



GEEKFIT

25 de maio
Dia da toalha / do orgulho geek / do orgulho nerd



MÍDIA KIT

GEEKFIT

GEEKFIT

X
□
△
○

TIMELINE



2016

Projeto educacional jogos lúdico-pedagógicos



Jam nerd festival (esports e programação de jogos)

Super geeks social - GeekFit consegue R\$ 24 mil de bolsa de estudo em programação de jogos para crianças e adolescentes

2017



interclasses de esports (SF V PS4, Naruto ninja storm PS4, CDZ PS4, Clash Royale Mobile, Mario Kart WiiU)



MÍDIA KIT

TIMELINE



GEEKPRIME - Evento geek gamer com presença de narradores nacionais e atores internacionais, GeekFit adquiriu 50 yakisobas para os estudantes.

2018



Festival do Japão - GeekFit compra 50 yakisobas para os estudantes apreciarem a cultura japonesa

Gamecon Evento de esports - Dois dias de evento com os estudantes, sexta e domingo



Primeiro projeto do DF e do Brasil de esports em escola pública

2019



MÍDIA KIT



TIMELINE

2019



Interclasses de esports - Free fire, Naruto, Dragon Ball fighter Z, Marvel vs Capcom, FIFA 19, SF V Arcade



Comemoração CBDU



Palestra CEUB



Palestra esports Estácio

CPBSB Única escola a entrar na parte fechada da Campus



Festival do Japão - GeekFit compra 50 Lamens para os estudantes



GEEKFIT

MÍDIA KIT

TIMELINE



BIGs única escola a visitar o evento em passeio pedagógico no domingo



Participação na Audiência Pública do Senado Sobre a Regulamentação dos Esportes Eletrônicos PLS 383/2017



Propôs à CLDF a criação da Frente Parlamentar de Jogos Eletrônicos e Esportes Eletrônicos (esports).

2019



VGS evento duplo visitas sexta e sábado. Estudantes medalhas de ouro e prata em Naruto e DB Fighter Z



Innova Summit Duas visitas pedagógicas ao evento de esports | Produtor do espaço de Esportes Eletrônicos

Audiência pública da indústria do esporte



Entrevista Jornal da Cidade



MÍDIA KIT



TIMELINE

2020



Presta consultoria e assessoria ao Deputado Distrital Eduardo Pedrosa na pauta de esports.

Prestou consultoria e assessoria na elaboração e ampliação do PL de reconhecimento dos esports no DF.



Trabalhou no grupo de composição das primeiras diretrizes da Frente Parlamentar de esports do DF

Prestou consultoria e assessoria na criação do texto base da Frente Parlamentar de esports.

1º Campeonato de LoL da Secretaria De Educação do DF

MÍDIA KIT



TIMELINE

2021

2º Campeonato de LoL da Secretaria De Educação do DF

Criou os jogos escolares eletrônicos do DF

1º Torneio de Valorant da
Secretaria de Educação do DF

Criou a oficina de games e esports na educação,
primeiro programa de formação continuada para
professores do brasil em games e esports



GEEKFIT

MÍDIA KIT



ESPORTS NA EDUCAÇÃO DO DF

A maior pesquisa sobre games e esports na educação do Brasil

PROFESSOR LANÇA PESQUISA PARA IMPULSIONAR JOGOS ELETRÔNICOS NAS ESCOLAS PÚBLICAS

JORNALISTA: VANESSA GALASSI | 23 DE JULHO DE 2021

Curtir Seja a primeira pessoa entre seus amigos a

0:00 / 5:09

David Leonardo Teixeira é apaixonado por jogos eletrônicos. Há pelo menos meia década desenvolvendo projetos da modalidade para estudantes das escolas públicas do DF, o professor de Educação Física lançou pesquisa que tem como objetivo ampliar a possibilidade da participação de crianças e adolescentes no universo dos gamers.

