ESTADO DA ARTE DA TECNOLOGIA PRESENTE NAS BIOGRAFIAS DE MOVIMENTO

Henry Vitor Paulino Thereza (PIBIC/CNPq/FA/UEM), Luiz Fernando Badaró (PEF/UEM), Giuliano Gomes de Assis Pimentel (PEF/UEM), Juliano de Souza (Orientador). E-mail: ra133086@uem.br.

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

Ciências da Saúde/Educação Física

Palavras-chave: Esporte; técnica; aventura.

RESUMO

O ser humano desenvolve técnicas e constrói ferramentas que contribuem, entre outros, para ampliar a sua experiência motriz. Assim, objetivamos descobrir as principais descobertas sobre a influência tecnológica nos esportes, em específico na modalidade skate *street*. Após triagem selecionamos 25 produções. Observamos que as áreas que mais informam sobre as relações conexas entre a tecnologia e o skate são: Engenharia, Educação Física, Sociologia e Design/Comunicação. Embora a Física tenha produções sobre skate, há a explicação sobre o objeto, porém não se estabelece relações com o esporte. Conclui-se que as descobertas advindas nessas áreas ampliam os conhecimentos sobre o skate, apresentando novas possibilidades de compreendê-lo, sobretudo, em suas interfaces com a tecnologia.

INTRODUÇÃO

A tecnologia é resultado do esforço humano para superar as limitações naturais e melhorar a suas condições de vida (Vieira Pinto, 2013). Já o skate é um esporte realizado sobre pranchas com roda que vem adquirindo cada vez mais visibilidade, tornando-se uma alternativa atrativa para a construção das biografias e autobiografias de movimento no espaço-tempo (Souza, 2021). Desta forma, o objetivo deste estudo foi identificar as configurações estabelecidas entre a tecnologia e o skate no âmbito das produções acadêmicas.

Por biografia e autobiografias de movimento, de acordo com Souza (2021) entende-se a construção de escrita de vida feita movência, ou seja, tem-se como pressuposto que os seres humanos desenvolvem narrativas reflexivas sobre os

movimentos aprendidos durante o percurso de suas vidas. Nesse espectro, uma das atribuições da Educação Física como intervenção profissional é proporcionar que se construam biografias (e autobiografias) de movimento amplas, prazerosas, criativas, autônomas e colaborativas.

MÉTODO

Este é um estudo bibliográfico que se espelha nos estudos tipo estado da arte, que são buscas de mapeamento da produção sobre determinado campo de conhecimento (Romanowski; Ens, 2006). Inicialmente as buscas foram feitas na plataforma Web of Science, mas os resultados foram muito restritivos. Como se trata de uma abordagem exploratória, preferimos adotar a plataforma do Google acadêmico, por permitir observar uma pluralidade maior de material.

REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Após testes, foi adotada a consulta booleana utilizando os termos em português e inglês, cuja busca resultou no exposto abaixo:

Quadro 1: resultados na consulta conforme a língua e o período de recorte

FÓRMULA BOOLEANA	PERÍODO	RESULTADOS
Skate AND tecnologia	2024	239
Skate AND tecnologia	qualquer	14,900
Skateboarding AND technology	2024	2.660
Skateboarding AND technology	qualquer	59.600

Utilizando o critério qualitativo de saturação, quando os resultados começam a não ser mais aproveitáveis, foram lidos os 31 primeiros trabalhos, sendo que foram, posteriormente, eliminados 06 estudos. Os 25 selecionados foram analisados em relação às seguintes variáveis: (a) autores (subcategorias: países de origem, formação acadêmica) e (b) conteúdo (subcategorias: principais achados, conclusão).

Conforme nós podemos ver no quadro 1, a busca em língua portuguesa tem um resultado muito baixo comparado aos trabalhos em língua inglesa. Conforme o pensamento de Vieira Pinto (2013) a autonomia tecnológica é essencial para que uma nação seja desenvolvida. Portanto, a escassez de obras em português é um indicador do déficit tecnológico no plano material (forças produtivas) e intelectual (*homo academicus*) no Brasil em relação ao Skate.

