

Skate é Brinquedo: possibilidades e limitações

Guilherme Corezola Vieira¹

Marília Forgearini Nunes²

Resumo: Este trabalho analisa o skate como um objeto lúdico/brinquedo a partir da teoria do desenvolvimento cognitivo de Piaget (1978) e das disposições apresentadas sobre brinquedos por Oliveira (2010). O texto apresenta uma revisão de literatura sistemática que focou em produções acadêmicas sobre o skate a partir de 2020, de abordagem qualitativa, buscando entender as múltiplas dimensões históricas, culturais e sociais que caracterizam o objeto skate no campo da educação e fora dele. O estudo apresentou uma lacuna de perspectivas que partissem da ludicidade, particularmente em trabalhos do componente curricular da Educação Física, no qual o skate se faz mais presente na escola, através da definição da Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), que o classifica como prática corporal de aventura. Ao falar de brinquedo, destaca-se a importância do mesmo para o desenvolvimento da representação simbólica na infância que possibilita às crianças expressarem suas vivências. Por fim, apontam-se possibilidades e limitações do skate enquanto objeto lúdico na educação escolar.

Palavras-chave:

Educação. BNCC. Desenvolvimento cognitivo. Skate. Ludicidade.

Skateboard is a Toy

Abstract: This paper analyzes the skateboard as a playful object/toy based on Piaget's (1978) theory of cognitive development and the dispositions regarding toys presented by Oliveira (2010). The text presents a systematic literature review that focuses on academic productions about skateboarding from 2020 onwards, using a qualitative approach to understand the multiple historical, cultural, and social dimensions that characterize skateboarding both in and outside the field of education. The study identified a lack of perspectives based on playfulness, particularly in works related to the Physical Education curriculum, where skateboarding is most prevalent in schools, as defined by the Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), which classifies it as an adventure body practice. When discussing toys, the importance of it for the development of symbolic skills in childhood is highlighted, as they enable children to express their experiences through them. The paper also points out the possibilities and limitations of the skateboard as a playful object in education.

¹ Licenciatura em Pedagogia em andamento, Graduando em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. E-mail: guilhermecorezolavieira@hotmail.com ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-9850-3336>

² Doutora em Educação, Professora Adjunta na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. E-mail: mariliaforginunes@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3911-5588>

1 Introdução

Este texto propõe a elaboração de reflexões a respeito do skate enquanto objeto lúdico, isto é, "artefato que tem como função o entretenimento de crianças e adultos" conforme define o Tesouro de Folclore e Cultura Popular (TESAURO, 2024). Adota-se como perspectiva teórica a concepção de Jean Piaget a respeito do desenvolvimento cognitivo da criança refletindo sobre as potencialidades, possibilidades e limitações do skate como brinquedo e recurso para uma abordagem lúdica de conhecimentos na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Para tanto, depois de identificar como o skate se apresenta na BNCC, documento que delimita os objetos do conhecimento, as habilidades e as competências básicas a serem desenvolvidas ao longo da Educação Básica, foi realizada uma revisão de literatura sistemática sobre a terminologia do skate nas produções acadêmicas de 2020 à 2024, por fim, delimitar como o skate tem sido abordado nos Anos Iniciais e na Educação Infantil e a partir disso apontar possibilidades e limitações da presença do skate enquanto objeto lúdico em atividades educativas no contexto escolar.

Assim, partindo da pergunta: *O skate pode ser considerado objeto lúdico?* Foi elaborado o seguinte objetivo: refletir sobre o skate enquanto brinquedo/objeto lúdico fundamentado em pressupostos teóricos e comparações com a teoria do desenvolvimento cognitivo de Piaget. Como objetivos secundários foram estabelecidos, 1) Apontar as características do skate enquanto objeto lúdico considerando a teoria piagetiana e em articulação ao que se apresenta na BNCC; 2) mapear a terminologia do skate em pesquisas do campo da educação; 3) elaborar reflexões sobre o skate enquanto objeto lúdico apontando possibilidades e limitações sobre a presença desse objeto lúdico no contexto escolar.

2 O Skate na BNCC e algumas articulações teóricas iniciais

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2018), o skate está classificado como uma prática corporal de aventura urbana no componente curricular Educação Física (Brasil, 2024, p.2019), e vinculada como objeto do conhecimento somente aos Anos Finais do Ensino Fundamental (Brasil, 2024, p.231) e Ensino Médio (BRASIL, 2024, p.495). Para BNCC "o caráter lúdico está presente em todas as práticas corporais, ainda que essa não seja a finalidade da Educação Física na escola." (BRASIL, 2024, p.220), no entanto, *brincadeiras e jogos* são uma das unidades temáticas presente em todas as etapas enquanto as práticas corporais de aventura são consideradas uma unidade temática distinta, que não apresenta objetos de conhecimento para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental (BRASIL, 2024, p.225), apresentando até mesmo uma lacuna na tabela.

