CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE DESPORTOS ELETRÔNICOS

IMPRENSA

Educação pelo Esports

Educando Através do Esports, Centro de Educação, Centros de Treino e Inclusão, formação de profissionais, Master, CBDU Esports e NEXSPEEL.

Versão completa e atualizada: Educando Através do Esports, no site da CBDEL, **cbdelesports.com.br/portal/projetos/educando-atraves-do-esports**

CBDEL · Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos

Edição de outubro de 2026 · Atualizada em 22/10/2026 · Material público

Assessoria de Imprensa · imprensa@cbdelesports.com.br · cbdelesports.com.br

Uso jornalístico livre, com crédito "Divulgação CBDEL". Números citados com a data-base indicada.

EDUCAÇÃO

Os programas educacionais da CBDEL

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

Versão completa: Educando Através do Esports no site

Este material resume o tema para a imprensa. A página Educando Através do Esports, em **cbdelesports.com.br/portal/projetos/educando-atraves-do-esports**, traz o conteúdo completo e é atualizada continuamente. **Em caso de divergência entre este PDF e o site, vale o site.**

Programa	Para quem	Em resumo
Educando Através do Esports	Redes pública e privada; educação básica, em especial o ensino fundamental	Programa pedagógico alinhado à BNCC que usa o interesse pelos jogos como ferramenta complementar às disciplinas, à cidadania e ao projeto de vida.
Centro de Educação, Inovação e Inclusão Social com o Desporto Eletrônico	Escolas	A sala dentro da escola, integrada à grade: turmas de até 40 alunos em rodízio, aulas de até 2 horas.
Centros de Treino e Inclusão (CTIs)	Comunidade, atletas e times federados	Espaços de iniciação, treino, capacitação e ética, mantidos com poder público, empresas e terceiro setor, no padrão CBDEL e WESCO.
Formação de profissionais	Árbitros, técnicos, narradores e comentaristas	Formação, avaliação, certificação e atualização pela CBDEL, para atuação nas competições oficiais (Lei Geral do Esporte, arts. 8º e 75).
Master em Gestão Global de Esports	Profissionais e instituições de ensino superior	Programa online da WESCO com a Euncet Business School (Barcelona); no Brasil, licenciamento com conteúdo adaptado pela CBDEL.
CBDU Esports	Estudantes universitários	O Esports no desporto universitário, com a Confederação Brasileira do Desporto Universitário, de 2016 a 2025.
Cooperação universitária internacional	Universidades	Tratado com a CUEL, China University Esports League (2017); acordo com a UERJ e a Secretaria Municipal de Esporte do Rio (2018).
NEXSPEEL	Atletas e pesquisadores	Núcleo de Excelência em Saúde e Performance: estudos sobre cérebro e desempenho, nutrição e treino físico, e Esports e automobilismo.

8
eixos temáticos, das oficinas à chancela CBDEL

40
alunos, no máximo, por turma, em rodízio

2 h
de duração máxima por aula

12
fases, do diagnóstico à prestação de contas

EDUCANDO ATRAVÉS DO ESPORTS

Mudando Pessoas, Mudando o Mundo

Programa internacional da WESCO, operado e coordenado no Brasil pela CBDEL, sob a chancela da PAMESCO.

A CBDEL atua para promover a **formação integral do educando**: prepará-lo para a cidadania, para o prosseguimento dos estudos e para o mundo do trabalho. O caminho é transformar a tecnologia dos jogos em recurso de ensino e aprendizagem, com metodologias ativas, interdisciplinaridade, projeto de vida e protagonismo juvenil.

Educar através do Esports, e não apenas para o Esports

A prática competitiva é uma entre várias ferramentas, e não o objetivo final. O compromisso é com a escola: o conteúdo curricular, a permanência do aluno e as competências que o mercado de trabalho do século 21 exige.

Pilar 1 · Gamificação e gamificação reversa	A gamificação leva a lógica do jogo para a aula; a reversa parte do jogo para chegar ao conteúdo escolar, ao raciocínio e à ética.
Pilar 2 · Prática desportiva digital	Prática orientada em diversas franquias, modos e plataformas, adequadas a cada faixa etária.
Pilar 3 · Profissões do ecossistema	Streaming, narração, comentário, arbitragem, coaching e produção de vídeo, com os softwares e equipamentos de cada uma.
Objeto	Implantação do Centro de Educação, Inovação e Inclusão Social com o Desporto Eletrônico.
Objetivo geral	Usar os desportos digitais como ferramenta pedagógica complementar ao ensino das disciplinas, à socialização, à cidadania e ao acesso a novas tecnologias.
Embaixadores do Esports	Cafu, Marta Sobral e Renzo Gracie.

Objetivos específicos

- Ampliar o nível da aprendizagem escolar.
- Capacitar o corpo docente para usar os jogos como ferramenta pedagógica.
- Disseminar a prática dos Esports como ferramenta de desenvolvimento, inclusão, carreira e lazer.
- Renovar o interesse por disciplinas de baixo engajamento.
- Aproximar a escola da comunidade.
- Contribuir para a redução da evasão escolar.
- Contribuir para reduzir o número de estudantes nos níveis mais baixos de proficiência no Saeb e no Pisa.
- Contribuir para a elevação do IDEB.