A pesquisa elaborada por David Teixeira, coordenador da pauta de games e esportes eletrônicos na Secretaria de Educação do DF, tem como público alvo estudantes do ensino fundamental (anos finais) e do ensino médio. A pesquisa é realizada de forma on-line e pode ser acessada pelo link <https://bit.ly/3BI3x2O>. A expectativa é de que o resultado final seja apresentado no fim de agosto.

"Queremos identificar os interesses dos estudantes não só para criar projetos voltados aos seus desejos, mas também para incentivá-los a se desenvolver nesse campo. Além disso, a pesquisa também pretende trazer mais embasamento para dar andamento aos jogos eletrônicos nas escolas, para a realização dos Jogos Escolares Eletrônicos e de outros projetos da Secretaria de Educação voltados para essa temática", afirma o professor David Leonardo Teixeira.

Ele lembra que os jogos eletrônicos estão inseridos no Currículo em Movimento, documento que, alinhado às Leis educacionais, orienta a direção curricular para as modalidades de ensino. "O intuito das atividades dos jogos e esportes eletrônicos não só visam à melhora do rendimento da coordenação motora fina, da coordenação visiomotora, que são uma valência física, mas também prima por resguardar as articulações dos estudantes, trazendo treinos, alertando sobre o perigo do esforço repetitivo proveniente dos movimentos de punho e ombro, ou então de uma má postura e do mau posicionamento dos esportes eletrônicos com celulares. Além disso, o intuito é de também possibilitar que esses estudantes tenham chance de se desenvolver não só como humano, a partir de valores do esporte, como o 'fair play' e a coletividade, mas também do pensamento lógico matemático, estratégico, sem falar na possibilidade da inserção dessa juventude no mercado profissional dos jogos e esportes eletrônicos", justifica.

Formação

Embora a importância dos jogos eletrônicos esteja comprovada e a procura dos estudantes de escolas públicas pela modalidade seja grande, há carência de formação na área. Para solucionar essa barreira, o professor David Teixeira conta que está construindo, em parceria com a Eape, curso de formação para que professoras/es possam trabalhar com o conteúdo em sala de aula. "Enquanto não dispomos de amplo material para fazer esse trabalho, podemos explorar outras questões, como o cyberbullying, a segurança da informação, o anonimato", explica.

Acesso

Outra barreira para a ampliação dos jogos eletrônicos nas escolas públicas é carência do acesso à internet e aos dispositivos necessários para executar os jogos. Para mitigar o problema, o professor David Teixeira explica que vem adotando práticas como a seleção de jogos mais populares no mundo e no Brasil, modalidades esportivas gratuitas e esportes eletrônicos de celulares.

"Pretendemos buscar recursos e também políticas públicas necessárias para democratizar os esportes eletrônicos, com a garantia de equipamentos de qualidade", conta o coordenador pauta de games e esportes eletrônicos na Secretaria de Educação do DF. De acordo com ele, a partir do projeto Escola Vocacionada, pretende-se criar uma sala de esportes eletrônicos no Centro Integrado de Educação Física para atender estudantes das escolas públicas. "Essa seria a primeira Escola Vocacionada. Há previsão para que sejam construídas mais duas em outras regiões administrativas", afirma.

Paralelamente à luta pela garantia de uma estrutura de qualidade para o desenvolvimento dos jogos eletrônicos nas escolas públicas, David Teixeira dá andamento ao calendário que já prevê campeonato de Wild Rift (jogo eletrônico que mistura elementos de ação, estratégia e RPG) pelo celular no próximo bimestre e, no final do ano, campeonato de Free Fire (jogo eletrônico mobile de ação-aventura). "Jogos eletrônicos não servem apenas como uma válvula de escape. Eles são uma ferramenta lúdica de interação entre estudantes, o que é essencial neste momento de pandemia", defende o professor.

