**A Tecnologia nos Esportes**

A tecnologia vem progredindo e trazendo investimentos em diversas áreas sociais, inovando seus espaços e contribuindo para seus avanços com objetivo de aperfeiçoar esses campos. No esporte não seria diferente, a tecnologia se estendeu até às práticas esportivas e agora notamos de muitas formas a presença da ciência tecnológica no meio esportivo, tanto em novos acessórios e objetos que os auxiliam na hora de praticar algum exercício físico.

O grande exemplo é o celular, que com as novas atualizações, é capaz de obter dados do desenvolvimento dos exercícios praticados.

Ele ajuda a pontuar os picos de desempenho, pontos fortes e fracos dos atletas, se os movimentos feitos estão corretos, entre outros.

Os impactos tecnológicos já podem ser sentidos dentro do esporte, mostrando garantias e facilidades para melhor desempenho de seus atletas. Essa ciência está sendo aplicada em diversos materiais esportivos, trajes especiais, suscitação de informações, assim como em análise de performance.

Nesse sentido, a tecnologia tem sido cada vez mais aliada para as práticas esportivas, as novas tecnologias proporcionam a obtenção de dados essenciais e seguros para a criação e cruzamento de informações para a reprodução de estatísticas individuais ou coletivas da prática esportiva. Com isso, a tomada de decisão de um treinador para com o seu atleta, foi aprimorada, tomando como base dados seguros em tempo real da performance dele.

O objetivo do uso do esporte e tecnologia em conjunto é garantir facilidades que aumentem o rendimento dos atletas a fim de alcançar melhores resultados no dia a dia e também trazer mais justiça em alguns casos.

Uma imagem contendo Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

Existem relatos de que a primeira vez que a tecnologia foi usada em prol dos esportes foi nas Olímpiadas de 1936 em Berlin.

Nas atuais Olímpiadas podemos ver a influência que a tecnologia tem.

Uma imagem contendo pessoa, homem, em pé, jovem

Descrição gerada automaticamente

Como por exemplo:

O Desafio no vôlei: o desafio é um pedido de revisão de um lance do jogo realizado por um dos capitães dos times dentro de sete segundos após o lance. Há três tipos de desafios e cada um deles serve para uma das seguintes situações: confirmar se uma bola foi dentro ou fora, confirmar se houve falta no saque ou confirmar se houve invasão. Após a solicitação, o segundo árbitro assiste ao replay do lance e informa ao primeiro árbitro que é responsável pela decisão. As equipes têm direito a dois pedidos de desafio por set. Se o vídeo promove uma mudança na decisão do árbitro, o número de solicitações disponíveis permanece inalterado. Caso contrário, a equipe perde o desafio.

Computador ligado sobre uma mesa

Descrição gerada automaticamente

O VAR no futebol: O VAR tem por objetivo ajudar o árbitro central, no campo de jogo, a tomar decisão em lances considerados duvidosos. O sistema é formado por uma equipe de juízes e ex-juízes de futebol. Eles ficam em uma central de vídeo fora do estádio acompanhando por vários monitores de TV toda partida. A equipe conta também com o auxílio de técnicos em vídeos que escolhem os melhores ângulos do lance duvidoso para o replay da jogada. Em uma das margens do gramado, o juiz principal poderá rever o lance em um monitor de TV e tomar a sua decisão.

Homem em frente a computador

Descrição gerada automaticamente

**Elevando os atletas?**

O uso de recursos tecnológicos na prática esportiva possibilita a integração de todas as informações mais relevantes sobre um atleta ou de um time.

Com um banco de dados facilitando a análise para propor melhorias no treinamento, auxiliando na tomada de decisões estratégicas na hora de enfrentar um novo desafio ou um adversário e ainda ajuda a minimizar o risco de lesões.

Todas as informações são coletadas em tempo real e podem ser armazenadas a fim de criar um histórico de acompanhamento para implementar melhorias, sempre que necessário. Os parâmetros de avaliação incluem três pilares:

• Físico: força e aceleração.

• Biológico: pulsação e oxigênio.

• Mental: preparo ou despreparo psicológico.

Com todas as informações relevantes sobre os atletas nas mãos, fica muito mais fácil preparar treinos que respeitam os limites de cada esportista. E para que cada um atinja o nível mais alto, as qualidades físicas predominantes podem ser desenvolvidas com o máximo de potencial.

Isso impacta diretamente no condicionamento muscular, que ganha mais força e maior poder de recuperação no caso de lesões provocadas devido ao esforço.

**Paratletas**

Previstos para começar no dia 24 de agosto de 2021, os Jogos Paralímpicos de Tóquio trarão algumas novidades tecnológicas com intuito de aprimorar o desempenho dos atletas.

A cada competição inovações melhoram próteses, suportes e cadeiras de rodas usados pelos atletas que competem. Nos locais de provas, essas melhorias podem ser a diferença entre ter uma medalha ou não.

Já é cada vez mais comum que atletas com membros amputados e que utilizam próteses tenham desempenhos semelhantes e até superiores a atletas sem qualquer deficiência.

São centenas de cientistas pelo mundo estudando anatomia, biomecânica, fisioterapia, design e educação física, todas integradas, para que os atletas paralímpicos de seus países tenham os melhores equipamentos possíveis para as competições.

Jogador de futebol

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

**eSports**

A categoria de esportes virtuais ganha cada vez mais força com a tecnologia e o passar dos anos, com campeonatos envolvendo muito dinheiro, público e entretenimento. Com isso tudo em vista, do dia 13 de maio a 23 de junho deste ano foi realizado a primeira Olympic Virtual Series, organizado diretamente pelo comitê olímpico, com 5 modalidades e jogos que são simuladores de esportes.

Ícone

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

Referências:

* <https://ge.globo.com/esports/noticia/coi-anuncia-olympic-virtual-series-com-cinco-modalidades.ghtml>
* <https://www.docusign.com.br/blog/6-maneiras-como-a-tecnologia-esta-transformando-o-esporte-no-mundo>
* <https://www.spinpalace.com/br/blogue/o-impacto-da-tecnologia-no-esporte/>
* <https://canaltech.com.br/computacao-na-nuvem/tecnologia-no-esporte-otimizando-resultados-com-a-analise-de-dados-75293/>
* <https://www.paraquedismoskycompany.com.br/blog/tecnologia-nos-esportes-e-no-salto-de-paraquedas/>
* <https://atletasnow.com/como-a-tecnologia-pode-elevar-a-performance-dos-atletas/>
* https://prensa.li/mulesoft/tecnologia-dos-esportes-paralimpicos-ajuda-dia-dia-de-pessoas-com-deficiencia/