



## ESPORTES COLETIVOS E *E-SPORTS* COMO ALIADOS PARA A FORMAÇÃO CIDADÃ

Amanda C. Vieira<sup>1</sup>; Tiago R. S. Nogueira<sup>2</sup>

### RESUMO

O projeto “Esportes coletivos e *e-sports* como aliados para a formação cidadã” visa promover a inclusão social e o desenvolvimento de competências socioemocionais entre os estudantes da Escola Estadual Professora Cleusa Lovato Caliar, localizada em uma comunidade com altos índices de vulnerabilidade social. A iniciativa integra práticas de esportes coletivos e esportes eletrônicos (*e-sports*), estimulando o trabalho em equipe, a disciplina e a empatia, ao mesmo tempo em que contribui para a inclusão digital. O projeto é executado com o apoio do Instituto Federal do Sul de Minas (IFSULDEMINAS) e suas ações envolvem atividades esportivas diversas. Atualmente, o projeto encontra-se em execução da sua segunda fase, trabalhando os *e-sports* in loco com os alunos da escola parceira. Neste relato de experiência, pretende-se compartilhar a concepção, fundamentos, planejamento e o estágio atual do projeto, ressaltando seu potencial transformador para a comunidade.

**Palavras-chave:** Inclusão social; Competências socioemocionais; Educação; Jogos eletrônicos; Inclusão Digital.

### 1. INTRODUÇÃO

A escola, como espaço de formação, deve promover o desenvolvimento integral de seus estudantes, contemplando dimensões intelectuais, sociais, emocionais e culturais, indo além somente da transmissão de conteúdos. Diversos estudos apontam o potencial transformador da prática esportiva no contexto educacional. Para Huizinga (2014), o esporte ultrapassa o condicionamento físico, sendo uma expressão cultural que fortalece a socialização e a inserção. Nessa mesma perspectiva, Freire (2001) ressalta a convivência e o respeito mútuo como fundamentos para a formação de cidadãos conscientes, defendendo também que o cotidiano do estudante deve ser valorizado e incorporado ao ensino. Em esportes coletivos, competências como disciplina, trabalho em equipe, respeito às regras e cooperação são constantemente estimuladas (Paes, 2016; Gallahue; Ozmun, 2013). 3

Nesse sentido, o projeto “Esportes Coletivos e *E-Sports* como Aliados para a Formação Cidadã” busca apoiar a Escola Estadual Cleusa Lovato Caliar, localizada em um bairro periférico e com recursos limitados. A instituição atende crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social, muitos dos quais carecem de suporte para uma infância e adolescência mais saudável. As práticas esportivas, ao promoverem socialização, disciplina, pensamento crítico e valores éticos, tornam-se ferramentas eficazes para enfrentar desafios como indisciplina,

<sup>1</sup> Bolsista de Projeto de Extensão, IFSULDEMINAS - Campus Poços de Caldas. E-mail: [amanda.camila@alunos.ifsuldeminas.edu.br](mailto:amanda.camila@alunos.ifsuldeminas.edu.br)

<sup>2</sup> Orientador, IFSULDEMINAS – Campus Poços de Caldas. E-mail: [tiago.nogueira@ifsuldeminas.edu.br](mailto:tiago.nogueira@ifsuldeminas.edu.br)

comportamentos agressivos e dificuldades de aprendizagem.

Paralelamente, os *e-sports* emergem como uma nova fronteira educacional. Autores como Steinkuehler (2006) e Gee (2007) defendem que os jogos eletrônicos estimulam o raciocínio lógico, o pensamento crítico e a colaboração. Além disso, o contato com os *e-sports* representa uma via de inclusão digital, contribuindo para combater o analfabetismo tecnológico (Przybylski et al., 2010; Castells, 2018), especialmente relevante em comunidades com pouco acesso à tecnologia.

## **2. MATERIAL E MÉTODOS**

O projeto está estruturado em quatro fases: planejamento, desenvolvimento das atividades, monitoramento e avaliação, e disseminação dos resultados. Até o momento, foram realizadas as seguintes etapas:

- Seleção e capacitação do bolsista extensionista do IFSULDEMINAS.
- Contato e reuniões iniciais com a gestão e professores da escola parceira.
- Levantamento da infraestrutura física, tecnológica e de materiais desportivos da escola.
- Estudo teórico e revisão bibliográfica sobre os temas centrais do projeto.
- Elaboração de cronograma e planejamento detalhado das atividades.
- Organização das turmas, quantidade de participantes, faixa etária, quantidade de turmas, local, horário, para etapa do e-sports.
- Implementação das oficinas de *e-sports*.

As próximas fases envolvem a aquisição de materiais, o planejamento e implementação das atividades de esportes coletivos, bem como a avaliação dos impactos do projeto e suas ações de divulgação.

## **3. RELATO DE EXPERIÊNCIA**

No início da execução do projeto, priorizou-se a constituição da parceria com a Escola Estadual Professora Cleusa Lovato Caliarí e a estruturação de estratégias voltadas às necessidades apontadas pela escola. O projeto obteve receptividade expressiva pelo corpo docente, que demonstrou grande interesse na execução, destacando a relevância das ações diante do contexto de vulnerabilidade dos alunos. O levantamento inicial revelou diversos desafios, relacionados principalmente à estrutura física e à falta de materiais para a prática esportiva, tanto

nas aulas de educação física quanto nas atividades de esportes coletivos propostas pelo projeto.

