

UFSC TITANS E-SPORT

Educação

Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

SAYÃO, M. L. M. R.¹; BARROS, L. D.²; BAULER, L. M.³; JOAQUIM, O. S.⁴.

RESUMO

O projeto de extensão UFSC TITANS é uma ação de extensão da UFSC, CTE - campus de Blumenau que objetiva representar a instituição em eventos esportivos, bem como possibilitar que alunos de diversos cursos desenvolvam projetos e apliquem os conhecimentos adquiridos em sala de aula na forma de equipe de competição. Estimula-se o desenvolvimento de *soft skills*, bem como interações com a comunidade, em espaços formais e não formais de educação. De um lado, alunos da UFSC são selecionados por meio seletivas para formar os times que participarão de eventos competitivos universitários. De outro, como bolsistas, desenvolvem atividades de interação com a comunidade externa na forma de cursos, eventos e workshops, que visam a apresentação, disseminação e exibição pública, livre ou com público específico, do projeto e do uso de games para o desenvolvimento de habilidades, contribuindo para a curricularização da extensão. As atividades desenvolvidas tem contribuído para que, pela participação em diferentes eventos competitivos, se promova a produção acadêmica, a interdisciplinaridade e a extensão, a internacionalização, a mobilidade acadêmica, a visibilidade da universidade, o fortalecimento da relação com a sociedade, a pesquisa e desenvolvimento a integração de centros de ensino, a contrapartida ao que a sociedade investe em escola pública, o incentivo ao ingresso de alunos na UFSC, a formação de profissionais mais capacitados, abrindo possibilidades de empregabilidade e, por fim, a utilização de materiais e tecnologias sustentáveis. Atualmente a Titans conta com 41 estudantes de todos os campi da universidade, como bolsistas e voluntários, divididos entre 18 no staff e 23 players, além dos dois *streamers* da comunidade externa. A equipe já acumula mais de 12 títulos e tem presença em mídia regional e nacional.

Palavra-chave: equipe de competição; soft skills; games.

1 INTRODUÇÃO

¹ Marilise Luiza Martins dos Reis Sayão, servidor docente [Coordenador].

² Lucas Dias Barros, aluno [Engenharia de Controle e Automação].

³ Letícia Marques Bauler, aluno [Engenharia de Controle e Automação].

⁴ Otávio da Silveira Joaquim, aluno [Engenharia Civil].

Com o recente crescimento das tecnologias, incluindo o uso de computadores, smartphones, e consoles de videogame, é certo afirmar que os jogos eletrônicos já fazem parte do dia a dia da sociedade. Junto com esse movimento surgem os e-sport (do inglês, esportes eletrônicos), que nada mais são que competições dos jogos eletrônicos que vão do nível amador até o profissional, e que já movimentam, tanto a economia quanto o cenário de competições mundial.

Considerando esse contexto, esse projeto de extensão estruturou uma equipe de competição institucional de e-sport universitário na UFSC⁵, com times formados em 7 modalidades⁶, que participam de competições e representam a universidade e, ao mesmo tempo, fomenta a articulação para o desenvolvimento de ensino, pesquisa e extensão, de forma curricular.

A formação da equipe, que é intercurso e multicampi, permite o desenvolvimento de diversas pesquisas e ações de extensão por parte de docentes e estudantes, de maneira interdisciplinar, tendo em vista que a atividade de e-sport tangencia diferentes áreas: Criação Digital, Jogos Digitais, Ciência da Computação, tecnologias, psicologia, desenvolvimento de negócios, etc. Ainda é uma área nova, com muitas possibilidades. Estamos estimulando a produção acadêmica utilizando a UFSC Titans como laboratório para a realização de monografias, dissertações, ações de extensão, pesquisa e inovação, buscando integrar, para isso, estudantes de pós-graduação, ou incentivando os estudantes de graduação a desenvolverem pesquisas a partir das experiências, além de participarem de eventos acadêmicos de pesquisa e extensão que abracem a temática. Todos os participantes da equipe fazem parte das linhas de pesquisa do grupo registrado no Diretório CNPq: LabTEI (Laboratório de Tecnologia, Empreendedorismo e Inovação). Também é pressuposto do projeto que a equipe

⁵ As equipes de competição da Universidade estão regulamentadas pela Resolução Normativa nº 87/2016/CUN, de 27 de setembro 2016 que, em seu artigo primeiro dispõe: Art. 1º As equipes de competição são uma iniciativa estudantil e constituem-se de grupo de alunos devidamente matriculados em cursos de graduação e/ou pós-graduação da Universidade que formam uma equipe estruturada e organizada com o objetivo de participar de competições de cunho acadêmico representando a Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).Parágrafo único. Cada equipe será coordenada por um professor da UFSC em exercício e um representante discente escolhido entre os seus pares.

⁶ LoL, Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO), Valorant, Free Fire, FIFA, Hearthstone e Clash Royale.

e seus times sejam formados considerando a diversidade de gênero, racial e não capacitista, pautada por uma abordagem ética e de Direitos Humanos.

Já na interação com as escolas públicas, por intermédio da formação de uma equipe academy-ensino médio, está sendo possível pensar em processos de aprendizagem dos conteúdos escolares e daquelas habilidades e competências postas na BNCC, já que os games aparecem entre as competências gerais e habilidades específicas (FRANCO, 2017). A Titans também está se convertendo, de um lado, em espaço para o desenvolvimento de ações curricularizadas de extensão, e de outro, de estímulo para a inserção de potenciais estudantes por meio da divulgação da Universidade via ações do projeto.

