

## **Dominó: sorte, azar e estratégia**

**Leandro Rodrigo Santos de Souza**

Experiência realizada na E. E. Heidi Alves Lazzarini<sup>1</sup> com três turmas do 5º ano, entre os meses de fevereiro e outubro de 2017. Desenvolvida a partir dos princípios e procedimentos da Educação Física Cultural, com objetivo de aprofundar e ampliar os conhecimentos dos estudantes sobre as práticas corporais realizadas na comunidade.

Ao iniciar o ano letivo e a necessidade de selecionar a prática corporal que seria tematizada, logo nas primeiras aulas busquei identificar as práticas corporais estudadas no ano de 2016 e vivenciadas durante as férias escolares pelos estudantes, assim como as práticas corporais realizadas por seus familiares e os locais de vivência.

Embora vários estudantes enfatizarem que seus familiares eram adultos e que “pessoas adultas não brincam, apenas trabalham”. Na aula seguinte, os educandos comentaram que seus familiares são praticantes de diversas práticas corporais (futebol, capoeira, judô, hip-hop, natação, tênis de mesa, boxe, vôlei, dominó, baralho, sinuca, ciclismo, basquete, funk, entre outras) e que as mesmas são vivenciadas em academias, residências, ruas, bares, parques e quadras.

Com posse dessas informações, na reunião de planejamento com as professoras de Educação Física da instituição, percebemos a necessidade de tematizar práticas corporais presentes na comunidade, que ainda não havia sido contemplada nas aulas de Educação Física dos anos anteriores. Então decidimos que nas turmas dos 5º anos seria tematizada alguma prática corporal que tivesse relação com o público adulto. Sendo assim, escolhi tematizar o dominó, pois o mesmo atendia os critérios estabelecidos no planejamento de ensino.

Definida e anunciada aos educandos a prática corporal que seria estudada, iniciei a aula querendo saber o que eles pensavam sobre os diferentes jogos que são praticados nos bares. Para isso, perguntei: a) Por quais motivos os adultos jogam nos bares? b) Quem já jogou no bar? Quais jogos foram vivenciados? c) Quem nunca jogou no bar? Por quais motivos? d) Você possui em casa algum dos jogos vivenciados nos bares?

---

<sup>1</sup> Instituição localizada na zona sul da cidade de São Paulo (SP) e atende apenas os anos iniciais (1º ao 5º ano) do Ensino Fundamental.

Segundo os educandos, os adultos jogam para ganhar dinheiro e a maioria deles afirmou que já havia vivenciado nos bares alguns jogos (sinuca, fliperama, dominó, pebolim, baralho, jogo do bicho e xadrez), enquanto a outra parte alegou que foram impedidos de jogarem nos bares por seus familiares ou pelos donos desses estabelecimentos. No entanto, alguns estudantes disseram ter em suas casas: dominós, baralhos, pebolim e sinucas (os dois últimos de brinquedo).

Após os comentários, na aula seguinte antes de começarmos as vivências, os estudantes explicaram para os colegas de seus grupos como jogam dominó e quais regras utilizam, o que acabou nos permitindo compreender como jogam.



Figura 1 - Educandos vivenciando e compartilhando seus conhecimentos com os demais.

Depois de algumas aulas de vivências, analisando os comentários e as dúvidas dos estudantes, iniciei a aula colocando no quadro algumas falas que surgiram durante esse período: “prô, bati com a sena de branco nas duas pontas”; e “parece que o Davi lê minha mente!”, e o estudante (Davi) responde: “Mas eu contei o jogo”. Em seguida perguntei aos educandos o que compreendiam dos comentários feitos pelos colegas.

Quanto ao comentário, “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*?

Enquanto ao segundo comentário, “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 havia mostrado suas peças para o outro e por isso que eles estavam bem no jogo. Outros discordaram dizendo que não podia falar nem mostrar as peças para o parceiro em nenhum momento da

partida e que contar o jogo é diferente de mostrar. Sendo assim, solicitei que explicassem como era contar o jogo<sup>2</sup>.

