

**PLATAFORMA DIGITAL DE SELEÇÃO E CAPACITAÇÃO DE TALENTOS  
ESPORTIVOS: Proposta de um aplicativo móvel para peneiras esportivas na  
cidade de São Sebastião**

Manuela dos Santos Faustino <sup>1</sup>

Pedro Pellegrini Rosalen <sup>2</sup>

Yuri Champoski Sales Fernandes <sup>3</sup>

Patricia Carbonari Pantojo <sup>4</sup>

Vander Wilson dos Santos <sup>5</sup>

**RESUMO:** O estudo a ser apresentado tem como objetivo desenvolver uma plataforma digital voltada à dar visibilidade sobre a seleção e captação de talentos esportivos. A pesquisa foi realizada na cidade de São Sebastião, utilizando uma abordagem qualitativa, por meio de referências teóricas. Diante das pesquisas realizadas podemos observar a falta de visibilidade das peneiras esportivas e como isso pode afetar nas oportunidades dos jovens atletas de seguir no ramo esportivo. Observando isso, a proposta da plataforma se mostra a ser uma solução boa para aproximação dos jovens atletas e clubes esportivos, reforçando a importância da tecnologia como uma auxiliadora no desenvolvimento de novas oportunidades nos esportes para os jovens.

**Palavras-chave:** Atletas; Esportivos; Plataforma; Peneiras Esportivas e Jovens Atletas.

**DIGITAL PLATFORM SELECTION AND TRAINING OF SPORTS TALENT  
Proposal for a mobile application for sports tryouts in the city of São Sebastião**

**ABSTRACT:** The study to be presented aims to develop a digital platform focused on giving visibility to the selection and recruitment of sporting talent. The research was conducted in the city of São Sebastião, using a qualitative approach, through theoretical references. Based on the research conducted, we can observe the lack of visibility of sporting events and how this can affect the opportunities for young athletes

---

<sup>1</sup> RM: 24342. Aluno(a) regular do [Curso de Administração](#), da Etec de São Sebastião (188) – E-mail: [manuela.faustino01@etec.sp.gov.br](mailto:manuela.faustino01@etec.sp.gov.br).

<sup>2</sup> RM: 23299. Aluno(a) regular do [Curso de Administração](#), da Etec de São Sebastião (188) – E-mail: [pedro.rosalen@etec.sp.gov.br](mailto:pedro.rosalen@etec.sp.gov.br).

<sup>3</sup> RM: 23203. Aluno(a) regular [Curso de Administração](#), da Etec de São Sebastião (188) – E-mail: [yuri.fernandes@etec.sp.gov.br](mailto:yuri.fernandes@etec.sp.gov.br).

<sup>4</sup> Orientador(a); Professora Esp. da Etec de São Sebastião – E-mail: [patricia.pantojo@etec.sp.gov.br](mailto:patricia.pantojo@etec.sp.gov.br).

<sup>5</sup> Coorientador(a); Professor Me. da Etec de São Sebastião – E-mail: [vander.santos@etec.sp.gov.br](mailto:vander.santos@etec.sp.gov.br).

to pursue a sporting career. Given this, the platform proposal seems to be a good solution to bring young athletes and sports clubs closer together, reinforcing the importance of technology as an aid in the development of new opportunities in sport for young people.

**Keywords:** Athletes; Sports; Platform; Sports Trials and Young Athletes.

## 1. INTRODUÇÃO

O TCC apresenta como tema: “A importância do esporte para a sociedade e as dificuldades que os jovens atletas podem enfrentar de encontrar oportunidades no meio esportivo”, um dos principais problemas atualmente é a falta de informações de onde está ocorrendo uma seleção de talentos esportivos na cidade de São Sebastião. Com isso vimos a oportunidade de criar uma proposta de uma plataforma que interliga os atletas com os clubes que estão à procura de novos talentos esportivos.

O tema a ser mostrado tem como objetivo dar visibilidade aos jovens atletas que estão à procura de oportunidades no esporte. Com a criação da plataforma digital para a captação de talentos esportivos isso poderia não só ajudar esses jovens atletas, mas também dá visibilidade a mais a cidade de São Sebastião.

O esporte tem um papel muito relevante na sociedade, pois vai muito mais além da prática física; ela contribuiu para a saúde, a integração social, a educação e até mesmo para a economia. A relevância desse estudo está diretamente relacionada na importância de promover o desenvolvimento do esporte para a sociedade. Atualmente os jovens com potencial acabam não tendo seus talentos esportivos descobertos devido à falta de visibilidade e de informações sobre os processos de seleção dos clubes esportivos.

