



## **Futebol Americano Wolves UTFPR-CP**

### **American Football Wolves UTFPR-CP**

**Vinicius Moura**

[viniciustxc@hotmail.com.br](mailto:viniciustxc@hotmail.com.br)

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil

**Sônia Maria Rodrigues**

[soniamaria@utfpr.edu.br](mailto:soniamaria@utfpr.edu.br)

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil

**Daniely Cristiny Lucas Reghim**

[danielyreghim@alunos.utfpr.edu.br](mailto:danielyreghim@alunos.utfpr.edu.br)

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil

#### **RESUMO**

O projeto do Futebol Americano Wolves é um projeto que acontece na Universidade Tecnológica Federal do Paraná Câmpus Cornélio Procópio para participantes da faixa etária de 19 a 23 anos. Esse projeto proporciona aos acadêmicos envolvidos nas atividades uma relação Ensino/Pesquisa e Extensão. O futebol Americano é uma modalidade coletiva de contato que permite aos participantes a utilização da força, velocidade, capacidade técnica e tática, agilidade e pensamento rápido, o objetivo desse trabalho devido a pandemia, é aplicar o jogo “espn fantasy” para os participantes, para maior aprendizagem das técnicas do jogo. Os resultados obtidos, de 80 participantes inicial do projeto apenas 30 com faixa etária de 19 a 23 anos optarão por participar do jogo online, que conseguiram discutir e analisar as disputadas dos jogos, de forma divertida e informativa, contribuindo assim para o desenvolvimento entre a equipe e se familiarizando com o atual cenário que tivemos que lidar com o futebol americano. Conclui-se que o Futebol Americano dentro ou fora do contexto da UTFPR-CP pode ser aplicada como uma atividade de lazer, bem como contribuir para a melhoria da qualidade de vida dos participantes.

**PALAVRAS-CHAVE:** Esporte. Futebol. Futebol Americano

#### **ABSTRACT**

The American Football Wolves project is a project that takes place at the Federal Technological University of Paraná Cornélio Procópio Campus for participants from 19 to 23 years old. This project provides the academics involved in the activities with a Teaching/Research and Extension relationship. American soccer is a contact sport that allows the participants to use strength, speed, technical and tactical ability, agility, and quick thinking. The objective of this work, due to the pandemic, is to apply the game "ESPN Fantasy" to the participants, for further learning of the game's techniques. The results obtained, from 80 initial participants of the project only 30 with ages ranging from 19 to 23 years old will opt to participate in the online game, who were able to discuss and analyze the disputes of the games, in a fun and informative way, thus contributing to the development among the team and becoming familiar with the current scenario that we had to deal with American Football. We conclude that American Football inside or outside the UTFPR-



SEI-SICITE 2021

Pesquisa e Extensão para um  
mundo em transformação

XI Seminário de Extensão e Inovação  
XXVI Seminário de Iniciação Científica e Tecnológica  
08 a 12 de Novembro - Guarapuava/PR



CP context can be applied as a leisure activity, as well as contribute to the improvement of the participants' quality of life.

**KEYWORDS:** Sports. Soccer. American Football



SEI-SICITE 2021

Pesquisa e Extensão para um mundo em transformação

## INTRODUÇÃO

O Futebol Americano é uma modalidade coletiva de contato que se desenvolveu por volta do século XIX, nos Estados Unidos, como um esporte universitário (Marques, 2021). As universidades de Princeton e Rutgers disputaram o primeiro jogo de futebol universitário em 1869. Os alunos da Universidade de Harvard, em 1871, inventaram sua própria versão do jogo, unindo o futebol bretão original com o jogo inglês chamado rúgbi. O primeiro jogo de futebol profissional foi disputado em 1985 (Britannica Escola, 2021).

No Brasil, desde 2000 há a disputa de uma liga no estado do Rio de Janeiro, ela acontece na praia, e foi daí que se iniciarem os primeiros times brasileiros. Em 2008, Barigui Crocodiles e o Brown Spiders fizeram o primeiro jogo com equipamentos completos (MRV, 2018).

Esse esporte é disputado com 11 jogadores de cada lado, os quais podem usar os pés e as mãos para chutar e passar uma bola oval, e além da força bruta, também exige do jogador qualidades como: velocidade; capacidade técnica e tática; agilidade e pensamento rápido. Os times marcam pontos quando levam a bola à área de finalização do time adversário, a equipe que marca mais pontos ao final do jogo é vencedora (Britannica Escola, 2021).

