



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA
CAMPUS BOA VISTA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

LUANA CLARA GALVÃO MIRANDA DA SILVA

**JOGO DA QUEIMADA E SUAS VARIAÇÕES: UMA ANÁLISE DA PERCEPÇÃO
DOS ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO DO IFRR**

BOA VISTA - RR

2025

LUANA CLARA GALVÃO MIRANDA DA SILVA

**JOGO DA QUEIMADA E SUAS VARIAÇÕES: UMA ANÁLISE DA PERCEPÇÃO
DOS ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO DO IFRR**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física do Instituto Federal de Roraima no Campus Boa Vista, para a obtenção do diploma de Licenciatura em Educação Física.

Orientador: Prof. Me. Marcello da Silva Soares

BOA VISTA - RR

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Biblioteca do Instituto Federal de Roraima - IFRR)

S586j Silva, Luana Clara Galvão Miranda da.

Jogo da queimada e suas variações: uma análise da percepção dos estudantes do ensino médio do IFRR / Luana Clara Galvão Miranda da Silva. – Boa Vista, 2025.

46 f.

Orientador(a): Prof. Me. Marcello da Silva Soares.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima. Curso de Licenciatura em Educação Física, *Campus* Boa Vista, 2025.

Bibliografia: f. 31-33.

1. Educação física. 2. Jogo da queimada. 3. Estudantes do ensino médio. I. Soares, Marcello da Silva. II. Título.

CDD – 796.3

Elaborada por Paula Lima Garcia - CRB 11/887

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE
RORAIMA
CAMPUS BOA VISTA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA


A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova o Trabalho de Conclusão de Curso

JOGO DA QUEIMADA E SUAS VARIAÇÕES: UMA ANÁLISE DA
PERCEPÇÃO DOS ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO DO IFRR

Elaborado por
Luana Clara Galvão Miranda da Silva


como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em
Educação Física do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de
Roraima

Comissão Examinadora

Documento assinado digitalmente
 **MARCELLO DA SILVA SOARES**
Data: 06/01/2026 15:33:12-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>


Profº Me. Marcello Da Silva Soares (IFRR)

(Orientador)

Documento assinado digitalmente
 **FABIANA LETICIA SBARAINI**
Data: 06/01/2026 16:58:12-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof a Dra. Fabiana Leticia Sbaraini (IFRR)

(Membro)

Documento assinado digitalmente
 **VIRGINIA GUEDELHO DE ALBUQUERQUE CARVALHO**
Data: 09/01/2026 10:45:11-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof a Ma. Virginia Guedelho de Albuquerque Carvalho

(Membro)

Boa Vista, 03 de dezembro de 2025.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pela saúde, força e pela graça da persistência, que me sustentou e não permitiu que eu desistisse da minha caminhada acadêmica.

Ao meu orientador, deixo meu profundo reconhecimento por acreditar em mim e no meu potencial desde o início. Sou grata pelos conselhos, pelas correções necessárias e por me incentivar a buscar o meu melhor, com responsabilidade e dedicação.

Expresso minha gratidão aos meus pais, que estiveram ao meu lado em todos os momentos. Obrigada pelo apoio constante, pelas palavras de incentivo e por me ajudarem a seguir firme até aqui. Minha conquista também é de vocês.

Agradeço ao Instituto Federal de Roraima – Campus Boa Vista e aos professores que fizeram parte da minha formação, pelos conhecimentos compartilhados e pela construção de aprendizados que levarei para minha vida profissional. Aos amigos que conquistei ao longo da graduação, obrigada pela parceria, apoio e incentivo diário.

Meu agradecimento especial ao meu namorado, pela paciência, compreensão e por acolher minha ausência nos momentos em que precisei focar nos estudos. Ao meu irmão, pela disponibilidade e por nunca medir esforços para me ajudar com deslocamentos e necessidades práticas durante essa jornada.

Por fim, agradeço aos estudantes participantes desta pesquisa, que me receberam com carinho, entusiasmo e se dispuseram a colaborar com meu trabalho. A todos que, de alguma forma, contribuíram para que esta pesquisa se tornasse possível, deixo registrado meu sincero e profundo agradecimento.

RESUMO

A presente pesquisa teve como foco compreender os fatores que influenciam a infrequência dos estudantes do Ensino Médio nas aulas práticas de Educação Física, com destaque para a falta de interesse relacionada à repetição de práticas pouco dinâmicas. O objetivo central é analisar a percepção de uma turma do 2º ano do Ensino Médio Integrado do secretariado do Instituto Federal de Roraima – Campus Boa Vista, acerca de diferentes variações do jogo da queimada, investigando como essas adaptações podem impactar na sua participação e satisfação durante as aulas. Trata-se de uma pesquisa de campo, de abordagem mista, com caráter descritivo. A coleta de dados foi realizada por meio de uma intervenção didática através da aplicação de duas aulas práticas, cada aula com três variação distinta do jogo da queimada, seguidas da aplicação de um questionário. Os dados obtidos foram analisados por meio da técnica de análise de conteúdo e tabelas, buscando identificar elementos relacionados às preferências, percepções de participação e experiências vivenciadas pelos estudantes. Os resultados mostraram que a maioria dos estudantes desconhecia as variações do jogo da queimada, mas apresentou alta satisfação ao vivenciá-las, especialmente nas versões mais dinâmicas e estratégicas, que favoreceram maior participação nas aulas práticas. Conclui-se que essas variações tornam as aulas mais atrativas e engajadoras, favorecendo experiências mais significativas para os estudantes.

Palavras-chave: Educação Física; Jogo da Queimada; Estudantes do Ensino Médio.

ABSTRACT

This research focused on understanding the factors that influence the absenteeism of high school students in practical Physical Education classes, highlighting the lack of interest related to the repetition of undynamic practices. The central objective is to analyze the perception of a 2nd-year class of the Integrated High School of the Secretarial Studies program at the Federal Institute of Roraima – Boa Vista Campus, regarding different variations of the dodgeball game, investigating how these adaptations can impact their participation and satisfaction during classes. This is a field research study, with a mixed-methods approach, and a descriptive character. Data collection was carried out through a didactic intervention involving two practical classes, each class with three distinct variations of the dodgeball game, followed by the application of a questionnaire. The data obtained were analyzed using content analysis and tables, seeking to identify elements related to the students' preferences, perceptions of participation, and experiences. The results showed that most students were unaware of the variations of the dodgeball game, but expressed high satisfaction when experiencing them, especially in the more dynamic and strategic versions, which encouraged greater participation in practical classes. It is concluded that these variations make classes more attractive and engaging, fostering more meaningful experiences for students.

Keywords: Physical Education; Dodgeball Game; High School Students.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Conhecimento prévio sobre variações do jogo da queimada	24
Tabela 2 - Autoavaliação da participação nas aulas	25
Tabela 3 - Satisfação geral com as aulas das variações do jogo da queimada	26
Tabela 4 - Aula considera mais divertida.....	26
Tabela 5 - Aspectos mais apreciados nas aulas das variações do jogo da queimada.....	27
Tabela 6 - Sugestões de melhorias.....	29

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Queimada dos pontos.....	27
Figura 2 – Queimada dos quatro cantos.....	28
Figura 3 – <i>Powerball</i>	29

LISTA DE ABREVEATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CEP	Comitê de Ética em Pesquisa com seres humanos
IFRR	Instituto Federal de Roraima
EF	Educação Física
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
TALE	Termo de Assentimento Livre e Esclarecido

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	11
2.	REFERENCIAL TEÓRICO	13
2.1	EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NO ENSINO MÉDIO	13
2.2	O JOGO DA QUEIMADA COMO OBJETO DE CONHECIMENTO	15
2.3	SATISFAÇÃO E PARTICIPAÇÃO DOS ESTUDANTES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA	17
3.	METODOLOGIA	20
3.1	CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA	20
3.2	POPULAÇÃO E AMOSTRA.....	20
3.3	CRITÉRIOS DE SELEÇÃO DA AMOSTRA	21
3.3.1	Critérios de Inclusão	21
3.3.2	Critérios de Exclusão	21
3.4	INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS	21
3.5	INTERVENÇÃO DIDÁTICA.....	22
4.	TRATAMENTO DOS DADOS.....	23
5.	RISCOS E BENEFÍCIOS	23
6.	RESULTADOS E DISCUSSÕES	24
6.1	CONHECIMENTO PRÉVIO SOBRE O JOGO DA QUEIMADA E SUAS VARIações.....	24
6.2	PARTICIPAÇÃO DOS ESTUDANTES NAS DIFERENTES VARIações.....	25
6.3	SATISFAÇÃO DOS ESTUDANTES COM AS ATIVIDADES	25
6.4	PREFERÊNCIA ENTRE AS VARIações.....	26
6.5	PERCEPÇÕES DAS VARIações DO JOGO DA QUEIMADA.....	27
6.6	SUGESTÕES DOS ESTUDANTES	28
7.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
	REFERÊNCIAS.....	32
	APÊNDICE A – Carta de Anuência para Autorização de Pesquisa	35
	APÊNDICE B – Termo de Consentimento Livre Esclarecido – TCLE	36
	APÊNDICE C – Termo de Assentimento Livre Esclarecido – TALE.....	38
	APÊNDICE D – Questionário da Aplicação das Aulas das Variações do Jogo da Queimada.....	40
	APÊNDICE E – Plano de Aula das Variações do Jogo da Queimada	42

1. INTRODUÇÃO

A participação dos estudantes nas aulas práticas de Educação Física é fundamental para o seu desenvolvimento integral. No entanto, observa-se que, ao ingressarem no Ensino Médio, muitos estudantes passam a demonstrar menos interesse e participação durante as aulas (Betti e Zuliani, 2009). Esse cenário levanta questionamentos sobre o que pode ser feito para tornar as aulas mais atrativas, dinâmicas e significativas para essa faixa etária.