Com a criação de uma plataforma digital para a seleção de novos talentos surgem como uma solução inteligente e necessária. Por meio do aplicativo, os atletas poderão saber se estão aptos para as seleções esportivas fazendo com que eles tenham mais oportunidades e avisando onde essas seleções estão acontecendo em São Sebastião. Para os clubes, a plataforma representa uma forma mais rápida e eficiente para a captação de novos talentos e assim reduzindo os custos logísticos.

Nesse estudo implementamos o Objetivo do Desenvolvimento Sustentável (ODS) 8, e sua meta 8.6 que se apresenta como a promoção de oportunidades para jovens na educação e emprego, essa implementação auxilia no desenvolvimento de

um sistema justo que contribui no processo de inclusão social dos jovens no ramo do esporte. E, também, a meta 8.9 sendo a promoção de cultura e produtividade local, pois além de dar oportunidade aos jovens isso também ajuda na visibilidade da cidade de São Sebastião. Utilizamos ainda o ODS 16, tendo como base a meta 16.6 que trata das instituições eficientes, essa plataforma digital visa oferecer seleção e captação de talentos esportivos mais transparente a todos fazendo com que as peneiras esportivas sejam sempre avisadas para todos.

## **2. DESENVOLVIMENTO**

### **2.1 Caracterização do objeto de estudo**

#### **2.1.1 Processo de seleção e captação de talentos no esporte**

A captação de talento é um processo comum nas mais diversas modalidades de esportes, assim como as oportunidades de desenvolvimento no esporte.

A identificação e seleção de talentos é um processo presente nas mais diversas modalidades esportivas, que vão do futebol, basquete e vôlei até disciplinas olímpicas menos populares (GOMES, 2024). Esse processo visa encontrar jovens atletas que tenham a capacidade de alcançar níveis mais altos que os clubes esportivos querem.

A captação e seleção de talentos esportivos consiste em ações que mostram o talento de crianças e jovens para ingressar em clubes esportivos compondo a etapa inicial de Talento de Longo Prazo (TLP) (JÚNIOR, 2024). Com essa captação a seleção de atletas pode se tornar algo mais dinâmico aos clubes sem prejudicar os dois lados que são os atletas e os clubes. Pois os esportes de rendimento têm como objetivo alcançar resultados, promovendo a integração entre indivíduos e comunidades (BISPO; NUNES; SANTOS; ALVES; DANTAS, 2024).

De modo geral, a seleção de talentos no esporte tem objetivo de ser um processo dinâmico e multifacetado, que junta estratégias de identificação com teorias de desenvolvimento. A eficiência nesse processo é essencial para a constituição de equipes de alto nível para o fortalecimento do esporte em diferentes contextos locais (GOMES, 2024). Isso visa a importância de essas captações de talentos serem transparente não só com os atletas, mas também quem sonha em seguir a carreira.

Muitas vezes por falta de visibilidade de onde está acontecendo as peneiras esportivas as pessoas que querem seguir a carreira no esporte elas desistem de continuar correndo atrás de uma oportunidade no esporte.

Na maioria das vezes, o caminho do esporte se inicia na juventude, quando os jovens atletas começam a demonstrar seus talentos pelas atitudes físicas (GOMES, 2024). Sabendo da dificuldade de promover mudanças em um sistema esportivo que há poucas propostas diferentes para a transformação de desenvolvimento do esporte (SECCO; OLIVEIRA, 2021). Por meio deste projeto isso poderia mudar, dando a visibilidade necessária a todos que precisam. Segundo Júnior (2024) o talento pode ser visto como a colaboração de fatores biológicos, psicológicos e sociais, que não envolvem somente a herança genética, mas também do desenvolvimento de capacidades motoras, mentais e emocionais em ambientes favoráveis.

Segundo Secco e Oliveira (2021), o esporte pode contribuir positivamente na inclusão social, desde que os profissionais tenham o conhecimento de seu potencial, principalmente nos grupos mais vulneráveis. Isso mostra que o esporte pode ser uma ferramenta importante para sociedade, fazendo com que melhore a inclusão social, mas se não houver uma mudança de que o esporte não pode dar visibilidade e oportunidades para as pessoas periféricas isso acaba não adiantando.

