



## A METODOLOGIA DA PROBLEMATIZAÇÃO E O ARCO DE MAGUEREZ NO RESGATE DA CULTURA LÚDICA POR MEIO DOS ESPORTES DE INVASÃO

Diesi Souza Ventura

Mestrando pelo Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional  
(PROEF), Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP, Campus de

Presidente Prudente/SP

E-mail: [diesi.ventura@unesp.br](mailto:diesi.ventura@unesp.br)

URL do lattes: <http://lattes.cnpq.br/2539833572741177>

### Introdução

A Educação Física escolar, desde o final da década de 1980, busca aprimorar suas práticas pedagógicas na tentativa de romper com o modelo esportivista tradicional, centrado no rendimento e na técnica. Nesse contexto, diferentes concepções foram propostas, mas sem consenso sobre um modelo ideal. Houve, contudo, um movimento contínuo de adaptação das práticas pedagógicas às realidades regionais e às especificidades das comunidades escolares (Liziero, 2024). Inserido nesse cenário, o presente estudo propõe a aplicação da Metodologia da Problematização com o Arco de Magueréz (MPAM) nas aulas de Educação Física dos anos iniciais do Ensino Fundamental, em uma escola pública de tempo integral do município de Campo Grande/MS, tendo como eixo a valorização e o resgate da cultura lúdica por meio dos esportes de invasão.

A escolha pela MPAM justifica-se por seu caráter ativo e emancipador, pois permite que os alunos tragam para a sala de aula suas vivências cotidianas, experiências comunitárias e repertórios culturais, transformando-os em objeto de reflexão e construção de conhecimento. O aluno, nesse processo, deixa de ser mero receptor e passa a ser protagonista de sua aprendizagem, construindo problemáticas reais e investigando possíveis soluções a partir da observação da realidade, da teorização e da aplicação prática - etapas que estruturam o Arco de Magueréz (Berbel, 2012).

A cultura lúdica, segundo Grillo, Rodrigues e Navarro (2019), é a expressão das práticas sociais que emergem da convivência entre pares, sendo (re)produzida e transformada nas interações que as crianças estabelecem em contextos diversos - familiares, escolares e comunitários. Contudo, a literatura tem apontado a perda gradual desses espaços de socialização e experimentação lúdica. Silva (2011) destaca que as crianças, hoje, permanecem longos períodos





em ambientes domésticos mediados por telas, afastando-se das experiências corporais e dos jogos tradicionais. Nesse sentido, a escola assume papel central na promoção da ludicidade, tornando-se espaço privilegiado para a reconstrução das culturas lúdicas infantis.

Assim, este projeto de pesquisa tem como objetivo geral, investigar as relações entre o ensino dos esportes de invasão e a ampliação da cultura lúdica sob a ótica de alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, analisando como a MPAM pode contribuir para transformar o ensino dessas práticas corporais em um processo de construção compartilhada de saberes. Os objetivos específicos são: (a) discutir o potencial do Arco de Magueréz como metodologia ativa nas aulas de Educação Física; (b) reconhecer as culturas lúdicas enquanto aliadas no ensino dos esportes de invasão; e (c) analisar a visão das crianças sobre o uso da MPAM como instrumento de resgate e valorização da ludicidade.

### **Desenvolvimento**

A Metodologia da Problematização com o Arco de Magueréz (MPAM), elaborada por Berbel (2012), organiza-se em cinco etapas interdependentes: observação da realidade, identificação de pontos-chave, teorização, elaboração de hipóteses de solução e aplicação à realidade. Essa estrutura possibilita ao aluno a construção do conhecimento de forma crítica e participativa, valorizando o diálogo e a mediação docente. Na Educação Física, a aplicação da MPAM favorece a contextualização dos conteúdos, tornando as aulas mais significativas e coerentes com o universo dos alunos.

### **Desenvolvimento**

A pesquisa caracteriza-se como quali-quantitativa, de natureza participante, realizada em uma escola pública municipal de tempo integral, situada na periferia de Campo Grande/MS. O público-alvo compreende setenta alunos de 9 a 11 anos, matriculados nos 4º e 5º anos do Ensino Fundamental. Serão utilizadas as seguintes técnicas para a coleta dos dados: questionários (diagnóstico e final), diário de bordo, rodas de conversa e observação participante. As técnicas serão descritas a seguir.

Os questionários permitem analisar estatisticamente, mas também possibilitam uma análise perceptiva e levantamento de opiniões e percepções (visando o ponto de vista qualitativo) além de associações de variáveis (visando o ponto de vista quantitativo). No caso desse estudo, os questionários servirão para coletar as percepções das crianças sobre a Metodologia do Arco de





Maguerez no processo de ensino e aprendizagem dos esportes de invasão pelo resgate das culturas lúdicas no início e ao final das intervenções.

