

LINGUAGENS PRESENTES NOS MATERIAIS DIDÁTICOS DIGITAIS PARA O ENSINO DO SKATE STREET

Gabrielly da Silva Gonzalez (PIBIC/CNPq/FA/UEM), Anna Clara Caureo (PIBIC/CNPq/FA/UEM), Claudio Caua dos Santos (PIBIC/CNPq/FA/UEM), Giuliano Gomes de Assis Pimentel (Orientador) e-mail: ggapimentel@uem.br., Cleber Mena Leão Junior (CoOrientador)

Universidade Estadual de Maringá/Centro de Ciências da Saúde/Maringá, PR.

Ciências da Saúde/Educação Física

Palavras-chave: skate street, ensino interativo, praticas corporais de aventura

Resumo:

Desenvolvemos e avaliamos o Objeto Digital de Aprendizagem (ODA) “F.R.E.D.”, um jogo online produzido para ensino da dimensão conceitual do skate street, focando nos quatro fundamentos do skate: Freio, Remada, Equilíbrio e Direção (FRED). A recepção ao ODA contou com 50 alunos do Colégio de Aplicação Pedagógica (CAP) do Ensino Fundamental e 15 voluntários acadêmicos da Universidade Estadual de Maringá. O estudo foi dividido em etapas estruturadas. Inicialmente, foram apresentados aos participantes os equipamentos de segurança essenciais para a pratica do skate street, como capacete, joelheiras e cotoveleiras, além da familiarização com a estrutura de um skate street. A fase prática do ensino incluiu uma progressão gradual dos conceitos. Os participantes foram primeiramente orientados a se sentarem no skate, permitindo uma primeira experiência com direção e uso do freio. Posteriormente, foram instruídos a se ajoelhar e iniciar o movimento da remada, aplicando o conceito de equilíbrio. Finalmente, os participantes foram ensinados a ficarem em pé sobre o skate, aprendendo a pisar corretamente e escolhendo entre as posições “Regular” ou “Goofy”. Os resultados mostraram que o jogo online “FRED” mediou a experiência dos participantes de forma digital e interativa como os conceitos fundamentais do skate. Essa abordagem se mostrou promissora como ponto de partida para futuros projetos da Escola de Aventura, oferecendo aos alunos uma introdução acessível à pratica do skate street. Concluímos que o uso do jogo “FRED” como um ODA é uma ferramenta lúdica que complementa a intervenção docente no ensino dos fundamentos iniciais do skate street.

Agradecimentos

Ao CNPq e à Fundação Araucária pela concessão da bolsa.