O esporte, mesmo sendo fundamental para o crescimento e desenvolvimento de jovens atletas, ele enfrenta diversos desafios e obstáculos que podem limitar seus resultados. Esses desafios podem ser variados, mas um de seus principais desafios são a falta de infraestruturas esportivas e recursos apropriados (GOMES, 2024). Uma das principais dificuldades que os jovens atletas enfrentam são a falta de lugares apropriados para treinar e participar de seleções, pois na maioria das vezes esses atletas vêm de periferias e comunidades carentes, o aplicativo vem como uma forma ajudar e colaborar com a criação de uma nova ferramenta de ajuda para melhorar o desenvolvimento econômico e social fazendo com que melhore a inclusão social na cidade.

A seleção de captação de jovens atletas tem com objetivo de procurar jovens talentosos, para que os clubes possam identificar e laçar eles em suas equipes profissionais (SILVA, 2025). O processo de seleção seguiria o modelo tradicional. Inicialmente, seria realizada uma peneira geral, devidamente divulgada para os atletas da região, permitindo que os interessados se cadastrassem previamente na plataforma digital. Nessa primeira etapa, seriam selecionados os candidatos com melhor desempenho. Posteriormente, os aprovados passariam por uma nova fase seletiva, com o objetivo de direcionar os mais qualificados aos clubes esportivos.

### **2.1.2 Tecnologia e Esporte**

A tecnologia vem assumindo um papel de destaque crescente no universo esportivo, promovendo avanços notáveis no desempenho, na análise e na segurança. Sua presença constante no setor tem gerado impactos positivos tanto para os atletas quanto para o público, ao elevar a precisão, reforçar a segurança e aprimorar a experiência esportiva como um todo (MIRANDA, SAMPAIO; TELES; RIBEIRO, 2023). O exame qualitativo feito por Felipe e Souza (2024) dos dados obtidos evidenciou fortes relações entre as novas tecnologias e seu impacto no rendimento dos atletas, além de destacar os aspectos jurídicos e econômicos associados à implementação dessas inovações. Isso mostra que podemos usar a tecnologia a favor do esporte, promovendo cada vez mais avanços nos esportes.

A implementação da tecnologia nas seleções e captação de talentos esportivos pode contribuir no acesso rápido de informações sobre onde está acontecendo, quando vai acontecer as peneiras e se os atletas estão aptos para a seleção dos times. A era digital vem exercendo grande influência no universo esportivo, principalmente por sua relevância no processo de análise do desempenho dos atletas (MIRANDA; SAMPAIO; TELES; RIBEIRO, 2023).

As novas tecnologias estão cada vez mais presentes em pesquisas, sejam elas quais forem auxiliando em diversos momentos, ela pode facilitar na agilidade dos processos. Não podemos negar que as redes sociais geram um contato maior, na acessibilidade, organização, a capacidade de adaptação e a variedade de questionamentos, dados e as coletas de respostas, com o menor gasto do tempo (MACHADO, 2023).

A implementação dos meios tecnológicos no ambiente esportivo tem como objetivo trazer uma melhoria de desempenho dos atletas, otimizar a qualidade de seus equipamentos e oferecer instruções que contribuem para maior precisão nas decisões dos árbitros (NETO; SILVA, 2023).

A tecnologia pode e deve ser utilizada somente como um auxílio no esporte, visando isso podemos observar que a tecnologia pode ser implementada na plataforma como uma maneira eficiente de tornar as inscrições e trazer maior visibilidade das peneiras esportivas, tornando-as algo mais fácil, dinâmico e acessível a todos.

As práticas esportivas são atividades que estão conectadas ao desenvolvimento da sociedade, se colocando como um elemento multicultural (NETO; LIMA; VASQUES, 2024). Assim como falam (MIRANDA; SAMPAIO; TELES; RIBEIRO, 2024) a utilização de recursos tecnológicos no esporte é ampla e positiva, tornando as diferentes modalidades esportivas mais dinâmicas e agradáveis. O ambiente digital ligado às práticas esportivas apresenta-se um desafio constante, mas também como uma realidade que está sempre em fase crescente.

## **2.2 Materiais e métodos**

No procedimento de desenvolvimento deste projeto, a pesquisa foi descritiva e bibliográfica, por meio de referências teóricas de artigos científicos, jornais e livros publicados. Além de análises de aplicativos com o mesmo segmento inicial do projeto.

