

CREW 6@B: skate de dedo é brincadeira sim. E daí?¹

Profa. Aline Santos do Nascimento

Profa. Carina Xavier de Moraes

EMEF Castor

No retorno das férias de julho, em meu primeiro encontro com a turma da 6ª série B da EMEF Castor, propus elegermos coletivamente quais manifestações da cultura corporal investigaríamos naquele período. Começamos com uma avaliação do primeiro semestre e uma análise do mapeamento inicial que eu havia realizado. Nesse mapeamento, procurei me atentar à presença na escola de práticas que, tradicionalmente, são excluídas dos currículos da Educação Física. Em acordo com as atuais Diretrizes da Educação Básica, procurei reconhecer os sujeitos da educação, inserindo suas práticas culturais no currículo.

Com este intuito, notei que muitos realizavam manobras com o *fingerboard*, brinquedo popularmente conhecido como skate de dedo, durante os horários de entrada, saída e intervalo. Os alunos trocavam rodinhas, conversavam sobre seus componentes e manobras. Saltou aos olhos também o fato de que guardavam rapidamente o material aos serem flagrados, aparentemente com receio de que eu pudesse retirá-lo e proibi-los de brincar.

Ao iniciar a aula, expliquei que nosso trabalho não se resumiria apenas a vivências práticas. Teríamos também o suporte teórico necessário às discussões fomentadas por meio de pesquisas (internet, jornal, textos, revistas, vídeos, filmes etc.). Em nossos estudos, deveríamos aprofundar conhecimentos sobre a prática eleita, conhecer seus representantes e discutir como ela é vista na sociedade atual.

Ao questioná-los sobre as manifestações da cultura corporal que teriam interesse em estudar, os alunos apontaram os esportes. Eu propus realizarmos um mapeamento específico sobre o tema e, para tanto, solicitei aos alunos que criassem um mapa, cujo centro seria suas casas, indicando a presença de práticas corporais presentes na comunidade do entorno. Propus fazermos uma categorização das práticas que aparecessem nos mapas construídos e, a partir da eleição da manifestação, deveríamos definir os objetivos do projeto.

Consultei os alunos sobre cada manifestação que apareceu dentro da categoria indicada por eles, um aluno citou o futebol e houve um debate entre os que não queriam e

¹ Projeto desenvolvido pela Profa. Aline Santos do Nascimento e comentado pela Profa. Carina Xavier de Moraes.

os que queriam. Um aluno se manifestou dizendo que as aulas voltariam a “ser como antes”, comparando-as num sentido negativo. Quando surgiram o vôlei, basquete e handebol, não quiseram aprofundar porque já tinham estudado.

Por conta das observações que fiz acerca do *fingerboard*, citei o skate. Neste momento, todo mundo começou a gritar na sala: “É esse! É esse é esse!”. Perguntei-lhes o porquê daquela euforia e a aluna Milena disse que existem várias pistas de skate perto do CEU Sapopemba, que fica próximo à escola. Disse, também, que frequenta essa pista e participa de algumas competições, tanto com o skate tradicional quanto com o skate de dedo.

Ao pedir para que a turma contasse mais do que sabiam sobre o skate de dedo, disseram que estava presente na escola toda, e quando podiam, ficavam trocando rodinhas e peças, que montavam rampas com papelão fora da escola, mas que sua prática dentro da escola era proibida. Posicionei-me, afirmando a relevância de estudarmos práticas corporais que são marcadas negativamente dentro da escola, a fim de compreendermos melhor a construção dessas imposições. Após minha fala, o Caio, um aluno que é visto por muitos como indisciplinado e ausente, levantou a mão e disse: “Prô, eu sei que eu não participei do semestre passado porque eu não gostava de dançar, mas se for skate eu até topo, porque eu tenho vários skates de mão na minha casa e se a senhora quiser, eu posso trazer pra gente poder ensinar quem não sabe e a gente pode trocar, fazer várias coisas.” Os colegas olharam surpresos porque ele nunca havia participado das aulas. Essas falas foram de fundamental importância, pois ninguém sabia, por exemplo, que ele tinha vários skates de dedo ou que a Milena participava de competições em outros espaços fora da escola.