Nesse contexto, entre os jogos tradicionais presentes no ambiente escolar, a queimada destaca-se por sua popularidade e facilidade de adaptação, sendo amplamente utilizada por professores para promover interação e participação entre os estudantes (Jaco; Uchoga; Altmann, 2017).

Para Kishimoto (1994), o jogo, além de seu caráter lúdico, possui função educativa essencial, contribuindo para o desenvolvimento integral dos estudantes.

Assim, explorar variações do jogo da queimada pode representar uma estratégia relevante para diversificar as práticas corporais e ampliar as possibilidades de aprendizagem, desde que essas adaptações sejam conduzidas de forma significativa e direcionada, conforme defendem Cruz e Ramos (2025).

Diante disso, emergiu o seguinte problema de pesquisa: de que maneira diferentes variações do jogo da queimada influenciam a participação e a satisfação dos estudantes do Ensino Médio nas aulas de Educação Física?

Para responder a esse questionamento, definiu-se como objetivo geral analisar a percepção dos estudantes do 2º ano do Ensino Médio do Instituto Federal de Roraima – Campus Boa Vista acerca de diferentes variações do jogo da queimada, investigando como essas adaptações podem impactar na sua participação e satisfação durante as aulas. Especificamente, buscou-se: (a) identificar quais variações despertam maior interesse entre os estudantes; e (b) verificar os fatores que influenciam sua satisfação e participação ao vivenciarem essas versões do jogo.

A realização deste estudo justifica-se pela necessidade de compreender como adaptações de um jogo amplamente difundido podem tornar as aulas mais atrativas e alinhadas às orientações da BNCC (Brasil, 2017), que enfatiza a importância de práticas corporais voltadas ao desenvolvimento da autonomia dos estudantes.

Ao considerar a percepção dos estudantes, pretende-se oferecer elementos que contribuam para o aperfeiçoamento das metodologias adotadas nas aulas de Educação Física, fortalecendo práticas mais participativas e significativas para os estudantes.

A pesquisa utiliza abordagem mista e foi estruturada a partir de uma intervenção didática com estudantes do 2º ano do Ensino Médio do Instituto Federal de Roraima – Campus Boa Vista, envolvendo aulas práticas com variações do jogo da queimada e um questionário aplicado ao final das vivências para coleta de dados.

Essa metodologia possibilita uma análise mais ampla sobre como diferentes dinâmicas do jogo influenciam a participação e a satisfação dos estudantes, permitindo refletir sobre práticas que possam enriquecer o processo de ensino-aprendizagem na Educação Física escolar.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NO ENSINO MÉDIO

A Educação Física, como parte integrante do componente curricular da Educação Básica, tem um papel fundamental no desenvolvimento integral dos estudantes, independentemente da etapa de ensino em que se encontram. No Ensino Médio, contudo, observa-se que algumas práticas importantes para essa etapa acabam sendo pouco exploradas pelos docentes ou não recebem a devida valorização por parte dos próprios estudantes.

Nesse contexto, em busca de tornar as aulas mais atrativas, muitos professores acabam priorizando exclusivamente as práticas esportivas, deixando de lado brincadeiras e dinâmicas que poderiam proporcionar experiências significativas, favorecendo o desenvolvimento social e emocional dos estudantes.

De acordo com Betti e Zuliani (2009), a Educação Física no Ensino Médio deve ser trabalhada de forma contextualizada, superando o foco restrito ao aprimoramento de habilidades motoras.

Nessa etapa, ela deve integrar-se com outras áreas do conhecimento, ultrapassando os limites da escola e contribuindo significativamente para a promoção da saúde e da qualidade de vida dos estudantes.

Os autores destacam ainda que, nos anos finais do Ensino Fundamental, os estudantes tendem a se desmotivar naturalmente e, ao ingressarem no Ensino Médio, passam a se preocupar com outras questões (Betti e Zuliani, 2009).

Assim, torna-se necessário que o professor busque estratégias que despertem o interesse dos estudantes, priorizando conteúdos relacionados ao lazer, à saúde e ao bem-estar, alinhados a propostas reflexivas e participativas.

Conforme Filho *et al.* (2014), o Ensino Médio representa o quarto ciclo da sistematização do conhecimento, no qual o estudante começa a relacionar os conteúdos escolares com suas experiências e interesses pessoais, adotando uma postura mais reflexiva diante do que lhes é ensinado.

Por isso, é fundamental considerar os saberes já construídos pelos estudantes ao longo das etapas anteriores da Educação Básica.

Dessa forma, o professor deve considerar as vivências anteriores dos estudantes e desenvolver práticas significativas que articulem o movimento corporal às experiências vivenciadas nas aulas.

Moreira, Simões e Martins (2021) afirmam que a Educação Física ainda enfrenta desafios para consolidar sua identidade no Ensino Médio, especialmente pela dificuldade de relacionar seus conteúdos a temas amplos e socialmente relevantes para os estudantes.

Como alternativa, os autores sugerem o diálogo entre o professor e o estudante, como forma de compreender e transformar a realidade educacional, respeitando o contexto no qual estão inseridos.

Batista (2013) reforça essa perspectiva ao destacar a importância do planejamento pedagógico colaborativo, no qual os estudantes participam ativamente da construção das aulas.

Tal postura favorece um ambiente mais democrático, estimulando o protagonismo discente e aproximando os conteúdos das reais necessidades e interesses dos estudantes.

Por outro lado, Kawashima, Da Silva e Moreira (2020), alertam que o professor de Educação Física não deve se restringir a um único eixo de conteúdo, como os esportes, mas também não pode planejar suas aulas sem um conhecimento consistente sobre eles.

Os autores defendem que os esportes, assim como outras práticas corporais, contribuem para o desenvolvimento de habilidades complementares às propostas pedagógicas mais amplas, como a recreação e os jogos.

Ainda segundo os autores, embora seja importante considerar as experiências prévias dos estudantes, o professor deve exercer sua autonomia profissional na escolha de conteúdos, com base em critérios pedagógicos e no desenvolvimento integral dos estudantes (Kawashima, Da Silva e Moreira, 2020).

Quando essa intencionalidade não se faz presente no planejamento, há maior risco de repetição excessiva de atividades, o que pode resultar em desmotivação e menor participação dos estudantes.

Assim, o professor de Educação Física desempenha papel fundamental no planejamento de aulas intencionais e contextualizadas, considerando a realidade dos estudantes e favorecendo seu envolvimento no desenvolvimento das atividades.

Para isso, é fundamental que o professor busque ferramentas pedagógicas que favoreçam o desenvolvimento das aulas com propósito e significado.

Quando esse planejamento é realizado de maneira orientada e reflexiva, tende a gerar maior envolvimento, satisfação e participação dos estudantes, fortalecendo o vínculo com a disciplina e ampliando seu potencial formativo no ambiente escolar.

2.2 O JOGO DA QUEIMADA COMO OBJETO DE CONHECIMENTO

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece que as práticas corporais são essenciais para a formação integral dos estudantes e orienta que, no Ensino Médio, essas práticas sejam desenvolvidas de forma reflexiva e significativa.

Na área da Educação Física, a BNCC destaca a importância do autoconhecimento e do autocuidado com a saúde e o corpo; e, dentro do campo de experiência, propõe o trabalho com práticas corporais, possibilitando a vivência de novos jogos e brincadeiras, bem como de elementos da cultura popular, como a queimada (Brasil, 2017).

