


**SKATEBOARDING:
REFERENCIAL TÉCNICO-TÁTICO PARA O PROCESSO DE ENSINO,
VIVÊNCIA E APRENDIZAGEM**

**SKATEBOARDING:
TECHNICAL-TACTICAL FRAMEWORK FOR THE TEACHING, PRACTICE
AND LEARNING**

**SKATEBOARDING:
REFERENCIAL TÉCNICO-TÁTICO PARA EL PROCESO DE
ENSEÑANZA, PRÁCTICA Y APRENDIZAJE**

Douglas Vinicius Carvalho Brasil

<https://orcid.org/0000-0002-0797-6319> 

<http://lattes.cnpq.br/1944489828481383> 

Universidade Estadual de Campinas (Campinas, SP – Brasil)

douglasvcbrasil@gmail.com

Resumo

A partir da análise da literatura, este artigo sistematiza, sob o referencial técnico-tático da Pedagogia do Esporte, a complexidade do *Skateboarding* no século XXI, destacando suas manifestações, implementos e fundamentos, a fim de oferecer subsídios para a reflexão sobre seu processo de ensino, vivência e aprendizagem. A pesquisa baseou-se em uma revisão narrativa da literatura, contemplando oito publicações acadêmico-científicas que possibilitaram compreender: as diferenças entre as peças que compõem o “skateboard”; as diversas manifestações e vertentes do *Skateboarding*; aspectos técnico-táticos da prática, incluindo fundamentos e manobras; e, em menor medida, elementos histórico-culturais. Assim, o artigo apresenta a profissionais de Educação Física e Ciências do Esporte conhecimentos muitas vezes restritos a praticantes e especialistas, fomentando reflexões sobre a organização, sistematização e mediação do processo de ensino, vivência e aprendizagem do *Skateboarding* em diferentes contextos. Busca-se, desse modo, contribuir para sua inclusão e democratização como fenômeno sociocultural amplo e complexo, que transcende os discursos midiáticos e a esfera olímpica.

Palavras-chave: Skate; Educação Física; Pedagogia do Esporte; Escola.

Abstract

Based on a literature review, this article systematizes, under the technical-tactical framework of Sport Pedagogy, the complexity of Skateboarding in the 21st century, highlighting its manifestations, equipment, and fundamentals, with the aim of providing support for reflection on its teaching, practice, and learning processes. The study was grounded in a narrative review of the literature, encompassing eight academic publications that made it possible to understand: the differences between the parts that make up the “skateboard”; the various manifestations and branches of Skateboarding; the technical-tactical aspects of the practice, including fundamentals and tricks; and, to a lesser extent, historical and cultural elements. Thus, the article presents to professionals in Physical Education and Sport Sciences knowledge often restricted to practitioners and specialists, encouraging reflections on the organization, systematization, and mediation of the teaching, practice, and learning processes of Skateboarding in different contexts. In doing so, it seeks to contribute to its inclusion and democratization as a broad and complex sociocultural phenomenon that transcends media discourses and the Olympic sphere.

Keywords: Skateboarding; Physical Education; Sport Pedagogy; School.



Resumen

A partir del análisis de la literatura, este artículo sistematiza, bajo el marco técnico-táctico de la Pedagogía del Deporte, la complejidad del Skateboarding en el siglo XXI, destacando sus manifestaciones, implementos y fundamentos, con el objetivo de ofrecer aportes para la reflexión sobre su proceso de enseñanza, práctica y aprendizaje. La investigación se basó en una revisión narrativa de la literatura, que contempló ocho publicaciones académico-científicas a partir de las cuales fue posible comprender: las diferencias entre las piezas que componen el "skateboard"; las diversas manifestaciones y vertientes del Skateboarding; los aspectos técnico-tácticos de la práctica, incluyendo fundamentos y maniobras; y, en menor medida, elementos histórico-culturales. De este modo, el artículo presenta a los profesionales de la Educación Física y de las Ciencias del Deporte conocimientos muchas veces restringidos a practicantes y especialistas, fomentando reflexiones sobre la organización, sistematización y mediación del proceso de enseñanza, práctica y aprendizaje del Skateboarding en diferentes contextos. Así, se busca contribuir a su inclusión y democratización como un fenómeno sociocultural amplio y complejo, que trasciende los discursos mediáticos y la esfera olímpica.

Palabras clave: Skateboarding; Educación Física; Pedagogía del Deporte; Escuela.

INTRODUÇÃO

O *Skateboarding* – popularmente chamado de Skate no Brasil – teve origem nos Estados Unidos da América (EUA), associado aos "*Roller Scooters*" – implemento similar a um patinete – na primeira metade do século XX e, posteriormente, teve seu desenvolvimento correlacionado ao Surfe da Califórnia nas décadas de 1950 e 1960 (Brandão, 2012; Tant, 2019; Comitê Olímpico do Brasil, 2025; Novak, 2022). Ao longo do tempo, essa expressão cultural foi influenciada por diversos contextos socioculturais, resultando no surgimento de novas formas de vivenciá-la, em sua apropriação pela indústria cultural, bem como em processos de esportivização ou semiesportivização de suas diferentes vertentes (Aguiar, 2012; Brandão, 2012; Honorato, 2013 Brasil; Paes; Ribeiro, 2023; Brasil; Paes, 2023a).

Nas primeiras décadas do século XXI, a intensa representatividade do Skate, sobretudo entre jovens, levou o Comitê Olímpico Internacional (COI) a incluir duas modalidades – *Street* e *Park* – no programa dos Jogos Olímpicos de Verão de Tóquio 2020, cuja estreia olímpica ocorreu em 2021 devido à pandemia de Covid-19 (Brasil; Paes, 2023a; Comitê Olímpico do Brasil, 2025). Paralelamente, observa-se ampla difusão cultural do Skate em diferentes mídias (filmes, séries, documentários, veículos de imprensa, podcasts, revistas especializadas, jogos de vídeo game etc.), bem como a construção de novos espaços dedicados à prática, os "*Skate Parks*" – popularmente chamados de "Pistas de Skate" no Brasil – espalhados por diversos países, estados e municípios. Neste cenário, o Skate figura como esporte e uma indústria bilionária, mas também como um fenômeno cultural que mantém fortes raízes contraculturais.

No Brasil, há décadas o Skate tem sido destaque em virtude do desempenho de skatistas e *paraskatistas* brasileiros(as) a nível mundial, como, por exemplo:





- **Sandro Dias ("Mineirinho")** – dentre seus inúmeros feitos, foi seis vezes campeão mundial de *vert* e é detentor de dois recordes atestados pelo "*Guinness World Records*", após dropar (descer) de uma "mega rampa" de 70 metros de altura construída ao longo da fachada do prédio do Centro Administrativo Fernando Ferrari (CAFF) em Porto Alegre (RS), que lhe permitiu atingir a velocidade de 103 km/h, lhe conferindo os recordes de o "maior drop" ("descida") de um "*quarter-pipe*" (rampa similar a metade de um "U" ou como o nome sugere, ¼ de um tubo) e o de maior velocidade atingida a partir de um *drop* (Aneboda; Timmers, 2025)
- **Bob Burnquist** – maior medalhista da história do *X Games*, com 30 medalhas (14 de ouro, 8 de prata e 8 de bronze), em modalidades como, por exemplo, "Megarampa"/"Big Air" e "Vert"/"Vertical" (Wikipédia, 2025). Foi também o único personagem brasileiro na primeira edição do jogo de videogame, *Tony Hawk's Pro Skater* (1999) (Queiroga, 2020; Wikipédia, 2025);
- **Karen Jonz** – tetracampeã mundial de skate vertical (2005, 2008, 2013 e 2014) (Globoesporte.com, 2014);
- **Sérgio "Yuppie" Marcelino de Melo** – conhecido como o "Rei do *Downhill*", o brasileiro é pentacampeão mundial de "*Downhill Slide*" e permaneceu aproximadamente 20 anos sem perder uma competição (Wikipédia, 2025; Hiroshi, 2020);
- **Og de Souza** – *paraskatista* pernambucano (contraiu poliomielite na infância), foi um dos pioneiros do *ParaSkateboarding* brasileiro. Destacou-se em campeonatos abertos e vídeos de Skate entre os anos 1990's e início dos anos 2000's (época em que ainda não havia competições oficiais de *ParaSkateboarding*) (Wikipédia, 2019; Picosepistas, 2015);
- **Douglas "Dalua" Rodrigues da Silva** – tricampeão mundial de *Downhill Speed* e ex-recordista mundial de velocidade (Irra Esportes Radicais, 2022; Rocha, 2017; CBSK, 2019);
- **Melissa Brogni** - pentacampeã sul-americana (2013, 2014, 2015, 2016 e 2018) e bicampeã mundial de *Downhill Speed* (2013 e 2014) (CBSK, 2019);
- **Rayssa Leal** – conquistou a medalha de prata no Skate *Street* feminino nos Jogos Olímpicos de Tóquio 2020 (realizados em 2021) e a medalha de bronze em Paris 2024, tornando-se a atleta mais jovem do Brasil a ganhar medalha olímpica (Comitê Olímpico do Brasil, 2021; 2025a; Wikipédia, 2025). Além de ter conquistado títulos e medalhas em competições como, *Street League*, *STU*, entre outros (Wikipedia, 2025);



- **Kelvin Hoefler** – medalhista de prata no Skate *Street* masculino nos Jogos Olímpicos de Tóquio 2020 (realizados em 2021) (Comitê Olímpico do Brasil, 2025a), foi a primeira medalha do Brasil nos Jogos Olímpicos de Tóquio e do Skate brasileiro em olímpiadas (Comitê Olímpico do Brasil, 2021);
- **Pedro Barros** – medalhista de prata no Skate *Park* masculino nos Jogos Olímpicos de Tóquio 2020 (Comitê Olímpico do Brasil, 2025a; 2025b). foi a primeira medalha olímpica do Brasil na modalidade Skate Park.
- **Augusto Akio** – conquistou a medalha de bronze no Skate Park masculino nos Jogos Olímpicos de Paris 2024 (Comitê Olímpico do Brasil, 2025a; 2024);
- **Vinícios “Vini” Sardi** – paraskatista brasileiro que conquistou medalha de ouro na categoria *Skateboard Park Adaptive* do *X-Games* Minneapolis 2019, na estreia dessa modalidade (Boardriding, 2019). Também conquistou medalhas e títulos em outras competições de relevância.

