

# PIFE, TRUCO E UNO OS JOGOS DE CARTAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Franz Carlos Oliveira Lopes  
EMEF MARLI FERRAZ TORRES BONFIM

No ano de 2017, em uma EMEF (Escola Municipal de Ensino Fundamental) da PMSP (Prefeitura Municipal de São Paulo) as práticas corriqueiras nos intervalos dos alunos do Ensino Fundamental II quase sempre foram os jogos de Cartas e Dominó, poucos ficavam de fora das mesas do refeitório no pátio da escola. As falas de: “bati”, “Truco”, “passei”, “quero amarelo”, “volta o jogo” bloqueei você”, “to no bate”, “tenho quina”, “zap”, entre outros linguajares que fazem parte do universo das cartas e do dominó permeavam a escola. No segundo semestre do mesmo ano, assim que as aulas iniciaram a conversa com os alunos foram sobre as práticas dos jogos de cartas no intervalo, esses relataram que os jogos mais realizados eram o Pife, Uno, Truco e Dominó, no entanto alguns não sabiam jogar e externaram a vontade de aprender, é importante expor que esse não foi um fator determinante para a escolha do tema. Tiveram grupos que questionaram a legitimidade da prática nas aulas de educação física, em conversa com as turmas deixei claro o objetivo da escolha do tema, o trabalho foi apresentado como um elemento da vida dos alunos, e que por vezes a sociedade expressava certo preconceito. Iniciamos a experiência pedagógica assistindo vídeos sobre jogos de cartas nos mais diversos contextos, praça, ginásio de esporte que realizava campeonato de truco, entre outros espaços. As práticas dos jogos de truco passaram por vários conhecimentos desde maneiras distintas de jogar, até os blefes. Entretanto, no decorrer das práticas recebemos questionamentos de uma mãe e uma pessoa da própria Unidade de Ensino, a mãe foi convidada a conhecer o trabalho, e o mesmo foi feito na unidade, apenas o funcionário teve a oportunidade de entender as práticas. Posterior ao truco realizamos vivências de atividades relacionadas ao PIFE, na qual as principais divergências que surgiram foram as inúmeras formas de jogar. E por fim, o jogo de UNO que teve a mesma configuração.

## **Introdução**

O contexto na qual a EMEF MARLI FERRAZ TORRES BONFIM (Escola Municipal de Ensino Fundamental) foi construída é fruto das reformas educacionais que ocorreram na década passada, e teve por finalidade ampliar a oferta dessa etapa da educação básica obrigatória, com isso alunos de outras EMEFs foram realocados para a unidade que foi inaugurada no ano de 2008 próxima do largo do Jd Ângela extremo sul da capital paulista. Ainda sim, podemos dizer que o extremo está à pelo menos dez quilômetros longe do local da em que está a EMEF. No entanto, apenas no ano de 2011

que dei início de exercício no Cargo e Função de professor de Educação Física na unidade de ensino.

Com a arquitetura que prioriza a verticalização a unidade tem cinco andares e geralmente as práticas de Educação Física são realizadas na quadra que está no último andar.



*EMEF Marli Ferraz Torres Bonfim, que até 2015 chamava-se EMEF M' Boi Mirim III, inaugurada em 2008 com a intenção de ampliar a oferta do Ensino Fundamental.*

“No entanto, o primeiro semestre do ano de 2017, os horários do intervalo dos alunos do ensino fundamental II, as falas eram as mais diversas possíveis: “bati”, “Truco”, “passei”, “quero amarelo”, “volta o jogo” bloqueei você”, “to no bate”, “tenho quina”, “zap”, sempre que possível passava nos intervalos e observava as práticas que acontecia nas mesas do refeitório. O espaço não era Las Vegas mais os jogos de cartas aconteciam com tal intensidade que em momentos específicos os debates eram intensos entre os alunos.

