

DESENVOLVIMENTO

Para organização dos percursos da proposta, estipulamos as seguintes etapas: No primeiro momento os professores selecionaram figuras de “cubecraft” (bonecos de papel para montagem, com estruturas em cubo, geralmente de personagens de desenhos ou games). No entanto, a seleção de cubecraft não foi realizada no sentido de atribuir personalidade aos bonecos. Os professores buscaram cubecrafts sem ligação com personagens famosos, figuras em branco e sem identificação.

No segundo momento, em parceria com a professora da turma, os alunos montaram em sala de aula grupos de até quatro integrantes. Foram entregues aos grupos figuras de cubecrafts para montarem, utilizando materiais como tesoura e cola. Cada grupo fez sua atividade se atentando para as estruturas do “corpo” do cubecraft: cabeça, tronco e membros.

Na terceira etapa, após a montagem dos cubecrafts, os professores recolheram os cubecrafts informando aos alunos que a atividade continuaria na próxima aula. Em posse dos cubecrafts, os professores realizaram algumas mudanças nas aparências dos bonecos construídos pelos alunos, que foram as seguintes: sem um dos membros, com óculos escuros e bengala, com camisetas de times rivais no futebol, cadeirante e um cubecraft sem “mudanças” na aparência.

No quarto momento, que ocorreu na aula seguinte, os professores levaram os alunos para quadra, mantendo os mesmos grupos da aula anterior, entregando os cubecrafts para cada grupo e uma folha com questões para possível construção da “identidade” do boneco. Na última etapa, após cada grupo realizar a atividade de construção de identidade, foi realizado uma grande roda para as apresentações dos grupos, em que cada um detalhou a identidade atribuída ao próprio cubecraft.

DISCUSSÃO

Em todo processo da atividade, notamos a empolgação e vontade de participar por parte dos alunos, com envolvimento desde o começo. A atividade proposta veio com forte tom de “novidade” para os alunos, e muitos relacionaram a construção dos cubos a séries televisivas e games, que jogam em casa ou em rede com amigos.

A escolha de cubecrafts sem relação com personagens famosos foi proposital, pois os professores queriam que as crianças utilizassem recursos criativos e não fossem influenciadas pela identidade já criada pela mídia em geral. A atividade de montagem foi prazerosa segundo relatos dos próprios alunos.

Para estimular um ambiente de discussões e reflexões, os professores realizaram modificações físicas nos cubecrafts contruídos pelos alunos, conforme descrito no 3º item. Ao entregar esses bonecos aos alunos, os professores se depararam com diferentes reações; houve questionamentos sobre a falta de alguma estrutura, a presença de características outrora não presentes no dia anterior, causando certa estranheza entre eles, mas não interferindo no entusiasmo da atividade.

A construção da identidade foi bem interessante, pois cada grupo realizou de forma diferente, até mesmo alterando novamente o cubecraft, “desviando” dos comportamentos dos demais grupos. Exemplo do grupo que modificou o time rival desenhando a camiseta do time de preferência do grupo. Como afirma Silva (2000, p.3), “... a identidade e a diferença são o resultado de um processo de produção simbólica e discursiva”, ou seja, os alunos moldaram seu cubecraft conforme o discurso entre eles, simbolizando que o time ali representado como “oposto” as suas preferências era o “ruim”, o “errado”, usando até mesmo o termo “lixo” por várias vezes, exercendo conforme Silva (2000, p.3) relações de poder, impondo até mesmo aos demais integrantes do grupo a preferência da maioria. Salientamos que foi visível que uma aluna em questão não concordou com a mudança do time, porém foi sujeita a modificação, ficando clara a imposição dos demais.

Ainda sobre esse grupo, a palavra “desviando” foi usada em aspas, como referência ao conceito do sociólogo americano Howard S. Becker, comentado no estudo de Oliveira (1999, p.64), a noção de quebra de regras, ou do desvio tomado pelos alunos que não seguiram o mesmo comportamento dos demais



grupos: foram os únicos a alterar as características físicas do seu personagem para traduzir suas convicções e crenças. Interessante destacar que os demais alunos, de grupos distintos não condenaram, naquele momento, a atitude do grupo. Na apresentação das identidades construídas não houve reprovação ou rotulação da turma com relação à mudança física promovida por este grupo.

