

## NEW TECHNOLOGIES: OPPORTUNITY AND CONTROL OF PEDAGOGICAL ACTIONS

DORALICE ORRIGO DA CUNHA  
ANDREA CRISTINA DA SILVA BENEVIDES  
KEZIA MAYARA NUNES MARTINHO  
RENATA ALVES  
JOÃO GABRIEL DOS SANTOS  
THAYANA HOLANDA

Secretaria do Esporte do Estado do Ceará, Fortaleza, Ceará, Brasil  
[doraliceocunha@gmail.com](mailto:doraliceocunha@gmail.com)

### Abstract

**Introduction:** The “Sport in 3 Times” project is a public policy that, through sport, permeates social inclusion in vulnerable environments in the State of Ceará. This works and becomes possible from resources from the Civil House, the state government. In the context of social projects, where resources are often limited and the demand for positive results is high, the adoption of technological tools can represent a crucial differential. **Objective:** This experience report intends to present the different technologies available for the development and control of pedagogical actions of the social sports project Sport in 3 Times, highlighting their functionalities, benefits and challenges to be conquered. **Methods:** In the present study, a descriptive narrative was used, focusing on the authors' experiences through verification and analysis of the system and administrative data of the Sport in 3 Times project. **Results:** The use of information systems and new technologies can provide interaction, structuring and execution of effective and efficient actions as well as generate equity and democratization in social public policies. **Conclusion:** The experiences presented can reaffirm the critical importance of information systems and new technologies for the interaction, dynamization, development and effective control of social sports projects.

**Keywords:** Public policy, project, new technologies, pedagogical actions, Ceará.

## NUEVAS TECNOLOGÍAS: OPORTUNIDAD Y CONTROL DE LAS ACCIONES PEDAGÓGICAS

### Resumen

**Introducción:** El proyecto “Deporte en 3 Tiempos” es una política pública que, a través del deporte, permea la inclusión social en entornos vulnerables del Estado de Ceará. Esto funciona y se hace posible gracias a los recursos de la Casa Civil, el gobierno del estado. En el contexto de los proyectos sociales, donde los recursos suelen ser limitados y la demanda de resultados positivos es alta, la adopción de herramientas tecnológicas puede representar un diferencial crucial. **Objetivo:** Este relato de experiencia pretende presentar las diferentes tecnologías disponibles para el desarrollo y control de las acciones pedagógicas del proyecto sociodeportivo El deporte en 3 tiempos, destacando sus funcionalidades, beneficios y retos a conquistar. **Métodos:** En el presente estudio se utilizó una narrativa descriptiva, enfocándose en las experiencias de los autores a través de la verificación y análisis del sistema y datos administrativos del proyecto Sport in 3 Times. **Resultados:** El uso de los sistemas de información y las nuevas tecnologías puede proporcionar interacción, estructuración y ejecución de acciones efectivas y eficientes, así como generar equidad y democratización en las políticas públicas sociales. **Conclusión:** Las experiencias presentadas pueden reaffirmar la importancia crítica de los sistemas de información y las nuevas tecnologías para la interacción, dinamización, desarrollo y control efectivo de proyectos sociodeportivos.

**Palabras clave:** Políticas públicas, proyecto, Ceará, nuevas tecnologías, acciones pedagógicas.

## NOUVELLES TECHNOLOGIES : OPPORTUNITÉ ET MAÎTRISE DES ACTIONS PÉDAGOGIQUES

### Résumé

**Introduction :** Le projet “Sport in 3 Times” est une politique publique qui, à travers le sport, imprègne l’inclusion sociale dans les environnements vulnérables de l’État du Ceará. Cela fonctionne et devient possible grâce aux ressources de la Maison civile, le gouvernement de l’État. Dans le contexte de projets sociaux, où les ressources sont souvent limitées et où l’exigence de résultats positifs est élevée, l’adoption d’outils technologiques peut représenter un différentiel crucial. **Objectif :** Ce rapport d’expérience vise à présenter les différentes technologies disponibles pour le développement et le contrôle des actions pédagogiques du projet sportif social Sport en 3 temps, en mettant en évidence leurs fonctionnalités, leurs avantages et les défis à relever. **Méthodes :** Dans la présente étude, un récit descriptif a été utilisé, en se concentrant sur les expériences des auteurs à travers la vérification et l’analyse du système et des données administratives du projet Sport in 3 Times. **Résultats :** L’utilisation des systèmes d’information et des nouvelles technologies peut permettre l’interaction, la structuration et l’exécution d’actions efficaces et efficientes ainsi que générer de l’équité et de la démocratisation dans les politiques publiques sociales. **Conclusion :** Les expériences présentées peuvent réaffirmer l’importance cruciale des systèmes d’information et des nouvelles technologies pour l’interaction, la dynamisation, le développement et le contrôle efficace des projets sportifs sociaux.

