LUMEN ET VIRTUS
ISSN: 2177-2789

ÍNDICE DE VALIDAÇÃO DE CONTEÚDO (IVC) DO INSTRUMENTO DE INVESTIGAÇÃO SOBRE O USO DAS REDES SOCIAIS DIGITAIS NO FUTEBOL – QRSD (QUESTIONÁRIO PARA REDES SOCIAIS DIGITAIS)

CONTENT VALIDITY INDEX (CVI) OF THE RESEARCH INSTRUMENT ON THE USE OF DIGITAL SOCIAL NETWORKS IN FOOTBALL – QRSD (QUESTIONNAIRE FOR DIGITAL SOCIAL NETWORKS)

ÍNDICE DE VALIDEZ DE CONTENIDO (IVC) DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN SOBRE EL USO DE LAS REDES SOCIALES DIGITALES EN EL FÚTBOL – QRSD (CUESTIONARIO PARA REDES SOCIALES DIGITALES)

https://doi.org/10.56238/levv16n49-059

Data de submissão: 19/05/2025 **Data de publicação:** 19/06/2025

Fernando de Lima Fabris
Me.
Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP)
Lattes: http://lattes.cnpq.br/2555850023197800
Orcid: https://orcid.org/0000-0002-4418-6922
E-mail: fernando.fabris@unesp.br

Adriane Beatriz de Souza Serapião
Dra.
Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP)
Lattes: http://lattes.cnpq.br/6997814343189860
Orcid: https://orcid.org/0000-0001-9728-7092
E-mail: adriane.serapiao@unesp.br

RESUMO

O crescente uso das redes sociais digitais no esporte, especialmente no futebol, transforma a maneira como atletas interagem, constroem suas imagens e se desenvolvem. Este estudo teve como objetivo principal validar o conteúdo de um questionário (Questionário para Redes Sociais Digitais - QRSD) projetado para investigar as motivações, os padrões de uso e os impactos dessas plataformas em atletas de futebol de diferentes categorias, da iniciação ao profissional. A metodologia envolveu a construção do instrumento com 40 questões, baseada em dados qualitativos prévios (entrevistas e grupos focais), seguida pela validação de conteúdo por um painel de quatro juízes especialistas das áreas de Educação Física e Psicologia do Esporte. Foi utilizado o Índice de Validação de Conteúdo (IVC), com um ponto de corte de 0,80 para a concordância dos especialistas. Os resultados indicaram que todas as 40 questões e os critérios gerais de avaliação (clareza, pertinência, coerência, adequação e abrangência) atingiram o índice mínimo estabelecido, sendo considerados válidos. Conclui-se que o QRSD é um instrumento robusto, válido e confiável para coletar dados sobre as implicações do uso de redes sociais no contexto do futebol, podendo subsidiar futuras pesquisas na Psicologia e Gestão Esportiva.

Palavras-chave: Validação de Conteúdo. Redes Sociais. Futebol. Psicologia do Esporte. Instrumento de Pesquisa.

ABSTRACT

The increasing use of digital social networks in sports, particularly in football, is transforming how athletes interact, build their images, and develop. This study aimed to validate the content of a questionnaire (Questionnaire for Digital Social Networks - QRSD) designed to investigate the motivations, usage patterns, and impacts of these platforms on football players across different categories, from grassroots to the professional level. The methodology involved the construction of the 40-item instrument, based on prior qualitative data (interviews and focus groups), followed by content validation by a panel of four expert judges from the fields of Physical Education and Sport Psychology. The Content Validity Index (CVI) was used, with a cut-off point of 0.80 for expert agreement. The results indicated that all 40 questions and the general evaluation criteria (clarity, relevance, coherence, adequacy, and comprehensiveness) met the established minimum index, thus being considered valid. It is concluded that the QRSD is a robust, valid, and reliable instrument for collecting data on the implications of social media use in the football context, and can support future research in Sport Psychology and Sport Management.

Keywords: Content Validation. Social Networks. Football (Soccer). Sport Psychology. Research Instrument.

RESUMEN

El uso creciente de las redes sociales digitales en el deporte, especialmente en el fútbol, está transformando la manera en que los atletas interactúan, construyen su imagen y se desarrollan. Este estudio tuvo como objetivo principal validar el contenido de un cuestionario (Cuestionario para Redes Sociales Digitales - QRSD) diseñado para investigar las motivaciones, los patrones de uso y los impactos de estas plataformas en futbolistas de diferentes categorías, desde la iniciación hasta el nivel profesional. La metodología incluyó la construcción del instrumento de 40 ítems, basada en datos cualitativos previos (entrevistas y grupos focales), seguida de la validación de contenido por un panel de cuatro jueces expertos de las áreas de Educación Física y Psicología del Deporte. Se utilizó el Índice de Validez de Contenido (IVC), con un punto de corte de 0,80 para el acuerdo de los expertos. Los resultados indicaron que las 40 preguntas y los criterios generales de evaluación (claridad, pertinencia, coherencia, adecuación y amplitud) alcanzaron el índice mínimo establecido, siendo considerados válidos. Se concluye que el QRSD es un instrumento robusto, válido y fiable para recopilar datos sobre las implicaciones del uso de las redes sociales en el contexto del fútbol, pudiendo subsidiar futuras investigaciones en Psicología y Gestión Deportiva.