O Diário de Bordo é uma técnica que ocorre mediante as anotações de fatos que ocorrem durante a realização da pesquisa. O objetivo do Diário de Bordo é coletar os dados *in lócus* (Angrosino, 2009), ou seja, os apontamentos dos detalhes mais importantes que o pesquisador deverá considerar para a análise de sua pesquisa. No caso desse estudo, o Diário de Bordo auxiliará no processo de análise das observações participantes e contribuirá também para a transcrição das intervenções ocorridas.

Já as Intervenções, podem ser definidas como uma estratégia para compreender, pensar e refletir sobre uma determinada realidade e requer uma ação planejada (Prodanov; Freitas, 2013). As intervenções que serão realizadas nesta pesquisa objetivam causar uma mudança positiva partindo da metodologia da problematização e do Arco de Maguerez, coletando desta forma, as diferentes visões das crianças pesquisadas. As Intervenções seguirão uma sequência pedagógica descrita no quadro abaixo:

**Quadro 1 - Sequência Didática das Intervenções**

|  |  |
|--|--|
| <p>Aula 0: Apresentação da intervenção: Orientações gerais sobre a pesquisa, explicar aos alunos o que vamos estudar, como estudar e como o professor fará o registro.</p> | <p>Dinâmica:<br/>O uso da metodologia da Problematização e o arco de Maguerez.<br/>Problema: Como as brincadeiras de nossos pais e avós podem nos ajudar a modificar as nossas aulas de educação física?</p>   |
| <p>Aula 1: Seguindo o Arco de Maguerez vamos para nossa aula mobilizadora:</p>   | <p>Dinâmica:<br/>Para nossa aula mobilizadora usaremos a dinâmica da caixa mágica, nela colocaremos mais de 10 perguntas e os alunos deverão responder a elas.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Você conhece algum jogo muito antigo?</li> <li>2. Você brinca em casa com seus pais?</li> <li>3. Você sabe o que são esportes de invasão?</li> <li>4. Você gosta de brincar? Qual brincadeira você mais gosta?</li> <li>5. Qual brincadeira você gostaria de aprender? Ela é nova ou velha?</li> <li>6. Você brincava com seus avós? Qual brincadeira?</li> <li>7. Você conseguiria inventar um jogo de invasão? O que é mesmo um jogo de invasão?</li> <li>8. Já brincou de bandeirinha? Quantos tipo de bandeirinha você conhece?</li> <li>9. Qual o pega-pega mais diferente você já brincou?</li> </ol> |





|  |  |
|--|--|
|  | <p>10. Seus amigos te ensinaram qual brincadeira? Ela é inédita ou antiga?<br/>Construir um Quadro com as respostas das crianças.</p>  |
| <p>Aula 2: Pontos-chave da nossa pesquisa:<br/>Como as brincadeiras podem ajudar os esportes de invasão?<br/>Como as brincadeiras antigas nos ajudam a construir novas brincadeiras?</p>   | <p>Dinâmica:<br/>Para responder essas perguntas, nossa atividade desta aula será levar para casa um questionário contendo a seguinte pergunta:<br/>Senhores Pais e/ou responsáveis, gostaríamos de convidar você a responder as seguintes perguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Quais as brincadeiras que marcaram sua infância? Poderia compartilhar conosco como se brinca? (Regras, formatos e variações)</li><li>2. Quais as brincadeiras que você ensinou seu filho(a) a jogar? Por favor, faça a descrição da brincadeira.</li></ol> |
| <p>Aula 3: Recolher os Questionários</p>   | <p>Dinâmica:<br/>Recolher os questionários levados para casa, quem quiser poderá ler para os colegas e assim decidirmos qual jogo vamos aprender nesta aula e nas próximas.</p>  |
| <p>Aula 4: Teorização que dará base para nossa aula. Jogo e brincadeiras de nossa infância.</p>  | <p>Dinâmica:<br/>Apresentaremos vídeos de brincadeiras antigas e buscaremos uma ligação com os atuais jogos que conhecemos. Além disso contar um pouco da história e sua relação com os jogos e brincadeiras.<br/>Após essa teorização, faremos uma roda de conversa discutindo os questionários respondidos pelos familiares. Aproveitando esse tempo de conversa, já aplicaremos uma das atividades sugeridas pelos familiares.</p>  |
| <p>Aula 5: Hipótese de solução.</p>  | <p>Dinâmica:<br/>Os jogos e brincadeiras antigos nos ajudarão a aprender os esportes de invasão?</p>   |
| <p>Aula 6: Finalizar as atividades sugeridas pelos familiares.</p>   | <p>Dinâmica:<br/>Término da aplicação das atividades sugeridas pelos familiares.</p>   |
| <p>Aula 7: Introduzir os jogos reduzidos (objetivando os esportes de invasão de maneira global) – troca de passes quicando a bola no campo do inimigo, ganha a brincadeira o time que conseguir trocar mais passes sem serem bloqueados.</p> | <p>Dinâmica:<br/>Formar um quadrado, uma equipe dentro e outra fora. A equipe de fora começa a brincadeira e a de dentro tenta bloquear a bola.</p>  |
| <p>Aula 8: Jogos reduzidos (modelo sugerido TGFU); Jogos dos passes com</p>  | <p>Dinâmica:<br/>No formato 3x3 ou 5x5 os alunos devem trocar passes e invadir a área adversária, vence quem fizer mais pontos em um determinado tempo.</p>  |





