, não poderá baleiar o atleta oponente nem arremessado intencionalmente ao corpo do atleta oponente para que a bola retorne, podendo também ser interceptado o arremesso pelo atleta oponente mesmo que o referido atleta não segure a bola ou a deixe cair no chão de sua área de Jogo Ativo ou sua Lateral. Caso a bola seja arremessada intencionalmente ao corpo do atleta oponente o mesmo NÃO SERÁ CONSIDERADO BALEADO e a bola retorna a quem arremessou para que efetue o arremesso novamente sem a intenção de baleiar”. Assim esse primeiro arremesso é denominado “livre” o qual não tem intenção de queimar o adversário, apenas dá início a partida, bem como é iniciando a partida com um jogador no “morto”, assim que o primeiro da sua equipe for “queimado” este, voltará para área dos “vivos”
6. “5.1.4 - Em caso de finalizado o tempo e na área de Jogo Ativo possuir o mesmo número de atletas será considerado empate onde será acrescido um tempo indeterminado denominado de PRORROGAÇÃO COM MORTE SÚBITA onde a bola permanece com a equipe que possuir a posse de bola, os mesmos jogadores serão mantidos e a partida será encerrada após o primeiro jogador ser.” Ou seja, em caso de empate, ao final do tempo acordado entre as equipes, haverá morte súbita onde o primeiro time que queimar um adversário será considerado vencedor da partida.
7. “7.2.4 – O ROSTO é considerada ZONA FRIA (NÃO BALEAVEL) o arremesso a qualquer distância atingindo o ROSTO do atleta adversário a qual será revertida, em Cartão Amarelo ao atleta que arremessou, o atleta atingido não será considerado

baleado e a posse de bola passa para a equipe do atleta atingido iniciando-se na Zona Morta sendo essa bola de reinício sem função de balear e caso seja repetido o atleta que arremessou receberá outro cartão amarelo e será considerado baleado e caso já esteja na Zona Morta o atleta estará expulso da partida e ficará suspenso do próximo jogo do mesmo evento. Cabeça, pescoço, e ombros não são considerados como no rosto e o atleta sendo atingido será considerado “Baleado””.

Essas regras, no entanto, são flexíveis e adaptáveis às intencionalidades dos participantes ou dos professores de educação física nas aulas. Com relação às regras, Conti (2015, p.115) ressalta que:

[...]as mais conhecidas – apesar das diferenças regionais e mesmo locais – a quantidade de jogadores não é pré-determinada, ficando à critério dos jogadores, assim como o tamanho do campo em que o jogo se concretizará. Geralmente os participantes são divididos em dois grupos com número igual de jogadores. A finalidade é a de garantir a justiça na partida. Entretanto, a desigualdade quanto ao número de jogadores pode ser aceita, desde que se organizem estratégias/meios para equilibrar tal desigualdade e garantir a equidade no jogo, como por exemplo, o time composto de número menor de jogadores pode admitir que um jogador tenha uma vida amais do que o outro time.

Quanto ao espaço ou “campo” do queimado, por ser um jogo popular, não é definido em relação à dimensão. Entretanto, geralmente é um campo retangular dividido ao meio, ficando cada equipe em um lado do campo, demarcado o limite de cada equipe, na maioria das vezes, por riscos por “sandálias/sapatos no chão de barro” ou de areia, ou mesmo numa quadra, dentro dos limites de uma quadra de voleibol. No limite do campo-retângulo, situado no fundo da quadra, na área do saque do voleibol, fica determinada a área dos “queimados/mortos”. Mendonça (2011,p.34) reitera que:

Tal manifestação foi modificando-se, tendo em vista os diferentes contextos em que a sociedade vive e viveu e, atualmente, o local para o jogo de bola queimada é um terreno de forma retangular, dividido ao meio e deve ter um espaço ao fundo com a denominação de “campo dos queimados”.

Acerca do quantitativo de jogadores, esse número varia conforme as regras da região ou do acordo entre os jogadores, que segundo Silva et al (2023) :“o número de jogadores varia conforme as convenções locais. São duas equipes, sendo que cada uma deve ocupar um lado do retângulo e um jogador de cada equipe fica na linha de fundo, como “reserva”, nolado oposto da sua equipe”. Contudo, pode acontecer o jogo com número desigual de

participantes, e quando isso ocorre, a equipe que contém menos jogadores ficará com a quantidade de “vidas”, relacionadas a quantos jogadores faltam em sua equipe. Para o início da partida, os “capitães” tiram “ímpar ou par” para definir a posse de bola inicial. Nos lugares onde inicia-se com um jogador na área do “morto”, este retornará assim que o primeiro da sua equipe for queimado, todavia há lugares que todos os jogadores iniciam no campo dos “vivos”, conforme Mendonça (2011,p.35).

Ao ser dado o sinal de início, o jogador a quem coube a bola, tenta entregar a bola ao seu time que tem o objetivo de atirá-la ao campo contrário com o propósito de “queimar” algum adversário. Se o conseguir sem que a bola seja agarrada antes de tocar o chão, pelo jogador tocado ou por algum companheiro do time dele, o jogador atingido é considerado queimado e deve sair do seu campo, colocando-se na linha de fundo, “campo dos queimados”. Ao queimar o primeiro adversário, o reserva pode escolher entrar no seu campo para que tenha a oportunidade de jogar também nesta posição, a qualquer momento (Mendonça, 2011,p.35).

Geralmente, quando jogado na rua, não possui horário de término da partida, sendo jogado conforme a ludicidade e prazer dos jogadores. Já no ambiente escolar, é realizado durante os recreio, nos jogos escolares e nas aulas de educação física, com horários demarcados, porém sem prejuízo para as caracterização do jogo, enquanto prática corporal que deve ser realizada de forma espontânea, como aponta Huizinga sobre as características do jogo:

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana" (Huizinga,1999,p.54-55)

Dessa maneira, no que se refere ao material, esse jogo possui um facilitador, tendo em vista que necessita apenas de uma bola como material didático para realizá-lo. Pois, segundo (Conti,2015,p.116): “quanto aos materiais, para a concretização do jogo de “bola queimada” é utilizado uma bola de borracha, de tamanho médio”.