A partir de uma análise dos achados da revisão de literatura foi possível constatar que há mais dimensões na prática do skate do que aquelas apresentadas pela BNCC, mesmo considerando que a inclusão dessa prática no currículo, a partir do termo práticas corporais de aventura, seja considerada um avanço para o campo, como apresenta Amaral e Bandeira (2020). A terminologia utilizada para definir o skate é variada, e contempla diversos aspectos históricos, culturais e sociais, não cabendo limitá-lo a apenas uma definição, embora quando citado por pesquisadores em relação ao espaço escolar, o skate apareça majoritariamente sob

a perspectiva esportiva. Independentemente dessa diversidade de denominação e caracterizações, para o presente artigo optou-se por utilizar a definição de brinquedo ou objeto lúdico conforme as classificações de Kishimoto (1995, 2017) e Oliveira (2010).

Apesar da atual visibilidade do skate enquanto esporte, representado pelas participações pioneiras nos jogos olímpicos de Tokyo 2020 e Paris 2024, e do marco cultural das redes sociais e movimentos de rua que apresentam um estilo de vida skatista. A origem da prática remonta à década de 1940. Está bem documentada por Marcus e Griggi (2011) que explicam que ela advém de variações artesanais de Patinetes e Patins da década de 1940, por surfistas, para facilitar o deslocamento enquanto carregavam suas pranchas de surf. Não demorou muito a chamar a atenção das crianças locais que logo passaram a fabricar seus próprios skates artesanais para “surfar as calçadas”, ou seja brincar de surfar. O skate nasceu um símbolo e um brinquedo. No entanto, não demorou para se tornar muito mais que isso, por exemplo, ao se tornar modalidade olímpica conforme notícia publicada em 2016 (Figura 1):

Figura 1 - Destaque de notícia publicada no Portal GE sobre o aceite da candidatura do skate para se tornar modalidade olímpica em Tokyo, 2020³.



Fonte: Acervo Pessoal.

Não se ignora que há certa contradição ou estranhamento em apresentar o skate enquanto brinquedo, uma vez que, há muito, ele já se afastou desse significado e ganhou dimensões muito diferentes. No entanto, assume-se essa definição por entender que ela se aproxima mais das infâncias do que as demais e pode se fazer por isso também presente na escola em práticas educativas que podem fomentar a prática esportiva. No Brasil, cada vez mais tem surgido a demanda pelo objeto em questão. Comercialmente, houve um aumento de 600% na procura comercial depois da pandemia, como apresenta a revista PEGN (2024), e as instituições educacionais também têm buscado o skate, seja através do governo federal que lançou, em 2021, o Projeto Skate Escola para difundir a modalidade em escolas públicas através do financiamento de professores especializados para proporcionar a prática; ou através de projetos próprios. Tais dados reforçam a importância de se pensar sobre a presença desse objeto lúdico que pode se fazer mais presente na escola ampliando o diálogo entre esse espaço formal de educação e a sociedade. Na continuidade do trabalho apresenta-se uma revisão ampliando a argumentação sobre a relevância do skate como artefato lúdico-educacional a partir de pesquisas acadêmicas.

³ Notícia completa disponível em:
<https://ge.globo.com/programas/verao-espetacular/noticia/2016/01/chance-olimpica-agrada-skatistas-s-e-essencia-respeitada-estilo-de-vida.html> Acesso em 11 Set. 2024.

3 O que é Skate?: breve revisão bibliográfica para elaborar um conceito

Apresenta-se uma revisão de literatura de tipologia sistemática, narrativa, exploratória compondo o método qualitativo de investigação que está na base deste estudo. Trata-se de uma revisão de literatura sistemática em acordo à descrição de Rother (2007), pois estabelece critérios bem definidos, assim como o envolve uma ação narrativa na medida em que pretende proporcionar “maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses” (GIL, 2008, P.41), tudo isso sustentado em uma base de natureza qualitativa como descrito por Gunther (2006, p.2) por buscar descrever “relações complexas ao invés de explicá-las por meio do isolamento de variáveis.”.

No processo de busca foram considerados Artigos, Dissertações, Livros e Teses, nas bases de dados: LUME da UFRGS, Google Scholar, Periódicos da Capes, e SciELO. A busca foi guiada por combinações de termos com a palavra skate, na seguinte ordem: Skate + Brinquedo, Skate + Objeto Lúdico, Skate + Pedagogia, Skate + Piaget, Skate + Práticas Corporais de Aventura + Anos Iniciais, Skate + Práticas Corporais de Aventura + Educação Infantil, Skate + Educação Infantil, Skate + Anos Iniciais e Skate + Ludicidade. Foram excluídos das buscas trabalhos internacionais, repetições e trabalhos anteriores à 2020, visto que não era objetivo da revisão fazer esgotamento exaustivo das fontes e a relação com a BNCC como documento balizador da educação básica brasileira. Também foram excluídos trabalhos indisponíveis de maneira digital.

