

Relatos de experiência das ações de Extensão desenvolvidas nos projetos vinculados aos Comitês de Pesquisa e Extensão (Cope) do IFPR

A contribuição do projeto Esporte na Escola 2.0 na sistematização do esporte eletrônico no IFPR e Rede Federal de Educação

Palavras-chave: Jogo eletrônico; eSport; Escola.

Cristiano Schebeleski Soares

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná - *Campus Avançado Astorga*

Valério Brusamolín

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná - *Campus Paranaguá*

ORCID ID [0000-0002-6681-6550](https://orcid.org/0000-0002-6681-6550)

Vera Lúcia Medeiros de Albuquerque de Azambuja

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná - *Campus Avançado Coronel Vívida*

ORCID ID [0000-0003-2244-2777](https://orcid.org/0000-0003-2244-2777)



Chamada eJIF 2022. Crédito: Cristiano Schebeleski Soares.

INTRODUÇÃO

O esporte é o fenômeno social de maior expansão e valorização comercial e cultural dos últimos tempos (COSTA e KUNZ, 2013), influenciando a sociedade que também é influenciado por ela, sendo utilizado como

elemento de desenvolvimento humano (MOREIRA, 2009 *apud* OLIVEIRA *et al.*, 2020). Trata-se de um elemento da cultura corporal que precisa estar nas aulas de Educação Física e como objeto de políticas educacionais, sendo apreendido, demandando estrutura e organização

pedagógica que viabilize seu entendimento, apreensão, reflexão e reconstrução como conhecimento que constitui o acervo cultural da humanidade (Reis *et al.*, 2015).

A criança e o adolescente têm direito de praticar esportes e se divertir (BRASIL, 1990) e todo ser humano tem o direito fundamental de acesso ao esporte, sem qualquer tipo de discriminação (UNESCO, 2015), não devendo ser direito apenas de uma burguesia abastada (BERCLAZ e LOPES, 2019). Assim, é importante desenvolver um melhor entendimento sobre como o esporte é produzido e acumulado historicamente, promovendo reflexões sobre as relações com a sociedade (BARROSO e DARIDO, 2009), sendo compreendido, experimentado e transformado na escola para que seu valor educacional possa se manifestar (COSTA e KUNZ, 2013).

As representações simbólicas vivenciadas durante atividades esportivas regularmente praticadas oportunizam aos sujeitos vivenciar valores e atitudes importantes para a estruturação de sua personalidade e também o exercício de direitos e deveres característicos da cidadania (GÁSPARI e SCHWARTZ, 2001).

Com a evolução tecnológica, os jogos eletrônicos que atualmente são praticados através de videogames, computadores e até smartphones, começaram a ser utilizados em competições, cunhando o nome destas práticas como esporte eletrônico (*eSport*), e tem conquistado um espaço cada vez maior no universo dos jovens (DA SILVA e NOBRE, 2017).

Tem-se discutido se o *eSport* é considerado esporte, com posicionamentos favoráveis e contrários (CHUNG *et al.*, 2019). Este fenômeno, conhecido como cultura *gamer*, não passa mais despercebido, já que vem desempenhando inegável papel na cultura (AMARO, 2019). É necessário considerar a relevância dos espaços de afinidade em torno dos jogos eletrônicos, pois a infinidade de configurações possíveis contribui no pensamento de outras formas coletivas de produção de conhecimento (GOLART, KROEFF e GAVILLON, 2017).

Dada a popularidade dos jogos eletrônicos, um desenvolvimento nesse segmento é a crescente organização das disputas através de ligas e campeonatos, contando inclusive com equipes profissionais em competições de alcance mundial (BARCELLOS, 2017). Também já existem propostas acadêmicas para estabelecer o reconhecimento dos *eSports* como esporte e definir a ordem jurídica aplicável do direito desportivo (MIGUEL, 2018) e do direito trabalhista a atletas destas práticas (FOGGIATTO, 2017; CORRAIDE, 2019), indicando maiores níveis de regulamentações e desdobramentos jurídicos.