O que o estudante aprende

Base curricular	Ecossistema e carreiras	Tecnologia, prática e mente
Português e inglês (gramática, inglês básico, conversação)	Introdução ao Esports e às franquias, por faixa etária	Hardware e software
Matemática básica e avançada	O atleta de Esports	Treino visual: ambientação, lógica e estudo de arena
História: ética e valores desportivos	Coach, árbitro e suas tecnicalidades	Treino tático: estratégias e técnicas
Geografia	Narração e comentário	Psicoeducação: emoções e concentração
Programação para internet: websites e imagens	Streaming e produção de vídeo	

Eixos temáticos

- 01 Oficinas de jogos educacionais, inclusivos e treinamento
- 02 Gamificação e gamificação reversa
- 03 Ambiente metaverso
- 04 Programa pedagógico para estudantes
- 05 Capacitação e material de apoio para gestores e docentes
- 06 Plataformas digitais
- 07 Equipamentos de alta performance e ambiente imersivo
- 08 Chancela CBDEL

Frentes de ação	Educação e Ciência · Inovação e Tecnologia · Família e Inclusão · Carreira e Integridade
O que a metodologia desenvolve	Raciocínio lógico, criatividade, comunicação, trabalho em equipe, autonomia, protagonismo, inteligência emocional, competição saudável, competências socioemocionais e habilidades para futuras carreiras.

O CENTRO

A sala dentro da escola

Aulas nos períodos matutino e vespertino, com turmas de até 40 alunos em rodízio e duração máxima de duas horas, para não ultrapassar o limite ideal de exposição ao computador. A grade segue a Secretaria da Educação, na rede pública, ou a própria escola, na privada. As aulas podem ser dadas pela equipe da CBDEL ou por professores da rede capacitados pelo programa. A metodologia usa também o metaverso, com interação em tempo real entre equipe, docentes e estudantes.

Estações de jogo	PCs gamer com periféricos e cadeira; consoles com monitores; celulares para mobile; apoios e puffs.
Produção e streaming	Câmeras, microfones, chroma key, iluminação e monitor central.
Rede e energia	Rede cabeada gerenciada 10/100/1000, wi-fi 2,4 e 5 GHz, servidor e nobreaks.
Conforto e segurança	Climatização dimensionada, extintores, primeiros socorros e ambientação temática.

Implantação em 12 fases

Avaliação situacional · análise da infraestrutura · plano de trabalho · organização e planejamento · contratação · montagem · lançamento · capacitação docente · início dos treinamentos · oficinas de gamificação e inclusão · palestras e visitas de monitoramento · prestação de contas final. Nas parcerias com o poder público, as despesas se enquadram em material de consumo e serviços (GND 3), conforme o Plano de Ações Financiáveis de cada escola.

Resultados esperados

- Estrutura adequada à prática do desporto, aliada à melhoria da estrutura pedagógica.
- Elevação do rendimento escolar.
- Impacto positivo no IDEB do município ou do estado.
- Corpo docente capacitado para as novas tecnologias.
- Estudantes inseridos nos jogos eletrônicos como prática esportiva saudável.

NA COMUNIDADE

Centros de Treino e Inclusão

Criados e mantidos em parceria com agências governamentais, empresas privadas e terceiro setor. Cada centro é sala de aula, centro de treinamento e porta de entrada, com equipamentos e softwares homologados pela CBDEL e pela WESCO. Usos: capacitação profissional, treino de times e atletas federados, iniciação do público, aulas de educação e ética nos Esports e competições chanceladas.

FORMAÇÃO DE PROFISSIONAIS

Quem arbitra, treina, narra e comenta

Função	Conteúdo	Base legal
Árbitros	Regras Gerais, regulamentos por competição e franquia, súmula, fair play, ocorrências, interface com STJDEE e CARLEE.	LGE, arts. 78 a 81
Técnicos	Planejamento de treino e temporada, análise tática e de adversário, saúde física e mental, integração com o NEXSPEEL.	LGE, arts. 75 a 77
Narradores	Técnica de voz, leitura de jogo em tempo real, ética e linguagem esportiva, produção e transmissão.	LGE, art. 8º
Comentaristas	Análise técnica e tática, dados e estatísticas, imparcialidade, trabalho em dupla com a narração.	LGE, art. 8º

Formação, avaliação teórica e em competição, certificação pela CBDEL, atuação conforme o nível da certificação e reciclagem a cada mudança das regras. A Lei reconhece como habilitação do treinador o curso da organização nacional que regula a modalidade (art. 75, § 2º, II) e abre o caminho a ex-atletas (art. 75, § 3º).

PROJETO À PARTE

Master em Gestão Global de Esports

Instituições	WESCO e Euncet Business School, centro universitário com mais de 40 anos adscrito à UPC – BarcelonaTech.
Conteúdo	Seis blocos: publishers, organizadores, equipes, plataformas de distribuição, marcas e audiências.
Formato	Online, com encontros ao vivo, videoaulas, fóruns, testes por módulo, certificado por módulo e do curso. De 3 a 4 meses, 4 a 6 horas por semana.
Idiomas	Português, espanhol, inglês e chinês.
Acesso	Matrícula direta, ou licenciamento para instituições de ensino superior, com conteúdo adaptado ao Brasil pela CBDEL.
Observação	"Master" é título próprio das instituições, no padrão europeu; não corresponde a mestrado reconhecido pela CAPES.

Coordenação dos programas educacionais: Comissão de Educação da CBDEL. Contato: imprensa@cbdelesports.com.br.

Errou? Diga. Erramos? Corrigimos.

Correções são datadas e registradas. Quem for citado em conteúdo da CBDEL pode pedir direito de resposta pelo mesmo canal: imprensa@cbdelesports.com.br.