Em uma primeira busca de caráter exploratório, que, “[...] tem como objetivo verificar em que medida a obra consultada interessa à pesquisa” (GIL, 2008, p. 77), foram selecionados trabalhos que tratavam da temática do skate, podendo também se referir a ele com a classificação de prática corporal de aventura. Essa busca chegou ao total de 117 resultados relevantes selecionados em um conjunto de 123. Esses trabalhos passaram por um segundo filtro no qual foi realizada uma leitura seletiva ou “[...] seleção do material que de fato a pesquisa.” (GIL, 2008, p. 78), tendo como base três perguntas: 1) Como o trabalho caracteriza o skate? 2) O estudo está inserido no campo da educação? E 3) Com qual etapa escolar o skate é relacionado? Essa leitura seletiva foi feita primeiro considerando os resumos, depois buscando localizar especificamente a definição de skate em uma leitura rápida e com foco determinado e, por fim, uma leitura mais atenta e aprofundada dos textos vinculados ao campo da educação que se relacionavam mais a uma abordagem lúdica do skate.

Essas leituras possibilitaram dividir os 117 trabalhos foram divididos em 8 grupos conforme as características utilizadas para descrever o skate, são eles: Esporte (27 trabalhos); Prática Corporal de Aventura (47 trabalhos); Prática Transgressiva (4 trabalhos); Meio de Transporte (1 trabalho); Prática e Representação Cultural (16 trabalhos); Estilo/Moda de vestuário (4 trabalhos); Prática Cidadina (7 trabalhos); e Objeto de pesquisa (11 trabalhos). Destaca-se que os trabalhos não desconsideram outras definições de skate, apenas partem de uma determinada ótica para sua análise.

Os resultados apontaram uma variedade naquilo que define o skate, o que também é destacado pelo estudo de Kawashima et al. (2021) a respeito das produções de Educação Física sobre práticas educativas envolvendo o skate em escolas. Neste estudo, utilizam-se caracterizações diversas tais como: esporte radical, atividade física, prática corporal de

aventura, e esporte urbano. Outros estudos de diversas áreas também apresentaram pontos de vista distintos sobre a definição de skate, para Porto e Leschko (2020), por exemplo, um estilo de moda de vestuário; para Melo e Souza (2020), uma identidade cultural; para Camargo et al. (2020), um meio de transporte; para Martini (2021), uma prática cidadã, onde o skate é um instrumento utilizado para ler o mundo.

Ao todo 57 trabalhos eram da área da educação, 42 deles utilizando do termo prática corporal de aventura para se referir ao skate, definição atribuída majoritariamente pelos trabalhos do campo da Educação Física, nos quais quase toda produção científica sobre o skate na escola se encontrava. Isso se dá devido ao fato dessa denominação ser encontrada na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018). As práticas corporais de aventura têm uma importância política para a ampliação de políticas públicas de incentivo ao esporte no âmbito escolar e fora dele, principalmente devido à recente criação da Comissão do Esporte de Aventura (CEAV). Para Amaral e Bandeira (2020) essa definição tem importância ímpar para ampliar o debate sobre lazer no campo da educação.

Além de situar no campo da educação, é necessário também situar o skate em relação às etapas da educação básica, algo que como já foi explicitado na seção anterior, no documento oficial de currículo, o skate tem espaço restrito às etapas finais considerando o público adolescente e não infantil. Nesse sentido, alguns trabalhos problematizam a questão. Tanto, Dornellas, Klippel e Rezende (2022), quanto, Duek, Figueiredo e Francisco (2020), por exemplo, defendem a adaptação das práticas para possibilitá-las às crianças da Educação Infantil, explicitando práticas já realizadas na mesma. Enquanto, Liziero e Romero (2024), sustentam a presença nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental frente a uma tendência internacional de diversificação dos currículos de educação física, marcado por uma predominância de esportes como vôlei e futebol, que também é apontada por Rocha et al. (2024). França e Domingues (2023) ainda apresentam uma prática realizada com crianças do 4º e 5º ano, e apontam uma lacuna nas unidades temáticas dos Anos Iniciais e Educação Física, no qual não consta nenhum objeto do conhecimento ou habilidade relacionados à unidade temática Práticas corporais de aventura. Essa lacuna apresentada pela BNCC explica a hegemonia de pesquisas voltadas ao Ensino Médio e aos Anos Finais do EF.

Observa-se que há ausência de debate sobre ludicidade tanto nos textos que se referem ao skate como prática corporal de aventura na escola, como nos estudos científicos sobre skate. Dentre os estudos identificados, somente Martini, Urra e Dantas (2022) destacam aspectos do jogo e da brincadeira como fundamentais para a prática do skate. Para os autores há uma “necessidade de diversas pedagogias voltadas ao esporte, como forma de mediar seu ensino, de acordo com os distintos sujeitos, objetivos e apropriações para os quais ele se apresenta” (2022, p.22). A pesquisa ainda afirma que a ludicidade é essencial para promover a aproximação de qualquer prática de aventura do universo da criança, inclusive abdicando da execução técnica, dando espaço exclusivo ao prazer. O risco e o medo apresentado pelo skate passam a ser um desafio da brincadeira, como uma bolada no jogo de queimada, ou uma queda ao se equilibrar no meio-fio.

