

O ESPORTE MEDIADO PELAS TECNOLOGIAS DIGITAIS: Um novo ponto de vista a ser questionado com reflexões e perspectivas.

¹Bruno Freitas Santos

RESUMO

Introdução: O esporte na atualidade já não mais mediado da forma que era a vinte anos atrás, por meio de recursos bem simples e tradicionais, e isso significa dizer que na aera digital e tecnológica os esportes vem sendo cada vez mais mediador pela grande diversidade de aparatos e recurso tecnológicos digitais. Uma nova forma de ver os esportes sob uma nova perspectiva. **Objetivo:** Apresentar o uso das tecnologias como um instrumento útil e inovador, para todas as modalidades esportivas. **Método:** A metodologia usada foi uma pesquisa qualitativa, de caráter bibliográfico, uma vez que se pautou em teóricos que escreveram sobre essa importante temática e possibilitam uma análise acerca do contexto tecnológico e esportivo. Resultados: os resultados do artigo é verificar a relevância das tecnologias no esportivas fazendo analises e observações pertinentes dentro da temática. **Discussão:** O presente artigo traz um importante reflexão acerca dessa temática, que é de tamanha relevância para o universo do esporte. **Conclusão:** A conclusão do trabalho foi perceber as muitas contribuições deixadas pelas tecnologias digitais na atualidade, e mostrando que o futuro do esporte será ainda muito mais promissor, frente as futuras invenções tecnológicas digitais, que ainda estão por vir.

Palavras-chave: Tecnologia não digital, Esporte, Tecnologias digitais.

THE SPORT MEASURED BY DIGITAL TECHNOLOGIES: a new point of view to be questioned with reflections and perspectives.

ABSTRACT

Introduction: Today's sport is no longer mediated in the way it was twenty years ago, with very simple and traditional resources, and this means that in the digital and technological area, sports have been increasingly mediating for the great diversity of devices and resources. A new way of seeing sports from a new perspective; **Objective:** to present the use of technologies as a useful and innovative instrument for all sports. **Method:** The methodology used was a qualitative research, of a bibliographic character, since it was based on theorists who wrote about this important subject and make possible an analysis about the technological and sports context. **Results:** The results of the article is to verify the relevance of the technologies in the sports making analyzes and observations pertinentees within the thematic. **Discussion:** This article brings an important reflection on this theme, which is of such relevance to the universe of sport. **Conclusion:** The conclusion of the work was to realize the many contributions left by digital technologies today, and showing that the future of the sport will be even more promising, in the face of future digital technology inventions, which are yet to come

Keywords: Non-digital technology, Sport. Digital Technologies.

¹ Bruno Freitas Santos Discente do curso de Mestrado em Educação da Anne Sullivan University Graduado em letras pela Faculdade de Tecnologia e Ciências (FTC BA) Professor da rede municipal de ensino (BA) Endereço: Av. João Ribeiro do Vale nº950 – Qd. 05.4720-000 – Pilão Arcado/BA, Brasil.

E-mail: brunofreitas20017@outlook.com

INTRODUÇÃO

O fenômeno esportivo é sem sombras de dúvidas um universo único, a ser estudado e explorando, servindo de apoio e de inspiração para muitos ao mesmo tempo que transmite valores, princípios e conceitos extremamente importantes.

E quando falamos da era em que estamos inseridos, a digital na qual está presente em todas as partes, a presença das tecnologias digitais e não digitais estão por todas as partes. Há, sem sombras de dúvidas um grande arsenal tecnológico ao nosso favor. E com o esporte, não seria diferente. O homem e o seu poder de invenção tecnológica, vem se superando a cada nova invenção, uma delas e a criação de vários aplicativos na forma de softwares, que servem de auxiliares no desempenho dos atletas, e na realização das práticas esportivas. E como já foi dito através de Bourdieu (1990) as práticas esportivas apresentam grande elasticidade semântica e oferece disponibilidade para usos diferentes, inclusive os tecnológicos e os digitais.

Parte desses softwares exercem uma tamanha importância para o tratamento de lesões, por exemplo, que levariam um determinado tempo para ser identificadas e diagnosticadas. E com esses softwares até mesmo o tratamento é feito em tempo recorde, alcançando a cura de forma mais acelerada e completa.

Percebendo que através da mesma, as práticas esportivas tornaram se mais atrativa e dinâmica para cada usuário, pois a mesma oferece uma diversidade de aplicativos na forma de softwares que são auxiliares, para melhorar a performance, o desempenho e tantos outros benefícios. A tecnologia digital é um forte aliado para desenvolver novas estratégias, uma nova roupagem ao esporte, promovendo um jogo mais justo, dinâmico, lúdico e competitivo.

A tecnologia, através dos diferentes softwares são capazes de capturar as imagens dos treinos e jogos, para que os técnicos possam criar e desenvolver estratégias melhores e mais efetivas no ataque e também na defesa. Também ajudam na arbitragem, com sensores e câmeras, que captam todas

as ações, que não maioria das vezes não está ao alcance do olho humano. Tudo isso é muito benéfico para traçar novas ações e intervenções frente as falhas e a busca por um aperfeiçoamento durante, antes e após as práticas esportivas.