As conquistas supracitadas não abrangem a totalidade de títulos dos(as) skatistas e *paraskatistas* supracitados(as). Há uma quantidade imensurável de outros(as) skatistas e *paraskatistas* brasileiros(as) que já se destacaram e se destacam no cenário nacional e internacional, como, Pamela Rosa, Rodil Ferrugem, Dora Varela, Italo Romano, Nando Araújo (“Skatista Cego”), Daniel Amorim (“Amorinha”), Márcio Tanabi, Cesinha Chaves, Vitória Mallmann, Letícia Bufoni, Tiago Lemos, Luan de Oliveira, Antônio dos Passos Júnior (“Thronn”), entre outros(as).

Em nível institucional, o Brasil também se destaca, em virtude de ter sido um dos primeiros países - talvez o primeiro - do mundo a ter uma confederação de Skate, a Confederação Brasileira de *Skateboarding* (CBSK) (Prieto, 2020), bem como uma associação de *ParaSkateboard*, a Associação Brasileira de *ParaSkateboard* (ABPSK) (ABPSK, 2022), ambas de representatividade nacional e internacional. Além disso, o Skate destaca-se ainda por ser um dos conteúdos da “Educação Física Escolar” previsto na “Base Nacional Curricular Comum” (BNCC) (Brasil, 2017), pela criação de disciplinas de Skate em cursos de graduação em Educação Física (Brasil; Paes; Soares, 2023; Brasil; Gomes; Ribeiro, 2024) “e de projetos de extensão universitária.

Apesar disso, Cássaro *et al.* (2021), apontam que a sua prática e o conhecimento teórico do Skate se distanciam do contexto escolar. Fato observado na pesquisa de Kawashima *et al.* (2021), na qual evidenciaram que o Skate continua sendo pouco trabalhado na Educação





Física escolar, tanto pela carência de materiais específicos quanto pela falta de experiência prévia dos(as) professores(as) com o Skate, o que dificulta sua inclusão no contexto educativo.

De maneira semelhante, Brasil e Paes (2023b) ressaltam que o fato de o Skate ser raramente abordado nos cursos de Educação Física e Ciências do Esporte contribui para sua escassa presença nas aulas, seja em contextos formais (sistemas de ensino tradicionais - escolas, faculdades, etc.); informais/incidental (educação que ocorre ao longo da vida, no dia a dia, por exemplo, no tempo livre de obrigações) ou não formais (ambientes de aprendizagem organizados fora dos sistemas de ensino tradicionais - organizações do terceiro setor, prefeituras, clubes, etc.) de ensino-aprendizagem.

Diante deste cenário, é oportuno aprofundar a análise e a apresentação técnico-tática do Skate, uma vez que a procura por aulas de Skate são cada vez mais corriqueiras, mas ainda há poucas referências que tratem desta temática e, portanto, que permitam que profissionais de Educação Física, Ciências do Esporte e campos correlatos possam buscar novos conhecimentos ou se aprofundar para pautar a organização, sistematização, mediação e avaliação do processo de ensino, vivência, aprendizagem dos aspectos técnico-táticos do Skate. Diferente do que ocorre com questões sociais, culturais e históricas, que já possuem uma gama considerável de obras publicadas, como, por exemplo, as publicações de Brandão (2012), Brandão e Honorato (2012), Aguiar (2012), Machado (2017), Honorato (2013), Brasil, Paes e Ribeiro (2023), Figueira e Goellner (2013), Saravi (2017), entre outros.

Neste sentido, o presente artigo tem como objetivo principal compreender as diferentes manifestações e vertentes do Skate a partir do referencial técnico-tático da Pedagogia do Esporte, que possibilita identificar e compreender características estruturantes e condicionantes das práticas corporais - incluindo aspectos psicomotores, fisiológicos, entre outros inerentes à própria prática (Brasil; Rodrigues; Paes, 2022; Paes, 2018; Paes; Montagner; Ferreira, 2009) - permitindo, assim, uma análise sistêmica do Skate enquanto prática corporal ou como apontam Brasil, Paes e Ribeiro (2023), interesse físico-esportivo do lazer.

Deste modo, o presente artigo fornece subsídios para que profissionais da Educação Física, Ciências do Esporte e áreas correlatas conheçam: 1) a anatomia do skateboard - ou, como convencionou-se a chamar no Brasil, skate (no presente artigo compreende-se "Skate" com a letra inicial maiúscula como o fenômeno "*Skateboarding*", enquanto "skate" com letra inicial minúscula refere-se ao implemento "*skateboard*", utilizado para a prática do Skate) - e suas diferentes especificações; 2) diferentes manifestações e vertentes do Skate; 3)





fundamentos do Skate; 4) tipos de manobras. Portanto, permitirá que estes profissionais disponham de mais elementos para organizar, sistematizar, mediar e avaliar o processo de ensino, vivência, aprendizagem e treinamento do Skate em diferentes contextos de ensino-aprendizagem.

METODOLOGIA

Trata-se de um ensaio teórico pautado no método de revisão narrativa da literatura, a qual consiste em uma investigação bibliográfica ampla e não sistematizada, voltada à descrição e discussão de um tema em suas dimensões conceituais ou históricas (Cavalcante; Oliveira, 2020; Rother, 2007).

A escolha por este método para dar suporte ao ensaio teórico se deu pelo fato dele permitir selecionar e analisar qualitativamente fontes relevantes sem seguir protocolos rígidos de busca ou critérios de inclusão predefinidos (Rother, 2007; Cavalcante; Oliveira, 2020), bem como por ser uma abordagem útil para se realizar uma síntese ampla e abrangente a respeito de temas novos e interdisciplinares, onde a flexibilidade é necessária (Grant; Booth, 2009).

Neste sentido, para atingir o objetivo de discutir e apresentar os referenciais técnico-táticos do Skate, considerou-se enquanto objeto de análise os textos destacados no Quadro 1.

Quadro 1 – Textos incluídos para análise e reflexão

Título	Autor	Ano de Publicação	Tipo de Texto
Skate Guia Passo a Passo Ilustrado	Clive Gifford	2008	Livro
Skate	Dimitri Wuol Pereira; Igor Armbrust	2010	Capítulo de Livro
<i>The skateboard bible</i>	Maxime Tant	2019	Livro
Skate	Giuliano G. de Assis Pimentel	2020	Capítulo de Livro
Produção de Miniaturas de Skate como Material Didático Interativo nas aulas de Educação Física	Elizandro Ricardo Cássaro; Giuliano G. de Assis Pimentel; João Fernando Christofoletti; Vilmar Malacarne	2021	Resumo Expandido
<i>Skateboarding: saberes, reflexões e conceitos</i>	Douglas Vinicius C. Brasil; Roberto Rodrigues Paes	2023a	Capítulo de Livro
<i>Skateboarding: fundamentos e reflexões iniciais acerca do processo de ensino, vivência e aprendizagem</i>	Douglas Vinicius C. Brasil; Roberto R. Paes	2023b	Capítulo de Livro





Skateboarding enquanto lazer: conceptualização e possibilidades para além do Esporte	Douglas Vinicius C. Brasil; Roberto Rodrigues Paes; Olivia Cristina Ferreira Ribeiro	2023	Artigo
--	--	------	--------

Fonte: construção do autor.

AS DIFERENTES MANIFESTAÇÕES DO SKATEBOARDING

Na literatura analisada não há consenso em relação a quantidade de manifestações que o Skate possui. Gifford (2008), defende que há duas modalidades básicas de Skate - “*Skate Street*” (Skate de Rua), praticado utilizando cenários urbanos (meio fios, corrimãos etc.) e o “*Vert*” (Vertical), praticado em “*bowls*”, “*pipes*” e rampas.

Pereira e Armbrust (2010), defendem a existência do *street*, vertical e outras oito vertentes: “*Freestyle*”, pratica atrelada a realização de manobras no solo; “*Slalon*”, caracterizada enquanto uma prática de locomover-se em zigue-zague entre cones; “*Downhill*”, descida de ladeiras e montanhas com skate maiores para obter maior estabilidade; “*High Jump*”, pratica na qual são realizados saltos em rampas nas quais o(a) skatista deve saltar um obstáculo; “*Speed*”, modalidade de disputa de velocidade; “*Banks*”, prática em pistas similares a piscinas antigas em forma de feijão e sem quinas; “*Park*”, prática em obstáculos de rua: corrimão, caixotes entre outros locais construídos; “*Especial-Big Air*”, prática do Skate em rampas que podem ter 30 metros e possibilitam velocidades próximas dos 100km/h, a partir da qual o(a) skatista faz manobras a mais de 10 metros de altura (Pereira; Armbrust, 2010).