A pesquisa tem abordagem qualitativa, com objetivo de analisar os fatores que podem influenciar na falta de oportunidades que os jovens atletas enfrentam na área do esporte.

O município realizado a pesquisa foi São Sebastião-SP (São Paulo), onde observamos a falta de oportunidades na captação e seleção de atletas para o ramo esportivo. Por conta da falta de informação de onde poderia estar ocorrendo essa seleção de talentos.

Para a coleta de dados, utilizou-se a análise de documentos e artigos científicos desde junho de 2025, foram analisadas por volta de 10 artigos científicos além de livros e revistas relacionadas ao tema. Buscando entender sobre como a falta de informação e oportunidade pode afetar no desenvolvimento de novos atletas.

## **2.3 Resultados e Discussões**

### **2.3.1 Análise de Plataforma Similares**

Na pesquisa analisamos três plataformas digitais com a mesma proposta, mas voltados somente para peneiras esportivas de futebol. As plataformas digitais que analisamos foi a Caju, DSFootball o Footbao. Assim se baseamos em como podemos utilizar essa plataforma para colaborar com a inclusão social. Um diferencial da plataforma que estamos desenvolvendo para os que achamos foi que a maioria são empresas de fora do país que trouxeram como uma forma de desenvolver esses projetos.

A DSFootball é a maior plataforma mundial para seletivas online de futebol, e tem parceria com diversos clubes futebol, como Avaí, Botafogo, Curitiba e Santos. A empresa Dremstock é uma empresa de origem japonesa, mas fundou a DSFootball no Brasil. O foco principal é a negociação de atletas, desde a base até o profissional. Ela cria relatórios de cada atleta cadastrado na plataforma e interliga eles com os clubes de futebol que mais fazem sentido com os atletas (FIGUEIREDO, 2025). Ela trabalha com a filtração das idades, região e experiência.

Ao analisar a plataforma podemos observar os pontos fortes e fracos, um desses pontos fortes seria a versatilidade em relação a idade, peso e distância, o que permite que os jovens atletas tenham mais oportunidades para se destacar e competir em diferentes categorias. Já o ponto fraco é a avaliação ser apenas online, sem a realização dos testes físicos, práticos e cognitivos, isso acaba limitando a avaliação real do atleta.

A Footbao, é uma empresa de tecnologia com sede na Suíça, que definiu o Brasil como um local estratégico para a implementar seu mais novo projeto. A iniciativa busca utilizar a Inteligente Artificial ao futebol brasileiro como objetivo de revelar novos talentos no esporte. Desde 2023, a campanha vem desenvolvendo ações voltadas para a identificação de jovens atletas promissores e para o apoio ao trabalho de analistas de desempenho (HARFUSH, 2025).

Essa plataforma atua nos Estados de Goiás, Rio de Janeiro, Bahia, São Paulo, Santa Catarina e Rio Grande do Sul. Ela não apenas registra e acompanha o desenvolvimento dos atletas, mas também da oportunidade por meio de vídeos e materiais que pode ajudar no interesse de clubes esportivos, CORREIO BRAZILIENSE (2024).

Podemos observar na pesquisa alguns pontos fortes e fracos dessa plataforma, os pontos fortes são: que as pessoas em lugares afastados podem participar por meio de vídeos mostrando o seu talento, o uso da Inteligência Artificial como auxiliadora na agilidade da triagem inicial dos perfis e vídeos, as parcerias com clubes esportivos, escolinha e eventos esportivos e outro ponto é a visibilidade gerada. Já os pontos fracos são: a baixa qualidade dos vídeos enviados que dificulta a avaliação física e as limitações da Inteligência Artificial, pois ela não consegue medir os aspectos humanos fundamentais.

O Cuju foi desenvolvido pela empresa alemã de tecnologia Rogon, que lançou

no Brasil, ela funciona como um treinador e olheiras de futebol para avaliar e analisar o desempenho dos atletas (PEREIRA, 2025).

Ao analisar essas três plataformas podemos observar que apesar de elas já estarem nesse ramo a alguns anos elas só trabalham com a captação de talentos esportivos no futebol, fazendo com que crie uma oportunidade de inovar na criação de uma plataforma que não somente foque em futebol, mas também em outras modalidades esportivas. Além disso observamos que um dos pontos fracos desses aplicativos é que a maioria das peneiras são online sem conseguir fazer uma avaliação física dos atletas, na criação do aplicativo móvel a ideia é tanto conectar os atletas com os clubes quanto ajudar a incentivar o esporte.