Palabras clave: Validación de Contenido. Redes Sociales. Fútbol. Psicología del Deporte. Instrumento de Investigación.

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia tem transformado profundamente os comportamentos humanos, conectando pessoas por meio da internet e das redes sociais e possibilitando o acesso e o compartilhamento de conteúdos que vão desde informações gerais até áreas especializadas, como o esporte. Nesse novo cenário digital, atletas de diferentes níveis compartilham suas rotinas esportivas e pessoais, assumindo o papel de influenciadores e ampliando sua conexão com o público (Santos et al., 2020).

Esse fenômeno ocorre em um ambiente específico, o ciberespaço, caracterizado pela ausência de barreiras físicas, pela instantaneidade das interações e pela formação de redes dinâmicas de comunicação (Lévy, 1999; Moioli, 2013; Morao, 2017). O ciberespaço promove microssistemas sociais que favorecem a troca intensa de informações, experiências e valores (Grieger; Francisco, 2019). Tais dinâmicas criam novas formas de interação social que vão além da presença física, influenciando práticas e comportamentos cotidianos.

A partir da perspectiva da Teoria Bioecológica do Desenvolvimento Humano (Bronfenbrenner, 2006), compreende-se que os processos proximais, interações frequentes e significativas, desempenham papel central no desenvolvimento dos indivíduos. No contexto digital, esses processos são potencializados pelos recursos tecnológicos, como redes sociais, aplicativos e plataformas interativas, que funcionam como catalisadores de transformações sociais, cognitivas e afetivas, especialmente entre os jovens.

No universo esportivo, o futebol destaca-se como campo fértil para observar essas transformações. A comunicação digital tornou-se fundamental em todas as fases do esporte, da iniciação ao alto rendimento (Weinberg; Gould, 2017; Martín-Rodríguez et al., 2024). Redes sociais digitais permitem não apenas o compartilhamento de informações e a promoção da imagem dos atletas, mas também a formação de comunidades virtuais, nas quais torcedores, atletas e clubes interagem continuamente. Estudos recentes ilustram esse fenômeno por meio da troca direta de mensagens entre jogadores e fãs (Rosa, 2022) e da atuação de plataformas de streaming que promovem transmissões mais interativas e personalizadas (Matos, 2022; Souza, 2023). Esses ambientes influenciam diretamente a construção de identidades esportivas, afetando a percepção pública e o comportamento coletivo (Abeza, 2023; Strachan et al., 2023).

Apesar da crescente literatura sobre esporte e redes sociais, a maior parte dos estudos concentra-se em aspectos comerciais, midiáticos ou de desempenho atlético, deixando em segundo plano os efeitos dessas mídias na formação subjetiva dos atletas, nos processos de socialização esportiva e no desenvolvimento psicológico em diferentes fases da carreira. Tal lacuna torna-se ainda mais evidente quando se considera as distintas realidades das categorias do futebol, da base ao profissional, cada uma com dinâmicas sociais e pressões específicas.

Diante desse contexto, o presente estudo tem como objetivo compreender como as interações em redes sociais digitais influenciam a vivência esportiva e o desenvolvimento dos atletas de futebol em diferentes categorias. Utilizando uma abordagem metodológica mista, que integra métodos qualitativos (entrevistas e grupos focais) e quantitativos (questionários) (Thomas; Nelson; Silverman, 2012), a pesquisa busca avançar na compreensão dos impactos psicossociais da presença digital dos atletas, contribuindo para uma leitura mais ampla da formação esportiva na contemporaneidade.

2 OBJETIVO

O presente estudo tem como objetivo validar um questionário desenvolvido para investigar as motivações, impactos e padrões de uso das redes sociais digitais entre atletas de futebol de diferentes categorias. Desta forma, a elaboração deste instrumento busca identificar os principais modos de utilização, as possíveis interferências e as consequências do uso excessivo ou moderado dessas plataformas, com foco na qualidade e nos motivos que levam os jogadores a utilizá-las, sem se restringir ao impacto no desempenho esportivo.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para compreender a elaboração do questionário, é essencial considerar o contexto da pesquisa em que será aplicado. Este estudo adota uma abordagem metodológica mista, combinando métodos qualitativos e quantitativos, conforme sugerido por Thomas, Nelson e Silverman (2012).

Na abordagem qualitativa, serão conduzidos grupos focais com atletas das categorias de iniciação, especialização e base, além de entrevistas semiestruturadas com jogadores a partir dos 18 anos (amador, universitário e profissional). Essa etapa visa aprofundar as percepções subjetivas sobre os efeitos das redes sociais digitais na prática do futebol, explorando aspectos como motivação, interação social e construção de identidade (Boyd, 2007; Constantinides; Fountain, 2008).

Com base nos achados qualitativos, será desenvolvido um questionário estruturado contendo questões fechadas e abertas, possibilitando a coleta de dados em larga escala e a identificação de padrões e associações entre variáveis (Gerhardt; Silveira, 2009). A aplicação será realizada online, por meio do Google Forms, garantindo acessibilidade, anonimato e confidencialidade das respostas.