**Mots-clés :** Politiques publiques, projet, Ceará, nouvelles technologies, actions pédagogiques.

## NOVAS TECNOLOGIAS: OPORTUNIDADE E CONTROLE DE AÇÕES PEDAGÓGICAS

**Introdução:** O projeto “Esporte em 3 Tempos” é uma política pública que, através do esporte, permeia a inclusão social em ambientes vulneráveis no Estado do Ceará. Este funciona e se torna possível a partir de recursos provenientes da Casa Civil, governo do Estado. No contexto de projetos sociais, onde recursos são frequentemente limitados e a demanda por resultados positivos é alta, a adoção de ferramentas tecnológicas pode representar um diferencial crucial. **Objetivo:** Este relato de experiência pretende apresentar as diferentes tecnologias disponíveis para o desenvolvimento e controle de ações pedagógicas do projeto social esportivo Esporte em 3 Tempos, destacando suas funcionalidades, benefícios e desafios a serem conquistados. **Métodos:** No presente estudo utilizou-se uma narrativa descritiva, focando nas experiências dos autores por meio de averiguação e análise do sistema e de dados administrativos do projeto Esporte em 3 Tempos. **Resultados:** A utilização de sistema de informação e de novas tecnologias podem proporcionar interação, estruturação e execução de ações eficazes e eficientes como também gerar equidade e democratização em políticas públicas sociais. **Conclusão:** As experiências apresentadas podem reafirmar a importância crítica dos sistemas de informação e das novas tecnologias para a interação, dinamização, desenvolvimento e controle eficaz de projetos sociais esportivos.

**Palavras-chave:** Política pública, projeto, Ceará, novas tecnologias, ações pedagógicas.

### Introdução

Nas últimas décadas, a evolução tecnológica tem transformado diversas áreas do conhecimento e prática, fortalecendo uma verdadeira práxis pedagógica, proporcionando avanços significativos em setores como educação e esportes. Em projetos sociais esportivos, a incorporação de novas tecnologias não apenas facilita a gestão e o controle das ações pedagógicas, mas também potencializa o desenvolvimento dos beneficiários, promovendo uma aprendizagem mais eficaz e inclusiva.

No contexto de projetos sociais, onde recursos são frequentemente limitados e a demanda por resultados positivos é alta, a adoção de ferramentas tecnológicas pode representar um diferencial crucial. Tecnologias como sistemas, plataformas de gestão educacional, aplicativos, ferramentas de avaliação de desempenho e recursos multimídia interativos permitem uma abordagem mais personalizada e eficiente, atendendo às necessidades individuais dos participantes e promovendo um ambiente de aprendizagem, resultados e de controle mais dinâmico e motivador.

Este relato de experiência pretende apresentar as diferentes tecnologias disponíveis para o desenvolvimento e controle de ações pedagógicas do projeto social esportivo Esporte em 3 Tempos, destacando suas funcionalidades, benefícios e desafios a serem conquistados. Mediante uma análise e de exemplos práticos, buscamos fornecer um panorama das possibilidades tecnológicas e seu impacto na promoção de um projeto esportivo dinâmico, inclusivo e eficiente.

### **Projeto Esporte em 3 Tempos**

O projeto “Esporte em 3 Tempos” é uma política pública que, através do esporte, permeia a inclusão social em ambientes vulneráveis no Estado do Ceará. Este funciona e se torna possível a partir de recursos provenientes da Casa Civil, governo do Estado. Voltado ao atendimento de crianças e jovens de 6 a 17 anos, apreciando o esporte como uma vertente educacional, promove o desenvolvimento integral dos seus beneficiários.

O projeto surge mediante a implantação das areninhas, que são equipamentos compostos por campo de futebol Society, banheiro e sala de materiais. Iniciou com 40 equipamentos, hoje, em 2024, são mais de 300 estruturas esportivas inauguradas, em 183 municípios do Estado do Ceará, atendendo 18.400 beneficiários diretamente. A Secretaria do Esporte (SESPORTE) entende como importante a continuidade da execução do Projeto Esporte em 3 tempos, que é desenvolvido nesses equipamentos visando promover a difusão do esporte, hábitos saudáveis, lazer e cidadania para crianças e adolescentes.