Pimentel (2020), apresenta três possibilidades de vivência do Skate: “*Street*”, caracterizado por realizar manobras em obstáculos urbanos – corrimãos, bancos, escadas e canteiros -, mas segundo o autor também pode estar associado ao *freestyle*, ao surfar no asfalto com o modelo *Cruiser* e a prática em “*banks*” e pistas em formato de bacias com até 2,5m; “*Vertical*”, realização de manobras em pistas no formato “*Half-Pipe*”, também associada a prática em “*bowls*”, *miniramp* e megarampas; “*Downhill*”, envolve a descida de ladeiras utilizando *longboards* (shapes mais compridos). Contempla as modalidades *Slide*, *Speed*, *Slalon*, *Caveboard* e *Mountainboard*.

Brasil e Paes (2023a) por sua vez, defendem a existência de três manifestações do Skate: 1) “Skate como Lazer”, toda e qualquer possibilidade de vivência do Skate no “tempo livre de obrigações”; 2) “Skate como Quase-Esporte”, competições de qualquer vertente ou expressões do Skate ou *ParaSkateboarding* que não possuam regras e normas



institucionalizadas à nível mundial; 3) "Skate como Esporte", todas as possibilidades de Skate e *ParaSkateboarding* institucionalizadas a nível mundial. Nesta perspectiva, os autores defendem a existência de diferentes "Vertentes do Skate", as quais possuem diversas "expressões" que podem ser vivenciadas enquanto lazer, quase-esporte ou esporte:

- **"Skate de Rua"**: a prática do Skate nos espaços de Lazer das cidades (ruas, praças, Pistas de Skate, calçadas, quadra poliesportivas, entre outros), os quais quando não construídos especificamente para esse propósito, tem seus equipamentos (escadas, corrimãos, lombadas, rampas, etc.) ressignificados por skatistas, que os transformam em obstáculos a serem superados (saltando, subindo, descendo ou deslizando com seus skates) ou, simplesmente, locais para realizar movimentos e manobras no solo. Algumas de suas possibilidades de vivência ou "expressões" são: "Freestyle", "Longboard Dancing", o "Skate Street"/"Skate de Rua", entre outras.
- **"Skate de Ladeira"**: praticado em terrenos (ruas, avenidas, entre outros) declinados, seja realizando manobras, disputando corridas e/ou desviando de "obstáculos". Inclui o "Downhill Slide", de "Speed" e o "Slalom". Ou seja, compreende toda e qualquer prática do Skate cuja vivência esteja condicionada a descidas de "ladeiras".
- **"Skate Vertical"**: prática do Skate realizada em pistas "verticais", como: "Half-Pipe", pistas em formato de "U", ou, como a tradução do nome sugere, em forma de "meio tubo"; "Bowl" e "Banks", pistas que remetem a piscinas com a junção entre o fundo e a lateral arredondadas, a primeira como a tradução do nome sugere, tendo um formato de "tigela", enquanto que a segunda, remete a forma de um "feijão" (PEREIRA; ARMBRUST, 2010; CHAGAS, [2022?]); "Park", pistas que remetem a "Bowls" ou "Banks", mas como dito anteriormente, comumente sendo maiores, apresentando formatos e níveis de profundidade diversos e, por vezes, obstáculos de "Street"; "Mega-Rampa", pistas verticais com aproximadamente 30m. de altura, que podem conter ou não obstáculos de "Street" em sua estrutura, por exemplo, caixotes e corrimãos; dentre outras possibilidades ("mini-ramp"; "mini-mega rampa", etc.).
- **"Skate Adaptado"**: vivência do Skate adaptada para Pessoas com Deficiência (PCD), sejam elas sensoriais (visão e audição), intelectuais e/ou motoras (fruto de amputações, paralisia cerebral, entre outras.), desde que as características do indivíduo careçam de algum nível de adaptação para execução dos fundamentos e/ou a depender das características e/ou nível de domínio técnico e experiência dos praticantes PCD's, da utilização de implementos auxiliares (prótese, bengala, armação de sustentação e colete suspensório, entre outros) para vivência do Skate. Portanto, podendo apresentar adaptações relacionadas a lógica interna e externa a prática, incluindo aquelas relacionadas ao skate, locais de vivência e de prática (acessibilidade), regras e, até mesmo, comportamento do público e outros atores em competições e eventos, por exemplo, evitando-se barulhos quando competidores(as) com deficiência visual estiverem competindo (Brasil; Paes, 2023a, p. 23-24).

A única sugestão de alteração em relação as classificações supracitadas, refere-se à alteração da nomenclatura "Skate Adaptado" para "*ParaSkateboarding*", uma vez que este



termo tem sido utilizado mundialmente para se referir à vivência do Skate por pessoas com deficiência e, portanto, contempla suas diferentes possibilidades, seja como lazer, esporte etc.

Por sua vez, ao analisarem o Skate a partir de referenciais do campo do lazer, Brasil, Paes e Ribeiro (2023) evidenciaram que ele contempla todos os interesses culturais - físico-esportivo, social, intelectual, manual, artístico, virtual e turístico. Nessa perspectiva, defendem que o Skate dialoga com outras culturas e conceitos, como *upcycling*, *hip-hop*, entre outros. No que tange especificamente às manifestações físico-esportivas, Brasil, Paes e Ribeiro (2023), deixam claro que o Skate abrange todas as manifestações, expressões e vertentes apresentadas por Brasil e Paes (2023a). Reforçam, ainda, que embora existam skates mais indicados ou específicos para cada vertente, é possível praticar qualquer modalidade com variados tipos de skate, por exemplo, *Street* e *Vertical* com *longboard*, modelo comumente associado ao *Downhill* (Brasil; Paes; Ribeiro, 2023).

A análise das definições das diferentes manifestações do Skate apresentadas por Gifford (2008), Pereira e Armbrust (2010), Pimentel (2020), Brasil e Paes (2023a) e Brasil, Paes e Ribeiro (2023), somadas as discussões suscitadas por Brandão (2012), Brandão e Honorato (2012), Aguiar (2012), Machado (2017), Honorato (2013), Figueira e Goellner (2013), Saravi (2017), entre outros(as) autores(as), evidencia que o Skate do início do século XXI configura-se como uma manifestação cultural plural e complexa, que pode ser vivenciada por pessoas com e sem deficiência, seja como lazer, esporte, profissão, objeto de estudo, entre outras possibilidades.

ANATOMIA DO SKATE: PEÇAS E ESPECIFICAÇÕES

Segundo Gifford (2008), o skate é composto por três partes: *shape*, *trucks* e rodas. Já Pereira e Armbrust (2010) ampliam essa classificação, identificando sete componentes principais: *shape*, *trucks*, mesa, rodas, rolamentos, lixa e parafusos. De modo similar, Pimentel (2020) aponta que o skate é composto por seis partes: *shape*, lixa, *trucks*, rodas, rolamentos e parafusos de base. Enquanto Cássaro *et al.* (2021), apontam que um skate é composto por *shape*, *trucks*, rodinhas, rolamentos, amortecedores, parafusos e lixa.

Por sua vez, Brasil e Paes (2023a) apontam que um skate pode conter aproximadamente 48 componentes a depender da condição financeira ou escolha do(a) praticante - incluindo lixa, parafusos, porcas, *pads*, espaçadores, entre outros -, os quais se interrelacionam e se conectam funcionalmente. Contudo, para fins de compreensão estrutural,



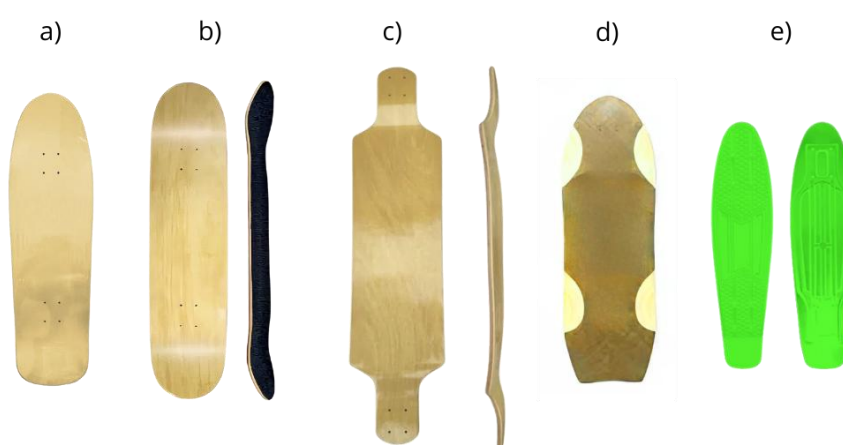


esses autores destacam quatro peças principais que compõem um skate: *shape*, *truck*, rodas e rolamentos (Brasil; Paes, 2023a).

A partir da análise da apresentação das peças realizadas por Gifford (2008), Pereira e Armbrust (2010), Pimentel (2020), Cássaro *et al.* (2021) e Brasil e Paes (2023a), é evidente que há seis elementos principais que compõe a anatomia do skate - *shape*, lixa, rodas, parafusos e porcas, rolamentos e *trucks* - os quais são descritos detalhadamente a seguir.

- **Shape:** tipo de prancha comumente feita de madeira (marfim e *maple* estão entre os tipos de madeira mais utilizados para fabricação), mas que também pode ser de outros materiais, como, por exemplo plástico, fibra de carbono, fibra de vidro, entre outros. Este elemento pode ser subdividido em três partes – “*nose*”, parte da frente; “*tail*”, parte de trás; parte central -, e pode apresentar diferentes tamanhos e formatos, que a depender de suas especificações, caracterizará o tipo de skate, por exemplo, mini *cruiser*, *longboard*, skate de street, skate *old school* etc.;

Figura 1 – Diferentes tipos de *shapes* e skate



Legenda: **a)** Shape Old School, visão superior; **b)** Shape de Street ou Vertical, visão superior e lateral com a lixa; **c)** Shape de longboard, visão superior e lateral; **d)** Shape de Surf skate/simulador de surf visão inferior; **e)** Shape de mini cruiser, visão superior e inferior.