Após este contato com a turma, fiz algumas reflexões sobre práticas híbridas² e me dei conta de que o skate de dedo poderia se desdobrar em conteúdos legítimos de ensino, sendo desnecessário abordar o skate tradicional. Essa constatação dialogou com a intenção inicial do projeto de criar possibilidades de estudo sobre práticas silenciadas na escola, no caso, o skate de dedo. Eleita a manifestação, deveríamos definir alguns dos nossos objetivos de trabalho.

Os objetivos definidos para este trabalho foram: potencializar a voz dos representantes e valorizar a manifestação skate de dedo; compreender o skate de dedo enquanto manifestação histórica, social e política de um determinado grupo; identificar e adotar uma postura crítica frente às práticas discursivas do skate de dedo, que circulam na sociedade e regulam comportamentos.

² O termo foi discutido com os alunos no caminhar do projeto.

Também elegemos algumas expectativas de aprendizagem³: compreender a plasticidade da cultura, a partir do processo de ressignificação, identificando tanto a si próprio quanto aos colegas como produtores culturais a partir das construções coletivas de novas formas de praticar o skate de dedo; compreender a transformação e a manutenção do esporte enquanto prática hegemônica da cultura corporal, relacionando-a com as situações vivenciadas; identificar as práticas discursivas presentes nos esportes que reforçam pejorativamente a infância e a brincadeira; identificar as relações de poder presentes nas práticas (local e global), sugerindo propostas para democratizar essas relações; elaborar formas de registro considerando a vivência da atividade.

Para o nosso segundo encontro, solicitei que os alunos trouxessem seus skates de dedo. Tive como objetivo mapear os conhecimentos que tinham sobre o brinquedo e como eles se traduziam na prática. Iniciei este encontro registrando na lousa algumas questões sobre o skate: tipos, representantes, vestimentas, locais de prática, manobras e possibilidades de vivenciar o skate na escola. Apesar de entender que focaríamos o skate de dedo, nesse momento, procurei não restringir as questões, pois os códigos das duas manifestações (skate e skate de dedo) ainda não apresentavam distinções na leitura inicialmente feita pelos alunos. Como meu objetivo era reunir o máximo de informações sobre o que sabiam, escolhi questões bastante amplas, abrangendo inclusive o skate, mesmo porque algumas manobras, obstáculos e peças possuem os mesmos nomes. Solicitei aos alunos que fizessem o registro individualmente e me entregassem.

Dentre as respostas, emergiram opiniões como: “o skate é divertido e radical” e, também, informações como: “skate é *shape, truck*, rodas, parafuso”; “é uma prancha de quatro rodas”; “um negócio que você fica em cima e tem lixa”; “é um esporte, forma de vida e diversão”; além de depoimentos: “minha vida e minha arte”, no caso da Milena (que participa de campeonatos). Sobre os seus participantes, em vários registros apareceram a Milena e o Caio como representantes reconhecidos dessa prática. Sobre as manobras, apareceram *flip, hole*, rolamento, 360° e vertical. Sobre as possibilidades de vivência na escola: “estudando sobre o tema”; “praticando-o na quadra e em jogos virtuais”.

Após a entrega dos registros, procurei deixar os alunos à vontade com o artefato trazido para a sala de projetos, um espaço bem razoável. Assim, teria mais dados a respeito das manobras que conheciam e das negociações entre eles. Registrei este contato, filmando

³ SÃO PAULO. **Orientações curriculares e proposições de expectativas de aprendizagem para o Ensino Fundamental: ciclo II:** Educação Física. Secretaria Municipal de Educação. São Paulo: SME/DOT, 2007.

com meu celular. No decorrer da vivência, os alunos criaram rampas, colocando as mesas e as carteiras encostadas umas às outras. A aula atendeu o objetivo de mapear os conhecimentos dos alunos sobre a prática estudada.

No final da aula, um aluno me perguntou se ele poderia trazer vídeos que ensinavam a fazer diversas manobras com o skate de dedo. Aceitei sua proposta, pois veio ao encontro aos encaminhamentos que havia planejado de ampliarmos os conhecimentos sobre a manifestação.

