

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

Franz Carlos Oliveira Lopes

Em 2017, em uma escola pública paulistana, as práticas corriqueiras nos intervalos dos alunos do Ensino Fundamental II instituíam os jogos de cartas e dominó como principais vivências, poucos ficavam de fora das mesas do refeitório no pátio da escola. As falas de: “*bati*”, “*truco*”, “*passsei*”, “*quero amarelo*”, “*volta o jogo*” *bloqueei você*”, “*to no bate*”, “*tenho quina*”, “*zap*”, entre outros linguajares que fazem parte do universo das cartas e do dominó permeavam a escola.

No segundo semestre do mesmo ano, assim que as aulas iniciaram, as conversas com os alunos tinham por finalidade considerar os jogos de cartas e dominó como temas de estudo, esses relataram que os jogos mais realizados quase sempre eram o pife, uno, truco e dominó em quartetos, no entanto, também reconheceram que uma parcela da sociedade expressa certo preconceito em relação às práticas com esses jogos. É importante expor que esse não foi um fator determinante para a escolha do tema. Tiveram grupos que questionaram a legitimidade da prática nas aulas de Educação Física. Em conversa com as turmas, deixei claro o objetivo da escolha do tema, o trabalho foi apresentado como um elemento da vida dos alunos e que, por vezes, a sociedade expressa certo preconceito com relação às práticas com jogos de cartas. Iniciamos a experiência pedagógica assistindo vídeos sobre jogos de cartas nos mais diversos contextos, praça, ginásio de esporte que realizava campeonato de truco, entre outros espaços. As práticas dos jogos de truco perpassaram por vários conhecimentos, desde maneiras distintas de jogar, até os blefes. Entretanto, no decorrer do trabalho recebemos questionamentos de uma mãe e uma pessoa da própria unidade de ensino. Ambas foram convidadas a conhecer a proposta, mas apenas o funcionário teve a oportunidade de entender as práticas. Posterior ao truco, realizamos

vivências de atividades relacionadas ao pife, em que as principais divergências que surgiram foram as inúmeras formas de jogar. E, por fim, o jogo de uno, que teve a mesma configuração.

Contexto

O contexto em que a Emef Marli Ferraz Torres Bonfim foi construída é fruto das reformas educacionais que ocorreram na primeira década deste milênio, as intervenções do Estado tiveram por finalidade ampliar a oferta do Ensino Fundamental (EF), além de outras etapas e modalidades da educação no território nacional. Inicialmente com o nome de Emef M' Boi Mirim III, os alunos de outras unidades educacionais foram realocados no ano de 2008 para o novo espaço, situado próxima ao largo do Jd. Ângela, extremo sul da capital paulista. A unidade recebeu aos poucos os alunos. Sobre a localização relacionada a ideia de extremo, pode-se dizer que o extremo está a, pelo menos, dez quilômetros longe do local em que está situada a unidade. Foi apenas em 2011 que passei a exercer o cargo de professor de Educação Física na instituição.

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



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

Fonte: Acervo do autor.

Abertura para o tema

Na escola, antes de iniciar o trabalho pedagógico, identifiquei algumas práticas corporais vivenciadas pelos alunos dentro e fora da unidade educacional, ou seja, os espaços como a rua, ONGs (Organizações Não Governamentais), praças, parques, clubes, quintais podem ser ricos no sentido de potencializar as escolhas de temas relacionados ao cotidiano dos alunos, ou até mesmo temas que não são do meio de convívio das crianças e adolescentes. Outras formas de realizar esse trabalho é observar as falas ou as práticas dentro da escola, se orientar pelo Projeto Político Pedagógico da unidade escolar bem como organizar outras arquiteturas de reconhecimento da cultura corporal.

No entanto, tomei a direção de olhar o segundo item, nesse sentido, algumas considerações extraídas no primeiro semestre do ano de 2017 foram significativas, por vezes estava no horário de intervalo dos alunos caminhando pelo pátio, sobretudo do Ensino Fundamental II, sempre ouvia o que estava acontecendo, as falas eram as mais diversas possíveis: “*bati*”, “*truco*”, “*passai*”, “*quero amarelo*”, “*volta o jogo*”, “*bloqueei você*”, “*to no bate*”, “*tenho quina*”, “*zap*”, as mesas ficavam repletas de pessoas com o objetivo de diversão nos mais diferentes jogos de cartas. O espaço não era “Las Vegas”, mas os jogos aconteciam com tal intensidade que em momentos específicos os debates eram intensos.