Fonte: construção do autor.

Os *shapes* apresentados são apenas exemplos ilustrativos, há outros modelos possíveis de serem encontrados em lojas especializadas. Todos os exemplos ilustrados são de madeira, com exceção do mini *cruiser*, produzido em material similar a um plástico de alta resistência e sem lixa.

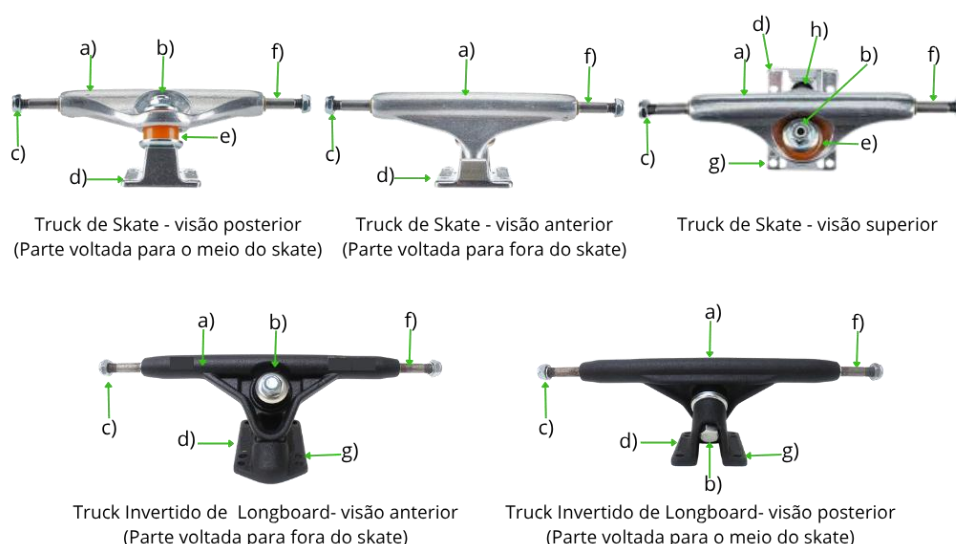
- **Lixa:** geralmente autoadesivas, as lixas de skate podem ser de emborrachadas ou de papel, coloridas, transparentes ou estampadas. São aplicadas na parte



superior do shape para garantir maior aderência e segurança ao praticante, além de facilitar a execução de manobras. Há de se pontuar que apesar disso, é possível vivenciar praticar Skate sem lixa, bem como a mesma pode ser estilizada (cortada, desenhada etc.) pelo(a) praticante ou vir desenhada ou colorida de fábrica.

- **Trucks:** conectados ao shape por parafusos e porcas de base, os trucks são compostos por *baseplates*, *hangers* (onde passam os eixos), amortecedores - dois centrais e um menor na base, conhecido como "chupetinha" -, parafusos e porcas. Em suma, são os eixos do skate, onde as rodas são fixadas. Cada skate possui dois *trucks*, que são essenciais para garantir estabilidade e controle de direção. A anatomia do *truck* é ilustrada na Figura 2.

Figura 2 – Anatomia do *truck* de skate e de um *truck* invertido de *longboard* sob diferentes perspectivas



Legenda: **a)** "Hanger"; **b)** "Kingpin"/ Parafuso e porca central; **c)** Porca de eixo; **d)** Base ("baseplate"); **e)** Amortecedores acoplados no parafuso central; **f)** Eixo; **g)** Orifício para o parafuso e porca de base; **h)** Amortecedor da base/ "chupetinha".

Fonte: construção do autor.

Há diferentes tamanhos e tipos de *trucks*, que podem variar a depender do tipo de skate ou especificidade exigida por determinada modalidade ou skatista. Por exemplo, *trucks* de alguns tipos de *longboard* e de *surfskate*/simulador de surf possuem características singulares.

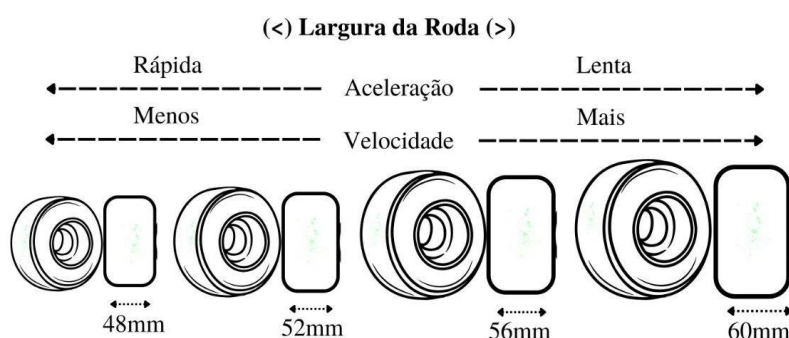
- **Rolamentos:** cada roda possui dois rolamentos, totalizando oito por skate. Sua função é permitir a rotação das rodas, garantindo o deslocamento do skate. Existem



diferentes especificações de rolamentos, com variações em resistência e velocidade de rotação. Há ainda espaçadores, que podem ser utilizados para manter a distância adequada entre os rolamentos e o núcleo da roda, contribuindo para um melhor desempenho e tempo de vida útil das rodas e rolamentos;

- **Rodas:** um skate possui quatro rodas, geralmente feitas de poliuretano. As rodas variam em dureza, altura e largura, características que impactam diretamente no desempenho, controle e segurança durante a prática, por exemplo, rodas mais macias e largas (78A–87A, >56mm), comumente são indicadas para modalidades de *downhill*, enquanto rodas mais estreitas e duras (96A–104A, 49–55mm), são mais indicadas para o *street*. Nas Figuras 4 e 5 é possível compreender visualizar as especificações dos diferentes tipos rodas.

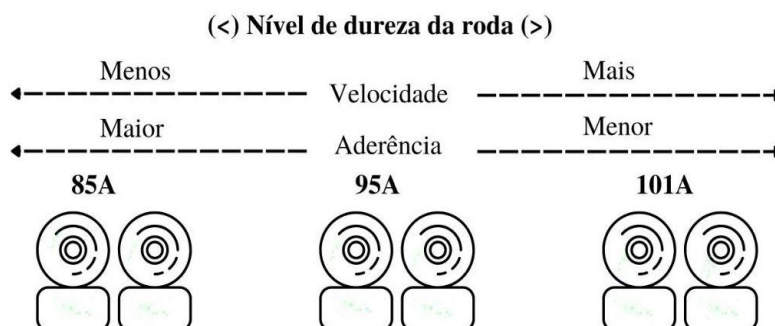
Figura 3 – Largura das rodas de skate e sua relação com a velocidade e aceleração



Legenda: ←→ Largura da roda em milímetros (mm).

Fonte: Brasil e Paes (2023a).

Figura 4 – Dureza das rodas de skate e sua relação com a velocidade e aderência ao solo



Legenda: “Número + “Letra” = nível de dureza das rodas.

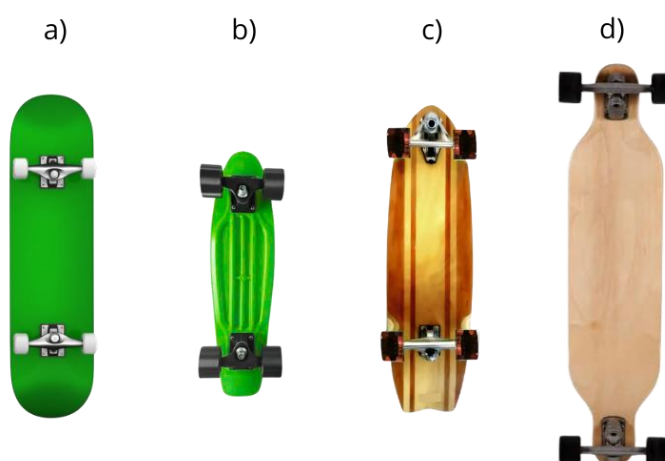
Fonte: Brasil; Paes (2023a).



- **Parafusos e Porcas:** o skate possui diferentes tipos de parafusos e porcas que conectam e fixam suas peças de forma funcional. Destacam-se: a) o parafuso central, também chamado de “*kingpin*”, responsável por unir as duas partes do *truck* (*baseplate* ao *hanger*) e por sustentar os amortecedores; b) os parafusos de base, que fixam os *trucks* ao *shape*; c) o eixo do *hanger* com suas porcas, responsáveis por fixar as rodas aos *trucks* e garantir seu correto funcionamento.

Apresentados os principais elementos que compõe um skate, na figura 5 é possível visualizar diferentes tipos de skate.

Figura 5 – Exemplos de tipos de skate e *longboard*



Legenda: a) Skate, b) Mini Cruiser c) Surf skate/Simulador de Surf d) Longboard

Fonte: construção do autor.

Como pode ser observado na figura 5, há diferentes tipos de skates, com características diversas – *shapes*, *trucks* e rodas de diferentes formatos, tamanhos e largura. Além disso, no *ParaSkateboarding*, por exemplo, é possível utilizar outros implementos para adaptar e possibilitar a vivência do Skate, como bengalas, próteses, estruturas e coletes de apoio/sustentação ou até mesmo o auxílio de terceiros, o que possibilita que pessoas com diferentes deficiências vivenciem o Skate. Salienta-se ainda que há outros modelos de “skates” que não foram ilustrados no presente artigo.

