CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE DESPORTOS ELETRÔNICOS

IMPRENSA

Inclusão social pelo Esports

O talento está em toda parte. O acesso, não. Os Centros de Treino e Inclusão levam o esporte eletrônico até onde ele não chega.

Versão completa e atualizada: Inclusão Social, no site da CBDEL,
cbdelesports.com.br/portal/projetos/projeto-inclusao-social

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.

A TESE

Acesso antes de talento

No esporte eletrônico, a primeira seleção não acontece na partida. Acontece antes dela.

Versão completa: Inclusão Social no site

Este material resume o tema para a imprensa. A página Inclusão Social, em **cbdelesports.com.br/portal/projetos/projeto-inclusao-social**, traz o conteúdo completo e é atualizada continuamente. **Em caso de divergência entre este PDF e o site, vale o site.**

Para jogar futebol basta uma bola. Para praticar Esports em condição de competir, é preciso **máquina adequada, conexão estável, ambiente para treinar e alguém que oriente**. Somadas, essas barreiras decidem quem chega ao esporte antes de qualquer avaliação de mérito. A inclusão começa por removê-las: a porta de entrada deve ser a mesma para quem tem e para quem não tem.

Os **Centros de Treino e Inclusão**, parte do programa internacional **Mudando Pessoas, Mudando o Mundo**, da WESCO, coordenado no Brasil pela CBDEL sob a chancela da PAMESCO, existem para fechar essa distância.

Incluir é igualar a condição, não baixar a régua

O CTI não é uma versão reduzida do esporte para quem tem menos. É o mesmo equipamento, o mesmo software e o mesmo padrão de treino, ao alcance de quem antes não chegava até eles.

2	3	1	0
frentes: dentro da escola e aberta à comunidade	setores que mantêm um CTI	padrão homologado CBDEL e WESCO	distinção para entrar

AS BARREIRAS

O que fica entre a pessoa e o esporte

Barreira	O problema	A resposta do CTI
Equipamento	Computador ou console capaz de rodar as franquias competitivas está fora do alcance de muitas famílias.	Estações homologadas, de uso coletivo
Conexão	Sem rede estável não há treino sério nem competição online em igualdade.	Rede cabeada e wi-fi gerenciados
Orientação	Jogar sozinho não forma atleta: faltam método, ética e cuidado com a saúde.	Aulas de educação e ética nos Esports
Caminho	Quem joga bem raramente sabe como chegar a uma federação, a um time ou a uma competição reconhecida.	Ponte para times, atletas e competições chanceladas

O CAMINHO

Da primeira visita à competição chancelada

Entrar · a porta aberta	Visitação, demonstrações e iniciação abertas à comunidade.
Aprender · a formação	Aulas de educação e ética e capacitação profissional no esporte eletrônico.
Avançar · o esporte de verdade	Treino de atletas e times federados e competições chanceladas.
O que a pessoa leva, compita ou não	Acesso à tecnologia, convivência, pertencimento, trabalho em equipe, disciplina, ética esportiva, competências digitais e perspectiva de carreira.

NO TERRITÓRIO

Um CTI é uma parceria, não um prédio

Parte	Papel
CBDEL e WESCO	Metodologia, homologação e padronização
Poder público	Espaço, política pública e continuidade
Iniciativa privada	Investimento, patrocínio e equipamentos
Terceiro setor	Presença na comunidade e mobilização local

O desenho permite instalar o centro onde a necessidade é maior, e não apenas onde o mercado já chegou. Como equipamentos e softwares são homologados, quem começou num CTI da periferia treina e compete nas mesmas condições de qualquer outro centro.

ESCOLA E COMUNIDADE

Um programa, duas portas

Dentro da escola	Centro de Educação, Inovação e Inclusão Social: a sala integrada à grade, com os jogos como ferramenta pedagógica complementar.
Na comunidade	Centros de Treino e Inclusão: para quem está fora da escola, ou depois dela, com o mesmo padrão de equipamentos e orientação.

Objetivos comuns

- Democratizar o acesso à formação esportiva nos Esports e à inovação tecnológica.
- Aproximar a escola da comunidade.
- Contribuir para a redução da evasão escolar.
- Disseminar o Esports como ferramenta de desenvolvimento, inclusão, carreira e lazer.
- Incluir a todos, sem distinção.
- Valorizar a pessoa, do estudante ao atleta, em todo o seu ciclo.

Nas políticas públicas

No Plano de Políticas Públicas de Esports, a inclusão aparece como instrumento de execução: núcleos e Centros de Treino e Inclusão, acessibilidade com tecnologia assistiva, Libras e linguagem simples, mediação cultural com povos e comunidades tradicionais, participação feminina e segurança digital.

Indicadores de atendimento serão publicados quando houver dados comprovados. Prefeituras, empresas, associações e institutos interessados em instalar um CTI: imprensa@cbdelesports.com.br.