A queimada, neste contexto, integra o conteúdo de jogos e brincadeiras da Educação Física escolar, caracterizando-se como uma prática corporal lúdica, de fácil aplicação e ampla aceitação entre crianças e adolescentes. Por estar presente no contexto cultural e social dos estudantes, esse jogo favorece a interação sociocultural e contribui para o processo de ensino e aprendizagem (Oliveira, *et al.*, 2019).

No entanto, acredita-se que o jogo da queimada apresenta diversas possibilidades pedagógicas que ultrapassam o caráter recreativo, podendo contribuir de forma significativa para o desenvolvimento motor, cognitivo e socioafetivo dos estudantes.

Diante disso, este tópico busca evidenciar os benefícios do jogo da queimada enquanto prática pedagógica, discutindo sua inserção na unidade temática “Jogos e Brincadeiras”, conforme orientações da BNCC.

De acordo com Callai *et al.* (2019), a unidade temática Jogos e Brincadeiras, prevista na BNCC, valoriza práticas corporais que envolvem a construção coletiva de

regras ou alteração da mesma, possibilitando a adaptação dos jogos da cultura popular.

Essa abordagem destaca a importância do brincar como objetivo central, preservando o caráter lúdico e significativo da atividade.

Nesse sentido, a queimada se enquadra plenamente nessa proposta, uma vez que permite adaptações nas regras, estimula a motivação entre os participantes e mantém o foco na vivência prazerosa do jogo.

O jogo da queimada, como parte desse repertório de jogos populares, apresenta dificuldades quanto à definição de sua origem, que permanece incerta.

A teoria mais aceita é que o jogo da queimada teria surgido no Norte da Europa Meridional, especificamente no antigo reino da Papônia, na Idade Média. O rei com o intuito de impedir a invasão dos bárbaros em seu território, decidiu treinar seu exército utilizando arremessos de bolas de fogo, devido ao sucesso da estratégia na defesa contra os inimigos, o povo, em forma de comemoração, passou a reproduzir essas ações de maneira lúdica, durante festividades anuais (Santos, 2009).

Essas celebrações deram origem a uma prática com regras semelhantes às do jogo da queimada atual, contribuindo para sua popularização ao longo do tempo.

Na visão pedagógica o jogo da queimada se configura como uma ferramenta muito poderosa nas aulas de Educação Física, pois vai além do simples cumprimento de regras e execução de movimentos, torna-se um aliado no desenvolvimento de habilidades motoras, na cooperação e na área socioemocional.

Como destaca Silva *et al.* (2022, p. 16), "Na escola, o jogo da queimada pode desenvolver as habilidades motoras do movimento, da destreza, do domínio e da cooperação entre as crianças envolvidas na brincadeira".

Assim, a prática do jogo da queimada, de forma bem direcionada, contribui não apenas para o aprimoramento físico dos estudantes, mas também para a formação integral do sujeito, promovendo experiências significativas que beneficiem seu convívio social e emocional.

Conforme orienta a BNCC (Brasil, 2017), as experiências corporais vivenciadas pelos estudantes nos anos anteriores devem ser consideradas na nova etapa do Ensino Médio, servindo como ponto de partida para práticas mais complexas e significativas.

O documento destaca ainda que as propostas pedagógicas devem assumir um caráter desafiador e reflexivo, incentivando o estudante a reconhecer as potencialidades e os limites do próprio corpo.

Portanto, a BNCC (Brasil, 2017, p. 495), cita:

[...] ao final do Ensino Médio, o jovem deverá apresentar uma compreensão aprofundada e sistemática acerca da presença das práticas corporais em sua vida e na sociedade, incluindo os fatores sociais, culturais, ideológicos, econômicos e políticos envolvidos nas práticas e nos discursos que circulam sobre elas. Prevê também que o jovem valorize a vivência das práticas corporais como formas privilegiadas de construção da própria identidade, autoconhecimento e propagação de valores democráticos. Nessa direção, é importante que os estudantes possam refletir sobre suas preferências, seus valores, preconceitos e estereótipos quanto às diferentes práticas corporais.

O trecho evidencia a importância de uma abordagem pedagógica na Educação Física que vá além da execução das práticas corporais, valorizando as vivências anteriores dos estudantes, o autoconhecimento, o respeito à diversidade e a construção de valores no contexto escolar.

Nesse sentido, a inserção do jogo da queimada e de suas variações nas aulas de Educação Física no Ensino Médio mostra-se pertinente, pois amplia as possibilidades de aprendizagem, promovendo não apenas o desenvolvimento das habilidades motoras, mas também a construção de valores fundamentais para a convivência social, tais como o respeito mútuo, a solidariedade e a empatia, aspectos essenciais para a formação integral dos estudantes.

2.3 SATISFAÇÃO E PARTICIPAÇÃO DOS ESTUDANTES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

A satisfação e a participação dos estudantes nas aulas de Educação Física podem ser influenciadas pelas atividades propostas, especialmente quando essas despertam interesse, desafio e interação.

Embora tradicionalmente associada ao movimento e à prática esportiva, a Educação Física representa muito mais do que isso, é um espaço de interação, descoberta, de expressão corporal e de construção de valores sociais.

No entanto, a forma como essas experiências são mediadas pode influenciar significativamente na participação dos estudantes, impactando na sua satisfação, autoestima e aceitação às práticas corporais.

Para Fonseca (2024, p. 16), a “[...] participação na tomada de decisão (autonomia) se apresentam como motivos que levam os estudantes ao desinteresse pela disciplina, incidindo na abstenção da participação nas aulas de Educação Física”. Dessa forma a ausência da autonomia e da falta de oportunidade de participação nas decisões sobre as atividades pode contribuir para o desinteresse dos estudantes e conseqüentemente, na infreqüência nas aulas de Educação Física.

Segundo Silva (2020), diversos fatores contribuíram para a desvalorização do professor de Educação Física na condução de suas aulas.

Um dos principais motivos seria a crítica recorrente ao foco excessivo nos esportes de rendimento, o que levou muitos profissionais a buscarem novas abordagens pedagógicas.

Além disso, a ausência de uma formação continuada adequada dificultou a adaptação a essas mudanças e a elaboração de estratégias mais eficazes. Como consequência, a disciplina passou a ser associada apenas à recreação ou um simples passatempo, o que acabou por comprometer sua credibilidade e ser considerada uma disciplina de “segunda classe” no cenário escolar.

Diante dessa realidade, surge o conceito de duas motivações e ambas estão ligadas a participação dos estudantes.

Segundo Neto e Marzinek (2004), a motivação extrínseca ocorre quando o estudante é incentivado por fatores externos, como a influência dos colegas ou o estímulo do professor. Já a motivação intrínseca refere-se ao envolvimento espontâneo do estudante, movido por interesse e prazer pela atividade proposta.

A motivação intrínseca é considerada a mais desejável no contexto escolar, pois expressa o envolvimento espontâneo do estudante com a atividade. Está relacionada à autonomia, ao prazer na realização das atividades propostas e à valorização do conteúdo vivenciado.

Por outro lado, a falta de atividades inovadoras e bem articuladas pode comprometer a participação dos estudantes, limitando as experiências de aprendizagem que a Educação Física pode proporcionar.

Diante disso, a proposta de aulas mais dinâmicas, com foco em jogos adaptados como as variações do jogo da queimada, pode favorecer a retomada do interesse dos estudantes, promovendo maior engajamento e satisfação.

Essa estratégia possibilita resgatar elementos lúdicos, muitas vezes esquecidos na prática escolar, contribuindo para uma experiência mais significativa e democrática.

Assim, esta pesquisa reforça a importância de repensar as metodologias utilizadas nas aulas de Educação Física, valorizando propostas que incentivem a participação, satisfação e autonomia dos estudantes, elementos essenciais para o fortalecimento da disciplina no Ensino Médio.

3. METODOLOGIA

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem mista, conforme definido por Creswell e Clark (2015, p. 22), que a descrevem como aquela que “[...] se concentra em coletar, analisar e misturar dados quantitativos e qualitativos em um único estudo ou uma série de estudos”.

Essa abordagem foi escolhida por possibilitar uma compreensão mais ampla e aprofundada do fenômeno investigado, permitindo não apenas quantificar a percepção dos estudantes, mas também interpretar suas percepções em relação às variações do jogo da queimada.

Trata-se de um estudo de campo, realizado no ambiente escolar, permitindo a observação direta dos estudantes nas atividades propostas (Doxsey e Riz 2002). Quanto aos objetivos, a pesquisa é descritiva e exploratória, pois busca compreender fenômenos pouco investigados no contexto da Educação Física escolar, apresentando e interpretando as informações coletadas conforme Losch, Rambo e Ferreira (2023).