A investigação segue um delineamento exploratório sequencial (Kozinets, 2014), no qual os dados qualitativos orientarão a construção e refinamento do instrumento quantitativo. A análise quantitativa será conduzida por meio de estatísticas descritivas (Creswell, 2003; Burns, 2005; Walker, 2005), permitindo mapear a frequência e a distribuição das respostas. Além disso, a

flexibilidade analítica destacada por Ensslin e Vianna (2008) possibilitará uma interpretação mais ampla das relações entre as variáveis estudadas.

O público-alvo da pesquisa será composto por atletas do sexo masculino, abrangendo diferentes níveis do futebol, desde a iniciação e categorias de base até o nível amador, universitário e profissional. Dessa forma, este estudo busca não apenas validar o questionário, mas também contribuir para a compreensão dos impactos das redes sociais digitais na experiência esportiva dos jogadores.

4 COMITÊ DE ÉTICA

A pesquisa será conduzida em conformidade com as diretrizes éticas estabelecidas pela Resolução nº 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde (CNS), sendo previamente aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa, conforme parecer nº 5.881.939. Será garantido o respeito absoluto à privacidade e ao anonimato dos participantes, assegurando que suas identidades não sejam reveladas em nenhuma etapa do estudo.

5 DESENVOLVIMENTO E VALIDAÇÃO DO QUESTIONÁRIO

5.1 CONSTRUÇÃO DO QUESTIONÁRIO

A construção do questionário foi baseada na pré-análise das entrevistas qualitativas, conduzidas com atletas de diferentes categorias, permitindo identificar os principais temas, motivações e impactos do uso das redes sociais digitais no futebol. A partir desses achados, estruturou-se um instrumento que captura a diversidade de percepções e experiências dos jogadores, garantindo que as questões abordassem de forma abrangente os fenômenos investigados.

O questionário é composto por 40 questões fechadas e objetivas, organizadas em diferentes formatos de resposta para aumentar a precisão dos dados coletados. Foram utilizadas questões dicotômicas, que apresentam respostas binárias, como "sim" ou "não" e "concordo" ou "discordo" (Mellenbergh, 2008), possibilitando uma avaliação direta de determinados aspectos do comportamento digital dos atletas. Além disso, foram incluídas questões de múltipla escolha, permitindo que os respondentes selecionem a alternativa mais adequada conforme a natureza da pergunta (DeVellis, 2016). Para mensurar percepções e intensidades de opinião, utilizou-se escalas psicométricas do tipo Likert, variando de 1 a 4, possibilitando medir graus de concordância e envolvimento (Likert, 1932).

A estrutura do questionário foi delineada para minimizar vieses e garantir a validade das respostas, organizando-se em cinco seções principais, conforme segue:

Seção 1: Perfil do Respondente – 4 questões voltadas para caracterização da amostra, incluindo idade, nível competitivo e tempo de uso das redes sociais.

Seção 2: Motivação para o Uso das Redes Sociais Digitais – 8 questões que investigam os motivos pelos quais os atletas utilizam essas plataformas, incluindo aspectos pessoais e profissionais.

Seção 3: Impacto e Influência das Redes Sociais na Prática Esportiva – 9 questões que exploram os efeitos percebidos das redes sociais no cotidiano esportivo, sem focar diretamente no desempenho.

Seção 4: Orientação e Controle – 8 questões que analisam a supervisão do uso das redes sociais, seja por treinadores, clubes ou familiares.

Seção 5: Interação com Conteúdos Relacionados ao Futebol – 11 questões que investigam a forma como os jogadores consomem e interagem com conteúdos digitais sobre a modalidade.

A construção desse questionário seguiu diretrizes metodológicas para garantir clareza, coerência e representatividade dos itens, permitindo uma avaliação ampla sobre os modos de uso, interferências e impactos das redes sociais digitais no contexto do futebol.

5.2 PROCEDIMENTO DE VALIDAÇÃO

A construção de instrumentos de pesquisa exige rigor metodológico para assegurar que os itens elaborados realmente mensurem os construtos desejados. Para isso, são adotados procedimentos de validação que avaliam a representatividade e a adequação dos conteúdos abordados. Esse processo é essencial para garantir a confiabilidade e a validade dos dados coletados, fortalecendo a robustez das inferências científicas derivadas do instrumento (Polit; Beck, 2006).

A validação de instrumentos é um componente fundamental da pesquisa científica, pois assegura a precisão e a consistência das medições realizadas. Lynn (1986) destaca que a construção de questionários deve seguir etapas sistemáticas, incluindo a formulação de itens, a avaliação por especialistas e a aplicação de testes estatísticos que garantam sua validade e fidedignidade. Segundo DeVellis (2016), a validação não apenas certifica que os itens são pertinentes ao construto investigado, mas também garante que sejam compreendidos de maneira uniforme pelos respondentes.

Neste estudo, foi adotado um procedimento de validação de conteúdo, utilizando o Índice de Validação de Conteúdo (IVC), um método amplamente reconhecido para verificar a relevância dos itens de um questionário. Esse índice é calculado com base na proporção de especialistas que atribuem uma pontuação elevada (3 e 4, correspondentes a "bastante relevante" e "muito relevante",

respectivamente) a cada item, indicando sua adequação aos objetivos do instrumento (Lawshe, 1975; Lynn, 1986; Beck, 2006).