Desta maneira, a proposta mais coerente é de que “o esporte eletrônico se configura como uma atualização e manifestação da prática esportiva para o contexto e como produto de uma determinada cultura contemporânea midiática e digital” (MACEDO e FALCÃO,

2019, p.265).

Neste contexto, o objetivo deste relato de experiência é descrever a história da aplicação do esporte eletrônico no IFPR e na Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica enquanto instrumento de inclusão, educação e interação social com a contribuição do projeto de extensão Esporte na Escola 2.0.

MÉTODO

O público atendido pelas ações do projeto foi composto por estudantes e servidores de outros *campi* do IFPR e de outras Instituições Federais do Brasil. Com a intenção de ampliar a socialização dos benefícios educacionais da cultura do esporte, o projeto Esporte na Escola 2.0 começou a elaborar regulamentos para competições envolvendo jogos eletrônicos. Estes regulamentos foram estruturados de modo a permitir a competição entre os participantes de uma maneira cordial e respeitosa. As atividades ocorreram buscando ampla divulgação para a comunidade visando envolver o maior público possível, socializando e consolidando assim a prática esportiva na comunidade dos *campi* e de outras regiões. Os primeiros eventos criaram os alicerces para produzir uma estratégia de aplicação do esporte eletrônico de maneira institucionalizada na rede federal de educação. O projeto conta com bolsa de extensão na modalidade PIBEX Jr., por meio de editais de fomento da Diretoria de Extensão, Arte e Cultura (Diext), vinculada à Pró-reitoria de Extensão, Pesquisa, Pós-graduação e Inovação do IFPR (Proeppi).

RESULTADOS

O primeiro evento organizado pelo projeto foi o I Torneio Sul-Brasileiro de *League of Legends* (LoL) realizado de 14 a 29 de novembro de 2020, com transmissão ao vivo dos jogos pela página do Facebook do *Campus Avançado Astorga*. Neste torneio cada Instituto Federal da Região Sul poderia inscrever duas equipes, devendo indicar a equipe principal e a segunda equipe. O evento teve uma boa aceitação, sendo que os seis Institutos Federais da Região Sul ocuparam as duas vagas disponíveis para as suas respectivas instituições, totalizando doze equipes participantes, contando com oitenta e quatro estudantes dos seis Institutos Federais do Sul do Brasil.

O primeiro evento foi reconhecido institucionalmente e houve a indicação para que a Comissão Organizadora dos Jogos da Rede Federal (Cojif) participasse da organização de uma competição nacional de Jogos Eletrônicos. A demanda surgiu tanto pelo sucesso do primeiro evento, quanto pelo período pandêmico que impedia a organização de jogos presenciais.

Em 2021 foi organizado o *eJIF Games*, Jogos Eletrônicos das Instituições Federais etapa Nacional. No *eJIF*, as modalidades foram ampliadas, abrangendo o LoL,

o *Free Fire* e o *Xadrez Arena (Lichess)*. Cada Instituição Federal de ensino (IF) ligada ao Conselho Nacional das Instituições da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica (Conif) poderia participar com uma equipe para cada modalidade, o que acarretou na realização de etapas institucionais para a definição dos representantes de cada IF - por IF, entenda-se todos os Institutos Federais, Cefets (MG e RJ) e o Colégio Pedro II.

Os Jogos ocorreram entre os dias 13 e 17 de setembro de 2021 e contaram com a participação de 33 Instituições Federais inscritas. O *Free Fire* teve 150 estudantes inscritos, LoL 300, Xadrez masculino 124 e Xadrez feminino 110. Os jogos ocorreram no período noturno e foram organizados seguindo o modelo de organização de eventos de jogos presenciais. Para isto, foram discutidos os sistemas de disputas que mais se adequavam a cada competição, levando em consideração o número de participantes e o tempo para a realização do evento.

No *Free Fire*, o sistema de disputa adotado foi o de fases eliminatórias dentro de grupos, nas quais se classificavam um número determinado de equipes. Para fazer um paralelo com o esporte presencial, o mesmo sistema é utilizado nas qualificatórias de atletismo e natação. As equipes foram divididas em 4 grupos que realizavam quatro partidas com um sistema de pontuação, classificando 5 equipes para a etapa semifinal. De cada semifinal, classificavam-se 5 equipes para a final, pois o modelo de jogo permitia 10 equipes em uma competição simultânea.

