

## **Tinga Games: campeonato de e-sports**

Gustavo Rigon do Prado, Iuri Albandes\*

Orientador(a)\*

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Restinga. Porto Alegre, RS

Este projeto propõe a realização de um campeonato de e-sports no Instituto Federal - Campus Restinga. Com o aumento de interesse dos alunos por competições de jogos digitais se tornou evidente a ausência de eventos que promovam esse tipo de atividade no ambiente escolar. O campeonato tem como motivação oferecer aos estudantes uma oportunidade de interação social por meio de uma atividade cultural moderna. O planejamento feito para o evento idealiza que o mesmo seja executado nos dias da mostra científica do campus Restinga, com data marcada para 17 e 18 de outubro de 2024. O principal objetivo do campeonato é aproximar os alunos do campus, através de uma competição inclusiva que estimule o encontro de estudantes de diferentes turmas e cursos. Busca-se promover o respeito entre os competidores, incentivar o trabalho em equipe, desenvolver a comunicação e o pensamento estratégico, e por fim despertar o interesse por carreiras no campo de jogos eletrônicos e tecnologia. Inicialmente foi realizada uma pesquisa através de um formulário para medir o interesse dos alunos do campus Restinga na proposta. O formulário teve 114 respostas, das quais 74 afirmaram interesse em participar, 32 responderam que talvez participassem e somente 7 não tiveram interesse no campeonato. Para divulgação e execução do campeonato, elaboramos panfletos informativos, com identidade visual própria, que foram distribuídos pela escola, visando alcançar um maior número de alunos. Além disso, visitamos as turmas para apresentar o evento, tirando dúvidas e explicando como funciona. Um e-mail foi enviado para todos os estudantes da instituição, contendo detalhes sobre o campeonato e mais informações sobre como se inscrever. Para complementar colamos cartazes em locais estratégicos da escola, reforçando o convite para o evento. Embora o campeonato não tenha ocorrido ainda, já foi possível perceber uma aproximação entre alunos de diferentes anos e cursos que estão na mesma equipe. Além da empolgação dos inscritos em relação ao evento, a idealização deste campeonato já demonstrou um impacto positivo ao promover a interação entre alunos de diferentes anos e cursos. O evento atende aos objetivos propostos ao incentivar o respeito entre os competidores e estimular habilidades essenciais. Além disso, o campeonato contribui para a aproximação dos alunos no ambiente escolar, tornando-se uma oportunidade de socialização e de incentivo ao interesse por áreas como jogos eletrônicos e tecnologia. O projeto se destaca pela sua importância ao preencher uma lacuna no ambiente escolar, oferecendo um espaço inovador e relevante para os estudantes. O impacto social e educacional desse projeto se reflete na motivação dos inscritos e no fortalecimento do vínculo entre os alunos, enriquecendo a vida escolar e promovendo valores como o respeito e a colaboração.

**Palavras-chave:** campeonato

**Nível de ensino:**

**Área do conhecimento:** Multidisciplinar