O artigo traz os resultados iniciais de uma pesquisa bibliográfica, que buscou identificar a importância das novas tecnologias digitais para as práticas esportivas. O uso de tecnologias digitais, tem sido um dos caminhos da evolução para o universo esportista apontado, por inúmeras especialistas como parte da solução, para amenizar muitos problemas presentes na execução de muitos esportes na atualidade.

A utilização dos aparatos tecnológicos digitais, tem sido significativo e com resultados satisfatórios. Porque por meio deles, os atletas e esportistas tem interagido melhor, e mostrado um melhor desempenho frente as atividades físicas. A presença dos recursos tecnológicos é amplos e positivos. Tornando cada modalidade do esporte muito mais lúdica e prazerosa. O mundo digital esportista é algo desafiador e ao mesmo tempo é uma realidade, que está sempre em fase crescente. Diante do exposto, a situação problema que nortearam este trabalho foram as seguintes: A falta de informações acerca dos recursos digitais tecnológicos, que tem sido utilizado nessa nova faceta, que o esporte tem ganhando nas suas diferentes modalidades.

O objetivo do presente artigo é refletir sobre a relevância das tecnologias digitais para os avanços das práticas esportivas, observando o processo evolutivo de todas essas conquistas. A justificativa que impulsionou a elaboração desse artigo é a busca por um conhecimento mais aprofundado, que possibilitasse uma visão ampla acerca do universo do esporte. A estrutura desse trabalho se dá por meio de uma apresentação dos posicionamentos de alguns teóricos, acerca das tecnologias digitais dentro das modalidades esportivas, mostrando os pontos convergentes e divergentes.

METODOLOGIA

Conforme foi apresentado na introdução, a pesquisa é bibliográfica, na qual teve como objetivo analisar a importância das

novas tecnologias digitais em prol de uma aprendizagem muito mais ampla. Trata-se de uma pesquisa qualitativa e investigativa, realizada no período de trinta dias, onde foram levantados diferentes posicionamentos acerca das tecnologias digitais. Quanto a análise dos dados coletados, foram colhidas informações pertinentes, para melhor fundamentar a pesquisa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Tecnologia digital no esporte como um instrumento auxiliador.

E se tratando de tecnologias digitais Bazzo, (2011) uma dos defensores da tecnologia esportiva, comenta que um dos esportes, que mais fazem uso da tecnologia é a esgrima. O referido esporte usa como inovação tecnológica a criação de um colete feito de metal, um recurso de suma importância para que o a atividade esportiva, seja realizada com maior eficácia. A tecnologia segundo Bazzo, (2011) transformou o esporte mais técnico, ágil, dinâmico e com maior precisão para julgamentos e tira teimas. O autor finaliza a sua fala, afirmando que os recursos tecnológicos tem o poder de embelezar as práticas esportivas, tornando cada vez mais atrativo e isso é uma grande verdade. E é importante ressaltar aqui que com todos os avanços tecnológicos da atualidade a psicologia do esporte, tem se ampliado gradativamente, compreendendo vários campos que vão muito além do conhecimento científico.

Diante da fala de Almeida e De Rose (2010) a repercussão das atividades físicas são sempre positivas na vida do praticante, seja ela no modo tradicional de ser ou no modo tecnológico imposto na atualidade, porque tal atividade tem sempre o caráter inclusivo, um instrumento importante para amenizar os problemas da sociedade excludente, em que vivemos, além de propiciar boas relações interpessoais e ultra pessoais, oferecendo assim uma melhor qualidade de vida. As mudanças dentro da sociedade são necessárias em vários sentidos, desde os valores e alguns princípios, que se tem perdido ao longo do tempo. E segundo a referida autora o esporte é um recurso excelente para trabalhar o respeito, combater a rivalidade, proporcionar a diversão e a agressividade dentro e fora do ambiente escolar.

Ao analisar a visão de Machado (2010) o tênis é uma prática esportiva, que muito tem usado das tecnologias digitais na forma de câmeras com tecnologias de ponta, permite gerar imagens precisas para um

computador central. Isso em outrora, sem a tecnologia digital atual, seria impossibilitado as imagens precisas, gerada por câmeras com tecnologia de pontas. A cada invenção tecnologia digital é criado um novo sistema de câmeras especializadas, com um grande potencial de captar, de todos os ângulos lances imperdíveis. Tais imagens precisas são auxiliaadoras para a tomada de decisões, das quais se tornaram mais justas. Katz (1992), ainda acrescenta que por meio das imagens em 3D o esporte, seja ele qual for, tornou mais emocionantes, servindo de auxiliador no requisito credibilidade.

Dentro da fala de Zaneti (2008) é apresentado um novo recurso tecnológico digital, a ser usado no futebol, trata-se de um sensor implantado na bola, que ao cruzar a linha da meta, manda uma mensagem para um relógio do árbitro, sinalizando o gol. Todo esse avanço digital, será muito útil para evitar tiras teimas, ou outras dúvidas que venha a surgir. Dessa forma Zaneti (2008), acrescenta que as muitas tecnologias digitais mudarão de forma intensa a forma de avaliar e julgar as partidas de cada prática esportivas. Assim, há inúmeras razões para ser a favor das novas tecnologias digitais esportivas.