No LoL, em virtude do tempo de duração de cada partida, optou-se por um sistema misto. Neste, as equipes


de cada IF foram divididas em 8 grupos. Todas as equipes jogaram contra todas as equipes do mesmo grupo, classificando o primeiro e o segundo colocado para uma fase eliminatória.

O xadrez foi disputado na modalidade Arena, na qual todos os participantes se enfrentaram por uma hora por dia em partidas com tempo limite de 5 minutos, para as quais o computador realiza os emparelhamentos.

O evento teve transmissão ao vivo de todas as modalidades, todos os dias.

No mesmo ano de 2021, o projeto contribuiu na organização da Fase Institucional do eJIF *Games*, compondo a equipe da etapa do Paraná, o eJIFPR 2021. Nesta edição, seguiu-se o modelo de disputa da etapa nacional. O *Free Fire* teve a participação de 20 equipes (100 estudantes) de 13 *campi* do IFPR, o LoL teve 8 equipes (80 estudantes) de sete *campi*, e o Xadrez teve 26 inscritos no masculino e 12 no feminino, de 15 *campi* diferentes.

Em 2022, foram organizados, nos mesmos moldes do ano anterior, o eJIFPR 2022 e o eJIFNACIONAL. No eJIFPR de 2022, 38 atletas participaram do xadrez masculino e 17 do feminino, 17 equipes (85 estudantes) do *Free Fire* e 19 equipes do LoL (100 estudantes). Dezenove *campi* do IFPR se envolveram nas disputas do eJIFPR que selecionaram os participantes que representariam o estado do Paraná na etapa nacional. No eJIFNACIONAL, participaram 104 atletas do xadrez masculino de 29 Instituições Federais e, no feminino, 83 atletas de 29 IFs. No LoL, 27 IFs, e no *Free Fire*, 25. Isso totalizou 34 IFs participando do eJIFNACIONAL.



eJIF 2022 - Fase Nacional - LOL - Dados, Horários e Resultados da Fase de Grupos

Vitória: 02 pontos
Derrota: 01 ponto
Derrota por WO: 00 ponto
Tempo em hh:mm:ss

Grupo A		Preencher de cima para baixo o sentido anti-horário, a partir do cabeça de chave no grupo do no Battleyfy incluindo Bye, quando houver
IFMA	X	
IFAM	X	
CPII	X	
IFPB	X	

*Battleyfy gira no sentido anti-horário


Rodada 1

Jogo 1 A		Horário
22/08	Rodada1	19:30
IFMA	X	IFAM
2	0:21:18	1

Jogo 2 A		Horário
22/08	Rodada1	19:30
CPII	X	IFPB
2	0:27:42	1

Rodada 2

Jogo 3 A		Horário
23/08	Rodada2	19:00
IFMA	X	IFPB



eJIF 2022 - Fase Nacional - LOL - Dados, Horários e Resultados da Fase de Grupos

Vitória: 02 pontos
Derrota: 01 ponto
Derrota por WO: 00 ponto
Tempo em hh:mm:ss

Grupo B		Preencher de cima para baixo o sentido anti-horário, a partir do cabeça de chave no grupo do no Battleyfy incluindo Bye, quando houver
IFRJ	X	
IFSC	X	
IFS	X	
IFTO	X	

*Battleyfy gira no sentido anti-horário

Rodada 1

Jogo 1 B		Horário
22/08	Rodada1	19:30
IFRJ	X	IFSC
2	00:27:09	1

Jogo 2 B		Horário
22/08	Rodada1	19:30
IFS	X	IFTO
1	0:25:12	2

Rodada 2

Jogo 3 B		Horário
23/08	Rodada2	19:00
IFRJ	X	IFTO

Tabela da Fase de grupos LoL eJIF 2022. Crédito: Cristiano Schebeleski Soares.