Foi nessa conjuntura que colhi informações sobre os jogos praticados nas mesas do pátio, e ainda no final do primeiro semestre, já vislumbrando um trabalho nas aulas de Educação Física para o próximo semestre, assim foi feito. No retorno do recesso escolar, o diálogo organizado com os alunos foi sobre os jogos de cartas e dominó, frequentemente realizado no intervalo. Neste contexto colher informações com mais profundidade sobre como eram realizadas as vivências, foi um importante elemento para organizar as aulas.

Elaborei algumas perguntas preliminares que iniciaram os trabalhos, a saber: quais tipos de jogos de cartas os alunos praticavam no horário do intervalo? Como acontecia a organização dos jogos? Todos jogavam? Iniciamos a temática dos jogos de cartas, escolhi três jogos

orientado pelas questões acima, uno, truco e pife, os motivos dessa decisão foram as respostas socializadas entre o grupo sobre as manifestações ocorridas nos intervalos.

Os objetivos elencados tiveram o subsídio das Orientações Curriculares publicadas nos anos de 2007 e 2017.³⁰ Nesse sentido, foram escolhidos dois objetivos: interpretar os textos nas diversas vivências dos jogos de cartas relacionando com as práticas nas aulas de Educação Física; vivenciar e experimentar, na escola e fora dela, diversos jogos, identificando seus elementos comuns, criando estratégias individuais e coletivas.

Desenvolvimento das práticas

No início das atividades, a intenção era entender como os alunos jogavam truco, alguns falaram que não sabiam jogar, já outros sabiam pouco, porém, havia um grupo que atribuíam outras ideias sobre o jogo e seus praticantes, os efeitos desse pensar, em alguns casos, produziam certo estranhamento por parte do grupo havendo conotações como: “*esse jogo é coisa de boteco*”, “*jogo de bar*”, “*gente que bebe, joga*”, “*jogo de gente que ficava no bar*”, entre outros adjetivos que foram usados para significar as pessoas que praticavam os jogos de cartas e o dominó.

Logo, percebi que falas preconceituosas faziam parte do vocabulário de alguns estudantes, no entanto, preciso elucidar que as significações trazidas por uma parcela dos alunos não necessariamente derivam de construções pessoais autênticas, expresso que todas essas falas são perpassadas por discursos e, nessa lógica, tecem interpretações que pouco passam por reflexões sobre a existências de outras maneiras de pensar os jogos; em nosso caso, tínhamos a necessidade de entender outras formas de ver os jogos de cartas.

30. São Paulo (SP). Secretaria Municipal de Educação. Coordenação Pedagógica. *Currículo da Cidade*. Ensino Fundamental: Educação Física. São Paulo: SME/CO-PED, 2017.

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

Nessa perspectiva, a prática pedagógica organizada pelo professor tem como finalidade ampliar os olhares dos sujeitos da educação, como destacam Neira e Nunes (2006)³¹ e oportunizar o conhecer dos sistemas de significados das dissemelhantes culturas por meio das manifestações corporais, criar códigos de comunicação que favoreçam a interlocução democrática dos significados, e, por fim, proporcionar condições para estabelecerem uma relação de diálogo mediante as inúmeras produções de conhecimento sobre os jogos de cartas.

Com a intenção de desconstruir algumas representações anunciadas pelos alunos, resolvi organizar atividades que levassem o grupo a interpretação de diferentes linguagens, em múltiplos textos sobre o tema. Nesse sentido, escolhi socializar com os 8º anos vídeos em vários contextos de jogos, as aulas foram organizadas com a finalidade de interpretação dos textos midiáticos.³²

Com o auxílio de programas (software), consegui alguns vídeos que proporcionaram a produção de significados distintos dos apresentados por parte do grupo. A intenção era desconstruir as representações sobre as pessoas que realizavam as práticas de truco e dos outros jogos de cartas, como colocou parcela do grupo, o núcleo da questão estava nos adjetivos dados, bem como na ideia sobre o jogo e as relações sociais envolvidas, que por vezes foram preconceituosas.

Os alunos acessaram um vídeo que trazia reportagem sobre campeonato de truco realizado no interior do Brasil, no qual homens e mulheres participavam do evento; assistiram também apenas mulheres, famílias e contextos escolares, entre outros espaços que as pessoas venciam os jogos. O primeiro passo foi dado, depois desse momento os alunos começaram a relatar que em casa seus familiares se reuniam para jogar em festas, e que jogam entre amigos fora da escola, entre outras informações. Nesse sentido, as diversas vivências nos diferentes espaços estavam sendo apresentadas nas aulas. As contribuições vindas dos alunos posterior ao primeiro momento foram

31. Neira, M. G.; Nunes, M. L. F. *Pedagogia da cultura corporal: crítica e alternativa*. São Paulo: Phorte, 2006.

32. Link de um dos vídeos acessados como suporte pedagógico. Disponível em: <<http://bit.ly/2R3yDVx>>. Acesso em: 02 set. 2018.

extremamente significativas, as falas socializadas apresentaram novas impressões sobre os significados socializados anteriormente.