Já falando dos ginastas o autor Moraes (2011), nos revela que já foi criado um software na Alemanha, com um grande potencial de avaliação e de comparação para obter resultados precisos, se os atletas, estão ou não propícios a dá um bom rendimento, frente as competições. Observando o nível emotivo e todos os demais fatores externos e internos que podem influenciar na performance do atleta. Isso será importante para evitar possíveis atletas fracassarem em plena apresentação, por ns situações que agora poderão ser detectadas a tempo, evitando saias justas e colocada em prática o plano "B" que é a substituição do atleta.

Ainda segundo Moraes (2011), um novo software foi desenvolvido para calcular a composição corpórea dos atletas. Isso será um grande marco para avaliar a quantidade de gordura, água, massa magra e até a densidade dos ossos. Dessa forma, até mesmo a dieta será mais organizada e precisa, com o índice exato do que precisa perder e do que precisa ganhar. Obviamente os resultados serão maiores e precisos.

A modalidade do judô também foi premiada com os recursos tecnológicos digitais. De acordo com o Olhar digital (2011), foi desenvolvido um software batizado de Frami, que dentre tantas funções que ele possui, é capaz de analisar a luta com todos os detalhes precisos de cada movimentos que

o lutador faz. Proeza que as vezes o olho humano não consegue captar, e já as ferramentas digitais conseguem captar toda essa riqueza de detalhes.

O basquetebol ou bola ao cesto é um jogo desportivo coletivo inventado em 1891 pelo professor James Naismith, assim o basquete é uma prática esportiva muito eficiente para a saúde humana física, social e mental. Ele também foi contemplado com os aparatos tecnológicos digitais. Segundo Lima (2012) foi desenvolvido um software batizado de Dart fish. Este importante software captura as imagens dos atletas, em cena com maior precisão. E a partir dessa coleta de imagens é possível estudar a equipe adversários, e analisar os pontos fracos da equipe, e assim definir com maior precisão e cautela um estilo de jogo mais eficiente, atacando as principais deficiências da equipe adversaria, permitindo uma vitória mais expressiva, frente aos seus adversários.

Esporte e Tecnologia: uma dobradinha de sucesso.

E ao olhar de forma ampla para todos os lados, percebe-se que a tecnologia digital está presente por todas as partes, desde os equipamentos usados no esporte, até os pequenos adereços que são usados, detalhes esses que fazem total diferença, a exemplo as roupas sob medida para os atletas da natação. Que segundo a UNESCO (2013), um dos grandes desafios do esporte é a inclusão, e tal desafio vem sendo pouco a pouco superado. Cada roupa que é desenvolvida pela indústria esportiva e tecnológica, possui uma super capacidade de leveza para facilitar cada movimento do atleta sob as águas. Ainda segundo os pesquisadores da Universidade de Cornell, os robôs são instrumentos tecnológicos digitais, que tem auxiliado intensamente no tênis ou golfe, possibilitando a realização de inúmeros testes com equipamentos específicos.

De acordo com Antônio (2012) a tecnologia digital e cultura digital caminham lado a lado, sendo ambas sempre algo surpreendente e de acordo com o Olhar Digital (2011), por meio da biométrica, alguns ousados pesquisadores observando a vida dos animais marinhos, desenvolveu um maiô com

um tecido muito especial, pele do tubarão. Sendo uma grande descoberta para os atletas da natação, pois tal vestimenta permite maior flueza do corpo sobre a água, e sem falar na maior rapidez dos movimentos debaixo d'água.

E ao falar de tecnologias, um importante órgão não poderia ficar de fora de tudo isso. A Administração Nacional do Espaço e da Aeronáutica a NASA (2008) foi muito além das expectativas. Desenvolvendo a incrível tecnologia 'comestível'. A essa proeza tecnológica, deu se o nome de pílula termômetro. Em sua composição é colocado um sensor e uma microbateria envolta em solício. E após a ingestão é possível medir a temperatura do corpo e avaliar os batimentos cardíacos um computador de ultima tecnologia.

Outras tecnologias digitais presentes nas práticas esportivas

O Brasil nacionalmente ou internacionalmente tem vários títulos, um deles é país do futebol. E para melhor analisar cada lance e estratégias a tecnologia digital, só veio para somar pontos. E de acordo com o Instituto de Pesquisas Tecnológicas IPT de São Paulo (2005), relembra que uma importante criação tecnológica foi o olho de falcão "Hawk-eye", um sistema composto por uma câmera e um computador. Com uma super capacidade de traçar a trajetória da bola, antes mesmo dela ser colocada em campo. Tudo isso é muito benéfico, pois dá o homem um certo gosto de controlar as ações e situações futuras, bem como prever determinados lances. .

De acordo com os estudos de Brazuna e Castro (2001) os avanços tecnológicos nos permitiu uma nova classificação de esportes, o adaptado. Que por sua vez consegue dar um novo sentido e um novo significado para a vida de vários indivíduos, que por inúmeros motivos foram impedidos de exercer alguma prática esportivas. É ainda um instrumento de inclusão da pessoas com algum tipo de deficiência física, fato esse que é recorde, pois em outrora não se aceitaria com facilidade algum atleta com alguma amputação física em seu corpo, ou qualquer outro tipo de deficiência.