2 METODOLOGIA

A metodologia utilizada na Titans segue os padrões utilizados e já estabelecidos por equipes profissionais, quanto à formação dos times. Este processo se divide entre seleção de competidores e staff, treinamento, reuniões e realização de ações junto à comunidade e participação em seletivas externas. Estes processos são geridos pelo grupo de estudantes participantes e pela coordenadora do projeto. A maioria das ações é realizada de forma on-line, tendo em vista seu caráter multicampi. Uma parte da equipe trabalha presencialmente no Laboratório de Tecnologia, Empreendedorismo e Inovação, sediado na UFSC, campus de Blumenau e onde acessam impressoras simples e 3D, telefone e internet. Outra parte da equipe de bolsistas está em Florianópolis. Os players, com estudantes de todos os campi, precisam ter equipamentos em suas casas, pois ainda não dispomos de um espaço próprio na universidade para treinamento.

Realizamos também reuniões quinzenais com os participantes e bolsistas, nas quais são discutidas e avaliadas as formas e estratégias para alcançarmos as metas propostas e, também, por controle de atividades. Para tanto, utiliza-se a metodologia do plano de controle e ação extraído de Moura e Barbosa (2006) que nada mais é do que um documento que apresenta, de forma estruturada, todos os procedimentos necessários para acompanhamento e avaliação sistemática da execução do projeto e dos resultados alcançados.

Quanto ao público externo, estudantes e gestores de escolas públicas de ensino médio, entramos em contato por telefone e e-mail e depois por uma reunião presencial com responsáveis para a apresentação do projeto e da

proposta de interação com a instituição. Só depois disso realizamos as atividades de seleção, presencialmente, com apoio de quatro bolsistas contemplados pelo PROBOLSAS-PROEX-UFSC e BEAC/SECARTE, entregando folders do projeto, realizando palestras e formando os times. Estamos na fase inicial desse processo em duas escolas: EEB Santos Dumont (Blumenau/SC) e Colégio de Aplicação da UFSC (Florianópolis/SC). Serão feitas seletivas e delas formaremos um time Titans Academy para participar de eventos esportivos e ligas escolares voltadas para esse público.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Desde o seu surgimento a Titans está presente em todos os campeonatos universitários possíveis. A equipe já marcou presença em competições nacionais e internacionais. Desde a criação da equipe em 2020, a Titans participou de mais de 20 campeonatos, entre regionais e nacionais, destes, venceu oito e ficou em segundo lugar em 4. O primeiro foi a Copa Alcateia, organizada em setembro de 2020 por uma atlética da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB). Ali, ficamos na primeira colocação em LoL e CS:GO. Depois, fomos campeões de CS:GO na Liga Universitária de e-sport (LUE) 2020 e de CS:GO e LoL na etapa regional do BB Game Series. Além disso, o vice campeonato veio para o CS:GO no Torneio Universitário de e-sport (TUeS) 2020 e no JUBs 2021, para o LoL na E-Copa Universitária de Santa Catarina, e de Fifa no Checkpoint Games Club. Mais recentemente, na modalidade CS:GO, a Titans conquistou o bicampeonato no JUBs (2021/2 e 2022/1), assim como o lugar mais alto do pódio no E-Tusca e na Copa XV. Da mesma forma, nas últimas competições, o LoL também vem marcando presença, conquistando a primeira colocação no CBEU (2021) e também na Copa XV. Em termos de divulgação da equipe e, por consequência da própria universidade, a Titans já foi matéria do Globo esporte, da NSC TV, da ESPN, da UFSC e de outros canais.

A UFSC Titans destaca-se pela sua capacidade de funcionar como um laboratório de pesquisa, ensino e extensão, onde alunos e docentes de diversas áreas da universidade possam aplicar os conhecimentos obtidos em sala de aula ou desenvolver diferentes projetos. Assim, em termos de formação pedagógica dos estudantes, a equipe os está capacitando para se tornarem agentes multiplicadores de uma cultura tecnológica e digital, tanto dentro do campus,

quanto externamente, ao auxiliar na capacitação da comunidade externa. Além disso, estimula-se a comunicação e o relacionamento interpessoal, a proatividade, a iniciativa e o trabalho em equipe. Igualmente os participantes do projeto aprimoram o conhecimento, ao praticarem a intervenção social, exercitando sua vida cidadã.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A equipe de e-sport da UFSC vem se apresentando como uma possibilidade de os estudantes desenvolverem atividades que atendam a articulação ensino-pesquisa-extensão, uma vez que essas ações são mecanismos que contribuem para a sua efetivação na sua dimensão curricular. A participação de estudantes na equipe tem oportunizado a implementação da curricularização, e por ser um projeto multicampi, atendido a estudantes não apenas do campus de Blumenau, mas de toda a UFSC.

Também contribuímos para a divulgação da universidade, de forma positiva, estimulando, a partir de ações com o ensino médio, o ingresso de novos estudantes, já que o e-sport é um atrativo. Também se está impactando positivamente formando profissionais mais capacitados ao desenvolver as soft skills.

REFERÊNCIAS

FRANCO, P. L. Esports: do entretenimento ao plano de carreira. Centro Universitário de Brasília (UNICEUB), 2017. Disponível em: <<https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/11451/1/21486412.pdf>>. Acesso em: 15 de julho de 2022.

MOURA, D. G e BARBOSA, E. F. **Trabalhando com Projetos - Planejamento e Gestão de Projetos Educacionais**. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 2006.