



Jogos de baralho na Educação Física: uma experiência no Pibid

Giovana Cristina Lopes Zanello ¹

Guilherme Marino Zanini ²

Mário Luiz Ferrari Nunes ³

RESUMO

Este relato de experiência descreve um trabalho realizado com turmas de oitavo e nono ano, do Ensino Fundamental II, em uma escola municipal de Campinas, no primeiro semestre de 2025. A proposta fundamentou-se no currículo cultural da Educação Física e teve como prática corporal tematizada os jogos de baralho. O objetivo foi contemplar práticas presentes no cotidiano dos estudantes, mas ainda não tratadas pedagogicamente no contexto escolar, principalmente após a lei que proíbe o uso de celular nas instituições de ensino. A escolha do tema decorreu de um amplo mapeamento, e, também, das condições climáticas do período, marcadas por altas ondas de calor. Durante o projeto, para além das vivências, buscou-se ampliar, problematizar e aprofundar representações que os alunos expressam acerca dessas práticas corporais. Ao final, observaram-se novas formas de vivenciar o jogo, indicando possibilidades de ressignificação dos sentidos dessas práticas no âmbito escolar.

Palavras-chave: Educação Física, Currículo Cultural, Relato de experiência, Jogos de baralho.

INTRODUÇÃO

Fundamentado nas teorias pós-críticas, o currículo cultural de Educação Física comprehende as práticas corporais como um campo de disputa por significados e produção de identidades e modos de vida. Nesta concepção, as práticas corporais, como danças, esportes e brincadeiras, bem como os discursos que as cercam, compõem a cultura corporal, que deve ser analisada e problematizada em seus contextos históricos, sociais e culturais.

Este trabalho demonstra como ponto de partida a justiça curricular, fazendo jus a um mapeamento das práticas corporais que os estudantes vivenciam em sua comunidade, mas que, às vezes, não são contempladas pelo currículo. Com a proibição do uso de celulares na instituição, notou-se um aumento da ocorrência desses jogos no ambiente escolar, além de se

¹ Graduando do Curso de Educação física da Universidade Estadual de Campinas – g235454@dac.unicamp.br;

² Mestrando do Curso de Educação física da Universidade Estadual de Campinas - g217245@dac.unicamp.br;

³ Professor orientador da Universidade Estadual de Campinas - mario.nunes@fef.unicamp.br.





X Encontro Nacional das Licenciaturas
IX Seminário Nacional do PIBID

configurarem uma alternativa às ondas de calor que assolavam Campinas no início de 2025, além da manifestações de discursos estereotipados por parte dos estudantes acerca dessas práticas e seus praticantes. Por esses motivos, o trabalho foi realizado em torno da temática do baralho.

A proposta foi tematizar a prática corporal, ou seja, estudá-la em profundidade, para além da finalidade de uma apresentação ou da reprodução dos modos de se jogar ou de se dizer o baralho. Isso envolveu investigar os aspectos sociais, culturais e econômicos do Baralho e problematizar as questões de azar e representações acerca dos seus jogos e praticantes. A intenção foi promover uma compreensão mais crítica sobre o objeto de estudo, valorizando o patrimônio cultural dos estudantes e afirmindo a diferença como potência para experimentar, resistir e criar outros modos de existir.

METODOLOGIA

A realização da experiência deu-se através de observações e discussões de uma estudante do projeto institucional de bolsa de iniciação à docência (PIBID), que acompanhou o docente em seu percurso pedagógico nas turmas de oitavo e nono anos. O percurso, por sua vez, configurou-se a partir dos pressupostos teóricos e metodológicos do currículo cultural da Educação Física (CC). A proposta curricular orienta que as práticas corporais sejam tematizadas enquanto textos culturais, isto é, como práticas de significação que produzem e expressam modos de existência. Para isso propõe encaminhamentos didático-metodológicos, a saber: mapeamento, vivência, leitura da prática corporal, ressignificação, aprofundamento, ampliação, registro e avaliação, e também define princípios ético-políticos que demonstram as formas de agenciamento do docente à proposta, são elas, afirmação da diferença, justiça curricular, evitar o daltonismo cultural, descolonização dos saberes, reconhecimento da identidade cultural dos estudantes, ancoragem social dos conhecimentos e favorecimento à enunciação dos saberes discentes (Neira, Nunes, 2022). Para análise da experiência e do percurso transcorrido, formas de observação e registros da bolsista incluíram diário de campo com anotações detalhadas das situações pedagógicas, diálogos e enunciações dos discentes, além da leitura dos materiais produzidos pelos alunos.