Em concordância com Brazuna e Castro (2001) Gorgatti (2005) vem com uma fala que é muito pertinente. O esporte adaptado é uma forma de tratamento dentro do processo terapêutico para esse público, que sempre necessita de uma atenção maior, auxiliando no ganho de independência, autoconceito, autoestima e autoconfiança para a realização das atividades cotidianas, uma vez que os mesmos sempre necessitam da ajuda de terceiros. E tudo se dá graças aos avanços da tecnologia atual. Gorgatti (2008) finaliza seu pensamento dizendo, que o esporte é uma espécie de terapia não só para os deficientes físicos, mas para toda a população, pois é o antídoto do sedentarismo, no qual segundo os estudiosos da área é o mal do século.

E para melhor fundamentar a discussão, outro colaborador chamado de Labronici (2000) explica que o esporte, funciona como um processo de reabilitação para aqueles que de alguma forma vítimas de um acidente ou até mesmo aqueles que se encontram afundados no alcoolismo, drogas, criminalidade e até mesmo numa profunda depressão. Oferecendo uma nova chance de recomeçar e começa uma nova história, pontuada sobre as linhas do esporte. E para melhor exemplificar tudo isso Moura (2006) mostra que a maior das consolidações do esporte adaptado com a participação ativa dos recursos tecnológicos são as Paraolimpíada. Um dos melhores exemplos de adaptação e superação de atletas reunidos em um único local.

O sonho de inserir as tecnologias digitais no universo dos esporte é um sonho antigo. Pois ao vasculhar o passado é encontrado uma fala de Isaac Newton (1999), um dos admiradores do mundo dos esportes, em pleno século XVII, em meio a tantos atrasos tecnológicos da sua época, comenta sobre o voo irregular de uma bola de tênis. Fato esse, que seria facilmente detectado pelo olho minucioso das super câmeras da atualidade.

De acordo com estudos de Carré, Goodwill, Haake, (2005) já foi criado espaços exclusivos com coberturas moveis aprovado para controlar até a temperatura do lugar, um fator que poderia ser prejudicial para o bom desempenho do atleta de qualquer modalidade esportiva que fosse.

Um item, que não poderia jamais ficar de fora da imaginação tecnológica digital são as calçados, roupas e acessórios para os atletas. De acordo com dados do Canaltech (2012), uma empresa renomada no ramo esportista, já foram criados inúmeros recursos para roupas, calçados e adereços específicos

para cada modalidade de diferentes esportes, que é capaz de absorver e gerenciar a quantidade de suor, umidade e a temperatura do corpo. Garantindo um melhor desempenho frente a realização das práticas durante, antes e após os jogos. Assim, a tecnologia tem pensado e colocado em prática matérias específicos para a confecção de cada peça, tais como a poliamida, o algodão e a microfibras de poliéster, permitindo maior conforto, leveza, agilidade e praticidade, frente a realização das práticas esportivas.

Um dos pontos chaves, que as novas tecnologias digitais tem pensado é a questão da segurança do atleta na realização das atividades físicas, além das novas formas de aprendizagem, que surgiram por meio da interação e da comunicação digital e transpondo tudo isso para o universo do esporte, isso se torna mais viável, para trabalhar os diferentes comportamentos, a diversidade de valores e a reeducação de atitudes (KENSKI, 2003).

De acordo com Adelson (2000), as novas tecnologias são sempre encantadoras e surpreendentes, com por exemplo o uso da dinga equipada com laser, um equipamento interativos, que por meio de transmissores em um capacete fornece em tempo real, às informações necessárias para os jogadores de hóquei antes, durante e depois da execução da prática esportiva.

Já para as pessoas com problemas visuais, no qual são cerca de 285 milhões de pessoas deficientes visuais em todo o mundo, segundo dados do (World Health Organization, 2011) foram adaptados o basquete em cadeira de rodas e na área aquática a vela. Uma importante modalidade voltada para amputados, cadeirantes, pessoas com deficiência visual, paralisia cerebral e outros. Onde serão explorados os demais sentidos como o olfato e a audição em específico.

Para pessoas autistas a natação é um excelente esporte, pois permite uma maior interação social com os demais participantes. Para atender esse público em especial o futebol e o basquete sofreu algumas mudanças, para que esse público dentro de suas limitações conseguisse realizar. E por último uma boa sugestão indicada por especialistas é a escalada indoor, permitindo ao sujeito uma maior autonomia pessoa. Dessa forma para cada tipo de Distúrbios de saúde como a obesidade, o diabete, a cardiopatias ou qualquer outro problemas de comunicação, fala e linguagem o esporte sempre tem uma nova adaptação a ser feita incluindo a todos com equidade. (MARQUES, GUTIERREZ 2006).