O esporte, no contexto globalizado, também se difunde pelas diferentes partes do planeta. Assim foi com o futebol americano, esporte hoje praticado em todas as regiões do Brasil, especialmente na modalidade masculina, que é a modalidade de origem (Rodrigues et al, 2014).

A Universidade Tecnológica Federal do Paraná Câmpus Cornélio Procópio, propõe iniciativas que visem colaborar com o desenvolvimento cultural, esportivo e social da comunidade procopense por meio do oferecimento de atividades para crianças, adolescentes e jovens, ao mesmo tempo em que incentiva os acadêmicos dos cursos de graduação e licenciatura do câmpus a participar como monitores voluntários nessas atividades.

Por isso em 2017, para atender a essas demandas foi ofertada a modalidade de Futebol Americano, onde a base foi o incentivo à atividade física voltada para melhor qualidade de vida, maior contato social, coletividade, respeito, autoestima, lazer, etc., para que os acadêmicos, crianças, adolescentes e jovens em situação de risco e vulnerabilidade social ou não, da UTFPR-CP pudessem ter uma nova opção dessa prática esportiva dentro da universidade. Para que o projeto pudesse ter andamento, alguns acadêmicos dos cursos de engenharia se propuseram a atuar como monitores, buscando conhecimento da modalidade através de vídeos, pesquisas na internet e contatos com outras universidades, formando assim o time Wolves.

O projeto conta com a orientação da Profa. Ma. Sônia Maria Rodrigues, com apoio do DACHS-CP - Departamento Acadêmico de Ciências Humanas e Sociais e DIREC - Diretoria de Relações Empresariais e Comunitárias do Câmpus Cornélio Procópio.



## MATERIAIS E MÉTODOS

Com a pandemia COVID 19, foi proposto que os monitores pesquisassem atividades de futebol americano online, para que todos os participantes no projeto pudessem continuar a ter contato com a modalidade.

Desse modo foi colocado à disposição dos participantes interessados, plataformas/aplicativo de gamers para estimular a participação. Para maior compreensão da dinâmica do aplicativo, foi recomendando assistir aos jogos de futebol americano encontrados no *youtube*. Sendo assim, de 80 participantes inicial do projeto apenas 30 com faixa etária de 19 a 23 anos apenas optaram por ingressar no aplicativo “espn fantasy”.

Com o intuito de estimular a dedicação dos participantes, foi implementado o “espn fantasy” com explicações e suporte para melhor entendimento do jogo, propondo convites abertos a todos participante. O “espn fantasy” ou Fantasy Football é um jogo virtual, aplicado de maneira lúdica, onde é criado uma escalação de jogadores dos times reais sem vínculo com o time de cada jogador, com base no desempenho deles em cada jogo ganhando pontos a partir das estatísticas, como por exemplo, quem completa touchdown, passes recebidos, bolas chutadas entre outros acaba pontuando (Perillo, 2021). “Espn fantasy” pode ser jogado no celular, baixando o aplicativo ou mesmo acessando o site <https://www.espn.com/fantasy/>.

Figura 1: Logo do aplicativo utilizado (ESPN FANTASY)



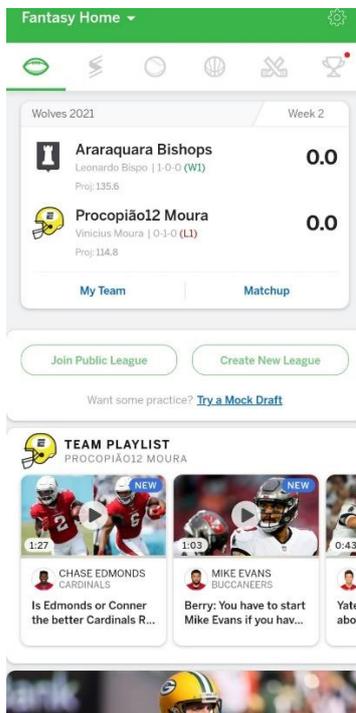
Fonte: Espn press room (2021)

Um dos participantes ficou responsável por criar a liga a qual todos iriam participar, assim, logo que a liga estava criada o responsável disponibilizou o link para o acesso. Após todos terem ingressado na liga escolhemos um dia, quinta-feira, no qual todos pudessem dedicar um tempo para o draft, o que seria o dia onde cada participante iria escolher os seus jogadores, total de dezesseis escolhas, dentre essas, um sendo o time de defesa.

