**Resumo sobre Impactos da Informática no Esporte e Lazer**

**Grupo Pfizer:**

Gustavo Rodrigues Sousa - 201720359 - 10A

Igor Pereira Vidal - 201810244 - 10A

Mateus Carvalho Gonçalves - 201810245 - 10A

Otávio de Lima Soares - 201811022 - 10A

Pedro Antônio de Souza - 201810557 - 10A

Vitor de Paula Batista - 201621167 - 10A

Antes de se falar sobre os impactos da informática no esporte e lazer, é necessário definir o que é cada um deles. Esporte é uma prática metódica individual ou coletiva de jogo ou qualquer atividade que demande exercício e destreza. Lazer é qualquer atividade exercida no tempo livre de uma pessoa, com o puro intuito de se divertir ou passar o tempo, é algo feito tendo o fim como objetivo.

O primeiro relato do uso de conhecimento técnico no esporte foi em 1936, nos jogos Olímpicos em Berlim pelo americano Jesse Owens que utilizou uma sapatilha especial produzida pela Adidas e levou a medalha de ouro em quatro provas de atletismo.

A partir daí, a tecnologia se tornou muito presente na vida das pessoas, e uma delas amplamente utilizada é a tecnologia de desempenho, ou seja, o uso de dispositivos que coletam informações do atleta por meio de sensores e fazem um relatório de análise do desempenho dele. Estas tecnologias podem ser utilizadas não só por atletas profissionais mas também por praticantes casuais de esportes, que queiram apenas melhorar as suas atividades físicas.

Outro uso muito difundido da tecnologia no esporte é no auxílio a competições profissionais, tais como futebol, tênis, basquete, etc., em que o uso de câmeras ajudam o árbitro a tomar decisões sobre o cumprimento das regras daquele esporte. Este uso traz alguns pontos positivos ao esporte tais como a diminuição de erros de julgamento, aumento da qualidade das táticas, prevenção de acidentes graves, continuação de esportes à distância como o xadrez, mesmo em cenários pandêmicos, etc. Como pontos negativos, entretanto, podemos destacar a diminuição de uma parte mais “humana” no esporte, o distanciamento dos atletas e clubes devido ao custo elevado dos equipamentos, dados importantes de gestão esportiva podem estar sujeitos e furtos por hackers mal-intencionados.

Vale destacar também o uso da informática no ramo de análise de dados, em que organizações esportivas têm a facilidade de poder analisar equipes adversárias da maneira muito fácil, contando com aplicativos e sites na internet que agregam informações sobre pontos fortes e fracos, informações sobre jogadores, entre outras coisas que ajudam na análise e condições de vitória de um jogo. Além disso, essas informações também são usadas por sites de apostas que atraem um grande público ávido por torcer por seus clubes e que podem agora apoiá-los e também apostar via online.

Falando mais sobre o aspecto lazer, a tecnologia também se faz presente por meio de videogames que já é uma atividade amplamente difundida e consumida por várias pessoas do mundo, que passam boa parte do seu tempo dedicando-se a jogos e atividades online. Com o advento dos videogames surgiu uma modalidade de esporte eletrônico, em que jogadores competem entre si em jogos disputados, geralmente concorrendo a alguma premiação em dinheiro, assistidos por uma vasta multidão de espectadores que também jogam os jogos e se interessam pelos torneios, podendo assisti-los online por plataformas de streaming ou em eventos presenciais.

Concluindo, a tecnologia teve grande impacto nas atividades esportivas e no lazer, mas nem todo ele é positivo, assim como vemos inúmeras facilidades trazidas pela aplicação da tecnologia nessas áreas, bem como a criação de novas modalidades esportivas e de lazer, nem sempre o acesso à essas tecnologias é amplamente difundido e acessível à grande maioria da população, criando como contraponto uma dificuldade de acesso aos meios de entretenimento e atividades esportivas, porém com o devido incentivo em propagação, e as devidas precauções tomadas, pode-se atingir um meio-termo majoritariamente positivo com a mesclagem dessas áreas.