Já nas olimpíadas, os métodos para cronometrar o tempo eram por meio de aparelhos bem simples, e que não davam determinadas precisões, das quais são exigidas atualmente. Hoje em meio a riqueza tecnologia digital, em que estamos submerso, o próprio cronômetro é um aparelho com tecnologia de ponta, sendo automaticamente ativado na partida com resultados minuciosos acompanhado, por uma análise de uma foto no momento final. Tudo isso é facilitador para a medição e comprovação dos resultados de cada partida. Comprovando assim, que o esporte é um fenômeno sociocultural e tecnológico, que vem com diferentes formas de manifestações (STIGGER, 2002)

O uso da tecnologia no esporte tem possibilitado a realização e a concretização de um sonho superado, pois em outrora um atleta deficiente, seria excluído de qualquer competição, sem nenhum tipo de misericórdia. Hoje, com tantos recursos a favor da saúde, do esporte esse sonho, já é viável. E de acordo com Cidade (2009) a inclusão social é algo complexo, que depende de inúmeros fatores e que envolve acima de tudo o respeito humano e o convívio as diferenças, seja elas quais forem aceitando e superando aqueles que fogem da imagem erroneamente criada de ditos “normais” (CIDADE, 2009).

Tecnologia digital no esporte: é benéfico ou maléfico?

Segundo informações do site UOL (2013) as tecnologias instaladas nos campos de futebol, por exemplo são essenciais para evitar erros de arbitragem. Que no passado ocorria e não havia as devidas intervenções, para corrigir os erros. A tecnologia voltada para os esportes, vem auxiliando significativamente para a execução de inúmeras atividades esportivas.

Os malefícios do esporte é também uma realidade, na qual não pode ser negligenciada. Esses malefícios surgem na forma incorreta do uso de algumas substâncias proibidas, que usadas em excessos podem causar lesões corporais e afeta o bom funcionamento do sistemas fisiológico, imunológico e psicológico. A sofisticação da dopagem no esporte tem acompanhada a evolução tecnológica, nesse caso as empresas na área da farmacologia, tem desenvolvido novas drogas com finalidade terapêuticas, porém o uso abusivo de beta-agonistas, os conhecidos antiasmáticos (clenbuterol, salbutamol, terbutalina) podem ser perigosos. Da mesma forma, a tecnologia apresenta os dois lados da mesma moeda. A saber a ingestão de determinadas capsulas

com hormônios de crescimento e gonadotrofina, com o intuito de transportar mais oxigênio para os músculos, tem sido uma forma de dopagem esportiva.

Assim, da mesma forma que se expande os recursos favoráveis ao esporte, junto com eles crescem o desenvolvimento de novas drogas como (EPO – eritropoetina, um hormônio peptídico que age na medula e aumenta a produção de glóbulos vermelhos. (INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE 2000).

Assim, surgem muitos questionamentos se o esporte faz mal à saúde? A resposta é simples não faz. O que faz mal é o uso inapropriado de algumas substâncias tóxicas, que são usadas por muitos usuários para obter força, agilidade e resistência sobrenatural. Moraes (2011) deixa um importante alerta que é possível ter um maior rendimento, no que se refere força, resistência e agilidade por meio de uma alimentação equilibrada e rica em todos os nutrientes necessário para força, agilidade e resistência necessária para a execução de todas as práticas esportivas. Moraes (2011) comenta que até a quantidade de gordura do corpo, a água contida dentro do corpo, a massa magra correta é fundamental para um bom rendimento frente as atividades físicas. Quanto maior forem os esforços para ter uma boa forma, maior será os resultados finais.

Bracht (1997) definem o esporte como um espetáculo. E faz uma importante alerta, que os grandes meios de comunicação e publicidade tem transformado o esporte em mercadoria. E sob essa ótica existe alguns malefícios, pois segundo os referido autores o esporte tem de lazer e qualidade de vida. No entanto muito enxergam apenas como um campo de mercadoria e de geração de capital, levando os seus atletas como maquinas, e não como seres humanos.

Segundo Marin (2005) o esporte pode ser compreendido como uma referência cultural de um povo, formando sua própria identidades. O esporte da cultura australiana desde a fundação é o cricket, o futebol australiano e o rugby; os esportes canadenses mais comuns é o hóquei no gelo; A China com às artes marciais; o Japão incluem sumo, judô, karatê.

E em concordância a essa fala Bianchi e Hatje (2006) concorda que a mídia, atualmente tem sido maléfica na elaboração de muitas propagandas publicitaria, que visa chamar a atenção do público só para as questões econômicas. E como a grande mídia é a formadora de opinião d a grande população em massa. Acaba sendo criando de

forma errônea uma imagem ruim para os esportes. Sendo que a função das práticas esportivas é de caráter social, cultural e de qualidade de vida, como confirma Betti (2002).

Cavalcanti e Porpino (2007) também compartilham da mesma opinião dos autores acima, afirmando que as grande mídias é capaz de expressar ou simular uma visão distorcida sobre o esporte, passando uma imagem negativa para o grande público. Dessa forma as práticas esportivas são pontes de resgate para a incluso social e para o resgate de vidas do mundo das drogas, do crime e da violência.

Soares (2007) aponta outro ponto malefício que é muito comum nos esportes é cobrança exagerada por parte de treinadores e até mesmo da alta cobrança individual consigo mesmo, que tem levado muitos ao extremo sacrifício somático e psicológico do sujeito, causando inúmeros problemas a saúde humana. Sendo que a função das práticas esportivas é um propiciar um sujeito muito mais produtivo, disciplinado, ético, e fisicamente ágil e bonito (SOARES, 2007).