Conhecer as peças que compõe um skate pode possibilitar que professores(as) tematizem o Skate e possibilitem uma vivência teórica e prática, inclusive em contextos que não possuam skates disponíveis para tematizá-lo. Nesse sentido, Cássaro *et al.* (2021) apresentam uma experiência na qual a partir da apresentação de conceitos, estudantes da rede



municipal de ensino de Maringá, PR, construíram suas próprias “miniaturas de skates” com materiais recicláveis, o que se mostrou uma vivência formativa positiva, que permitiu que os(as) estudantes conhecessem as peças e fundamentos básicos do Skate, mas também estimulou a criatividade, o senso crítico e mostrou-se uma intervenção prazerosa e divertida.

FUNDAMENTOS DO SKATEBOARDING

Fundamentos podem ser compreendidos como movimentos básicos - ações e técnicas - das práticas corporais, executáveis isoladamente ou em combinação, sempre relacionados às capacidades motoras condicionais, coordenativas e às situações imprevisíveis das atividades físico-esportivas (Paes; Montagner; Ferreira, 2009; Ferreira; De Rose Júnior, 2010).

Segundo Pimentel (2020), o Skate possui cinco fundamentos iniciais: 1) Remada, impulsionar o skate empurrando o solo; 2) Base de Remada, posição dos pés para executar a remada, pode ser executada em diferentes bases – *goofy*, *mongo* e *regular*; 3) Base de Equilíbrio, posição dos pés no *shape*, inclusive para executar manobras; 4) Direção, controle fino dos pés no *shape*, para direcionar o skate; 5) Freio, modo de interromper o deslocamento ou reduzir a velocidade do skate. Por sua vez, Brasil e Paes (2023b), consideram que o Skate possui seis fundamentos (controle de corpo; controle e manipulação do implemento; propulsão, locomoção e frenagem; mudança de direção; manobras/*tricks*; *drop*).

Ao analisar os fundamentos do Skate apresentados por Pimentel (2020), Brasil e Paes (2023b), ainda que em certa medida dialoguem entre si, a conceitualização realizada por Brasil e Paes (2023b) foi mais ampla. No entanto, para fins didático-pedagógicos considera-se necessário alterar o título do fundamento “Controle e Manipulação do Implemento”, visto que estas são as três ações descritas pelo autor neste fundamento.

Também é necessário incluir um novo fundamento a lista apresentada por Pimentel (2020), Brasil e Paes (2023b), “Quedas e Recuperação”. A inclusão deste fundamento se justifica devido ao risco atrelado a vivência prática do Skate e as especificidades de suas diversas vertentes. Logo é um fundamento de suma relevância visto que pode contribuir para maior segurança dos(as) praticantes e reduzir o risco de lesões.

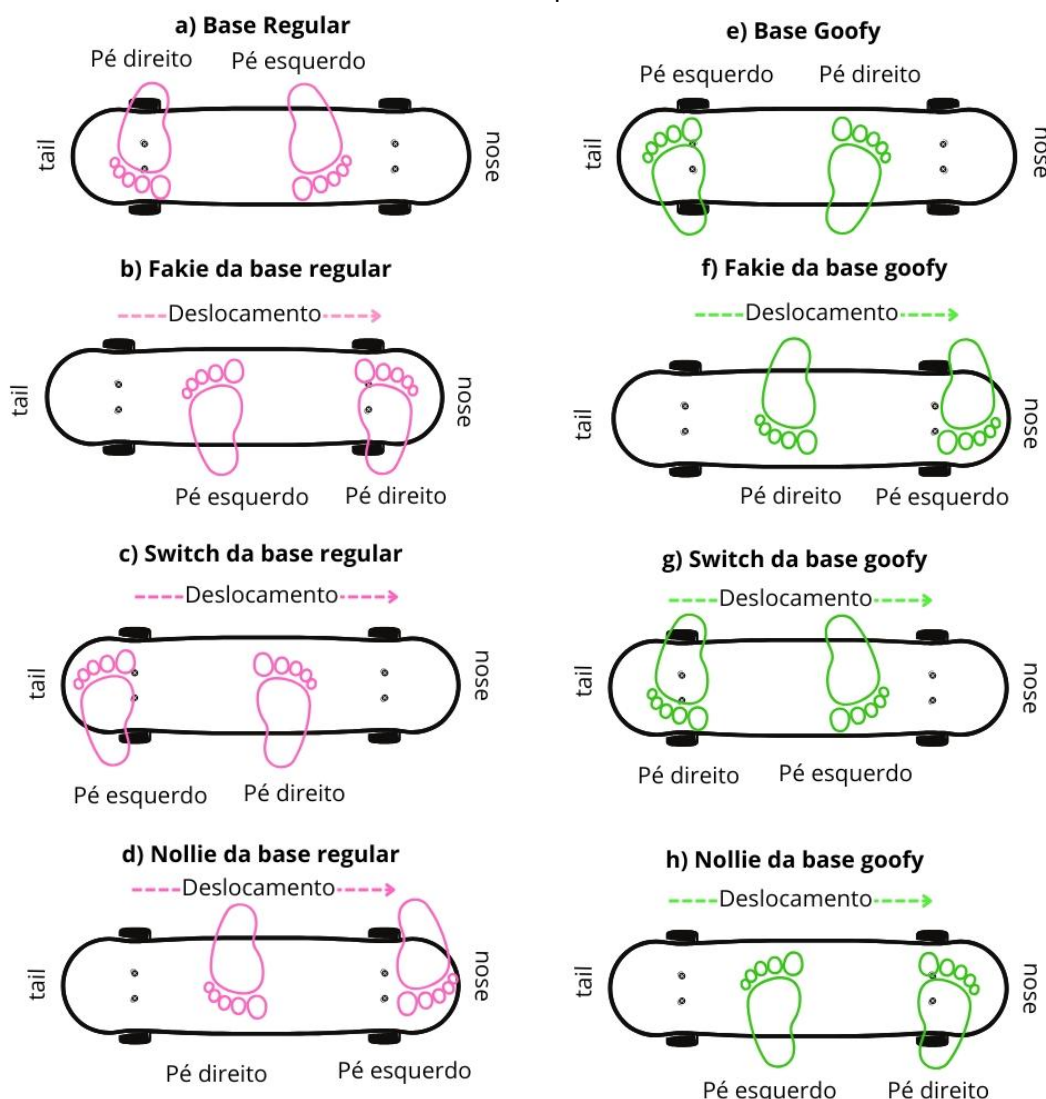
Dito isso, baseado nos fundamentos apresentados por Pimentel (2020) e Brasil e Paes (2023b), abaixo são descritos os sete fundamentos do Skate e, quando necessário, ilustrações e reflexões para o seu melhor entendimento:





- **Controle de Corpo:** habilidades e capacidades motoras essenciais para a prática do Skate, como saltar, segurar, locomover-se, mudar de direção, entre outras.
- **Equilíbrio, Controle e Manipulação do Implemento:** refere-se ao controle e manipulação do skate, *longboard* ou implementos similares, usando pés, mãos ou outros implementos (ex.: colete de sustentação, próteses etc.). Inclui ações como subir, descer, equilibrar-se, bater o skate no solo etc. Portanto, também contempla as bases do skate *goofy*, regular e *switch*, visto que podem ser reproduzidas sem deslocamento.
- **Propulsão, Locomoção e Frenagem:** ações que iniciam o deslocamento (propulsão), mantem a locomoção e possibilitam frear para reduzir a velocidade ou parar o deslocamento. A remada é a forma mais comum de propulsão e como exemplificado nas figuras 7 e 8 pode ocorrer de diferentes modos. Já a fase de locomoção, como exemplificado na figura 6, pode ocorrer em diferentes bases - regular, *goofy*, *fakie*, *switch*, *nollie*. Por sua vez, a frenagem, como exemplificado na figura 7 e 8, pode ocorrer com o pé no solo (*foot break*), utilizando partes do skate (exemplo: *tail stop*) ou *slides*.

Figura 6 – Bases do Skate em deslocamento ou parado



Fonte: construção do autor.

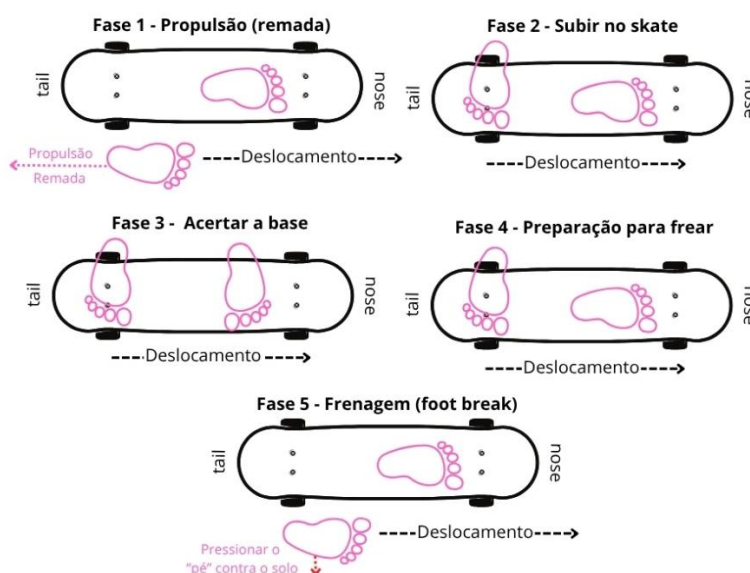
Para facilitar a identificação do pé direito e esquerdo e possibilitar um melhor entendimento das bases e fases da propulsão, locomoção e frenagem, nas figuras 6, 7 e 8, os pés foram ilustrados sem a utilização de um calçado adequado para a prática do Skate. No entanto, ainda que possível praticar Skate descalço, isso não é recomendado, visto que o uso de um calçado adequado ajuda a proteger os pés e facilita a execução de manobras. De modo similar, recomenda-se a utilização de capacete, joelheiras, cotoveleiras, munhequeiras (*wristguards*) e, conforme a modalidade, luvas e “macacão” - roupa que cobre todo o corpo, comumente confeccionada em couro e/ou *kevlar* -, entre outros equipamentos de proteção individual, com o intuito de reduzir o risco de lesões.