|  |   |
|--|---|
| golzinho no final (Sumular handebol e futsal).   |   |
| Aula 9: Jogos reduzidos - Bobinho  | Dinâmica:<br>Mais um jogo de troca de passe, podemos simular vários jogos de invasão com essa brincadeira.<br>Vencerá a brincadeira quem trocar mais passes entre seus colegas. Trocar de grupo após tempo determinado. |
| Aula 10: Culminância da primeira problematização e arco de Maguerez.   | Dinâmica:<br>Nesta aula os alunos decidirão qual das brincadeiras reproduziremos.<br>Observação: Os alunos deverão sair de férias e retornar em fevereiro de 2026.  |
| Aula 11: Recomeçamos as atividades com a seguinte problematização: Como podemos ajustar os esportes de invasão para que todos possam brincar?                                  | Dinâmica:<br>Roda de Conversa   |
| Aula 12: Pontos-chave:   | Dinâmica:<br>Roda de Conversa com a pergunta norteadora: Como a modificação de um esporte de invasão pode deixá-lo mais atrativo a todos?   |
| Aula 13: Teorização<br>Mostrar os esportes de invasão em sua forma original e provocar a discussão sobre se é possível e viável jogarmos com as regras oficiais em uma escola. | Dinâmica:<br>Provocar os alunos a modificar as regras de alguns esportes ou transformá-los em jogos cooperativos, a exemplo.  |
| Aula 14: Jogo reconstruído proposto pelos alunos.  | Dinâmica:<br>2º Jogo reduzido: 5x5 levar a bola até o final da quadra (parecido com a bandeirinha)  |
| Aula 15: Jogos e brincadeiras introdutórias ao frisbee   | Dinâmica:<br>Troca de passes em duplas e trios<br>Aprendendo os conceitos de back e forehand<br>Corre e pega (lançamento e recepção do frisbee)   |
| Aula 16: Jogo reduzido 5x5 como implemento frisbee   | Dinâmica:<br>Aplicar o jogo reduzido.   |
| Aula 17: Jogo reduzido - invadindo as zonas para fazer pontos.   | Dinâmica:<br>3 zonas, 3 passes”<br>Esportes de invasão<br>Campo dividido em 3 zonas (defesa, meio e ataque). <ul style="list-style-type: none"><li>• Cada zona deve ter no máximo 2 jogadores de cada equipe.</li></ul> |





|  |   |
|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• A equipe só pode avançar após 3 passes válidos em cada zona.</li> <li>• A equipe adversária buscará pegar o frisbee</li> </ul> |
| Aula 18: Regras do frisbee e 5x5 com 5' de jogo.               | Dinâmica:<br>Aplicar o jogo reduzido.   |
| Aula 19: Culminância: Jogo de frisbee -5 minutos.              | Dinâmica:<br>Aplicar o jogo reduzido.   |
| Aula 20: Avaliação Final do processo de ensino e aprendizagem. | Dinâmica:<br>Realizar a avaliação por meio de Roda de Conversa.   |

Por fim, as rodas de conversas têm a proposta de conversar com os estudantes para compreender fenômenos pela perspectiva e experiência pessoal de cada um com uma determinada temática (Ângelo, 2006). Essa técnica promove a fala democratizada e faz com que as pessoas, além de expor suas opiniões, também escute os outros. As Rodas de conversas realizadas nesta pesquisa serão gravadas e, sendo assim, as crianças e os pais e/ou responsáveis serão avisados com antecedência (via TCLE e TALE), garantindo o sigilo, a segurança e confidencialidade dos participantes. A intervenção pedagógica ocorrerá entre o segundo semestre de 2025 e o primeiro semestre de 2026, adotando a MPAM como base metodológica. A pesquisa está aprovada pelo Comitê de Ética (CEP) da Faculdade de ciências e Tecnologia (FCT) da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, com o CAAE nº 91528225.3.0000.5402 e número do parecer 7.932.588.

### Referências

ÂNGELO, A. Pedagogia de Paulo Freire nos quatro cantos da educação da infância. São Paulo, 2006.

ANGROSINO, M. Etnografia e Observação Participante. Porto Alegre: Artmed, 2009.

BERBEL, N. A. N. A metodologia da problematização com o Arco de Maguerez: uma reflexão teórico-epistemológica. Londrina: EdUEL, 2012.

GRILLO, R. M.; RODRIGUES, G. S.; NAVARRO, E. R. Cultura Lúdica: uma revisão conceitual. Arquivos em Movimento, v.15, n.2, 2019.

LIZIERO, L. Metodologia da problematização com o Arco de Maguerez na Educação Física. Dissertação (Mestrado Profissional PROEF). UNESP, 2024.

SILVA, R. M. S. A influência das transformações sociais e tecnológicas no brincar. UFRGS, 2011.

**Área Temática:** Abordagens metodológicas e processos de ensino e aprendizagem.