Foi nessa conjuntura que colhi informações sobre os jogos que eram praticados nas mesas do pátio da EMEF, ainda no final do primeiro semestre já vislumbrando um trabalho nas aulas de Educação Física no segundo semestre, assim foi feito. No início do retorno do recesso o diálogo realizado com os alunos foi sobre as suas práticas no intervalo, queria saber quais jogos eram realizados, no entanto com mais detalhes.

Elaborei algumas perguntas preliminares. Quais tipos de jogos de cartas os alunos faziam? Como acontecia a organização dos jogar? Todos jogavam ?

Iniciamos a temática dos jogos de cartas, escolhi três jogos como conteúdo nas relações de ensino e aprendizagem, UNO, TRUCO e PIFE, os motivos dessa decisão foram as práticas desenvolvidas no intervalo.

Já os objetivos elencados tiveram o subsídio das Orientações Curriculares publicados nos anos de 2007 e 2017<sup>1</sup>. Nesse sentido, foram escolhidos dois objetivos: Interpretar os textos nas diversas vivências dos jogos de cartas relacionando com as práticas nas aulas de educação física. Vivenciar e experimentar, na escola e fora dela, diversos jogos, identificando seus elementos comuns, criando estratégias individuais e coletivas.

### **Desenvolvimento das Práticas**

No início das atividades a intenção era entender como os alunos jogavam truco, alguns falaram que não sabiam jogar já outros sabiam pouco, porém havia um grupo que tinha outras ideias sobre o jogo e seus praticantes, as conotações como: “esse jogo é coisa de boteco”, “jogo de bar”, “gente que bebe joga”, “jogo de gente que ficava no bar” entre outros adjetivos que foram usados para significar as pessoas que praticavam o TRUCO. Logo, percebi um preconceito de parcela do grupo, com intenção de desconstruir algumas ideias resolvi direcionar as práticas no sentido que os alunos interpretassem alguns textos, nesse sentido escolhi vídeos em vários contextos, e as aulas foram organizadas com a finalidade de leitura de textos midiáticos<sup>2</sup>.

Com o auxílio de programas (software), consegui alguns vídeos, a intenção era desconstruir as representações sobre as pessoas que realizavam as práticas de truco em outros contextos como já expressado, no entanto o cerne da questão não estava nos adjetivos dados mais sim na ideia que se tinha sobre as jogo e suas relações sociais.

Vídeos sobre reportagens de emissoras de TV em um campeonato de truco realizado no interior do Brasil, no qual tanto homens quanto mulheres estavam participando do campeonato foi um dos matérias usados, os alunos assistiram também vídeos com mulheres jogando, famílias, contextos escolar entre outros espaços. O primeiro passo foi dado, alunos começaram a falar que em casa seus familiares se reuniam para jogar em família quando tinha festa, e que jogam entre amigos fora da escola entre outra informações. Nesse sentido, a diversas vivências nos mais

---

<sup>1</sup> SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Coordenação Pedagógica. Currículo da Cidade Ensino Fundamental: Educação Física. São Paulo: SME/COPEd, 2017.

SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. Orientações curriculares e proposições de expectativa de aprendizagem para o Ensino Fundamental: ciclo II: Educação Física. São Paulo: SME/DOT, 2007.

<sup>2</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=gEReeYtIfFw> Link de um dos vídeos acessados acessado como suporte pedagógico

dissemelhantes espaços estavam sendo apresentada nas aulas com os vídeos, bem como com as falas dos alunos outras impressões sobre a prática estava sendo compartilhada.

Iniciamos as práticas de truco, os alunos em pequenos grupos jogaram da maneira que sabiam, tanto com baralho sujo quanto baralho limpo<sup>3</sup>, os que não tinham afinidade com as cartas apenas acompanhavam na intenção de aprender os dois modos. Ainda sim justificaram que não estavam entendendo nada.

