

DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE PARA ACOMPANHAMENTO DO DESEMPENHO TÁTICO DE ATLETAS DE BADMINTON DO IFMS/CG

Leonardo do Prado Minano¹, Hugo Nogueira de Souza¹, Lia Nara Balta Quinta¹, Luís Eduardo Moraes Sinésio¹

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul – Campo Grande-MS

leoprado@ig.com.br; hugonogueiradesouza@ig.com.br; lia.quinta@ifms.edu.br; luis.sinesio@ifms.edu.br.

Ciências Biológicas e da Saúde / Educação Física

Resumo

Com o intuito de estimular a prática do Badminton e otimizar os treinos oferecidos aos estudantes no IFMS/CG, este projeto visa realizar o desenvolvimento de um software que receberá o resultado dos jogos e treinos realizados com os atletas e apresentará resultados específicos com base nos dados inseridos. O software implementado apresenta relatórios sobre o desempenho dos estudantes em disputas individuais e em dupla com base em golpes de ataque e defesa para cada um dos eventos cadastrados. Com base nestes resultados será possível individualizar os treinamentos para grupos com potencialidades e dificuldades específicas visando aumentar o desempenho dos estudantes nesta modalidade esportiva. O software será testado com a equipe técnica da área de educação física para detecção de melhorias visando aprimorar a ferramenta e aplicá-la nas práticas esportivas cotidianas da instituição.

Palavras-chave: Badminton; Treinamento; Esporte.

Introdução

O badminton é uma prática esportiva que foi introduzida no IFMS/CG para estudantes do ensino médio. Diante da aceitação destes estudantes ao esporte, observou-se a necessidade do acompanhamento tático dos atletas para aperfeiçoar o rendimento técnico na referida modalidade esportiva. Neste cenário, este projeto desenvolveu uma ferramenta capaz de realizar o acompanhamento individual do desenvolvimento dos alunos, visando auxiliar a equipe técnica de educação física do campus a direcionar o treinamento às necessidades específicas de cada atleta com o objetivo de potencializar o desempenho tático do mesmo no esporte. O programa também exibe os resultados dos jogos e/ou treinamento de cada estudante e a classificação geral dos atletas por golpes (ataque e defesa); tipo de competição (dupla ou individual) e evento.

Metodologia

Inicialmente os requisitos do software foram extraídos e documentados. Em seguida, iniciou-se o processo do desenvolvimento do Diagrama de Entidade Relacionamento – DER e a prototipação das telas do software. Os requisitos foram refinados e definidos. Em seguida, iniciou-se a implementação das funcionalidades na linguagem de programação JAVA (Sierra, 2007). Utilizou-se, também,

linguagem de programação SQL e o Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados usados PostgreSQL.

Resultados e Discussão

O software desenvolvido permite a manutenção dos dados de estudantes, eventos, partidas em dupla e partidas com apenas um atleta. Ademais, a ferramenta possui funcionalidades que apresentam relatórios contendo a classificação dos jogadores com base nos tipos de golpes (ataque ou defesa); formato das partidas (dupla ou individual) apresentados para cada um dos eventos cadastrados, permitindo, desse modo, a visualização do desempenho de cada atleta nas disputas existentes visando auxiliar a equipe esportiva do campus a detectar habilidades que precisam aprimoradas em cada estudante praticante deste esporte.

Considerações Finais

Após a implementação da primeira versão deste projeto, serão realizados testes com os usuários para verificar se a ferramenta possui fácil utilização e se contribui para o acompanhamento do desempenho tático dos atletas de badminton do IFMS/CG. Com base nestes testes, melhorias poderão ser implementadas visando contribuir positivamente no aumento do desempenho dos atletas da referida modalidade. Espera-se que o software implementado contribua com a equipe técnica desta modalidade esportiva a orientar o aprimoramento tático dos atletas e potencializar o interesse estudantil em permanecer nesta prática esportiva contribuindo para a diminuição de taxas de sedentarismo por meio da inserção de uma prática esportiva, no cotidiano do estudante, diferente das tradicionalmente aplicadas no ambiente escolar.

Agradecimentos

Programa de Iniciação Científica e Tecnológica do IFMS, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul e Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

Referências

- SIERRA, K.; BATES, B. *Use a Cabeça! Java. 2. ed.* Rio de Janeiro: Alta Books, 2007.
- WAZLAWICK, R.S. *Análise e Projeto de Sistemas de Informação Orientados a Objetos.* Rio de Janeiro: Elsevier, 2004. 2