RESULTADOS E DISCUSSÃO

A experiência do PIBID aconteceu na EMEF/EJA Padre Leão Vallerie, da rede municipal de Campinas. O início do trabalho foi dedicado ao mapeamento, com o caminhar pela escola e seu entorno, a fim de identificar as práticas corporais que compõem a cultura corporal dos mesmos; a leitura do projeto político pedagógico, a reunião de RPAI (Reunião de planejamento e avaliação institucional) e sobre a nova Lei da proibição do uso do celular. Com o retorno das aulas no início do ano letivo, o mapeamento foi ampliado mediante conversas, questionários e nuvem de ideias realizadas com os estudantes, a fim de compreender o universo da cultura corporal que eles acessam.

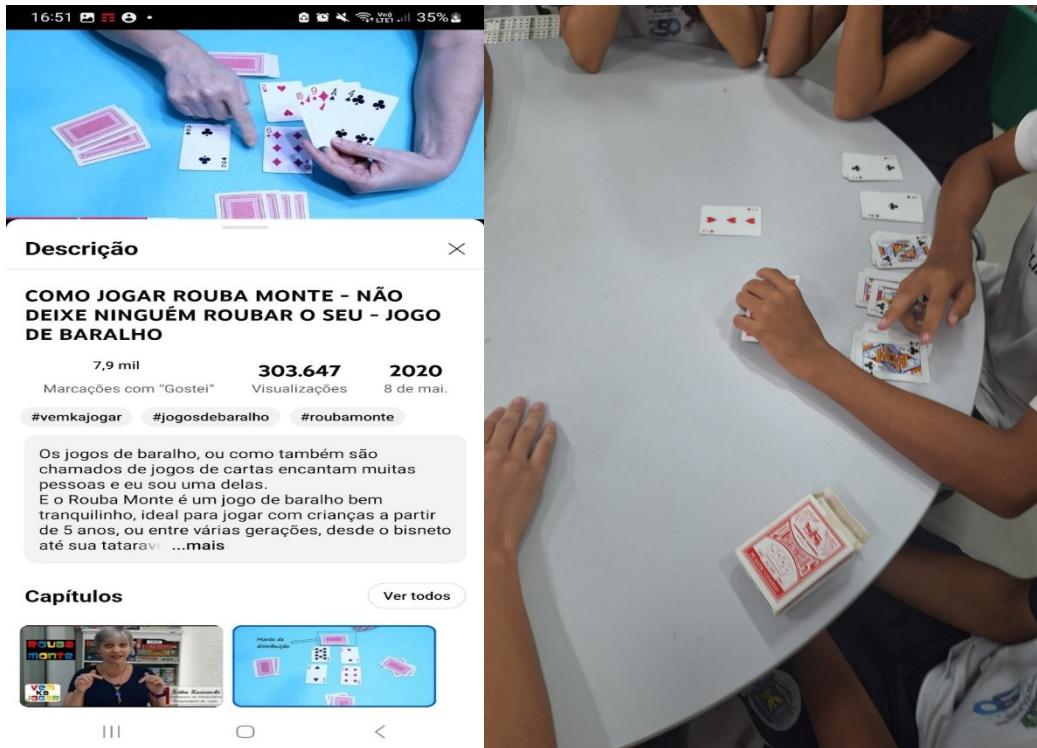
A partir das forças que atuam sobre a escolha da tematização: escola, discentes, docentes, entorno e livros teóricos, estabeleceu-se os jogos de baralho como prática corporal de estudo, por conta de suas representações sobre o tema, o uso nos intervalos pós proibição de celulares, alinhamento do PPP e das ondas de calor, que mobilizou uma assembleia do grêmio estudantil com tema - “Calor de rachar o ...” e a subsequente providência de ventiladores pela escola, ação que valoriza os saberes e as vozes discentes neste contexto escolar.

