



GEEKFIT

TIMELINE

2016



Jam nerd festival (esports e programação de jogos)



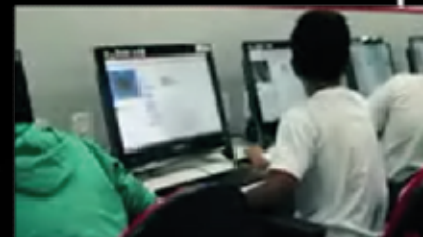
Projeto educacional jogos lúdico-pedagógicos

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



X
□
△
○

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 esports Estácio



Palestra CEUB

CPBSB Única escola a entrar na parte fechada da Campus



Festival do Japão - GeekFit compra 50 Lamens para os estudantes



MÍDIA KIT



TIMELINE

2019



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



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



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

Audiência pública da indústria do esporte



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



Entrevista Jornal da Cidade

GEEKFIT



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



GEEKFIT



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

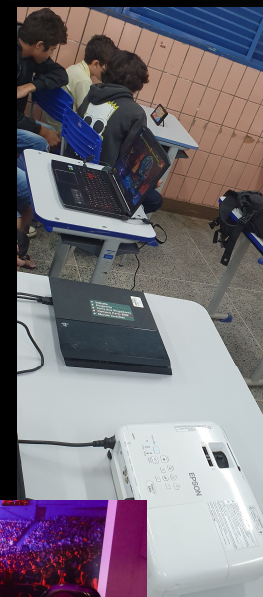
MÍDIA KIT



GEEKFIT

X
□
△
○

ESPORTS E INCLUSÃO SOCIAL



MÍDIA KIT



X
□
△
○

BNCC

1ª versão da BNCC (2015)

Educação Física, 2º ciclo - 4º e 5º ano: "LIEF2COA035 Reconhecer a singularidade das experiências oportunizadas pelas brincadeiras e jogos em relação aos jogos eletrônicos.", "De fato, desde a Educação Infantil, e especialmente nos primeiros anos do Ensino Fundamental, tal formação pode ser iniciada, sobretudo considerando-se que as crianças já convivem com técnicas de base científica, como controles remotos, fones celulares, brinquedos, jogos eletrônicos, além dos computadores."

2ª versão da BNCC (2016)

Educação Física Ensino Fundamental Anos Iniciais: "(EF04EF08) Reconhecer a singularidade das experiências das brincadeiras e dos jogos eletrônicos."

Última versão DA BNCC (2017)

Artes - 1º ao 5º ano: "(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística."

Educação física 6º e 7º ano: "(EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários. (EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos."



CURRÍCULO EM MOVIMENTO DO DF

CURRÍCULO EM MOVIMENTO DO DF

"(...)com a homologação da Base Nacional Comum Curricular – BNCC em dezembro de 2017 (Resolução CNE/CP nº 2), seguida de adesão da SEEDF ao Programa de Apoio à **Implementação** da BNCC, previsto na Portaria nº 331, do Ministério da Educação, surgiu a necessidade de **alteração** das **matrizes curriculares** a fim de **contemplar os conhecimentos essenciais** trazidos na BNCC, **garantindo aos estudantes do Distrito Federal** os mesmos direitos de aprendizagem assegurados a todos os outros estudantes brasileiros (BRASIL, 2017).".

Arte: teatro no 2º ciclo - 2º bloco, 4º ano e 5º ano: "Tecnologia e recursos digitais em produções cênicas. Exemplo: filmadora, gravador, câmeras, celulares, jogos eletrônicos, aplicativos, websites, entre outros.".

Arte: dança deve atender os jogos eletrônicos no 2º ciclo - 2º bloco, 5º ano visando enquanto um objetivo: "Explorar jogos eletrônicos de dança." e enquanto conteúdo: "Jogos eletrônicos de dança: Pump It Up, Dance Dance Revolution, Just Dance etc.".

Arte: música em seu 2º ciclo - 1º bloco, 1º ano pretende enquanto conteúdo apresentar: "Multimídia, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, Wii Music, softwares etc.

