

**DA REGRA À CRIAÇÃO: A EXPERIÊNCIA DO JAN KEN PO COMO  
PROTAGONISMO DISCENTE**

Luiz Gustavo Siena Alves, Gabriel Gonçalves Freire, Gisele Franco de Lima  
Santos

Área Temática: Educação

E-mail para contato: [luiz.gustavo.siena@uel.br](mailto:luiz.gustavo.siena@uel.br)

*Trabalho vinculado ao Projeto/Programa PIBID – Educação Física, nº 132/2024*

**Resumo**

Considerando o currículo de Educação Física de Londrina-PR, que orienta o trato pedagógico com o 5º Ano a respeito do conteúdo Jan Ken Po, dentro da unidade temática Brincadeiras e Jogos, este estudo tem o objetivo de descrever uma experiência de ensino-aprendizagem do Jan Ken Po, reconhecendo-a como alternativa possível em demais espaços escolares. O relato insere-se na dinâmica do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), contando com a ajuda de estudantes de graduação e supervisores. Foram materializadas oito aulas sobre o jogo. O processo considerou o Jan Ken Po um jogo bastante conhecido e buscou avançar e ressignificar esse conhecimento. No início o docente explicou que é um jogo próprio a partir de três elementos que se enfrentam (Pedra, Papel e Tesoura). Também se iniciou o conhecimento de variações, destacando os jogos Pega Po, Corrida do Pô e Pega Po Gigante. Depois, foram apresentadas mais três variações: Po rei/rainha, Corrida do Po Gigante e Po Jogo da Velha. Após isso, os estudantes elaboraram seus próprios jogos, mantendo a lógica interna, e registraram o nome, as regras, possíveis desenhos e vivenciaram os jogos elaborados. Foram criadas treze variações e apenas três não mantiveram a lógica interna, considerando o jogo apenas como forma de disputa ou escolha. Ao final, foi retomado que o Jan Ken Po é um jogo que não deve ser concebido apenas como forma de disputa. A experiência abre espaços para alternativas de ensino, concebendo os estudantes como protagonistas das práticas corporais.

**Palavras-chave:** Jogos e Brincadeiras; Educação Física Escolar; Jan Ken Po.