Na data combinada, o aluno trouxe três vídeos sobre os quais tomei conhecimento junto com a turma. O primeiro apresentava manobras realizadas no ambiente doméstico, entre obstáculos feitos com pedras, caixas de isopor e rampas de madeira. O segundo vídeo, melhor elaborado, com replays e *slowmotion*, atendeu o intuito de nos ajudar a identificar algumas manobras, pois na leitura feita pelos alunos, haviam classificado certas manobras como sendo de alta desenvoltura e dificuldade e com base nessa observação, recomendaram iniciar as vivências por movimentos mais simples. Durante a assistência, atentei às falas dos alunos: “Uau! Nossa, olha ele é maneiro!”; “Esse é bem melhor que aquele né professora?”; “Os caras manjam muito! Nossa véio olha isso!”; “O que esse cara tá fazendo?”; “Que loucura!”. Já o terceiro vídeo apresentava uma competição dentro de uma loja de skate, na qual participavam jovens e uma criança pequena. Os alunos demonstraram grande interesse sobre como as pessoas levam a sério a prática do skate de dedo, sendo, em determinados espaços, reconhecida como esporte.

As falas refletiam empolgação e surpresa: “Nossa, essa aula foi muito legal, acabou muito rápido”, isso fez com que minha expectativa com relação ao estudo crescesse. Após as análises dos vídeos, os alunos retornaram à vivência das manobras apresentadas. Para tanto, já tínhamos um número maior de skates de dedo, sendo possível montar grupos menores, o que aumentou a oportunidade de acesso e manuseio do material. Novamente, filmei o trabalho.

Na aula seguinte, levei um vídeo que havia montado a partir das gravações das vivências com o intuito de avaliarmos se as estratégias de registro utilizadas atendiam às nossas necessidades. Durante a apresentação do vídeo, percebi que alguns alunos se impressionaram ao se verem realizando manobras. No momento em que Geovane⁴ apareceu

⁴ O aluno tem deficiência intelectual e interage muito pouco com os colegas durante as vivências. Alguns alunos sempre ficam ao seu lado tentando explicar e ajudando para que o mesmo não fique sem fazer nada e, neste momento, vê-lo realizar a prática sem o auxílio de ninguém foi uma grande conquista.

todos ficaram empolgados, porque ele estava participando, conseguiu manusear o artefato e sua performance fora filmada. Isso gerou uma expressão de orgulho e satisfação na turma.

Após a apreciação do vídeo, perguntei se seriam capazes de identificar algumas manobras apresentadas. A resposta foi positiva. Então, pedi para que, a partir da aula seguinte, fossem responsáveis por trazer os nomes das manobras e instruir os demais colegas. Sugeri construirmos pistas, a exemplo do que havíamos visto no primeiro vídeo. Os alunos aceitaram a possibilidade e destaquei que para a próxima aula trariam tudo o que poderia ser utilizado na construção como cola, papelão, folhas de madeira, isopor etc.

Iniciei a aula seguinte fazendo um levantamento dos materiais disponíveis e dividimos a sala em seis grupos de acordo com os alunos que iriam instruir os demais na realização das manobras. Eles sentiram grande dificuldade na construção das pistas, pois diferentemente do que havíamos pensado, foi algo extremamente trabalhoso em relação ao acabamento, em termos de manuseio dos materiais e também na funcionalidade das pistas, pois o skate de dedo deveria deslizar com fluidez. A construção demandou mais tempo do que o planejado, tivemos que usar três aulas.



No decorrer da semana, dois alunos da 7ª série que sabiam do que os colegas da 6ª estavam estudando e que eram praticantes de skate de dedo, me consultaram sobre a possibilidade de organizarem um campeonato de skate de dedo no “Dia da Primavera”, data festiva prevista no calendário escolar. Os dois se colocaram à disposição para tudo o que eu precisasse no projeto, uma possibilidade interessante de obtermos informações dos representantes da prática.