Organizei algumas aulas para falar sobre os naipes e coringas das cartas do jogo de truco sem esquecer de citar a força dos números das cartas, e nesse interim pedi uma pesquisa sobre o assunto, essa por sua vez bem genérica. Desde naipes até as ideias de “técnicas e táticas” na gestualidade foram conteúdos das aulas. Na aula sobre os naipes e coringas foram expositivas junto com os alunos que já praticavam.

Iniciamos da seguinte maneira, no quadro expus os naipes e números de cartas do jogo de truco, depois comecei a explicar junto com os alunos que já realizavam as práticas em outros contextos, o que significa os naipes de zap, pica fumo, copas, ouro, foram expostos e significados no jogo, bem como as cartas maiores e menores como três, dois, ás, no truco essas seriam as maiores e o três ganha de todas menos das manilhas ou (coringas).

Os coringas são cartas que passam ser mais fortes do jogo dependendo do que vira, o vira por sua vez é a carta que quem está descartando ou outro jogador que corta pode virar uma carta e a carta que está na sua sequência passa a ser a carta mais forte do jogo ganhando de qualquer uma e disputando sua soberania nos naipes.

Logo, outras vivências foram realizadas proporcionando aos alunos que sabiam pouco sobre as práticas do jogo tivessem oportunidade para adentra um pouco mais, nesse mergulho emergiram novas questões como por exemplo os sinais no jogo de truco esses conhecimentos também foram socializados.

A piscada, subir as sobrancelhas, fazer montinho na Bochecha mostrar a ponta da língua, levantar um ombro, encher as bochecha de ar, tocar no peito, passar a mão no pescoço entre outras formas de sinais quando as cartas são propícias para ganhar o jogo, no entanto os alunos também acharam sinais quando o jogo não está bom para ganhar uma rodada, como: por as mãos no queixo, por a mão na orelha, mostrar o dedo mindinho entre outras formas de interpretação pelo parceiro.

---

<sup>3</sup> No truco paulista pode-se jogar com 2 opções de conjunto de cartas: o baralho sujo e limpo. No baralho sujo (ou cheio) são 40 cartas, retirando-se apenas os 8, 9, 10 e curingas. No limpo (ou meio baralho) são 24 cartas, retirando-se os 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 e curingas.

Depois dessa etapa as vivências seguiram com os jogos agora com mais alunos jogando e jogos mais acalorados no sentido de disputas, gritos de truco, zap na testa do adversário entre outras gestualidades do jogo foram realizadas pelos alunos.

Outro ponto levantado no TRUCO foi que o blefe faz parte, ou seja, passar sinais sem ao menos ter cartas fortes para bater o jogo é uma estratégia quase sempre utilizada pelos seus praticantes. Os alunos questionaram se isso fosse roubo ou mentir, porém, falei que essas tramas faz parte do jogo.

O segundo jogo que foi realizado foi o PIFE, quase a mesma organização referente aos conhecimentos das práticas anteriores, alguns alunos sabiam, porem o movimento de pesquisa na internet foi realizado, umas das formas de jogar pesquisada vou expor aqui: “O objetivo do jogador é formar jogos com as cartas que receber ou comprar e descartá-las todas antes dos demais jogadores. Os jogos podem ser combinações de três ou mais cartas, em trincas (três cartas do mesmo valor e de naipes diferentes) e sequências (três ou mais cartas seguidas, do mesmo naipe). O Ás, nas sequências, pode servir acima do Rei ou abaixo do Dois.



*Vivencia jogos de cartas, PIFE, alunos do 8º ano.*

Após a compra, o jogador descarta uma carta no lixo (ou bagaço), por mais que essa pesquisa tenha sido realizada na internet pelos alunos as diferenças na nomenclatura são evidentes e isso também foi falado nas aulas, os alunos chamam de descarte. O jogador seguinte poderá comprar do maço ou a última carta descartada no lixo com já expresso, alunos chamam de descarte. A partida termina quando alguém formar combinações com as nove cartas. É importante dizer que, para bater, qualquer jogador poderá aproveitar o descarte de qualquer outro jogador, não sendo necessário ser de quem o antecede, isto em outras palavras, significa que só se podem comprar

cartas “na mão”, mas pode-se bater. No entanto apareceram diferenças apontadas pelos alunos, como só pode bater com as cartas do descarte quem estiver na vez.