Também há exemplos nos estudos de propostas que extrapolam a perspectiva da corporalidade sem abdicar da relação com o esporte. Mezzaroba e Rodrigues (2023), por exemplo, apresentam outra maneira de se vivenciar ao utilizarem uma abordagem da literatura para realizar a aproximação com a temática, enquanto Júnior et al. (2021) se serve dos videogames de skate, como familiarização com o objeto e potencializações para recursos digitais na escola.

Já outros estudos que abordam o brinquedo de uma maneira generalizada como Kishimoto (2008, 2017) e Oliveira (2010), citavam *bolas, bonecas, pipas, skates, e etc.*, não

se utilizando de um brinquedo específico para a análise, portanto, tampouco do skate. Estes trabalhos, ao abordarem o brincar e o brinquedo classificam-no nessa categoria sem ressalvas específicas ao que este trabalho se propõe, mas fomentando a valorização do brincar e da interação com brinquedos que também interessam às reflexões que são pretendidas.

A revisão que se apresentou aponta uma multiplicidade de olhares para o skate na ciência, no campo da educação volta-se quase exclusivamente para seu caráter esportivo, mas, como apresentam as demais áreas do conhecimento, o objeto skate pode ser explorado das mais variadas formas, a ótica da ludicidade, do brincar, e mais especificamente a do brinquedo que é brevemente explorada pelas pesquisas do campo da educação que estuda a prática do skate. O que se apresenta a seguir é uma reunião de argumentos mais específicos com a intenção de elaborar um conceito de skate enquanto brinquedo ou objeto lúdico como foi definido no início deste trabalho.

4 Skate é Brinquedo

A definição de skate como brinquedo que se apresenta se organiza a partir dos estudos de Piaget e de autores contemporâneos delineando um breve histórico sobre o que é brinquedo até chegar ao skate em específico.

Kishimoto (1995), ao analisar a história das observações sobre o brinquedo, data as análises ainda do período da Grécia antiga, com Platão e Aristóteles, diretamente atrelado ao significado de jogo ou *ludus*. O que, para o autor, se perde durante o período da Alta e Baixa Idade Média, com o jogo sendo restrito à aristocracia e só voltando aparecer no Renascimento, inicialmente marcados pela corporalidade, mas logo os jogos passam a permitir materialidades novamente, como a bola, marca de diversas atividades que vieram a se tornar esportes. Não sem muita resistência da burguesia, segundo Hobsbawm (1987 apud Oliveira, 2012, p.171), “Essa nova classe social combatia o “passatempo” dos operários, pois esse reduzia a produtividade dos trabalhadores [...]”.

Cabe destacar o livro *Sports in Ancient Times* de Crowther (2007), no qual o autor apresenta um estudo que nos mostra que a origem do jogo esportivo não se deu somente na sociedade ocidental, mas em distintas épocas em todos os continentes, egípcios, chineses, mesopotâmios e povos mesoamericanos desenvolviam concomitantemente práticas de *ludus* dentro de suas culturas. Temos como exemplo o Peikrân, jogo criado por indígenas brasileiros que se utiliza da peteca, também de origem brasileira.

Segundo Kishimoto (1995), proliferam-se ainda no século XVIII, os jogos educativos voltados para a infância, a quem o autor atribui ao livro *Emílio, ou, da Educação* de Rousseau. O pensar de Rousseau, conforme Kishimoto, impacta até hoje a maneira como o jogo, a brincadeira e o brincar são vistos no processo educativo. Foi o começo do jogo e do brincar propostos com o intuito exclusivo de educar. Isso permitiu o avanço do debate sobre ludicidade nos processos educativos, tanto para crianças quanto para adultos no campo da educação. Particularmente sobre as crianças e a ludicidade, Piaget (1978), destaca que a prática do brincar pode estimular o desenvolvimento intelectual infantil, sua capacidade de compreensão da sociedade, a imaginação, e aquisição de conhecimento.

No final do século XX, a ludicidade ganhou status de direito, o Artigo 16º do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), estabelece no item 4 “brincar, praticar esportes e divertir-se;” (BRASIL, 2024, p.20) como aspectos do direito à vida, à saúde e a liberdade. O brinquedo, a brincadeira, o jogo, são elementos que devem estar presentes na vida da criança, não só por questões de desenvolvimento cognitivo, o que por si só já é uma razão

plausível, mas por ser um direito da criança e do adolescente ter acesso a tal repertório de atividades durante seu crescimento. Mesmo assim, a ludicidade ainda é contestada no ambiente educacional.