Educação física 3º ciclo - 1º bloco, 7º ano: "Refletir sobre as transformações histórico-sociais dos jogos e brincadeiras a partir do surgimento de novas tecnologias.", "Jogos de tabuleiro e jogos eletrônicos.", "Vivenciar diferentes modalidades esportivas procurando ampliar a compreensão de sua historicidade, aspectos sociais, políticos e culturais, suas regras e fundamentos técnicos e táticos das modalidades praticadas.", "Regras básicas e suas possibilidades de adaptação na escola; Fundamentos técnicos e táticos das modalidades praticadas.".



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

Curta 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.

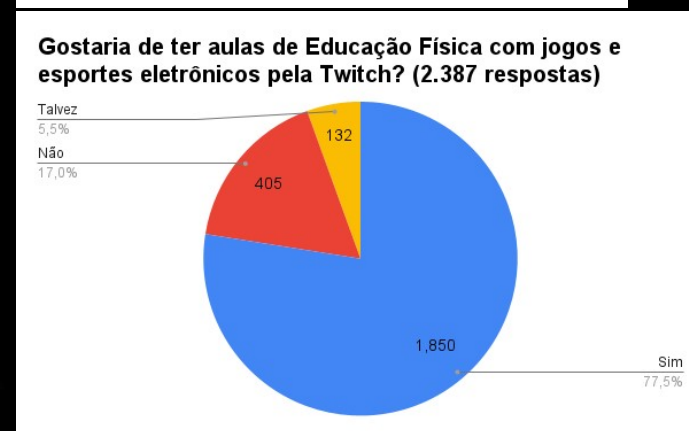
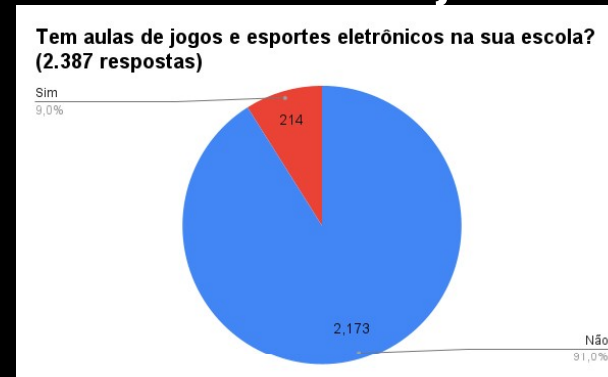
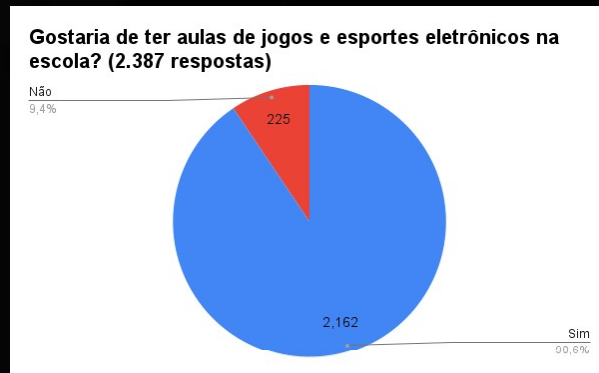
Paralelamente à luta pela garantia de uma estrutura de qualidade para o desenvolvimento dos jogos eletrônicos nas escolas públicas, David Teixeira dá andamento ao calendário que já prevê campeonato de Wild Rift (jogo eletrônico que mistura elementos de ação, estratégia e RPG) pelo celular no próximo 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.