A validade de conteúdo refere-se ao grau em que os itens refletem, de maneira representativa, o construto que se pretende medir (Polit; Beck; Owen, 2007). Para avaliar essa validade, foi empregada a técnica de julgamento de especialistas, na qual um grupo de pesquisadores com experiência na área analisou a pertinência, clareza e abrangência dos itens do questionário (Alexandre; Coluci, 2011).

5.2.1 Avaliadores

Para a verificação do Índice de Validação de Conteúdo (IVC), foram selecionados quatro especialistas das áreas de Educação Física, Psicologia do Esporte e Ciberespaço. Esses especialistas possuem formações e trabalhos diretamente relacionados às áreas abordadas na pesquisa, incluindo publicações acadêmicas, dissertações e teses que exploram os temas do estudo. A composição do grupo de avaliadores foi a seguinte:

Especialista 1, pós-doutorado em Educação Física, com especialidade em Psicologia do Esporte. Especialista 2, doutorado em Educação Física, com especialidade em Psicologia do Esporte e tese voltada ao estudo do Ciberespaço e Redes Sociais Digitais. Especialista 3, doutorado em Educação Física, com especialidade em Psicologia do Esporte, também com pesquisa focada no Ciberespaço e Redes Sociais Digitais. Especialista 4, doutorado em Educação Física, com especialidade em Psicologia do Esporte, e formação em Psicologia.

A diversidade de formações dos avaliadores permitiu uma análise criteriosa do questionário, abrangendo aspectos conceituais, metodológicos e psicométricos.

5.2.2 Critérios de Avaliação

O contato com os especialistas ocorreu via e-mail, onde foram enviados materiais de apoio contendo informações sobre a pesquisa e a metodologia empregada. Após essa introdução, os especialistas receberam uma versão preliminar do questionário para análise. Os avaliadores examinaram os itens do questionário com base nos seguintes critérios: Clareza, o item é compreensível e bem formulado? Relevância, o item é essencial para medir o construto em questão? Coerência, o item está alinhado com os objetivos da pesquisa? Abrangência, o conjunto de itens cobre suficientemente a temática?

Após essa etapa inicial, os especialistas sugeriram correções e ajustes. Em seguida, o questionário revisado foi submetido a uma segunda rodada de avaliação de forma online, utilizando

Google Formulários. Cada avaliador atribuiu uma nota de 1 a 4 para cada item, conforme a escala: 1 para nada relevante, 2 para pouco relevante, 3 para bastante relevante e 4 para muito relevante.

Essa metodologia garantiu que os itens fossem refinados com base em um processo iterativo, até atingir um nível satisfatório de validação.

5.2.3 Cálculo do Índice de Validação de Conteúdo (IVC)

Este estudo calculou o Índice de Validade de Conteúdo (IVC) a partir das avaliações de especialistas, seguindo o método de Lynn (1986), método amplamente utilizado por Polit e Beck (2006) e Alexandre e Coluci (2011) em validações na área da saúde, adotando como critério mínimo I-IVC ≥ 0,78 e S-IVC ≥ 0,80, conforme comprovado em estudos recentes (Antoniolli et al., 2020; Moreira et al., 2021).

O ponto de corte adotado foi **0,80**, assegurando um nível adequado de concordância entre os avaliadores. O cálculo do IVC seguiu a fórmula:

$$IVC = \frac{Nrelevante}{Ntotal}$$

Onde:

IVC = Índice de Validação de Conteúdo.

Nrelevante = número de avaliadores que deram nota 3 ou 4

Ntotal = número total de avaliadores

Desta forma, os itens que não atingiram o ponto de corte de 0,80 foram reformulados ou eliminados, garantindo maior precisão e coerência na mensuração das variáveis investigadas.

A aplicação desse procedimento permitiu que o instrumento final fosse composto exclusivamente por itens validados, conferindo maior robustez metodológica ao estudo e aumentando a confiabilidade dos resultados.

6 RESULTADOS DA VALIDAÇÃO

A análise das avaliações dos especialistas revelou que todos os 40 itens do questionário alcançaram um IVC igual ou superior ao ponto de corte preestabelecido de 0,80. Da mesma forma, os critérios gerais de avaliação do instrumento também foram validados com sucesso, conforme detalhado nas Tabelas 1 e Tabela 2.

Tabela 1. Resultados por questões.