Percebi no decorrer da aula que, a maioria dos estudantes desconhece a linguagem utilizada nas partidas de dominó, assim como 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 que compõem o dominó?

Chegada à aula seguinte, os educandos apresentaram os nomes das buchas – branco, pio, duque, terno, quadra, quina e sena. Questionados se essas peças poderiam 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*”<sup>3</sup>. No momento em que citavam os nomes das peças, surgiram alguns comentários: O que tem a ver *pio* com um? Duque com dois?...

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, o dominó veio da China?

Comentei que deixaríamos para tratar das origens do dominó em outro momento e que na aula seguinte trataríamos das regras do dominó. Encerrado os comentários e as dúvidas, realizamos novas vivências.

### **Regras e origens 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. O jogo acontece no sentido horário e com duração prevista entre 3 e 10 rodadas e é iniciado com um dos participantes misturando as peças com suas faces virada para baixo e em seguida independente da quantidade de participantes, cada um pega 7 peças.

A primeira rodada é iniciada com a bucha de sena (6-6) e a partir segunda rodada, elas são iniciadas pelo vencedor<sup>4</sup> da rodada anterior e todas se encerram quando um dos participantes bate<sup>5</sup> ou quando *fecha o jogo*<sup>6</sup>. Quanto à pontuação de

---

<sup>2</sup> De acordo com os estudantes, cada número tem sete peças, assim você tem que contar quantas peças daquele número foi jogado e jogar em cima desse cálculo.

<sup>3</sup> Segundo o educando, seu pai aprendeu jogar no estado do Pernambuco e lá as pessoas se referem à bucha de sena como camburão, fazendo referência às viaturas utilizadas pela polícia.

<sup>4</sup> Nas partidas entre duplas (2x2), quaisquer uns dos parceiros poderão dar início à partida.

<sup>5</sup> Quando o participante coloca todas as peças no jogo e ficam sem nenhuma peça nas mãos.

cada partida seria: 1 ponto - para quem bater em apenas em uma das pontas, exceto se a última peça utilizada for uma bucha; ou 2 pontos – para quem bater com uma das buchas ou quando a última peça jogada permite ao participante bater em qualquer uma das duas pontas.

Exposto isso, 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 relatadas.

Encerrada as vivências, nos reunimos e conversamos sobre outras formas de vivências, onde os estudantes relataram terem participado de partidas que tinha apenas duas ou três pessoas e sugeriram diversas formas de vivência. Destacaram que, nas partidas em que tem a participação de duas pessoas (1x1) era possível jogar das seguintes formas:

- 7 peças para cada participante, com compra de peças ilimitada<sup>7</sup>;
- 7 peças para cada participante, com compras limitadas<sup>8</sup>;
- 7 peças para cada participante, sem compra de novas peças<sup>9</sup>; e
- 14 peças para cada participante, sem compras de peças.

Já as partidas que contam com a participação de 3 pessoas (1x1x1), poderiam acontecer das seguintes formas:

- 7 peças para cada participante e o restante das peças ficam disponíveis para compras (ilimitada, limitada) ou sem compra;
- 9 peças para cada participante e a única peça que sobra fica fora de jogo<sup>10</sup>.

---

<sup>6</sup> 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, caso 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 quem estiver com a menor pontuação em mãos.

<sup>7</sup> Os estudantes denominaram de “compra ilimitada”, o fato de o participante ter que comprar (pegar) das peças que sobraram 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.

<sup>8</sup> 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 jogar para seu oponente e aguardar sua vez de jogar para realizar uma nova compra. Desse modo, denominamos essa forma de comprar de “limitada”.

<sup>9</sup> Nestas partidas não era permitida a compra das peças que sobravam e cada participante jogavam apenas com as 7 peças selecionada no início de cada partida.

<sup>10</sup> Diante disso, a peça que sobrasse poderia ser retirada antes do início da partida (neste caso a peça retirada era 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, poderia ser qualquer peça entre a bucha de branco e a de sena).

