



IMPRENSA

Educação

Educando Através do Esports.

O PROGRAMA

Mudando Pessoas, Mudando o Mundo

Programa pedagógico para as redes pública e privada, que usa o interesse pelos jogos eletrônicos como ferramenta complementar às disciplinas curriculares, à cidadania e ao projeto de vida. Programa internacional da WESCO, coordenado no Brasil pela CBDEL, sob a chancela da PAMESCO.

O jogo é o meio. O fim é a aprendizagem, a cidadania e o futuro do estudante.

Números	8 eixos temáticos · 12 fases · turmas de até 40 alunos · aulas de até 2 horas
Alinhamento	Base Nacional Comum Curricular (BNCC)
Frentes	Centro de Educação, Inovação e Inclusão Social (na escola) e Centros de Treino e Inclusão (na comunidade)
Pilares	Gamificação e gamificação reversa; prática desportiva digital; profissões do ecossistema
Objetivos	Ampliar a aprendizagem, capacitar docentes, contribuir para reduzir a evasão e elevar o IDEB
Coordenação	Comissão de Educação da CBDEL

Contato: contato@cbdelesports.com.br. O Master em Gestão Global de Esports (WESCO e Euncet Business School) é projeto independente.