Kunz (2000) faz um alerta que as práticas esportivas são benéficas para a saúde psicológica dos atletas, porém quando uma pressão psicológica por parte dos treinadores e até da própria pessoa, ou quando não se sabe lidar com superação de fracassos ou desilusões no esporte. Por ser um ataque para a saúde psicológica do sujeito. Então, alguns cuidados devem ser preventivos, tais como lidar com perdas e derrotas, e não entrar em uma obsessão doentia, sem controles pelo esporte.

Uma análise sobre o esporte antes e o esporte depois das tecnologias digitais.

O esporte ao longo dos anos, vem sofrendo grandes transformações, podendo ser dividido em o esporte antes dos avanços tecnológicos digitais e o esporte depois dos avanços tecnológicos. Diante de Oliveira (2002) o esporte possui o poder de ressignificar e transmite valores, que são de suma importância para transformar positivamente toda uma realidade. Todas essas mudanças são notáveis e perceptíveis a todos. Tais avanços das tecnologias esportivas, permitiu a criação de inúmeros aplicativos de softwares com tecnologia de ponta, que permitem aos atletas superar seus próprios limites, compreendendo melhor o funcionamento do seu próprio corpo.

De acordo com a Pilatti, (2006) o investimento em estádios de tênis, hoje considerados de estádios bilionários, que possui um alto investimentos em telas de alta definição gigantes, sem fala que até os

assentos são aquecidos, há ainda o pedidos de comida sem deixar o lugar, uma cobertura específica para evitar os contratemplos climáticos etc. Todas essas facilidades e praticidades é encontrado no *Centre Court* em Wimbledon na Inglaterra, sendo palco de inúmeras competições.

O esporte tecnológico digital já não é mais um sonho do futuro, e sim uma realidade bem presente. E de acordo com Martens (1997) as tecnologias cada vez mais sofisticada e avançada tem influenciados radicalmente a forma de enxergar os esportes. E isso é de fato intencional, pois o mercado tecnológico esportivo visa alcançar o capitalismo.

E De acordo com a UNESCO (2013), a prática esportiva, precisa ser entendida e compreendida por todos como “direitos de todas as pessoas”. Porque o sedentarismo mata a cada ano um número absurdo de pessoas tem todos o mundo, daí surge a necessidade que haja estímulo e estratégias para mobilizar a todos a realização de uma prática esportiva, seja manualmente ou precedida por algum recurso tecnológico.

Na visão de Nibert Elias (1987) e Dunning o esporte seja ele qual for deve ser sempre consagrado como uma prática social da modernização do sujeito. E para isso ciência e a tecnologia tem melhorado positivamente as práticas esportivas nos últimos anos.

CONCLUSÕES

O presente trabalho nos revelou de forma clara e sucinta os avanços que a tecnologia digital tem proporcionado ao universo dos atletas do esporte com um todo. Os êxitos e conquistas do esporte e da tecnologia soa notáveis a todos. Isso implica, que houve saltos grandiosos e significativos dentro não só do esporte mais de todas os setores da sociedade.

E ao observar o mundo esportivo percebe que ele não é mais o mesmo de vinte ou trinta anos atrás. E que atualmente todas as modalidades esportivas ganharam uma nova roupagem, frente as novas tecnologias digitais, que hoje são fatores de tamanha relevância.

Dentre as muitas questões que aqui foram trabalhadas, houve uma abordagem para a questão da saúde física, mental, emocional do sujeito, dede que haja uma prática esportiva saudável e acompanhada de profissionais qualificados, para isso. Com o intuito de evitar os malefícios, como aqui foram descritos.

O esporte mediado pelas tecnologias digitais

Percebeu se ainda que as grande mídias desempenham um papel importante de formadora de opiniões, e que em alguns casos essa formação de opinião nem sempre tem sido formada de maneira coerente, pois o mercado capitalista tem imperado de forma contínua. Considerou se ainda que todos independentemente da idade ou do sexo precisam usufruir da “saúde” que é gerada através das práticas esportivas.

O trabalho mostrou também que o esporte refere-se a inclusão social, a motivação, a superação e um auxiliador na resolução de problemas, para a inúmeras situações problemas da vida cotidiana.

Assim, o esporte permite uma maior rendimento nas relações interpessoais, ultra pessoais, no aprendizado escolar, no aprendizado de vida, uma melhor relação com a sua própria identidade. Dessa forma, os resultados obtidos pelas práticas esportivas, quando realizadas de forma disciplinada, orientada e consciente é sempre os melhores possíveis.

Em outras palavras significa dizer, que as práticas esportivas nunca deve ser um ato sacrificante, e sim um ato estimulante de prazer, bem estar e saúde física, mental e

social. Conclui-se, que é de extrema importância as práticas esportivas, para evitar inúmeras doenças, tais como os diversos tipos de sedentarismos, estando sempre alertar para o perigos e os riscos que, porventura, venham surgir.

Por último o esporte é um fenômeno social, com suas múltiplas facetas, capaz de ampliar o olhares e modificar a postura, o posicionamento e a visão de muitos. Funcionando, ainda como o resgate e a superação para muitos, que por ns situações entraram no mundo das drogas, do crime, da violência e tantas outras situações adversas.