Por uma questão didático-pedagógica, com exceção das bases regular e *goofy*, todas as demais foram representadas em deslocamento na figura 6 para facilitar a compreensão. No entanto, cabe reforçar que a base *switch* ("base trocada") também pode ser executada sem deslocamento, enquanto *nollie* e *fakie* só ocorrem durante a fase de locomoção.

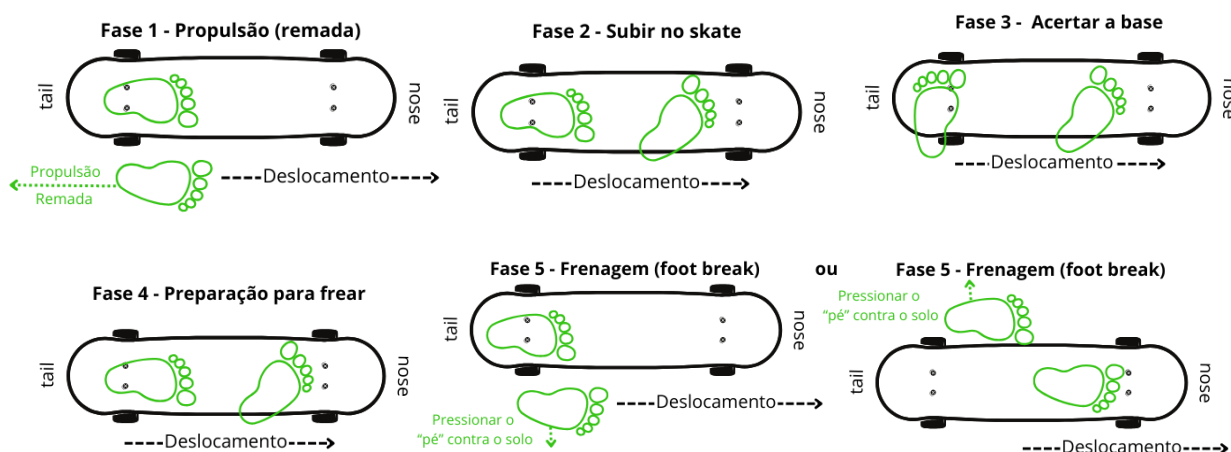
Ao analisar os fundamentos relacionados a "propulsão, locomoção e frenagem" apresentados por Pimentel (2020), Brasil e Paes (2023b), conclui-se que para fins didático-pedagógicos o mesmo deve ser subdividido em 5 etapas, conforme ilustrado na figura 7 e 8:

Figura 7 - Fases da propulsão, locomoção e frenagem na base regular



Fonte: construção do autor.

Figura 8 – Remada Mongo na base *goofy* - Fases da propulsão, locomoção e frenagem



Fonte: construção do autor.



A remada “*mongo*” costuma ser alvo de críticas e brincadeiras entre skatistas, mas apresenta vantagens e desvantagens. Entre os aspectos negativos, destaca-se a dificuldade de realizar mudanças rápidas de direção; por outro lado, a remada *mongo* facilita o posicionamento na base *fakie* e pode gerar maior velocidade inicial para alguns praticantes, motivo pelo qual, por exemplo, é adotada por alguns atletas de *downhill speed* e outras modalidades. Não atribuímos um juízo de valor absoluto a essa técnica; ao contrário, defendemos que professores(as) e treinadores(as) adotem uma postura crítica e reflexiva em relação à remada *mongo*, avaliando didaticamente seus efeitos e decidindo, com base nos objetivos pedagógicos e perfis dos(as) alunos(as) e atletas, se devem incentivá-la ou evitá-la durante o processo de ensino, vivência, aprendizagem e treinamento do Skate.

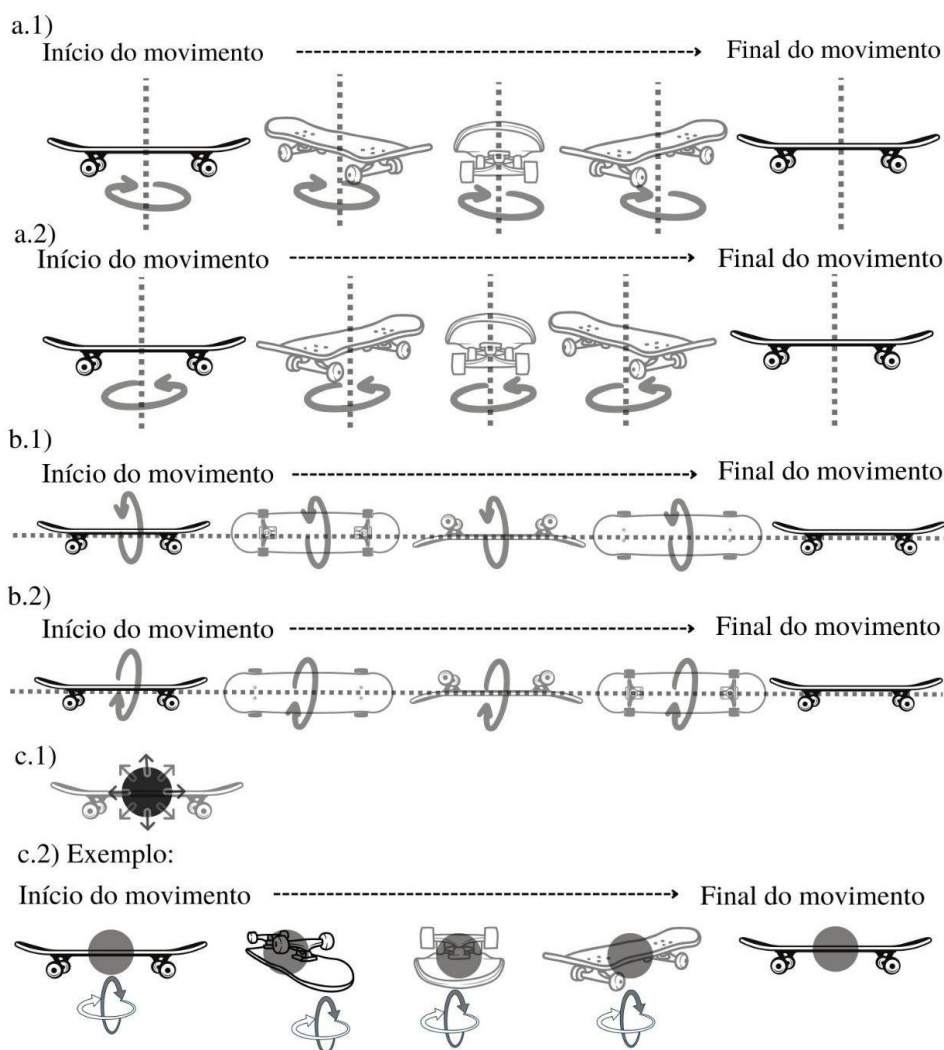
Cabe citar ainda que a partir da segunda fase da propulsão, locomoção e frenagem (descritas nas Figuras 7 e 8), o skatista já se encontra em deslocamento, que termina apenas quando o skate para completamente. Em razão das limitações de espaço deste periódico, não detalhamos aqui a remada *mongo* na base regular nem a remada convencional na base *goofy*. Contudo, sua compreensão pode ser obtida simplesmente invertendo-se o posicionamento dos pés: onde normalmente se antepõe o pé esquerdo, utiliza-se o direito, e vice-versa.

- **Mudança de Direção:** Requer controle mínimo do corpo e do implemento, consistindo em alterar a direção do skate em movimento ou parado, por meio de técnicas como *kickturns* e *carvings*;
- **Drop:** Ação de descer rampas ou obstáculos, por exemplo, dentre outras possibilidades, partindo em movimento (*roll in*) ou parado (*tail stall*);
- **Manobras (Tricks):** Movimentos realizados no ar, no solo, em obstáculos ou paredes, classificados em: **a)** Manobras de *Grab*, manobras realizadas utilizando as mãos para segurar parte do skate, podem ser aéreas ou não; **b)** Manobra Aéreas Sem o Uso das Mãos, são manobras aéreas nas quais o skate não é segurado. Como ilustrado na figura 9, as mesmas podem ser subdivididas em três subcategorias – “manobras de rotação em um eixo imaginário vertical”, “manobras de rotação em um eixo imaginário horizontal”, “manobras de rotação em um eixo central imaginário em duas ou mais direções”; **c)** Manobras de Solo e Parede, são aquelas realizadas sem a necessidade de realizar um *ollie* (salto com o skate), como, por exemplo, *manual*, *slides*, *wall rides*, entre outras; **d)** Manobras de Borda ou Corrimão, são realizadas ao deslizar com parte do skate em diferentes tipos de



bordas (de caixotes, bancos, muretas, *cooping* de *half-pipe* etc.) ou corrimãos. Basicamente existem três tipos de manobras de borda e corrimãos – “*slides*”, manobras realizadas ao deslizar com parte do *shape*, “*grinds*”, manobras realizadas ao deslizar com um ou dois *trucks* no obstáculo e “*stalls*”, manobras executadas com os *trucks* ou *shape*, mas sem deslizar no obstáculo.