Com relação a tática deste jogo, esta se dá, quando jogada de forma tradicional através da organização da equipe com todos posicionados no fundo do seu campo. Ao iniciar a partida algumas equipes usam a estratégia da formação com 3-4-3, sendo (3) atacantes, apresentando-se na linha de frente do seu time; (4) laterais e (3) zagueiros, que têm a função de não deixar a bola sair para o campo adversário. Os atacantes são considerados os mais “fortes” e, por esta razão, ficam na linha de frente. Já os laterais ficam para reversa quando os atacantes são “queimados”, além de atuarem como “salvadores”, pois são os que ficam mais

próximos dos alvos centrais (os atacantes). Assim, quando um atacante é “queimado”, estes correm em direção a bola com o intuito de “salvar” seu colega. Esta ação promovida pelo jogo, contribui para o estímulo da cooperação e para o trabalho em equipe. Nesse sentido, conforme Kamii & DeVries (1991) citado por (Carracedo e Macedo,2000, p.31):

[...]o jogo de regras, por implicar em interação social e confrontação de pontos de vista, cria uma situação na qual a criança tem a possibilidade de, jogando com o outro, praticar um certo grau de descentração (pensar ou agir segundo outras perspectivas além das suas), de socialização (considerar códigos ou normas comuns) e de cooperação (coordenar diferentes aspectos). Ou seja, para que descentração e cooperação sejam desenvolvidas, são necessárias certas condições sociais e esses jogos podem oferecer excelentes oportunidades para que isto ocorra.

No que se refere a dinâmica do jogo ou a jogabilidade, esta ocorre de forma rápida, conforme Friedmann (1996), que classificou a queimada como jogos de agilidade, destreza e força. Assim, de acordo com (Carracedo e Macedo,2000,p.34):

Os jogadores que têm a posse de bola, realizam ações ofensivas, ou seja, de ataque, e seus objetivos são: manter a bola com sua equipe; carimbar os adversários; manter seus colegas ‘livres’. A cada lance a situação de jogo se modifica, precisando ser reavaliada e ‘pedindo’ dos jogadores, diferentes tipos de respostas, de ações: exceto o jogador que está com a bola nas mãos, todos os outros de sua equipe, podem e devem movimentar-se pela quadra, buscando sempre uma melhor posição para receber a bola de um colega e, em seguida arremessar em um adversário ou passar a) para alguém de sua equipe que esteja ‘livre’ e em uma boa posição para atacar, ou b) para algum jogador carimbado.

No decorrer da partida, as táticas ou estratégias compreendem ações de ataque e defesa: a equipe ataca movimentando-se com rapidez para “queimar” os adversários da equipe oposta, quando não conseguem, perdem a bola, e devem recuar para montar a defesa, utilizando o próprio corpo para agarrar a bola, ou esquivam-se ou vão intencionalmente para frente da bola, caso seja acordado que aquela ação vise a posse de bola para a equipe. Como podemos ver, esse jogo demanda táticas e estratégias que envolvem diálogo, socialização, agilidade e flexibilidade. Dessa maneira, Carracedo e Macedo (2000,p.34) nos informa que:

:

Ao finalizar qualquer uma destas ações - movimentar-se, arremessar ou passar - a equipe pode permanecer com a posse de bola, e então, reiniciar o ataque, ou perder a posse de bola e, neste caso, deve preparar-se para defender. A equipe que está sem a posse de bola tem como objetivos resgatar a bola e evitar possíveis carimbamentos. Os jogadores que estão realizando ações defensivas também precisam considerar a relativização constante das jogadas.

Portanto, podemos apontar que o jogo popular “queimado” contribui para o desenvolvimento social, cognitivo e motor dos estudantes, visto que essa prática envolve a percepção que envolve:

[...] tomada de consciência, envolvendo processo de construção e reconstrução, aqui também recorrerá ao mesmo processo gradativo de diferenciação entre assimilação e acomodação para que o sujeito consiga dissociar o “eu” e o “mundo”, abstrair de suas próprias ações e ações de outros, compondo os fatos da realidade em função das relações de reciprocidade (Conti, 2015, p. 97).

Mesmo em certos momentos, pode parecer que as crianças estão apenas passando o tempo, no entanto, percebe-se que conseguem desenvolver-se e “precisam se organizar em grupos, se dividir, delimitar e ocupar espaços, enfrentar desafios. Além disso, há uma exigência cada vez maior de se respeitar o como jogar (as regras), sendo necessário que um trato, um acordo seja mantido entre os participantes” (Carracedo e Macedo, 2000, p.43). Desse modo, o trato pedagógico com o jogo popular queimado (queimada) nas aulas de educação física “significa não somente o resgate cultural de um patrimônio lúdico nacional, sua preservação e continuidade, como também a mostra de uma valorização do jogo no seu aspecto educacional” (Friedmann, 1995, p. 60).

3. A PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

Realizamos uma pesquisa bibliográfica a partir da seleção e análise dos artigos buscando responder a problemática de pesquisa: Quais as possibilidades educativas e contribuições do jogo queimado para a Educação Física escolar? Buscamos pesquisas em portais de periódicos especializados no qual definimos os seguintes termos de busca: "educação física escolar" AND queimada AND origem do jogo AND conteúdo. Para refinar a pesquisa utilizamos os seguintes filtros: "artigos" ; "período de 2013 a 2023" ; "revisados por pares". Assim, no Periódico Capes, portal de periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, e na Scielo, plataforma eletrônica e cooperativa de periódicos científicos, não foram encontrados artigos com relação à presente pesquisa.