Proporcionando oportunidades e acesso a práticas esportivas e de lazer, com profissionais capacitados, com materiais esportivos de qualidade que promovam a inclusão social através da democratização do esporte e do lazer buscando garantir o acesso de crianças e adolescentes em regiões de vulnerabilidade e risco pessoal e social, fortalecendo as competências familiares, o empoderamento comunitário e estimulando a escolarização.

A transformação também ocorrerá na saúde que será muito valorizada e passará a priorizar ações que os mantenham as pessoas ativas e saudáveis e busquem mudar o entendimento sobre a saúde como um serviço episódico para um processo vitalício, de gerenciamento e manutenção de uma boa qualidade de vida. Por meio do projeto se busca dignificar os moradores dos municípios atendidos, utilizando o esporte como ferramenta de desenvolvimento social e de inclusão social.

## Proposta pedagógica

O projeto é desenvolvido por meio de uma proposta própria e se sustenta na vertente do esporte educacional, atendendo crianças de 06 (seis) até adolescentes de 17 (dezesete) anos. Os beneficiários são estudantes matriculados e em sua maioria frequentando escolas públicas.

A metodologia aplicada se divide em três etapas metodológicas, o Aprender (6 a 10 anos), Desenvolver (11 a 13 anos) e o Superar (14 a 17 anos). As principais modalidades oferecidas são: futebol Society, recreação, treinamento funcional, jogos e brincadeiras, hóquei, tiro com arco e voleibol. Os conteúdos aplicados são habilidades motoras fundamentais, elementos psicomotores, capacidades físicas, alongamento, habilidades sociais, voleibol, hóquei sobre a grama e funcional.

A avaliação do PROESP-BR, que visa avaliar o nível de saúde dos beneficiários é realizada duas vezes ao ano. Já os desafios mensais, com temáticas relevantes da atualidade, são realizados na última semana do mês em todos os municípios.

A rotina das aulas está composta por roda de conversa no início da aula, onde é desenvolvido um bate-papo sobre as habilidades sociais como comunicação, valores humanos e olímpicos, depois o aquecimento ou alongamento, logo a seguir a atividade principal e a volta à calma.

## Métodos

No presente estudo utilizou-se uma narrativa descritiva, focando nas experiências dos autores por meio de averiguação e análise do sistema e de dados administrativos do projeto Esporte em 3 Tempos, os materiais didáticos on-line, Instagram, aplicativo Meet e canal do YouTube durante esses dois anos de execução do projeto.

## Resultados

O sistema de Administração do “Esporte em 3 Tempos” foi instalado em um servidor com as seguintes especificações: processador Intel(R) Xeon(R) 3.20GHz e sistema operacional Linux (Ubuntu 20.04.6 LTS) é o sistema utilizado pela secretaria do esporte do Ceará. Foi configurado para suportar até 300 usuários simultâneos. Personalizações incluíram a integração com o banco de dados escolar existente e a adaptação da interface de usuário para atender às necessidades específicas dos dados dos alunos do projeto.

A seguir vamos trazer as funcionalidades do sistema referente ao projeto “Esporte em 3 Tempos” e novas tecnologias utilizadas na execução e controle dos resultados.