Para organizar as primeiras vivências em grupos, o docente convidou alunos que conheciam jogos de baralho (PIFE, Truco, 21, Uno, Cacheta, Parzinho, Rouba Monte e Buraco), para serem representantes e ensinar suas regras. Nas aulas seguintes com vídeos e pesquisas de outras regras para os mesmos jogos, experimentaram neste novo formato, alguns teciam comentários como “jogo natural e de aposta” e “é o jogo normal”.

Prosseguindo, os alunos fizeram apresentações sobre o jogo, contexto (elementos culturais) e regras. Cada grupo apresentou e propôs uma vivência, mostrando diferentes modos de experimentar para a turma. O grupo do jogo 21 explicou e propôs uma vivência da versão do black jack de aposta, momento em que ocorreu a fala de um aluno: “Eu preciso ir num cassino”. Estas questões, apostas e cassinos, foram problematizadas posteriormente com leituras e entrevistas.

Finalizada as apresentações, os alunos realizaram as avaliações do trabalho, uma autoavaliação individual do grupo, no qual, cada membro deveria dar uma nota (O,B,S,I) para si e para os colegas do grupo pensando na colaboração e participação da produção, apresentação e vivência, e justificá-las.





Concomitante a estas ações, visando outros olhares para o jogo, o docente expôs na lousa “Conhecendo o baralho”, com os diferentes tipos, sobre seus valores e naipes e de como é a organização. Para vivenciar isso, houve uma dinâmica em que os grupos deveriam embaralhar e conferir o baralho, se estava completo conforme o exposto. Além disso, em algumas salas ocorreram conversas sobre tarô com alunos praticantes, sobre o olhar a carta de outros integrantes, sobre o baralho ser jogo de azar e sobre bater na mesa no truco.

Ampliando as ideias sobre jogos de azar que alguns alunos mencionaram nas vivências e o Projeto Leitura da escola, o docente escolheu um artigo sobre o tema, com perguntas orientadoras como: 1) “O que são jogos de azar?”; 2) “O que do seu jogo é de azar e qual é de estratégia?”; 3) “Acha que seu jogo é de azar?”. Impulsionam experimentações com o artigo e a exposição de suas respostas como “dependia do ponto de vista, que ao embaralhar e distribuir era sorte e as estratégias era conforme jogava”, conforme discussões foram transitando para problematização de jogos de azar e porquê da proibição, com mais leituras e perguntas norteadoras: 1) “Quais jogos de azar já participei?”; 2) “Você acha justo jogos de azar? Por quê?”; 3) “Você acha que jogos de azar devem ser regulamentados ou proibidos?



Por quê?”. A partir da discussão com turma acerca das respostas, surge que já participaram do tigrinho,

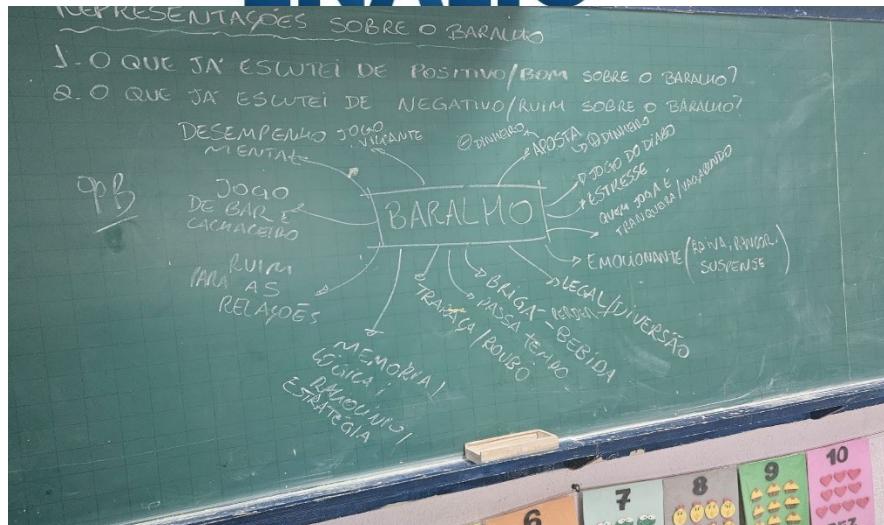
raspadinha, dominó, cara ou coroa e bingo; Em relação há achar justo os jogos de azar alguns disseram que sim por criar oportunidades iguais para todos, outros não, por gerar expectativas e vícios; E por fim, se deveria legalizar a prática, levantaram os pontos positivos como diminuição das fraudes por conta das leis, arrecadação de impostos, profissionalização, responsabilidade individual e regras, e como pontos negativos o vício, lavagem de dinheiro e fraudes.