Ao reencontrar a turma, consultei-os sobre a possível visita dos dois colegas da 7ª série. Demonstraram grande interesse. Argumentei que teríamos que realizar, apesar do pouco tempo de aula, três atividades: montar o questionário dirigido para a visita dos alunos da 7ª série; terminar as pistas de skate; e os alunos responsáveis por cada grupo deveriam apresentar pelo menos uma manobra. Não houve tempo de realizar a terceira atividade, que ficou para a próxima aula.

Construímos treze questões para os nossos visitantes, baseadas em aspectos técnicos: funcionamento, composição, regras, manobras, competições, modelos e peças recomendadas para eventos oficiais. Não surgiram questionamentos sobre o motivo pelo qual eles gostam do skate de dedo, por exemplo, e resolvi não direcionar a essas questões por entender que, por estarmos finalizando o processo de construção das pistas, poderíamos focar na realização dos movimentos.

Na aula seguinte, um deles, o Igor, não pode vir, mas seu colega Richard compareceu e trouxe com ele alguns skates de dedo e também se desculpou pelo nervosismo, dizendo nunca ter passado por uma experiência dessas.

Em determinado momento, indo além do questionário dirigido anteriormente organizado, uma aluna perguntou como ele tinha conhecido o skate de dedo. Richard respondeu que uma vez estava andando de skate e um amigo apresentou o artefato para ele, que gostou e começou a praticar, conhecendo mais manobras através de vídeos na internet. Aproveitei o espaço e perguntei se ele sofria algum preconceito por ser praticante do skate de dedo e ele disse que não, que é muito tranquilo, que ele anda na rua com os amigos dele e que não há nenhum indício de preconceito, já que é uma prática muito comum na rua dele e que se sente muito confortável com isso.

Ao final, Richard apresentou algumas manobras que os alunos, finalmente, vivenciaram nas pistas construídas por eles. Ele parabenizou os colegas e agradeceu a oportunidade, dizendo nunca antes ter presenciado um momento assim na escola. Eu me senti muito feliz com suas palavras.

Com o objetivo de aprofundar os nossos conhecimentos sobre o skate de dedo, muito bem apresentado pelo Richard, pedi para que na próxima aula os alunos me trouxessem uma pesquisa com todas as informações que encontrassem na internet. Avaliei que seria importante sabermos um pouco mais sobre quem são as pessoas que praticam o skate de dedo, como e onde surgiu esta prática.

Apenas dois alunos trouxeram a pesquisa, ambas de conteúdo bem explicativo, identificando componentes, informando sobre competições, mas nada sobre quem eram seus representantes. O objetivo para a atividade de pesquisa não foi atingido, pois nós já tínhamos falado bastante sobre a parte física do artefato e este conteúdo acabou se repetindo no material trazido. Ou seja, não avançaríamos no sentido de investigar os códigos da cultura do skate de dedo, que poderiam emergir a partir dos discursos de seus praticantes.

Decidi trabalhar com um texto⁵ do Jarder Muller⁶, que conta um pouco da história do skate de dedo. Apresentei brevemente o material e solicitei que uma aluna fizesse a leitura para a turma.

O texto menciona preconceitos que possivelmente atravessariam a prática corporal em estudo, como o *boom* de moda *fingerboard*, que fez com que, de maneira geral, fosse visto como uma coisa passageira, de pouca legitimidade e como uma brincadeira de criança. O autor não se prolonga nessas questões, mas como forma de defender seus praticantes e legitimar a prática, afirma que as crianças não praticavam.

Após a leitura fiz as seguintes provocações: As crianças não andavam ou não andavam direito? Por que elas não andavam? E se era modinha, por que as crianças não teriam entrado nessa moda? Os questionamentos pretendiam estimular a reflexão dos alunos sobre quem poderia ser visto como o verdadeiro representante da prática skate de dedo e porque o representante infante seria algo pejorativo.

Todavia, os alunos rebateram a pertinência desse questionamento, dizendo que para eles “não tinha nada a ver”, afirmando que o skate de dedo não era uma coisa de criança e que eles não viam preconceito e que, como hoje em dia, já existem competições nacionais e internacionais, essas questões de ser de criança ou de modinha, cairiam por terra. Em coro afirmaram se tratar de um esporte sem preconceito. Isso me deixou muito preocupada.

