Dominó: sorte, azar e estratégia

Leandro Rodrigo Santos de Souza

Experiência realizada na E. E. Heidi Alves Lazzarini[1] com 3 (três) turmas do 5º ano, entre os meses de fevereiro e outubro de 2017. O trabalho teve por objetivo aprofundar e ampliar os conhecimentos dos estudantes sobre as práticas corporais da comunidade, tendo como foco específico as práticas corporais atreladas ao público adulto, neste caso foi o dominó.

A fim de promover de acordo com Nery e Souza (2016) aulas de Educação Física comprometidas com as inúmeras singularidades da multidão[2], o trabalho foi desenvolvimento a partir dos princípios[3] e procedimentos[4] da Educação Física Cultural (NEIRA, 2011). Sendo assim, mãos à obra...

***

Ao iniciar o ano letivo de 2017, foi solicitada aos docentes que durante o mês de fevereiro fosse realizada junto aos educandos uma revisão dos conteúdos estudados no ano letivo anterior (2016) e com base no fosse revisado, os docentes pudessem elaborar para os respectivos componentes curriculares (Língua Portuguesa, Matemática, Artes e Educação Física) o planejamento de ensino anual, no inicio do mês de março.

Desse modo, tendo a necessidade de selecionar a prática corporal que seria tematizada, aproveitei as primeiras aulas para identificar as práticas corporais estudadas no ano de 2016 e as vivenciadas pelos estudantes durante as férias escolares.

Nas aulas de Educação Física de 2016, os educandos citaram terem estudado: vôlei, queimada, jogo da velha, futebol, pega-pega, basquete, pular corda, atletismo (corridas rasas e com barreiras), amarelinha, pingue-pongue (tênis de mesa), corre - cotia, corrida (refere-se ao atletismo), linha, dia e noite, rouba-bandeira.

[1] Instituição localizada na zona sul da cidade de São Paulo (SP) e atende os anos iniciais (1º ao 5º ano) do Ensino Fundamental.

[2] De acordo com Negri e Hardt (2014, p. 12), “a multidão é composta de inúmeras diferenças internas que nunca poderão ser reduzidas a uma única identidade – diferentes culturas, raças, etnias, gêneros e orientações sexuais; diferentes visões de mundo; e diferentes desejos. A multidão é uma multiplicidade de todas essas diferenças singulares”.

[3] Reconhecimento da cultura corporal dos estudantes, articulação com o projeto da escola, justiça curricular, descolonização do currículo, evitamento do daltonismo cultural e ancoragem social dos conhecimentos.

[4] Mapeamento, vivência, ressignificação, aprofundamento, ampliação, registro e avaliação.

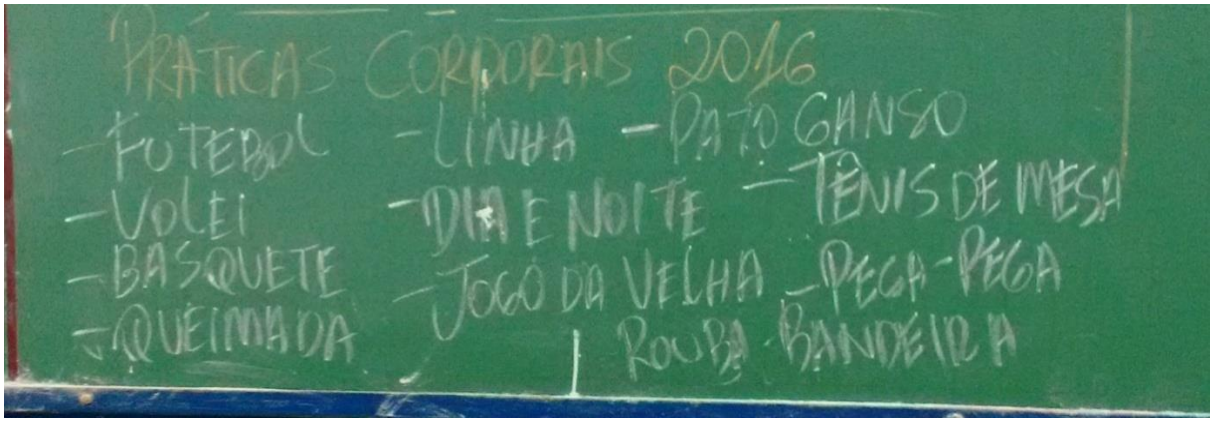

Figura 1 - Práticas corporais estudadas pelos educandos no ano anterior (2016).

Já as práticas corporais vivenciadas durante as férias escolares citaram: xadrez, dominó, dama, queda de braço, brincaram e nadaram em piscinas, caminhada, luta, karatê, judô, UFC, guerra de bexiga, dançaram, jogaram bola, vôlei, esconde-esconde, basquete, bicicleta, (pular) corda, pega-pega, patins, pipa, futebol de sabão, skate, futebol de salão, andar de cavalo, pato-ganso, torta na cara, queimada, corre cotia, vídeo game, jogos de celulares, guerra do polegar, bambolê e noite e dia.

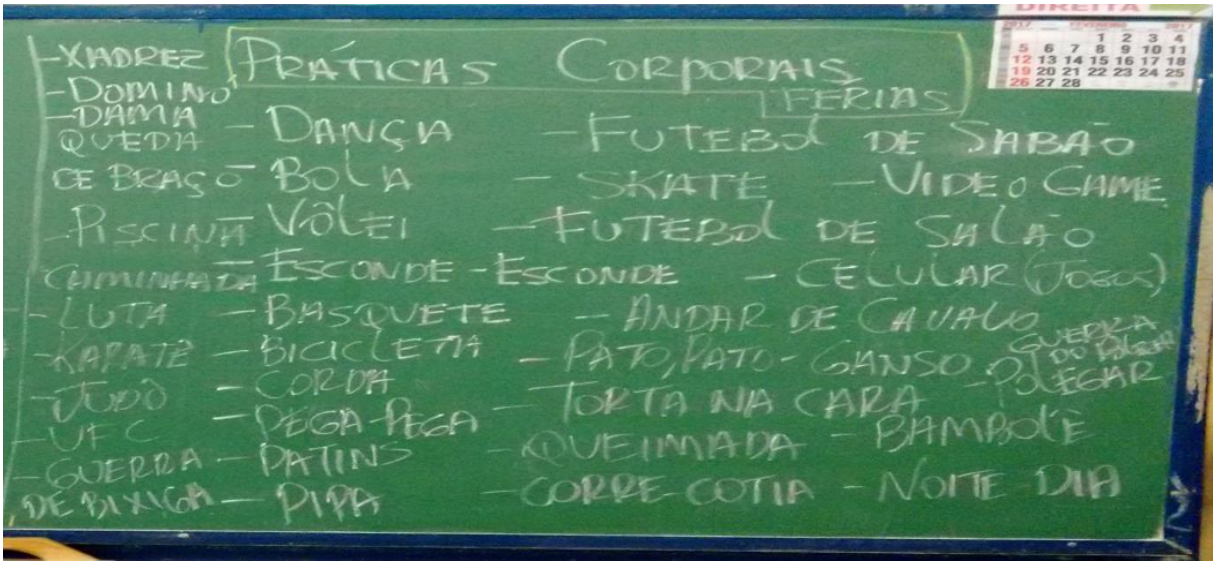

Figura 2 - Práticas corporais vivenciadas durante as férias escolares (dez/2016 – jan/2017).

Para a aula seguinte, solicitei que os educandos respondessem as seguintes perguntas: a) Quais práticas corporais são realizadas pelos familiares? b) Em quais locais da comunidade são realizadas as práticas corporais citadas?

A princípio vários estudantes comentaram que seus familiares (mães, pais, avós, avôs, tias, tios) eram adultos e enfatizaram que “pessoas adultas não brincam, adulto apenas trabalha”. Após os comentários, pedi que os educandos realizassem as perguntas citadas aos seus familiares.

Na aula seguinte, os educandos comentaram que seus familiares são praticantes de lutas, futebol, capoeira, judô, hip-hop, jiu-jítsu, balé, dança, natação, tênis de mesa, teatro, karatê, boxe, vôlei, uno, dominó, baralho, sinuca e pebolim, queimada, amigo secreto/ladrão, ciclismo, futebol de rua, futsal, futevôlei, dança, basquete, banco imobiliário e funk.

E que essas práticas corporais são vivenciadas nos seguintes locais: ***academias*** – danças, lutas e musculação; ***residências*** – danças, corrida na esteira, baralho, sinuca, dominó, videogame, banco imobiliário, uno, jogos de celulares e computadores e funk; ***ruas*** – danças (funk), bicicleta, patins, patinete, pipa, skate, vôlei, futebol, queimada, ciclismo, e outras brincadeiras; ***salões de festas*** – funk e hip-hop; ***bares*** – sinuca, baralho, dominó, maquininha, jogo do bicho[5], danças, forró e samba; ***parques***– pipa, futebol, corrida, brincadeiras em geral; e ***quadras*** – brincadeiras e esportes em geral.

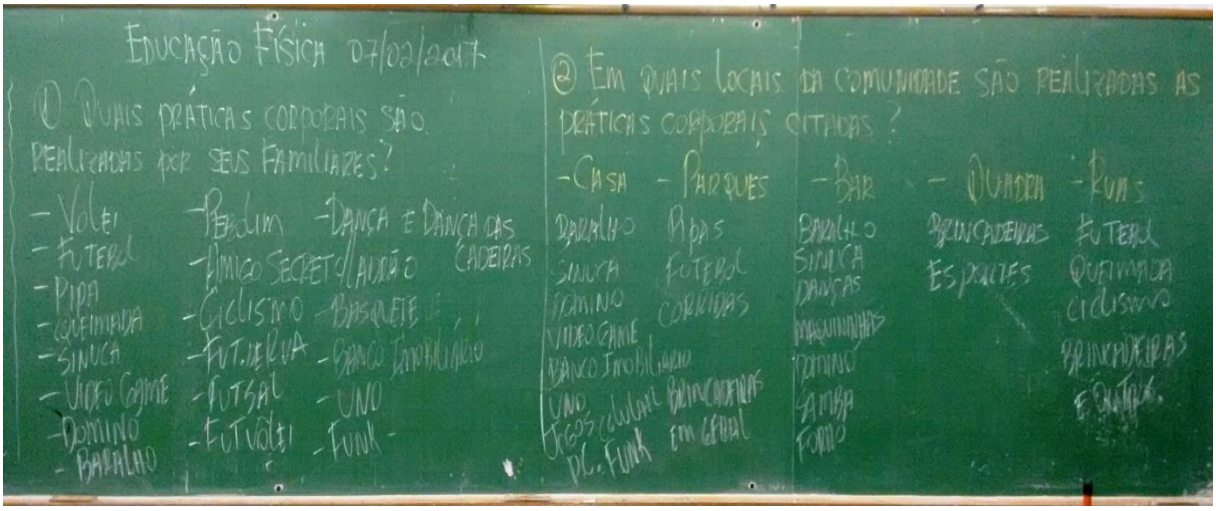

Figura 3 - Práticas corporais dos familiares e seus diversos locais de vivência

Outros estudantes comentaram que alguns de seus familiares não quiseram responder as perguntas e alguns deles comentaram as estranhas perguntas[6] realizadas por seus familiares no momento em eram entrevistados.

Concluído o levantamento das informações, as mesmas foram levadas para a reunião destinada para discussão e construção do planejamento de ensino, onde conversando com as professoras de Educação Física, percebemos a necessidade

[5] No momento que foi citado o *jogo do bicho,* alguns educandos comentaram que já tinham jogado este jogo. Logo em seguida, uma estudante comenta que, "c*riança não pode jogar, jogo do bicho é para adultos.* Após o comentário, alguns estudantes relataram suas impressões sobre o jogo do bicho e as maquininhas de apostas: "só adulto pode jogar" (C.Marcela); "só para ganhar dinheiro" (Emilly); "só serve para gastar dinheiro à toa (G. Yasmin)"; e "só serve para perder dinheiro" (Fernando).

[6] Perguntas realizadas aos estudantes: Você está com febre?Você está bem?Você quer que eu te leve no médico?Você bateu a cabeça? Por que você quer saber disso?

de estudar as práticas corporais da comunidade que ainda não foram contempladasno currículo escolar nos anos anteriores. Então decidimos que nas turmas dos 5º anos seriam tematizada alguma prática corporal vivenciada pelo público adulto em diferentes locais da comunidade – academia, bares, salões de festas, residências, ruas e parques.

Sendo assim, com objetivo de selecionar uma prática corporal, recorri aos dados coletados pelos estudantes durante as entrevistas com seus familiares e aos comentários dos mesmos (apresentados nos parágrafos anteriores), e pude perceber que o dominó além de ser praticado por pessoas de diferentes faixas etárias, está presente nos momentos de lazer em diversos espaços da comunidade (bares, ruas, praças, residências, parques) e o mesmo atendia os critérios estabelecidos no planejamento de ensino.