Sendo assim, nas aulas seguintes vivenciamos as diferentes formas de jogar relatada pelos estudantes.



Figura 2 - Jogo individual, onde cada participante iniciava a partida com 14 peças.

Após a série de partidas realizadas, passamos a vivenciar algumas partidas com dominó virtual<sup>11</sup>, possibilitando assim que os estudantes jogassem sozinhos, utilizando um computador conectado à internet e comparassem as semelhanças e diferenças entre os jogos de dominó físico e virtual.

Durante a comparação entre o jogo físico e o virtual, o que mais chamou atenção dos estudantes foram as diferenças entre as pontuações obtidas ao final de cada partida, algumas acabavam com 16, 21, 53, 59, ...pontos.



Figura 3 - Dominó Clássico: vivência e análise das semelhanças e diferenças.

Desse modo, para compreendermos as diferenças entre as pontuações, solicitei que os estudantes lessem as regras do dominó virtual<sup>12</sup>. Após a leitura, perguntei aos estudantes - Quais jogos possuíam a regra “verdadeira ou original”, o dominó físico ou o virtual?

<sup>11</sup> Os jogos acessados pelos estudantes foram: “Dominó Clássico” e “Mano a Mano” ambos disponíveis em: <https://www.megajogos.com.br/>. Acessado em: 18/08/2018.

<sup>12</sup> 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: 18/08/2018.

Parte 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 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 de peças; quem eram as pessoas que jogavam (homens, mulheres, crianças, pobres, ricos e outros).

Na semana seguinte, a partir de suas pesquisas, os estudantes 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; um dos objetivos da invenção do jogo era promover o entretenimento (diversão); as peças do dominó parecem com a combinação de dois dados; 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). Ao fim dessa aula, os estudantes pediram para realizarem na aula seguinte algumas partidas utilizando apenas 21 peças, conforme acreditavam ser o dominó chinês.

Após as partidas com 21 peças, li para os estudantes o texto “Dominó: um jogo apreciado em todo o mundo, por adulto e crianças”<sup>13</sup>, com a intenção de possibilitar que eles e elas acessassem outras informações que não apareceram em suas pesquisas, como: o dominó também era usado para fazer adivinhações; por ser um jogo simples e poderia ser inventado em qualquer lugar do mundo; embora fosse uma novidade para os adultos, foi considerado um jogo “muito infantil”; o dominó chinês possuía 32 peças (sendo compostas por 21 diferentes e mais 11 peças duplicadas) e não apenas 21; e a existência de outros tipos de dominós - duplos 9, 12, 15 e 18.

Assim sendo, os estudantes perguntaram: e) Por que no dominó chinês tinha peças iguais? f) como o dominó era usado na adivinhação? g) como são dominós duplos 9, 12, 15 e 18?

---

<sup>13</sup> Disponível no livro “Os melhores Jogos do Mundo. São Paulo: Editora Abril, 1978.