Muitos educadores vêem a infância apenas como um período de carências e dependências, não levando a sério o comportamento, o ato e a maneira da criança agir e sentir o mundo, deixando-se, dessa forma, de arrumar um ambiente organizado e estruturado que oportunizem o desenvolvimento infantil, fragmentando o seu fazer pedagógico em “hora de ensinar” e em “hora de brincar”, não percebendo-se que ambas podem ocorrer de forma conjunta, integrada e simultânea, onde pode-se ensinar brincando ou brincando está-se ensinado. (Leite et al, 2005, p.14).

Especialmente no caso do brinquedo, Oliveira (2010), defenderá que o brinquedo educativo, ou pedagógico, nada mais é que o distanciamento do entendimento de que todo brinquedo é por si só educativo. A existência de um brinquedo educativo pressupõe que há um brinquedo que não o é, o que simplesmente não é verdade para o autor. Kishimoto (1995, p.44), concorda ao alertar sobre o “risco do excessivo uso de jogos didáticos que desvirtuam tanto as tarefas do ensino como a natureza do jogo.”

Para Piaget (1978, p.94), a relação da criança com o jogo do brincar com objetos “[...] trata-se apenas de uma construção simbólica com múltiplas funções, tomando simplesmente da matéria familiar [exemplo usado por ele da brincadeira de faz de conta de casinha e família] os seus meios de expressão, mas interessando, em seu conteúdo, a vida inteira da criança.” A criança expressa sua realidade, vivência e experiência através do objeto lúdico que envolve o pensamento, principalmente quando o símbolo intervém: “O lúdico é a essência da criança, na sua forma mais intuitiva e espontânea, transformando em jogos, brinquedos e brincadeiras o próprio mundo da criança.” (Leite et al., 2005, p.17).

Apesar da natureza histórica do skate como brinquedo, a revisão mostrou não haver estudos que o analisem sob essa ótica. Por sua vez, ele aparece para as crianças não somente como um *jogo de imitação direta* (Piaget, 1978), quando a criança sobe em cima dele para então imitar o skatista que viu na rua ou na televisão, mas em um jogo de imaginação da subclasse da “*vivificação do brinquedo*” (Piaget, 1978, p.95), ao empregar nele a transformação imaginária que desejar. O skate pode-se tornar qualquer objeto com rodas, um carro, uma ambulância, um ônibus, ou um híbrido de jacarés, tubarões e cachorros.

Para Piaget (1978, p.63), “[...] o brincar oferece à criança a oportunidade de assimilar o mundo exterior às suas próprias necessidades, sem precisar muito de acomodar realidades externas”. Essa definição piagetiana ajuda a definir o skate como brinquedo. No tanto, Dornellas, Klippel e Rezende (2022), observaram que ao proporem práticas com crianças da educação infantil, existe uma repulsa pelo objeto e pela prática do mesmo, advinda de um medo adulto de proporcionar às crianças uma vivência mais rica em exploração, marcada pelos riscos. Para Duek, Figueiredo e Francisco (2020) as práticas corporais de aventura na infância possuem determinadas dimensões (atitudinal, procedimental e conceitual), que só podem ser acessadas através de vivências externas.

Há possibilidades de atividades que podem ser realizadas com skates em todas as fases do desenvolvimento cognitivo descritas por Piaget. De 0-2 anos, experimentar o skate em exercícios de observação e/ou como exemplifica Dumuids-Vernet *et al.* (2023), como um *crawliskate*/mini-skate. A partir dos 3 anos, brincando e experimentando com o skate através do faz-de-conta, como brinquedo, explorando o simbolismo do objeto pela criança. Dos 7 anos em diante o skate pode tornar-se então um objeto para prática corporal de aventura, como descreve os inúmeros trabalhos do campo da educação física, mas não pode haver um

desaparecimento instantâneo do simbólico em detrimento do jogo de regras. Aos 12 anos, quando as crianças começam a viver a transição para a adolescência o skate torna-se um objeto historicamente cobiçado por suas características transgressivas, Piaget (1978) define esse estágio como o Operatório Formal, em que o desenvolvimento do pensamento abstrato e hipotético torna-se mais latente. Por que não explorar as questões morais da prática do skate de rua através do raciocínio lógico?

Essa comparação com os períodos dos estágios do desenvolvimento cognitivo de Piaget leva em consideração o skate enquanto objeto lúdico, e permite pensar as maneiras como esse brinquedo pode ser utilizado além das observações habituais do campo educacional que o estuda, predominantemente, de uma ótica esportiva.

Para os jovens, adultos, e idosos, o skate tampouco deixa de ser um brinquedo, estes também podem brincar e o skate pode ser um brinquedo relevante para essa prática. O skate é um bom exemplo de objeto lúdico utilizado por todas as faixas etárias, ainda que outros brinquedos, por exemplo, a bicicleta e o patinete, também sejam objetos lúdicos intergeracionais. Brincar na infância é saudável, e seguir brincando na vida adulta pode ser uma atitude bem-vinda.