3.2 POPULAÇÃO E AMOSTRA

A população desta pesquisa foi composta por uma turma do 2º ano do Ensino Médio Integrado ao curso de Secretariado do Instituto Federal de Roraima (IFRR) – Campus Boa Vista. O estudo teve como foco a análise de diferentes variações do jogo da queimada, buscando compreender como essas adaptações podem influenciar a participação e a satisfação dos estudantes durante as aulas de Educação Física.

A amostra, selecionada de forma intencional, foi constituída por 10 estudantes dentre os 30 que compõem a turma. Foram considerados para a análise os questionários entregues primeiro e que apresentavam todos os campos devidamente respondidos. Esse quantitativo mostrou-se suficiente para atender aos objetivos exploratórios da pesquisa.

3.3 CRITÉRIOS DE SELEÇÃO DA AMOSTRA

A amostra foi constituída de forma intencional, sendo os participantes aqueles que têm “[...] a capacidade de fornecer respostas ou material potencialmente adequado, que vá ao encontro das necessidades suscitadas pelos objetivos da pesquisa” (Campos e Saidel, 2022, p. 407). Assim, a seleção da amostra compreendeu 10 estudantes dentre os 30 que compõem a turma, sendo incluídos aqueles que entregaram os questionários primeiramente e que apresentaram todas as questões devidamente respondidas.

3.3.1 Critérios de Inclusão

Foram incluídos na pesquisa os estudantes que a) estavam regularmente matriculados no Ensino Médio da escola participante; b) que demonstraram interesse e disponibilidade para participar das práticas; c) apresentaram os Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), assinado pelos responsáveis e o Termo de Assentimento, no caso dos estudantes menores de idade (TALE); d) não possuíam restrições médicas que impedissem a participação nas atividades físicas.

3.3.2 Critérios de Exclusão

Foram excluídos da pesquisa os estudantes que a) apresentaram atestado médico impeditivo; b) não participaram das aulas práticas da intervenção; c) estudantes que não responderam integralmente ao questionário.

3.4 INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS

A presente pesquisa seguiu as resoluções do Conselho Nacional de Saúde (CNS) nº 466/2012 (Brasil, 2012) e Resolução Complementar nº 510/2016 (Brasil, 2016).

Antes da coleta de dados propriamente dita, foi solicitada a anuência da instituição onde a pesquisa foi realizada (APÊNDICE A). Em seguida, foi entregue os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) aos pais ou responsáveis legais (APÊNDICE B) e os Termos de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) aos estudantes menores de idade (APÊNDICE C).

A coleta de dados ocorreu em dois momentos: no primeiro, realizou-se a intervenção didática por meio da aplicação de seis variações do jogo da queimada; no segundo, aplicou-se o questionário misto ao término da intervenção, composto por questões fechadas, voltadas à análise quantitativa, e questões abertas, destinadas à análise qualitativa da percepção dos estudantes.

3.5 INTERVENÇÃO DIDÁTICA

A intervenção didática foi composta por dois encontros, com duração de 50 minutos cada, realizados durante as aulas regulares de Educação Física. Em cada encontro, foram desenvolvidas três atividades práticas, totalizando seis variações do jogo da queimada.

No primeiro encontro, foram aplicadas as seguintes variações: Queimada Tradicional, Rei e Rainha e Queimada da Soma, com o objetivo de familiarizar os estudantes com diferentes formatos do jogo, priorizando a adaptação às regras e a participação inicial.

No segundo encontro, foram desenvolvidas as variações: Queimada dos Quatro Cantos, Queimada dos Pontos e Powerball, que demandaram maior estratégia, liberdade de movimento e tomada de decisão por parte dos estudantes.

As atividades foram planejadas com o objetivo de estimular a participação e a satisfação dos estudantes (APÊNDICE E). Ao final do segundo encontro, aplicou-se um questionário misto (Apêndice D), composto por questões fechadas, destinadas a identificar a percepção dos estudantes quanto à participação e à satisfação nas aulas, e por questões abertas, que possibilitaram a expressão de percepções e sugestões acerca das variações do jogo da queimada vivenciadas.

4. TRATAMENTO DOS DADOS

Os dados qualitativos, oriundos das respostas abertas, também foram tabulados em tabela própria, permitindo a organização do material. Em seguida, esses dados foram analisados por meio da técnica de análise de conteúdo. Inicialmente, realizou-se a leitura das respostas para compreensão do conteúdo. Posteriormente, foram identificadas ideias recorrentes, que foram agrupadas em categorias de análise, definidas de acordo com os objetivos da pesquisa. Por fim, os dados foram interpretados de forma descritiva, buscando compreender a percepção dos estudantes sobre as variações do jogo da queimada (Franco, 2021).

Os dados quantitativos foram obtidos a partir de uma amostragem não probabilística, do tipo conveniência, caracterizada pela facilidade operacional e pelo baixo custo, uma vez que os participantes foram selecionados conforme a disponibilidade e o atendimento aos critérios estabelecidos para a pesquisa. Essa técnica não permite controle sobre a representatividade da amostra, não possibilitando generalizações dos resultados para toda a população investigada. As informações analisadas foram provenientes das questões fechadas do questionário aplicado na última aula e organizadas em tabelas de distribuição de frequência, a fim de facilitar a visualização e a interpretação dos resultados (Souza, 2024).

5. RISCOS E BENEFÍCIOS

Os riscos desta pesquisa foram baixos para os participantes, próprios da prática de atividades físicas, como quedas, pequenas torções ou outros incidentes corporais, no entanto, todas as atividades foram conduzidas de forma segura, respeitando os limites individuais dos estudantes, com a supervisão do professor responsável.

Em relação à exposição de informações, foi garantido o sigilo das identidades dos participantes, os dados coletados foram utilizados exclusivamente para fins acadêmicos e apresentados de forma anônima, resguardando a integridade e a privacidade dos envolvidos.

Desse modo esta pesquisa atendeu as exigências da Resolução nº 510, de 07 de abril de 2016, a qual estabelece que é dever do pesquisador garantir a

confidencialidade das informações, a privacidade dos participantes e a proteção de sua identidade, inclusive quanto ao uso de sua imagem e voz (Brasil, 2016).

Os benefícios incluíram a vivência de novas variações do jogo da queimada, promovendo cooperação, participação e satisfação nas aulas de Educação Física, além de contribuir para aprimoramento das práticas docentes e futuras pesquisas.

6. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A presente pesquisa analisou as percepções de 10 estudantes do 2º ano do Ensino Médio acerca das variações do jogo da queimada, após a aplicação de uma intervenção didática composta por seis variações do jogo. Os resultados foram organizados em seis eixos: conhecimento prévio, participação, satisfação, preferências, percepções e sugestões, que possibilitam identificar como cada variação influenciou na participação e satisfação dos estudantes nas aulas de Educação Física.

6.1 CONHECIMENTO PRÉVIO SOBRE O JOGO DA QUEIMADA E SUAS VARIAÇÕES

Os dados apresentados na Tabela 1 evidenciam que 9 dos 10 estudantes não conhecia as variações do jogo da queimada antes da intervenção didática. Esse resultado indica que, apesar de a queimada ser uma prática corporal bastante conhecida no contexto escolar e social, suas possibilidades pedagógicas nem sempre são exploradas em diferentes formatos nas aulas de Educação Física.

Tabela 1 - Conhecimento prévio sobre variações do jogo da queimada

RESPOSTA	NÚMERO DE ESTUDANTES
SIM	1
NÃO	9
TOTAL	10

Fonte: Elaborada pela autora (2025)

Tal constatação dialoga com Callai *et al.* (2019), ao apontarem que, mesmo sendo uma prática popular, o jogo da queimada costuma ser reproduzido em um único modelo, o que reduz seu potencial pedagógico e limita a vivência de experiências corporais mais diversificadas pelos estudantes.

6.2 PARTICIPAÇÃO DOS ESTUDANTES NAS DIFERENTES VARIAÇÕES

A maioria indicou que sua participação foi “boa”, enquanto 4 estudantes classificaram como “regular”. Nenhum deles relatou participação baixa. Esse cenário demonstra que a intervenção gerou envolvimento positivo e contribuiu para maior engajamento dos estudantes.

Tabela 2 - Autoavaliação da participação nas aulas

CATEGORIA	NÚMERO DE ESTUDANTES
BOA	6
REGULAR	4
RUIM	0
TOTAL	10

Fonte: Elaborada pela autora (2025)

Também reforçam a teoria de Marzinek e Neto (2004), ao destacar que a motivação intrínseca tende a aumentar quando o estudante se percebe engajado e desafiado pela atividade proposta.

6.3 SATISFAÇÃO DOS ESTUDANTES COM AS ATIVIDADES

Todos os estudantes declararam estar satisfeitos com as variações do jogo da queimada, conforme Tabela 3.