Um dos principais diferenciais da plataforma seria que não ficaria somente na avaliação online dos atletas, mas também teria a avaliação física antes deles participarem das peneiras dos clubes esportivos. Fazendo com que eles tenham uma experiência a mais nas avaliações.

### **2.3.2 Conexão com os objetivos**

Umas das principais dificuldades que os jovens atletas enfrentam são a falta de oportunidade de seus talentos serem descobertos por conta da falta de divulgação da seleção e captação de talentos por meio dos clubes esportivos. Segundo Bispo, Nunes, Santos, Alves e Dantas (2024), os métodos de captação de talentos é considerado como um divisor de águas, pois assim os clubes podem identificar que está apto para seguir a carreira esportiva, porém por falta de visibilidade, grandes talentos passam despercebido. Isso pode ser um grande desafio para esse projeto, mas não algo impossível de resolver. Com a criação da plataforma podemos dar mais visibilidade sobre as peneiras esportivas que acontecem na região, fazendo com que crie novas oportunidades.

A seleção de captação de jovens atletas tem como objetivo procurar e promover jovens atletas talentosos, (SILVA, 2025). As peneiras esportivas tem um papel importante no desenvolvimento dos atletas, não somente nas oportunidades mas também no desempenho dos atletas.

A proposta desse projeto é a criação de uma plataforma digital que permite interliga os jovens atletas com os clubes esportivos, por meio das peneiras esportivas. A utilização da tecnologia seria apenas para auxiliar no desenvolvimento desta ligação entre atletas e clubes esportivos. A tecnologia vem se mostrando cada vez mais

presentes nas áreas do conhecimento, ajudando na praticidade e qualidade para os processos e auxiliando também na decisão final (NETO; SILVA, 2023). Utilizar a tecnologia para a promoção de seleção é algo necessário para o crescimento colaborativo.

Com a tecnologia cada vez mais presente no esporte, ocorreram mudanças, que trazem discussões acerca do quão importante essa implementação se tornou para o esporte (NETO; SILVA, 2023). Para o desenvolvimento desse projeto a tecnologia é algo necessário para as mudanças de como as peneiras esportivas são vistas, auxiliando na visibilidade nestas seleções e captações esportivas, a tecnologia seria somente uma auxiliadora para tornar a plataforma mais prática e dinâmica sem perder o principal objetivo.

### **3. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este trabalho tem como objetivo de propor uma ideia de plataforma digital que ajude na divulgação de seleção e captação de talentos esportivos, na cidade de São Sebastião-SP, visando dar visibilidade sobre as peneiras esportivas que estão ocorrendo na cidade usando a tecnologia como uma auxiliadora na parte de divulgação e inscrições tornando essa parte mais fácil e dinâmica.

Ao analisar artigos científicos e livros podemos notar como a falta de divulgações sobre as peneiras esportivas podem influenciar nas oportunidades dos jovens atletas no esporte. Ao ver isso podemos observar que a criação do aplicativo pode servir como uma ferramenta, para solucionar a distância que os atletas e clubes esportivos têm fazendo com que ambos os lados saiam ganhando.

A proposta da plataforma digital é contribuir com o crescimento do esporte na cidade de São Sebastião e para a ampliação de oportunidades, tornando o processo de captação de talentos mais justo e transparente além de eficaz.

Para pesquisas futuras poderia ser realizado a implementação e avaliação da plataforma digital, mostrando a usabilidade para mostrar como funciona e observar os impactos sociais que o aplicativo pode promover.

Conclui-se que a tecnologia pode ser de uma importância para a promoção da inclusão social, permitindo que os jovens atletas tenham mais oportunidades de crescer e serem valorizados, contribuindo para o desenvolvimento do esporte local e nacional.

## REFERÊNCIAS

BISPO, Michael Douglas Celestino; NUNES, Andrea Karla Ferreira; ALMEIDA-SANTOS, Marcos Antonio; ALVES, Márcio Duarte Carvalho; DANTAS, Estélio Henrique Martin. Políticas públicas em detecção e desenvolvimento do talento no esporte. Caderno Pedagógico, [S.L.], v. 21, n. 9, p. 1-27, 23 set. 2024. South Florida Publishing LLC. <http://dx.doi.org/10.54033/cadpedv21n9-262>.

CORREIO BRAZILIENSE. Título do artigo. Correio Braziliense, [data de publicação]. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/>. Acesso em: 19 set. 2025.