Na comunidade skatista, muda-se o nome da prática conforme se cresce, deixa de ser brincar de skate, e passa a ser praticar um esporte, dar um rolê. As pistas de skates, espaços conquistados pela comunidade também deixam de ser um lugar de crianças brincarem de skate, mas dos skatistas “sérios” praticarem sua modalidade. Há uma dificuldade em interpretar a natureza lúdica de jogos e atividades que são praticadas por lazer por adultos. Esse afastamento da consciência de que a brincadeira está presente na vida adulta talvez seja um dos inibidores da compreensão da importância do brincar e do brinquedo na infância.

Sobre a constituição do skate enquanto brinquedo físico, Paulo de Salles Oliveira (2010) elucida a diferença entre o industrial e o artesanal. O brinquedo artesanal fruto de uma tradição de construção histórica, passada de geração em geração uma tradição manual de montagem e confecção do que é essencialmente uma arte remota. Já o brinquedo industrial é fruto da indústria cultural, pois elementos apelativos são o guia da produção, e o comércio em larga escala é o mote. O skate está em um meio termo entre essas definições, há aspectos únicos de artesanania em sua constituição que nunca foram deixados de lado. Skates de formatos distintos com peças e artes únicas, customizados pelos próprios skatistas é uma tradição que segue viva na comunidade skatista.

Todos os skates são brinquedos, mas há um termo comumente usado para se referir a brinquedos de skate, o “*skate de brinquedo*”, ele se refere ao skate unicamente industrial. Material de baixa qualidade, em sua maioria plástico, é utilizado para fabricar brinquedos *em formato* de skate. É preciso entender que, quando o skate se popularizou inicialmente, ainda na década de 1960 e 1970, ele já passou a ser um produto, cujo público alvo era majoritariamente o infantil. Mesmo com as primeiras interações inteiramente artesanais, logo ele foi produzido em pequena escala industrial de manufatura, semelhante a das bicicletas da mesma época. As marcas adotaram o skate como objeto de consumo e o comercializavam como tal. Acontece que, com o desenvolvimento da comunidade skatista, as peças, os equipamentos, os detalhes evoluíram junto. Algumas empresas se adaptaram, outras desapareceram do mercado e novas tecnologias surgiram, até uma estagnação no modelo de skate que é popular atualmente, como analisam Marcus e Griggi (2011). As companhias que acompanharam esse processo, ou, que surgiram de dentro da comunidade que vive o processo, passaram a seguir esse padrão de fabricação do skate. No entanto, as que chegaram mais tarde, ou que querem aproveitar dos recorrentes *booms* de popularidade da cultura do

skate, fabricaram um skate distanciado desse padrão estabelecido pela comunidade skatista, fazendo com que surgisse o termo *skate de brinquedo*.

Por não seguir padrão de fabricação estipulado pela comunidade, os *skates de brinquedo* podem vir das mais variadas formas, mas sua principal característica identificável é o plástico para substituir os materiais normalmente utilizados: hangares de alumínio e eixos de aço nos *trucks*; madeira de *maple*, marfim e fibra de vidro nos *boards*; rodas de Poliuretano ou Uretano (PU); e rolamentos com esferas de cerâmica. O plástico, historicamente nunca esteve presente na composição do skate, ele os torna mais frágeis e perigosos quando colocados em situações que exigem maior velocidade ou impacto, o que é comum na prática do skate, e frustram quem brinca ou os utiliza por não realizarem devidamente a única função que é esperada de skate: andar com ele.

O *skate de brinquedo* também não era uma demanda dos skatistas. Seu surgimento resultou em dois efeitos: 1) A inflação no preço do skate padrão da comunidade skatista, o modelo padrão torna-se um luxo, que, na ausência de alternativas populares, faz com que o público recorra aos *skates de brinquedo* como solução para a acessibilidade. 2) O interesse dos grandes fabricantes de brinquedos industriais em se aproveitar da esporádica popularidade do skate.

5 Considerações Finais

Nesse sentido, mesmo que as práticas corporais de aventura não sejam contempladas pela BNCC nos Anos Iniciais e na Educação Infantil, é imperativo que o Skate possa ser utilizado frente uma mediação que o contemple como objeto lúdico, sem desconsiderar seus aspectos culturais históricos, fundamentais para sua prática. Tanto para Piaget (1978), que considera o brincar com o brinquedo uma extensão do mundo vivenciado pela criança e marca a etapa do desenvolvimento do simbólico, quanto para Kishimoto (2017), que considera que esse momento do brincar com o brinquedo como fundamental na integralização de uma aprendizagem lúdica. Brincar é um direito na infância é um direito, e apesar da resistência, do medo e dos riscos que brincar de skate possa apresentar, é saudável permitir às crianças vivenciar práticas e brinquedos que extrapolem suas vivências habituais.