Se algum jogador descer seus jogos, afirmando ter batido, e verificar-se que houve engano, deverá recolher as cartas, continuando no jogo, mas só poderá bater comprando do maço essa organização tinha diferenças entre os alunos e também foram expressa pelos alunos, nessa lógica as vivências foram se alternando com as regras pesquisadas e as regras trazidas pelo conhecimento dos alunos. Se algum outro jogador, pensando que a partida realmente terminou jogar suas cartas fora no descarte, ficará fora do jogo, nessa regra os alunos não deixava de fora os participantes e distribuía outras cartas para o participante.

Se alguém ameaçar bater com uma carta de descarte e perceber que se enganou, também só poderá comprar do maço, se algum outro jogador tiver chamado a atenção para o fato. Esse tipo de engano era chamado de blefe pelos alunos.

Durante as práticas pedagógicas uma mãe de aluno teceu críticas sobre o trabalho para a coordenação da escola, conversei com os responsáveis da gestão e convidei a mãe a vim ver as aulas e entender os objetivos, no entanto não foi possível, a todo o momento explicava para os alunos os objetivos do trabalho com cartas, mesmo assim alguns alunos criticavam as práticas.

Uma pessoa da gestão também questionou o trabalho, não diferente do que foi feito com a mãe, tive o cuidado de convida-la para conhecer o trabalho, tivemos uma conversa sobre o assunto, mostrei as orientações curriculares e expliquei o trabalho, todos compreenderam e assim dei continuidade agora na ultima etapa o jogo de UNO.

As vivências do jogo de UNO tiveram similaridades com as outras duas, isso no que diz respeito a sua organização. Pesquisas com os alunos foram feitas com produções tiveram as próprias vivências dos alunos.

*Vivência jogos de cartas,  
UNO, alunos do 8º ano.*



Não vou aqui descrever o jogo, porem foram encontradas pelo menos quatro ou mais diferenças entre as formas de jogar UNO, algumas entre maneiras de bater, voltar o jogo, relações com as cores das cartas, pedidos de bloqueios entre outras maneiras de jogar. Alguns alunos viram proximidades do jogo com outros jogos de cartas como o jogo Mau-Mau ou Valete Maluco. Outra relação com o jogo foi a possível ressignificação para que fosse aceito no contexto social já que o jogo de cartas é visto com certo preconceito, assim o UNO seria mais aceito do que as cartas.

### **Considerações finais**

Ao final do ano de 2017 os alunos elaboraram um campeonato, achei que aquela possibilidade poderia ter práticas que dialogavam com as vivências no âmbito pedagógico, logo propus que o campeonato poderia ser realizado com as práticas já realizadas nas aulas de educação física, com isso os alunos fizeram campeonato de danças, jogos de cartas e futebol.

Nessa conjuntura avalio o trabalho como substancialmente relevante, creio que atingiu os objetivos elencados que foram Interpretar os textos nas diversas vivências dos jogos de cartas relacionando com as práticas nas aulas de educação física. Vivenciar e experimentar, na escola e fora dela, diversos jogos, identificando seus elementos comuns, criando estratégias individuais e coletivas.

Quando os alunos realizaram as práticas no campeonato outras salas que não passaram pela temática estudada tiveram a oportunidade de entender pelo menos um pouco do movimento que foi feito nas aulas com os 8º anos, e ao mesmo tempo aquelas

turmas que passaram pelos Futebol e danças, temas trabalhados com os 7º anos proporcionaram outros olhares para as manifestações dos 8º anos.