MÍDIA KIT

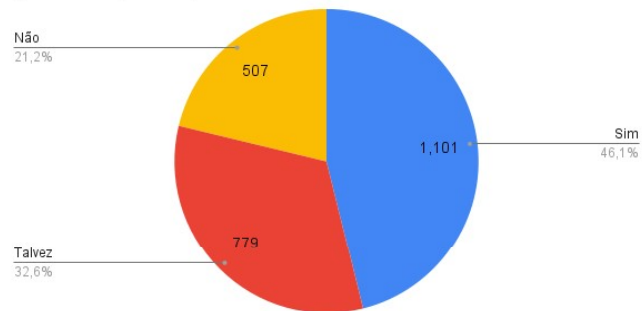
GEEKFIT

ESPORTS NA EDUCAÇÃO DO DF

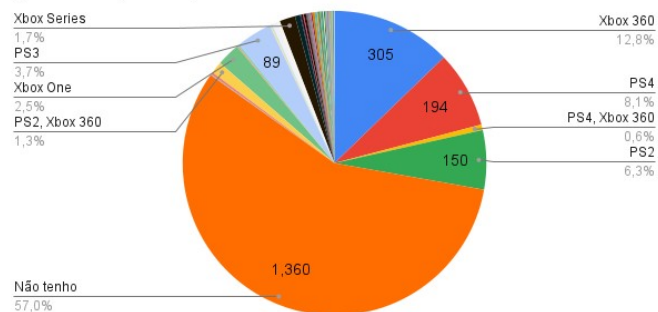


ESPORTS NA EDUCAÇÃO DO DF

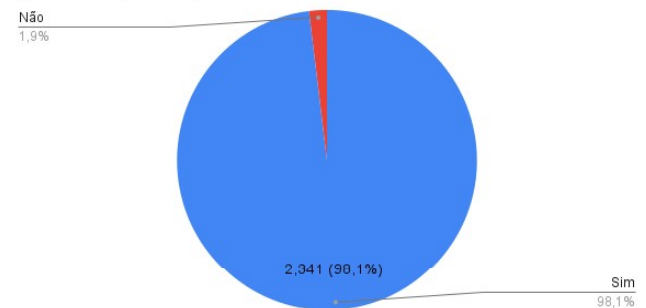
**Gostaria de trabalhar com videogames?
(2.387 respostas)**



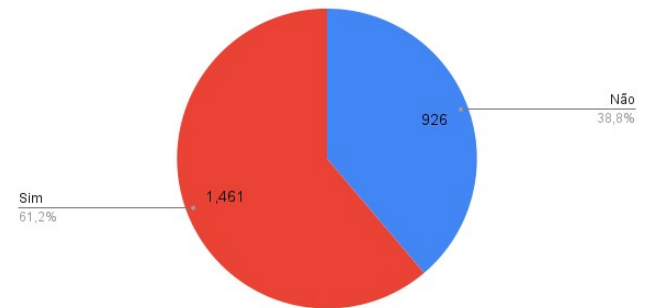
**Possui qual videogame em casa?
(2.387 respostas)**