Desse modo, os descritores "educação física escolar " AND "queimada" AND "origem do jogo" AND "jogo" AND " conteúdo" foram utilizados na plataforma do Google Scholar, tendo em vista que as referidas plataformas não apresentavam artigos relacionados à temática. Assim, foram obtidos 16 resultados nos últimos 11 anos (2012 - 2023), sendo selecionados somente 1 artigo que mais se aproximou da temática da pesquisa. Vale salientar que apesar de encontrar 16 artigos na base de dados Google Scholar, alguns não tratavam do jogo queimado. Diante da escassez de artigos com ênfase nessa temática, foi necessário ampliar o tempo, sendo então levantadas pesquisas nos últimos 14 anos (2009-2023), sendo obtidos 23 resultados, também sem proximidade com o tema de pesquisa, restando desta busca somente 1(uma) monografia. Assim, além do artigo, foi incluída na análise a monografia, totalizando 2 pesquisas para fins de contribuição desta pesquisa.

Para uma maior sustentação científica foi utilizada também a Biblioteca de Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) com os seguintes descritores "Educação Física " AND " Jogo" AND " Queimada", refinando a busca com o filtro " todos os campos" e assim foram obtidos 3 resultados nos últimos 11 anos (2012-2013), sendo selecionada 1(uma) tese de doutorado que dialogava com temática dessa pesquisa.

1. Tabela: Quadro do artigo selecionado do Google Acadêmico:

| ARTIGO | AUTOR | ANO DE PUBLICAÇÃO |
|---|-------------------------------|-------------------|
| 1. Origem dos jogos populares: em busca do “elo perdido” Prática e consciência das regras no jogo de “bola queimada”: contribuições para a educação física | Santos, Gisele Franco de Lima | 2009 |

Fonte: Autoria Própria

2. Tabela: Quadro das Monografias selecionadas do Google Acadêmico:

| MONOGRAFIA | AUTORES | ANO DE PUBLICAÇÃO |
|---|---|-------------------|
| 1. jogos e brincadeiras tradicionais: uma possibilidade de atuação para a educação física escolar nos anos iniciais do ensino fundamental | Santos, irusca da costa , Pinheiro, rosilene aparecida Santos, welington polato dos | 2016 |

Fonte: Autoria Própria

3. Tabela: Quadro das Teses de Doutorado selecionadas da Biblioteca de Digital Brasileira de Teses e Dissertações -BDTD

| TESE DE DOUTORADO | AUTORES | ANO DE PUBLICAÇÃO |
|--|-----------------------------------|-------------------|
| 1. Prática e consciência das regras no jogo de “bola queimada”: contribuições para a educação física | conti, luana cristine franzini de | 2015 |

Fonte: Autoria Própria

O artigo “**Origem dos jogos populares: em busca do “elo perdido”** da autora Gisele Franco de Lima Santos (2009) tem como objetivo: “apresentar possibilidades de origem de alguns jogos populares”. Inicialmente a autora aponta a dificuldade da caracterização e fundamentação científica da conceituação do jogo, fazendo uma crítica diante da preocupação de estabelecer um conceito geral e sim, que se deve priorizar a real função do jogo que se configura de forma única em cada sociedade e realidade, considerando sua essência como

elemento da cultura. Diante disso, é possível observar que o jogo, enquanto conteúdo sistematizado e organizado, acaba sendo subvertido e relativo nas aulas de educação física, ou seja, acaba sendo organizado sem elevação do nível do conhecimento e sem consideração do ciclo de escolarização de cada etapa escolar, tornando-se então, fadado ao “brincar”, onde enfatiza-se apenas o seu caráter lúdico, desconexo das possibilidades pedagógicas que lhe são pertinentes. Seguindo essa lógica, a autora destaca a importância do trato pedagógico para com o jogo, o qual deve ser entendido como um conteúdo curricular e não apenas como recurso pedagógico, ferramenta ou instrumento recreativo. Segundo Libâneo (1990, p.128):

Conteúdos de ensino é o conjunto de conhecimentos, habilidades, hábitos, modos valorativos e atitudinais de atuação social, organizados pedagógica e didaticamente, tendo em vista a assimilação ativa e aplicação pelos alunos na sua prática de vida. Englobam, portanto: conceitos, ideias, fatos, processos, princípios, leis científicas, regras, habilidades cognitivas, modos de atividade, métodos de compreensão e aplicação, hábitos de estudo, de trabalho e de convivência social; valores, convicções, atitudes.

Isso reforça, o aspecto do professor-pesquisador o qual deve estar sempre em busca de conhecimentos mais elaborados cientificamente para serem transformados e ressignificados na sua ação pedagógica como conteúdos de ensino no ambiente escolar. Nesse sentido, a autora traz a perspectiva das terminologias do jogo popular, folclórico e tradicional como termos que surgiram em diferentes espaços e períodos históricos onde não se pode distingui-los. O artigo destaca algumas possíveis origens de alguns jogos populares, sendo eles: amarelinha (sapata, maré, pula macaco), bola queimada (caçador, baleado, mata-mata), bets (taco, betiada), Bilboquê (Biblioquê), ioiô, pião (pinhão), bugalha (cinco Marias, ossinhos) e gude (burguinha, birosca).

Esse estudo, conclui que alguns desses jogos acabam sendo ensinados apenas na perspectiva lúdica ou procedimental, entretanto para contribuir pedagogicamente deve-se ser ensinado como conhecimento tratado cientificamente, capaz de transformar a realidade do estudante, abordando aspectos intrínsecos ao jogo como: a origem e trajetória histórica, regras elementares, forma clássica de jogar, variações do jogo, reelaboração do jogo, dentre outros aspectos relevantes desse conteúdo, levando em consideração a realidade do estudante.