É proposto de forma aleatória pelo aplicativo quem começa a escolher o seu jogador, quando todos os participantes já escolheram todos os seus jogadores e o time de defesa então a liga está pronta para começar a competição, e assim basta aguardar os jogos da liga nacional de futebol nos Estados Unidos iniciarem. A cada semana cada participante confronta outro participante e a vitória dessa disputa individual acontece com a soma dos pontos dos jogadores a qual foi selecionado. Cada um em individual terá 17 confrontos definidos ao longo dos 5 meses de temporada, quem se sair melhor nos confrontos vai partindo para as semifinais e finais.

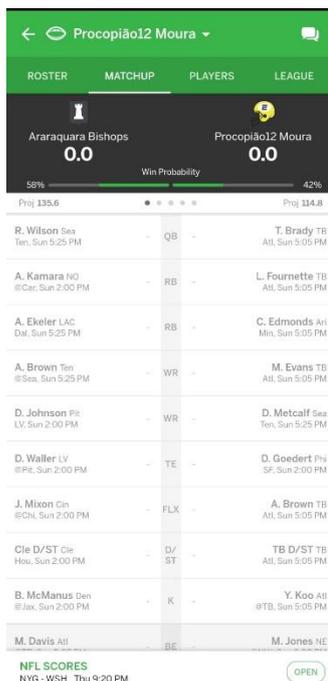


Figura 2: Layout simplificado de placar de pontuação entre os dois participantes



Fonte: Espn press room (2021)

Figura 3: Confronto entre 2 participantes



Fonte: Espn press room (2021)



## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os participantes foram divididos em grupos para participar do jogo virtual Espn fantasy, para melhor aprendizagem das técnicas do jogo. Também foi montado uma liga interna do projeto, estimulando assim a cada participante a desenvolver e discutir as disputas dos jogos.

Sendo assim, de 80 participantes inicial do projeto apenas 30 com faixa etária de 19 a 23 anos apenas optaram por ingressar no aplicativo espn fantasy, o restante dos participantes optou por não participar, pois preferem o jogo na prática. Essa oportunidade de “ver” o futebol americano de outra maneira proporcionou o acesso à informações e novidades, gerando algumas dúvidas e comentários sobre jogos, o que era discutido entre os participantes.

A participação do jogo online oportunizou “praticar” o futebol americano de uma maneira divertida e informativa, contribuindo assim para o desenvolvimento dos participantes do projeto, mesmo que de maneira diferente do habitual.

## CONCLUSÃO

Completa-se que o maior desafio foi deixar os treinamentos presenciais de lado e ainda assim manter o interesse dos participantes com os treinamentos por meio do jogo proposto, de vídeos informativos, áudios, apresentando situações de jogos via canais de transmissão. Conclui-se que o Futebol Americano dentro ou fora do contexto da UTFPR-CP pode ser aplicada como uma atividade de lazer, bem como contribuir para a melhoria da qualidade de vida dos participantes.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço ao auxílio da PROREC pela bolsa fornecida, que muito contribuiu para o incentivo do desenvolvimento das atividades propostas no decorrer do último ano. Também a todos os monitores e participantes envolvidos no projeto Wolves, servidores da DIREC-CP, e a professora Sônia Maria Rodrigues.

## REFERÊNCIAS

ESPN. Fantasy Games, 2020. Disponível em: <<https://www.espn.com/fantasy/>>. Acesso em: 11 de setembro de 2021.

Futebol americano. *In* Britannica Escola. Web, 2021. Disponível em: <<https://escola.britannica.com.br/artigo/futebol-americano/481305>>. Acesso em: 13 de setembro de 2021.

MRV no esporte. Futebol Americano no Brasil: conheça a história e as equipes mais marcantes. Disponível em: < [https://mrvnoesporte.com.br/futebol-americano-no-brasil-conheca-a-historia-e-as-equipes-mais-marcantes/?doing\\_wp\\_cron=1631667859.5451869964599609375000](https://mrvnoesporte.com.br/futebol-americano-no-brasil-conheca-a-historia-e-as-equipes-mais-marcantes/?doing_wp_cron=1631667859.5451869964599609375000) > Acesso em: 13 de setembro de 2021.

PERILLO, L. Saiba como funcionam os Fantasy Games e futebol e aprenda a jogar! Disponível em: <<https://www.torcedores.com/noticias/2021/05/saiba-como-funcionam-os-fantasy-games-de-futebol-e-aprenda-a-jogar>> Acesso em: 11 de setembro de 2021.

RODRIGUES, Francisco Xavier Freire et al. Futebol americano no país do futebol: o caso do cuiabá arsenal. **Barbarói**, v. 2, n. 41, pág. 227-247, 2014.