

## IMAGENS DE SI NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DO SKATE

Lucas Matheus Fávaro (PIBIC/CNPq/FA/UEM), Giuliano Gomes de Assis Pimentel (Orientador). E-mail: ra125175@uem.br

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

### Ciências da Saúde/Educação Física.

**Palavras-chave:** ensino de Educação Física; desenho; aprendizagem

### RESUMO

Avaliações indiretas são importantes para evitar gastos e desgastes, especialmente na iniciação a esportes de aventura. De forma exploratória, verificamos se existe associação entre o nível de consciência corporal no desenho de autorrepresentação se locomovendo no skate, e o nível de proficiência motora do fundamento remada no skate. A coleta foi realizada em um colégio, com 30 estudantes, de ambos os sexos, com idades entre 10 e 12 anos. Não foram encontradas associações significativas diretamente entre a totalidade de subcategorias do desenho com a totalidade subcategorias do teste de proficiência. Não foi realizado um modelo estatístico de equação estrutural para observar se houve associação entre subcategorias isoladamente, sendo este um limite do estudo.

### INTRODUÇÃO

O skate envolve riscos de trauma (físico e/ou psicológico) em caso de acidentes, é fundamental que as aulas de Educação Física saibam identificar e prevenir situações. Acidentes estão entre os principais motivos de abandono da prática esportiva. Em consequência, realizar avaliação inicial é fundamental para a iniciação ao skate ser mais segura. (Scopel et al., 2020).

No momento, o protocolo de avaliação proposto por Breves, Deprá e Pimentel (2022) é o melhor instrumento para indicar a proficiência dos aprendizes, mas esse padrão ouro também demanda tempo e expertise. Uma alternativa são os testes indiretos e verificar se possuem validade. Supomos que desenhos de representação

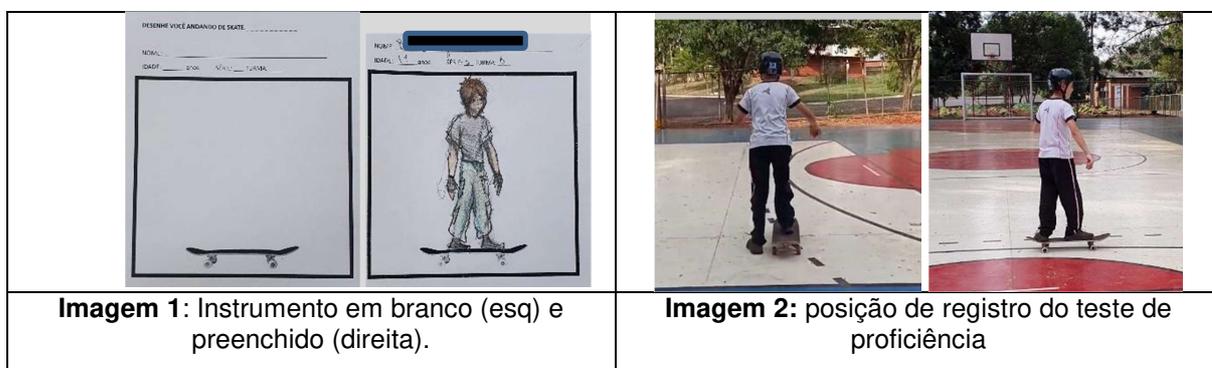
de si no skate podem elicitar o nível de habilidade na modalidade. Caso essa hipótese for comprovada, pode colaborar com o processo de avaliação inicial. Considerando o que foi justificado, o objetivo deste estudo é identificar se existe associação entre o nível de consciência corporal no desenho de autorrepresentação se locomovendo no skate, e o nível de proficiência motora do fundamento remada no skate.

## MATERIAL E MÉTODOS

O estudo contou com a participação de 30 alunos, todos do 6º ano de uma escola pública. O estudo foi aprovado pelo Comitê de ética. A amostra possuía idade entre 10 e 12 anos. A coleta dos dados foi separada em 2 etapas, a saber:

- 1ª. Aplicação do instrumento “teste de autorrepresentação no skate com desenho” para cada aluno participante do estudo;
- 2ª. Aplicação do protocolo de avaliação do deslocamento no skate.

No teste ARSD, existe a foto de um skate, além de possuir espaços para preencher com nome, idade, turma e um espaço para responder se o aluno sabe ou não andar de skate de acordo com sua percepção, neste caso em específico foi comunicado aos alunos que saber andar de skate seria se deslocar de um ponto ao outro se mantendo em cima dele como o requerimento. Nesta etapa inicial foi orientado aos alunos que se desenhassem em cima do skate, e para evitar a indução de resultados, não foi realizada nenhuma outra orientação sobre a forma correta de fazer o desenho, visto que o objetivo nesta etapa era observar como eles se imaginariam andando de skate pelo desenho.