Iniciamos as práticas de truco, os alunos em pequenos grupos jogaram da maneira que sabiam, tanto com baralho sujo quanto baralho limpo;³³ os que não tinham afinidade com as cartas apenas acompanhavam na intenção de aprender os dois modos, no entanto, justificaram que não estavam entendendo nada.

Organizei algumas aulas para falar sobre como se joga truco nas duas lógicas, conversamos sobre os naipes e coringas das cartas, fizemos menção às relações de forças entre os naipes e os números das cartas. Nesse ínterim, solicitei uma pesquisa sobre o assunto, bem genérica, apresentando os diversos traços do jogo; desde naipes até as ideias de “técnicas e táticas”, a gestualidade foi um dos conteúdos das aulas, Perpassando por situações em que os jogadores estariam com cartas que poderiam ganhar uma rodada. As aulas sobre os naipes e coringas foram também expositivas, junto com os alunos que já praticavam.

Essas situações didáticas procederam da seguinte maneira: no quadro, expus os naipes e números de cartas do jogo, depois expliquei junto com os alunos que já realizavam as práticas em outros contextos o que significava os naipes de zap, pica fumo, copas, ouro, bem como as cartas maiores e menores, como três, dois, ás, sendo que o três ganha de todas, menos das manilhas (coringas).

Os coringas são cartas que passam a ser mais fortes no jogo dependendo do vira, que por sua vez é a carta de descarte; o jogador que corta pode virar uma carta e a carta que está na sua sequência passa a ser a carta mais forte do jogo, ganhando de qualquer uma e disputando sua soberania nos naipes.

Logo, outras vivências foram realizadas, proporcionando aos alunos que pouco conheciam sobre as práticas tivessem oportunidade para adentrar um pouco mais nos diferentes signos do jogo; nesse mergulho, afloraram novas questões, como os sinais no jogo

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

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

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

Outra questão levantada no jogo de truco foi sobre o blefe e suas interfaces referente sua validade, ou seja, passar sinais sem ao menos ter cartas “fortes” para bater o jogo, o que é uma estratégia quase sempre utilizada pelos seus praticantes, os alunos questionaram se essa estratégia não seria uma forma de roubo ou mentir, porém, discutimos que essas tramas fazem parte e, naquele contexto, era um artefato da cultura da prática.

O segundo jogo realizado foi o pife, e similarmente ao jogo de truco, as situações pedagógicas seguiram a organização dos conhecimentos socializados no primeiro conteúdo; alguns alunos já tinham a vivência na escola e em outros lugares, ainda sim realizamos pesquisas sobre como o jogo era organizado nos mais diferentes casos, uma das maneiras de jogar pesquisada foi a seguinte: o objetivo do jogador é formar jogos com as cartas que receber ou comprar e descartá-las todas antes dos demais jogadores, se quiser ganhar o jogo. No entanto, existe uma organização e para que isso aconteça é necessário: os jogos tenham combinações de três ou mais cartas, em trincas (três cartas do mesmo valor e de naipes diferentes) e seqüências (três ou mais cartas seguidas, do mesmo naipe). O ás, nas seqüências, pode servir acima do rei ou abaixo do dois.



Vivência jogos de cartas, pife, alunos do 8º ano

Fonte: Acervo do autor.

Após a compra, o jogador descarta uma carta no lixo (ou bagaço). Por mais que essa pesquisa tenha sido realizada na internet pelos alunos, as diferenças na nomenclatura são evidentes e isso também foi falado nas aulas, os alunos chamam de descarte, porém percebemos que bagaço deriva de outros espaços geográficos das regiões do Brasil. O jogador seguinte poderá comprar do maço ou a última carta descartada no lixo (ou bagaço), no entanto, nas aulas os alunos chamam de descarte. A partida termina quando alguém formar combinações com as nove cartas. É importante dizer que, para bater, qualquer jogador poderá aproveitar o descarte de qualquer outro jogador, não sendo necessário ser o antecessor que descartou a carta que faltava para o próximo jogador, isto, em outras palavras, significa que só é possível comprar cartas na sua vez, mas pode bater ou ganhar o jogo em qualquer momento caso a carta esperada para formar a última trinca apareça no descarte. No entanto, apareceram diferenças apontadas pelos alunos na hora de bater, uma delas é que: só pode bater com as cartas do descarte quem estiver na vez para jogar. Assim sendo, os grupos realizaram as práticas nas duas lógicas apresentadas.