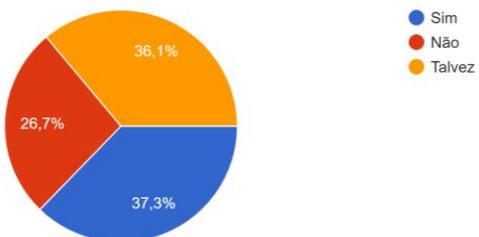


ESPORTS NA EDUCAÇÃO DO DF

A maior pesquisa sobre games e esports na educação do Brasil

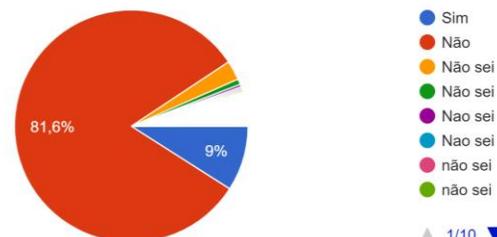
Gostaria de trabalhar com videogames

1.702 respostas



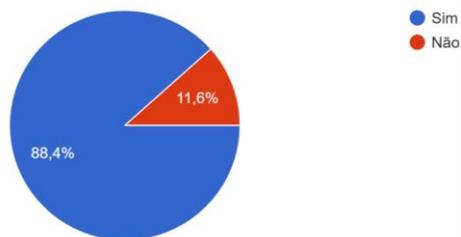
Tem aulas de jogos e esportes eletrônicos na sua escola

1.702 respostas



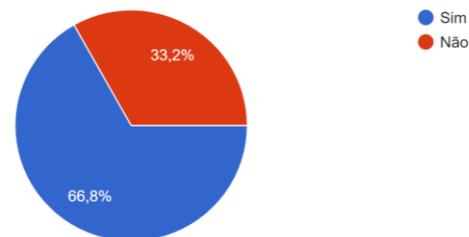
Gostaria de ter aulas de jogos e esportes eletrônicos na escola

1.702 respostas



Participaria de um CID (Centro de Iniciação Desportiva) de esportes eletrônicos

1.702 respostas



ESPORTS NA EDUCAÇÃO DO DF

Formação continuada (EAPE 2021) - A primeira formação do Brasil em games e esports na educação – 30 horas de formação



ESPORTS NA EDUCAÇÃO DO DF

Jogos Escolares Eletrônicos do DF

g1 DISTRITO FEDERAL

DF terá primeiro campeonato de eSports interescolar com jogo 'League of Legends'

Game que atrai mais de 100 milhões de espectadores em torneios nacionais e internacionais será usado para fins pedagógicos, diz Secretaria de Educação. Alunos da rede pública e particular podem participar; inscrições terminam nesta sexta-feira (18).

Por Carolina Cruz, G1 DF
17/12/2020 15h32 - Atualizado há 10 meses



A modalidade eSports – de jogos eletrônicos – ganhou lugar em um evento interescolar da rede pública de ensino do Distrito Federal, pela primeira vez. Em ano de pandemia do **novo coronavírus**, com alunos em casa, a Secretaria de Educação vai realizar um campeonato gamer, com o jogo **League of Legends**, o "LOL".

- **'League of Legends' ganha respeito, evolui e acelera; veja mudanças nos 10 anos do game**
- **Como foco em 'League of legends' ajudou a Riot a expandir o mundo do jogo para outros gêneros**

A participação inclui alunos da rede pública e privada, o prazo para cadastro vai até sexta-feira (18) e cada estudante vai participar do campeonato de casa, com o próprio computador. Os interessados devem inscrever equipes de cinco pessoas por meio de um **formulário no site da Secretaria de Educação**.

O "LOL" é um jogo online de estratégia que envolve um combate no qual o principal objetivo é destruir a base do time rival. No campeonato, os jogadores de cada equipe precisam planejar e integrar ações de ataque.

O videogame online é desenvolvido pela norte-americana Riot Games. Os **torneios internacionais do jogo ultrapassam 100 milhões de espectadores**, o mesmo patamar do **Super Bowl**, maior evento da televisão dos Estados Unidos. Grandes clubes brasileiros como **Flamengo, Cruzeiro e Santos**, já possuem times de LOL.