Dessa forma, essa pesquisa corrobora para que professores de educação física tratem acerca das possíveis origens dos jogos apresentados nas aulas, bem como validem a importância do conteúdo jogo como elemento “cujo conteúdo implique o sentido da convivência com o coletivo, das suas regras e dos valores que estas envolvem” (Coletivo de

autores, 1992, p.46). Isso nos mostra a preocupação da autora em trazer o jogo enquanto conteúdo e não usar o jogo como metodologia para o ensino de outros conteúdos, sendo “necessário que o professor proporcione momentos em que os alunos possam realizar as interrelações dos saberes que estão sendo ensinados” (Santos, 2009, p.6). Na educação física o jogo enquanto conteúdo deve ser entendido como conhecimento que possibilita aprendizagem, e no “ensino da educação física tem também um sentido lúdico que busca instigar a criatividade humana à adoção de uma postura produtiva e criadora de cultura, tanto no mundo do trabalho como no do lazer” (Coletivo de Autores,1992, p.27).

Assim sendo, essa pesquisa nos revela que não basta deixar os alunos jogando ou trazer apenas a experimentação de um certo jogo para os estudantes, pensando que assim estão assimilando o conteúdo proposto. É necessário que o professor deixe claro sua intencionalidade pedagógica para com aquele conteúdo, “portanto, é vital que o educador mantenha uma postura crítica perante sua ação pedagógica e proporcione aos seus alunos momentos de discussão, de trocas de ideias, de análise de proposta e sugestões, tanto suas, quanto dos demais colegas” (Santos,2012.p.55).

Isso posto, podemos notar que uma contribuição relevante para a educação física apontada neste artigo, é demonstrar a relevância da historicidade do conteúdo, que significa: “compreensão de que a produção humana é histórica, inesgotável e provisória” (Coletivo de autores,1992,p.27), bem como apresenta os jogos como conteúdo da educação física, ressaltando o lúdico como possibilidade de criatividade, desde que esse conteúdo seja tratado como uma intencionalidade pedagógica, e que o papel do professor, enquanto mediador da prática pedagógica no ambiente escolar é : “formar o cidadão crítico e consciente da realidade social em que vive, para poder nela intervir na direção dos seus interesses de classe” (Coletivo de Autores,1922.p.24).

A monografia intitulada “**Jogos e brincadeiras tradicionais: uma possibilidade de atuação para a educação física escolar nos anos iniciais do ensino fundamental**”(2016), dos autores Santos, Irusca da Costa , Pinheiro, Rosilene Aparecida e Santos,Welington Polato dos , cujo tema central são os Jogos e Brincadeiras Tradicionais, teve como objetivo geral de “evidenciar que Jogos e Brincadeiras Tradicionais podem ser usados como instrumentos para o desenvolvimento do aluno nas aulas de Educação Física como um componente importante no universo da cultura corporal”. Como objetivos específicos

propôs: “expor os jogos e as brincadeiras tradicionais como patrimônio da cultura infantil, que devem ser perpetuados no espaço escolar; mostrar, por meio de uma atuação prática no ambiente escolar, que os jogos e as brincadeiras tradicionais configuram-se como um conteúdo valioso para a Educação Física; apresentar os jogos e as brincadeiras tradicionais como momento de vivência de valores como: cooperação, respeito, justiça, solidariedade, autoestima e expor os benefícios motores e psicomotores presentes nos jogos e nas brincadeiras tradicionais. Esta pesquisa foi realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental “Golfinho”, no município de São Mateus/ES.

Como metodologia foi utilizada a pesquisa-ação. O tempo de duração da pesquisa-ação foi de nove aulas de cinquenta minutos cada uma, sendo duas aulas por semana em um total de cinco semanas, sendo realizada uma roda de conversa inicial para falar sobre a temática da pesquisa. Dessa forma, foi encaminhado um questionário para os alunos, para ser respondido pelos pais com o objetivo de evidenciar os jogos e brincadeiras que os mesmos brincavam quando crianças e, assim, de acordo com as respostas, os seis jogos e brincadeiras mais citadas na pesquisa e duas escolhidas pelos pesquisadores, foram aplicadas pelos pesquisadores.

Com relação aos resultados apresentados por meio do instrumento de coleta destinados aos pais, foi observado que 98% dos pais brincavam de brincadeiras tradicionais, sendo o jogo queimado citado em 15 % dos relatos, enquanto apenas 2% citou o videogame. Além disso, foi observado que na infância dos pais, a rua foi citada por 48% dos pais, entre os locais preferidos para se brincar. Isso demonstra que, segundo Friedmann (2010, p. 60):

Cada um de nós possui um acervo muito rico dos jogos da nossa infância. Trazê-los de volta e transmiti-los às atuais gerações é uma tarefa muito importante: significa não somente o resgate cultural de um patrimônio lúdico nacional, sua preservação e continuidade, como também a mostra de uma valorização do jogo no seu aspecto educacional.

Nota-se, portanto, que os jogos tradicionais, mesmo com alterações, continuam sendo jogados, seja pelos nossos avós e pais, bem como perpetuam-se nos dias atuais. Tal afirmação se concretiza quando a pesquisa aponta que, ao trazer a questão: se pudesse brincar hoje, qual brincadeira escolheria? Foi demonstrado que 94% dos pais envolvidos na pesquisa, ainda preferem as brincadeiras tradicionais, e novamente o jogo popular queimado (queimada) é apontado com uma porcentagem de 26% dos respondentes, enquanto apenas

6% preferiram os jogos eletrônicos. Assim, confirma-se a assertiva de que “o queimado é patrimônio imaterial da humanidade, que mesmo sem um pertencimento institucional ou organização e sistematização de suas regras, atravessou séculos e regiões, sendo parte da cultura do jogo” (Oliveira et al, 2021).

Nesta pesquisa também foi observado que durante a realização da aula que se tratava do jogo queimado, os alunos já haviam jogado anteriormente o jogo, contudo mesmo assim, todos os alunos se mostraram bem entusiasmados com o jogo. Isso revela que o jogo popular queimado é “um dos jogos que se tornou muito popular nas escolas e é bastante utilizado por professores e professoras de educação física [...]” (Jaco et al, 2015). Outro ponto relevante dessa pesquisa, é que esse jogo costuma ser praticado de forma mista e não foi diferentes nessa investigação, confirmando a afirmação de Jaco et al, (2015) sobre o queimado: “ enquanto conteúdo da educação física escolar, esse jogo costuma ser realizado de maneira mista, ou seja, com meninos e meninas juntos”.