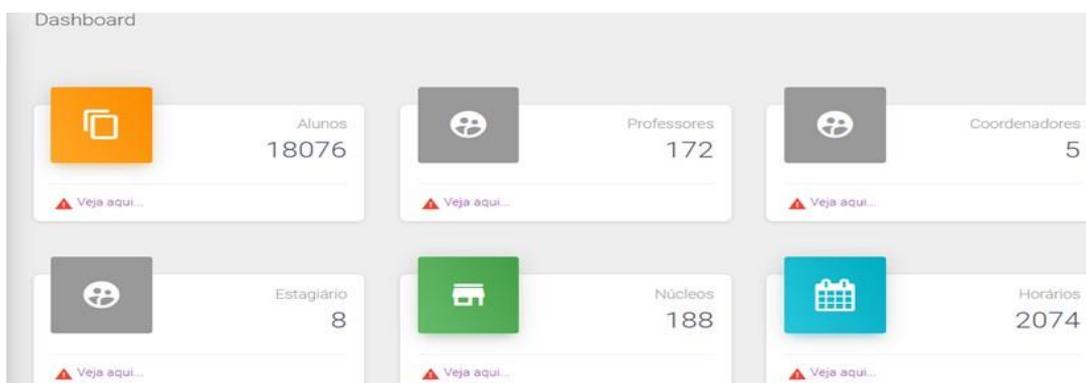


Figura 1- Painel do Projeto “Esporte em 3 Tempos”  
Fonte: SESPORTECE 2024

Quanto ao painel na figura 1, ele reporta todas as informações gerais do projeto. O número de beneficiários, em junho 2024, 18.076 beneficiários, 172 profissionais de Educação Física, cinco coordenadores, oito estagiários, 188 núcleos e 2.074 horários cadastrados no sistema. Um número que cresce a cada mês.

Novo Aluno  
Entre com os dados do novo aluno

Cpf: \_\_\_\_\_ NIS: \_\_\_\_\_  
 Nome completo: \_\_\_\_\_ Nascimento: \_\_\_\_\_  
 Contato do aluno: \_\_\_\_\_ Email: \_\_\_\_\_  
 Data de inscrição: \_\_\_\_\_ Comprovante CadÚnico: [Escolher Arquivo](#) | Nenhum arquivo escolhido  
 Status: [Marque uma opção](#) Sexo: [Marque uma opção](#) Gênero:  Raça/Etnia:   
 Tamanho uniforme: [Marque uma opção](#) Tamanho calçado: [Marque uma opção](#)  
 Município: [Marque uma opção](#) Núcleo: [Escolha um núcleo](#)  
 Turma: [Escolha um núcleo](#)  
 Tipo de Escola: [Marque uma opção](#)  
 Declaração ou comprovante de matrícula estudantil: [Escolher Arquivo](#) | Nenhum arquivo escolhido

Figura 2 - Cadastro dos beneficiários do Projeto “Esporte em 3 Tempos”  
Fonte: SESPORTECE 2024

Na figura 2, apresenta-se o perfil socioeconômico dos beneficiários. Dados pessoais, tipo de escola, classe social e se recebe algum benefício social governamental.

EXPORTAR PARA EXCEL

Relação de Alunos  
texto aqui!

NOME	MUNICÍPIO	NÚCLEO	TURMA	CPF	STATUS
ANTONIO WEBSON DE SOUSA SILVA	Chorozinho	CHOROZINHO	Superar - 2		Ativo
Carlos Vitor Farias Monteiro	Itapipoca	ITAPIPOCA	Superar - 2		Ativo
Carlos Wlisses Pereira Viana	Itapajé	ITAPAJÉ	Aprender - 3		Ativo
CAUA DOS SANTOS CLARINDO	Chorozinho	CHOROZINHO	Superar - 2		Ativo
Davi Lucas Souza dos			Aprender -		

Figura 3 - Cadastro dos beneficiários do Projeto “Esporte em 3 Tempos”  
Fonte: SESPORTECE 2024

No registro do aluno, figura 3, encontramos dados e status.

Figura 4 – Avaliação da Bateria do PROESP-BR do Projeto “Esporte em 3 Tempos”

Fonte: SESPORTECE 2024

A figura 4, apresenta os testes da bateria do PROESP-BR realizados pelos profissionais, avaliando a estatura dos beneficiários, perímetro da cintura que resulta a Razão cintura e estatura (RCE) que é um indicador de saúde. O salto horizontal, força dos membros inferiores, o sentar-se e alcançar verifica a flexibilidade, corrida ou caminhada de 6 minutos examina a capacidade aeróbia, corrida de 20 metros a velocidade do beneficiário e teste de abdominal em 1 minuto que apresenta a resistência muscular.

Abner Martins Freitas	ITAPIOCA 2	Marksvan Erick Teixeira Benigno	Zona Saudável	26-05-2024	<a href="#">Visualizar</a>
ABNER NATHAN MARIANO FEITOSA	UMARI	JAMARK FERREIRA JULIÃO	Zona de Risco	03-06-2024	<a href="#">Visualizar</a>
ABNER RAVI SOUSA DOS SANTOS	MORAÚJO	Francisco Samuel Albuquerque Taboza	Zona Saudável	17-06-2024	<a href="#">Visualizar</a>
Abner Álvaro Almeida Junior	Aquiraz	JOAO EUDES BARBOSA FARIAS	Zona Saudável	26-05-2024	<a href="#">Visualizar</a>

Mostrando de 1 até 10 de 8.021 registros

Anterior

1

2

3

4

5

...