⁵ Disponível em <http://ptfingerboard.blogspot.com.br/2007/09/historia-do-fingerboard-contada-por.html>

⁶ Jarder Muller é um representante do skate de dedo de grande relevância. É reconhecido por muitos como sendo o precursor/protagonista da prática do no Brasil. Criou, em 2003, a marca *Evolve*, uma das marcas mais fortes no cenário atual.

Solicitei que me entregassem no próximo encontro um breve registro daquilo que haviam compreendido sobre o texto. A ideia era proporcionar o confronto dos argumentos do texto com o que ouviram do colega Richard. Com isso, pretendia problematizar os discursos preconceituosos que envolvem a prática do skate de dedo, sobretudo relacionados à infância e, a partir daí, possivelmente atribuir novos significados à prática.

Como material de apoio, montei um painel com diferentes posições de sujeito sobre a prática. Colei falas de um grupo de jovens e crianças que propaga o skate de dedo, reconhecido como *Projeto Skate de Dedo de Volta*⁷, e que promove suas ações por meio de palestras, demonstrações e oficinas direcionadas ao público infanto-juvenil. Confrontei suas falas com os dizeres de Jarder Muller, de que as crianças não praticavam o skate de dedo.

Inseri depoimentos presentes num fórum virtual de discussão entre *fingerboarders* sobre o fato de sofrerem ou não preconceitos. Nos depoimentos, estão presentes falas como: “isso é coisa de criança” e “dentro das escolas, muitos professores pegam e escondem o brinquedo”.



Apresentei as informações contidas no painel aos alunos e pedi para que analisassem, procurando confrontar os diferentes pontos de vista ali presentes. Provoquei-os com as seguintes colocações: se as pessoas acham que é coisa de criança e alguns praticantes afirmam que não é, por que, do outro lado, as crianças e os jovens estão produzindo as ações do *fingerboard*? Quem é visto como seu verdadeiro representante? Qual o sentido da expressão: trazer o *fingerboard* de volta? Será que ele já é coisa do passado? Está voltando ou se transformando?

O aluno Leon iniciou sua análise da seguinte maneira: “Professora, minha irmã me zoa dizendo que eu não tenho nada o que fazer, e que eu gasto dinheiro com besteiras”. Gustavo disse que o pai dele fala que skate é coisa de maloqueiro (nessa fala os

⁷ O projeto pode ser conhecido através do sítio: <www.skatededododevolta.blogspot.com.br>.

representantes do skate tradicional ou de dedo aparecem colocados como pertencentes ao mesmo grupo cultural). A Milene (a aluna que participa de competições com o *fingerboard*) se manifestou da seguinte maneira: “Não é coisa de criança não, mas sofre muito preconceito, porque as pessoas acham que é coisa de criança, mas não é!” Então eu perguntei: “Mas, você se acha uma criança? O que significa ser coisa de criança?” A turma ficou bastante agitada com a provocação, mas fecharam o assunto e encerraram a discussão dizendo que cada um tem uma ideia do que é ser “coisa de criança”.

Por entender que os alunos ainda possuíam uma visão naturalizada dos discursos sobre a infância que atravessam a prática, resolvi retomar a discussão na aula seguinte. Retomei alguns conceitos do currículo cultural da Educação Física, que me ajudaram a planejar as aulas e se mostraram referências importantes para que os alunos entendessem melhor o processo que estavam vivenciando. Parti da questão de identidade, no seguinte sentido: a maneira como eu vejo o outro tem a ver com a ideia de reconhecimento e também de negação. A partir das referências socialmente construídas que cada indivíduo possui, ele aceita ou rejeita os códigos presentes nas manifestações culturais. O preconceito estaria dessa forma atrelado a essa produção social e discursiva da diferença.

Procurei exemplificar o processo de atribuição de significados para os alunos da seguinte maneira: as significações ocorrem a partir do contexto cultural em que se está inserido e da própria experiência. Atribuem-se significados ao skatista conforme as vestimentas, maneira de falar, gestos e estilo de vida. Essa é uma questão de identidade, que passa pelo pertencimento; se eu não me vejo como pertencente a esse conjunto de significados do skate, eu posso rejeitar seus códigos com base nas referências que possuo, que quanto mais rasas forem, mais perigosas são.