A competição ocorrerá de 21 de dezembro deste ano a 27 de janeiro de 2021. Nos finais de semana e nas festividades de fim de ano – de 24 de dezembro a 1º de janeiro – as atividades serão pausadas.

- **Veja aqui a regulamentação completa do campeonato**

Esportes eletrônicos na pedagogia



Adolescente participa de batalha de League of Legends contra a Covid-19 — Foto: Shutterstock

O campeonato gamer com o jogo League of Legends é organizado pela Diretoria de Educação Física e Desporto Escolar da Secretaria de Educação do Distrito Federal. O coordenador da iniciativa, **David Leonardo**, explica que os jogos eletrônicos podem contribuir para o aprendizado dos estudantes.

"Os jogos eletrônicos têm os componentes para desenvolver habilidades comportamentais como aprender a interagir, conversar, estimular a liderança e o planejamento. Vamos unir estudantes que, às vezes, moram no mesmo bairro ou estudam na mesma escola, mas que não se conheciam antes", diz Leonardo.

Ainda de acordo com o coordenador, o evento é também uma oportunidade de reconhecer o potencial da carreira gamer. "É uma forma de enxergar as potencialidades que existem no universo dos jogos eletrônicos, até mesmo como trabalho, grandes times se formam no Brasil", aponta.

ESPORTS NA EDUCAÇÃO DO DF

Jogos Escolares Eletrônicos do DF

CORREIO BRASILENSE • Brasília, quinta-feira, 29 de abril de 2021 • Cidades • 17

Foto: Carlos Vieira/CEB/A Press



Aluno do Censo, Ryan, 16 anos, usa a matemática para otimizar como usa os recursos do jogo

Hermam, 16 anos, não poderá competir, mas montou um projeto para auxiliar as equipes concorrentes

PREPARE SEU CAMPEÃO E SUA CANETA!

✖ PEDRO MARRA

Estão encerrando as inscrições para o 2º Campeonato de *League of Legends* Escolar, no Distrito Federal. O evento tem o objetivo de aliar a educação ao mundo dos jogos eletrônicos, tão amados pelos jovens. Os estudantes de escolas públicas e privadas podem se inscrever até amanhã no site da Secretaria de Educação (SEDF). Assim como na edição de 2020, em dezembro, o torneio organizado pela pasta junto à Diretoria de Educação Física e Desporto Escolar (Defide) será totalmente on-line. No ano passado, 176 alunos de 50 instituições participaram da competição, que teve 8 mil visualizações em 39 países durante as 51 horas de transmissão.

Esta edição vai ocorrer de 3 a 14 de maio, em fases classificatórias, regionais e finais. Podem participar estudantes de 12 a 17 anos matriculados em escolas do DF. Aluno do 1º ano do Centro de Ensino Médio Ave Branca

O 2º Campeonato de *League of Legends* Escolar, organizado pela Secretaria de Educação, movimentará estudantes do Distrito Federal. As inscrições ficam abertas amanhã, e o torneio ocorre entre 3 e 14 de maio para alunos de 12 a 17 anos das redes pública e privada. O objetivo é mostrar como aplicar o conteúdo escolar em jogos de estratégia.

Neil Garnes/Defide



Os grupos se enfrentam em um mapa, cada lado com cinco personagens ou campeões

(Cemab), de Taguatinga Sul, Hérica Luiza Figueiredo, 15 anos, comemora a vitória, no torneio de *League of Legends* de 2020, com a equipe mista Houdi — formada por estudantes das redes pública e privada. “Desenvolvi bastante o trabalho em equipe, porque eu era péssima. A nossa (equipe) criou laço em menos de um mês. No campeonato do ano passado, ganhamos as chaves das escolas mistas e a chave normal (somente com escolas públicas), em que ficamos em primeiro lugar”, celebra a jovem. “Pretendo chegar à final deste ano de novo e montar mais estratégias”, vibra a moradora do Areal.