Iniciei a aula, anunciando aos educandos que começaríamos estudar o dominó, pois era uma prática corporal vivenciada por muitos adultos nos bares e em outros lugares da comunidade. Logo após o anuncio, com a intenção de saber o que os estudantes pensavam e suas opiniões sobre os jogos que acontecem nos bares solicitei aos estudantes que respondessem as seguintes perguntas:

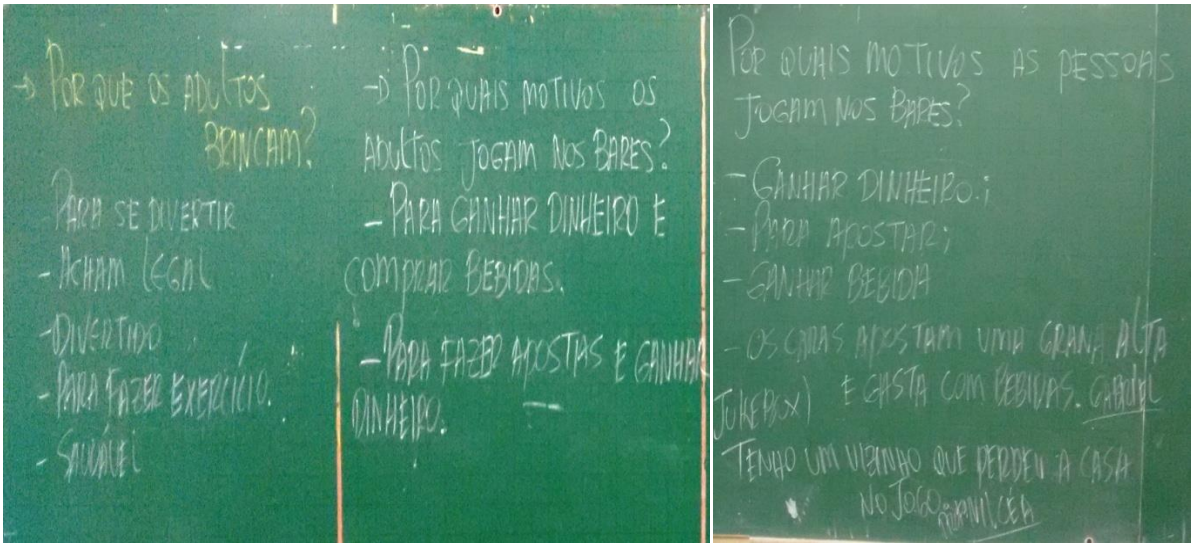

Figura 4 - Mapeamento Específico – Identificar as quais são os motivos que levam os adultos aos bares.

Por quais motivos os adultos jogam nos bares?

Segundo os educandos, os adultos jogam para ganharem dinheiro e comprarem bebidas. Alguns estudantes chegaram a comentar que: “os caras apostam uma grana alta e gastam com bebidas” (Gabriel); “tenho um vizinho que perdeu a casa no jogo” (Nilcéa, Profª da turma); e “meu pai joga apostando para doar o dinheiro para o clube de futsal” (Vinicius).

Quem já jogou no bar? Quais jogos foram vivenciados?

Maioria dos estudantes já vivenciou nos bares alguns dos jogos: sinuca, fliperama, dominó, pebolim, baralho, dama, poker, jogo do bicho e xadrez.

Quem nunca jogou no bar? Por quais motivos?

Os poucos estudantes que nunca entraram em bares para vivenciar tais jogos, alegaram que os motivos impediram foram: os familiares não deixam, porque nos bares tem pessoas perigosas ou acham que bares não são lugares apropriados para crianças; não gostam de ir a bares; não ter dinheiro para comprar fichas; os donos dos bares não deixam as crianças jogarem.

Você possui em casa algum dos jogos vivenciados nos bares?

Apenas uma parcela dos educandos afirmou ter em casa dominós, baralhos, pebolim e sinucas (os dois últimos de brinquedo).

Após os comentários, a fim de pensar na melhor forma de estudar o dominó e a escola possuir poucos jogos disponíveis, solicitei que os estudantes trouxessem seus dominós para dar inicio as vivencias na aula seguinte.

Chegada à aula, antes de começarmos as vivencias, os estudantes explicaram para os colegas de seus grupos como jogam dominó e quais regras utilizam, o que acabou permitindo compreendermos como jogam.

Figura 5 - Educando vivenciando e compartilhando os conhecimentos com seus grupos.

Enquanto os estudantes jogavam, fui anotando alguns comentários e dúvidas que iam surgindo:

> Qual é a ordem do jogo? Quem joga primeiro? Quanto acaba o jogo? (Davi).
>
> O que fazer quando fecha o jogo? Conta os Pontos? Quem ganha? Quem faz (tem) mais ou menos pontos?
>
> Cadê o 5 que estava aqui? Embaralha as pedras. É só 7 pra cada!
>
> Aqui é o que? É o um? Não, Professor, aqui não é o 1!
>
> Você não pode jogar assim, tem que ter estratégia! Sofia era você antes dele! Então volta, pode voltar!
>
> É embaralhar o dominó ou misturar as pedras?
>
> Misericórdia de novo essas pedras, Zero, 1, 2, 3, 4, 5, 6 e 7.
>
> Quem estiver com a bucha maior joga? Não, isso só acontece na primeira rodada, depois da primeira quem ganhou pode começar jogando com qualquer pedra.
>
> Prô, bati com a sena de branco nas duas pontas.
>
> Prô, o jogo de dominó não é de azar, porque precisa de estratégia.
>
> Parece que o Davi lê minha mente!
> Davi: - Mas eu contei o jogo.

Após algumas aulas de vivencias, ao analisar os comentários e as dúvidas dos estudantes. Iniciei a aula colocando no quadro algumas falas dos estudantes que surgiram durante as vivencias com o dominó:

> a) Prô, bati com a sena de branco nas duas pontas.
> b) Geovana: - Parece que o Davi lê minha mente!
> Davi responde: - Mas eu contei o jogo.

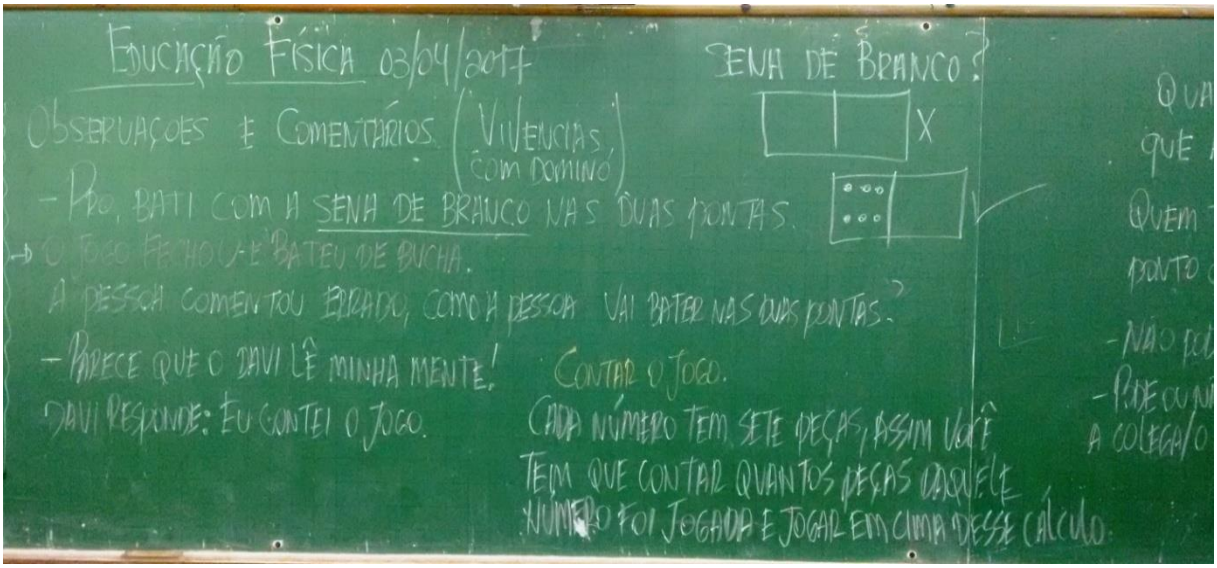

Figura 6 - Comentários dos educandos durante as vivencias.

Ao anotar as falas que ocorreram durante as vivências do jogo, perguntei aos educandos o que compreendiam dos comentários feitos pelos colegas. Quanto à fala “Prô, bati com a sena de branco nas duas pontas”, os educandos disseram:

- O jogo fechou e bateu de bucha.

- A pessoa comentou errado, como a pessoa vai bater nas duas pontas?

Outros estudantes perguntaram o que é *sena de branco*?

Neste momento a maioria dos educandos afirmou que a peça *sena de branco* era a bucha *zero-zero* (0-0), mas depois de alguns minutos chegaram a conclusão que era a peça *seis-zero (6-0).* Também surgiram outras questões - *Q*uando fecha o jogo, o que acontece? Quem estiver menos ponto ganha?

Quanto ao segundo comentário da aluna Geovana: “Parece que o Davi lê minha mente” e o Davi responde que não leu a mente dela, apenas contou o jogo, a maioria dos educandos disse ter compreendido que um colega tinha mostrado suas peças para o outro, por isso que eles estavam indo bem no jogo. Outros discordaram dizendo que não pode falar, nem mostrar as pedras para o parceiro em nenhum momento da partida e que contar o jogo é diferente de mostrar. Pedi para que alguém explicasse como é contar o jogo. Eis a explicação:

> Contar o jogo
> Cada número tem sete peças, assim você tem que contar quantas peças daquele número foi jogado e jogar em cima desse cálculo.

Percebi no decorrer da aula que, a maioria dos estudantes desconhece a linguagem utilizada nas partidas de dominó, podemos citar aqui o nome das peças e as regras do jogo. Então conclui a aula, solicitando aos estudantes que perguntassem aos parentes ou outra pessoa que joga dominó, quais são os nomes das buchas utilizadas nas partidas de dominó.

Chegada à aula seguinte, desenhei no quadro as buchas e os educandos apresentaram os nomes das mesmas – branco, pio, duque, terno, quadra, quina e sena. Questionados se essas buchas podiam ser conhecidas por outros nomes, citaram que as buchas: *branca* é também chamada de *“pelada”;* a *pio* também é conhecida como *“ás”;* e a *sena de* “camburão[7]”. Outros enfatizaram que as buchas de maior e menor valor, são respectivamente a sena (6-6) e a branca (0-0).

[7] Segundo o educando, o pai dele aprendeu jogar no estado do Pernambuco e lá as pessoas se referem à bucha de sena como camburão, fazendo referência as viaturas utilizadas pela polícia.

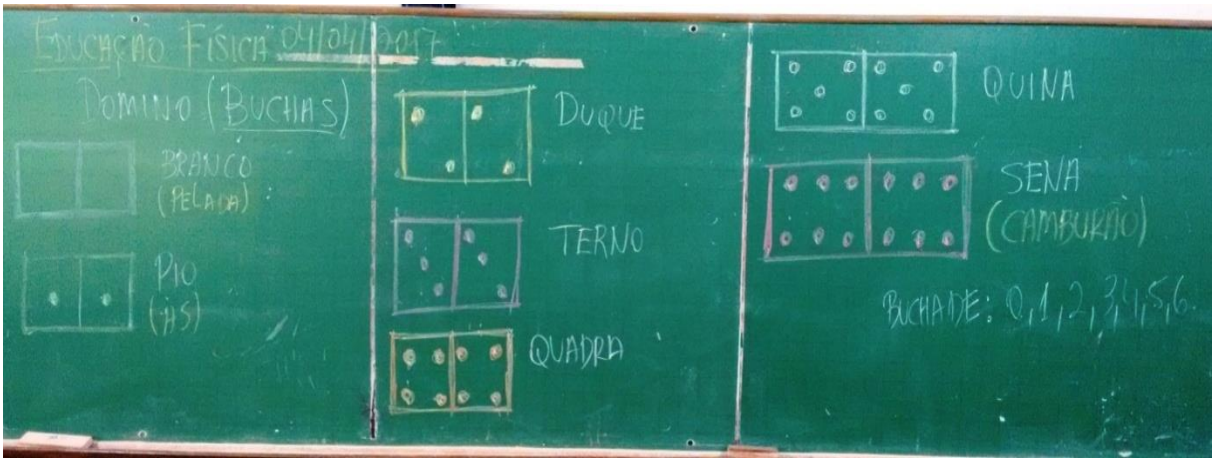

Figura 7 - Nome das buchas do dominó - branco, pio, duque, terno, quadra, quina e sena.

No momento em que os estudantes citavam os nomes das peças, surgiram alguns comentários: - *ôchei!* O que tem a ver a *pio* com um*?* Duque com dois? Terno com três?

O estranhamento apresentado fez com que alguns educando deduzissem que o nome "pio" deve ter vindo de outro país. Surgindo assim novas perguntas:

- O dominó veio de onde?

- Professor, professor, o dominó veio da China?

Comentei com os educandos que deixaríamos para tratar das origens do dominó em outro momento e voltei a comentar sobre os nomes dados para as peças do dominó e solicitei que os educandos me dissessem os nomes das seguintes peças desenhadas no quadro (6-4 - sena de quadra; 5-3 - quina de terno; e 6-0 - sena de branco). Terminada a atividade, comuniquei aos educandos que na aula seguinte trataríamos das regras do dominó e em seguida voltamos a realizar novas vivências.

Figura 8 - Vivência os conhecerem um pouco mais sobre a linguagem e códigos do dominó.