Tabela 3 - Satisfação geral com as aulas das variações do jogo da queimada

CATEGORIA	NÚMERO DE ESTUDANTES
SATISFEITO	10
OUTROS	0
TOTAL	10

Fonte: Elaborada pela autora (2025)

Esse resultado reforça o que afirmam Silva et al. (2022), ao destacar que o jogo da queimada, quando adaptado de maneira diversificada e dinâmica, promove envolvimento e experiências positivas nas aulas. Além disso, tais resultados se alinham às orientações da BNCC (Brasil, 2017), ao enfatizar práticas corporais que favoreçam participação ativa, autonomia e a vivência de diferentes variações de um jogo tradicional no contexto escolar.

6.4 PREFERÊNCIA ENTRE AS VARIAÇÕES

Na segunda aula das variações do jogo da queimada que exigiam maior estratégia, maior liberdade de movimento e tomada de decisão foram as que os estudantes mais preferiram, conforme Tabela 4. Destacaram-se, nesse encontro, as seguintes variações: Queimada dos Pontos, Queimada dos Quatro Cantos e *Powerball*.

Tabela 4 - Aula considerada mais divertida

CATEGORIA	NÚMERO DE ESTUDANTES
AULA 1	0
AULA 2	10
TOTAL	10

Fonte: Elaborada pela autora (2025)

Figura 1 - Queimada dos pontos



Fonte: Elaborada pela autora (2025).

Essa preferência está relacionada à ausência de eliminação precoce, à necessidade de estratégias coletivas, ao dinamismo das atividades e à cooperação entre as equipes. Esses aspectos contribuíram para uma maior permanência dos alunos no jogo e para um envolvimento mais ativo durante as aulas.

6.5 PERCEPÇÃO DAS VARIAÇÕES QUE MAIS AGRADARAM

Os estudantes destacaram aspectos das aulas que mais agradaram os estudantes durante a aplicação das variações do jogo da queimada. A análise das respostas abertas revelou a presença de elementos recorrentes nas falas, os quais foram organizados na tabela 5.

Tabela 5 - Aspectos mais apreciados nas aulas das variações do jogo da queimada

CATEGORIA	NÚMERO DE ESTUDANTES
COMPETITIVIDADE	2
RIVALIDADE ENTRE AS EQUIPES	3
TUDO	2
DINAMISMO DAS PARTIDAS	1
PARTICIPAÇÃO EM GRUPO	1
ESTRATÉGIA	1
TOTAL	10

Fonte: Elaborada pela autora (2025)

De modo geral, os estudantes destacaram a competitividade, a rivalidade saudável entre as equipes, a participação em grupo e a dinâmica das partidas como os principais fatores de satisfação. Além disso, algumas respostas evidenciaram que as variações tornaram o jogo mais divertido e dinâmico, permitindo que todos participassem e utilizassem diferentes estratégias ao longo das partidas.

Figura 2 - Queimada dos quatro cantos



Fonte: Elaborada pela autora (2025).

Esses achados indicam que os estudantes valorizaram propostas que favoreceram o envolvimento coletivo, o dinamismo das atividades e a tomada de decisão durante o jogo, aspectos que estiveram presentes, sobretudo, nas variações aplicadas na segunda aula

6.6 SUGESTÕES DOS ESTUDANTES

As respostas abertas evidenciaram entusiasmo, indicando que essas variações proporcionaram sensação de desafio, dinamismo e maior envolvimento. Esses resultados estão alinhados às perspectivas de Betti e Zuliani (2009) e Batista (2013), que defendem práticas pedagógicas contextualizadas, capazes de promover autonomia, diálogo e protagonismo estudantil.

Tabela 6 - Sugestões de melhorias

SUGESTÃO	NÚMERO DE ESTUDANTES
NADA MUDARIAM	6
AUMENTAR TEMPO DAS AULAS	1
MELHORAR ARBITRAGEM	1
MAIS AULAS	1
PARTICIPAÇÃO DE TODOS	1
TOTAL	10

Fonte: Elaborada pela autora (2025)

Figura 3 - *Powerball*

Fonte: Elaborada pela autora (2025).

A predominância da resposta “Nada mudaria” demonstra que a intervenção foi bem recebida. As demais sugestões apontam para o desejo de ampliar o tempo das aulas e ter mais oportunidades de participação, evidenciando que as práticas foram significativas e despertaram interesse contínuo.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo analisar a percepção dos estudantes do Ensino Médio acerca das diferentes variações do jogo da queimada, identificando fatores que influenciaram sua satisfação e participação nas aulas de Educação Física.

Como pesquisadora e futura profissional da Educação Física, esta investigação permitiu identificar que os estudantes valorizam atividades que favorecem participação ativa, cooperação e tomada de decisão.

A vivência das variações demonstrou que pequenas adaptações nas regras podem transformar a maneira como os estudantes se envolvem com o conteúdo. Essa percepção reforça a importância de o professor atuar de maneira criativa e sensível às necessidades da turma, propondo práticas que despertem motivação e engajamento.

Do ponto de vista pedagógico, recomenda-se que as aulas de Educação Física explorem com maior frequência diferentes formatos de jogos, priorizando propostas que ampliem as oportunidades de participação e permitam que todos permaneçam ativos por mais tempo.

A experiência com as variações do jogo da queimada evidenciou que atividades mais dinâmicas, estratégicas e cooperativas tendem a promover maior envolvimento e satisfação, podendo ser utilizadas como recurso para qualificar as práticas escolares.

A pesquisa apresentou algumas limitações que merecem ser destacadas. A primeira refere-se ao tamanho reduzido da amostra, composta por apenas dez estudantes, o que restringe a generalização dos achados. Além disso, não foi possível realizar as três aulas previstas inicialmente, que totalizariam nove variações do jogo da queimada, devido a questões de saúde e à ocorrência de eventos institucionais que impactaram diretamente o cronograma das intervenções.

Esse fator limitou o número de vivências que poderiam ter aprofundado ainda mais a análise das percepções dos estudantes. No entanto, mesmo com a redução do número de encontros, os dados obtidos foram suficientes para responder aos objetivos propostos.

Apesar dessas limitações, acredita-se que o estudo traz contribuições relevantes para a Educação Física escolar ao demonstrar o potencial pedagógico

das variações do jogo da queimada e o impacto positivo que metodologias diversificadas podem exercer sobre o engajamento dos estudantes.

Sugere-se que futuras pesquisas ampliem o tempo de intervenção, envolvam um número maior de participantes e explorem outras modalidades ou jogos cooperativos, de forma a aprofundar a compreensão sobre metodologias ativas e sua aplicabilidade no contexto escolar.

Espera-se que este trabalho incentive professores a adotarem práticas criativas e inovadoras, promovendo aulas mais significativas, dinâmicas e alinhadas às necessidades dos estudantes do Ensino Médio.

REFERÊNCIAS

- BATISTA, Alison Pereira. Conhecimentos sobre o corpo: uma possibilidade de intervenção pedagógica nas aulas de Educação Física no Ensino Médio. 2013. 269 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2013.
- BETTI, Mauro; ZULIANI, Luiz Roberto. Educação Física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte*, v. 1, n. 1, p. 73–81, 2009.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_siete.pdf. Acesso em: 2 jun. 2025.
- BRASIL. Ministério da Saúde. Conselho Nacional de Saúde. Resolução nº 510, de 7 de abril de 2016. Dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 24 maio 2016. p. 44. Disponível em: https://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2016/res0510_07_04_2016.html. Acesso em: 16 maio 2025.
- CALLAI, Ana Nathalia Almeida; BECKER, Eriques Piccolo; SAWITZKI, Rosalvo Luis. Considerações acerca da Educação Física escolar a partir da BNCC. *Revista Conexões: Educação Física, Esporte e Saúde*, v. 17, p. 1–16, 2019.
- CAMPOS, Claudinei José Gomes; SAIDEL, Maria Giovana Borges. Amostragem em investigações qualitativas: conceitos e aplicações ao campo da saúde. *Revista Pesquisa Qualitativa*, v. 10, n. 25, p. 404–424, 2022.
- CRESWELL, John W.; CLARK, Vicki L. Plano. *Pesquisa de métodos mistos*. 2. ed. São Paulo: Penso, 2015.
- CRISTINA, V. 15 ideias de atividades (BNCC) de Educação Física sobre queimada. 8 ago. 2024. Disponível em: <https://atividades.soescola.com/glossario/15-ideias-de-atividades-bncc-de-educacao-fisica-sobre-queimada/>. Acesso em: 28 jun. 2025.
- CRUZ, Vivianne de Oliveira; RAMOS, Glauco Nunes Souto. Jogando, construindo e transformando: o jogo queimada nas aulas de Educação Física escolar. *Seminário de Pesquisas do ProEF/UFSCar*, v. 5, p. 59–62, 2025.
- DE SOUZA OLIVEIRA, Susan Kelly Fiuza et al. A queimada e suas variações: indicativos para uma prática participativa na Educação Física Escolar. *Cadernos de formação RBCE*, v. 10, n. 1, 2019.
- FILHO, Lino Castellani et al. *Metodologia do ensino de Educação Física*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2014.
- FONSECA, Matheus Souza da et al. Fatores que afetam a participação dos alunos nas aulas de Educação Física no Ensino Médio: uma revisão bibliográfica. 2024. 21 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2024.
- FRANCO, Maria Laura Puglisi Barbosa. *Análise de conteúdo*. 5. ed. Campinas: Autores Associados, 2021.