Figura 9 – Representação das três subcategorias de manobras aéreas sem utilização das mãos e seus respectivos eixos de rotação



Legenda: **a.1** e **a.2)** Exemplos de manobras de rotação em um eixo imaginário vertical; **b.1** e **b.2)** Exemplos de manobras de rotação em um eixo imaginário horizontal; **c1.)** Diferentes possibilidades de rotação em um eixo central imaginário; **c2.)** Exemplo de manobra de rotação no eixo central imaginário, rotação em duas ou mais direções.

Fonte: Brasil e Paes (2023b).



O fundamento, "Ejeção, Quedas e Recuperação", por sua vez, diz respeito às diferentes maneiras: "ejetar do skate" (sair do skate) em deslocamento ou durante a execução de manobras, como, por exemplo, saltar do skate em movimento para evitar se chocar contra outro skatista ou "chutar o skate" para longe do corpo durante a execução de uma manobra; "cair", como, por exemplo, "cair de joelhos" ou "aterrizar de joelhos", "cair em pé", "cair de frente", "cair sentado", realizar "rolamentos" após a queda etc., seja durante a execução de uma manobra aérea, de corrimão, entre outras possibilidades; "recuperar-se" após uma queda ou ejeção do skate.

Há de se destacar que os fundamentos supracitados são os mesmos para toda e qualquer vertente do Skate. No entanto, sua execução atrela-se às especificidades de cada uma, bem como as características individuais e do nível de domínio dos praticantes.

Dito isso, no contexto do ensino, vivência e aprendizagem do Skate, *ParaSkateboarding*, *Longboarding*, *Surfskate*, entre outras possibilidades, é possível abordar cada fundamento de forma isolada. No entanto, eles são intrinsecamente interligados, portanto, ao planejar, sistematizar, mediar e avaliar esses processos, recomenda-se integrá-los sempre que possível, considerando-os de maneira conjunta, de modo a refletir a natureza complexa, dinâmica e multifacetada da vivência físico-esportiva do Skate.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente artigo, a análise e reflexão dos textos selecionados evidenciaram que, no século XXI, o Skate configura-se como uma manifestação sociocultural complexa, plural e dinâmica, que transcende discursos midiáticos e suas manifestações olímpicas, visto que pode ser vivenciado como lazer, quase-esporte ou esporte. No que tange especificamente as suas manifestações físico-esportivas, foram identificadas quatro vertentes principais: Skate de Rua, Skate de Ladeira, Skate Vertical e *ParaSkateboarding*, cada uma delas desdobrando-se em diferentes manifestações, como *street*, *park*, *downhill slide*, *speed*, *freestyle*, entre outras.

Além disso, foram identificadas as seis peças essenciais que compõem um skate - shape, lixa, rodas, parafusos e porcas, rolamentos e *trucks* -, cujas características determinam se o implemento será denominado skate, *longboard*, mini *cruiser*, *old school*, entre outros. Considerando a diversidade de possibilidades do Skate, é importante destacar que existem skates com configurações específicas que favorecem determinadas manifestações. No entanto,



a prática não é exclusiva, é possível, por exemplo, praticar vertical utilizando um *longboard*, mesmo que este implemento seja geralmente associado às modalidades de ladeira.

No que se refere aos fundamentos do Skate, a análise dos textos selecionados permitiu estabelecer sete categorias: 1) Controle de Corpo; 2) Equilíbrio, Controle e Manipulação do Implemento; 3) Propulsão, Locomoção e Frenagem; 4) Mudança de Direção; 5) *Drop*; 6) Manobras (*Tricks*); e 7) Quedas e Recuperação. Esses fundamentos são comuns a todas as expressões e vertentes do Skate, embora apresentem variações e especificidades conforme cada manifestação físico-esportiva. Além disso, defende-se que prioritariamente os fundamentos sejam abordados de modo conjunto ao longo do processo de ensino, vivência, aprendizagem e treinamento.

Ao articular, de forma integrada, a anatomia do skate, as manifestações e os fundamentos do Skate a partir do referencial técnico-tático da Pedagogia do Esporte, o presente artigo torna-se relevante, visto que fornece subsídios comumente restritos ao conhecimento prático de skatistas ou de professores(as) e treinadores(as) especializados. Isso vale para os aspectos histórico-culturais apresentados, os quais por vezes não chegam aos estudantes, profissionais de Educação Física, Ciências do Esporte e Campos Correlatos, como, por exemplo, quem são os(as) atletas e paratletas brasileiros de referência ou a existência de uma confederação de Skate e *Paraskate* no Brasil.

Ainda que possua limitações, como, por exemplo, não se aprofundar em temas relacionados ao treinamento esportivo, a avaliação ou metodologias de ensino, os conhecimentos apresentados no presente artigo, oferecem aos profissionais de Educação Física, Ciências do Esporte e áreas correlatas um repertório teórico-prático abrangente, que a certa medida lhes permite refletir acerca de como organizar, sistematizar, mediar e avaliar o processo de ensino, vivência, aprendizagem e treinamento do Skate, de modo que as intervenções sejam seguras, plurais e adequadas para cada público e contexto.

Deste modo, este artigo indica elementos essenciais para incorporar o Skate em diferentes contextos de ensino-aprendizagem – escolas, projetos sociais, universidades etc.-, favorecendo a formação de professores(as) e a participação ativa de públicos diversos, inclusive de pessoas com deficiência, contribuindo para a democratização e valorização do Skate enquanto um fenômeno sociocultural para além da perspectiva esportivizada ou modalidades olímpicas.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEBODA, Agnes; TIMMERS, Laurie. **Sandro Dias quebra 2 recordes na maior rampa de skate do mundo**. Red Bull Skate. 2025. Disponível em: <<https://www.redbull.com/br-pt/skate-sandro-dias-red-bull-building-drop-recorde>>. Acesso em: 08 out. 2025.

ABPSK. **Bem-vindo à ABPSK**. 2022. Disponível em: <<https://www.abpsk.com.br/sobre#:~:text=A%20ABPSK%20%C3%A9%20uma%20associa%C3%A7%C3%A3o,em%20Los%20Angeles%2C%20em%202028.>>>. Acesso em: 15 jul. 2025.

AGUIAR, Tiago Cambará. Skate e o seu design gráfico: uma breve análise. In: BRANDÃO, Leonardo; HONORATO, Tony (Org.). **Skate & skatistas: questões contemporâneas**. Londrina, PR: UEL, 2012.

BOARDRIDING. **Vinicios Sardi: #10 | X Games 2019 top 10 moments**. 2019. Disponível em: <<https://www.boardriding.com/events/whatsup/x-games-minneapolis-2019?post=19464&official=true&seoViewPosts=page2#:~:text=Vinicios%20Sardi%2C%20who%20was%20born,interview%20with%20Craig%20McMorris%3F%20Goosebumps>>>. Acesso em: 15 jul. 2025.

BRANDÃO, Leonardo; HONORATO, Tony. **Skate & skatistas: questões contemporâneas**. Londrina, PR: UEL, 2012.

BRANDÃO, Leonardo. **Por uma história dos “esportes californianos” no Brasil: o caso da juventude skatista**. 2012. 299f. Tese (Doutorado em História). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017.

BRASIL, Douglas Vinicius Carvalho; PAES, Roberto Rodrigues; SOARES, Carmen Lúcia. Das ruas para universidade: *skateboarding* na graduação em educação física. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA, MOTRICIDADE HUMANA, 12 E SIMPÓSIO PAULISTA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, 19. **Anais...** Campina Grande, PB: Realize, 2023.

BRASIL, Douglas Vinicius Carvalho; PAES, Roberto Rodrigues. *Skateboarding: saberes, reflexões e conceitos*. In: BRASIL, Douglas Vinicius Carvalho (Org.). **Educação física e ciências do esporte para além do “quarteto fantástico”**. Santa Maria, RS: Arco Editores, 2023a.

BRASIL, Douglas Vinicius Carvalho; PAES, Roberto Rodrigues. *Skateboarding: fundamentos e reflexões iniciais acerca do processo de ensino, vivência e aprendizagem*. In: BRASIL, Douglas Vinicius Carvalho (Org.). **Educação física e ciências do esporte para além do “quarteto fantástico”**. Santa Maria, RS: Arco Editores, 2023b.

BRASIL, Douglas Vinicius Carvalho; RODRIGUES, Gilson Santos; PAES, Roberto Rodrigues. References and referentials for teaching 3x3 basketball of school physical education. **Movimento**, v. 28, p. 1-24, 2022.





BRASIL, Douglas Vinicius Carvalho; GOMES, Mariana Simões Pimentel; Ribeiro, Olivia Cristina Ferreira. *Skateboarding* na graduação em educação física: possibilidade de formação para além do esporte. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA DO ESPORTE, 4. **Anais...** Cuiabá, MT: Corpoconsciência, 2025.

BRASIL, Douglas Vinicius Carvalho; PAES, Roberot Rodrigues; RIBEIRO, Olivia Cristina Ferreira. *Skateboarding* enquanto lazer: conceptualização e possibilidades para além do esporte. **Revista da ALESDE**, v. 15, n. 2, p. 132-160, 2023.

CASARIN, Sidnéia Tessmer *et al.* Tipos de revisão de literatura: considerações das editoras do journal of nursing and health. **Journal of nursing and health**, v. 10, n. 5, p. 1-7, 2020.