Regras do Dominó

De acordo com os estudantes, o dominó é composto por 28 peças e as partidas podem ser realizadas tendo a participação de 2 a 4 pessoas. Quanto ao posicionamento dos participantes, quando a partida for individual (1x1 - um contra um), um participante deve ficar um de frente para o outro, no caso das partidas em duplas (2x2 - dois contra dois), os dois participantes da dupla devem ficar um de frente para o outro. O jogo acontece no sentido horário e com duração prevista entre 3 e 10 rodadas.

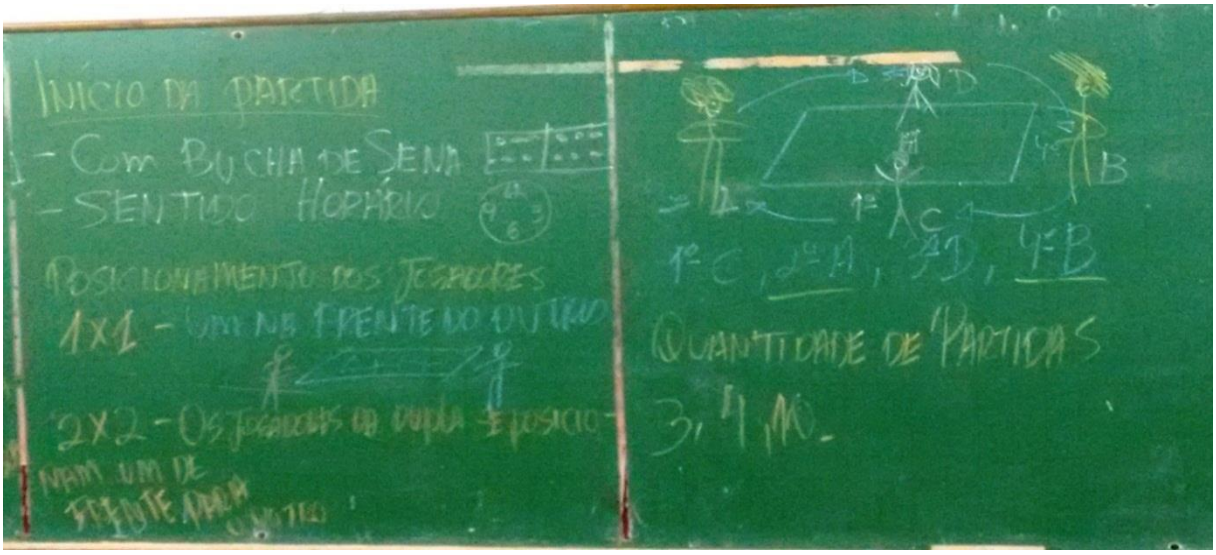

Figura 9 - Regras dominó comentada pelos estudantes.

A partida tem início com um dos participantes misturando as peças com suas faces virada para baixo e em seguida cada participante pega 7 peças, independente da quantidade de participantes. A primeira partida/rodada é iniciada com a bucha de sena (6-6). Enquanto a segunda partida/rodada é iniciada pelo vencedor[8] da rodada/partida anterior, este deverá iniciar a partida com a maior bucha, caso não possua, poderá utilizar qualquer peça. E todas as partidas acabam quando um dos participantes bate (fica sem nenhuma peça nas mãos) ou quando *fecha o jogo*[9].

Quanto à pontuação no jogo, cada partida poderá valer:

- 1 ponto - para quem bater em apenas em uma das pontas, exceto se a última peça utilizada for uma bucha, nesse caso a bucha vale 2 pontos.

[8]Caso a partida estiver sendo disputada em duplas, qualquer pessoa da dupla pode iniciar a partida/rodada.

[9]Neste caso, pode ser decidido de duas formas:primeira – abrir o jogo retirando uma das peças de uma ponta e colocando na outra, para que o jogo possa ter continuidade, acaso ninguém tenha as peças que permitem a continuidade na partida, o jogo será considerado fechado e seguem para a contagem de pontos; segunda – segue direto para a contagem de pontos e ganha a partida/rodada quem estiver com a menor pontuação nas mãos.

- 2 pontos – para quem bater com a bucha ou quando a última peça jogada permite ao participante bater em qualquer uma das pontas.

Sendo assim, nas duas aulas seguintes voltamos a realizar novas vivências em duplas, com objetivo de que os estudantes pudessem organizar as partidas e fazer uso das regras relatas pelos colegas na aula anterior.

Figura 10 - Educandos vivenciando o jogo em duplas (2x2) após relatos das regras.

Encerrada as vivências em duplas (2x2), nos reunimos novamente para conversamos sobre outras formas de vivências. Alguns estudantes relataram que já assistiram e participaram de partidas que tinha apenas duas ou três pessoas.

Segundo os mesmos, nas partidas em que tinha a participação apenas de duas pessoas (1x1), cada participante escolhe 7 peças e caso durante a partida não tenha a peça que precise para jogar, ele deverá comprar (pegar) das peças que sobraram até encontrar a peça que necessite, porventura ao comprar todas as peças e não encontre a que necessite, ele deverá passar a vez para o colega. Também comentaram que essas partidas podem acontecem de outra forma, onde cada participante ao invés de jogar com 7 peças, ele inicia a partida com 14, eliminando a necessidade de comprar novas peças e caso não tenha em mãos a peça que necessite, este deve passar a vez ao seu oponente.

Sendo assim, para as próximas aulas combinamos de realizar novas vivencias de acordo com as partidas comentadas pelos estudantes, onde demos inicio as partidas entre duas pessoas (1x1) e 14 peças para cada participante.

Figura 11 - Jogo individual, onde cada participante iniciava a partida com 14 peças.

Já na aula seguinte, vivenciamos outra forma de jogar. As partidas continuavam sendo entre duas pessoas (1x1), mas agora cada participante iniciava a partida com 7 peças e podia realizar a compra de peças de forma ilimitada[10].

Figura 12 - Jogo com compra ilimitada.

Enquanto vivenciavam as partidas citadas, os estudantes propuseram algumas mudanças para as vivencias seguintes: tornar a compra de peças limitada[11] durante as partidas e outras vivencias sem a possibilidade comprar[12] novas peças.

[10] Os estudantes denominaram de “compra ilimitada”, o fato de o participante ter que comprar (pegar) das peças que sobrassem até que encontre a peça que necessite, caso não encontre, o mesmo além de ter que ficar com todas as peças compradas, deveria passar a vez ao seu oponente.

[11] Nesse caso, de acordo com os estudantes, o participante podia comprar apenas uma peça por rodada para tentar evitar o passe, ou seja, caso o(a) jogador(a) comprasse (pegasse) uma peça e esta não fosse a que necessitasse, este(a) deveria passa a vez de joga para seu oponente e aguardar sua vez de jogar para realizar uma nova compra. Desse modo, denominamos essa forma de comprar de “limitada”.

[12] Nestas partidas não era permitida a compra das peças que sobravam e cada participante jogavam apenas com as 7 peças que ele selecionava no inicio de cada partida.

Figura 13 - Partidas individuais (1x1) com 7 pedras e compras limitadas.

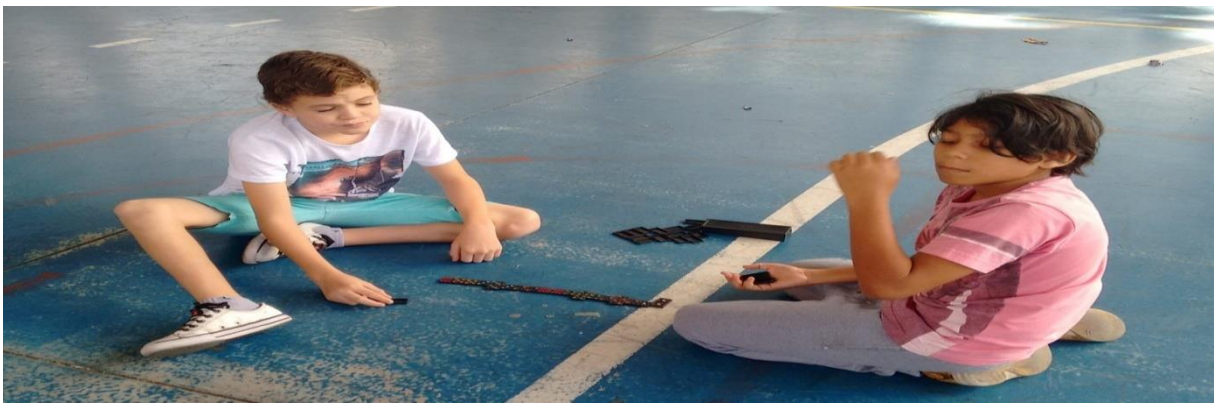

Figura 14- Jogo dominó sem compra.

Após a série de partidas realizadas, nos reunimos para conversamos sobre as mesmas, onde os educandos enfatizaram algumas características das partidas em que não era permitida a compra de nenhuma peça.

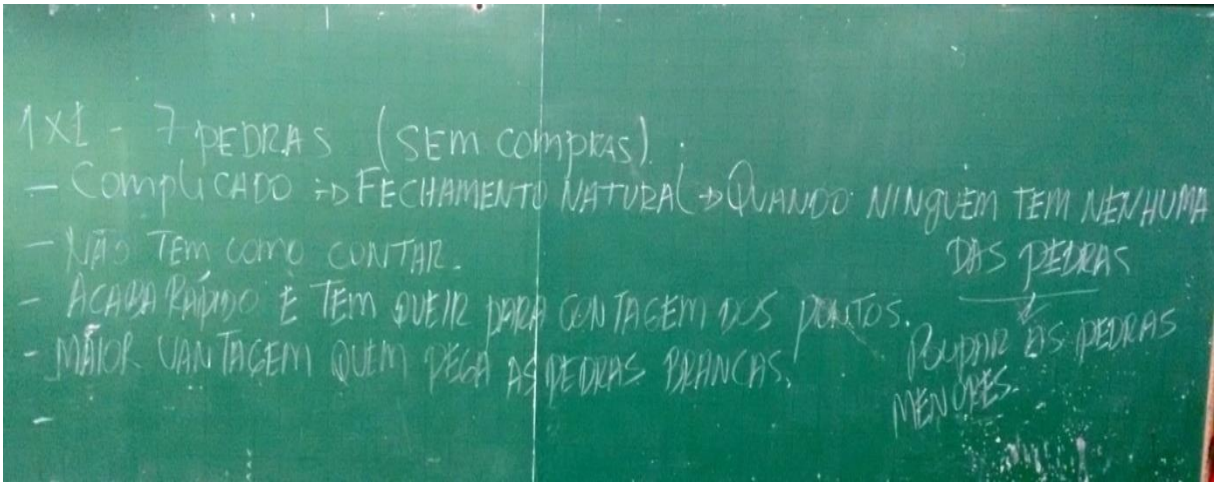

Figura 15 - Alguns comentários dos estudantes após as atividades de vivencias propostas.

Para os estudantes, jogar sem poder comprar as peças que necessita é complicado, pois: o jogo fecha “naturalmente”, quando nenhum dos dois participantes não tem nenhuma das peças (nesse caso é bom poupar as pedras com menor pontuação); também alertaram que ao jogar dessa maneira, não é

possível contar o jogo e nem saber quais peças o adversário possui e isso acaba dificultando o jogo; a partida acabava rápida, pois o jogo fecha e é necessário ir para contagem dos pontos; e terá mais vantagem, quem pegar a maior quantidade de peças brancas.

Concluído os comentários dos estudantes, ainda com a intenção de tratar das partidas em trios, questionei os educandos sobre a quantidade de pessoas necessárias para jogarmos dominó, os educandos disseram que como não era possível jogar dominó sozinho, era necessário que tenha entre duas e quatro pessoas, ou seja, todos compreenderam que é possível jogar dominó com duas, três ou quatro pessoas. Então os informei que nas aulas seguintes iríamos tratar das partidas de dominó que acontecem com três participantes (1x1x1 – um contra os outros dois participantes).

Na aula seguinte, perguntei aos educandos quando os jogos são realizados com três pessoas como eles acontecem. Segundo os estudantes, essas partidas podiam ser realizadas das seguintes formas: a) com 7 peças para cada participante e o restante das pedras ficam disponíveis para compras; b) com 9 peças para cada participante e a única peça que sobra, fica fora de jogo[13].

Agora conhecendo as diferentes formas de vivenciar a prática corporal estudada, organizamos partidas de acordo com o que foi comentado na aula e seguimos para vivenciá-las (a e b).

Figura 16 - Vivências de jogos em trios (1x1x1) com 7 e 9 peças para cada participante.

[13] Diante disso, a peça que sobra, pode ser retirada antes de iniciar a partida (neste caso a peça retirada é a bucha de branco) ou após as peças forem selecionadas por cada participante, (neste caso, nenhum dos participantes fica sabendo qual é a peça que está fora da partida, ou seja, pode ser qualquer peça entre a bucha de branco e a de sena.

Depois das aulas de vivencias, com intenção de retomar alguns pontos anteriores, entre eles estão algumas regras dos jogos de dominó: quantidade de participantes, pontuação de cada partida e quantidade de pontos ou partidas necessárias para encerrar o jogo.