IVC	Av. 1	Av. 2	Av. 3	Av. 4	Nrelevante	Validação (>0,8)
Questão 1	4	3	4	3	4	Válido
Questão 2	4	3	4	3	4	Válido
Questão 3	4	3	4	4	4	Válido
Questão 4	4	3	4	4	4	Válido
Questão 5	4	4	4	4	4	Válido
Questão 6	4	3	4	3	4	Válido
Questão 7	4	4	4	4	4	Válido
Questão 8	4	4	4	4	4	Válido
Questão 9	4	4	4	4	4	Válido
Questão 10	4	3	3	4	4	Válido
Questão 11	4	4	3	4	4	Válido
Questão 12	4	4	4	4	4	Válido
Questão 13	4	4	4	4	4	Válido
Questão 14	4	4	4	4	4	Válido
Questão 15	4	4	4	3	4	Válido
Questão 16	4	4	4	3	4	Válido
Questão 17	4	3	3	3	4	Válido
Questão 18	4	3	4	3	4	Válido
Questão 19	4	4	4	3	4	Válido
Questão 20	4	4	4	3	4	Válido
Questão 21	4	3	3	3	4	Válido
Questão 22	4	4	4	3	4	Válido
Questão 23	4	4	4	3	4	Válido
Questão 24	4	4	4	4	4	Válido
Questão 25	4	4	4	4	4	Válido
Questão 26	4	4	4	4	4	Válido
Questão 27	4	4	4	4	4	Válido
Questão 28	4	4	4	3	4	Válido
Questão 29	4	4	4	3	4	Válido
Questão 30	4	3	4	3	4	Válido
Questão 31	4	4	3	3	4	Válido
Questão 32	4	4	3	3	4	Válido
Questão 33	4	4	4	3	4	Válido
Questão 34	4	3	4	4	4	Válido
Questão 35	4	4	4	3	4	Válido
Questão 36	4	4	4	3	4	Válido
Questão 37	4	4	4	3	4	Válido
Questão 38	4	4	4	3	4	Válido
Questão 39	4	4	4	3	4	Válido
Questão 40	4	4	4	3	4	Válido

Fonte: Tabela elaborada pelo próprio autor.

Tabela 2. Resultados por critério de avaliação

IVC	Av. 1	Av. 2	Av. 3	Av. 4	Nrelevante	Validação (>0,8)
Clareza e Objetividade	4	3	4	3	4	Válido
Pertinência e Relevância	4	4	4	4	4	Válido
Coerência e Concistência	4	4	4	3	4	Válido
Adequação das questões	4	3	4	3	4	Válido
Abrangência dos conteúdos	4	4	4	3	4	Válido

Fonte: Tabela elaborada pelo próprio autor.

7 CONCLUSÃO

Este estudo destacou a importância da validação de instrumentos de pesquisa para garantir a confiabilidade e a fidedignidade dos dados coletados. O questionário desenvolvido para investigar o uso das redes sociais digitais no futebol foi submetido a um rigoroso processo de validação de conteúdo, utilizando o Índice de Validação de Conteúdo (IVC), o que permitiu verificar a adequação dos itens ao contexto investigado.

A validação realizada pelos avaliadores indicou que o questionário apresenta coerência e relevância para a investigação do uso das redes sociais digitais no futebol. Dessa forma, ele se configura como um instrumento adequado para futuras aplicações, possibilitando a obtenção de dados sobre a influência dessas plataformas na vivência esportiva dos atletas.

A estrutura do questionário, composta por seções bem delimitadas e escalas adequadas para a mensuração das variáveis, demonstrou pertinência na avaliação dos principais aspectos relacionados ao uso das redes sociais no futebol. Assim, a contribuição deste estudo estende-se para a área da Psicologia do Esporte e da Gestão Esportiva, oferecendo um instrumento com conteúdo validado que poderá subsidiar futuras pesquisas sobre o impacto do ciberespaço no comportamento dos atletas, com ênfase no uso dessas plataformas e no bem-estar esportivo.

REFERÊNCIAS

ABEZA, G. **Social Media and Sport Studies (2014–2023):** A Critical Review. International Journal of Sport Communication, v. 16, n. 3, p. 356–375, 2023. Disponível em: https://journals.humankinetics.com/view/journals/ijsc/16/3/article-p356.xml. Acesso em: 19 nov. 2024.

ALEXANDRE, N. M. C. COLUCI, M. Z. O. **Validade de conteúdo nos processos de construção e adaptação de instrumentos de medidas.** *Ciência & Saúde Coletiva*, Rio de Janeiro, v. 16, n. 7, p. 3061–3068, jul. 2011. DOI: 10.1590/S1413-81232011000800006. Disponível em: https://doi.org/10.1590/S1413-81232011000800006 scielo.br+7scirp.org+7pepsic.bvsalud.org+7

BOYD, D.; ELLISON, N. B. (2008). ***Social Network Sites****: Definition, History, and Scholarship*. Journal of Computer-Mediated Communication.

BRONFENBRENNER, U. MORRIS, P. A. **The bioecological modelo f human development**. In DAMON, W. LERNER, R. M. (Org). Handbook of child psychology: theoretical models of human development. p. 793 – 828. New York, NY: John Wiley & Sons. 2006

BURNS, R. B. **Introdução à pesquisa em educação**. 2. ed. São Paulo: Pioneira, 2005.

CONSTANTINIDES, E. FOUNTAIN, S. J. **Web 2.0**: Conceptual foundations and marketing issues. Journal of Direct, Data and Digital Marketing Practice, 9, 231– 244, 2008

CRESWELL, J. W. **Pesquisa qualitativa**: planejamento e métodos. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2003.