803

Próximo

Figura 5 – Total de avaliados na Bateria do PROESP-BR do Projeto “Esporte em 3 Tempos”

Fonte: SESPORTECE 2024

A figura 5 apresenta o registro geral dos avaliados do estudo piloto, automaticamente, assim que o professor digitar os dados coletados. Temos no Pré-teste 8.021 beneficiários registrados. O sistema calcula o RCE (razão cintura e estatura) e gera o indicador de saúde (zona de risco de doença ou zona saudável). Apresenta o nome do profissional e do beneficiário, município e o dia da realização da avaliação. Em dezembro de 2024 serão realizados os pós-testes, e após, realizar-se-á o comparativo.

Figura 6 – Grupo controle dos avaliados na Bateria do PROESP-BR do Projeto Esporte em 3 Tempos

Fonte: SESPORTECE 2024

A figura 6 apresenta a classificação se pertence ao grupo controle ou se participa com beneficiário do projeto Esporte em 3 Tempos. Foram avaliados 60 beneficiários e dez do grupo controle por município. O grupo controle eram escolares e realizavam apenas as aulas de Educação Física escolar, não podendo ser praticante de nenhuma atividade física sistema na semana. Os beneficiários do projeto fazem sessões de no mínimo duas vezes por semana com duração de 45 minutos.

CONTEÚDOS PEDAGÓGICOS		1	2	3	4
HABILIDADES MOTORAS FUNDAMENTAIS	Galopar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Saltar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Driblar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Chutar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Lançar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ELEMENTOS PSICOMOTORES	Esquema corporal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Imagem corporal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Coordenação motora (ampla/fina)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Organização espaço-temporal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Ritmo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CAPACIDADES MOTORAS	Lateralidade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Agilidade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Equilíbrio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Flexibilidade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Força	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Figura 7 – Planejamento mensal do Projeto “Esporte em 3 Tempos”  
Fonte: SESPORTECE 2024

A figura 7 apresenta-se o planejamento pedagógico do projeto. os profissionais lançam (Unicode - ✓) no sistema, as atividades desenvolvidas no seu planejamento, por semana. desenvolvem como práticas as habilidades motoras, elementos psicomotores, capacidades físicas, jogos recreativos, futebol Society, voleibol, funcional, hóquei sobre a grama, habilidades sociais e os desafios mensais com temáticas da atualidade, que buscam o desenvolvimento integral através de um planejamento anual. Já trabalhamos nestes meses com a temática bullying e violência na escola, valores humanos, dia das mães e sustentabilidade ambiental.

Nº	NOME	DATAS																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1	ALICE BASTOS DE BRITO	P	P							P	P							P	P							P	P					P
2	ANA CAROLINA OLIVEIRA DA SILVA		P	P						P	P							P	P							P	P					P
3	ANTONIA TAMIRIS BRUNO DA SILVA		P	P						P	P							P	P							P	P					P
4	GABRIELA SILVA FRANCELINO		P	P						P	P							P	P							P	P					P
5	LIWANNA MARIA XAVIER NUNEO		P	P						P	P							P	P							P	P					P

Figura 8 – Frequência do beneficiário mensal do Projeto “Esporte em 3 Tempos”  
Fonte: SESPORTECE 2024

Frequência Mensal - Professor								
Professor (a) Vanessa Gomes Cruz								
Núcleo <input type="text" value="PARAMOTI"/>								
Mês <input type="text" value="Março"/> Ano <input type="text" value="2024"/>								
DIA	OPÇÃO	HORÁRIO DE ENTRADA/SAÍDA (1º turno - manhã)		HORÁRIO DE ENTRADA/SAÍDA (2º turno-Tarde)		HORÁRIO DE ENTRADA/SAÍDA (3º turno-noite)		C/H
1		--:--	⊙	--:--	⊙	--:--	⊙	
2		--:--	⊙	--:--	⊙	--:--	⊙	
3	Planejamento	08:00	⊙	10:00	⊙	--:--	⊙	02:00
4	Planejamento	07:00	⊙	12:00	⊙	13:00	⊙	07:00
5	Planejamento	07:00	⊙	12:00	⊙	13:00	⊙	07:00
6	Planejamento	--:--	⊙	--:--	⊙	12:30	⊙	
7	Planejamento	08:00	⊙	10:00	⊙	--:--	⊙	02:00

Figura 9 – Frequência do profissional mensal do Projeto “Esporte em 3 Tempos”  
Fonte: SESPORTECE 2024

As figuras 8 e 9 apresentam o registro das frequências dos beneficiários e profissionais. O profissional tem a opção de marcar a ocorrência de feriados, planejamento, aulas normal, atestado médico, eventos e registrar no espaço de observação que fica abaixo e com espaço para descrição de qualquer esclarecimento sobre o que foi desenvolvido ou ocorrido no mês.