Entre essas, outras organizações do jogo foram socializadas e praticadas, se algum jogador descer seus jogos afirmando ter batido e verificar que houve engano, esse deverá recolher as cartas,

continuando no jogo, mas só poderá bater comprando do maço. Essa organização tem diferenças entre os alunos que também foram expressas. Nessa lógica, as vivências foram se alternando com as regras pesquisadas e as regras que decorreram dos alunos, se algum outro jogador, pensando que a partida realmente terminou, jogar suas cartas fora no descarte, ficará de fora do jogo; nessa regra os alunos não deixavam de fora os participantes e distribuíam outras cartas, continuando o jogo. Se alguém ameaçar bater com uma carta de descarte e perceber que se enganoutambém só poderá comprar do maço quando esse retomar o jogo; se algum outro jogador tiver chamado a atenção para o fato, é chamado de blefe.

Um acontecimento importante de expressar são os entraves com o tema pouco realizado socialmente em aulas de Educação Física. Durante as práticas pedagógicas, uma mãe de aluno teceu críticas sobre o trabalho para a coordenação da escola. Conversei com a gestão e convidei-a para acompanhar as aulas e entender os objetivos, no entanto, não foi possível, e a todo o momento explicava para os alunos os objetivos do trabalho com cartas, mesmo assim alguns alunos criticavam, contudo, o trabalho seguiu.

Uma pessoa da gestão também questionou o trabalho, tive o cuidado de convidar as pessoas para conhecê-lo, tivemos uma conversa sobre o assunto, mostrei as orientações curriculares e expliquei como estavam sendo realizadas as aulas; todos compreenderam e assim dei continuidade na última etapa: o jogo de uno.

As vivências do jogo de uno tiveram similaridades com as outras duas, isso no que diz respeito a sua organização. Pesquisas com os alunos e seus saberes sobre o jogo foram sistematizadas com a finalidade de prosseguir com o tema.



Vivência jogos de cartas, uno, alunos do 8º ano

Fonte: Acervo do autor.

No uno, foram encontradas pelo menos quatro diferenças entre as formas de jogar, algumas na maneira de bater, voltar o jogo, relações com as cores das cartas, pedidos de bloqueios, entre outras. Alguns alunos viram proximidades do jogo com outros jogos de cartas, como o jogo mau-mau ou valete maluco. Outras reflexões foram possíveis, a partir do momento em que a resignificação dos alunos possibilitaram diversos entendimentos sobre o jogo, um deles foi que para que o jogo de cartas fosse aceito no contexto social, esse se travestiu de uno, isso por entender o preconceito existente ou até certa dificuldade de fazer relações com os naipes, esses elementos tiveram espaços nas práticas pedagógicas, nesse contexto entendemos que o uno seria mais aceito do que as cartas mais difundidas.

Considerações finais

Ao final do ano de 2017, os alunos elaboraram um campeonato, entendi que aquela possibilidade poderia ter práticas que dialogavam com as vivências no âmbito pedagógico, logo propus que o campeonato poderia ser realizado com as práticas já realizadas nas aulas de Educação Física, com isso os alunos fizeram campeonato

de danças vivenciadas no 7º ano A, jogos de cartas nos 9º anos e futebol tematizada pelo 7º ano B.

Nessa conjuntura, nossa avaliação referente ao trabalho é substancialmente relevante, creio que atingiu os objetivos elencados que foram: interpretar os textos nas diversas vivências dos jogos de cartas, relacionando com as práticas nas aulas de Educação Física; vivenciar e experimentar, na escola e fora dela, diversos jogos, identificando seus elementos comuns, criando estratégias individuais e coletivas.

Logo, outros conteúdos, como o preconceito sobre os jogos fora da escola, tecer reflexões sobre os jogos em momentos de lazer com as famílias, a ideia de quem joga fica apenas no bar, a aceitação no uno e suas transformações, o blefe operando como roubo ou não, foram discussões importantes para entender o jogo como um artefato da cultura.

Quando os alunos realizaram as práticas no campeonato, outras salas que não passaram pela temática estudada tiveram a oportunidade de entender pelo menos um pouco do movimento que foi feito nas aulas com os 8º anos e, ao mesmo tempo, aquelas turmas que passaram pelo futebol e danças, temas trabalhados com os 7º anos, proporcionaram outros olhares para as manifestações dos 8º anos.

Foi nesse sentido que as práticas potencializaram novas descobertas para os alunos e ampliaram o olhar de uma vivência que, a priori, ficava confinada ao horário do intervalos e, posteriormente, foi para as aulas de Educação Física.