DEVELLIS, R.F. **Scale Development:** Theory and Applications. 4. ed. Los Angeles: Sage Publications, 2016.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. **Pesquisa qualitativa**: abordagens teórico-metodológicas. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GRIEGER, J. D.; BOTELHO-FRANCISCO, R. E. **Um estudo sobre influenciadores digitais**: comportamento digital e identidade em torno de marcas de moda e beleza em redes sociais online. AtoZ: Novas práticas em informação e conhecimento, v. 8, n. 1, p. 39–42, 2019. DOI: 10.5380/atoz.v8i1.67259.

KOZINETS, R.V. **Netnografia**: realizando pesquisa etnográfica online. Tradução por Daniel Bueno. Porto Alegre: Penso, 2014

LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 4, 1999.

LIKERT, R. **A Technique for the Measurement of Attitudes.** Archives of Psychology, 140, 1-55, 1932

LYNN, M. R. **Determination and quantification of content validity.** *Nursing Research*, v. 35, n. 6, p. 382–385, Nov. 1986. DOI: 10.1097/00006199-198611000-00017. Disponível em: https://journals.lww.com/nursingresearchonline/citation/1986/11000/determination_and_quantification_of_content.17.aspx

MARTÍN-RODRÍGUEZ, A.; GOSTIAN-ROPOTIN, L. A.; BELTRÁN-VELASCO, A. I.; BELANDO-PEDREÑO, N.; SIMÓN, J. A.; LÓPEZ-MORA, C.; NAVARRO-JIMÉNEZ, E.; TORNERO-AGUILERA, J. F.; CLEMENTE-SUÁREZ, V. J. **Sporting mind**: the interplay of physical activity and psychological health. Sports, v. 12, n. 1, p. 37, 2024. Disponível em: https://doi.org/10.3390/sports12010037.

MATOS, F. **Esporte amador no Brasil***: transformações e impactos sociais*. Rio de Janeiro: Apicuri, 2022.

MELLENBERGH, G. J. **Chapter 10:** Surveys. In H. J. Adèr & G. J. Mellenbergh (Eds.), Advising on Research Methods: A Consultant's Companion (pp. 183-209). Huizen, The Netherlands: Johannes van Kessel Publishing, 2008

MOIOLI, A. **A Relação das Novas Mídias de Comunicação e o Esporte**: rupturas e conflitos para a formação moral a partir da representação social do futebol. 2013. 308 f. Tese (Doutorado) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2013.

MORAO, K. G. **Os efeitos do sexting no contexto esportivo universitário**: uma tentativa de traçar o perfil dos envolvidos. 2017, 317 f. Dissertação (Mestrado). Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Instituto de Biociências de Rio Claro, 2017.

POLIT, D. F. BECK, C. T. **The content validity index: are you sure what's being reported?** Critique and recommendations. *Research in Nursing & Health*, v. 29, n. 5, p. 489–497, Oct. 2006. DOI: 10.1002/nur.20147. Disponível em: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/16977646

SANTOS, M. M.; MOURA, P. S.; FLAUZINO, P. A.; ALVARENGA, M. S.; ARRUDA, S. P. M.; CARIOCA, A. A. F. O comportamento alimentar e a imagem corporal em universitários da área de saúde. Jornal Brasileiro de Psiquiatria, v. 70, n. 2, p. 126–133, 2020. DOI: 10.1590/0047-2085000000308.

SOUZA. **A importância da mídia no futebol**. Mais Futebol, 2023. Disponível em: https://www.maisfutebol.com.br/curiosidades-do-futebol/a-importancia-da-midia-no-futebol/. Acesso em: 24 nov. 2024.

STRACHAN, L.; et al. **Digital Spaces and Athlete Development**: Identity and Social Media in Sports. Journal of Athletic Development, v. 40, n. 2, 2023.

THOMAS, J. R. NELSON, J. K. SILVERMAN, S. J. **Métodos de pesquisa em atividade física.** ed. 6. Porto Alegre: Artmed, 2012.

WALKER, R. B. **A pesquisa qualitativa em ciências sociais**. São Paulo: Cengage Learning, 2005.

WEINBERG, R. S.; GOULD, D. **Fundamentos da psicologia do esporte e do exercício.** 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 2017.

ANEXO I – QUESTIONÁRIO

Questionário – Uso das Redes Sociais Digitais no Futebol

Seção 1: Perfil do Respondente

1. Qual a sua idade?

[ ] _____

2. Qual categoria do futebol você pratica?

( ) Iniciação Esportiva

( ) Categoria de Base

( ) Sub - 20

( ) Universitário (com bolsa atleta)

( ) Universitário

( ) Amador (remunerado)

( ) Amador

( ) Profissional

3. Qual a sua média, em horas, de utilização das redes sociais por dia? (Caso não saiba a média exata, é possível verificar no sistema Android em "Configurações > Bem-estar digital" e no iOS em "Ajustes > Tempo de Uso")

( ) até 1 hora

( ) 1 a 2 horas

( ) 3 a 4 horas

( ) 5 a 6 horas

( ) 7 horas ou mais

4. Quais desses aplicativos de rede social você utiliza? (Pode selecionar mais de uma opção)

[ ] Facebook

[ ] Instagram

[ ] Kwai

[ ] SnapChat

[ ] Telegram

[ ] TikTok

[ ] WhatsApp

[ ] X (Twitter)

[ ] Youtube

[ ] Outro: _____

Seção 2: Motivação para o uso das redes sociais digitais

5. Você se sente motivado a acessar as redes sociais digitais para: (pode selecionar mais de uma opção)

[ ] Comunicar-se com amigos e familiares.