Figura 10 – Formações continuadas do Projeto “Esporte em 3 Tempos”  
Fonte: SESPORTECE 2024

A figura 10, apresenta as formações continuadas realizadas em dois anos. Utilizamos o canal do YouTube do Projeto e até o momento foram realizadas mais de 11 formações de forma on-line com convidados de todo o país com temáticas diversas, comunicação, poder público e mídia midiática, esporte futebol, saúde mental e a realidade social, metodologia do esporte, trabalho ou diversão, pessoas com deficiência e a prática esportiva, tiro com arco e hóquei sobre a grama.



Figura 11 – Revista digital do Projeto “Esporte em 3 Tempos”  
Fonte: Instagram oficial do Projeto

A figura 11 apresenta-se a primeira revista digital do Projeto organizada pela coordenação pedagógica com apoio de profissionais revisores do próprio projeto, retrata 97 artigos de opinião sobre as temáticas esportes, projeto social, gestão pública e inclusão social, textos construídos pelos profissionais de Educação Física que atuam no Projeto Esporte em 3 Tempos.



Figura 12 – Cartilha Saúde Mental do Projeto “Esporte em 3 Tempos”  
Fonte: Instagram Oficial do Projeto

Na figura 12, temos a cartilha de saúde mental, que foi construída pela coordenação pedagógica em parceria com uma profissional de Psicologia e repassada a todas as famílias para apoiar no cuidado com a saúde mental das crianças, jovens e suas famílias, assim como ao enfrentamento do bullying e da violência social no Estado do Ceará. Material disponível nos destaques do Instagram oficial do Projeto.



Figura 13 – Bate-papo Esporte em Debate do Projeto “Esporte em 3 Tempos”  
Fonte: Meet

A figura 13 representa outra ferramenta utilizada no projeto, bate-papo “Esporte em Debate” com duração de uma hora, uma interação democrática e participativa com os profissionais de Educação Física. Tratamos das dificuldades encontradas, como também compartilhamos as alegrias que obtivemos na práxis do dia a dia no projeto naquele mês.



Figura 14 – E-books construídos para apoio pedagógico  
Fonte: SESPORTECE 2024 e Instagram oficial

Na figura 14 trazemos seis e-books que compõem a proposta pedagógica como apoio aos professores. Os conteúdos desenvolvidos foram habilidade motoras, elementos psicomotores, capacidades físicas, alongamentos, futebol e habilidades socioemocionais.

## Discussão

A integração de novas tecnologias no desenvolvimento e controle de ações pedagógicas tem se apresentado como uma estratégia eficaz para aprimorar a gestão e os resultados de projetos sociais esportivos.

No caso do projeto "Esporte em 3 Tempos", essa abordagem possibilita uma transformação significativa na forma como as atividades são planejadas, executadas e avaliadas. Ao longo da nossa experiência, identificamos diversas tecnologias que não só facilitam a administração do projeto, mas também potencializam o envolvimento e a aprendizagem dos beneficiários, professores e coordenadores.

Moran (2015) argumenta que o uso de tecnologias na educação promove um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e envolvente, facilitando o acesso à informação e o desenvolvimento de habilidades práticas. No contexto do projeto "Esporte em 3 Tempos", essa visão se materializa através do sistema de informação, aplicativos que auxiliam na interação, nas entregas e monitoramento do desempenho dos profissionais. Essas ferramentas não só melhoram a eficiência administrativa, mas também tornam o processo mais interativo e personalizado.