**Possui acesso à internet em casa?
(2.387 respostas)**

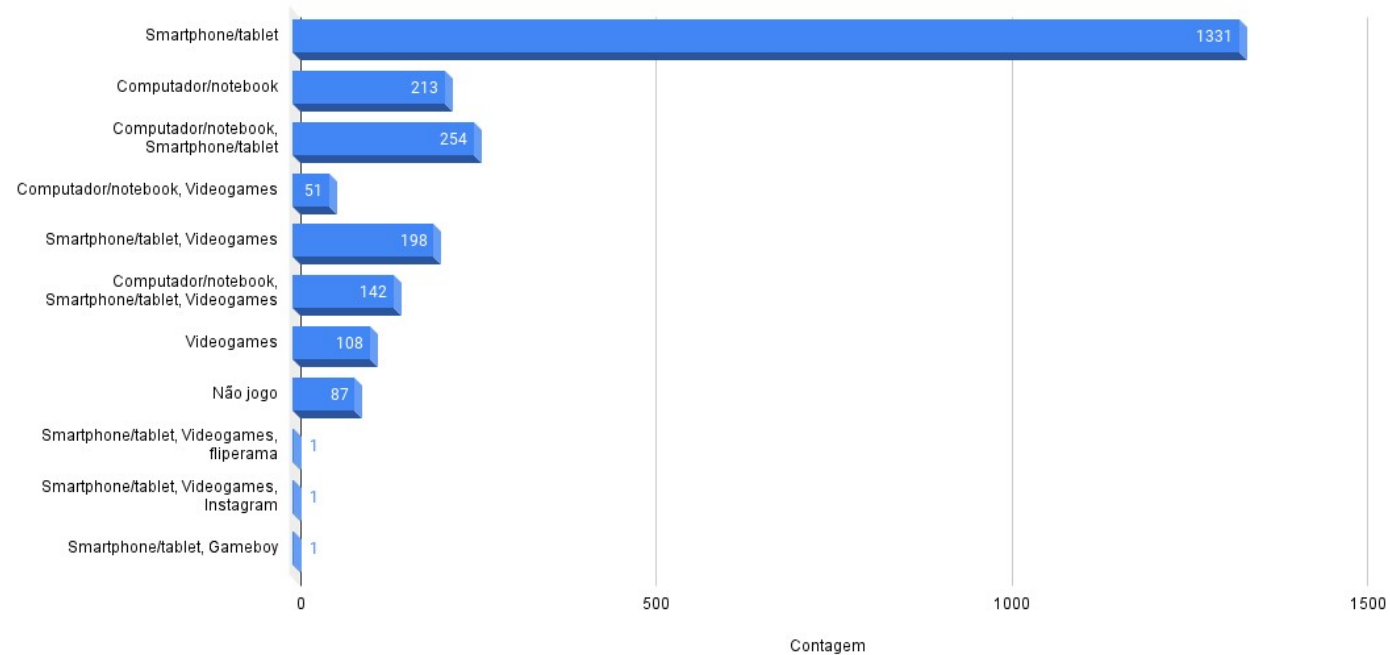


**Possui computador/notebook em casa?
(2.387 respostas)**



ESPORTS NA EDUCAÇÃO DO DF

Em quais plataformas você joga?
(2.387 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

1º - Primeiro encontro: Avaliação diagnóstica inicial sobre games e esports (Google Form); Introdução aos conceitos: games, esportes eletrônicos, jogos eletrônicos, esports/e-sports/eSports e egames/e-games/eGames.

2º - Segundo encontro: Principais plataformas gamers, história dos videogames, fontes de “visita” ao museu do videogame e história dos videogames e dos esports.

3º - Terceiro encontro: Mercado de jogos, game devs e mundo do trabalho dos games e esports.

4º - Quarto encontro: Jogos eletrônicos, cultura e tecnologia um processo de avanço e desenvolvimento simultâneo. Quais as principais formas de vivência do mundo virtual relacionado ao mundo real: Just Dance, VR, AR, Beat Saber, Pokémon GO, acelerômetro, GPS etc.

5º - Quinto encontro: Como trabalhar com games e esports nas escolas, interclasses, camp de férias, visitas pedagógicas a eventos, intervalo interativo, dia letivo temático com games e esports.

6º - Sexto encontro: Ensinando a arte NOS games e a arte DOS games: chiptune, pixel art, 2D, 2.5D, 3D, cel shading, estúdio ghibli, remakes, remasters, HD, FULLHD, 4K, 8K, 8bits, 16bits, 32bits etc. As diferentes mídias dos games, emuladores, avanço do blu-ray e desaparecimento do HD-DVD, estabilização da mídia digital etc.

7º - Sétimo encontro: Modalidades de jogos eletrônicos e de esportes eletrônicos: multiplayer local, online, coop, screen split, MMORPG, RPG, MOBA, Battle Royale, open world etc.

8º - Oitavo encontro: Preconceitos, toxicidade nos games; Temas transversais e segurança da informação; Skin e cyberbullying.

9º - Nonoo encontro: Influenciadores/streamers e organizações de esports.

10º - Décimo encontro: Sugestão de planos de aula envolvendo diferentes modalidades de esports eletrônicos e games. Avaliação diagnóstica final sobre games e esports (Google Form).



MÍDIA KIT

GEEKFIT

ESPORTS NA EDUCAÇÃO DO DF

eu conheci
o luis e o pedro
no camp
do meu time

David "GEEKFIT" Leonardo Hoje às 20:33
e daí pra baixo

ArthurzEvan Hoje às 20:33
e a gente é super amigo

David "GEEKFIT" Leonardo Hoje às 20:33
que massa man
jura

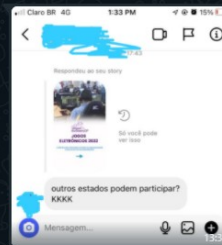
ArthurzEvan Hoje às 20:33
SIM KKKKKKKKKKKkk
jogo é tenso

David "GEEKFIT" Leonardo Hoje às 20:33
que irado

ArthurzEvan Hoje às 20:33
sim

os 2 são da minha escola
ficamos super amigos nesse intervalo do camp

OlhOlee 13:35
srts 13:36
Oieeee 13:36
Olha que legal 13:36



Tivemos mais 200 encaminhamentos sobre os jogos eletrônicos. Disparado o nosso conteúdo com maior engajamento 13:38



ESPORTS NA EDUCAÇÃO DO DF

Jogos Escolares Eletrônicos do DF



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

Hernan, 18 anos, não poderá competir, mas montou um projeto para auxiliar as equipes concorrentes

PREPARE SEU CAMPEÃO E SUA CANETA!