[ ] Compartilhar opiniões e experiências sobre futebol.

[ ] Buscar conteúdos e notícias sobre o futebol.

[ ] Seguir perfis de jogadores, clubes ou comentaristas esportivos.

[ ] Acompanhar notícias e conteúdos gerais.

[ ] Buscar conteúdos específicos sobre futebol (jogos, campeonatos, curiosidades).

[ ] Buscar conteúdos de "zueira" sobre o futebol.

[ ] Entrar em jogos online.

[ ] Utilizar como passatempo.

[ ] Outros: _____

6. Você acompanha notícias sobre campeonatos e resultados?

( ) Nunca.

( ) Raramente.

( ) Muitas vezes.

( ) Sempre.

7. Você busca aprender novas técnicas observando publicações de outros jogadores nas redes sociais?

( ) Nunca.

( ) Raramente.

( ) Muitas vezes.

( ) Sempre.

8. Você compartilha momentos pessoais, como o seu dia a dia, nas redes sociais?

( ) Nunca.

( ) Raramente.

( ) Muitas vezes.

( ) Sempre.

9. Você compartilha momentos relacionados ao futebol, como um lance seu em campo?

( ) Nunca.

( ) Raramente.

( ) Muitas vezes.

( ) Sempre.

10. Você procura inspiração em atletas reconhecidos?

( ) Nunca.

( ) Raramente.

( ) Muitas vezes.

( ) Sempre.

11. Você acabou de participar de um jogo importante e compartilhou um momento marcante (um gol, uma defesa ou uma jogada). Com que frequência você faz isso?

( ) Nunca.

( ) Raramente.

( ) Muitas vezes.

( ) Sempre.

12. Você considera que o conteúdo compartilhado por outros atletas em redes sociais te influencia em como você apresenta sua própria imagem?

( ) Nunca.

( ) Raramente.

( ) Muitas vezes.

( ) Sempre.

Seção 3: Impacto e Influência das redes sociais na prática esportiva

13. Você recebeu muitos elogios em uma publicação, após sua atuação em campo, em uma rede social. Como isso te afetaria? (Pode selecionar mais de uma alternativa).

[ ] Me sentiria valorizado e confiante.

[ ] Acreditaria que estou no caminho certo para crescer como atleta.

[ ] Me sentiria mais seguro para postar sobre meus jogos e desempenho.

[ ] Me motivaria a treinar mais.

[ ] Aumentaria minha visibilidade.

[ ] Me sentiria pressionado a manter o desempenho.

[ ] Me tornaria mais dependente da aprovação dos outros.

[ ] Me faria refletir sobre a importância da imagem online.

[ ] Não me afetaria.

[ ] Outro: _____

14. Você recebeu muitas críticas em uma publicação, após sua atuação em campo, em uma rede social. Como isso te afetaria? (Pode selecionar mais de uma alternativa).

[ ] Me sentiria desmotivado e desvalorizado.

[ ] Isso afetaria minha confiança como atleta.

[ ] Me desmotivaria a postar sobre meus jogos e desempenho.

[ ] Me faria refletir sobre como lidar com críticas.

[ ] Me incentivaria a melhorar meu desempenho.

[ ] Me tornaria mais cauteloso ao me expor nas redes sociais.

[ ] Não me afetaria.

[ ] Outro: _____

15. Caso você poste algo relacionado a futebol e não receba interações (curtidas ou comentários), como isso te afeta?

[ ] Me faria questionar a qualidade do meu conteúdo.

[ ] Me deixaria desmotivado a postar novamente.

[ ] Me faria sentir menos reconhecido como atleta.

[ ] Me incentivaria a melhorar minhas publicações.

[ ] Me levaria a buscar outras formas de engajamento.

[ ] Me tornaria mais cauteloso ao expor minha rotina esportiva.

[ ] Não me afetaria.

[ ] Outro: _____

16. Se um erro seu em campo viralizasse nas redes sociais, como você reagiria? (Pode selecionar mais de uma opção)

[ ] Ignoraria os comentários e seguiria minha rotina normalmente.

[ ] Responderia para tentar explicar ou justificar o que aconteceu.

[ ] Usaria isso como motivação para melhorar meu desempenho.

[ ] Excluiria minhas contas das redes sociais digitais.

17. Você assiste a vídeos relacionados ao futebol para: (pode selecionar mais de uma opção)

[ ] Observar habilidades e técnicas de jogadores profissionais.

[ ] Analisar meus lances em treinos ou jogos.

[ ] Estudar acertos e erros de outros jogadores.

[ ] Avaliar meus próprios erros e acertos.

[ ] Estudar e analisar adversários.

[ ] Acompanhar táticas e estratégias de jogo.

[ ] Buscar inspiração e motivação.

[ ] Apenas por entretenimento.

[ ] Não assisto.

[ ] Outro: _____

18. Você encontra um vídeo de um atleta famoso executando um movimento técnico (como a bicicleta ou um drible difícil). Qual seria sua reação?