A segunda etapa do estudo foi categorizar os desenhos obtidos. Por meio de uma matriz analítica foi considerada a qualidade da autorrepresentação iconográfica do ponto de vista da maneira correta ao se andar de skate (não em relação à habilidade técnica de desenhar). Essa matriz analítica considera alguns pontos como posição das pernas no desenho, posição dos pés, posição dos braços, posição do tronco, joelhos, cabeça, pés em relação ao skate, posição do corpo em relação ao skate e proporção do corpo em relação ao skate, essas categorias possuem uma pontuação de 1 a 5, sendo 1 “não identificado” e 5 a posição ideal da respectiva categoria. Ao final dessa etapa então, seria feita a soma da pontuação de todas as categorias para obter a nota sobre o desenho, considerando que a pontuação máxima seria 45 pontos.

Já na terceira etapa do estudo, os alunos foram separados em grupo A que seria a metade mais nova dos alunos, com idade entre 10 e 11 anos, e grupo B a metade mais velha da sala, com idade entre 11 e 12 anos. Essa divisão de grupos ajuda a entender melhor os resultados futuros e evitar erros relacionados à diferença de idade. Nesta mesma etapa, foram selecionados os 4 alunos com a menor pontuação e os 4 alunos com a maior pontuação, tanto do grupo A quanto do grupo B, para fazer o teste físico da proficiência da remada do skate, ou seja, um teste onde os alunos selecionados andavam de skate se deslocando do ponto A até o ponto B, conforme protocolo publicado por Breves, Deprá e Pimentel (2022).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A hipótese era que alunos com capacidade de se representarem em movimento no skate de forma fiel no desenho também possuiriam proficiência motora no teste cinesiológico. Isso se mostrou válido apenas para os alunos com notas excepcionais no teste ARSD. Mas, alunos com notas médias, baixas e até mesmo notas altas não fazem parte desse apontamento, apenas notas excelentes.

Já em uma segunda análise, sobre a base utilizada pelos alunos, 75% se desenharam na mesma base utilizada na prática. Sendo assim, alunos que se desenharam na base goofy (perna direita na frente) também andam na base goofy. E alunos que se desenharam na base regular (perna esquerda na frente) também andam na base regular. Os outros 25% dos alunos desenharam uma base e utilizam outra quando se deslocam de skate na quadra. Esse resultado pode ser interpretado como inconstância maturacional do gesto ou que há incoerência entre gesto e desenho.

Por fim, um resultado da pesquisa foi estabelecer um referencial para criar uma relação entre a declaração do aluno de saber ou não andar de skate e o nível de proficiência motora. Foi considerado de 1 a 5 pontos no teste 2 "não saber andar", e de 6 a 9 pontos "saber andar de skate". Sendo 9 a nota máxima do teste motor. Porém, 43,7% dos alunos provaram o oposto do que declaram, ou seja, esses alunos ou disseram que sabiam andar de skate e na verdade não sabiam, e outros declararam que não sabiam andar de skate apesar de terem obtido rendimento no teste. Somente 56,2% dos alunos estão de acordo com o que declararam, o que alerta para o risco em se confiar na declaração do estudante sobre a habilidade.

## CONCLUSÃO

Não foram encontradas associações significativas diretamente entre a totalidade de subcategorias do desenho com a totalidade subcategorias do teste de proficiência. Não foi realizado um modelo estatístico de equação estrutural para observar se houve associação entre subcategorias isoladamente, sendo este um limite do estudo.

Em relação a estudos futuros, devem ser superados os fatores limitantes da pesquisa: n amostral insuficiente para extrapolação, revisar as informações a serem apresentadas no desenho, e idiosincrasia da população do estudo, pois ocorre um projeto de extensão no mesmo, no qual a modalidade é ofertada desde o primeiro ano do ensino fundamental.

## REFERÊNCIAS

BREVES, Juliana Dias; DEPRÁ, Pedro Paulo; PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis. Análise cinesiológica da remada no skate e suas aplicações na Educação Física escolar. **Lecturas: Educación Física y Deportes**, v. 27, n. 293, 2022. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/download/3014/1686?inline=1>. Acesso em: 27 ago. 2024

SCOPEL, Allana Joyce Soares Gomes et al. **Atividades físicas alternativas: práticas corporais de aventura**. Curitiba: Intersaberes, 2020.