Em paralelo à leitura dos textos, o docente desenhou um quadro com 3 colunas na lousa, constando quais práticas corporais eram de apostas; habilidades; sorte já que estes conceitos estavam em contato com os discursos. Os alunos foram preenchendo conforme identificavam como por exemplo, futebol em habilidade e black jack em aposta. Conforme avançava a discussão, instigou-se *poker* poderia ser uma prática de habilidade. A partir da devolutiva dos alunos, o docente perguntou sobre as outras práticas corporais; se elas transitavam entre essas três categorias, possibilitando efeitos nos alunos ao se indagar como são moldadas estas classificações e que relações de poder estão em jogo quando se categoriza uma prática corporal em uma classificação ou outra.

Para além disso e caminhando a tematização para o fim, discussão sobre a diferenciação entre o senso comum e o pensamento crítico visto que muitos alunos comentavam sobre representações negativas que tinham ou familiares do baralho. Para isso, os alunos entrevistaram os pais sobre a visão deles acerca do baralho, e algumas salas entrevistaram funcionários da escola, com intenção que os alunos reconhecessem



representações da comunidade sobre o baralho, isto com roteiro de perguntas estabelecida



pelo docente.

Com o material das entrevistas, os alunos em grupos, produziram mapas mentais com as ideias/representações do baralho, os quais foram colados pela escola. O professor escreveu na lousa frases que apareceram nos trabalhos sobre o senso comum para que cada grupo pudesse

realizar um informativo, com um pensamento crítico (analisar, investigar e ponderar) em referência a uma frase. Algumas frases das representações:

Baralho na escola, perda de tempo ou aprendizado?

Baralho, diversão/entretenimento X perigo/briga

Baralho entre vagabundagem e inteligência

Baralho X Jogos de azar

Baralho é jogo de velho

Baralho não é pecado/ não é de Deus?

Baralho, vício/apostas/dinheiro

Assim, para a produção do informativo, foram selecionadas algumas perguntas para que o grupo respondesse e refletisse, e criasse um *post* no instagram, os quais os grupos visualizavam e discutiam para avaliar e preencher ficha de avaliação e decidir quais os melhores *posts*. Finalizando essas avaliações, criamos um perfil no instagram para cada sala para postar os informativos.

Para finalizar o semestre, a orientadora da escola (praticante de tarô) junto com um aluno que pratica a leitura das cartas deram uma aula sobre esse jogo, destacando o contexto





histórico. Apesar de ser apenas uma aula por turma em tempo reduzido e número de alunos, a visita foi interessante pelo assunto ter atravessado algumas aulas e, principalmente, por haver alunos nas salas que são praticantes do tarô.

Como última atividade da tematização, os alunos realizaram a produção de uma autoavaliação, descrevendo o percurso na tematização do baralho como o que foi novidade, o que aprenderam, perceberam e quais momentos se envolveram mais ou menos. Os registros mostraram como os mesmos momentos puderam tocar diferentemente cada aluno, os atravessando e subjetivando de modos distintos.