Por conseguinte, ao final da pesquisa foi realizado uma perguntas como forma de avaliação, dentre elas foi aplicada a seguinte: “das brincadeiras aplicadas pelo grupo, marque duas que você mais gostou”, onde foi evidenciado que o queimado (queimada) com 22% do percentual todos dos respondentes. Por fim, essa pesquisa conclui que o Jogos e Brincadeiras Tradicionais se configuram como um elemento da cultura o que os tornam um importante aliado dentro do processo de desenvolvimento das capacidades afetiva, cognitiva e social dos educandos, bem como apresenta os jogos como possibilidade de promoção de ensino-aprendizagem, elevação da construção do conhecimento ao ser incorporado nas atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora nos alunos. Desse modo, a pesquisa evidencia que o jogo e brincadeira como elemento cultural precisa e deve ser preservado, trabalhando com foco no seu resgate histórico.

A partir desses resultados destacamos a relevância de trazer o jogo queimado como conteúdo nas aulas de educação física, e ao ser organizado na unidade temática de jogos e brincadeiras proposta pelo Currículo de Pernambuco (2019), que ao trazê-lo de forma sistematizada e organizada, é capaz de ser explorado possibilitando o ensino de forma crítica, bem como é possível ser usado nas dimensões conceitual com foco na sua historicidade, nas dimensões procedimental, com as variações quanto a forma de jogar e na dimensão atitudinal, na qual é tratado um conjunto de valores e atitudes com por exemplo o espírito esportivo. Sendo assim, o jogo “como elemento integrante da cultura e como produtor dela,

precisa estar contemplado nas organizações curriculares da área de Educação Física” (Santos, 2012, p. 57).

Na Tese de Doutorado intitulada **“Prática e consciência das regras no jogo de “bola queimada”: contribuições para a educação física”** (2015) da autora Luana Cristine Franzini de Conti, tem o objetivo geral de “investigar e analisar as relações entre a prática e a consciência das regras no jogo de “bola queimada” e tem como objetivos específicos: “investigar os relatos emitidos acerca da prática das regras do jogo de “bola queimada”; investigar qual o tipo de respeito às regras estão subjacentes nas respostas das crianças, verificar a correspondência entre os relatos acerca da prática do jogo de “bola queimada” e a consciência das regras nas crianças pesquisadas”. Traz como metodologia, a pesquisa de campo de caráter qualitativa. Assim, ao discursar sobre os resultados, a autora aponta que ao jogar o queimado as crianças começam a perceber a:

[...] necessidade de ter times, a bola que deve ser lançada para queimar, comentam ainda que se deve jogar com as mãos, a necessidade da bola tocar em alguém para queimar, a ação de fugir correndo, mas as respostas limitam-se a citar alguns aspectos e ignoram outros pormenores (Conti,2015,p.119)

Assim, podemos notar o queimado, quando incorporado às aulas de educação física de forma organizada e com intencionalidade pedagógica, eleva as capacidades sociais, motoras e cognitivas dos alunos. Sobre isso, ao compreender o jogo queimado como um jogo de regra, Kamii & DeVries (1991) citado por Macarredo e Macedo (2000), afirmam:

[...]o jogo de regras, por implicar em interação social e confrontação de pontos de vista, cria uma situação na qual a criança tem a possibilidade de, jogando com o outro, praticar um certo grau de descentração pensar ou agir segundo outras perspectivas além das suas), de socialização (considerar códigos ou normas comuns) e de cooperação (coordenar diferentes aspectos) (Macarredo e Macedo (2000,p.31)

Sendo assim, compreendemos que uma das contribuições do jogo popular queimado é a promoção da cooperação, tendo em que vista que sendo um jogo coletivo, os participantes deverão lançar estratégias em conjunto para conseguir chegar no alvo, entretanto, sobre isso Conti (2015,p. 121) diz que, perante as “crianças mais novas (5/6 anos) o número desigual de jogadores, desse jogo é bem aceito”. O que enfatiza que esse jogo contribui para a moralidade e prática da consciência das regras, fazendo com que:

As crianças também aprendem ao jogar umas com as outras de que no jogo de “queimada” não “vale” queimar em todas as partes, mas quando as citam, se valem de uma variedade enorme e demonstram uma certa “fantasia” nos exemplos que emitem, ora dizendo que não se pode tocar na cabeça, nas costas, na coxa, bochecha, pulmão.

Assim, podemos perceber que durante a primeira infância, fase egocêntrica da criança cuja ação psicológica predominante é o seu “mundo”, esse jogo traz aspectos que favorecem o acordo entre as regras estabelecidas, seja do quantitativo da equipe, bem como sobre as demais regras. Assim, segundo Piaget (1994) citado por Conti(2015,p.133):

[...]as trocas interindividuais são muito importantes, pois serão nas relações simétricas que as crianças, ao criarem regras, proporem e negarem acordos, terão a oportunidade de conceberem-se (a si mesmas) como legisladoras, constatarem “se” a regra é boa a partir do seu “uso”, compreenderão “quando” e “porque” a regra é boa, a partir da própria experiência.

Dessa forma, o jogo queimado, seja introduzido como jogo popular ou de regra é uma excelente opção para que os professores de educação física possam realizar intervenções, visando a melhoria do nível de compreensão das crianças “[...]através de sucessivas tomadas de consciência.” (Freire, 1982, p.18).