Porém, como nos interessava observar mais o que se publica em língua portuguesa, para estudos futuros de comparação de conteúdo com estudos em

outras línguas, buscamos identificar de quais países são os autores dos estudos selecionados nas produções na consulta boolena feita na língua portuguesa. Feito esse procedimento, ainda se observa que 17 trabalhos (70,8%) são de origem brasileira, havendo ainda trabalhos oriundos dos Países Baixos e Alemanha (2/8,3%) e Portugal, Tailândia, Índia, Taiwan e China (com um trabalho cada).

Um outro elemento importante foi identificar que cursos superiores vêm se dedicando ao estudo e ao desenvolvimento das questões tecnológicas em relação ao skate. Conforme o quadro abaixo,

Quadro 2 – Distribuição das obras selecionadas por área de conhecimento

Área (disciplina acadêmica)	**n**	**%**
Engenharia	7	40,2
Educação Física	6	35,3
Sociologia	3	17,6
Design e comunicação	1	5,9

Via de regra, os trabalhos reconhecem dois pontos de inflexão ascendentes na relação entre técnica corporal e inovação na indústria do skate: (1) a introdução das rodas de uretano, devido à capacidade de absorver impactos e oferecer melhor aderência; (2) os trucks evoluíram de meros eixos fixos para um sistema de amortecedores com dirigibilidade. Embora a Física tenha contribuído para explicações sobre a cinemática da modalidade, vimos no Quadro 2 que são outras áreas que estudam o significado da relação entre tecnologia, design e cultura no esporte.

Na área da Engenharia, que compõe 40,2% das obras analisadas, os estudos focam principalmente no desenvolvimento e aprimoramento tecnológico dos materiais e estruturas dos skates. Pesquisas exploram a aerodinâmica e a resistência dos materiais, visando aumentar a durabilidade e desempenho dos skates. Além disso, estudos sobre inovações tecnológicas em sensores e sistemas de monitoramento têm sido realizados, contribuindo para a evolução das práticas de segurança e desempenho no esporte.

A Educação Física, representando 35,3% das obras, examina o skate sob a perspectiva do desempenho físico, técnico e tático dos praticantes. Estudos avaliam a biomecânica dos movimentos no skate e a influência da prática regular no condicionamento físico. Outro foco comum é o impacto psicossocial do skate, considerando sua importância na promoção da saúde e bem-estar, especialmente entre os jovens.

Na Sociologia, que compreende 17,6% dos estudos, o skate é analisado como um fenômeno cultural e social. Enfatizam-se a identidade, subculturas urbanas e o impacto do skate nas dinâmicas sociais, especialmente em ambientes urbanos. Estudos nessa área também exploram o papel do skate na inclusão social e como ele reflete e desafia normas culturais e sociais.

Embora menos representativa, com 5,9% das obras, a área de Design e Comunicação oferece insights sobre a estética e a comunicação visual no skate. Estudos abordam o design de skates e a influência de elementos gráficos na identidade visual e cultural dos praticantes. Além disso, há uma exploração do impacto das mídias sociais na difusão e popularização do skate como um estilo de vida e esporte.

CONCLUSÕES

A tecnologia é um componente de eficiência técnica e eficácia simbólica nas configurações do skate enquanto uma manifestação esportiva. Engenharia, Educação Física, Sociologia e Design/Comunicação são as áreas que mais informam sobre o skate, vindo a legitimá-lo como uma possibilidade efetiva para os indivíduos construírem suas biografias e autobiografias de movimento. Em suma, as descobertas advindas nessas áreas ampliam os conhecimentos sobre o skate, apresentando novas possibilidades de compreendê-lo, sobretudo, em suas interfaces com a tecnologia.

AGRADECIMENTOS

Este trabalho foi financiado pela Fundação Araucária, a quem agradecemos pela bolsa PIBIC-AF.

REFERÊNCIAS

ROMANOWSKI, J. P; ENS, R. T. As pesquisas denominadas do tipo Estado da Arte em educação. **Revista diálogo educacional**, v. 6, n. 19, p. 37-50, 2006. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/pdf/de/v06n19/v06n19a04.pdf Acessado em 01 ago 2024.

SOUZA, J. **Do homo movens ao homo academicus**: rumo a uma teoria reflexiva da Educação Física. São Paulo: Liber Ars, 2021.

VIEIRA PINTO, A. **O conceito de tecnologia**. São Paulo: Contraponto, 2013. v. 1.