DISCUSSÃO

Quanto ao *eSport*, o projeto contribuiu na organização dos eJIFPR 2021, eJIFPR 2022 e eJIF Games 2021, eventos nacionais que reuniram, nessas ocasiões, 33 das Instituições da Rede Federal (IFs), totalizando 684 estudantes que estiveram presentes também na organização do eJIF 2022.

Os estudantes voluntários e bolsistas do projeto se relacionaram com a comunidade, servidores e estudantes de outros campi, obtendo maior compreensão das inter-relações. Também vivenciaram a estruturação do treinamento, organização e realização de eventos, ampliando o acervo de conhecimentos sobre planejamento e organização de atividades sociais.

Desse modo, o projeto tem movimentado competições regionais, estaduais e nacionais, integrando a comunidade com a instituição de ensino, além de estar contribuindo na criação dos alicerces do *eSport* enquanto esporte educacional na Rede Federal. Os sujeitos envolvidos no projeto aprimoraram seus conhecimentos sobre estruturação de planilhas, layout de artes, relacionamento interpessoal e gestão de eventos. Assim, pode-se afirmar que a comunidade tem se beneficiado muito com o acesso à prática esportiva em ambiente institucionalizado.

Como dificuldade encontrada, podemos citar a própria institucionalização do *eSport*. Os atletas dessas modalidades muitas vezes combinam horários de jogos e realizam outros acertos verbais. Entretanto, numa competição institucionalizada é preciso cumprir os ritos previstos nos regulamentos e tabelas de horários. Por outro lado, os organizadores dos esportes já institucionalizados e tradicionais, precisam familiarizar-se

com as particularidades do *eSport*. O intercâmbio mostrou-se benéfico, tendo os eventos de 2022 evoluído nos aspectos de organização e comunicação com os participantes em relação aos de 2021.

Somando-se todos os eventos em que o projeto esteve envolvido, mais de 1600 estudantes atletas de todo o Brasil foram contemplados nas ações. Além dos estudantes e servidores atendidos diretamente nos eventos organizados com a contribuição do projeto de extensão, existiram milhares de estudantes e servidores beneficiados indiretamente em outras ações realizadas nos institutos federais através da transferência de saberes e materiais produzidos com a contribuição do projeto.

Para se ter uma ideia do alcance da transferência de saberes do projeto para a comunidade, é possível consultar a lista de eventos que ocorreram em 2021 utilizando o material produzido com a contribuição do projeto.

É, portanto, razoável concluir que o projeto tem alcançado seus objetivos estimulando o desenvolvimento físico, cognitivo e social através do esporte e do *eSport*, oferecendo treinamentos presenciais e a distância, organizando competições presenciais em nível local, regional e nacional, e realizando orientação e consultoria em organização de eventos esportivos e em *eSports*. O projeto também tem fomentado o debate sobre a apropriação do fenômeno do esporte e do *eSport* pela escola com a finalidade de influenciar enquanto ferramenta de desenvolvimento do indivíduo e de capacitação dos integrantes do projeto para a organização e realização de eventos esportivos. Espera-se que estas ações se ampliem e que o projeto contribua na produção do esporte enquanto ferramenta de formação integral.



FINAL (26/08) - 19 horas FREE FIRE

	TIMES	SLOT	PARTIDA 1A		PARTIDA 2A		PARTIDA 3A		PARTIDA 4A		TOTAL	KILLS	PONTOS	
			BERMUDA	KILLS	PURGATÓRIO	KILLS	BERMUDA	KILLS	PURGATÓRIO	KILLS				
1	IFNMG	4	2	2	4	11	10	14	3	3	49	30	10	1°
2	IFPR	12	5	4	8	11	5	4	8	4	49	23	8	2°
3	IFF	7	4	9	10	5	3	1	6	5	43	20	7	3°
4	IFMS	2	10	3	6	1	8	8	0	0	36	12	6	4°
5	IFTO	8	8	2	0	1	0	0	10	9	30	12	5	5°
6	IFPI	5	7	2	5	1	4	1	2	4	26	8	4	6°
7	IFTM	3	6	4	0	3	7	3	0	1	24	11	3	7°
8	IFSP	10	0	2	7	3	0	2	7	3	24	10	2	8°
9	IFBA	11	1	6	2	1	0	8	0	5	23	20	1	9°
10	IFPB	9	0	1	1	3	2	0	4	8	19	12	0	10°
11	IFS	1	3	3	0	1	1	1	5	1	15	6	0	11°
12	IFMT	6	0	0	3	0	4	0	1	0	8	0	0	12°

Tabela de pontuação Final Free Fire eJIF 2022. Crédito: Vera Lucia Medeiros de Albuquerque de Azambuja.