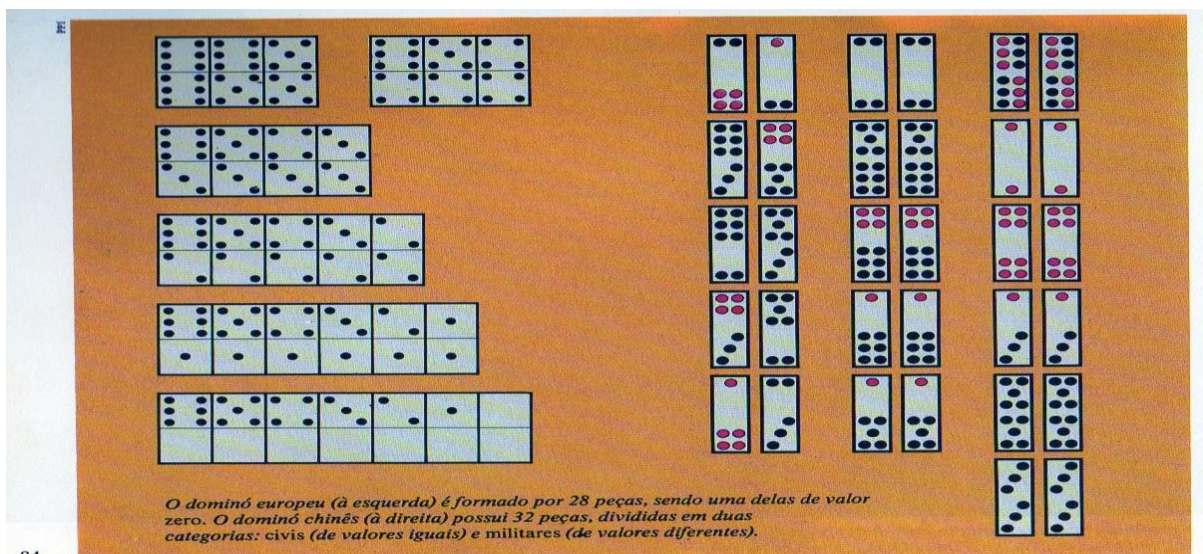


Figura 4 - Dominó europeu à esquerda e o chinês à direita<sup>14</sup>.

Para responder as perguntas “e” e “f” na aula seguinte, levei o livro “Jogos chineses com dados e dominós<sup>15</sup>” de Stewart Culin (1895) e comentei com os estudantes que as informações 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, por pessoas pobres e de baixa escolaridade. De acordo com o mesmo, o dominó chinês tinha 32 peças devido um pedido ou ordem imperial que buscava ligar o dominó a astrologia e estes também eram utilizados no dia a dia por videntes para fazer previsões de vários assuntos da vida. Sendo assim, os estudantes compreenderam que o dominó não é um jogo sem significado e busca representar alguns traços ou aspectos da cultura oriental.

No entanto para responder à pergunta - como são os dominós duplos 9, 12, 15 e 18? Recorri a alguns sites e compreendemos que os dominós citados, recebem estes nomes, pois corresponde a maior peça do jogo<sup>16</sup>. Logo após os estudantes pediram para jogar alguns desses jogos, mas como não tínhamos nenhum dos jogos citados, sugerimos construirmos os jogos.

<sup>14</sup> Imagem do livro "Os melhores jogos do mundo" (1978, p.84).

<sup>15</sup> 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: 18/08/2018.

<sup>16</sup> Por exemplo, o dominó mais utilizado nas aulas foi o duplo-6, que é composto por 28 peças e a peça de maior valor é 6-6 (bucha de sena) e mesmo 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.

## Confecções dos jogos

Para isto, os educandos se dividiram em grupos para construírem os dominós - chinês, duplo 9, duplo 12, duplo 15 e duplo 18. Após organização dos grupos, nas aulas seguintes os estudantes deram início ao processo de confecção dos jogos, definindo as medidas das peças, desenhando as peças nas tábuas de madeiras e realizando o acabamento das mesmas lixando e pintando.



Figura 5 – Dominó duplo-15: estudantes retirando projeto do papel.