AUTO AVALIAÇÃO

DISTO DÁS
DESCREVA O SEU PERCURSO NA TEMATIZAÇÃO DO BARALHO,
INDICANDO OS SLENTOS ASPECTOS

- O QUE FOI NOVIDADE;
- O QUE APRENDEU;
- O QUE PERCEBEU;
- QUAIS MOMENTOS/ATIVIDADES CONSEGUIU SE ENVOLVER MAIS E MENOS E OS MOTIVOS
- SENTIMENTOS;

EU APRENDEI VARIAS FORMAS DE JOGOS E FORMAS DE JOGAR, A DIVISÃO DOS JOGOS DO GRUPO MOSTRAU FORMAS DE ENTRAR PARA JOGAR UM NOVO JOGO, MAS ENTRAMOS SABENDO O NECESSARIO, PERCEBI QUE NEM TODOS OS JOGOS SÃO DE GARRITA OU JOGOS DE APOSTA OS JOGOS ESTÃO MAIS ENROLADOS NA MINHA VIDA E ESTOU APRENENDO MAIS JOGOS COM A FAMILIA, OS JOGOS QUE ESTÃO MAIS PRESENTE SÃO O TRUCO, MI/BLACK JACK E CACHETÁ.

Algunas noivas sobre outros jogos, a origem deles, que coxete com X é uma curva, após a experiência encinar os outros a jogar foi divertido e envolvente, produzir os trabalhos; entretei, e meio desajeitado, tive experiências novas algumas boas e outras ruins, com o meu grupo especificamente, que não jogos de azar, aposta e como funciona o vício em jogos, descobri que bingo é legal, meio preensulante.

O que eu mais gostei foi conversar com as entidades.
Laura, Ana Julia

Para mim foi novidade aprender a jogar baralho, pois eu não fazia ideia de como era jogar baralho, foi novidade também os tipos de jogos com o baralho por exemplo o jogo "mentiro", eu aprendi que tem várias maneiras de jogar o baralho e existem muitos jogos legais, o meu favorito é coxete, foi o jogo que eu aprendi com mais facilidade.

Eu percebi que os jogos de baralho podem ser algo bem divertido de se fazer, por exemplo quando joga com a minha família, nós gostamos muito de jogar e não não tínhamos esse hábito, porém quando começamos a estudar sobre isso na escola eu incentivei a minha família a jogar também. O momento que eu mais consegui me





Durante a tematização, ocorreram momentos de resistência dos alunos, principalmente por não estarem na quadra, reclamando e perguntando porque não saiam mais da sala, porque não trocavam o tema de estudo. Mas o ápice foi no nono ano, no meio de junho, onde uma aula foi dedicada a isso, os alunos interrogavam o docente sobre o fim da tematização, que estavam cansados do baralho, queriam treinar para o JEM e estudar os esportes, além de alguns pais que também questionavam, assim o docente dialogava com eles, expondo sua ancoragem teórica para a aula de educação física, justificando a tematização do baralho e problematizando representações que eles possuíam sobre a disciplina.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Encerramos a tematização no final do primeiro semestre, interrompidos pelas férias escolares e o interclasse de vôlei, mas saímos com uma avaliação do percurso positiva ao analisar as atividades que se desenvolveram ao longo do período, e de refletir em como aprofundamos em um tema que era novo no ambiente escolar, mas que era presente na comunidade, procurando aprofundar e provocar aberturas para outras formas de ser, ver, narrar e sentir. Assim, com ampliação de outras versões dos jogos, conhecendo o baralho, com a problematização de jogo de azar e das representações dos seus participantes, locais de ocorrência, visão da comunidade escolar e de como há uma visão de senso comum e um pensamento crítico, e criação de materiais de divulgação como os informativos, mapas mentais e apresentações de *powerpoint*. Ademais, a experiência serviu para que refletissem sobre a possibilidade de tratar em futuras tematizações pontos de embate e até mesmo sobre a representação dos estudantes com a educação física, um ponto que houve forte resistência ao longo do semestre.





REFERÊNCIAS:

NEIRA, M. G.; NUNES, M. L. Pedagogia da cultura corporal: crítica e alternativas. São Paulo: Phorte, 2006.

NEIRA, M. G.; NUNES, M. L. Educação Física, currículo e cultura. São Paulo: Phorte, 2009a.

NEIRA, M. G.; NUNES, M. L. F. Epistemologia e didática do currículo cultural da Educação Física. São Paulo: FEUSP, 2022. Disponível em <https://www4.fe.usp.br/wp-content/uploads/biblioteca/epistemologia-e-didatica.pdf>