Conversamos também sobre os conceitos de hibridismo e ressignificação. Expliquei que hibridismo⁸ se trata da fusão de duas ou mais culturas, expressa numa manifestação cultural, criando uma terceira esfera com significados próprios, que não é apenas a soma das duas anteriores, e sim uma nova criação.

A hibridização ou hibridação busca superar os congelamentos identitários e as metáforas preconceituosas, levando a uma descolonização do currículo. No nosso caso, a prática do *fingerboard* estaria colonizada por um discurso *adultocêntrico*. Nesse sentido, um

⁸ A ideia de culturas híbridas foi proposta por García Canclini na década de 1990 para pensar a modernidade latino-americana, sob o argumento de que esta havia produzido uma modernidade *sui-generis*, caracterizada pela mistura de culturas, pela proliferação de estratégias e pela pluralização de temporalidades, ele cita sedimentação, entrecruzamento e justaposição de diferentes tradições e códigos culturais que fomentaram a modernidade latino-americana (MATOS; PAIVA, 2007, p.186).

currículo híbrido cultural torna-se crucial para admitir que na prática do *fingerboard*, a diferença esteja marcada pelos discursos que negam, invisibilizam e desvalorizam a infância e o brincar.

Julguei também necessário falar um pouco sobre o processo de desterritorialização usado por García Canclini para ilustrar a hibridação, – que significa a perda da relação entendida como natural entre a prática e seu espaço geográfico de origem, fazendo emergir realocações territoriais relativas e parciais, criando novas possibilidades simbólicas (*apud* MATOS; PAIVA, 2007). Em nossos estudos sobre o *fingerboard* descobrimos que nasceu vinculado ao skate tradicional e era praticado apenas em lojas por skatistas tradicionais. No entanto, ao longo de seu processo de popularização, ganhou território nas escolas, nas ruas e principalmente na internet.

Falei com os alunos também sobre a resignificação, que implica em atribuir, com base na própria experiência cultural, novos significados a um artefato produzido em outro contexto (NEIRA; NUNES, 2006). Em uma situação didática, trata-se de posicionar os alunos na condição de produtores de cultura sobre o tema em questão. No caso do *fingerboard*, poderíamos adaptá-lo à casa dos alunos, que poderia virar um *skatepark*. O tanque poderia ser uma pista, livros seriam palcos e o controle remoto obstáculos. A própria escola, a partir do momento em que deixa de proibir a prática, se torna uma rica possibilidade de adaptação e resignificação. Quando os praticantes não utilizam apenas as pistas tradicionalmente conhecidas, eles estão resignificando os materiais que estão disponíveis. Lembrei aos alunos que o *fingerboard* surgiu exatamente dessa maneira, trata-se de um híbrido e de uma resignificação, pois os dois são processos complementares e indissociáveis.

Para elucidar melhor esses importantes conceitos do currículo cultural, selecionei um vídeo⁹ que apresenta o hibridismo a partir de um exemplo simples e interessante, uma pizza de chocolate. A pizza, de origem italiana, é tradicionalmente degustada salgada, porém, ao se popularizar e perder seu território, assume novas características e sabores, inclusive o inusitado chocolate.

Durante minha explicação, pude perceber que os alunos foram entendendo, pois mencionaram outros exemplos, dentre eles o *beyblade*. Dois alunos me mostraram uma tampinha de garrafa e um CD cortado ao meio como sendo o *beyblade*, uma espécie de pião que haviam construído. “De um lado eu tenho um cd, que como está cortado no meio, a gente

⁹ O vídeo pode ser acessado através do sítio: <<http://www.youtube.com/watch?v=e5em9tdIJhI>>.

provavelmente não iria utilizar e uma tampinha de detergente, e quando unimos esses materiais, eu tenho o beyblade”. Afirmaram que o objeto se tratava de uma resignificação de um brinquedo que é caro nas lojas, sendo um artefato construído a partir de objetos de reuso. Nossas reflexões sobre esse tema demandaram mais duas aulas.