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*, v. 14, n. 2, p. 11–20, 2017.

JUNIOR, C. Acervo de jogos de queimada. 17 out. 2022. Disponível em: <https://www.cleberjunior.com.br/post/acervo-de-jogos-de-queimadas>. Acesso em: 29 jun. 2025.

KAWASHIMA, Larissa Beraldo; SILVA, Ana Paula Vasconcelos da; MOREIRA, Evando Carlos. Experiências com o Ensino Médio Integrado do IFMT: a ginástica laboral como conteúdo da Educação Física. *Revista Prática Docente*, v. 5, n. 1, p. 81–99, 2020.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a Educação Infantil. *Perspectiva*, v. 12, n. 22, p. 105–128, 1994.

LOSCH, Silmara; RAMBO, Carlos Alberto; FERREIRA, Jacques Lima. A pesquisa exploratória na abordagem qualitativa em educação. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, Araraquara*, v. 18, p. e023141, 2023. DOI: 10.21723/riaee.v18i00.17958.

MARINHO, Camargo. 5 tipos diferentes de jogo de queimada para brincar com seu filho. 17 abr. 2019. Disponível em: <https://www.tempojunto.com/2019/04/17/5-tipos-diferentes-de-jogo-de-queimada-para-brincar-com-seu-filho/>. Acesso em: 29 jun. 2025.

MARZINEK, Adriano; NETO, Alfredo Feres. A motivação de adolescentes nas aulas de Educação Física. Brasília: Universidade Católica de Brasília, 2004. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd67/motiv.htm>. Acesso em: 13 maio 2025.

MOREIRA, Wagner Wey; SIMÕES, Regina; MARTINS, Ida Carneiro. *Aulas de Educação Física no Ensino Médio*. São Paulo: Papyrus, 2021.

RECRIANDO JOGOS E BRINCADEIRAS. 5 variações da queimada tradicional. Disponível em: <https://recriandojogosebrincadeiras.com/5-variacoes-da-queimada-tradicional/>. Acesso em: 29 jun. 2025.

REIS, Roberta. Variações de queimada. *Educação Física para Educadores*, 9 abr. 2013. Disponível em: <https://educacaofisicaparaeducadores.blogspot.com/2013/04/variacoes-de-queimada.html>. Acesso em: 29 jun. 2025.

SANTOS, G. F. L. Origem dos jogos populares: em busca do “elo perdido”. In: CONGRESSO NORTE PARANAENSE DE EDUCAÇÃO FÍSICA, 4., 2009, Londrina. Anais [...]. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2009.

SILVA, Domingos Dupé Ferreira et al. O resgate dos jogos antigos como mecanismo que pode contribuir no desenvolvimento integral da criança no Ensino Fundamental. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal Goiano, p. 16, 2022.

SILVA, Rafael Bernardo da. Educação Física no Ensino Médio e o significado dos conteúdos sob a ótica discente. 2020. 167 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2020. Disponível em: <https://cev.org.br/biblioteca/educacao-fisica-no-ensino-medio-e-o-significado-dos-conteudos-sob-a-otica-discente/>. Acesso em: 13 maio 2025.

SOUZA, Luiz Humberto Rodrigues; CARDOSO, Berta Leni Costa, NUNES, Cláudio Pinto. ANÁLISE DE DADOS QUANTITATIVOS NA EDUCAÇÃO, 2024.

SUMMER CAMP PRO. My favorite 18 dodgeball variations. Disponível em: <https://www.summercamppro.com/my-favorite-18-dodgeball-variations/>. Acesso em: 29 jun. 2025.

APÊNDICE A – Carta de Anuência para Autorização de Pesquisa



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO
FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA - CAMPUS BOA
VISTA
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

CARTA DE ANUÊNCIA PARA AUTORIZAÇÃO DE PESQUISA

À Sra.: **Luciana Leandro Silva - Diretora Geral do Campus Boa Vista.**

Eu, **Luana Clara Galvão Miranda da Silva**, orientada pelo **Prof. Me. Marcello da Silva Soares**, venho pelo presente, solicitar autorização para realizar a pesquisa intitulada “**Jogo da Queimada e suas variações: uma análise da percepção dos estudantes do Ensino Médio do IFRR**” a ser realizada no Instituto Federal de Roraima Campus Boa Vista sob minha responsabilidade.

Assumo a responsabilidade de fazer cumprir os termos da Resolução nº 466/CNS/MS, de 12 de dezembro de 2012, e demais resoluções complementares à mesma, viabilizando a produção de dados da pesquisa citada, para que se cumpram os objetivos do projeto apresentado.

Após a aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa, a coleta de dados deste projeto será iniciada, atendendo todas as solicitações administrativas desta direção.

Contando com a autorização desta instituição, coloco-me a disposição para qualquer esclarecimento.

Pesquisadora responsável: Luana Clara Galvão Miranda da Silva, telefone: (95) 99137-8572 e e-mail: claraluana457@gmail.com

Orientador: Prof. Me. Marcello da Silva Soares, telefone: (95) 99175-9832 e e-mail: marcello.soares@ifrr.edu.br

Luana Clara Galvão Miranda da Silva

Luana Clara Galvão Miranda da Silva

Pesquisadora responsável

Concordamos com a solicitação () Não concordamos com a solicitação

Luciana Leandro Silva
Luciana Leandro Silva - Diretora Geral do Campus Boa Vista

Luciana Leandro Silva
Diretora Geral do Campus Boa Vista
Portaria nº 398/GAB-REITORIA/IFRR
11/08/2025

Boa Vista, 08/10/2025.

APÊNDICE B – Termo de Consentimento Livre Esclarecido – TCLE

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE
RORAIMA - CAMPUS BOA VISTA
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO – TCLE

Título do projeto: Jogo da Queimada e suas variações: uma análise da percepção dos estudantes do Ensino Médio do IFRR

Pesquisadora Responsável: Luana Clara Galvão Miranda da Silva.

Orientador: Prof. Me. Marcello da Silva Soares.

Instituição: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima-
Campus Boa Vista

Telefone para contato: (95) 99167-1867

Local da coleta de dados: Boa Vista/RR

Prezado (a) Senhor (a),

Eu, **Luana Clara Galvão Miranda da Silva**, orientada pelo **Prof. Me. Marcello da Silva Soares**, que possui como tema: “**Jogo da Queimada e suas variações: uma análise da percepção dos estudantes do Ensino Médio do IFRR**”, venho através deste, convidar o menor de idade pelo qual o (a) senhor (a) é responsável, para participar da pesquisa.

Informações sobre a pesquisa:

1. Seu filho ou menor irá participar de aulas com atividades recreativas, realizadas no horário regular da disciplina de Educação Física, nessas aulas, serão aplicadas seis variações do jogo da queimada, divididas em dois encontros. As atividades foram planejadas para promover a cooperação, o trabalho em equipe, a integração entre os colegas e o prazer pela vivência do jogo. A participação não é obrigatória e, a qualquer momento, o (a) estudante poderá desistir da participação. Tal recusa não trará prejuízos em sua relação com a pesquisadora ou com a instituição em que ela estuda.
2. Os riscos para esta pesquisa são mínimos para os participantes, tais como situações comuns a essa prática, como possíveis quedas, torções ou outros pequenos incidentes corporais. No entanto, todas as atividades serão conduzidas de forma segura, respeitando os limites individuais dos estudantes, com a supervisão do professor responsável e seguindo as normas de segurança da escola.
3. A pesquisadora responsável suspenderá a pesquisa imediatamente ao perceber riscos ou danos aos estudantes participantes.

4. Os benefícios para os participantes desta pesquisa incluem a oportunidade de vivenciar novas variações de um jogo já conhecido, favorecendo a satisfação, a participação, a cooperação e a inclusão nas aulas de Educação Física, bem como, a participação em uma pesquisa acadêmica.