CHAGAS, Francisco; WILTGEN, Filipe. ENSAIOS EM AMBIENTE CONTROLADO COM O DISPOSITIVO DE MONITORAMENTO DE IMPACTO EM PRÁTICAS ESPORTIVAS. Revista Mundi Engenharia, Tecnologia e Gestão (Issn: 2525-4782), [S.L.], v. 6, n. 4, p. 1-19, 29 dez. 2021. Revista Mundi. <http://dx.doi.org/10.21575/25254782rmetg2021vol6n41624>.

ESTUDO DO IMPACTO DA ADOÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NO FUTEBOL. RECIMA21 – Revista Científica Multidisciplinar – ISSN 2675-6218, [S. l.], v. 4, n. 3, p. e432923, 2023. DOI: 10.47820/recima21.v4i3.2923. Disponível em: <https://recima21.com.br/recima21/article/view/2923>. Acesso em: 22 set. 2025.

FELIPE, Luis; SOUSA, Reudismam Rolim de. INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS NO ESPORTE: impactos na análise de dados, performance, questões jurídicas e econômicas. Recima21 – Revista Científica Multidisciplinar – Issn 2675-6218, [S.L.], v. 5, n. 10, p. 1-17, 24 out. 2024. Editora RECIMA21 LTDA. <http://dx.doi.org/10.47820/recima21.v5i10.5838>.

FIGUEIREDO, Ana Luiza. Empresa usa tecnologia para monitorar mais de 500 mil jogadores de futebol. Olhar Digital, 30 maio 2022. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2022/05/30/pro/empresa-usa-tecnologia-para-monitorar-mais-de-500-mil-jogadores-de-futebol/>. Acesso em: 19 set. 2025.

GOMES, William Roberto de Araújo. Análise do esporte de base e captação de talentos no município de Sumé (janeiro – abril de 2024). 2024. 27 f. Trabalho de

Conclusão de Curso (Curso Superior de Tecnologia em Gestão Pública) – Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido, Universidade Federal de Campina Grande, Sumé, PB, 2024. Disponível em: <https://dspace.sti.ufcg.edu.br/handle/riufcg/38611>. Acesso em: 15 set. 2025.

JUNIOR, Homero da Silva Nahum et al. IDENTIFICAÇÃO DE TALENTO ESPORTIVO NA ESCOLA. Revista Presença, [S.l.], v. 10, n. 22, p. 134 – 152, apr. 2024. ISSN 2447-1534. Disponível em: <https://revistapresenca.celsolisboa.edu.br/index.php/numerohum/article/view/411>. Acesso em: 21 sep. 2025.

LANCE!. Empresa de tecnologia aposta em IA para descobrir novo Neymar no futebol. São Paulo: LANCE!. Disponível em: <https://www.lance.com.br/lancebiz/empresa-de-tecnologia-aposta-em-ia-para-descobrir-novo-neymar-no%E2%80%AFfutebol.html>. Acesso em: 21 set. 2025.

MACHADO, Afonso Antonio. Psicologia do esporte, desenvolvimento humano e tecnologias: o que e como. São Paulo: Fontoura Editora, 2023.

MOREIRA, Sandra Maria do Nascimento; MAGRIN, Natália Papacidero; ROCHA, Alessandro José da; JUNQUEIRA, Lúcia Helena Nunes. EDUCAÇÃO FÍSICA, BIOMECÂNICA E TECNOLOGIAS DE SAÚDE: contribuições para a promoção da qualidade de vida e formação integral. Aracê, [S.L.], v. 7, n. 4, p. 16389-16408, 6 abr. 2025. Seven Events. <http://dx.doi.org/10.56238/arev7n4-044>.

SANTOS NETO, José dos; SILVA, André Almeida. ESTUDO DO IMPACTO DA ADOÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NO FUTEBOL. Recima21 – Revista Científica Multidisciplinar – Issn 2675-6218, [S.L.], v. 4, n. 3, p. 1-16, 21 mar. 2023. Editora RECIMA21 LTDA. <http://dx.doi.org/10.47820/recima21.v4i3.2923>.

SILVA, Marcos Barroso da. O processo de seleção e captação de atletas nas categorias de base da associação esportiva Tiradentes. 2025. 96 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Educação Física) — Instituto de Educação Física e Esportes, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2025. <http://repositorio.ufc.br/handle/riufc/82224>.