

PROJETO ESPORTE NA ESCOLA 2.0: CONTRIBUIÇÕES NO ESPORTE CONVENCIONAL E ELETRÔNICO

Educação

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná (IFPR)

SCHEBELESKI-SOARES, C.¹; AZAMBUJA, V. L. M. A.²; LIMA, L. H.³;
SATORATO, G. H.⁴; ASSUNÇÃO, P. A.⁵

RESUMO

O esporte apresenta contribuição ímpar na formação do indivíduo e deve ser uma política pública disponível aos jovens das escolas públicas brasileiras. Os esportes eletrônicos (eSports) têm conquistado um espaço cada vez maior no universo dos jovens. O objetivo do projeto de extensão “Esporte na Escola 2.0” é utilizar o esporte e o eSport enquanto fenômeno social de desenvolvimento e integração entre estudantes da comunidade dos *campi* proponentes e de outros *campi* do IFPR, além de outras instituições de ensino do Brasil. Para tanto, são ofertados treinamentos nos horários de contra turno aberto aos interessados. Também são desenvolvidas atividades tais como oficinas, *campings*, festivais, amistosos, competições (organização e participação), fóruns, debates, palestras e consultas sobre esporte e eSports. Os estudantes integrantes do projeto estão participando das atividades de planejamento, organização e realização dos treinamentos e dos eventos competitivos. No segundo semestre de 2021 e primeiro semestre de 2022 foram organizadas competições locais, regionais, estaduais e nacionais envolvendo esportes convencionais e eSports. A participação de estudantes e da comunidade nessas ações tem desenvolvido o entendimento do funcionamento de eventos, procedimentos de inscrição, redação, leitura, interpretação e aplicação de normas, entre outros. Assim, o projeto tem contribuído como uma ferramenta de formação integral dos participantes.

Palavra-chave: esporte; esporte escolar; eSport; jogos escolares.

¹ Cristiano Schebeleski Soares, docente (coordenador) - Campus Avançado Astorga.

² Vera Lúcia Medeiros de Albuquerque de Azambuja, docente (vice-coordenadora) - Campus Avançado Coronel Vivida.

³ Luane Hoffeman de Lima, estudante do curso Técnico em Informática Integrado ao ensino Médio - Campus Avançado Astorga - Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Extensão (Pibex-Jr/IFPR).

⁴ Gustavo Henrique Satorato, estudante do curso Técnico em Informática Integrado ao ensino Médio - Campus Avançado Astorga.

⁵ Patrícia Aparecida de Assunção, estudante do curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas - campus Avançado Astorga - Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Extensão (Pibex-Jr/IFPR).

1 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). 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).

Tem-se discutido se o esporte eletrônico (*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 contribuem 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).

Neste contexto, o objetivo do projeto de extensão “Esporte na escola 2.0”, o qual recebe duas bolsas do Programa Institucional de Bolsas de Extensão (Pibex-Jr/IFPR), é utilizar o esporte e o *eSport* enquanto fenômeno social para estimular o desenvolvimento e integração entre estudantes e a comunidade.

A tríade ensino-pesquisa-extensão está presente no projeto, haja vista a realização de levantamento de demandas e as avaliações realizadas nos eventos organizados. O ensino é abordado ao passo em que o projeto atua em conjunto com o Programa de Cultura Corporal (PROCCORP) do IFPR, oferecendo aulas de modalidades esportivas específicas.

2 METODOLOGIA

O projeto é uma ação *multicampi* no IFPR, tendo como público alvo indivíduos interessados em organizar, treinar e/ou participar de competições, no contra turno e finais de semana. O projeto também realiza oficinas, *campings*, festivais, amistosos, competições (organização e participação), fóruns, debates, palestras e consultas sobre esporte e *eSport*.

Considerando a disponibilidade de materiais e a necessidade de distanciamento, as modalidades ofertadas foram atletismo, vôlei, tênis de mesa, xadrez e o *eSport*. Visando socializar a prática esportiva, foram organizadas competições abertas à comunidade. Os integrantes do projeto realizam ações de planejamento, treinamento, organização de competições, com quatro encontros semanais para a redação de regulamentos, execução dos treinamentos, produção das artes e preparo dos ambientes.

As ações são divulgadas à comunidade externa através de comunicação com a Prefeitura de Astorga e outras secretarias de municípios circunvizinhos. Também há divulgação no Instagram do projeto ([@esportenaescola2.0](https://www.instagram.com/esportenaescola2.0)) e nas mídias dos eventos e [site do campus](#). Os integrantes do projeto possuem uma agenda de produção de material e divulgação das atividades do projeto.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em 2021, o projeto organizou o II Torneio de Tênis de Mesa do Festival da Primavera de Astorga, que reuniu diversas cidades da região. Em 2022, estudantes-atletas foram acompanhados pelo projeto na fase regional (NRE Maringá) dos Jogos Escolares do Paraná. O projeto também organizou a disputa do tênis de mesa no mesmo evento, no qual estão aptas a participar todas as instituições de ensino básico dos 25 municípios que compõem o núcleo. A ação ocorreu nas dependências do Campus Avançado Astorga do IFPR.

As representações simbólicas oportunizam aos praticantes vivenciarem valores e atitudes importantes para a estruturação de sua personalidade, exercitando direitos e deveres característicos da cidadania, como: cooperação, sociabilização, criticidade, emancipação e prazer, sendo um instrumento de educação (GÁSPARI e SCHWARTZ, 2001; OLIVEIRA *et al.*, 2020). Sua prática permite a descoberta de emoções e necessidades vitais da humanidade e, uma descoberta de si mesmo (KUNZ, 2000).

Quanto ao *eSport*, o projeto contribuiu na organização dos eJIFPR 2021, eJIFPR 2022 e eJIF Games 2021, evento nacional destinado a estudantes que reuniu 33 das Instituições da Rede Federal de Educação (IFs), totalizando 684 estudantes e está presente na organização do eJIF 2022.

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

O projeto tem movimentado competições regionais, estaduais e nacionais, integrando a comunidade com a instituição de ensino, além de contribuir na criação dos alicerces do *eSport* enquanto esporte educacional na rede federal de educação. Os sujeitos envolvidos no projeto aprimoraram seus conhecimentos sobre estruturação de planilhas, layout de artes, relacionamento interpessoal e gestão de eventos. A comunidade tem se beneficiado com o acesso à prática esportiva em ambiente institucionalizado.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto tem alcançado seus objetivos estimulando o desenvolvimento físico, cognitivo e social através do esporte e *eSport*, oferecendo treinamentos presenciais e à 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 capacitando os 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.

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.

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.

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.

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.

KUNZ, E. Esporte: uma abordagem com a fenomenologia. **Movimento** - Revista de Educação Física da UFRGS. v. 6, n. 12, 2000.

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.