5. Apenas a pesquisadora e o orientador neste projeto terão acesso às informações prestadas.

6 O(A) senhor (a) e a menor de idade pelo qual é responsável, não receberão remuneração pela participação.

7. O resultado da pesquisa (total ou parcial) será utilizado apenas para uso cultural e científico (artigos, *papers*, vídeos, revistas, livros, monografia, dissertação, tese). Todas as informações prestadas serão devidamente respeitadas quanto à sua autoria. Dou a garantia de que o interesse é científico sem intenção de promover ou macular a imagem de quem quer que seja.

8. Após ler e receber explicações sobre a pesquisa, você tem o direito de:

- a) Receber resposta a qualquer pergunta e esclarecimento sobre os procedimentos, riscos, benefícios e outros relacionados à pesquisa;
- b) Retirar o consentimento a qualquer momento e deixar de participar da pesquisa;
- c) Não ser identificada e ser mantida o caráter confidencial das informações relacionadas à privacidade.
- d) Após ler este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e aceitar participar da pesquisa, solicito a sua assinatura em duas vias, ficando uma em seu poder.
- e) Qualquer informação adicional ou esclarecimentos acerca desta pesquisa poderá ser obtido junto à:

Pesquisadora responsável: Luana Clara Galvão Miranda da Silva, telefone: (95) 99137-8572 e e-mail: claraluana457@gmail.com

Orientador: Prof. Me. Marcello da Silva Soares, telefone: (95) 9975-9832 e e-mail: marcello.soares@ifrr.edu.br

CONSENTIMENTO

Eu, _____ (colocar o nome legível do pai/mãe/responsável/cuidador) declaro que entendi os objetivos e benefícios da participação da menor de idade _____ (colocar o nome da menor), pelo qual sou responsável, sendo assim:

() aceito que ela participe () não aceito que ela participe

Boa Vista, de de 2025

Assinatura

APÊNDICE C – Termo de Assentimento Livre Esclarecido – TALE



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE
RORAIMA - CAMPUS BOA VISTA
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO DO ALUNO – TALE

Título do Projeto: **Jogo da Queimada e suas variações: uma análise da percepção dos estudantes do Ensino Médio do IFRR**

Pesquisadora Responsável: Luana Clara Galvão Miranda da Silva.

Orientador: Prof. Me. Marcello da Silva Soares.

Instituição: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima/Campus Boa Vista

Telefone para contato: (95) 99167-1867

Local da coleta de dados: Boa Vista/RR

Prezado Estudante,

Eu, **Luana Clara Galvão Miranda da Silva**, orientada pelo **Prof. Me. Marcello da Silva Soares**, que possui como tema: **“Jogo da Queimada e suas variações: uma análise da percepção dos estudantes do Ensino Médio do IFRR”**, a qual tem a finalidade de: Analisar a percepção dos estudantes do Ensino Médio sobre diferentes variações da queimada, identificando índices de satisfação e participação nas aulas de Educação Física, venho através deste, convidar você para participar da pesquisa.

Informações sobre a pesquisa:

1. Seu filho ou menor irá participar de aulas com atividades recreativas, realizadas no horário regular da disciplina de Educação Física, nessas aulas, serão aplicadas seis variações do jogo da queimada, divididas em dois encontros. As atividades foram planejadas para promover a cooperação, o trabalho em equipe, a integração entre os colegas e o prazer pela vivência do jogo. A participação não é obrigatória e, a qualquer momento, o (a) estudante poderá desistir da participação. Tal recusa não trará prejuízos em sua relação com a pesquisadora ou com a instituição em que ela estuda.
2. Os riscos para esta pesquisa são mínimos para os participantes, tais como situações comuns a essa prática, como possíveis quedas, torções ou outros pequenos incidentes corporais. No entanto, todas as atividades serão conduzidas de forma segura, respeitando os limites individuais dos estudantes, com a supervisão do professor responsável e seguindo as normas de segurança da escola.

3. A pesquisadora responsável suspenderá a pesquisa imediatamente ao perceber riscos ou danos aos estudantes participantes.
4. Os benefícios para os participantes desta pesquisa serão a oportunidade de vivenciar novas variações de um jogo já conhecido, favorecendo a satisfação, a participação, a cooperação e a inclusão nas aulas de Educação Física, contribuirá também para pesquisa de futuros pesquisadores que tenham interesse pelo tema e com o resultado dos dados, poderá proporcionar melhorias nas práticas pedagógicas, proporcionando uma nova visão sobre as preferências e necessidades dos estudantes em relação às atividades propostas.
5. Apenas a pesquisadora e o orientador neste projeto terão acesso às informações prestadas.
6. Você, nem seu responsável, receberão remuneração pela participação.
7. O resultado da pesquisa (total ou parcial) será utilizado apenas para uso cultural e científico (artigos, *papers*, vídeos, revistas, livros, monografia, dissertação, tese). Todas as informações prestadas serão devidamente respeitadas quanto à sua autoria. Dou a garantia de que o interesse é científico sem intenção de promover ou macular a imagem de quem quer que seja.
8. Após ler e receber explicações sobre a pesquisa, você tem o direito de:
 - f) Receber resposta a qualquer pergunta e esclarecimento sobre os procedimentos, riscos, benefícios e outros relacionados à pesquisa;
 - g) Retirar o consentimento a qualquer momento e deixar de participar da pesquisa;
 - h) Não ser identificada e ser mantida o caráter confidencial das informações relacionadas à privacidade.
 - i) Após ler este Termo de Assentimento Livre e Esclarecido e aceitar participar da pesquisa, solicito a sua assinatura em duas vias, ficando uma em seu poder.
 - j) Qualquer informação adicional ou esclarecimentos acerca desta pesquisa poderá ser obtido junto à:

Pesquisadora responsável: Luana Clara Galvão Miranda da Silva, telefone: (95) 99137-8572 e e-mail: claraluana457@gmail.com

Orientador: Prof. Me. Marcello da Silva Soares, telefone: (95) 9975-9832 e e-mail: marcello.soares@ifrr.edu.br

ASSENTIMENTO

Eu, _____ (colocar o nome legível do estudante) declaro que entendi os objetivos e benefícios da pesquisa e:

() aceito participar da pesquisa () não aceito participar da pesquisa

Boa Vista, de de 2025

Assinatura

APÊNDICE D – Questionário da Aplicação das Aulas das Variações do Jogo da Queimada



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE
RORAIMA - CAMPUS BOA VISTA
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Questionário da Aplicação das Aulas das Variações do Jogo da Queimada

Instruções ao Aluno:

Responda sinceramente às perguntas a seguir sobre as aulas aplicadas das variações do jogo da queimada. Sua opinião é muito importante para a nossa pesquisa. As respostas são anônimas e não terão impacto na sua nota. As respostas não influenciarão suas notas e nem sua participação nas aulas.

1. Você participou das aulas práticas sobre as variações do jogo da queimada?

Sim, participei de todas as aulas

Participei de algumas aulas

Não participei

2. Você já conhecia as variações do jogo da queimada antes dessas aulas?

Sim

Não

3. Em qual das aulas você se sentiu mais envolvido(a) e achou mais divertido ?

Aula 1

Aula 2

4. Como você avaliaria sua participação durante as aulas?

Baixa

Regular

Boa

5. Qual foi seu nível de satisfação com as aulas das variações do jogo da queimada no geral?

Insatisfeito(a)

Indiferente

Satisfeito(a)

6. Você sentiu que as variações do jogo da queimada incentivaram mais a participação em grupo?

Sim

Parcialmente

Não

7. Você se sentiu incluído(a) durante as atividades?

Sim, totalmente

Em parte

Não me senti incluído(a)

8. O que você mais gostou nas aulas das variações do jogo da queimada?

9. O que você mudaria ou melhoraria nessas aulas?

10. Você gostaria de ter mais aulas com esse tipo de dinâmica?

Sim

Talvez

Não

APÊNDICE E - Plano de Aula das Variações do Jogo da Queimada



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE
RORAIMA - CAMPUS BOA VISTA
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Plano de Aula das Variações do Jogo da Queimada

AULA 1

INSTITUTO FEDERAL DE RORAIMA		
NÍVEL DE ENSINO: ENSINO MÉDIO	ANO: 2º ao	
TURNO: VESPERTINO	CARGA HORÁRIA: 50 minutos	FAIXA ETÁRIA: 15 a 16 anos
PROFESSOR ORIENTADOR: MARCELLO DA SILVA SOARES		
ACADÊMICA: LUANA CLARA GALVÃO MIRANDA DA SILVA		
MÓDULO: VIII		

PLANO DE INTERVENÇÃO

UNIDADE TEMÁTICA DA AULA: VARIAÇÕES DO JOGO DA QUEIMADA NO ENSINO MÉDIO.

OBJETIVOS:

Geral: Promover a integração e o desenvolvimento das habilidades motoras e sociais dos estudantes por meio das variações do jogo da queimada.