Pois, até então, para os estudantes, a quantidade de participantes pode variar entre 2 e 4 participantes. Enquanto a pontuação em cada partida poderia ser no mínimo 1 (para quem bate em apenas uma ponta) ou no máximo 2 pontos (para quem bate nas duas pontas ou com uma bucha). Quanto a quantidade de partidas para encerrar e definir o vencedor poderia ser entre 3 e 10 partidas/rodadas, conforme for combinado antes de iniciar o jogo. Já quanto à quantidade de pontos para ganhar e encerrar o jogo ainda os educandos tinham duvidas. Para sanar tais duvidas solicitei que os estudantes perguntassem aos seus familiares e amigos que jogaram ou ainda jogam dominó – Com quantos pontos o jogo de dominó termina?

Na aula seguinte, registrei no quadro a questão da aula anterior, onde também anotei as respostas dos educandos. Para eles, segundo os seus familiares e amigos, como cada partida tem a pontuação mínima de 1 e máxima de 2 pontos e o jogo termina quando um dos participantes (no jogo individual ou a dupla) atingir 4 ou 5 pontos. No entanto, compreendemos que para atingir essa quantidade de pontos, os jogos podem ter a duração de 2 a 7 rodadas/partidas. Em seguida solicitei que os estudantes escolhessem uma das diferentes formas de jogar (duplas, trios ou quartetos) e se organizassem para mais uma vivencia.

Figura 17 - Vivencia enfatizando a pontuação máxima dos jogos.

Após trata da pontuação do dominó e intencionado a apresentar aos estudantes outras formas de pontuação e vivencia, comuniquei aos mesmos que iríamos realizar novas vivências, mas que desta vez, todos iriam jogar sozinhos, ou

seja, os jogos não seriam nem em duplas, trios ou quartetos. Os estudantes assustados comentaram que não era possível jogar sozinho, então comentei que a próxima vivencia seria online e não seria necessária a presença de outro colega.

Após informá-los, fomos para a sala de informática da escola e solicitei que os educandos acessassem na internet o jogo virtual “Dominó Clássico”[14] e enquanto jogassem buscassem perceber as semelhanças e as diferenças entre o jogos de dominó físico e o virtual.

Figura 18 - Dominó Clássico – Vivencia e analise das semelhanças e diferenças.

Nas duas aulas em que essas vivencias foram realizadas, os educandos jogaram o “Dominó Clássico” e na aula subsequente, apontaram e compartilharam as semelhanças e as diferenças percebidas com a turma.

As semelhanças apontadas foram: ambos utilizam as mãos; quantidade de peças (28); peças iguais; a primeira partida inicia com a bucha de sena; contagem de pontos, pois vence a partida quem estiver com menos pontos em mãos; mesma quantidade de peças para cada participante (7 peças); cada participante joga apenas uma peça por vez, ou seja, a vez de jogar é alternada; quando não tem a peça que precisa, passa a vez; fechamento do jogo; partidas com 4 pessoas[15]; e quando fecha o jogo, vence quem tem menos pontos.

---

[14] Descrição do jogo tem quatro participantes, que formam duas duplas, devendo sentar em posições alternadas. Possui 28 peças com lados variando de 0 a 6, sendo distribuído 7 peças para cada participante. O jogo encerra quando uma das duplas fizer 50 pontos. Disponível em: www.megajogos.com.br/jogar-domino. Acessado em: 25/05/2018.

[15] Embora o educando jogue sozinho, o jogo inclui três participantes podendo ser eles, robôs ou pessoas de outros locais (cidades, estados ou países).

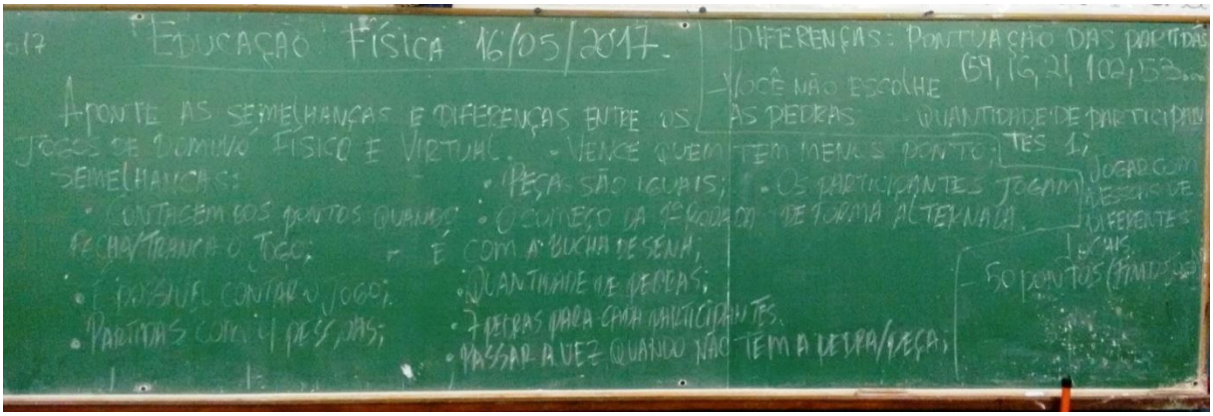

Figura 19 - Semelhanças e diferenças entre o jogo físico e virtual.

Já as diferenças apontadas foram as seguintes: pontuação das partidas, algumas partidas acabavam com 16, 21, 53, 59,103 pontos; não é possível escolher as peças; quantidade de participantes, pois para jogar é necessário apenas uma pessoa e um computador; não é necessário que tenha um jogo de dominó físico; e é possível jogar contra robôs e com pessoas de outros locais (cidades e países).

Enquanto travamos das semelhanças e diferenças, perguntei aos estudantes: 1) Por que as pontuações nos finais das partidas eram diferentes, pois todos jogaram o mesmo jogo? 2) Por que a pontuação não era igual do dominó físico? 3) Com quantos pontos acabava o jogo?

Muitos estudantes disseram que o jogo de dominó virtual era maluco, porque atribuía pontuações diferentes para a mesma partida, apenas alguns disseram que as regras podiam ser diferentes do dominó físico. Então solicitei que os educandos fossem à sala de informativa, acessassem o jogo e lessem as regras[16] do mesmo.

Ao ler as regras, os estudantes compreenderam que a pontuação de cada partida é igual à quantidade total de pontos das peças que estiverem nas mãos dos adversários no momento em que um dos seus oponentes bate o jogo, por exemplo: se a dupla “A” bater o jogo e a dupla “B” tem 10 peças em mãos e ao somar os pontos dessas peças o total seja 32, a dupla “A” recebe 32 pontos no jogo. E que o jogo termina, quando uma das duplas acumularem 50 pontos. Em seguida voltamos a vivenciar mais algumas partidas de “Dominó Clássico”, a fim dos educandos compreender esse jogo.

[16] Caso algum jogador tenha batido o jogo, sua dupla leva todos os pontos das peças que estão nas mãos dos adversários. Caso o jogo fique trancado, conta-se todos os pontos conseguidos por cada dupla. A dupla que possuir menos pontos é a vencedora, e leva todos os pontos da dupla adversária. Caso haja um empate nesta contagem de pontos, a dupla que trancou o jogo perde, e a dupla vencedora leva todos os pontos desta dupla. Os pontos da dupla vencedora são acumulados, e o jogo termina quando uma das duplas atinge a marca de 50 pontos. Mais informações disponíveis em https://www.megajogos.com.br/domino-online/regras . Acessado em: 27/07/2017.

Na aula seguinte, utilizamos as regras do dominó virtual para novas vivencias com dominó físico.

Figura 20 - Educandos jogando dominó com as regras do jogo virtual.

Após a vivencia, na aula seguinte, retornamos para sala de informática para vivenciarmos o jogo "Dominó Mano a Mano"[17], este jogo simula partidas individuais, onde joga-se um contra um (1x1).

Figura 21 - Dominó Mano a Mano – Vivência.

Logo após a vivência com os jogos virtuais, na aula seguinte pegamos as regras do jogo virtual e novamente aplicamos nas partidas com o jogo de dominó físico, onde as partidas foram individuas (1x1).

Figura 22 - Partidas utilizando as regras do dominó virtual "Mano a Mano".

[17] O jogo tem dois participantes, devendo sentar em posições opostas. O jogo possui 28 pedras, onde cada participante fica com 7 peças e as 14 peças que sobram, ficam disponíveis para compra durante a partida. O jogo se encerra quando qualquer um dos participantes fizer 50 pontos. Mais informações disponíveis em: https://www.megajogos.com.br/domino-mano-a-mano-online/regras. Acessado em: 27/07/2017.

Desse modo, as vivências possibilitaram os educandos conhecerem um pouco mais sobre a prática corporal estudada e com a intenção de aprofundamos esses conhecimentos, perguntei aos estudantes – Quais jogos de dominós possuem a regra “verdadeira ou original”, o dominó físico ou o virtual?

Partes dos educandos relataram que as regras verdadeiras são aquelas utilizadas nos bares e nas partidas que jogam com a família, outros disseram que era o jogo virtual que possuía a regra verdadeira ou original, também houve aqueles que ficaram com dúvidas.

Para resolver o impasse, solicitei que os estudantes pesquisassem a história do dominó e procurassem identificar nos textos acessados: em que país foi inventado; por quais motivos inventaram o jogo; como o jogo era praticado e a quantidade peças; quem eram as pessoas que jogavam (homens, mulheres, crianças, pobres, ricos e outros).

Na semana seguinte, a partir da leitura das pesquisas dos estudantes, eles comentaram que ao lerem as histórias do dominó disponíveis na internet, identificaram que, o dominó tem origem incerta, mas alguns pesquisadores atribuem que o jogo tenha surgido na China, devido um soldado chamado Hung Ming (234 a.C. – 181 a.C) ter inventado e dado um jogo de dominós de presente para o imperador chinês (Hui Tsung).

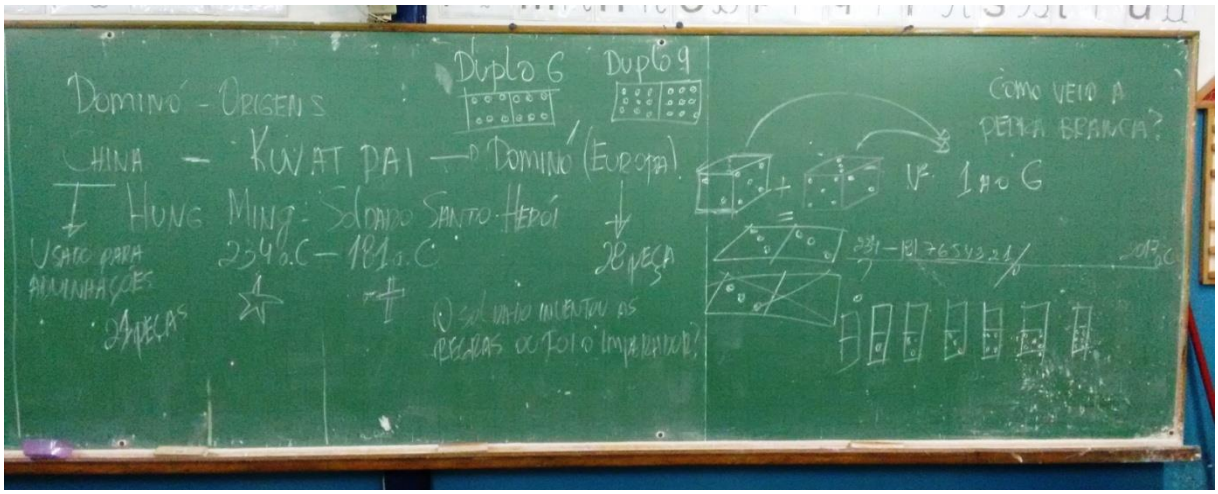

Figura 43 - Origens do dominó.

Já as pesquisas de outros estudantes apontaram que: um dos objetivos da invenção do jogo era promover o entretenimento (diversão); as peças do dominó parecem com a combinação de dois dados, ou seja, cada parte do dominó representa um dado, que ao serem lançados podem resultar em 21 combinações diferentes; o dominó chinês é composto por 21 peças e não tem as peças brancas

(0-0, 0-1, 0-2, 0-3, 0-4, 0-5 e 0-6). Após esses apontamentos, os estudantes passaram a perguntar de onde vieram as peças brancas e logo presumiram que as peças brancas representam o lançamento de apenas um dado.

Ainda destacando as transformações que ocorreram com o dominó, mencionaram que o mesmo na China é chamado de “kwat p’ái” e é quando este chega à Europa, passa a ser chamado de dominó[18] e composto por 28 peças.

Sendo assim, no final desta aula, os estudantes pediram para realizamos na aula seguinte, algumas partidas utilizando apenas 21 peças do dominó, conforme imaginavam como o dominó chinês era composto.

Figura 24 - Estudantes vivenciando jogo de dominó com 21 peças, simulando o jogo de dominó chinês.

Na aula seguinte, após a vivenciar o jogo com 21 peças, os estudantes comentaram que acharam estranho jogar sem as peças brancas. Ainda nesta aula, apresentei aos estudantes o livro “Os melhores Jogos do Mundo” (1978) e li para eles o texto “Dominó: um jogo apreciado em todo o mundo, por adulto e crianças”. De acordo com o texto,

> [...] não se pode deixar de estabelecer uma analogia entre o dominó e os dados, pois em ambos cada peça tem gravadas, em sua superfície, pequenas depressões que representam números. Além disso, como uma peça de dominó é dividida em duas metades, cada uma delas com determinada numeração, pode-se considerá-la equivalente ao lançamento de um par de dados.
> A origem dos dominós é incerta. Há quem diga que o jogo foi criado pelos chineses há três séculos, e era usado inicialmente em adivinhações. Na verdade, embora seja conhecido em todo Oriente, apenas os chineses têm algo a contar sobre esse jogo, mais em termos lendários do que propriamente históricos. Segundo alguns relatos, o jogo (ou pelo menos as suas peças) seria originário da época de Hung Ming, um herói-soldado que viveu de 234 a 181 a.C” (p. 81).