( ) Tento reproduzir o movimento nos treinos e jogos.

( ) Apenas assisto por curiosidade.

( ) Compartilho com colegas ou nas redes sociais.

( ) Simplesmente ignoro.

19. Você já alterou algum aspecto do seu treinamento por influência de conteúdos consumidos nas redes sociais?

( ) Sim, sempre sigo dicas de treinos e exercícios.

( ) Sim, algumas vezes adotei hábitos inspirados por outros atletas.

( ) Sim, mas raramente meu treinamento é inspirado nas redes sociais.

( ) Não, meu treino nunca é influenciado pelas redes sociais.

20. Você acredita que as redes sociais digitais podem promover a sua carreira?

( ) Sim.

( ) Não.

21. O conteúdo de futebol que você consome nas redes sociais é mais voltado para: (Pode selecionar mais de uma opção)

[ ] Ensino e aprendizado.

[ ] Entretenimento e descontração.

[ ] Inspiração e motivação.

[ ] Bastidores dos clubes.

[ ] Resultados.

[ ] Vida pessoal dos jogadores.

[ ] Futebol amador.

[ ] Categorias de base.

[ ] Outro: _____

Seção 4: Orientação e controle

22. No seu clube ou time, os treinadores ou a comissão técnica orientam sobre o uso responsável das redes sociais digitais?

( ) Orientam.

( ) Não orientam.

23. Na concentração ou antes dos jogos, você já teve seu celular retido ou foi proibido de acessar as redes sociais digitais?

( ) Sim.

( ) Não.

24. O que você acha sobre a retirada ou proibição do uso das redes sociais antes dos jogos e competições?

( ) Concordo.

( ) Discordo.

25. O que você acha sobre a retirada ou proibição do uso redes sociais antes dos treinamentos?

( ) Concordo.

( ) Discordo.

26. Se você fosse proibido de utilizar as redes sociais digitais antes dos seus jogos e treinamentos, como se sentiria?

( ) Confortável com a situação.

( ) Incomodado com a situação.

27. Você já recebeu algum tipo de instrução específica (de treinadores, pais ou responsáveis) de como utilizar as redes sociais?

( ) Não.

( ) Sim.

28. Você já recebeu algum tipo de orientação específica (de treinadores, pais ou responsáveis) de como se portar com comentários ou exposição negativa as redes sociais?

( ) Não.

( ) Sim.

29. Você acredita que deveria ter mais controle ou orientação sobre o uso das redes sociais no contexto esportivo?

( ) Não.

( ) Sim.

Seção 5: Interação com conteúdos relacionados ao futebol.

30. Quando você acompanha conteúdos de jogadores famosos nas redes sociais, quais aspectos mais chamam sua atenção? (Pode selecionar mais de uma opção).

[ ] Desempenho técnico.

[ ] Desempenho tático.

[ ] Interação com os fãs.

[ ] Vida privada.

[ ] Rotina de treinos e preparação física.

[ ] Patrocínios e parcerias comerciais.

[ ] Opiniões sobre temas esportivos e sociais.

[ ] Outro: _____

31. Com qual frequência você já participou de desafios ou tendências relacionados ao futebol (como "desafios de habilidade" ou "jogadas virais") nas redes sociais?

( ) Nunca.

( ) Raramente.

( ) Muitas vezes.

( ) Sempre.

32. Com que frequência você comenta ou interage em conteúdos esportivos de outros jogadores, páginas ou clubes nas redes sociais?

( ) Nunca.

( ) Raramente.

( ) Muitas vezes.

( ) Sempre.

33. Você acompanha, nas redes sociais, notícias sobre a vida privada de jogadores famosos e/ou de seus ídolos, fora do âmbito esportivo?

( ) Nunca.

( ) Raramente.

( ) Muitas vezes.

( ) Sempre.

34. O quanto você considera que a exposição da vida privada dos jogadores nas redes sociais pode afetar seu desempenho em campo?

( ) Nunca.

( ) Raramente.

( ) Muitas vezes.

( ) Sempre.

35. O quanto a sua admiração e interesse por um jogador que você segue seriam impactados por comportamentos polêmicos dele fora de campo, quando divulgados nas redes sociais?

( ) Nada.

( ) Pouco.

( ) Bastante.

( ) Muito.

36. O modo como um jogador expõe e lida com suas relações familiares muda seu interesse por ele ou a imagem que tem dele?

( ) Nada.

( ) Pouco.

( ) Bastante.

( ) Muito.

37. O comportamento de um jogador nas redes sociais influencia sua percepção sobre ele?

( ) Nada.

( ) Pouco.

( ) Bastante.

( ) Muito.

38. Quando um jogador se posiciona sobre questões sociais e políticas nas redes sociais, isso influencia sua admiração por ele?

( ) Nada.

( ) Pouco.

( ) Bastante.

( ) Muito.

39. O quanto você acredita que ter um perfil ativo nas redes sociais pode influenciar suas chances de conseguir patrocínio ou oportunidades no futebol?

( ) Nada.

( ) Pouco.

( ) Bastante.

( ) Muito.

40. Você já deixou de seguir um jogador nas redes sociais por discordar de seu comportamento ou opiniões?

( ) Sim.

( ) Não.