Específico: Desenvolver a cooperação, a agilidade e a coordenação motora; favorecer o espírito em equipe e o respeito às regras durante as diferentes variações do jogo.

HABILIDADESⁱ (Conforme a BNCC): Vivenciar práticas corporais como formas de interação social e lazer, por meio de jogos e brincadeiras, reconhecendo e respeitando regras, dinâmicas e a convivência coletiva, bem como experimentando diferentes possibilidades de participação nas variações do jogo da queimada.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA AULA – Descrição das atividades**Parte Inicial (Aquecimento):****● ESTOURE O BALÃO (05 min)**

Nesta atividade será dado aos jogadores um barbante e um balão, os mesmos irão encher os balões e amarrarão os balões no barbante e em seguida em seu tornozelo, os jogadores só poderão correr ou transitar apenas na demarcação da quadra de voleibol, cada jogador será responsável por proteger seu balão, o jogo iniciará quando os jogadores ouvirem o apito, então cada um por si terá que defender e ao mesmo tempo estourar o balão de seu adversário. Vence o jogador que ficar por último com seu balão intacto.

Parte principal (30min)**● Atividade 1: JOGO DA QUEIMADA TRADICIONAL (15 minutos)**

Nesta atividade os jogadores se dividirão em dois grupos, cada grupo se posicionará de um lado da quadra, como delimitação, será usado as linhas da quadra de voleibol, os jogadores decidirão no ímpar ou par qual equipe iniciará com a bola. O lançador atira a bola em direção a um dos jogadores do time adversário. Se este for atingido pela bola estará fora do jogo e irá direto para a zona do “cemitério”, que será atrás da última linha da quadra de voleibol do lado oposto de sua equipe, este jogador que for queimado poderá ajudar a sua equipe, queimando da sua zona os seus adversários. Vence o grupo que conseguir eliminar todos os integrantes do grupo adversário primeiro.

● Atividade 2: QUEIMADA DOS QUATROS CANTOS (15 minutos)

Nesta atividade os jogadores se dividirão em quatro grupos, e a quadra também será dividida em quatro partes. Ao centro da divisão da quadra será colocado pelo menos seis bolas simultâneas no jogo. As equipes podem queimar qualquer integrante. Porém, quando o jogador for queimado, deve sentar-se no chão e permanecer na brincadeira, tentando queimar os demais das equipes adversárias. Vence a equipe que permanecer com o último integrante em pé.

● ATIVIDADE 3: QUEIMADA REI OU RAINHA (10 min)

Nesta atividade os jogadores se dividirão em dois grupos, cada grupo terá que

escolher um "rei" ou uma "rainha", e não pode revelar ao time adversário, assim que iniciar a partida, de maneira discreta todos os jogadores terão que proteger seu rei ou sua rainha, enquanto o grupo adversário tenta "queimar" os jogadores aleatoriamente do time oposto, porém caso um jogador do time adversário queimar o rei ou a rainha do outro time, significará derrota. Cabendo haver uma nova variação, que é escolher mais de um rei ou rainha.

Parte final (05 min)

● PEGUE A BOLA

Nesta atividade a turma fará um círculo grande no centro da quadra e para cada jogador será dado um cone pequeno, no centro da quadra será colocado um cone grande e em cima do cone uma bola, ao ouvirem o apito os jogadores irão jogar o cone para cima de forma com que ele caia ao solo em pé, caso não consigam no primeiro lançamento tentarão até conseguir, porém caso um, dois ou mais jogadores consigam, esses jogadores terão que ser um mais rápido do que o outro e pegar a bola no centro primeiro, vence o jogador que pegar primeiro a bola.

Recursos Materiais:

- Quadra ou Pátio da Instituição
- Cones
- Bolas

AULA 2

INSTITUTO FEDERAL DE RORAIMA	
NÍVEL DE ENSINO: ENSINO MÉDIO	ANO: 2º ao
TURNO: VESPERTINO	CARGA HORÁRIA: 50 minutos
FAIXA ETÁRIA: 15 a 16 anos	
PROFESSOR ORIENTADOR: MARCELLO DA SILVA SOARES	
ACADÊMICA: LUANA CLARA GALVÃO MIRANDA DA SILVA	
MÓDULO: VIII	

PLANO DE INTERVENÇÃO

UNIDADE TEMÁTICA DA AULA: VARIAÇÕES DO JOGO DA QUEIMADA NO ENSINO MÉDIO

OBJETIVOS:

Geral: Desenvolver o raciocínio estratégico e a capacidade de tomada de decisão por meio de jogos coletivos e competitivos da variação da queimada.

Específico: Explorar a percepção tática dos estudantes; incentivar a comunicação e a colaboração entre colegas; aprimorar a precisão e o controle dos arremessos e defesas.

HABILIDADES (Conforme a BNCC): Experimentar práticas corporais diversificadas que envolvam estratégias, cooperação e tomada de decisão, valorizando a interação entre os estudantes e a compreensão das dinâmicas do jogo, a partir das variações do jogo da queimada.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA AULA – Descrição das atividades**Parte Inicial (Aquecimento):****● PICADA DA COBRA (05 min)**

Esta atividade assemelha-se ao pega-pega, será escolhido um pegador e os demais terão que fugir dele, porém quando alguém for tocado deverá continuar fugindo do pegador, segurando com uma das mãos no local onde foi tocado, seja no ombro, nas costas, nas pernas, na cabeça, ou em outro lugar. No segundo toque do pegador, o fugitivo deverá continuar correndo com a outra mão no segundo local tocado e manter a mão no primeiro lugar tocado, já no terceiro toque, o jogador que for tocado três vezes, na terceira vez ele passará a ser o pegador.

Parte principal (30min)**● Atividade 1: QUEIMADA DOS PONTOS (15 minutos)**

Nesta atividade os jogadores se dividirão em dois grupos e cada grupo se posicionará em um lado da quadra de voleibol, na última linha da quadra de voleibol será o “cemitério” e no centro da última linha será colocado uma trave de futebol em cada lado da quadra de voleibol, que deve ser defendido pelos jogadores. Os jogadores podem escolher entre “queimar” os adversários, ou tentar arremessar a bola dentro do gol. Cada gol será contabilizado um ponto para a equipe, ao final do tempo da partida de 7 minutos, vence a equipe que tiver mais pontos.

● Atividade 2: QUEIMADA DA SOMA (10 minutos)

Nesta atividade os jogadores se dividirão em dois grupos e cada grupo se posicionará em um lado da quadra de voleibol. O jogo irá iniciar como um jogo tradicional de queimada, porém ao invés do jogador que for queimado ir para o “cemitério”, este jogador passará a jogar com o time que lhe queimou, adicionando mais jogadores a esse grupo. O jogo terá duas partidas e cada partida terá o tempo de 5 minutos, vence a partida a equipe que estiver com o maior número de jogadores no final do tempo.

● ATIVIDADE 3: POWERBALL (10 min)

Nesta atividade os jogadores se dividirão em dois grupos, o jogo iniciará como um jogo tradicional de queimada. O árbitro ficará na posse de uma bola maior ou de cor diferente. Ocasionalmente, durante o jogo, o árbitro irá rolar a bola ao longo da linha central. Os jogadores têm de 10 a 15 segundos para recuperar a bola e entregá-la ao árbitro sem serem atingidos. Se conseguirem, um dos companheiros de equipe que estará no “cemitério” há mais tempo pode retornar ao jogo. Regras para o jogo fluir, poderá ser imposto: uma vez que a Powerball seja pega pelo jogador, esse jogador não pode ser atingido, ou uma vez que a Powerball seja devolvida ao árbitro, o jogador tem direito a uma caminhada até a linha de fundo.

Parte final (05 min)

● PEGUE O CONE PRIMEIRO

Nesta atividade os jogadores formarão duplas, cada dupla ficará com um cone, os jogadores irão se posicionar fazendo duas filas indianas, e a dupla irá ficar um de frente para o outro, em uma certa distância entre eles, no meio da dupla será colocado um cone, o coordenador da atividade irá dar comandos para que os jogadores toquem, como por exemplo cabeça, todos terão que pegar na cabeça ou ombro, todos os jogadores terão que pegar no ombro, porém quando o coordenador falar cone, os jogadores terão que pegar o cone, porém nesta atividade um jogador terá que ser mais rápido que seu adversário e pegar o cone primeiro.

Recursos Materiais:

- Quadra ou Pátio da Instituição
- Cones
- Bolas

ⁱ EM13EF01 – Vivenciar práticas corporais como expressão, interação social e lazer.

EM13EF02 – Participar de práticas corporais com cooperação e respeito.

EM13EF04 – Experimentar práticas corporais, compreendendo regras e dinâmicas.