[18] O nome dominó provavelmente deriva da expressão latina domino gratias, que significa “graças a Deus”, dita pelos padres europeus enquanto jogavam.

Ao ler o texto para os estudantes, algumas informações apresentadas conferem com aquelas encontradas por eles nas pesquisas (origem incerta e sua suposta aproximação dos dados, assim como o envolvimento do soldado Hung Ming com o dominó) e outras auxiliaram os estudantes conhecer um pouco mais sobre a prática corporal estudada, por exemplo: o dominó também era usado para fazer adivinhações e não apenas para diversão; que o mesmo passou a ser praticado em outras regiões fora do império chinês, no reinado de Kao-Tsung por volta de 1163-1127 d.C e chega ao continente europeu no século XVIII, fato que é contestado por diferentes pesquisadores, pois acham que o dominó é um jogo simples e poderia ser inventado em qualquer lugar do mundo (Os melhores Jogos do Mundo, 1978).

Ainda durante a leitura do texto, os estudantes puderam compreender que “alguns estudiosos supõem que a denominação do jogo seria originária da pele de murça, preta e branca, que enfeitava o traje dos cônegos ou na expressão *domino gratias* (graças ao Senhor) que os padres usavam ao fazer bons lances” (p.82).

Também foi possível conhecer alguns fatos narrados que envolvem o dominó, entre eles cita um escritor inglês, chamado de Joseph Strutt, que considerava o jogo como uma novidade para os adultos, porém o jogo era “muito infantil” e logo após a sua crítica, o jogo ganhou popularidade e passou a ser praticado por muitas pessoas (Os melhores Jogos do Mundo, 1978).

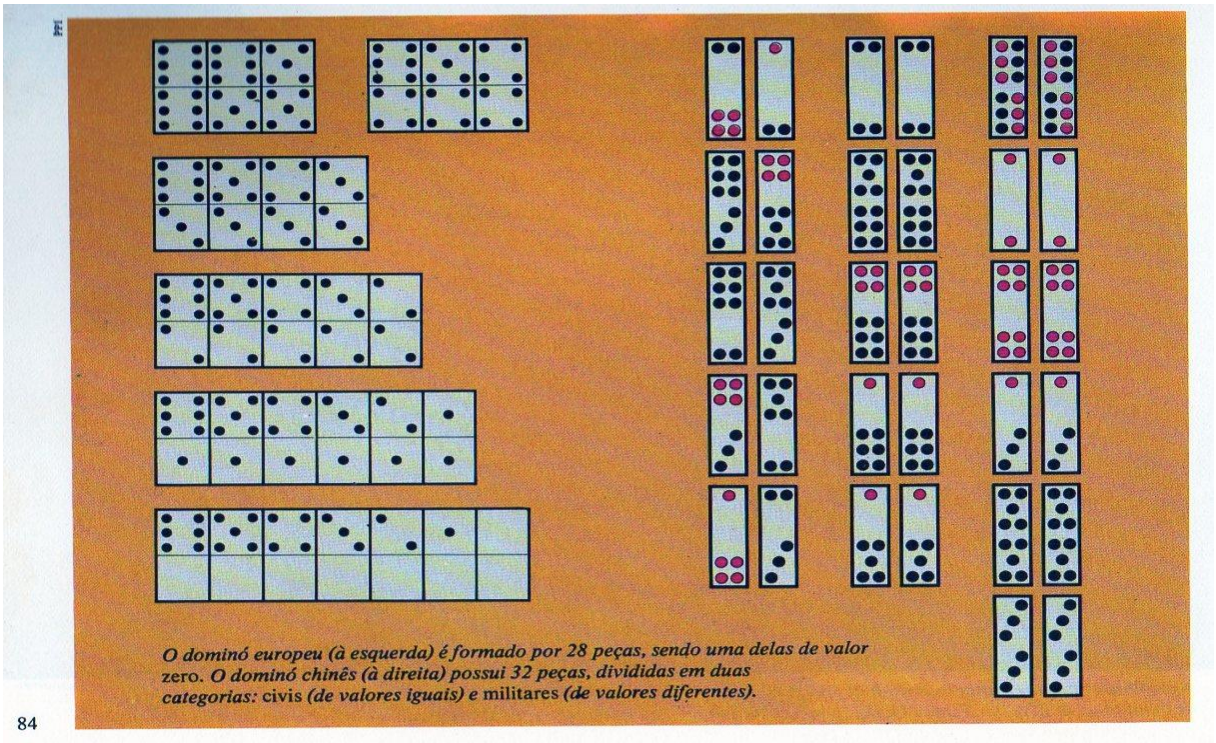

Figura 25 - Imagem digitalizada do livro "Os melhores jogos do mundo" (1978, p.84), apresenta o dominó europeu à esquerda e o chinês à direita.

Quanto às diferenças existentes entre os jogos de dominós orientais (chineses, coreanos, entre outros) e ocidentais, vimos que os dominós ocidentais possuem 28 peças e os orientais 32 (sendo compostas por 21 peças diferentes e mais 11 peças duplicadas), e não apenas 21 como os estudantes acreditavam. Souberam também da existência de outros tipos de dominós - duplos 9, 12, 15 e 18.

Sendo assim, os estudantes perguntaram: a) Por que no dominó chinês tinha peças iguais? b) como o dominó era usado na adivinhação? c) como são dominós duplos 9, 12, 15 e 18?

Para responder asperguntas “a” e “b”, na aula seguinte, levei o livro “Jogos chineses com dados e dominós[19]” de Stwart Culin (1895). Então comentei com os estudantes que as informações que estavam registradas no livro, apresentam os jogos a partir da perspectiva dos chineses que moravam e trabalhavam nos Estados Unidos, os quais afirmavam que os jogos eram vivenciados de várias formas e por pessoas pobres e de baixa escolaridade. Logo após, mostrei a imagem do dominó chinês que estava no livro.

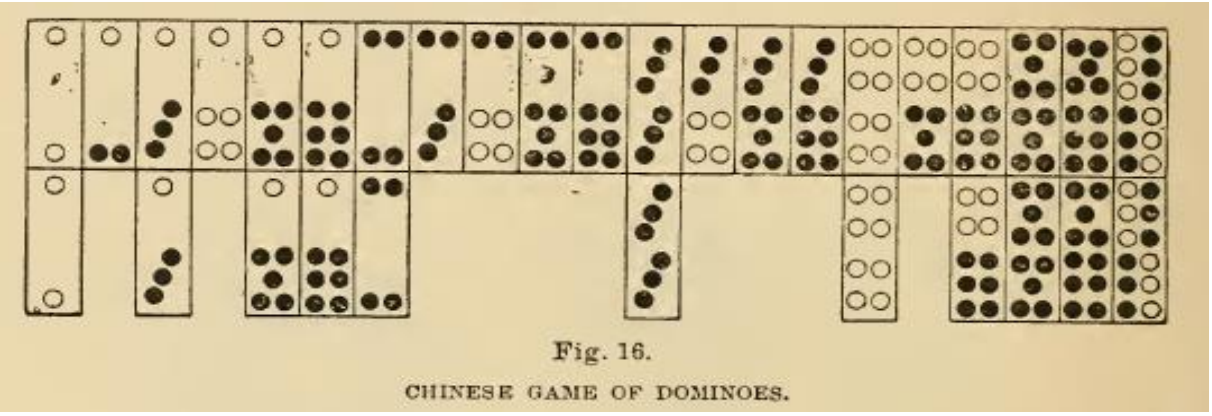

Figura 26 - Imagem copiada do livro “Jogos chineses com dados e dominós” (CULIN, 1985, p. 510).

Após apresentação da imagem, explique para os estudantes que segundo o texto, o dominó chinês tinha 32 peças devido um pedido ou ordem imperial que buscava ligar o domino a astrologia e que de acordo com Wilkison (apud CULIN, 1895),

> [...] uma lenda comum afirma que no segundo ano do Hsüan-ho, na dinastia Sung (1120 dC), certo oficial homenageou o trono, pedindo que o *ya p'ai* (cartões de marfim) pudesse ser fixado como um pacote de 32 peças, compreendendo 127 pontos (sic, deveria ser 227, mas os impressores chineses são descuidados), a fim de estar de acordo com a extensão das estrelas e constelações. A combinação, 'Céu', (6—6, 6—6) consistia em duas peças, contendo 24 pontos, fazendo referência aos 24 períodos

[19] Título original “Chinese games with dice and dominoes”, o livro aborda as histórias de diversos jogos chineses em que são utilizados diferentes tipos de dominós e dados. Disponível em: https://archive.org/details/chinesegameswith01culi. Acessado em: 28/05/2018.

> solares; 'terra' (1—1, 1—1) também composta de duas peças, porém contendo quatro pontos, os quatro pontos da bússola - leste, oeste, sul e norte; 'homem'(4-4, 4-4) duas peças, contendo 16 pontos, sendo as virtudes da humanidade, benevolência, propriedade e sabedoria, multiplicadas por quatro; 'harmonia' (1—3, 1—3) duas peças de oito pontos, representando o sopro da 'Harmonia' que permeia as oito divisões do ano. As outras combinações tinham seus nomes[20] (p.531).

Com a imagem e o trecho do texto apresentados, os estudantes puderam conhecer uma das possíveis explicações que justifica a existência de 32 peças no dominó chinês, sendo 11 delas repetidas e assim compreenderam que o dominó não é um jogo sem significado e busca representar alguns traços ou aspectos da cultura oriental. Durante essa aula, alguns estudantes relataram que ficaram surpresos com essas histórias, jamais imaginariam a relação do dominó com a cultura e destacaram a inteligência dos chineses.

Quanto ao uso do dominó para fins de adivinhação, li para os estudantes outro trecho do livro, onde de acordo com Culin (1895, p. 517) "os dominós atualmente são utilizados de maneira regular em previsões na China, e seu uso para esse propósito é geralmente conhecido pelos trabalhadores que vêm para a América"[21]. Desse modo, para contar com a sorte e com a ajuda divina, um jogo de dominó é colocado com suas faces viradas para a mesa e bem misturadas, então os dominós selecionados são virados e lidos pelo vidente, que conta com o apoio de um livro[22] no qual "um verso divino [...] é encontrado em cada página, referindo-se a algum personagem ou incidente bem conhecido, com um texto curto para ajudar o vidente a aplicar o prognóstico aos vários assuntos da vida" (p. 518)[23].

---

[20] Texto traduzido. A common legend states that in the secondy ear of the Hsüan-ho, in the Sung dynasty (1120 A. D.), a certain official memorialized the throne, praying that the *ya p'ai* (ivory cards) might be fixed as a pack of 32, comprising 127 pips (sic, it should be 227, but Chinese printers are careless), in order to accord with the expanse of the stars and constellations. The combination, 'Heaven', (6—6, 6—6) consisted of two pieces, containing 24 pips, figures of the 24solar periods; 'earth' (1—1, 1—1) also composed of two pieces, but contained 4 pips, the four points of the compass—east, west, south and north; 'man' (4—4, 4—4) two pieces, containing 16 pips, the virtues of humanity, benevolence, propriety and wisdom, fourfold; 'harmony' (1—3, 1—3) two pieces of eight pips, figuring the breath of 'Harmony' which pervades the eight divisions of the year. The other combinations had each their names (WILKISON, in CULIN, 1985, p. 531).

[21]Texto traduzido. Dominoes are regularly used in fortune telling in China at the present day, and their use for this purpose is generally known to the laborers who come to America (CULIN, 1895, p.517).

[22] *Livro intitulado de "Ngá p'ái shan shò t'ò chu ts'éung kái", "um mapa para descobrir os números por ajuda divina e com dominós de marfim, com uma explicação e um comentário".* Esta obra foi impressa em Cantão em 1865, sendo o nome do autor dado como *Ch'ing Ngok* (CULIN, 1895; ELLIOTT AVEDON VIRTUAL MUSEUM OF GAMES – University of Waterloo, 2010). Mais informações disponíveis em: *http://healthy.uwaterloo.ca/museum/Archives/Culin/Dice1893/fortune.html.* Acessado em: 28/06/2018.

[23]Texto traduzido. An oracular verse […] is found on each page, referring to some well-known personage or incident, with a short text to aid the diviner in applying the prognostication to the various affairs of life (CULIN , 1895, p. 518).

No entanto para responder a pergunta (c) como são dominós duplo 9, 12, 15 e 18? Recorri a alguns sites e expliquei para os estudantes que os dominós citados, recebem estes nomes, pois corresponde a maior peça do jogo. Por exemplo, o dominó mais utilizado nas aulas são o duplo-6, que é composto por 28 peças e a peça de maior valor é 6-6 (bucha de sena) e que da mesma forma acontecia com os outros jogos de dominós, ou seja, no dominó duplo-9 a maior peça do jogo é a 9-9, no duplo-12 é a peça 12-12, no duplo-15 é a peça 15-15 e no duplo-18 é a peça 18-18.