Aluno do 2º ano do Ensino Médio, do Centro de Ensino Médio Setor Oeste (Cemso), na 912/913 Sul, Ryan Igor Lima, 16, está animado para a segunda edição da competição e destaca como o aprendizado escolar o ajudaram na disputa, que pratica desde 2018. “Isso sustenta a matemática, pois o jogo exige da gente ter economia com os nossos gastos, pois precisamos ter dinheiro para comprar itens. Acabamos aprendendo a nos organizarmos melhor. Também usamos muito o raciocínio lógico, porque a coenação motora da gente é exigida a todo instante, e acabamos aprendendo com o *League of Legends* (LoL). No LoL, precisamos de bastante foco, isso ajuda na hora de fazer uma prova, por exemplo. Não podemos nos distrair em nenhum momento da partida”, diz o jovem do Recanto das Emas.

Ryan recorda o momento mais marcante na edição de 2020 do campeonato. “Quando a gente ganhou o melhor de três na final regional, comemoramos muito. Para este ano, estou com uma experiência diferente, vou jogar com pessoas que tenho mais afinidade. Alguns fazem treinos diários ou, no mínimo, duas vezes por semana. Criei que o nosso desempenho vai ser melhor”, almeja.

Concorrente na primeira edição, o estudante do 2º ano do Ensino Médio do Centro de Ensino Médio 304, de Samambaia Sul, Hermam D’hellion, 16, não vai participar, neste ano, por ter passado da idade-limite, mas desenvolveu um projeto com 11 colegas que jogam *League of Legends*. “Eles vão trabalhar com a comissão técnica dos times. 2020 foi especial por ter sido o pontapé inicial do meu projeto. Para mim, foi o melhor momento, ver meu time ser anunciado, ao vivo, como uma organização de esports”, conta.

Hermam dá exemplos de como as disciplinas auxiliam durante o jogo virtual. “Com a matemática, faço o controle de tempo de spells (feitiço) e de mana (recurso para campeões) também. Há também como fazer o cálculo de quantos combos eu posso fazer com uma

quantidade determinada de mana. E o inglês é aplicado em alguns termos específicos dentro do jogo, em itens como controle de wewe (um grupo de assélas adversárias), lane (caminho a seguir), skill (habilidade) e matchup (confronto de campeões)”, detalha o jovem.

Até o fim do ano

O diretor de Educação Física e Desporto Escolar da Secretaria de Educação (Defide), Marcelo Ottoline, explica que o calendário deste ano terá outros jogos escolares. De 5 a 16 de julho, o campeonato será de *Valorant*; de 16 a 29 de setembro, é a vez da competição de *Wild Rift*. O torneio de *Free Fire* será o último do calendário, de 16 a 29 de novembro. “Vamos ter competições até novembro de 2021. Os jogos eletrônicos que compõem os nossos torneios escolares são uma realidade que veio para ficar. As pessoas que ouvem falar dos jogos, acham que se trata apenas de diversão, mas as adotamos tomadas de decisões, raciocínio rápido, estratégias, trocas de informações.

2º CAMPEONATO DE LEAGUE OF LEGENDS ESCOLAR

Inscrições: até amanhã
Período: 3 a 14 de maio
Link para inscrições: <https://escolas.se.df.gov.br/defide/ol>
Onde assistir os jogos: Twitch e YouTube da Defide

Isso cria propostas para a construção de uma amizade que tem como ponto principal o interesse pelos jogos eletrônicos”, comenta Ottoline.

Responsável pela pauta de esports na Gerência de Educação Física e Desporto (Gefid) da Defide, o professor David Leonardo Teixeira ressalta que o projeto de utilizar jogos de computador, celular e vídeo game tem gerado resultados positivos. “Alguns estudantes, como o Hermam, criaram organizações de esports eletrônicos após o campeonato, enquanto outros se interessaram pelo desenvolvimento de games. Muitos relataram que não conheciam seus companheiros de equipe da mesma escola e, por intermédio do campeonato, conheceram pessoas até de outras escolas. Nesse sentido, além do projeto trazer este contexto gamer, atual, moderno e dinâmico para o ambiente escolar, a gente oportuniza aos estudantes a possibilidade de usufruir seus potenciais e ainda gerar integração entre os que estão impossibilitados de socializar presencialmente”, analisa David Leonardo.