Com o objetivo de avaliar o que eles haviam entendido sobre a aula e para dar continuidade às discussões, pedi para que respondessem a três questões: 01. Identifique práticas híbridas; 02. Quais são os esportes em miniatura que você conhece? 03. Tendo em vista o processo de resignificação e hibridização, você acha que na sociedade atual existe alguma prática neutra, original? Justifique. Para analisar as respostas, separei-as em três colunas.

Práticas híbridas:¹⁰ Arroz doce // Avião de bexiga // Natureza // Calça jeans // Celular // TV // Comidas // Ventilador de teto // Câmeras fotográficas // Skate de dedo // Bicicletinha // Arco Iris caseiro // Pega-pega americano.

Esportes em miniatura: Futebol de botão // Hóquei // *Fingerboard* // Bingo // Bola de chaveiro // Pebolim // Boneco // Patins e dedo // Boneca // Pião // Bolinha de gude // Carrinho // Casinha.

Prática neutra: Não, porque quase nada hoje em dia pode ser considerado neutro // Não, porque os produtos se adaptam as coisas que agradam a sociedade de hoje em dia // Não porque as pessoas vão fazendo novas coisas com objetos que já existem // Não, porque antes não tinha tecnologia // O esporte que eu acho que é neutro é a corrida, porque passa na TV e faz bem // Não conheço // Correr, porque é igual a correr atrás do busão // Atualmente as coisas são as mesmas, só que mais evoluídas // Sim, a natação, porque é uma piscina com água e nunca muda // Eu acho que não, porque o ser humano sempre muda. Porque quando eu corro no campo não é igual quando eu corro para pegar o busão.

Como encaminhamento para a próxima aula, os alunos teriam que trazer todos os artefatos e práticas que eles reconheciam como híbridos e resignificados, para que pudéssemos explorá-los e vivenciá-los, com o objetivo de ampliar os conhecimentos sobre eles. Refletindo sobre esses registros e a necessidade de um fechamento do projeto, observei a possibilidade de propor uma outra atividade de problematização sobre os marcadores que apareceram na prática do *fingerboard* na mesma aula em que faziam as vivências.

¹⁰ Estes registros foram as práticas híbridas que os alunos identificaram e reconheceram a partir daquilo que tínhamos visto no vídeo e nas nossas aulas.

Dei início à aula, retomando a discussão sobre os conceitos estudados no encontro anterior e postando na lousa os objetivos que pretendia alcançar: problematizar as relações assimétricas de poder entre criança e adulto, adulto e o brincar e a relação entre esporte e brincadeira, além de perceber os discursos que regem estas relações. Ao lado dos objetivos coleí um cartaz com os dizeres “Criança – Adulto não pode” e, ao lado, outro com os dizeres “Adulto – Criança não pode”. Expliquei que o objetivo da aula posto na lousa era fundamental para entendermos as disputas por significado entre representantes infantis e adultos dentro da prática do *fingerboard*. Os alunos que haviam trazido brinquedos deveriam explicar como haviam sido construídos, como se brincava e, então, classificá-los inserindo-os nas respectivas cartolinas com seus próprios argumentos, justificando a escolha.

Após a apresentação, retomei a lista de práticas híbridas e/ou ressignificadas construída pela sala, que também seriam objeto da categorização “de criança” ou “de adulto”. O *fingerboard* e a bicicletinha de dedo foram inseridos nas duas cartolinas, pois os alunos alegaram que tanto criança como adulto praticam, cada um com um objetivo diferente, ora como esporte de competição, ora como brincadeira na rua. Uma aluna citou os patins como coisa apenas de criança porque, para ela, adulto não brinca com essas coisas pequenas. Depois desses dizeres perguntei então o que era próprio de criança e que adulto não poderia fazer e o que era próprio para adulto e que criança não poderia realizar.

Para criança, eles disseram que era proibido entrar no bora-bora¹¹; ter filhos; ir para balada; não pode beber e fumar; trabalhar e viajar. Sobre o que lhes seria lícito, citaram apenas o brincar. Para adulto, um aluno disse que não pode brincar porque já passou da idade e aqueles que brincam são adultos com mente de criança ou crianças velhas. Muitos disseram que o adulto tem que trabalhar; precisa ter dinheiro.