Após a explicação, os estudantes queriam saber quantas peças tem esses jogos e logo passamos fazer os cálculos[24] e chegamos aos resultados: duplo-9, 55 peças; duplo-12, 91 peças; duplo-15, 136; e o duplo 18, 190 peças. Concluído, os estudantes pediram para jogar alguns desses jogos, mas como não tínhamos nenhum dos jogos citados, os estudantes sugeriram construirmos os jogos. Como a proposta de confecção dos jogos foi aceita pelos estudantes, combinamos em iniciar a construção dos mesmos após retornamos das férias escolares, nas primeiras aulas do segundo semestre.

Parte II - Confecções de jogos, campeonatos, desconstruções e avaliações

Ao retornar das férias escolares, demos inicio a confecção dos diferentes tipos de dominós citados. Para isto, os educandos foram divididos em grupos, onde cada grupo ficou responsável em produzidos um jogo de dominó - chinês, duplo-9, duplo-12, duplo-15 e duplo-18.

Após organização dos grupos, na aula seguinte os estudantes se reuniram para projetar design das peças e desenhar como seriam as peças de seus respectivos jogos.

Figura 27 - Estudantes projetando seus respectivos jogos.

[24] Fórmula utilizada para fazer os cálculos (X+1) x (X+2)/2.

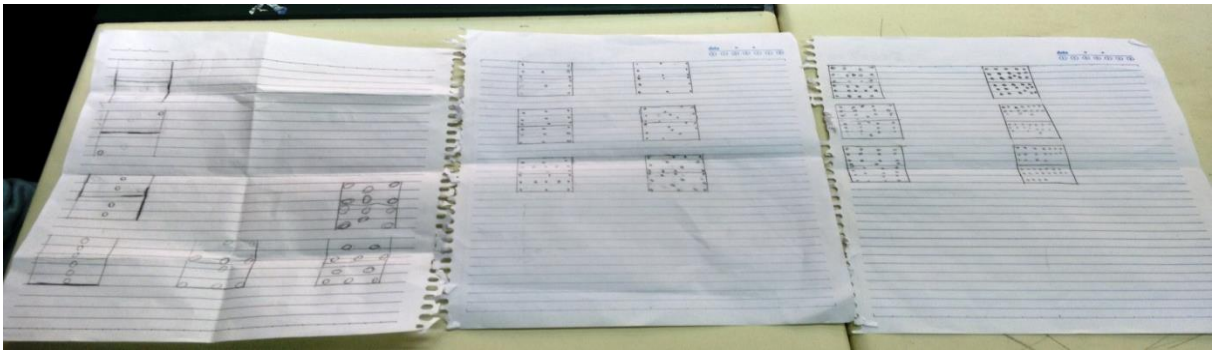

Figura 28 - Projeto do jogo de dominó Duplo-18: desenho das buchas.

Ao finalizarem os projetos, na aula seguinte cada grupo passou a realizar a demarcação das peças nas tábuas de madeiras disponibilizadas, onde os estudantes definiram as medidas das peças.

Figura 29 – Dominó duplo-15: estudantes retirando o projeto do papel.

Após a definição do tamanho das peças, estas foram cortadas por um marceneiro e na aula seguinte os estudantes passaram a confeccionar suas peças.

Ao receberem as peças, os estudantes iniciaram o processo de confecção, lixando as peças. Enquanto alguns estudantes lixavam, outros pegavam as peças lixadas e davam início aos desenhos e pintura das mesmas, conforme haviam projetado nas primeiras aulas.

Figura 30 - Confecção do Dominó Chinês.

Figura 31 - Confecção do dominó duplo 18.

O processo de construção e confecção dos dominós aconteceu durante todo o 3º bimestre, enquanto os estudantes terminavam a confecção dos seus respectivos jogos, os estudantes elaboravam as regras para os mesmos, pois cada tipo de jogo contava com diferentes quantidades de peças[25].

Figura 32 – Dominó Duplo-9 construídos pelos estudantes.

Para elaborarem os textos com as regras, destacamos alguns pontos para auxiliar os estudantes: nome do jogo; quantidade total de peças; quantidade de participantes e quantas peças para cada; e explicar como o jogo era iniciado, assim como a pontuação da partida e quantidade de pontos necessários para encerrar o jogo. Depois com as regras elaboradas, os grupos voltavam a vivenciarem seus respectivos jogos e depois compartilharam os mesmos com os demais grupos.

[25] O dominó chinês com 32 peças, duplo 9 – 55 peças; duplo 12 – 91 peças, duplo 15 – 136 peças e duplo 18 – 190 peças.

Figura 33 – Estudantes vivenciando uma partida com o dominó chinês, construídos por elas.

Figura 34– Estudantes vivenciando uma partida com o dominó duplo-12 com colegas de outros grupos.

Figura 35 - Estudantes vivenciando e compartilhando seus jogos com os demais grupos.

Findada as vivencias com os diferentes tipos de dominós, nos reunimos para organização de um torneio de dominó, conforme sugestão dada pelos estudantes nas aulas anteriores, enquanto confeccionavam os jogos.

Exposição

Ainda durante o processo de construção e confecção dos dominós, a instituição solicitou que todos os docentes apresentassem os resultados finais dos projetos realizados no primeiro semestre. Para isto foi organizada uma exposição onde todos os estudantes puderam conhecer os diferentes trabalhos realizados na escola. Sendo assim, com auxilio das professoras dos 5os anos participamos do evento e apresentamos os diferentes jogos de dominó.

Figura 36 – Exposição dos jogos para toda comunidade escolar

Figura 37 – Exposição dos jogos confeccionados pelas professoras dos 5os anos com auxílio dos estudantes.

Campeonato: regras e jogos

A princípio, um dos nossos objetivos era que o torneio fosse interclasses[26] (turma contra turma), mas não foi possível devido estarmos próximo do período de provas de final de ano e as docentes das turmas não concordaram em disponibilizar algumas de suas aulas para a realização do mesmo. Desse modo, o torneio foi realizado apenas entre os estudantes de suas respectivas turmas.

Após definirmos que o campeonato seria interno, onde os estudantes jogariam em duplas e enfrentaria apenas os colegas de sua própria turma durante as aulas de Educação Física, todos os estudantes de suas respectivas turmas colaboram na elaboração das regras do campeonato.

Por opção dos estudantes, a composição das duplas que disputariam o campeonato e as definições dos confrontos de todas as fases deveria ser realizada por meio de sorteio, no qual os educandos que optaram por não jogar no torneio ficaram responsáveis pela realização dos sorteios e conforme combinado, todos os sorteios deveriam ser realizados com as peças do dominó duplo-6, o mesmo utilizado em todas as partidas.

Para a realização dos sorteios, os organizadores sempre utilizavam dois jogos de dominós duplo-6 (28 peças), onde selecionavam e retiravam as mesmas peças de ambos os jogos. Por exemplo: ao constatar que o campeonato teria a participação 16 jogadores (8 duplas), era retirado de cada dominó 8 peças, totalizando assim 16 peças disponibilizadas para o sorteio, ou seja, se as peças selecionadas para o sorteio fossem todas as buchas (branca, pio, duque, terno, quadra, quinta e sena) e mais uma outra peça (sena de branco), do outro jogo deveria ser selecionada as mesmas peças.

Exposto isto, para iniciar o sorteio para a composição das duplas, os organizadores anotaram os nomes de todos os participantes (jogadores/as) em pequenos pedaços de papéis, dobraram e misturaram, para que em seguida, os estudantes sorteados pegarem uma das peças selecionadas dos dois jogos de dominós. Os estudantes que pegavam as peças iguais se tornavam uma dupla, por exemplo: se a estudante Maria pegou uma das duas buchas de sena (6-6) disponibilizadas e Bruno pegou a outra bucha de sena (6-6), ambos se tornavam uma dupla.

[26] Torneio em que uma turma enfrenta outra, por exemplo: estudantes do 5º ano E jogam contra os educandos do 5º ano F.

Figura 38 - Estudantes realizando sorteio para formação das duplas.

Quanto à definição dos confrontos, um dos participantes de cada dupla escolhia uma das peças dispostas no momento do sorteio, as duplas que pegassem as peças iguais, estas se enfrentariam na próxima partida, ou seja, se a dupla “A” ao escolher uma das peças dispostas, pegasse uma das duas buchas de quina (5-5) e a dupla “D” pegasse a outra bucha quina (5-5), o próximo confronto já estava definido - dupla “A” x dupla “D”.

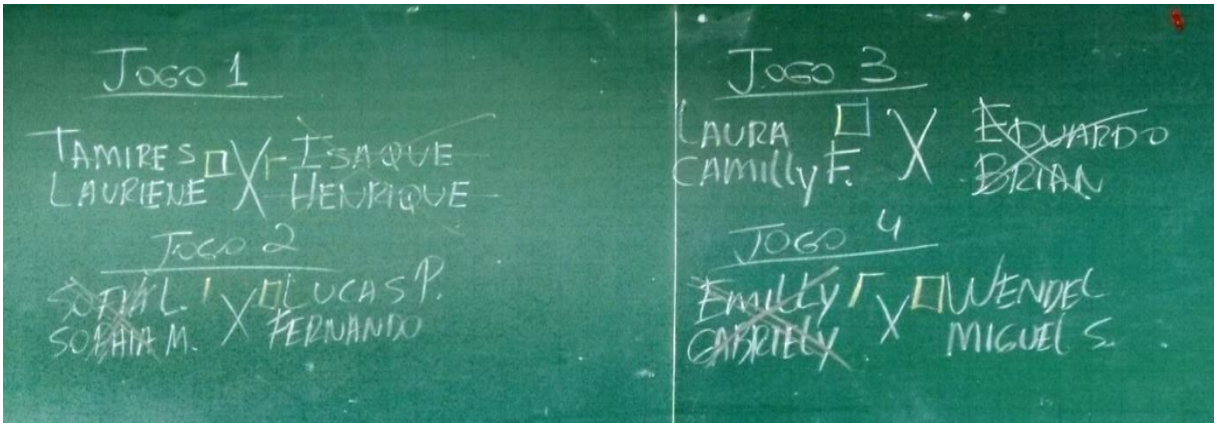

Figura 39 - Confrontos das quartas de finais.

Quanto às regras dos jogos, os estudantes optaram em utilizar as regras que são usadas pelas pessoas da comunidade, onde é comum jogarem em duplas (2x2) e a partida terminar quando uma das duplas fazem 4 pontos[27]. Desse modo, a dupla vencedora passava para a próxima fase e a dupla derrotada fora do campeonato. Já as duplas que faltassem nos dias de seus jogos eram desclassificadas e a dupla adversária passava para a próxima fase.

Após apresentarmos as regras da composição das duplas, dos confrontos e dos jogos, seguimos para o campeonato.

[27] Como já mencionado anteriormente no texto, a pontuação de cada partida/rodada pode variar entre 1 e 2 pontos, sendo 1 ponto para quem bater em apenas uma das pontas e 2 pontos para quem bater nas duas pontas ou utilizando um bucha conquista. No entanto, caso haja fechamento do jogo e ao somar todas as peças da dupla, a dupla que estiver em mãos à menor quantidade de pontos, vence a partida/rodada e recebe 1 ponto.

Figura 40 – Campeonato: primeiros confrontos.

Figura 41 - Campeonato: primeiros confrontos.

Figura 42 - Final de Campeonato.

Figura 43 - Premiação: campeãs (à esquerda) e vice-campeões (à direita).

Durante o campeonato, alguns estudantes comentaram sobre a possível existência de campeonatos de dominós. Para eles, só existiam campeonatos em bares das comunidades e negavam a existência de campeonatos nacionais e mundiais. Sendo assim, ao observar tais comentários, na aula subsequente ao término do campeonato de dominó, apresentei para os estudantes dois vídeos do "campeonato mundial de dominó 2005", realizado em Las Vegas (Nevada, EUA), sendo este o primeiro campeonato mundial transmitido pela televisão.

Figura 44 - Estudantes assistindo o primeiro campeonato mundial de dominó televisionado.

O primeiro vídeo em titulado de "Mundial Dominó ESPN[28]" possibilitou os educandos assistirem um dos jogos das quartas de finais do mundial, onde Pig-man (Leroy James) e Sniper (Dwayne Henry) enfretam Gart (Garth Gallier) e Science (Richard Daley), ambas duplas representando a Jamaica.

Além de poder assistir um dos jogos, o vídeo apresenta: diversas imagens dos bastidores - assim como a chegada dos jogadores/atletas de diferentes países no cassino/hotel em Las Vegas (EUA), local onde acontecem as partidas; os diferentes profissionais envolvidos (apresentadores, repórteres, comentaristas, equipe de apoio, árbitros, entres outros); as regras do torneio e das partidas[29]

[28] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=1rmm-bfL7fU . Acessado em: 31/05/2018.