Analisando os resultados, a autora pontua que as crianças “ênfatizam as ações necessárias, como correr, queimar, fugir, pegar a bola e sair correndo, utilizando em sua explicação os conceitos gerais do jogo e inspirando-se nos exemplos recebidos. (Conti,2015,p.129). Assim, podemos nos atentar para os aspectos motores que o queimado contribui, conforme Gallahue, (1987) citado por Carracedo e Macedo (2000): os componentes motores presentes no jogo de regras, representam um importante aspecto que os professores de educação física podem e devem explorar em suas aulas. Fazem parte destes componentes a categoria de movimento ao qual pertence o gesto motor empregado, o tipo (e nível) de habilidade motora exigida e o nível de capacidades física e motora necessário.

Dessa maneira, cabe ao professor de educação física transformar e ressignificar a prática desse jogo, possibilitando a aproximação com o conteúdo, através de aulas organizadas de acordo com a fase de desenvolvimento, bem como planejar esse jogo com criatividade visto que há inúmeras variações, bem como incorporar o aluno nesse processo, facilitando a participação e cooperação entre os alunos.

Na medida em que os indivíduos pensam em comum, ou seja, procuram se compreender e aprendem a discutir certas regras de objetividade e de coerência, impõem-se a eles e constituem a lógica. É essa cooperação do ponto de vista intelectual e não apenas moral que transforma a razão humana e faz dela um instrumento de verdade, em contraposição ao pensamento individual que busca acima de tudo a satisfação (Piaget, 1998, p. 68).

Por fim, essa pesquisa conclui que há “vínculos estreitos na forma como a criança relata a aplicação das regras do jogo de “queimada” e a maneira como interpreta a obrigatoriedade e validade das mesmas, revelando-os e confirmando-nos as hipóteses de que a consciência da regra está atrelada/apoiada na prática” (Conti, 2015, p. 179). Dessa forma, tais dados apresentam ricas reflexões, contribuindo sobre a possibilidade que o professor de educação física ao propor o jogo queimado, possibilitar a ampliação do desenvolvimento na tomada de consciência da regra que pode e deve beneficiar o estudante durante a prática do jogo, enquanto ser individual, mas também, quando é necessário intervir em prol do grupo.

A autora demonstrou que o jogo queimado contribui para a formação moral dos alunos, além de contribuir para o trato com os valores éticos, para o exercício da cooperação, da aprendizagem da autonomia e construção de formas equilibradas de se relacionar, desde que esse jogo popular seja ensinado sobre a perspectiva crítica.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos, a partir da análise das publicações encontradas na plataformas de pesquisa e em autores clássicos sobre o jogo e o Jogo popular, conseguimos responder a questão de pesquisa proposta: quais as possibilidades educativas e contribuições do jogo queimado para a Educação Física escolar? Para tal, percorremos a partir de uma pesquisa bibliográfica com o objetivo geral de “Analisar possibilidades educativas e contribuições do jogo queimado para a Educação Física escolar em publicações acadêmicas” através do cumprimento dos objetivos específicos: “Compreender o jogo e o jogo popular como conhecimentos historicamente construídos pela humanidade; Analisar o jogo e o jogo popular como conteúdos de ensino do componente curricular educação física, Caracterizar o Jogo queimado e sua origem histórica”. A maior dificuldade desta pesquisa foi encontrar outras pesquisas pertinentes ao tema nas plataformas de busca como apontamos na metodologia da pesquisa, devido a escassez de trabalhos acadêmicos a respeito dessa temática. Contudo, mesmo tendo alcançado os objetivos desta pesquisa, investigar o jogo popular queimado foi bastante desafiador, pois, entre tantos dilemas e dificuldades encontradas e diante da escassez teórica dessa prática social e cultural, ressaltamos que esse obstáculo não limitou a busca de novas fontes e fundamentações científicas para estabelecer diálogo nessa pesquisa. Percebo, desse modo, avanços no conhecimento a respeito do jogo queimado (queimada) e busquei contribuir para que esse jogo seja reconhecido e cada vez mais difundido e praticado, não só nas aulas de educação física, bem como em todo e qualquer lugar que haja espaço para tal.

Assim, reconhecemos que esta pesquisa possibilitou identificar e analisar as contribuições do jogo popular queimado(queimada) para a educação física escolar. Dessa maneira, foi percebido como o jogo e o jogo popular/tradicional é tratado no componente curricular educação física: o Currículo de Pernambuco. A análise do artigo, da monografia e da tese de doutorado, apontaram como contribuições do jogo para a educação física envolvemo seu reconhecimento como conhecimento historicamente construído, enquanto conteúdo da educação física, que tem uma historicidade e contribui para apropriação de conhecimentos culturais na escola, sendo necessário para a organização e sistematização dos conteúdos, sem deixar de lado os respaldos fundamentais descritos na política curricular.

Assim, sobre os resultados encontrados podemos identificar que o jogo popular queimado (queimada) não traz somente contribuições relevantes para aquisição do conhecimento dos estudantes, mas possibilita a socialização, a participação efetiva dos alunos durante as aulas, o diálogo, e principalmente contribui para o avanço e desenvolvimento das funções elementares superiores, além oportunizar a exploração das capacidades psicomotoras, cognitivas e sociais de forma integral do estudante, bem como contribui para a formação moral dos alunos e dos valores étnicos, tal como possibilita o exercício da cooperação, da aprendizagem autônoma e construção de formas equilibradas de se relacionar, desde que esse jogo seja ensinado sobre a perspectiva crítica. Dessa forma, concluímos que apesar dessa temática ser desafiadora, foram vistas as contribuições desse jogo popular para a educação física, sendo necessário que o professor de educação física continue salientando a importância do resgate dos jogos populares, bem como ressaltando suas contribuições no processo de ensino e aprendizagem para os estudantes.

6. REFERÊNCIAS

ALBORNOZ, Suzana. **Jogo e trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi.** Scielo, Santa Cruz do Sul, ano 2009, v. 12, n. 1, 15 jul. 2010. Cadernos de Psicologia Social do Trabalho, p. 75-96.

BRANDÃO, Carlos R. A educação Como Cultura. Campinas: Mercado das Letras, 2002.

