ESPORTES DE AVENTURA E REPRESENTAÇÃO IMAGÉTICA NO COLECIONISMO

Ezequiel Glauber Paggi Oliveira (PIBIC/CNPq/FA/UEM), Giuliano Gomes de Assis Pimentel (Orientador). E-mail: ra146987@uem.br

Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências da Saúde, Maringá, PR.
Área e subárea do conhecimento: Ciências da Saúde / Educação Física.

Palavras-chave: estereótipos corporais; material didático; skate.

RESUMO

O skate apresenta crescimento no Brasil e no mundo, especialmente após sua inclusão no programa olímpico. Diante disso, evidencia-se a necessidade de recursos educacionais voltados ao ensino da modalidade. O presente trabalho teve como objetivo analisar álbum de figurinhas como material didático, interativo e acessível para o ensino do skate, utilizando o colecionismo como recurso pedagógico. Inicialmente analisamos cinco obras disponíveis no Brasil, por meio da matriz de Irene Moya-Mata. Os álbuns foram lançados entre 1987 e 2011, totalizando 572 imagens. A análise identificou baixa representatividade de diversidade. Os estereótipos corporais eram predominantemente indivíduos masculinos, adultos e brancos. Posteriormente, para uma proposta tecnológica foi estudado o modelo TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) para orientar a elaboração de um novo produto. A partir disso, foi desenvolvido um álbum abordando história, modalidades, segurança, equipamentos, pistas e manobras, além de QR Codes com conteúdos audiovisuais. O material busca contribuir para o ensino do skate, promovendo inclusão e identificação dos alunos com a modalidade.

INTRODUÇÃO

O skateboard está associado a diferentes expressões estéticas. Porém, na Educação Física pouco se avançou na organização desses elementos aos métodos de formação cultural físico-esportiva à prática do skate. Há diversos métodos de ensino, por aulas presenciais, vídeo-aulas, professores particulares, mas a área ainda carece de métodos de ensino e materiais didáticos para esta prática (Risso et. al, 2025).

Entre as formas de se produzir um recurso educacional, há livros didáticos, atividades, jogos lúdicos e materiais interativos, capazes de ensinar conteúdos, incentivando o interesse dos alunos e promovendo o aprendizado. Dentro desta lógica, o colecionismo se encaixa como um material interativo didático, por meio dos álbuns de figurinhas com imagens e textos.

Seguindo esta linha, o trabalho teve como objetivo o ensino do skate por meio da criação de álbum de figurinhas didático, interativo e acessível para auxiliar os alunos

no aprendizado da modalidade. Ao decorrer do trabalho foram feitas análises de álbuns de figurinhas já existentes da temática e pesquisas sobre o conteúdo.

MATERIAIS E MÉTODOS

Inicialmente foi estudada, com base em Risso, Moya-Mata e Pimentel (2025), a matriz analítica utilizada para identificar estereótipos corporais em livros de Educação Física.
A matriz foi utilizada para a análise de álbuns de figurinhas lançados no Brasil.

No total foram analisados 5 (cinco) álbuns, sendo eles: Overall Skate Stamps (MultiEditora-1987); Skate or Die (Cedibra-1988); Surf Skate (MultiEditora-1991); Buzzy Skate (Riclan-2005); Cemporcento Skate (ZY-2011).

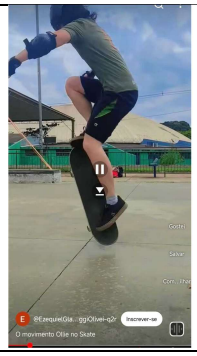
Foram analisadas 572 imagens, sendo 427 cromos e 145 vinhetas (125 Skate or Die), (60, Surf Skate), (226, CEMPORCENTO SKATE) (49, Buzzy Skate) (112, Overall Skate Stamps).

Após o período de análises, foi aplicado o modelo TPACK (Mishra; Koehler, 2006) (Technological Pedagogical Content Knowledge). O modelo explica como integrar inventos ao ensino, definindo os conhecimentos de conteúdo, pedagógico e tecnológico do material produzido, nos quais foram definidos os seguintes parâmetros:
Conhecimento de conteúdo: foram definidas duas ou mais páginas para as seguintes categorias: História do Skate; Modalidades; Anatomia do Skate; Segurança no Skate; Como andar de Skate; Tipos de pistas do skate; manobras mais comuns; e as características estéticas na cultura skateboard (Brasil, 2025).
O modo de uso do invento prevê que as crianças receberão pacotinhos de figurinha de acordo com a categoria temática que foi ministrada, depois da avaliação diária. Já sobre o conhecimento tecnológico, o álbum possui a tecnologia de QR CODES, por meio dos quais o aluno pode acessar vídeos e conteúdos relacionados à respectiva categoria, encontrados na primeira figurinha da sessão de manobras.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foi identificada na análise de álbuns anteriores, baixa adesão à inclusão e representação de diferentes estereótipos corporais, com maior representação de indivíduos do sexo masculino na fase adulta, com a raça predominantemente branca. Diante da problemática exposta, o resultado das pesquisas e estudos levaram à criação de um álbum de figurinhas didático para o ensino da prática do skate, projetado com o objetivo de contribuir para a solução das problemáticas apresentadas anteriormente, promovendo um material didático inclusivo. Espera-se que os alunos possam aprender a modalidade e desenvolver um sentimento de pertencimento e identificação com o contexto ensinado. O material busca ensinar a prática do skate por meio do colecionismo. Conforme as crianças aprendem em sala de aula e nas aulas práticas, adquirem figurinhas que deverão ser coladas no álbum

como mostrado nas figuras 1 e 2, servindo de reforço para a aula ministrada, além de poder ser utilizado por alunos autodidatas.

			
Figura 1	Figura 2	Figura 3	Figura 4

Além dos cromos, o material busca integrar a tecnologia para auxiliar no ensino, por meio de cromos que possuem QR CODES mostrado na figura 3, com acesso a vídeos educativos sobre o conteúdo apresentado nas páginas e manobras mostradas na figura 4.

CONCLUSÕES

Ao longo do trabalho, foi possível observar a falta de inclusão e representatividade dentro dos álbuns de figurinhas de skate, além da carência de materiais didáticos para esta modalidade.
Diante desta situação, a criação de um material didático tecnológico para o ensino do skate torna-se importante para enriquecer a área e promover a inclusão e o ensino do skate para todos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Fundação Araucária pelo apoio financeiro e incentivo à pesquisa científica, à Universidade Estadual de Maringá (UEM) pelo suporte institucional e ao meu orientador, Giuliano Gomes de Assis Pimentel, pela orientação e contribuição para o desenvolvimento deste trabalho.

REFERÊNCIAS

BRASIL, D. V. C. Skateboarding: referencial técnico-tático para o processo de ensino, vivência e aprendizagem. **Corpoconsciência**, Cuiabá, v. 29, p. e20106, 2025. Disponível em:

https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/20106. Acesso em: 27 ago. 2026.

MISHRA, P.; KOEHLER, M. J. Technological pedagogical content knowledge: a framework for teacher knowledge. **Teachers College Record**, v. 108, n. 6, p. 1017-1054, 2006. Disponível em: https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x. Acesso em: 27 ago. 2026.

RISSO, H. F. F.; MOYA-MATA, I.; PIMENTEL, G. G. A. Imagens na reflexividade do olhar docente: potencialidades a partir de uma matriz analítica em Educação Física. **REBESDE**, v. 1, n. 1, p. 1-16, 2025. Disponível em: https://revista.unifatecie.edu.br/rebesde/article/view/470. Acesso em: 27 ago. 2026.