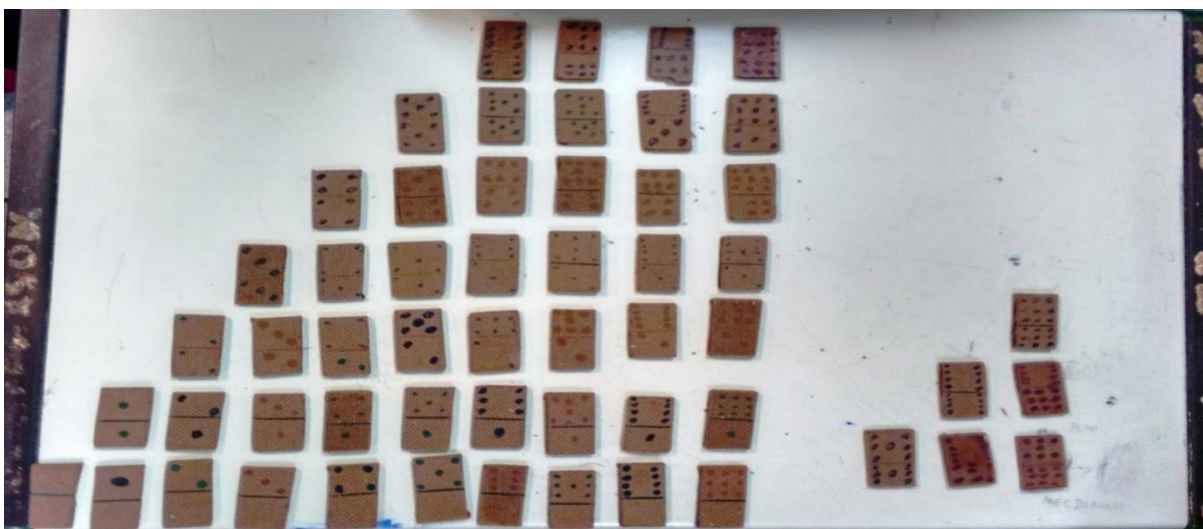


Figura 6 – Dominó Duplo 9 construídos pelos estudantes.

O processo de construção e confecção dos dominós aconteceu durante todo o 3º bimestre, enquanto os estudantes terminavam a confecção dos seus respectivos jogos, eles elaboravam as regras para os mesmos. Depois das regras elaboradas, os grupos realizaram algumas partidas com seus respectivos jogos entre os integrantes dos grupos e depois jogaram com os integrantes dos demais grupos. Ainda durante esse período, participamos uma exposição organizada pela escola onde podemos mostrar para todos os estudantes, professores e gestores os diferentes jogos de dominós.





Figura 7 - Estudantes vivenciando e compartilhando seus jogos com os demais grupos.



Figura 8 – Exposição dos diferentes jogos de dominós.

Findada as vivências com os diferentes tipos de dominós, nos reunimos para organização de um campeonato, conforme sugestão dada pelos estudantes enquanto confeccionavam os jogos.

### **Campeonatos: regras, jogos e proibições**

O campeonato foi realizado apenas entre os estudantes de suas respectivas turmas e por opção dos mesmos desde a composição das duplas até as definições dos confrontos de todas as fases foram realizadas por sorteios. No entanto, os educandos que optaram por não jogar 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.

Quanto às regras dos jogos, os estudantes optaram pelas regras que são utilizadas na comunidade, onde é comum jogarem em duplas e finalizar o jogo quando uma das duplas fazem 4 pontos. Sendo assim, a dupla vencedora passava para a próxima fase e a derrotada estaria eliminada do campeonato.

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. Ao notar 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.

O primeiro vídeo “Mundial Dominó ESPN<sup>17</sup>” além de possibilitar os educandos assistirem um dos jogos das quartas de finais do mundial, 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 das partidas; os diferentes profissionais envolvidos (apresentadores, repórteres, comentaristas, equipe de apoio, árbitros, entres outros); as regras do torneio e das partidas (pontuação de cada partida, duração do jogo e outras); rápidas entrevistas com os jogadores, os quais relataram como se tornaram jogadores, seus apelidos, suas reações e emoções enquanto jogavam, e suas profissões; e os árbitros do campeonato, assim como suas intervenções.

Com o segundo vídeo “Final de Dominó ESPN primeira transmissão<sup>18</sup>”, os educandos puderam: acompanhar a final do mundial entre as duplas mexicana e jamaicana; 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 TV, assim como os equipamentos utilizados e os diferentes profissionais (apresentadores, repórteres, comentaristas, organizador do campeonato, produtores e outros) envolvidos na transmissão; visualizar a intervenção da arbitragem na partida; e a premiação dos campeões.

Na aula seguinte após apresentação dos vídeos, os estudantes sugeriram a realização de vivências utilizando as regras do mundial de dominó e também perguntaram se o dominó era um jogo de azar, pois ficaram incomodados com o comentário realizado pelo comentarista da TV, o qual relatou que o dominó era destinado para pessoas supersticiosas e para vencer uma partida era necessário ter sorte.