Estão encerrando as inscrições para o 2º Campeonato de League of Legends Escolar, na 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 5 mil visualizações em 30 países durante as 51 horas de transmissão.

O 2º Campeonato de League of Legends Escolar, organizado pela Secretaria de Educação, movimento 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. Objetivo é mostrar como aplicar o conteúdo escolar em jogos de estratégia.



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

Conexão | Brasília, quinta-feira, 27 de abril de 2021 | Cidades - 17

(Central), de Taguatinga Sul, Hérick Lima Figueiredo, 15 anos, começou a viajar, no formato de [League of Legends](#) de 2020, com a equipe mista *Ironed* — formada por estudantes das redes pública e privada. “Desenvolvi bastante o trabalho em equipe, porque eu era péssimo. 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 e tentar montar mais estratégias”, vibra a mundista do Anápolis.

Aluno do 2º ano do Ensino Médio, do Centro de Ensino Médio Sesi Oeste (Centro), na 912/913 Sul, Ryan Igo Lima, 16, está animado para a segunda edição da competição, destacando o aprendizado escolar o ajudando na disputa, que pratica desde 2018. “Sou bastante 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 contabilidade mostra da gente e eu gilda a todo instante, e acabamos aprendendo com o League of Legends (LoL). No LoL, precisamos de bastante foco, e isso ajuda na hora de fazer uma prova, por exemplo. Não podemos nos distrair em nenhum momento da partida”, diz a jovem do Recanto das Emas.

Ryan quer o momento mais marcante na edição de 2020 do campeonato. “Quando a gente ganhou a melhor de três na final regional, comemoramos muito. Para este ano, concorre na primeira edição, o estudante do 2º ano do Ensino Médio do Centro de Ensino Médio Sesi de Samambaia Sul, Hernan D’Helfon, 18, não vai participar, neste ano, por ter passado da idade limite, mas desenvolveu um projeto com 11 colegas que jogam League of Legends. “Ele vai trabalhar com o conteúdo técnico dos times, 2020 foi especial por ter sido o pontapé inicial do meu projeto. Para mim, foi o melhor momento, ver meu time ser campeão, ao vivo, como uma organização de esportistas”, conta.

Hernan dá exemplos de como os disciplinares auxiliam durante o jogo virtual. “Com a matemática, faço o controle de tempo de jogo (físico) 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 wave (um grupo de unidades 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 Otroline, explica que o calendário deste ano terá outros jogos escolares. De 1 a 16 de julho, o campeonato será de Valorant, de 16 a 29 de setembro, é a vez da competição de FIFA 20. 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 vivem falar dos jogos, acham que se trata apenas de diversão, mas são coisas tomadas de decisões, raciocínio rápido, estratégias, táticas de informações.

Isso cria propostas para a construção de uma amizade que tem como ponto principal o interesse pelos jogos eletrônicos”, comenta Otroline.
Responsável pela pasta de esportes na Defide, o professor David Leonardo Teixeira ressalta que o propósito de utilizar jogos de computador, celular e vídeo game tem gerado resultados positivos. “Alguns estudantes, como o Hernan, citaram organizações de esportes eletrônicos após o campeonato enquanto outros se interessaram pelo desenvolvimento de games. Muitos relataram que não conheciam suas companhias de equipe da mesma escola e, por intermédio do campeonato, conheceram pessoas 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 suas potencialidades 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 multijogador on-line baseado em MOBA — arena de batalha multijogador on-line, em tradução livre — em que dois 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
2 PARCELOS

R\$ 825

aluguel

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

FAÇA SUA RESERVA:

HOTEL ROYAL TULIP BRASÍLIA ALVORADA
 61111 Riacho (Cont.) | Asa Norte - Brasília - DF
 Tel: +55 (61) 3424 7000 | tblb@rosasreservas@goldentulip.com.br
royaltulipbrasilialavorada.com



MÍDIA KIT



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