Amaral e Bandeira (2020), destacam que as primeiras monografias que definiam práticas corporais de aventura, ainda na década de 1970 e 1980, as caracterizavam inicialmente pela sua natureza lúdica, as afastando de uma leitura esportiva. Não trata-se portanto de uma definição nova, mas de um retorno à uma concepção que sempre existiu mas nunca foi tratada pela comunidade skatista, nem pelos estudos que o contemplam. Skate é brinquedo, para criança e para o adulto, na escola e fora dela.

O skate como um objeto primeiramente lúdico, um brinquedo para contrastar com um ambiente urbano praticado por “desafiadores ousados de regras sociais” (AMARAL e BANDEIRA, 2020, p.30), um brinquedo que convida para quebra de regras, mas, derradeiramente, um brinquedo. Capaz de proporcionar momentos culturais de troca, socialização e desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas. Um brinquedo para ser vivido e para nele vivenciar o mundo. As reflexões que foram apresentadas buscaram demonstrar não a importância do skate em si, mas das potencialidades lúdicas que este objeto lúdico pode oferecer no desenvolvimento de modo geral.

Referências Bibliográficas

BANDEIRA, Marília Martins ; AMARAL, Silvia Cristina Franco. Definições oficiais para esportes de aventura e esportes radicais no Brasil. **Caderno de Educação Física e Esporte**, v. 18, n. 3, p. 29–35, 2020.

BRASIL, **O Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA**, Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos, disponível em:
<<https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/crianca-e-adolescente/publicacoes/o-estatuto-da-crianca-e-do-adolescente>>. acesso em: 11 set. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

CAMARGO, Edina Maria de; SANTOS, Maria Paula Maia; RIBEIRO, Anelize Gabriele Peressute; *et al.* Interação dos fatores sociodemográficos na associação entre fatores psicossociais e transporte ativo para a escola. **Cadernos de Saúde Pública**, v. 36, n. 5, 2020.

CAMARGO, Ivanhoé Bianchi De . **O Skate em Porto Alegre nos Anos 1970: Uma história da primeira geração**. 2012.

CROWTHER, Nigel B ; NETLIBRARY, Inc. **Sport in ancient times**. Westport, Conn.: Praeger Publishers, 2007.

DUEK, Viviane Preichardt; FRANCISCO, Filipe Botelho ; FIGUEIREDO, Juliana De Paula . PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA NAS DIMENSÕES DO CONTEÚDO: EXPERIÊNCIA NA EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL. **Práxis Educacional**, v. 16, n. 37, p. 508, 2020.

DUMUIDS-VERNET, Marie-Victorine; FORMA, Vincent; PROVASI, Joëlle ; *et al.* Stimulating the motor development of very premature infants: effects of early crawling training on a mini-skateboard. **Frontiers in Pediatrics**, v. 11, 2023.

FRANÇA, Dilvano Leder de ; DOMINGUES, Soraya Corrêa . Práticas corporais e esportes de aventura nas aulas de educação física. **Brazilian Journal of Development**, v. 9, n. 4, p. 13136–13151, 2023. Disponível em:
<<https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/58797>>. Acesso em: 30 ago. 2024.

GIL, Auteur A C. **Como Elaborar Projetos De pesquisa**. [s.l.]: Édition: São Paulo: Atlas, 2008.

GÜNTHER, Hartmut. Pesquisa qualitativa versus pesquisa quantitativa: esta é a questão? **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 22, n. 2, p. 201–209, 2006. Disponível em:
<https://www.scielo.br/scielo.php?pid=s0102-37722006000200010&script=sci_arttext>.

JÚNIOR, Cleber Mena Leão; PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis ; LAZIER-LEÃO, Tayanne Roiek. Videogames De Skate E Seu Potencial Uso Como Material Didático Interativo. In: PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis (Org.). **Lazer E Recreação: Contribuições No Tempo Presente E Perspectivas De Inovação**. [s.l.]: Editora Clube Dos Recreadores, 2021.

KAWASHIMA, Larissa Beraldo; GODOI, Marcos Roberto; SILVA, Carlos Eduardo Ferreira da; *et al.* Produção científica em educação física: estudos sobre o ensino do skate na escola. **Kinesis**, v. 39, n. 1, 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida . **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. [s.l.]: São Paulo, Sp Cortez, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida ; ONO, Andréia Tiemi. Brinquedo, gênero e educação na brinquedoteca. **Pro-Posições**, v. 19, n. 3, p. 209–223, 2008. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/pp/v19n3/v19n3a11.pdf>>. Acesso em: 6 nov. 2020.

LEITE, Eliane Campos Ruiz; RUIZ, Juliana Bueno; RUIZ, Adélia Maria Campos; *et al.* O brinquedo na educação infantil: contribuições de Piaget, Vigotsky e Vallon. **AKRÓPOLIS - Revista de Ciências Humanas da UNIPAR**, v. 13, n. 1, 2025. Disponível em: <<https://revistas.unipar.br/index.php/akropolis/article/view/449>>. Acesso em: 14 nov. 2025.