Após estas colocações, fiz algumas perguntas: os adultos não brincam? Se não brincam, por que colocaram algumas brincadeiras na cartolina do adulto? É proibido adulto brincar? Por que só a criança pode brincar? Os alunos disseram que não tem problema nenhum o adulto brincar, mas que o adulto que brinca é uma eterna criança, ou uma criança velha, por isso colocaram as brincadeiras nos dois cartazes.

¹¹ Casa de prostituição que fica próximo da escola.



Após os comentários, colei na lousa um outro cartaz com informações sobre colecionadores de brinquedos e miniaturas. Disse aos alunos que colecionar poderia ser uma coisa atrativa, pois já que o adulto tem que trabalhar e ter dinheiro, poderia voltar a ser criança comprando e colecionando miniaturas. Disse também que para os colecionadores essa não é uma prática infantil e que em determinadas lojas a criança é proibida de entrar. Então perguntei: vocês acham que colecionadores são adultos com mente de criança ou crianças velhas? Responderam que não, porque era uma coisa que eles estavam investindo. Questionei de novo: então quem tem dinheiro pode? A sala ficou em silêncio. Pedi para que pensassem no assunto e colei na lousa o último cartaz com informações sobre a *CREW Evolve* que conta com a presença dos *fingerboarders* Lázaro Paz (que tem quatorze anos de idade e é diretor do *Fingerboard de Volta*) e Jarder Muller (representante adulto) e perguntei para a turma como poderiam os dois veicular o mesmo discurso *adultocêntrico* estando em posições opostas (criança/jovem *versus* adultos).

Disse que às vezes o próprio oprimido, no caso, a criança reproduz discursos hegemônicos afirmando que o *fingerboard* se trata de uma prática esportiva restrita a adultos e que nesta relação entre os discursos a brincadeira seria uma tolice comparada à seriedade e legitimidade conferida ao esporte.

Perguntei o que os alunos achavam da relação entre o esporte e a brincadeira e eles responderam: “o esporte é melhor”; “esporte é bom para o osso”. Disse que a resposta da turma ia num sentido hegemônico e procurei instigá-los com exemplos de outros marcadores sociais, como situações em que a própria mulher reforça situações de opressão causadas pelo machismo, mesmo estando em desvantagem nessa relação. Os exemplos foram reforçados pela turma, ao citarem situações vivenciadas em suas casas, nas quais a responsabilidade sobre as tarefas domésticas é distribuída desigualmente entre filhos e filhas pelas próprias mães, desprivilegiando as meninas.

Para encerrar a aula, perguntei se concordavam em seguir o projeto no sentido de que o *fingerboard* pode ser uma brincadeira de criança, pois a nossa ação deveria ser contra as verdades absolutas produzidas pelos discursos que naturalizam as práticas e seus representantes. Deveríamos ser contrários a esta lógica da sociedade. Os alunos consentiram. Continuamos a aula, conforme o planejado, realizando as vivências dos materiais híbridos e ressignificados que os alunos trouxeram para a aula. Isso durou mais duas aulas.

Tendo em vista uma produção contra-hegemônica do grupo, propus utilizarmos as ferramentas de divulgação dos praticantes do skate de dedo, construindo nossas próprias *crews*. Em grupos, deveriam criar um logo e produzir vídeos sobre a prática. Disponibilizei material de captura audiovisual e os auxiliei na produção dos vídeos. No fim, a turma produziu 12 *crews*, que abordavam temas diferentes (manobras, tutoriais, brinquedos híbridos etc.).

Após a entrega das produções dos vídeos feitos pelos alunos, encerrei nosso encontro parabenizando-os pelo cuidado com o material emprestado e pelo empenho na realização do projeto e rebati, com base no que eles haviam produzido, as falas presentes na escola de que essa seria uma turma problemática. Os alunos ficaram surpresos e contentes. Para fazermos o fechamento do projeto, disse que iria criar uma grande *crew* unindo todas as produções e divulgar na rede e que na aula seguinte, iríamos apreciá-la, pois a meu ver, essa seria uma forma de todos serem contemplados e representados.