REFERÊNCIAS

- AMARO, J. A. R. **Jogos Digitais: multiterritorialidade na Geografia escolar**. Diss.. Prog. Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação (FE) da Universidade de Brasília/UnB, 2019.
- BARCELLOS, R. L. **Suporte à tomada de decisão estratégica no âmbito de eSports: o caso do league of legends**. Diss.. Prog. Pós-Graduação em Engenharia de Produção. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2017.
- BARROSO, A. L. R.; DARIDO, S. C. **A pedagogia do esporte e as dimensões dos conteúdos: conceitual, procedimental e atitudinal**. R. da Educação Física/UEM - Maringá, v. 20, n. 2, p. 281-289, 2. trim. 2009.
- BERCLAZ, M. S.; LOPES, A. C. B. **A invisibilidade do Esporte e da Cultura como Direitos da Criança e do Adolescente**. Rev. Direito Práx., Rio de Janeiro, v. 10, n. 2, p. 1430-1460, jun. 2019.
- BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. **Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências**. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 16 jul., 1990.
- CHUNG, T. *et al.* **Will esports result in a higher prevalence of problematic gaming? A review of the global situation**. J Behav Addict. 1;8(3):384-394, sept 2019.
- CORRAIDE, M. T. **Aspectos jurídico-trabalhistas do competidor de esports no Brasil: uma análise dos cyber-atletas e o regime jurídico aplicável**. Monografia. Bacharelado em Direito - Departamento de Direito da Universidade Federal de Ouro Preto. Ouro Preto, 2019.
- COSTA, A. R.; KUNZ, E. **Esporte na escola: conhecer, experimentar e transformar**. Em Aberto, Brasília, v. 26, n. 89, p. 119-129, jan./jun. 2013.
- DA SILVA, F. L. O.; NOBRE, G. F. A. **Economia criativa e a indústria dos e-sports**. ÍANDÉ: Ciências e Humanidades, v. 1, n. 1, p. 22-42, 13 dez. 2017.
- FOGGIATTO, R. E. **A aplicabilidade do direito desportivo e do direito do trabalho aos contratos dos atletas de esportes eletrônicos**. Monografia. Bacharelado em Direito - Setor de Ciências Jurídicas, Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2017.
- GÁSPARI, J. C.; SCHWART, G. M. **Adolescência, esporte e qualidade de vida**. Motriz. Vol. 7, n.2, pp. 107-113. Jul-Dez 2001.
- GOLART, J. B.; KROEFF, R. F. S.; GAVILLON, P. Q. **Aprendizagem colaborativa e violência entre jogadores de league of legends**. Informática da Educação: teoria & prática. Porto Alegre, v.20, n.1, jan./abr. 2017.
- MACEDO, T.; FALCÃO, T. **E-Sports, herdeiros de uma tradição**. Intexto, Porto Alegre, UFRGS, n. 45, p. 246-267, maio/ago. 2019.
- MIGUEL, R. G. A. **O enquadramento jurídico do esporte eletrônico**. Dissertação de mestrado. Programa de Pós-Graduação em Direito - Universidade Estácio de Sá. Rio de Janeiro, 2018.
- OLIVEIRA, B. T. *et al.* **O esporte como ferramenta didático-pedagógica no contexto escolar**. Interação. Varginha, MG, v. 22, n. 1, p. 108 - 117, 2020.
- REIS, N. S. *et al.* **Programa de formação esportiva na escola - atleta na escola**. Motrivivência v. 27, n. 44, p. 190-206, maio/2015.
- UNESCO. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. **Carta Internacional da Educação Física, da Atividade Física e do Esporte**, 2015.