LIZIERO, Leonardo ; ROMERO, Luiz Rogério. Orientação Na Educação Física Escolar: Autoetnografia Em Uma Unidade Didática Sobre Práticas Corporais De Aventura. **Trilhas Pedagógicas**, v. 14, n. 17, p. 83–97, 2024.

MARCUS, Ben ; GRIGGI, Lucia Daniella . **The skateboard : the good, the rad, and the gnarly : an illustrated history**. Minneapolis, Mn: Mvp Books, 2011.

MARTINI, Felipe Gue. Territórios sônicos do skate de rua. 2021. Disponível em: <<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2021/resumos/dt6-me/felipe-gue-martini.pdf>>. Acesso em: 30 ago. 2024.

MARTINS, Mariana Zuaneti; URRÁ, Silvia ; DANTAS, Aline Soares. DIVERSÃO SOBRE RODAS: JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS PARA A INICIAÇÃO AO SKATE. **e-Mosaicos**, v. 11, n. 27, p. 21–35, 2022. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/e-mosaicos/article/view/51337/43628>>. Acesso em: 26 nov. 2023.

MELO, Jymmi Iran Santos ; SOUZA, Alfredo Ferreira de. IDENTIDADES SKATISTAS E TERRITÓRIOS DO SKATE EM BOA VISTA. **Textos e Debates**, v. 2, n. 33, 2020.

MEZZAROBÀ, Cristiano ; RODRIGUES, Jackeline Cristina. Literatura Infanto-Juvenil e Educação Física Escolar: Investigando Possibilidades. **Sobre Tudo**, v. 14, n. 1, p. 138–174, 2023. Disponível em: <<https://ojs.sites.ufsc.br/index.php/sobretudo/article/view/5550>>. Acesso em: 30 ago. 2024.

OLIVEIRA, Alex Fernandes de. ORIGEM DO FUTEBOL NA INGLATERRA NO BRASIL. **RBFF - Revista Brasileira de Futsal e Futebol**, v. 4, n. 13, p. 2, 2012.

OLIVEIRA, Paulo De Salles. **O Que é Brinquedo**. 3º. ed. [s.l.]: Brasiliense, 2010.

PIAGET, Jean. **Formacao do simbolo na crianca : imitacao, jogo e sonho, imagem e representacao**. Rio De Janeiro: Zahar, 1978.

PORTO, Alisson de Oliveira ; LESCHKO, Nadia Miranda . Obscure: criação de marca com foco no estilo skate de vestir. **Revista Poliedro**, v. 4, n. 4, p. 172–187, 2020. Disponível em: <<https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/poliedro/article/view/1653>>. Acesso em: 30 ago. 2024.

REVISTA PEGN. **Crescimento do skate tem escolas com filas de espera e fábricas em ritmo forte**. Pequenas Empresas Grandes Negócios. Disponível em: <<https://revistapegn.globo.com/Banco-de-ideias/Estetica-e-bem-estar/noticia/2021/08/pegn-crescimento-do-skate-tem-escolas-com-filas-de-espera-e-fabricas-em-ritmo-forte.html>>. Acesso em: 24 ago. 2024.

REZENDE, Fernanda Freitas ; KLIPPEL, Marcos Vinícius ; DORNELLAS, Liege Coutinho Goulart. Experiências Curriculares Na Educação Infantil. **Revista Didática Sistemica**, v. 24, n. 2, p. 189–201, 2023.

ROCHA, Liana Lima; FERREIRA, Emmanuelle Cynthia da Silva; VENÂNCIO, Luciana ; *et al.* Do Asfalto À Quadra: O Skate na Escola – Saberes Impressos Nessa Relação. *In: Formação E Práticas Pedagogicas Em Educação Física, Esporte E Lazer*. [s.l.]: IFCE, 2024, p. 149–168. Disponível em: <<https://ifce.edu.br/proen/defe/formacao-e-praticas-pedagogicas-em-educacao-fisica-1.pdf>>. Acesso em: 30 ago. 2024.

ROTHER, Edna Terezinha. Systematic Literature Review X Narrative Review. **Acta Paulista de Enfermagem**, v. 20, n. 2, p. v–vi, 2007. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ape/a/z7zZ4Z4GwYV6FR7S9FHTByr/?lang=en>>.

TESAURO de Folclore e de Cultura Popular Brasileira. Disponível em: <http://www.cnfcp.gov.br/english/tesauro/apresentacao.html> . Acesso em 10 Set. 2024.

Contribuições da autoria

Autor 1 - Guilherme Corezola Vieira: Conceitualização, Investigação, Redação.

Autor 2 - Marília Forgearini Nunes: Supervisão/Orientação, Redação.

Data de submissão: 18/09/2024

Data de aceite: 20/10/2025