BUENO, Thais Do Val. **POSSÍVEL ORIGEM DOS JOGOS POPULARES: PERSPECTIVAS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL.** 2009. Monografia (Especialização em Educação Física na Educação Básica) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina-PR, 2009. Disponível em: uel.br/pos/edf.ed.basica/pages/arquivos/Monografias/2008%20202009/THAIS%20DO%20VAL%20BUENO.pdf. Acesso em: 10 maio 2023.

CAETANO, Ricardo Jorge Bastos. **IDENTIFICAÇÃO E ANÁLISE DAS PRÁTICAS LÚDICAS E RECREATIVAS EM IDOSOS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DOS NOSSOS AVÔS: UM ESTUDO DO GÊNERO.** 2004. 77 f. Monografia (Graduação - Faculdade de ciência do desporto, Coimbra, 2004. Disponível em: <https://estudogeral.uc.pt/handle/10316/15317>. Acesso em: 14 jun. 2023.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem.** Lisboa: Cotovia, 1990. 228 p. Tradução de: José Garcez Palha.

CARNEIRO, K. T. **O jogo na educação física escolar: uma análise sobre as concepções atuais dos professores.** 2009. 159 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Educação Escolar, Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Araraquara/Sp, 2009. Disponível em: <https://sigaa.ufla.br/sigaa/public/docente/portal.jsf?siape=2341881>. Acesso em: 15 fev. 2023.

CARRACEDO, V. A.; MACEDO, L. de. **Jogo Carimbador: esquemas de resolução e importância educacional.** Revista Paulista de Educação Física, [S. l.], v. 14, n. 1, p.16-31, 2000. DOI: 10.11606/issn.2594-5904.rpef.2000.138016. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rpef/article/view/138016>. Acesso em: 2 mar. 2023.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da Educação Física.** São Paulo: Cortez, 1992.

CONTI, L. C. F. **Prática e consciência das regras no jogo de “bola queimada”: contribuições para a Educação Física.** Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, SP, p. 196, 2015.

DOUGLAS, Jackson. **Caçador, Queimada, Jogo do Mata, Dodgeball, Prisonball ou TopGun?.** Profjackdouglas.wordpress.com, [S. l.], p. 1-2, 17 jul. 2023. Disponível em: <https://profjackdouglas.wordpress.com/2013/06/17/cacador-queimada-jogo-do-mata-dodgeball-prisonball-ou-topgun/comment-page-1/?unapproved=52&moderation-hash=6c496bb18f4c85f2773433102b174db4#comment-52>. Acesso em: 28 fev. 2024.

ELKONIN, D. **Psicologia do jogo.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FARIAS, Úira de Siqueira; MALDONADO, Daniel Teixeira; MOREIRA, Vinicius dos Santos; NASCIMENTO, Juliana do. **Entre a tradição e o contemporâneo: o jogo de queimada e as diferentes possibilidades de utilização pedagógica.** Revista Brasileira de Educação Física Escolar, [s. l.], v. 2, ed. II, p. 65-76, 23 nov. 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/311948410_Entre_a_tradicao_e_o_contemporaneo_o_jogo_de_queimada_e_as_diferentes_possibilidades_de_utilizacao_pedagogica_na_Educacao_Fisica_Escolar. Acesso em: 10 maio 2023.

FEDERAÇÃO DE BALEADO DA BAHIA . Mateus de Oliveira Mônaco Viana. 26 de junho de 2023. [S. l.], p. 1-14, 26 jun. 2023. Disponível em: <https://federacaodebaleadodabahia.com.br/images/downloads/72207a1afbd7dd95a053d1d042f50df3.pdf>. Acesso em: 1 mar. 2024.

FONSECA, J. J. S. Metodologia da pesquisa científica. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila. Disponível em : https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=oB5x2SChpSEC&oi=fnd&pg=PA6&dq=fonseca.+j.+j.+s.+metodologia+da+pesquisa+cient%3%ADfica.+fortaleza:+uec.+2002.+apostila.&ots=OSO00x7oi6&sig=ExyyFD5BwVJsXfPeU-INUgx_umk#v=onepage&q&f=false . Acesso em 20 jan. 2024.

FORA, Prefeitura de Juiz de. **XXIII JOGOS INTERCOLEGIAIS 2014 Regulamento Específico Queimada.** Secretaria de Juiz de Fora, [S. l.], p. 1-7, 7 abr.2014. Disponível em: https://www.pjf.mg.gov.br/secretarias/sel/eventos/jogos_intercolegiais/2014/regulamentos/queimada.pdf . Acesso em: 26 fev. 2024.

FREIRE. As relações entre o fazer e o compreender na prática da educação física. São Paulo, 1982. 161p. Dissertação (Mestrado) - Escola de Educação Física da Universidade de São Paulo.

FRIEDMAN, A. **Brincar: Brincadeiras e Jogos Tradicionais.** Petrópolis; Vozes, 2010.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.

FRIEDMANN, A. **Jogos Tradicionais.** São Paulo. Moderna, 1995.

GALLAHUE, D.L. Developmental physical education for today's elementary school children. New York, MacMillam, 1987.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

JACO, J. F.; UCHOGA, L. A. R.; ALTMANN, H. **RELAÇÕES DE GÊNERO EM JOGOS DE QUEIMADA: DIFERENÇAS DE OPORTUNIDADES E APRENDIZAGENS.** Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte, [S. l.], v. 14, n. 2, 2015. Disponível em: <https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/remef/article/view/5491>. Acesso em: 10 jan. 2024.

KAMII, C.; DeVRIES, R. **Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget**. São Paulo, Trajetória Cultural, 1991. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rpef/article/view/138016>. Acesso em: 25 out. 2023.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo e Educação infantil**. 2ª Ed. São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 5 ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

LIBÂNIO, José Carlos. **Teoria dialética do conhecimento e processo de ensino** (1990:429-434). In: Fundamentos teóricos e práticos do trabalho docente: Estudo introdutório sobre pedagogia e didática. São Paulo, 1990, 506 p. Tese de doutorado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

LIMA, José Milton. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008.