Por fim, em resposta ao objetivo inicial e a situação problema aqui proposta, conclui-se que o objetivo foi atingido, pois a partir dessa discussão foi possível refletir de forma ampla e benéfica sobre a temática, percebendo a relevância das práticas esportivas em várias instancias. Como sugestão, indica-se que novos estudos sejam realizados dentro dessa importante temática, para que sejam aprofundados outros aspectos que estão contextualizados com a temática.

REFERÊNCIAS

ANTONIO, J. C. **Educação, TICs e diversão. Professor Digital**, 08 jan. 2012. Disponível em: <<https://professordigital.wordpress.com/2012/01/08/educacao-tics-e-diversao/>>. Acesso em: 17/11/2018.

ALMEIDA, M. A. B.; De ROSE, D. **Fenômeno esporte: relações com a qualidade de vida**. In: VILARTA, R.; GUTIERREZ, G. L.; MONTEIRO, M. I. *Qualidade de vida: evolução dos conceitos e práticas no século XXI*. Campinas: IPES, 2010.

BAZZO, W. A. **Ciência, Tecnologia e Sociedade e o contexto da educação tecnológica**. Florianópolis: UFSC, 1998.

BARBER, S., CARRÉ, M.J. **Soccer Ball Aerodynamics**. *Computational Fluid Dynamics for Sport Simulation*, 83-102. Barber, S., Chin, S.B., Carré, M.J., 2009. *Sports ball aerodynamics: A numerical study of the erratic motion of soccer balls*. *Computers and Fluids*, 38(6):1091-1109.

BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. Lisboa: Ed. 3, 2004. BETTI, M. *Esporte na mídia ou esporte da mídia? Motrivivência*, Florianópolis, n.18, p.1-3 2002.

BIANCHI, P.; HATJE, M. *Mídia e esporte: os valores-notícia e suas repercussões na sociedade contemporânea*. *Motrivivência*, Florianópolis. n. 27, p.165-178, 2006.

BRACHT, V. **Sociologia crítica do esporte: uma introdução**. Vitória: UFES, 1997.

BRAZUNA, M.; CASTRO, E. *A trajetória do atleta portador de deficiência física no esporte adaptado de rendimento. Uma revisão da literatura*. **Motriz**, 2001. Disponível em: <<http://www.rc.unesp.br/ib/efisica/motriz/07n2/Brazuna.pdf> > Acesso em: 10 de junho de 2018.

BOURDIEU, P. *Coisas ditas*. São Paulo: Brasiliense, 1990

CAVALCANTI, L.; PORPINO, K. O corpo belo da ginasta: uma análise da regulamentação do espaço e do tempo. **Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte**. Anais... XV, CBCE, Recife, 2007. Disponível em: Acesso: 02 agosto de 2018.

CARRÉ, M. J., GOODWILL, S. R., HAAKE, S. J. Understanding the effect of seams on the aerodynamics of an association football. **Journal Mechanical Engineering Science**, Part C v. 219, p. 657-666, 2005

CANALTECH. **Tecidos tecnológicos garantem melhor desempenho aos atletas nas Olimpíadas 2012**. <http://corporate.canaltech.com.br/materia/olimpiadas/Tecidos-tecnologicos-garantem-melhor-desempenho-aos-atletas-nas-Olimpiadas-2012/>.

CIDADE, R. E. A. **Introdução á Educação Física**. Adaptada para Pessoas com Deficiência /Ruth Eugenia Amarante Cidade, Patrícia Silvestre de Freitas– Curitiba: Ed. Da UFPR, 2009.

CHAGAS, M. E. De Chip a GPS, **Tecnologias Devem Ajudar Árbitros e Técnicos de Futebol**. [s.l./s.n.]. 2013. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/01/de-chip-gps-tecnologias-devem-ajudar-arbitros-e-tecnicos-de-futebol.html> Acesso em: 1 mar. 2018.

ELIAS, N.; DUNNING, E. **A busca da excitação**. Lisboa: DIFEL, 1987.

GONÇALVES, A.; GUTIERREZ, G. L. (Org.). **Qualidade de vida e fadiga institucional**. Campinas: IPES, 2006, p. 31-46

GORGATTI, M. G.; COSTA, R. F. **Atividade física Adaptada: Qualidade de vida para pessoas com necessidades especiais**. 2. ed. Barueri, SP: Manole, 2008.

KATZ, L. Inovações na tecnologia esportiva: implicações para o futuro. Pesquisa de tecnologia esportiva; **Faculdade de Cinesiologia**.(1992). Canadá. Acesso em: 05 abr. 2018.

INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE. **Guide du controle antidopage des Jeux Olympiques de Sydney**. Lausanne, COI, 2000.

INSTITUTO DE PESQUISAS TECNOLÓGICAS DO ESTADO DE SÃO PAULO (IPT). **A inserção das tecnologia digitais no esporte: manual de gerenciamento integrado**. São Paulo: IPT/CEMPRE. 2005.

INTERNATIONAL PARALYMPIC COMMITTEE. **«Medal Standings - Beijing 2010 Paralympic Games»**. Consultado em 29 de dezembro de 2018.