LoLzinho

League of Legends é um jogo de computador gratuito multiplayer on-line battle arena (MOBA) — arena de batalha multiplayer on-line, em tradução livre — em que duas equipes, formadas por cinco campeões, enfrentam-se para destruir a base adversária. Há mais de 140 personagens jogáveis atualmente.

DIA DAS MÃES

EM MOMENTOS DELICADOS NADA MELHOR DO QUE ESTARMOS AO LADO DE QUEM AMAMOS COM TODO CONFORTO E SEGURANÇA. ETERNIZE ESSE MOMENTO NO ROYAL TULIP E PRESENTEIE SUA MÃE.

APARTAMENTO DOUBLE

2 ADULTOS A PARTIR DE

R\$ 825 por noite

- Diária com **café da manhã e almoço**
- Estacionamento
- Piscina aquecida
- Parcelamento em 3x no cartão

FAÇA SUA RESERVA:

HOTEL ROYAL TULIP BRASÍLIA ALVORADA
SHIN Trecho I Conj. JB | Asa Norte - Brasília - DF
Tel: +55 (61) 3424 7000 | rtbsba.reservas@goldentulip.com.br
royaltulipbrasilialvorada.com

Responsável pela pauta de esports na Gerência de Educação Física e Desporto (Gefid) da Defide, o professor David Leonardo Teixeira ressalta que o projeto de utilizar jo-

MÍDIA KIT

GEEKFIT



GAMES E ESPORTS NA EDUCAÇÃO:

- SAÚDE
- EDUCAÇÃO
- INCLUSÃO ESPORTIVA
- INOVAÇÃO NO AMBIENTE ESCOLAR
- INSERÇÃO NO MUNDO DO TRABALHO
- COMBATE AO ANALFABETISMO DIGITAL
- COMBATE À EVASÃO ESCOLAR E RETENÇÃO ESTUDANTIL
- IMPLEMENTAÇÃO DA BNCC E CURRÍCULO EM MOVIMENTO



GEEKFIT

MÍDIA KIT

GAMES E ESPORTS NO ENSINO SUPERIOR



2022

GEEKFIT

X
□
△
○



GEEKFIT

MÍDIA KIT

ESPORTS NA EDUCAÇÃO DO DF

Jogos Escolares Eletrônicos do DF

Mestrado Profissional em Educação Física Escolar - UnB
Tema: games e esports na educação física escolar.



GEEKFIT

MÍDIA KIT

ESPORTS NA EDUCAÇÃO DO DF

Jogos Escolares Eletrônicos do DF

JEEDF - Jogos Escolares Eletrônicos do DF



MÍDIA KIT

ESPORTS NA EDUCAÇÃO DO DF

Jogos Escolares Eletrônicos do DF

Games e esports na Educação.

Curso de 180 horas de formação de professoras (es).

EAPE - Subsecretaria de Formação Continuada dos
Profissionais da Educação



GEEKFIT

MÍDIA KIT

ESPORTS NA EDUCAÇÃO DO DF

Jogos Escolares Eletrônicos do DF

Elaboração do primeiro CID (Centro de Iniciação Desportiva)
de esports.



GEEKFIT

MÍDIA KIT

Batalha de robôs





GLOBO ESPORTE

Esportes eletrônicos: futebol virtual ajuda a unir amigos durante a quarentena



TV SENADO

Senadores da Comissão de Educação debatem a prática esportiva eletrônica



JORNAL DA CIDADE

Chegou a hora da indústria de games do Brasil!



METRÓPOLES

Evento traz especialistas para falar de jogos, mercado que cresce na capital

OBRIGADO



GEEKFIT

CONECTE-SE



(61) 99813-8586



geekfitbr@gmail.com



@profdavid_df



@geekfitbr



www.twitch.tv/geekfitbr