[29] Antes do inicio da partida, um membro da equipe extrai o número da mesa onde jogará. A saída na partida é feita por sorteio das peças, onde o número mais alto inicia a partida, caso haja empate é considerado a peça com maior número, por exemplo, em caso de empate em seis pontos, entre as peças 5-1 e 4-2, o jogador que estivar com a peça 5-1 da inicio a partida. Quanto a mistura das peças, está pode ser feita por qualquer um dos membros das equipes. Pontuação da partida - vence a partida quem conseguir colocar todas as peças no jogo primeiro e em caso do jogo fechar, vence quem estiver com menos pontos nas mãos. O inicio das partidas é alternado, quem iniciará a segunda rodada é quem estive a direita de quem iniciou jogando na primeira rodada. Já quanto a pontuação dos jogos e das partidas, o jogo é composto por 3 conjuntos/set's de 6 pontos e cada partida vale um ponto, desse modo para ganhar um conjunto/set é necessário que a dupla/equipe vença seis partidas, e para ganhar o jogo e se classificar para próxima fase basta que vença 2 conjuntos (melhor de 3 pontos). Não é permitido trocar sinais, e nem conversar durante o jogo, não apoiar mãos e braços na mesa e nem encostar nas peças. Caso acha empate quando o jogo fechar, vence a equipe que estiver perdendo o jogo (por exemplo equipe vermelha está ganhando por 4 x 2

(pontuação de cada partida, duração do jogo e outras) e o nome das peças[30]; rápidas entrevistas com os jogadores, os quais relatavam como se tornaram jogadores, seus apelidos, suas reações e emoções enquanto jogam e em que trabalham quando não estão jogando; e os árbitros do torneio, assim como suas intervenções.

Com o segundo vídeo "Final de Dominó ESPN primeira transmissão[31]", os educandos puderam: acompanhar a final do mundial entre as duplas mexicana (Lozano e LLanos) e Jamaicana (Wright e Brown); ouvir os comentários sobre os jogos de mesa no Brasil e seus praticantes; conhecer como foi os preparativos e a organização do evento para ser transmitido pela primeira vez por uma emissora de televisão, assim como os equipamentos utilizados e os diferentes profissionais (apresentadores, repórteres, comentaristas, organizador do torneio, produtores, gerente geral e outros) envolvidos na transmissão; visualizar a intervenção da equipe de arbitragem na partida e a premiação dos campeões do torneio.

Na aula seguinte após apresentação dos vídeos, nos reunimos com a intenção de tomar nota dos comentários, observações e dúvidas dos estudantes.

Segundo os estudantes: os jogos possuem regras muito rígidas, pois não era permitido conversar nem fazer qualquer outro tipo de comunicação (gestos, sinais e troca de olhares) com o parceiro e as mãos deviam ficar abaixo da mesa; para jogar são necessários paciência, paz e concentração; o campeonato acontece na cidade do pecado (Las Vegas)[32]; e as partidas acontecem no sentido anti-horário.

Ainda de acordo com os mesmos, também foi possível perceber nos vídeos: os árbitros e suas intervenções; que os jogos acontecem em Las Vegas (cidade dos jogos de azar); pessoas negras participando; os jogos aconteciam em duplas; e as regras são diferentes das utilizadas nas aulas - a escolha da mesa de jogo é feita por sorteio, quem começa a partida é a pessoa que tirou a maior peça, e a pontuação do jogo. Durante os comentários, sugeriram a realização de vivencias utilizando as regras do mundial de dominó e também surgiu à pergunta: o dominó é um jogo de azar?

---

da equipe azul, caso o jogo feche e ao contar os pontos ambos estão que a mesma quantidade de pontos, a equipe azul vence a partida e o jogo fica 4x3).

[30] No vídeo, as peças nomeadas do seguinte forma: 0 (zero) é nomeada de *branca*; a 1 (um) de Ás ou Pito, 2 (dois) de *duque*, 3 (três) de *terno*, 4 (quatro) de *quadra*, 5 (cinco) de *quina* e 6 (seis) de *sena* ou *carroção*. Já as peças que possui as faces iguais são chamadas de dobre (bucha)**.**

[31] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=rypsMGAfRms . Acessado em: 31/05/2018.

[32] Pedi que comentassem os motivos, segundo alguns estudantes a o motivo eram que as pessoas vão para Las Vegas jogar e jogar é pecado.

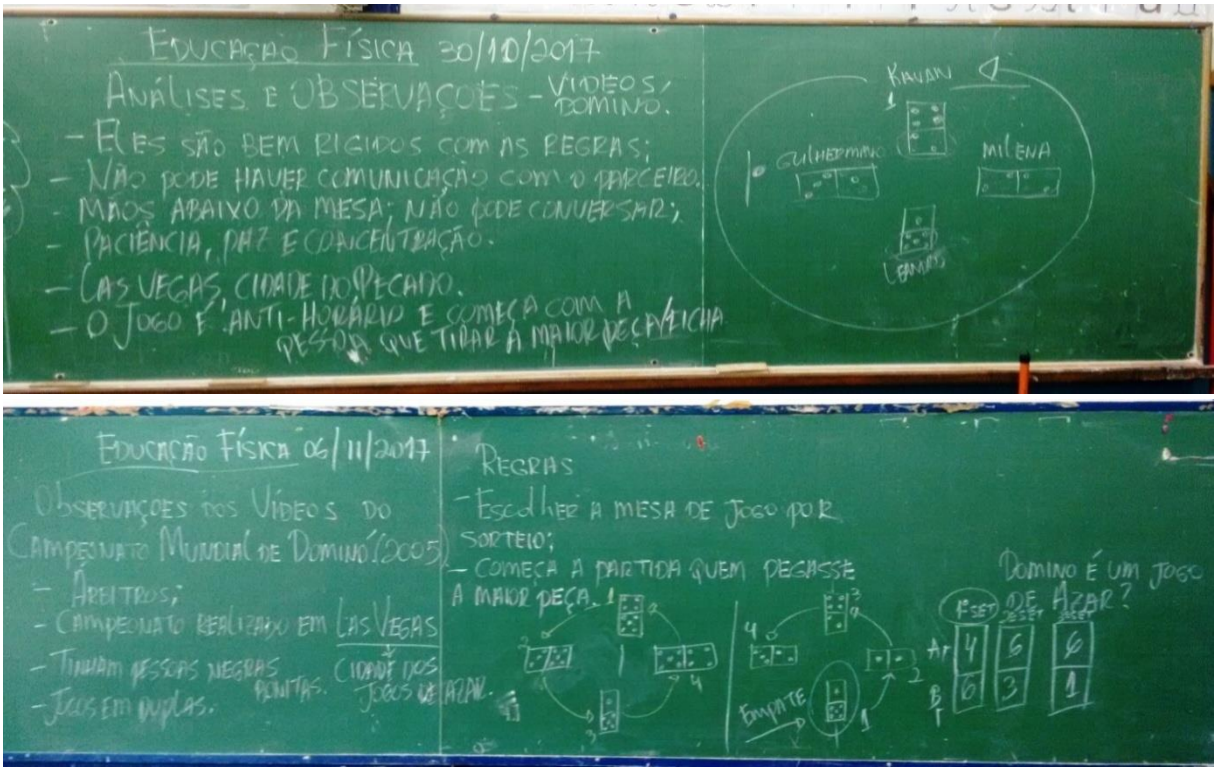

Figura 45 - Comentários e observações apontadas pelos estudantes.

Após a pergunta, parte dos estudantes comentou que ficaram incomodados com o comentário realizado pelo comentarista da TV, pois ele considerava que o dominó era destinado para pessoas supersticiosas e para vencer uma partida era necessário ter sorte. No entanto, discordando dos comentários realizados pelo comentarista, os educandos enfatizavam que o dominó é um jogo que exige estratégia e não sorte.

Já para a parcela dos estudantes que concordavam com o comentarista da TV, o dominó era um jogo de azar, porque para vencer uma partida não basta saber contar o jogo nem prever quais peças podem ser jogadas, mas era necessário que o adversário estivesse sem sorte, o que resultaria que ele pegasse um jogo ruim e jogasse as peças erradas.

Concluídos os comentários que colocavam o dominó entre um jogo de estratégia e um jogo de azar, a fim de compreendermos o que a sociedade considera ser jogo de azar, solicitei aos estudantes que pesquisassem: a) o que é jogo de azar? b) quais são os jogos de azar? c) o dominó é um jogo de azar ou estratégia?

Desse modo, foi disponibilizado o prazo de uma semana para que os estudantes realizassem a pesquisa e na aula seguinte realizamos a vivencia com as regras utilizadas no mundial de dominó.

Figura 46 - Estudantes tirando as peças para definir quem inicia a partida.

Na semana seguinte após as vivencias, iniciamos a aula com os estudantes comentando as suas pesquisas. Para elas e eles, quaisquer jogos que haver apostas ou predominar a sorte são considerados jogos de azar e citaram inúmeros jogos: pôquer, baralho, jogo do bicho, tele sena, mega-sena, jokenpô[33]; 188 bet[34], roleta, bingo, rifas, cara ou coroa, dados, jogo de cartas, entre outros.

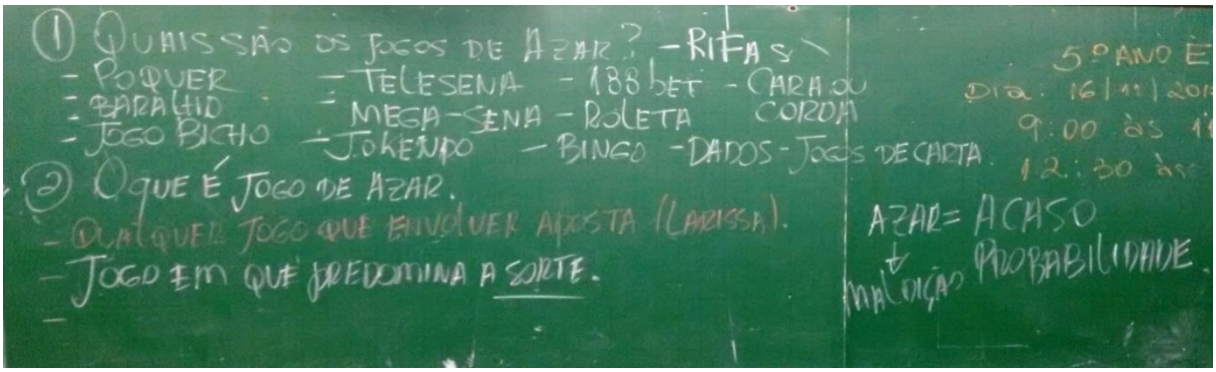

Figura 47 - Apresentação das informações coletadas na pesquisa.

Enquanto compartilhavam as informações coletas com a pesquisa, um das estudantes compartilhou com os demais que, aqui no Brasil a palavra “azar” significa algo ruim, mas ao pesquisar a palavra em espanhol, a palavra “azar” quer dizer “acaso”. Então a mesma destacou que pode acontecer coisas boas ou ruins e apresentou o seguinte exemplo: Você vai na padaria e sem combinar com ninguém encontra com um amigo por lá.

Questionada pelos colegas o porquê que a palavra tinha significados diferentes, ela disse não saber explicar. Então expliquei aos estudantes que as palavras dependendo do local, cultura e contexto a mesma pode ter diferentes significados. E que aqui no Brasil é comum as pessoas relacionarem a palavra azar

[33] Também chamado pelos estudantes de “pedra, papel e tesoura”.
[34] Site de apostas.

com maldição e a falta de sorte, diferente da palavra “acaso” que está relacionada à probabilidade, algo que é possível acontecer, por exemplo: ao ir à padaria em frente à escola, próximo ao horário de entrada, você tem mais chance de encontrar um colega de sua turma. Agora caso você vá à mesma padaria no domingo de manhã, embora não seja impossível, você terá menos chance de encontrar um colega de sua turma.

Já quanto o posicionamento do dominó entre o jogo de azar e de estratégia, os estudantes compreenderam que o dominó pode ser um jogo de estratégia e também um jogo de azar.

Finalizado os comentários, mostrei aos estudantes o decreto-lei nº 3.688/1941[35] que proibi os jogos de azar no país, expliquei que o mesmo é conhecido como a lei das contravenções penais e em seguida fiz a leitura do terceiro parágrafo (§3) do artigo 50:

> [...] § 3º Consideram-se, jogos de azar:
> a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte;
> b) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas;
> c) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva.

Ao ler o texto, os puderam conhecer o que a lei braseira considera ser jogo de azar e de acordo com a mesma, parte dos estudantes compreenderam que o futebol também poderia ser considerado um jogo de azar, caso o joguem apostando dinheiro ou qualquer outra coisa. Durante esta aula, surgiu a seguinte pergunta: por quais motivos os jogos de azar foram proibidos no Brasil?

Para compreendermos os motivos da proibição, na aula seguinte levei o texto “História dos Jogos de Azar no Brasil: Passado, Presente e Futuro”, escrito por Rodrigo Cesar (2017), no blog *ApostaGanha*[36]*.*

De acordo com Cesar (2017), os jogos de azar foram proibidos pela primeira vez no país no ano de 1917 e voltaram a serem legalizados em 1934, após contar com o auxilio do Presidente da República Getúlio Vargas (1934 - 1945). No entanto,a legalização não agradou nem a igreja nem as pessoas que eram contrárias a esses jogos, e novamente voltam a ser proibidos em 1946, por meio de

[35] Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del3688.htm. Acessado em 03/06/2018.
[36] Disponível em https://www.apostaganhabr.com/destaques/historia-dos-jogos-de-azar-no-brasil-legalizacao/. Acessado em 30/12/2017.

decreto-lei 9215/1946[37]. O autor ainda destacou que, no momento da nova proibição,

> [...] o Brasil possuía uma indústria de jogos e cassinos bastante consolidada e concentrada principalmente nas estâncias hidroterápicas e balneárias. Na época da proibição a estimativa era de que existiam cerca de 70 cassinos espalhados pelo país com mais de 40.000 trabalhadores regularmente empregados.
> Além disso, os cassinos eram o cenário perfeito para as apresentações dos grandes artistas brasileiros da época como Carmen Miranda e Orlando Silva. Estávamos diante de um cenário produtivo e rentável, que gerava empregos e ao mesmo tempo arrecadação para o Estado (CESAR, 2017).

