



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 compreende 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.





configurarem uma alternativa às ondas de calor que assolavam Campinas no início de 2025, além das 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 afirmando 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

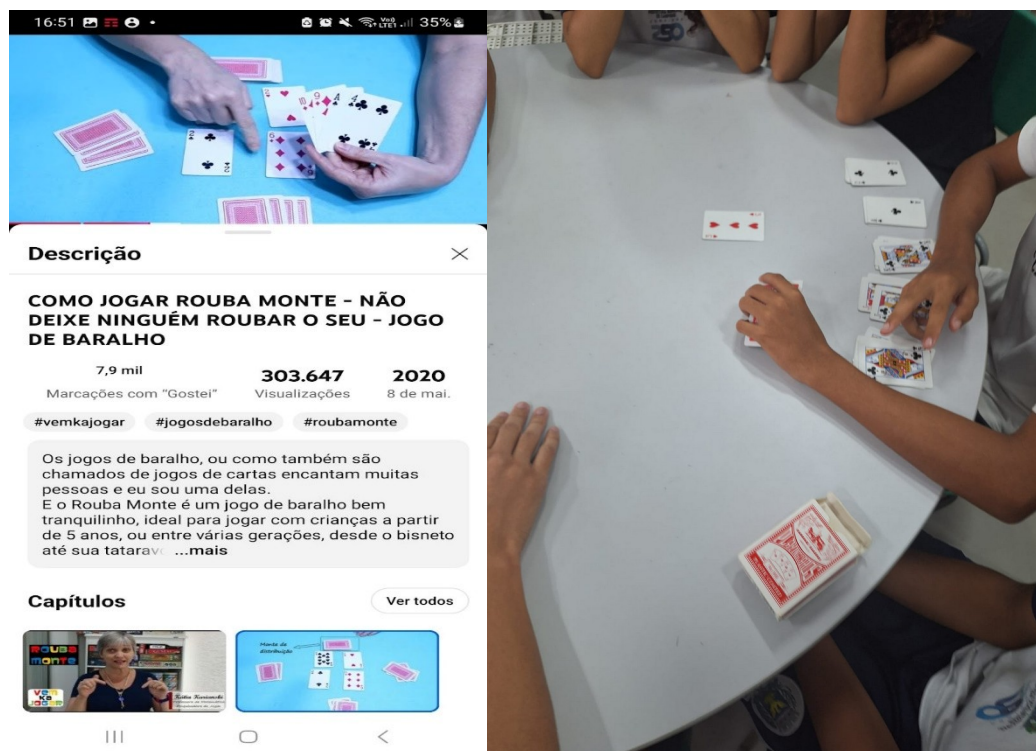
A partir das forças que atuam sobre a escolha da tematização: escola, discentes, docentes, entorno e livros teóricos, estabeleceu-se os jogos de baralho como prática corporal de estudo, por conta de suas representações sobre o tema, o uso nos intervalos pós proibição de celulares, alinhamento do PPP 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,

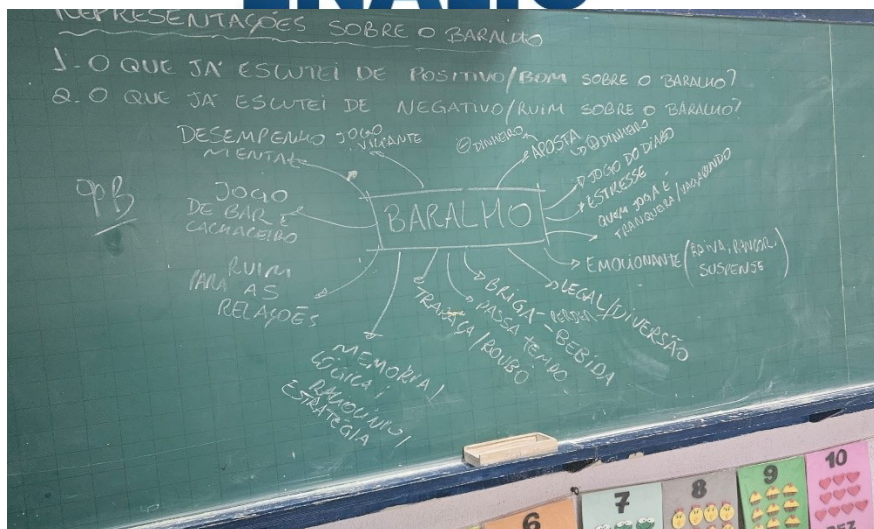
raspadinha, dominó, cara ou coroa e bingo; Em relação há achar justo os jogos de azar alguns disseram que sim por criar oportunidades iguais para todos, outros não, por gerar expectativas e vícios; E por fim, se deveria legalizar a prática, levantaram os pontos positivos como diminuição das fraudes por 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

DESCREVA O SEU PERCURSO NA TEMATIZAÇÃO DO BARALHO, INDICANDO OS SEGUINTE 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 APRENDI VARIAS FORMAS DE JOGOS E FORMAS DE JOGAR. A DIVISÃO DOS JOGOS POR GRUPO MOSTRA FORMAS DE ENTRAR PARA JOGAR UM NOVO JOGO, MAS ENTRAMOS SABENDO O NECESSARIO. PERCEBI QUE NEM TODOS OS JOGOS SÃO DE CASINO OU JOGOS DE APOSTA OS JOGOS ESTÃO MAIS ENVOLVIDOS NA MINHA VIDA E ESTOU APRENDEDO MAIS JOGOS COM A FAMILIA, OS JOGOS QUE ESTÃO MAIS PRESENTE SÃO O TRUFO, 21/BLACK JACK E CACHÊTA.

Alguns jogos novos sobre outros jogos, o origem deles, que coreto com X é uma ananke, após a apresentação chegou os alunos o jogar foi divertido e envolvente, produzindo os trabalhos: intelectuais, e meio depressivo, tive experiências novas algumas boas e outras ruins, com o meu grupo especificamente, a que não jogou de jogar, apostas e como funciona o vicio em jogos, descobri que o jogo é ilegal meio preocupante.

O que eu mais gostei foi conversar com as estagiarias, 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 "mentira". eu aprendi que tem várias maneiras de jogar o baralho e existem muitos jogos legais o meu favorito é coreto, 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 jogo com a minha familia, nós gostamos muito de jogar, e nós não tínhamos esse hábito, porém quando começamos a estudar sobre isso na escola eu incentivei a minha familia 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 o 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>

