Título:	**SISTEMA DE APOIO AO APRENDIZADO PARA INICIANTES DE VOLEIBOL**		
Autores:	Matheus Gonçalves dos Santos Rejane Frozza (Orientadora)		
Área	[ ] Humanas [ ] Sociais Aplicadas [ ] Biológicas e da Saúde [X] Exatas, da Terra e Engenharias	Dimensão:	[X] Ensino [ ] Pesquisa [ ] Extensão [ ] Inovação

Introdução: A prática regular de atividades físicas é fundamental para a saúde e a qualidade de vida. No entanto, o sedentarismo ainda é um problema, muitas vezes, agravado pela falta de locais adequados e de orientação profissional. Muitas pessoas encontram dificuldades ao iniciar um esporte, ou por não saberem executar os movimentos de forma correta e segura, ou por sofrerem com a falta de materiais didáticos voltados para iniciantes. O mercado de aplicativos esportivos possui várias opções conhecidas, mas elas focam quase que exclusivamente em registrar dados de desempenho estatístico, não orientando para o ensino prático das técnicas esportivas básicas. **Objetivo:** Desenvolver um sistema de apoio ao aprendizado para iniciantes de voleibol, denominado Assistente de Tutoria e Aprendizado de Esportes (ATAE). A intenção é oferecer orientação técnica acessível para usuários iniciantes, focando exclusivamente no ensino da modalidade de voleibol. **Metodologia:** A pesquisa é do tipo aplicada, exploratória e descritiva. A revisão quantitativa e qualitativa de artigos científicos confirmou que existem poucos trabalhos que unem o uso de celulares, a iniciação esportiva e a usabilidade de sistemas. As etapas metodológicas envolvem: levantamento das necessidades funcionais e não-funcionais, a partir da interação com profissionais da área esportiva; modelagem lógica do sistema, com o uso de diagramas UML e o desenho das telas com foco em uma navegação simples; avaliação do sistema por usuários e profissionais. **Principais resultados:** A proposta está em desenvolvimento, sendo utilizado o *framework Flutter* integrado ao banco de dados SQLite. O sistema funcionará offline, mesmo sem conexão com a internet no momento de uso, devido a possiblidade de falta de sinal em quadras e ginásios de esporte ou escolas. Como resultados desta primeira fase, a pesquisa uniu o ensino do voleibol, com foco em fundamentos como a manchete, o toque e o saque, com ideias de gamificação e psicologia do comportamento. O sistema prevê o uso de indicadores visuais de progresso para manter os estudantes motivados na rotina de treinos. A organização do sistema foi desenhada contemplando a parte visual, as regras de funcionamento e o armazenamento das informações. Foram criados dois tipos principais de acesso: o perfil do Estudante, focado em assistir aos vídeos explicativos e registrar os treinos concluídos, e o perfil do Professor, desenvolvido para montar as aulas e gerenciar a evolução da turma. O sistema também conta com uma biblioteca de vídeos de apoio. **Conclusão:** O sistema tem um forte potencial de impacto social positivo, com o intuito de ajudar a combater o sedentarismo e facilitar o acesso ao aprendizado esportivo de forma correta e segura. O trabalho definiu a base necessária para a fase seguinte, que consistirá na programação do código final e na realização de testes práticos diretamente com usuários. A pesquisa está alinhada com os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS), principalmente o ODS 4 – Educação de Qualidade, a fim de promover oportunidades de aprendizado na linha de esportes.

Link do Vídeo:
https://drive.google.com/file/d/1Dusbjfwr6ydIVU0H7dWXUY0VIl4g6Vt5/view?usp=sharing