No projeto "Esporte em 3 Tempos", a utilização do sistema de informação permite não apenas uma administração mais eficaz, mas também um maior engajamento dos participantes. Demo (2001) destaca que a integração de tecnologias na educação e em projetos sociais é essencial para criar um ambiente mais interativo e responsivo. Ele argumenta que as ferramentas tecnológicas promovem uma aprendizagem mais dinâmica e personalizada, facilitando o controle e a avaliação contínua das atividades. Essa perspectiva é particularmente relevante no contexto dos projetos sociais esportivos, onde a flexibilidade e a capacidade de adaptação são cruciais para atender às necessidades dos envolvidos e para alcançar os objetivos propostos.

A implementação de sistemas de informação na gestão, por exemplo, permite um acompanhamento em tempo real das atividades, desde o planejamento até a execução e controle. O sistema é uma interface intuitiva que facilita a comunicação entre os coordenadores, profissionais e beneficiários, além de fornecer dados precisos e atualizados que ajudam na tomada de decisões.

Além disso, o uso de aplicativos para interação, no bate-papo, por exemplo, com os beneficiários, profissionais e coordenadores exemplifica a eficiência dessas ferramentas. Essa adaptabilidade é fundamental para garantir uma gestão democrática participativa.

A inovação trazida pelas novas ferramentas tecnológicas, conforme observado por Demo (2001), não apenas melhora a eficiência administrativa dos projetos sociais esportivos, mas também potencializa a interação e o engajamento dos beneficiários e famílias. A combinação de tecnologia e pedagogia cria

um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e eficiente, capaz de atender às diversas demandas sociais e promover o desenvolvimento integral dos beneficiários envolvidos.

As ações direcionadas ao esporte e ao lazer como demanda social devem conseguir recriar a sociabilidade cotidiana, produzindo coletivamente um contexto a valorização dos sujeitos, promoção da saúde e desenvolvimento local.

Neste prisma, Santos (2006), argumenta que a globalização econômica tem gerado uma nova forma de exclusão social, ao mesmo tempo, em que cria oportunidades de inclusão, desafiando-nos a repensar as estruturas sociais e políticas para promover uma verdadeira justiça social. A necessidade de adaptação e reflexão mencionada por Santos (2006) é crucial para entender como as novas demandas sociais podem ser atendidas de maneira inclusiva e sustentável.

Ademais, apesar dos inúmeros benefícios, a implementação de sistemas de informação e novas tecnologias também enfrenta desafios. A questão da acessibilidade tecnológica, mencionada por Santos (2010), ainda é um obstáculo para algumas populações. No Projeto “Esporte em 3 Tempos” identificou-se a necessidade de investimentos contínuos em infraestrutura tecnológica e capacitação dos profissionais para garantir que todos os beneficiários possam tirar proveito dessas ferramentas.

E para Oliveira (2012), as tecnologias digitais têm o potencial de promover habilidades de colaboração, comunicação e resolução de problemas. Nas experiências vivenciadas confirma-se que os participantes, ao interagirem com essas plataformas, desenvolvem competências digitais essenciais, além de aprimorarem suas capacidades sociais e cognitivas.

### *Pontos fortes e limitações do estudo*

Um ponto forte da experiência são as ações de inovação por meio das tecnologias digitais e a determinação de oportunizar uma gestão pública dinâmica, interativa, participativa e democrática em um projeto social esportivo. Foi possível implementar, executar e controlar as ações realizadas.

A limitação do relato se apresenta quanto a qualidade das imagens que foram retiradas do sistema e dos aplicativos, gostaríamos de trazer imagens precisas.

### **Conclusão**

As experiências apresentadas podem reafirmar a importância crítica dos sistemas de informação e das novas tecnologias para a interação, dinamização, desenvolvimento e controle eficaz de projetos sociais esportivos. Além de facilitar a gestão e o monitoramento, essas tecnologias garantem um acesso equitativo e promovem o desenvolvimento integral dos participantes, seja ele, profissional, beneficiário ou familiar.

A literatura existente, aliada às evidências empíricas de nosso relato, sublinha a necessidade de continuar investindo e inovando nessas áreas para maximizar os impactos positivos dos projetos sociais esportivos no Brasil.

## Referências

- Demo, P. (2001). *Educar pela pesquisa*. Autores Associados.
- Moran, J. M. (2015). *A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá*. Papirus Editora.
- Oliveira, A. (2012). *Tecnologia Educacional: Uma Visão Crítica*. Rio de Janeiro: Ed. Vozes.
- Santos, B. de S. (2006). *A gramática do tempo: Para uma nova cultura política*. Cortez Editora.
- Santos, B. S. (2010). *A Inclusão Digital e a Educação*. Campinas: Papirus.