Oportuno destacar que o mesmo grupo, no início, quando receberam o cubecraft do time que não gostavam, repudiaram, reclamaram e não aceitaram a diferença representada ali, até optarem por mudança, sem o consentimento de todos no grupo, de certa forma alguns foram excludentes nesse aspecto, estabelecendo critérios de quem estava dentro dos seus parâmetros e quem estava fora, nos remetendo ao conceito “in/out” proposto por Alain Touraine, também no estudo de Oliveira (1999, p.61), onde estabeleceram lógicas para avaliarem a situação, passando seu cubecraft de uma característica para outra totalmente diferente, abandonando radicalmente uma condição para outra, onde julgaram ser a melhor.

Já o grupo que recebeu seu cubecraft com óculos e bengala, no momento da apresentação da identidade atribuíram outro significado a bengala, dizendo que era uma “espada”, mesmo com um dos integrantes do grupo dizendo que se tratava de um deficiente visual. Essa caracterização foi ignorada pelos demais alunos que atribuíram identidade sem observar a opinião do colega.

Acreditamos que o grupo até percebeu as diferenças representadas no cubecraft, porém desconstruíram aquela representação que normalmente é atribuída a essas características não imputando um modelo “homogeneizante” para a pessoa cega ao seu personagem, mesmo com um dos colegas alegando as diferenças ali postas. Esse episódio se assemelha com a relação apresentada entre escola e cultura, Santos (2008) comenta sobre as ações que podem ocorrer de maneira unilateral no sentido de homogeneizar as identidades culturais na escola, desrespeitando os valores presentes em cada indivíduo:

A questão das relações entre escola e cultura(s) e o papel homogeneizador da cultura escolar atribui a certos grupos sociais o sentimento de desqualificação entre o “eu” e o “outro” permeado sobre uma troca do estar e/ ou sentir-se excluído de um processo, o qual não se sabe ao certo, pois os aspectos de construção e desconstrução não traduzem uma ação bilateral. (SANTOS, 2008, p.23)

Certo grupo recebeu o cubecraft sem um dos membros superiores, um dos alunos apontou como algo errado com o boneco demonstrando vários problemas para construir a identidade do mesmo, pois o boneco utilizava patins e o grupo entendia como algo difícil há ser realizado. A discussão entre eles foi proveitosa por conta que atribuíram, ao final, uma identidade de superação as dificuldades, mencionando várias características positivas do cubecraft.

Já outro grupo que possuía um boneco sem os membros inferiores, não enfatizou qualquer tipo de dificuldade para o seu boneco e ainda se organizaram para construir uma “cadeira de rodas”. Isso revela que as questões de identidade e diferença e as identidades culturais na escola variaram entre os grupos e as representações se mostram variadas conforme os diferentes arranjos e contextos apresentados. Demonstra ainda que as diferenças são fluidas e podem ser modeladas por interesses que não são seus. (GONÇALVES; SILVA, 2004).

Durante as apresentações, os alunos puderam conversar e debater sobre as “identidades” criadas e outras questões de inclusão envolvidas nas “vidas” dos bonecos, com argumentos e esclarecimentos entre os grupos sobre as características de seus personagens.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do que foi observado na atividade proposta, foi possível estabelecer algumas relações com os conceitos estudados na disciplina inclusão e diferença na Educação Física com o contexto real de ensino como um complemento as discussões realizadas em aula. Além disso, evidenciou-se a oportunidade de “caracterizar” até certo ponto, a turma e os alunos envolvidos a partir de outro olhar que não estava sendo perceptível anteriormente com relação às questões que envolvem identidade, diferença, inclusão e exclusão.



Sendo assim, será possível a partir dessa experiência, propor novas formas de articular discussões e reflexões entre professores e alunos durante as aulas de Educação Física com intuito de ampliar as possibilidades de olhar para as pessoas e para as situações pedagógicas com outras perspectivas.

REFERÊNCIAS

- GONÇALVES, L. A. O.; SILVA, P. B. G. *O jogo das diferenças: o multiculturalismo e seus contextos*. 3. Ed. Belo Horizonte: Autêntica. 2004.
- OLIVEIRA, A. R. Exclusão social e educação: um novo paradigma? *Educação & Realidade*, 24(2), 59-73, jul./dez, 1999.
- SANTOS, J. M. F. Dimensões e diálogos de exclusão: um caminho para inclusão. In: (orgs.) SANTOS, M. P.; PAULINO, M. M. *Inclusão em educação: culturas, políticas e práticas*. São Paulo: Cortez, p. 17-30, 2008.
- SILVA, T.T. *Identidade e Diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