CÁSSARO, Elizandro Ricardo *et al.* Produção de miniaturas de skate como material didático interativo nas aulas de educação física. In: CONGRESSO NACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA, 5 e CONGRESSO NORTE PARANAENSE DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, 10. **Anais...** Londrina, PR: UEL, 2021.

CAVALCANTE, Livia Teixeira Canuto; OLIVEIRA, Adélia Augusta Souto. Métodos de revisão bibliográfica nos estudos científicos. **Psicologia em revista**, v. 26, n. 1, p. 82-100, 2020.

CBSK. **Grandes nomes do Downhill Speed, do Street Luge e do Vertical representam skate brasileiro no World Roller Games.** 2019. Disponível em: <<https://cbsk.com.br/noticias/noticias/grandes-nomes-do-downhill-speed-do-street-luge-e-do-vertical-representam-skate-brasileiro-no-world-roller-games/1595>>. Acesso em: 15 jul. 2025.

COMITÊ OLÍMPICO DO BRASIL. **Kelvin Hoefler ganha prata no skate street e faz história em Tóquio 2020.** 2021. Disponível em: <<https://www.cob.org.br/comunicacao/noticias/kelvin-hoefler-ganha-prata-no-skate-street-e-faz-historia-em-toquio-2020>>. Acesso em: 15 jul. 2025.

COMITÊ OLÍMPICO DO BRASIL. **Brincando, Rayssa Leal se torna a medalhista mais nova do Brasil na história.** 2021. Disponível em: <<https://www.cob.org.br/comunicacao/noticias/brincando-rayssa-leal-se-torna-a-medalhista-mais-nova-do-brasil-na-historia>>. Acesso em: 15 jul. 2025.

COMITÊ OLÍMPICO DO BRASIL. **Skates, malabares e uma medalha olímpica: Augusto Akio conquista o bronze do skate park em Paris 2024.** 2024. Disponível em: <<https://www.cob.org.br/comunicacao/noticias/skates-malabares-e-uma-medalha-olimpica-augusto-akio-conquista-o-bronze-do-skate-park-em-paris-2024>>. Acesso em: 15 jul. 2025.

COMITÊ OLÍMPICO DO BRASIL. **Skate Pedro Barros.** 2025b. Disponível em: <<https://www.cob.org.br/time-brasil/medalhistas-olimpicos/pedro-de-silva-barros>>. Acesso em: 15 jul. 2025.

COMITÊ OLÍMPICO DO BRASIL. **Skate.** 2025a. Disponível em: <<https://www.cob.org.br/time-brasil/esportes/1-skate>>. Acesso em: 15 jul. 2025.





DELORENZI, Karen Alessandra Pereira. Formação discente: educação formal, não formal e informal. **Revista mais educação**, v. 2, n. 5, p. 634-639, 2019.

FERREIRA, Aluisio Elias Xavier; DE ROSE JUNIOR, Dante.. **Basquetebol: técnicas e táticas**: uma abordagem didático-pedagógica. 3. ed. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária. 2010.

FIGUEIRA, Márcia Luiza Machado; GOELLNER, Silvana Vilodre. Quando você é excluída, você faz o seu. **Cadernos Pagu**, n. 41, p. 239-264, 2013.

GIFFORD, Clive. **Skate**: guia passo a passo ilustrado. São Paulo: Zastras, 2008.

GLOBOESPORTE.COM. **Brasileira Karen Jonz é tetracampeã mundial no skate vertical**: "É tetraaaa". 2014. Disponível em: <<https://ge.globo.com/radicaais/noticia/2014/12/brasileira-karen-jonz-e-tetracampea-mundial-no-skate-vertical-e-tetraaaa.html#:~:text=A%20brasileira%20Karen%20Jonz%20%C3%A9,estilista%2C%20cantora%2C%20designer%20e%20escritora>>. Acesso em: 14 jul. 2025.

GRANT, Maria J.; BOOTH, Andrew. A typology of reviews: an analysis of 14 review types and associated methodologies. **Health information & libraries journal**, v. 26, n. 2, p. 91-108, 2009.

HIROSHI, Marcos. **O rei do skate de ladeira: seu nome é Sergio Yuppie**. 2020. Disponível em: <[redbull.com/br-pt/skate-lendas-sergio-yuppie](https://www.redbull.com/br-pt/skate-lendas-sergio-yuppie)>. Acesso em: 14 jul. 2025.

HONORATO, Tony. A esportivização do skate (1960-1990): relações entre o macro e o micro. **Revista brasileira de ciências do esporte**, v. 35, p. 95-112, 2013.

IRRA ESPORTES RADICAIS. **Recordista e tricampeão mundial, Dalua projeta velocidades de até 130km/h com Skate Downhill em Teutônia**. 2022. Disponível em: <<https://www.irraesportesradicais.com.br/2022/11/recordista-e-tricampeao-mundial-dalua.html#:~:text=O%20evento%20esportivo%20conta%20com,marcados%20no%20Guinness%20Book%2C%20por>> Acesso em: 14 jul. 2025.

KAWASHIMA, Larissa Beraldo *et al.* Produção científica em educação física: estudos sobre o ensino do skate na escola. **Kinesis**, v. 39, n. 1, p. 1-13, 2021.

MACHADO, Giancarlo Marques Carraro. **A cidade dos picos**: a prática do skate e os desafios da cidadinidade São Paulo. 2017. 345f. Tese (Doutorado em Antropologia Social). Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

NOVAK, Brandon. **History of skateboarding**. 2022. Disponível em: <<https://brandonnovak.com/Skateboarding->>. Acesso em: 15 jul. 2025.

PAES, Roberto Rodrigues; MONTAGNER, Paulo Cesar.; FERREIRA, Henrique Barcelos. **Pedagogia do esporte**: iniciação e treinamento em basquetebol. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2009.



PEREIRA, Dimitri Wu; ARMBRUST, Igor. Skate. In: PEREIRA, Dimitri Wu; ARMBRUST, Igor. **Pedagogia da aventura: os esportes radicais, de aventura e de ação na escola.** Jundiaí, SP: Fontoura, 2010.

PICOSEPISTAS. **De Pernambuco para o mundo... Og de Souza.** 2015. Disponível em: <https://picosepistas.blogspot.com/2015/07/de-pernambuco-para-o-mundo-og-de-souza_17.html>. Acesso 14 jul. 2025.

PRIETO, Douglas. **#SOMOS TODOS CBSk A história da Confederação Brasileira de Skate.** 2020. Disponível em: <somostodoscbbsk-a-historia-da-confederacao-brasileira-de-skate.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2025.

PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis.. Skate. In: PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis (Org.). **Atividades físicas alternativas: práticas corporais de aventura.** Curitiba, PR: Intersaberes, 2020.

QUIROGA, Luiz. **Exclusivo: Bob Burnquist fala da volta de Tony Hawk's Pro Skater e da sua ligação com videogames.** 2020. Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/7157931/exclusivo-bob-burnquist-fala-da-volta-de-tony-hawks-pro-skater-e-da-sua-ligacao-com-videogames>. Acesso em: 14 jul. 2025.

ROCHA, César. **O rei do downhill: Douglas Dalua.** 2017. Disponível em: <<https://www.redbull.com/br-pt/o-rei-do-downhill-douglas-dalua>> Acesso em: 14 jul. 2025.

ROTHER, Edna Terezinha. Revisão sistemática X revisão narrativa. **Acta paulista de enfermagem**, v. 20, n. 2, p. 5-6, 2007.

SARAVÍ, Jorge Ricardo. **Jóvenes, prácticas corporales urbanas y tiempo libre. Unamirada desde el skate.** 2017. Disponível em: <<http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20201021060210/Jovenes-practicas-corporales-y-tiempo-libre.pdf16>>. Acesso em: 15 jul. 2025.

TANT, Maxime. **The skateboard bible:** learn about the world of *Skateboarding*, it's history, how to progress and innovate. [S.l.]: Independently published, 2019.

WIKIPÉDIA. **Bob Burnquist.** 2025. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Bob_Burnquist#:~:text=brasil%20da%20Hist%C3%B3ria%20do%20Skate%20Brasileiro>. Acesso em: 14 jul. 2025.

WIKIPÉDIA. **Og de Souza.** 2019. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Og_de_Souza>. Acesso em: 14 jul. 2025.

WIKIPÉDIA. **Rayssa Leal.** 2025. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Rayssa_Leal>. Acesso em: 15 jul. 2025.



WIKIPÉDIA. **Sérgio Yuppie.** 2025. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/S%C3%A9rgio_Yuppie#:~:text='Sergio%20Yuppie%20%C3%A9%20um%20skatista,%22Skate%20Downhill%20Slide%20profissional%22.&text=5x%20Campe%C3%A3o%20Mundial%2C%201x%20Campe%C3%A3o%20Canadense%20e%207x%20Campe%C3%A3o%20Brasileiro>. Acesso em: 14 jul. 2025.

Dados do autor:

Email: douglasvcbrasil@gmail.com

Endereço: Rua Caldas Novas, 205, Sumaré, São Paulo, SP, CEP 13178-170, Brasil.

Recebido em: 15/07/2025

Aprovado em: 20/10/2025

Como citar este artigo:

BRASIL, Douglas Vinicius Carvalho. *Skateboarding*: referencial técnico-tático para o processo de ensino, vivência e aprendizagem. **Corpoconsciência**, v. 29, e20106, p. 1-26, 2025.

Apoio: Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e Associação Esportiva Cultural Pentágono (AECP), Sumaré, SP – Brasil.

