



objetivo do curso:

O objetivo deste curso é proporcionar aos participantes um ambiente de aprendizagem de competências socioemocionais. Por meio de atividades de competição e colaboração, pretende-se que os alunos, com o auxílio do seu mentor, tenham a oportunidade de evoluir ainda mais no desenvolvimento de tais competências, tão importantes para a vida em sociedade.



Módulo 1

conteúdo programático

| Aula | Objetivos | Estratégia Didática | Recursos necessários |
|---|--|---|--|
| Aula 1. Conhecendo o mundo dos eSports. | <ul style="list-style-type: none">• Conhecer algumas curiosidades sobre eSports;• Desenvolver a capacidade de adaptação, criatividade, empatia, competição saudável, resiliência, estratégia e colaboração;• Se divertir e fazer novos amigos! | <ul style="list-style-type: none">• GAME-1 – Easy Fun Obby – CAPACIDADE DE ADAPTAÇÃO• GAME-2 – Build It – CRIATIVIDADE e EMPATIA• GAME-3 – Snow Race – COMPETIÇÃO SAUDÁVEL• GAME-4 - [EVENT] Race Clicker – RESILIÊNCIA• GAME-5 - Slither Simulador – ESTRATÉGIA• GAME-6 – Team Work Puzzles 2 (obby) – COLABORAÇÃO | <ul style="list-style-type: none">• Criação dos servidores privados para os games da aula. |
| Aula 2. Como funciona uma equipe de eSports. | <ul style="list-style-type: none">• Conhecer como funciona uma equipe de eSports;• Desenvolver a capacidade de foco, estratégia, análise, resolução de problemas, argumentação, consenso e trabalho em equipe;• Continuar a se divertir com seus amigos! | <ul style="list-style-type: none">• GAME-1 – Natural Disaster but it's 100 Players free servers – FOCO e ESTRATÉGIA• GAME-2 – Impossible Ladder Climb for Admin – ANÁLISE e RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS• GAME-3 – Guess the Line for Admin Obby – ESTRATÉGIA• GAME-4 – Obby Bur You Can't Jump for – ANÁLISE e RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS• GAME-5 – Hide & Seek – ANÁLISE, ESTRATÉGIA e RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS• GAME-6 – Spider-Man Simulator – VELOCIDADE e ESTRATÉGIA• GAME-7 – *New Secret Sword* OPCRAFT (FREE ADMIN) – ARGUMENTAÇÃO, CONSENSO e TRABALHO EM EQUIPE | <ul style="list-style-type: none">• Criação dos servidores privados para os games da aula. |



Módulo 1

conteúdo programático

| Aula | Objetivos | Estratégia Didática | Recursos necessários |
|---|---|---|--|
| Aula 3. Como é o dia a dia de um gamer de eSports. | <ul style="list-style-type: none">• Conhecer como é o dia a dia de um gamer de eSports;• Desenvolver a capacidade de participação <i>fair play</i> (jogo limpo), agilidade, persistência, resiliência, memorização, abstração e gestão de recursos;• Continuar a se divertir com seus amigos! | <ul style="list-style-type: none">• GAME-1 – Skate Park – AGILIDADE, PERSISTÊNCIA e RESILIÊNCIA• GAME-2 – Super Striker League – FAIR PLAY (jogo limpo)• GAME-3 – [FREE VIP] BrookHaven RP Tycon! UPDATE] [PETS] – MEMORIZAÇÃO, ABSTRAÇÃO e GESTÃO DE RECURSOS | <ul style="list-style-type: none">• Criação dos servidores privados para os games da aula. |
| Aula 4. Como se tornar um jogador de eSports profissional. | <ul style="list-style-type: none">• Entender como se tornar um jogador de eSports profissional;• Desenvolver a capacidade de planejamento, gestão de recursos, destreza e agilidade;• Continuar a se divertir com seus amigos! | <ul style="list-style-type: none">• GAME-1 – Eight Drive Car Racing – DESTREZA e AGILIDADE• GAME-2 – CUSTOMERS! Car Dealership – PLANEJAMENTO e GESTÃO DE RECURSOS | <ul style="list-style-type: none">• Criação dos servidores privados para os games da aula. |