LOPES, Patrícia. "**Jogo de Queimada**"; Brasil Escola. 2005. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/educacao-fisica/jogo-queimada.htm>. Acesso em 27 de fevereiro de 2024.

MENDONÇA, Joana Luísa da Silva. **PRÁTICA E CONSCIÊNCIA DE REGRAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: O JOGO DE BOLA QUEIMADA**. 2011. 1 f. - Monografia do Curso de Especialização Educação Física na Educação Básica da Universidade Estadual de Londrina Paran 2011. Disponível em: https://www.uel.br/pos/edf.ed.basica/pages/arquivos/Monografias/2010%20%202011/Joana_luisa.pdf. Acesso em: 6 jul. 2023.

MORI, N. N. R.; SANTOS, J. P. dos P.; SHIMAZAKI, E. M.; GOFFI, L. C. D.; AUADA, V. G. C. **Jogos e brincadeiras no desenvolvimento da atenção e da memória em alunos com deficiência intelectual**. *Práxis Educativa*, [S. l.], v. 12, n. 2, p. 551–569,

2017. DOI: 10.5212/PraxEduc.v.12i2.0015. Disponível em:

<https://revistas.uepg.br/index.php/praxiseducativa/article/view/9751>. Acesso em: 2 dez. 2023.

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. Disponível em: https://www.gpef.fe.usp.br/teses/aline_02.pdf. Acesso em : 8 abr. 2023.

OLIVEIRA, Flavia Fernandes de; LUTZ, Thulyo; SOUZA, Anna Carolina Carvalho de; TELLES, Leonardo de Cassio Costa; SANTO, Giannina do Espírito. **AS PERCEPÇÕES ACERCA DO QUEIMADO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**. Colégio Brasileiro de Ciência do Esporte, [S. l.], 2021. Anais do XII Congresso Brasileiro de Ciência do Esporte e do IX Congresso Internacional de Ciência do Esporte, p. 6. DOI ISSN 2175-5930. Disponível em:

<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2021/9conice/paper/view/14539>. Acesso em: 12 out. 2023.

OLIVEIRA, Susan Kelly Fiuza de Souza; GOMES, Cleomar Ferreira; MOREIRA, Evando Carlos; COFFANI, Márcia Cristina Rodrigues da Silva. **A QUEIMADA E SUAS VARIAÇÕES: INDICATIVOS PARA UMA PRÁTICA PARTICIPATIVA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**. Cadernos de Formação RBCE, [S. l.], p. 20-31, 9 mar. 2019. DOI ISSN 2175-3962. Disponível em: <http://revista.cbce.org.br/index.php/cadernos/article/view/2354>. Acesso em: 22 nov. 2023.

OLIVEIRA, V. J. M. de; LUIZ, I. C. **Da queimada “intergaláctica” ao cabo de “três forças”: uma experiência pedagógica sobre os usos dos jogos como conteúdo de ensino da educação física**. Cadernos de Formação RBCE, v. 7, n. 1, p. 20-31, mar., 2016.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação **Currículo de Pernambuco: ensino fundamental**. Recife, 2019. Disponível em: <http://www.afogadosdaingazeira.pe.gov.br/selecao-simplificada/CURRICULO-DEPERNAMBUCO-ENSINO-FUNDAMENTAL.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2023.

PIAGET. **O juízo moral na criança**. Trad. Elzou Lenardon. 2. ed. São Paulo: Summus, (1932) 1994.

PIMENTEL, Maria Cristina de Castro-Maia de Sousa. **"Os Jogos na Antiga Roma"**. Diana, Lisboa, p. 99-149, 2002. DOI ISSN: 1645-179X. Disponível em: <https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/33807/1/Os%20Jogos%20na%20Antiga%20Roma.pdf>. Acesso em: 7 dez. 2023.

ROSA, M. P. A.; MENDES, M.; FENNER, R. dos S. **O JOGO E A EDUCAÇÃO GREGA: PAIDIA ENQUANTO ELEMENTO FORMATIVO DA PAIDEIA**. Prometeica - Revista de Filosofía y Ciencias, [S. l.], n. 14, p. 66–72, 2017. DOI: 10.24316/prometeica.v0i14.174. Disponível em: <https://periodicos.unifesp.br/index.php/prometeica/article/view/1634>. Acesso em: 2 mar. 2023.

SANTOS, G. F. L. **Jogos Tradicionais e a Educação Física escolar**. Londrina: Eduel, 2012.

SANTOS, G. F. L. **Origem dos Jogos Populares: em busca do “elo” perdido**. 4º Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar. Anais. Londrina: UEL, 2009. Disponível em: https://www.uel.br/eventos/conpef/conpef4/trabalhos/comunicacaooralartigo/artigoco_moral21.pdf. Acesso em 12 out 2023.

SANTOS, Luciana da Cruz. LIMA, Davi. **Jogos tradicionais na educação física escolar: percepção dos professores sobre sua utilização nas aulas**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 05, Vol. 06, pp. 202-217 Maio de 2019. ISSN: 2448-0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/pedagogia/jogos-tradicionais>. Acesso em 25 set 2023.

SILVA, Eliane Matos de Moura Pinheiro da; SILVA FILHO, Manoel Francelino da; GÓES, Renata Cristina Neves; VALLE, Suzi Silva. **O JOGO DE BOLA DE QUEIMADA**. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, [S. l.], v. 9, n. 9, p. 1895–1912, 2023. DOI: 10.51891/rease.v9i9.11222. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/11222>. Acesso em: 3 mar. 2024.

VALERIANO, Maria Luiza. **Jogo de Queimada**. Escola Educação, [S. l.], p. 1-3, 18 set. 2020. Disponível em: <https://escolaeducacao.com.br/queimada-jogo/>. Acesso em: 2 ago. 2023.