

JOGAJUNTO - APP DE FOMENTO DA CULTURA ESPORTIVA

ARAÚJO, Larissa N.¹; CRUZ, Ivana L. M¹; PEREIRA, Norman P. C.¹; PEREIRA, Normani C. P. C¹; SANTOS, Vitor L. R..¹
Orientadora Prof.^a PASSOS, Ingrid B. A.²

¹Alunos do Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas ministrado pelo SENAI Feira de Santana - Bahia, matriculados na Turma 82715. vitorlroma@gmail.com

²Docente do Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas – SENAI Feira de Santana - Bahia. ingrid.passos@fieb.org.br

INTRODUÇÃO

Segundo SILVA e ZAMBONI(2010), o esporte desempenha um importante papel na formação da pessoa e da vida em sociedade, matriz de socialização e transmissão de valores, forma de sociabilidade moderna, instrumento de educação e fonte de saúde, estes são alguns dos atributos do fenômeno esportivo. O aumento do número de jogadores cria a necessidade de uma plataforma que auxilie equipes menores a encontrar oponentes e montar torneios.

OBJETIVO

Fomentar a cultura da prática esportiva, nos mais diversos esportes, entre equipes pequenas de uma mesma cidade, ou microrregião.

METODOLOGIA

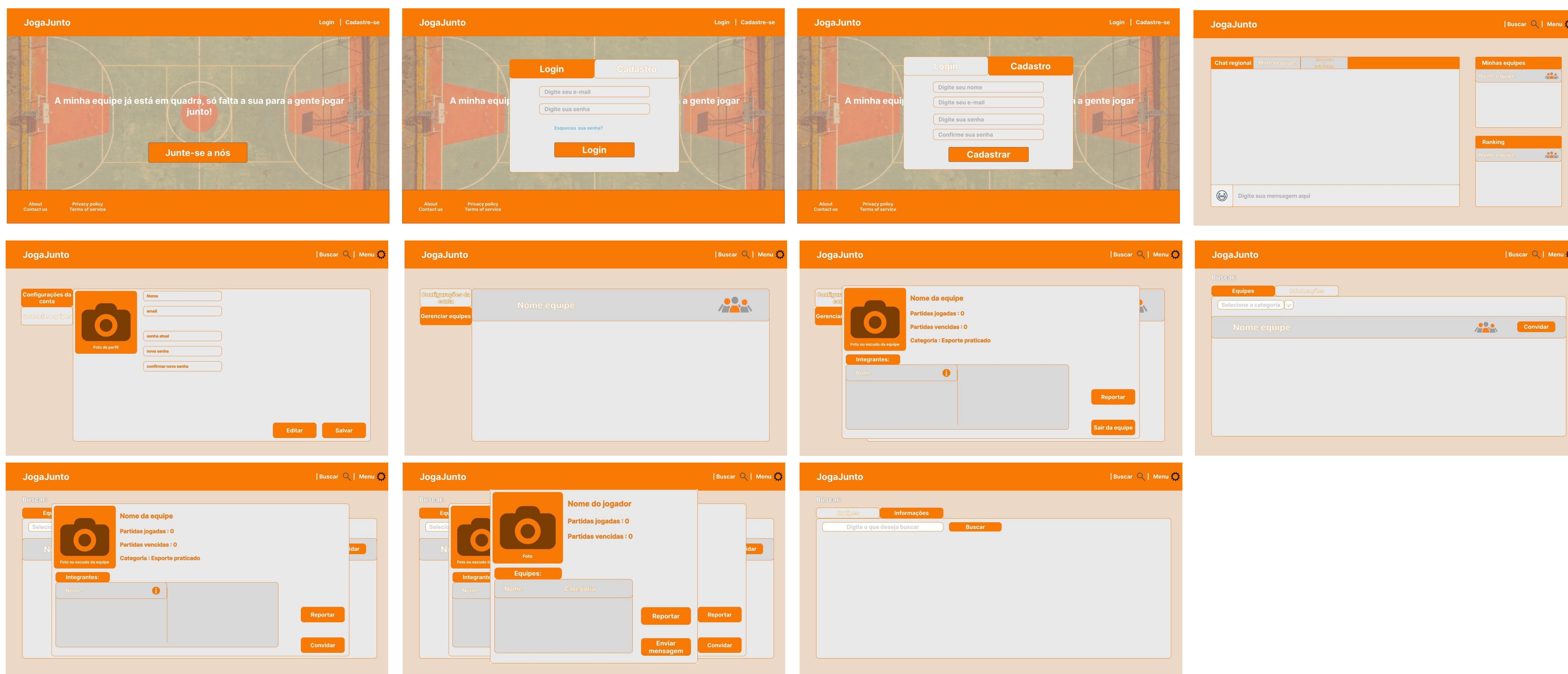
Esta pesquisa trata-se de um levantamento bibliográfico; para Tachizawa e Mendes (2006) a pesquisa teórica não requer coleta de dados e pesquisa de campo. A pesquisa bibliográfica tem como base análise fenomenológica dos artigos e livros que abordam o assunto investigado. O processo contribui para a definição de conceitos (HUSSERL, apud EDIPUCRS, 2008).

PROBLEMA DE PESQUISA

Após os efeitos da pandemia, como isolamento social por exemplo, muitas pessoas pararam suas atividades esportivas. Nesse contexto, como jogadores amadores podem encontrar outros participantes da mesma modalidade de esporte, dentro de sua cidade ou região para competir?

RESULTADOS

Como resultado da análise de bibliografia, utilizada no presente estudo, observamos que os autores enfatizam os benefícios de socialização, empatia, acolhimento, além do surgimento de vínculos de amizade entre os jogadores de esportes coletivos. Esses benefícios resultam em superação de situações de depressão, doenças surgidas de hábitos sedentários, entre outros.



REFERÊNCIAS

BORGES, R. et al. **Aplicação de métodos de análise estatística em treinamentos esportivos**. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, São Paulo, v. 28, n. 2, p. 255-262, 2014.

HUSSERL, E. **A crise da humanidade europeia e a filosofia**. Porto Alegre; EDIPUCRS, 2008.

PINHEIRO, Giovana. **A influência do esporte no âmbito social e cultural**. 16 mar. 2022. Disponível em:

<https://www.terra.com.br/esportes/a-influencia-do-esporte-no-ambito-social-e-cultural,995922746cfa6cda149af263faac0df3jadkqd0w.html>. Acesso em: 23 fev. 2023.

SILVA, A. C. e & ZAMBONI, M. J.. (2010). **Educação Física, esporte e cultura no ensino superior**: íntimas relações com o Brasil e a atualidade. *Motriz: Revista De Educação Física*, 16(Motriz: rev. educ. fis., 2010 16(4)), 1045–1051.

TACHIZAWA, T. e MENDES, G. **Como fazer monografia na prática**. 12 ed. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006