Após a parceria ter sido firmada, iniciou-se o processo de seleção do bolsista, realizado em junho de 2025. A partir daí, começaram também o planejamento e as discussões das metas pré-estabelecidas. Em agosto, a escola foi novamente visitada pelos participantes do projeto, ocasião em que foi definido, em conjunto com o bolsista, o coordenador do projeto e os docentes da escola parceira, como seriam organizados os encontros.

De acordo com a demanda da escola e os recursos disponíveis, foi acordado que o projeto se iniciaria com as oficinas de *e-sports*, posteriormente seriam iniciadas as práticas coletivas. De forma simultânea com as oficinas de *e-sports*, as aquisições dos materiais desportivos seriam realizadas, de forma a viabilizar a segunda fase do projeto, referente aos esportes coletivos. Para os *e-sports* ficou decidido que o projeto iria atender crianças do 6º ao 8º ano, com idades entre 11 e 14 anos. Optou-se por trabalhar com duas turmas no contraturno: a primeira composta por alunos do 6º e 7º ano (11 a 13 anos), e a segunda por alunos do 7º e 8º ano (13 a 14 anos). Ao todo, estão sendo atendidos um total de trinta e cinco estudantes.

Logo no início, foi possível observar grande dificuldade para o uso de periféricos computacionais. Em conversa com os alunos envolvidos, descobriu-se que apenas uma dentre as trinta e cinco crianças atendidas possuíam computador em casa.

Diante desse cenário, foram desenvolvidas as seguintes atividades: Primeiro, letramento digital, os alunos acessaram o jogo *Monkey Type* para realizar atividades de digitação, competindo entre si para digitar o maior número de palavras corretas no menor tempo possível, trabalhando tanto a ortografia quanto a habilidade de digitação. Também foi utilizado o jogo *Gartic*, para que os estudantes aprendessem a pesquisar e acessar sites, ao mesmo tempo em que desenvolviam a ortografia, o raciocínio dedutivo e a criatividade. Em seguida, trabalhamos com o *Interland*, jogo desenvolvido pelo Google que ensina sobre navegação segura na internet. Na sequência, utilizou-se o *Roblox*, aproximando ainda mais as atividades da realidade e do cotidiano dos alunos. Na plataforma Roblox, optou-se inicialmente pelo jogo *Webbed*, do tipo *Obby* (obstáculos), em que dois jogadores controlam aranhas conectadas entre si. Nesse formato, quando uma se movia, a outra também era puxada, exigindo que as crianças trabalhassem em equipe para superar os desafios. Depois, exploramos o jogo *99 Noites na Floresta*, um mundo aberto com dinâmica de *Role Playing Game (RPG)*, no qual os alunos precisavam cooperar para cumprir objetivos, reunir suprimentos e construir suas próprias vilas. Essa atividade estimulou a resolução de problemas, a organização coletiva, a comunicação e o trabalho em grupo. Uma vez que o projeto ainda se encontra em execução, constam ainda no planejamento dos encontros a utilização da plataforma Scratch, desenvolvida pelo Massachusetts Institute of Technology (MIT), dessa forma poderemos estimular o pensamento computacional, a lógica, o raciocínio lógico e a criatividade dos estudantes.

O projeto tem obtido boa receptividade por parte dos alunos, e já é notória os avanços em suas habilidades digitais. A integração com o IFSULDEMINAS tem se mostrado estratégica, tanto pelo suporte técnico quanto pela aproximação dos estudantes com a educação, que podem lhe proporcionar a criação de interesse e a demonstração de um novo campo de possibilidades desconhecidos pelos mesmos até o momento, podendo lhes aproximar do ensino médio integrado ao curso técnico e ao ensino superior.

#### 4. CONCLUSÃO

O projeto se demonstrou eficaz na promoção da inclusão digital e social. As oficinas de e-sports mostraram o grande potencial da metodologia em engajar os alunos e desenvolver competências socioemocionais, como o trabalho em equipe e a cooperação. Através de jogos como Gartic, Interland e Webbed o projeto promoveu o letramento digital de forma lúdica, bem como a colaboração e o pensamento crítico dos envolvidos. Os resultados obtidos até o momento validam a abordagem e reforçam o papel da iniciativa como uma ferramenta de formação cidadã.

#### AGRADECIMENTOS

A equipe do projeto “Esportes Coletivos e E-Sports como Aliados para a Formação Cidadã” agradece ao IFSULDEMINAS pelo apoio institucional e financeiro, essenciais para o desenvolvimento das ações. Agradece-se também à Escola Estadual Professora Cleusa Lovato Caliari pela parceria, confiança e receptividade, fundamentais para a construção de um ambiente educativo inclusivo e transformador.

#### REFERÊNCIAS

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 12. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 50. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001.

GALLAHUE, David L.; OZMUN, John C. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. 7. ed. Porto Alegre: AMGH, 2013.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014. PAES, Roberto R. **Pedagogia do esporte: contextos e perspectivas**. São Paulo: Phorte, 2016.

PRZYBYLSKI, Andrew K.; RIGBY, Scott C.; RYAN, Richard M. A motivational model of video game engagement. **Review of General Psychology**, v. 14, n. 2, p. 154-166, 2010.

STEINKUEHLER, Constance A. Cognition and literacy in massively multiplayer online games. In: COIRO, Julie; KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin; LEU, Donald J. (org.). **Handbook of Research on New Literacies**. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2008. p. 611-634.