No entanto, ao discordar do comentarista e enfatizar que o dominó é um jogo que exige estratégia e não sorte, outros estudantes afirmavam que 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

---

<sup>17</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1rmm-bfL7fU> . Acessado em: 20/08/2018.

<sup>18</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rypsMGAfRms> . Acessado em: 20/08/2018.

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: h) o que é jogo de azar? i) quais são os jogos de azar? j) o dominó é um jogo de azar ou estratégia?

Logo após a aula destinada à vivência do jogo com as regras utilizadas no mundial de dominó, os estudantes compartilharam as informações encontradas durante suas pesquisas. Para elas e eles quaisquer jogos que houvessem apostas ou predominasse a sorte são considerados jogos de azar e citaram inúmeros jogos: pôquer, baralho, jogo do bicho, Tele Sena, mega-sena, jokenpô<sup>19</sup>; 188 bet<sup>20</sup>, roleta, bingo, rifas, cara ou coroa, dados, jogo de cartas, entre outros. Finalizado os comentários, fizemos a leitura do terceiro parágrafo (§ 3º) do artigo 50, do decreto-lei nº 3.688/1941<sup>21</sup>, o qual define o que é jogo de azar no país.

Ao ler o texto, os estudantes puderam conhecer o que a lei brasileira considera ser jogo de azar e cogitaram 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 lemos o texto “História dos Jogos de Azar no Brasil: Passado, Presente e Futuro”<sup>22</sup>, o qual propiciou aos estudantes conhecerem: que os jogos de azar foram proibidos pela primeira vez no país em 1917 e voltaram ser legalizados em 1934, com auxílio do Presidente da República Getúlio Vargas (1934 - 1945); que a legalização não agradou nem a igreja nem as pessoas que eram contrárias a esses jogos e

---

<sup>19</sup> Também chamado pelos estudantes de “pedra, papel e tesoura”.

<sup>20</sup> Site de apostas.

<sup>21</sup> De acordo com a lei, [...] “§ 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”. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/Del3688.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del3688.htm). Acessado em 23/08/2018.

<sup>22</sup> Escrito por Rodrigo Cesar (2017) Disponível em:

<https://www.apostagahabr.com/destaques/historia-dos-jogos-de-azar-no-brasil-legalizacao/>. Acessado em 25/08/2018.

novamente voltam a ser proibidos em 1946, por meio de decreto-lei 9215/1946<sup>23</sup>; que no momento da nova proibição, existia no país inúmeros cassinos, os quais geravam milhares de empregos e estes eram os locais de apresentação de diversos artistas brasileiros; e que a proibição dos jogos de azar talvez tenha tido a influência da primeira dama da república Dona Santinha<sup>24</sup> e de diversos setores da sociedade (classes conservadoras, a igreja católica e parte da imprensa).

Finaliza 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 e 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, incentivam as pessoas não trabalharem, geram vícios, colaboram com a criminalidade e destroem as famílias, ou seja, para esses grupos quem é favor da legalização dos jogos de azar, também são favoráveis ao aborto, as drogas ilícitas, as bebidas alcoólicas, a prostituição, aos bandidos e a todos os males que prejudicam a sociedade.

Após a leitura do texto, muitos estudantes discordaram das proibições dos jogos de azar, assim como das justificativas e argumentos apresentados pelos grupos conservadores. Para eles não são necessárias proibições e o que é preciso é abertura do diálogo com os diversos setores da sociedade.

Encerrada as discussões, finalizamos o trabalho com a avaliação do projeto pelos estudantes, onde por meio de relatório escrito apontaram o que aprenderam, assim como suas críticas e sugestões.

---

<sup>23</sup>Decreto lei que altera o decreto-lei 3688/1941. Disponível em:

[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/Del9215.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del9215.htm). Acessado em 30/12/2017.

<sup>24</sup> Carmela Leite Dutra, esposa do presidente da república Eurico Gaspar Dutra (1946 - 1951) naquele período e de religião católica.