Ao apresentar o cenário em que o país se encontrava, CESAR (2017) questiona: "O que poderia explicar então o avanço de uma legislação tão castradora e proibitiva como a que foi aplicada em 1946?" E logo aponta que, a proibição dos jogos de azar foi influenciada por Dona Santinha (Carmela Leite Dutra), esposa do Presidente da Republica da época, Eurico Gaspar Dutra (1946 - 1951), pois ela era de religião católica. Desse modo, assim como Dona Santinha, diversos setores da sociedade (classes conservadoras, a igreja católica e parte da imprensa).

> Claro que Dona Santinha serve como um símbolo, mas não pode sozinha ser responsabilizada fazer o marido tomar uma decisão tão drástica. Muito embora a história humana seja frutífera em exemplos de mulheres que manipularam seus esposos por trás dos panos. Porém, na época outros setores da sociedade brasileira compartilhavam a visão negativa que Dona Santinha possuía dos jogos de azar. Principalmente as classes mais conservadoras e a Igreja Católica. Ambos na época possuíam uma poderosa influência sobre o Estado. E nunca engoliram a legalização destes jogos de azar em 1934, legalização que havia sido conduzida por Getúlio Vargas (Cesar, 2017).

No entanto, ninguém conseguiu provar que foi o pedido de Dona Santinha ao marido que tenha resultado na proibição dos jogos de azar, ou seja, é apenas uma especulação[38] (AGENCIA ESTADO, 2004). Mas ao ler as primeiras frases[39] do Decreto-lei 9215/1946 que "proíbe a prática ou a exploração de jogos de azar em

[37] Decreto lei que altera o decreto-lei 3688/1941. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del9215.htm. Acessado em 30/12/2017.
[38] Disponível em: http://politica.estadao.com.br/noticias/geral,dutra-foi-o-primeiro-presidente-a-proibir-jogos-de-azar,20040220p34381 Acessado em 30/12/2017
[39] O Decreto Lei levou em consideração que: "a repressão aos jogos de azar é um imperativo da consciência universal;a legislação penal de todos os povos cultos contém preceitos tendentes a esse fim;a tradição moral jurídica e religiosa do povo brasileiro e contrária à prática e à exploração e jogos de azar;das exceções abertas à lei geral, decorreram abusos nocivos à moral e aos bons costumes"; e "as licenças e concessões para a prática e exploração de jogos de azar na Capital Federal e nas estâncias hidroterápicas, balneárias ou climáticas foram dadas a título precário, podendo ser cassadas a qualquer momento" (Brasil, 1946). Disponível em: http://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1940-1949/decreto-lei-9215-30-abril-1946-417083-publicacaooriginal-1-pe.html Acessado em 30/12/2017.

todo o território nacional", não tem como negar a nítida a influencia dos setores conservadores da sociedade.

Cesar (2017) continua o texto destacando que, embora a proibição dos jogos de azar no Brasil já tenha ultrapassado 70 anos, os argumentos em torno da proibição continuam os mesmos, mas conta com novos personagens advindos das igrejas protestantes, os quais compartilham dos mesmos princípios e denunciam que os jogos de azar vão contra a moral e aos bons costumes, incentivando as pessoas não trabalharem, gera vicio, colabora com a criminalidade e destroem as famílias, ou seja, para esses grupos quem é favor da legalização dos jogos de azar, também estão a favor do aborto, bebidas alcoólicas, drogas ilícitas, prostituição, bandidos e de todos os males que denegri a sociedade.

Após a leitura do texto, muitos estudantes discordaram da idéia de que as pessoas e os setores da sociedade possuem sobre o jogo de azar e comentaram que, não é porque as pessoas gostam de jogar, que elas concordam que os bandidos roubem as pessoas, ou que elas serão tão viciadas nos jogos, que venderiam suas casas, abandonassem seus empregos e deixarão de cuidar de suas famílias, que todos concordem com o aborto, com o uso de drogas ilícitas e com a prostituição. Para eles, quando isso acontece é um caso ou outro e que para que isso não aconteça, não é necessária a proibição, e sim orientação.

Concluída as discussões, seguimos para o encerramento do projeto que foi concluído com a avaliação do projeto pelos estudantes.

Avaliações dos estudantes e docente.

A avaliação do projeto foi realizada por meio de autoavaliação, onde foi solicitado aos estudantes que apontassem por meio do relatório o que aprenderam nas aulas, o que gostaram ou não gostaram e sugestões para o ano seguinte.

Nos relatórios os estudantes comentaram:

> [...] gostei muito [de estudar] sobre [o] dominó [,] aprendi muito também[,] eu já tinha ouvido falar[,] mas nunca tinha jogado então quando joguei gostei muito e quando a gente começou a trabalhar em grupo eu aprendi, organizar as coisas, a dividir funções e muito mais e quando o professor passou o vídeo de dominó, um campeonato eu soube de muito mais coisas[,] tipo no campeonato quando começa o jogo todos os participantes tem que estar com as mãos de baixo da mesa, não pode fazer nenhum tipo de sinal. (M.Lopes).

[...] antes de eu jogar dominó, [...] não sabia as regras e não sabia contar o jogo, mas depois que comecei a jogar dominó eu aprendi muitas coisas sobre o dominó e jogamos muito dominó (I. Cardoso).

[...] a aula de dominó foi boa, aprendemos muitas coisas[,] tipo: de onde dominó vem, que tem várias regras, o nome de cada peça, que [é] um jogo de azar e também de sorte, aprendemos contar o jogo (K. França).

[...] aprendi que o dominó é um jogo de construção e habilidade (L. Araujo).

[...] aprendi muitas coisas sobre dominó, como: a sua história, como jogar, suas técnicas e principalmente interagir com os outros jogadores que fazem sua jogada (G. Rocha).

[...] aprendi a jogar dominó, como funciona[m] os campeonatos em Nova York, Los Angeles e outros países, apreendemos a origem do dominó, onde ele foi criado, se é ou não jogo de azar e outras coisas (I. Barbosa).

[...] aprendi que tem várias maneiras de se jogar dominó e que com essas maneiras diferentes, tem regras diferentes e que são bem interessantes (J. Muniz).

[...] adorei bastante, aprendi várias coisas de dominó, e também achei legal o vídeo do campeonato em Las Vegas em 2005, o vídeo mostrava pessoas que jogavam dominó e eram especialistas de dominó, achei interessante porque eram profissionais e é legal isso (L. Gomes).

[...] fizemos um dominó chinês foi muito legal [,] aprendi muita coisa [,] tipo a fazer o dominó de madeira, a gente lixou, fez desenho, fez as bolinhas e foi tudo direitinho, mas demorou muito e a gente fez campeonato e exposição [...] fizemos [d]o duplo 9 ao 18 [...]e o dominó chinês. Aprendi jogar dominó com as aulas do professor por causa que eu não sabia, eu também não sabia que o dominó [era praticado] em outro[s] lugar[es] a não ser no bar (E. Tawane).

[...] entendi que o dominó é jogo de azar, como assim as pessoas apostavam a casa, a mulher e a filha e na copa quem ganha passar a vez para o outro e quem bate não começa [a partida] é o do lado direito e o local foi em Las Vegas no ano de 2005 (L. Prodossimo).

[...] aprendi o porquê o dominó é um jogo de azar, aprendi como é feito o dominó e como fazê-lo.

Aprendi como acontecem os campeonatos de dominó, as suas regras e também como e qual o jogador inicia o jogo.

Aprendi também que o dominó é um jogo de muita estratégia e precisão (L. Silvestre).

[...] aprendi que em outros lugares também jogam diferente [e] não do mesmo jeito e cada um tem um jeito de jogar (C. Fontes).

Aprendi vários assuntos sobre o dominó e outras maneira de jogar dominó [...] e aprendemos também que o dominó é considerado um jogo de azar (G. Costa).

[...] aprendi a jogar o dominó, contar as peças e soube falar as regras do dominó e muitas coisas. Antes eu não sabia contar as peças e nem jogar, ai eu vim pra cá me dediquei e me esforcei e agora eu ganho de todo mundo da sala e também aprendi colocar as peças em ordem certa porque antes

> eu não sabia e também aprendi a origem do dominó, ele era considerado jogo de azar, bom era azar para quem perdia e sorte para quem ganhava, o dominó não ocorre só aqui no Brasil mais em outros lugares como na China e outros grandes lugares (H. Meireles).

De modo geral, a maior parte dos estudantes relatou que aprenderam: jogar; contar o jogo; as regras; nomes das peças; diferentes formas de vivenciar; organizar e conferir os jogos; jogar em duplas; entre outros.

Também foi perceptível em seus comentários que, compreenderam que o dominó pode ser praticado/vivenciado de várias formas e em diferentes locais, ou seja, o dominó não é apenas um jogo praticado nos bares brasileiros, mas que o jogo esta presentes em diferentes países (China, Estados Unidos, México, Cuba e diversos países do continente europeu) e é praticado em diferentes locais (bares, residências, escolas, nas ruas, nas festas, cassinos entre outros).

Relataram que durante o processo de confecção dos dominós, puderam lixar, desenhar e pintar as peças de seus respectivos jogos e que também existe competição de dominó em outros lugares, além dos bares.

Conheceram ao estudar as origens do dominó, a existência de diferentes tipos de dominós (chinês, duplos 6, 9, 12, 15, 18 e outros) e que durante o processo de confecção dos mesmos é demorado, devido à necessidade de lixar as madeiras, desenhar, pintar, conferir e organizar.

Quanto às inúmeras sugestões para a melhoria dos futuros projetos e para os colegas que irão frequentar as aulas de Educação Física, sugeriram que no próximo ano letivo fossem estudadas diversas práticas corporais, entre elas foram citadas: vôlei, rouba-bandeira, basquete e policia e ladrão, dama, basquete, beisebol, tênis, xadrez, corrida, futebol, handebol e futebol americano.

Com os comentários dos estudantes Kauan “eu não gostei de ficar muito tempo no dominó” e C. Rodrigues “eu não gostei muito da aula de dominó porque a gente só ficava no dominó e nós nunca acabava”, identificamos que o ponto negativo do projeto foi termos ficaram muito tempo estudando o dominó e poderíamos ter estudado outras práticas corporais.

Enquanto a estudante I. Barbosa discordando dos comentários dos colegas comenta: “a minha sugestão pra o ano que vem é muito dominó, vocês vão achar assim, a não, dominó é tão chato, mas não é nada chato, não. No começo até que você vai achar, mas depois você vai amar isso”.

Contrária ao termino do projeto, G. Rocha alega “não gostei de não poder continuar com mais jogos intelectuais, pois é disso que gosto”, enquanto a sua colega de turma K. França sugere que “deveríamos ficar menos tempo na sala de aula, por exemplo: fazer a chamada, descer e explicar a atividade na quadra”.

Ao comentar nesse texto parte dos relatórios dos estudantes e os demais acontecimentos que ocorreram nas aulas, busquei mostrar que todos que participaram desse trabalho possuem opiniões e não podemos posicioná-los como sujeitos passivos das atividades de ensino nem do conteúdo tematizado no ano letivo de 2017. Sendo assim, encerramos apresentamos os acontecimentos e como eles foram desenvolvidos.

Referências Bibliográficas

AGÊNCIA ESTADO. **Dutra foi o primeiro presidente a proibir jogos de azar.** 2014. Disponível em: https://politica.estadao.com.br/noticias/geral,dutra-foi-o-primeiro-presidente-a-proibir-jogos-de-azar,20040220p34381. Acessado em: 30/12/2017.

BRASIL. Decreto-lei nº 3688, de 3 de outubro de 1941. **Lei das Contravenções Penais.** Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del3688.htm. Acessado em: 03/06/2018.

_____. Decreto-lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946. Proíbe a prática ou exploração de jogos em todo o território nacional. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del9215.htm. Acessado em: 30/12/2017.

CESAR, R. **História dos Jogos de Azar no Brasil: Passado, Presente e Futuro.** 2017. Disponível em: https://www.apostaganhabr.com/destaques/historia-dos-jogos-de-azar-no-brasil-legalizacao/ . Acessado em: 30/12/2017.

CULIN, S. **Chinese games with dice and dominoes.** Museum of Archaeology and Paleontology, University of Pennsylvania, 1895. p. 489-537.

NEGRI, A ; HARDT, M. **Multidão.** 4ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2014.

NEIRA, M. G. **Coleção A reflexão e a prática no ensino.** Volume 8 – Educação Física. São Paulo: Blucher, 2011.

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

NERY, J. P. R.; SOUZA, L. R. S. Povo x Multidão: a luta continua**.** In: NEIRA, M. G; NUNES, M. L. F. (orgs.). **Educação Física cultural:** por uma pedagogia da(s) diferença(s). Curitiba: CRV, 2016. p.197-232.

OS MELHORES JOGOS DE MUNDO. São Paulo: Editora Abril, 1978.