KENSKI, V. M. (2003). Aprendizagem mediada pela tecnologia. **Revista Diálogo Educacional**, 4(10), 47-56. Acesso: 10 jun. 2018. Disponível: <http://www2.pucpr.br/reol/pb/index.php/dialogo?dd1=786&dd99=view&dd98=pb>.

KUNZ, E. **Transformação didático pedagógica do esporte**. Ijuí: Unijuí, 2000.

LABRONICI, R. H. D. D.; CUNHA, M. C. B.; OLIVEIRA, A. S. B.; GABBAI, A. A. Esporte como fator de integração do deficiente físico na sociedade. **Arq. Neuro-Psiquiatr.** [online]. 2000, vol.58, n.4, pp. 1092-Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/anp/v58n4/3406.pdf> > Acesso em: 6 de Março de 2018.

LIMA, F. O. A **Sociedade Digital**: o impacto da tecnologia na sociedade, na cultura, na educação e nas organizações. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2000.

MARQUES, R. F. R. **Integração e bem-estar dos funcionários na empresa: esporte como caminho**. IN: GONÇALVES, A. ET AL. gestão da qualidade de vida na empresa. CAMPINAS, IPES, p. 33-46, 2005.

MARIN, E. O espetáculo esportivo no contexto da mundialização do entretenimento midiático. **Revista brasileira de ciências do esporte**, Campinas, v.30, n.1, p. 75-89, 1998.

MACHADO, C. M. Contribuições da Introdução das Novas Tecnologias na Prática. **Portal Zé Moleza**. Disponível em: Acesso em 20 maio 2018.

MORAES, F. Desenvolvimento Humano e Inclusão Social através do Esporte, Cultura, Turismo e Lazer. **5º Congresso Nacional do PDT - Assembleia Legislativa**, Porto Alegre, 3 Set. 2011. Disponível em: Acesso em: Set. 2018.

MORAES, Paula Louredo. "**Nutrientes**" **Brasil** **Escola**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/saude-na-escola/nutrientes.htm>. Acesso em 14 de julho de 2018.

MOURA, W.L.; Benda, R. N.; Novaes, J. S.; Tubino, M. J. G. O Atletismo no desenvolvimento de crianças portadoras de necessidades especiais. **Motricidade**, v. 2, n. 1, p. 53-61, 2006.

NASA. **World Wind website**. <http://worldwind.arc.nasa.gov/java/>, 2008.

NEWTON, I. The Principia (Mathematical Principles- Physical education of Natural Philosophy - fA New Translation). In: I. **Bernard Cohen and Anne Whitman** (ed.). Los Angeles: University of California Press, 1999.

OLIVEIRA, D. T. R. de. Por uma re-significação crítica do esporte na Educação Física: uma intervenção na escola pública. 2002. Dissertação (Mestrado) –**Faculdade de Educação Física**, UNICAMP, Campinas, 2002.

OLHARDIGITAL, (2011). **A tecnologia diminuindo os erros de arbitragem**. Disponível em:<http://olhardigital.uol.com.br/produtos/central_de_videos/esportes_digitais_a_tecnologia_diminuindo_oserrosdearbitragem> Acesso em: 26 abr. 2018.

OLHARDIGITAL, (2011). **Suor e tecnologia se encontram para ajudar os atletas**. Disponível em:<http://olhardigital.uol.com.br/produtos/central_de_videos/esportesuoretecnologiasaencontraramparaajudarosatletas> Acesso em: 06 dez. 2018.

PILATTI, L. A. Pierre Bourdieu: apontamentos para uma reflexão metodológica da história do esporte moderno. **Efdeportes – Lecturas Educación Física**, Buenos Aires, año 11, n.97, jun./2006. Disponível em: Acesso: outubro 2018.

RIPKA, L. P. FINCK, S. C. M. **O Esporte nas Aulas de Educação Física**: Buscando Estratégias para o Ensino Médio. SEED/PR, 2008. Disponível em. Acesso em 12 jun. 2018.

STIGGER, M. P. **Esporte, lazer e estilos de vida**: um estudo etnográfico. Campinas: Autores Associados, 2002.

SOARES, C. Educação Física: raízes européias e Brasil. São Paulo: Autores Associados, 2007. VAZ, A. Doping, esporte, performance: notas sobre os "limites" do corpo. **Revista brasileira de ciências do esporte**, Campinas, v. 27, n.1, p. 23- 36, 2005.

UOL, **Goal Control é escolhida pela Fifa para a Copa**. [s./l.s./n.]. 2013. Disponível em: <http://esporte.band.uol.com.br/futebol/copa-2014/noticia.asp?id=100000587335&t=> Acesso em 21 mar. 2018.

WORLD Health Organization. **Visual impairment and blindness**. (2011). Disponível em: < <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs282/en/> Acesso em: 23 de Outubro de 2018.

WAINER, J. **Métodos de pesquisa quantitativa e qualitativa para a Ciência da Computação**. (2007). Disponível em: Acesso em: 11 jun. 2018

ZANETI, A. M. Futebol de salto alto: uma abordagem sobre a prática do futebol feminino por meio de práticas pedagógicas condutoras ao uso de tecnologias da informação. **Cadernos PDE. PARANÁ**, 2008.