

ANAIS DO FÓRUM DE ESTUDOS OLÍMPICOS

*Estudos e Pesquisas
2019 | Sergipe*

ORGANIZAÇÃO:
NELSON TODT
BIANCA GAMA PENA
MARCELO HAIACHI
AILTON OLIVEIRA





Universidade Federal de Sergipe

ANAIIS DO FÓRUM DE ESTUDOS OLÍMPICOS

*Estudos e Pesquisas
2019 - Sergipe*

ORGANIZAÇÃO:

NELSON TODT

BIANCA GAMA PENA

MARCELO HAIACHI

AILTON OLIVEIRA

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Anais do fórum de estudos olímpicos [livro eletrônico] : estudos e pesquisas 2019 : Sergipe / organização Nelson Todt ... [et al.]. -- 1. ed. -- Rio de Janeiro : Gama Assessoria Empresarial, 2021.
PDF

Outros organizadores : Bianca Gama Pena, Marcelo Haiachi, Ailton Oliveira.
ISBN 978-65-993425-8-5

1. Educação física 2. Esportes 3. Olimpíadas
I. Pena, Bianca Gama. II. Haiachi, Marcelo. III. Oliveira, Ailton.

21-73919

CDD-796.4809

Índices para catálogo sistemático:

1. Olimpíadas : Esportes : História 796.4809

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

ORGANIZADORES DO EVENTO

**NELSON TODT
MARCELO HAIACHI
AILTON OLIVEIRA**

ORGANIZADORES DOS ANAIS

**NELSON TODT
BIANCA GAMA PENA
MARCELO HAIACHI
AILTON OLIVEIRA**



SUMÁRIO

5 A MULHER NO ESPORTE

THE WOMAN IN SPORT

LA MUJER EN EL DEPORTE

Amanda Letícia Miotto; Bruno Felipe Assoni Faleiro; Edenir Serafini;
José Luis Dalla Costa; Vanderlei Ramos de Oliveira Júnior

9 CAFÉ, CULTURA E ESPORTE UNINDO ESCOLA E FAMÍLIA EM PROL DOS VALORES OLÍMPICOS

*COFFEE, CULTURE AND SPORT
GATHERING SCHOOL AND FAMILY
FOR OLYMPIC VALUES*

*CAFÉ, CULTURA Y DEPORTE QUE
LLEVAN LA ESCUELA Y LA FAMILIA
A LOS VALORES OLÍMPICOS*

Carolina Pacheco da Silva; Bruno Felipe Assoni Faleiro;
Edenir Serafini; José Luis Dalla Costa;
Vanderlei Ramos de Oliveira Júnior;

13 AS AÇÕES DO COMITÊ BRASILEIRO PIERRE DE COUBERTIN - 2018/2019

*LAS ACCIONES DEL COMITÉ BRASILEÑO
PIERRE DE COUBERTIN - 2018/2019*

*THE ACTIONS OF THE BRAZILIAN
PIERRE DE COUBERTIN COMMITTEE - 2018/2019*

William de Oliveira, Christian Kern, Cáren Baldo,
Luis Henrique Rolim e Nelson Todt

19 E-SPORTS NOS JOGOS OLÍMPICOS: UMA PERSPECTIVA A PARTIR DE PROTAGONISTAS NOS GAMES E ESPECIALISTAS NO MOVIMENTO OLÍMPICO

*E-SPORTS EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS
EN LA PERSPECTIVA DE LOS PROTAGONISTAS
EN LOS GAMES Y EXPERTOS EN
EL MOVIMIENTO OLÍMPICO*

*E-SPORTS ON THE OLYMPIC GAMES:
'A PERSPECTIVE FROM GAMES'
PROTAGONISTS AND OLYMPIC
MOVEMENT SPECIALISTS*

Guilherme Berlitz, Lucas Viapiana, William de Oliveira,
Alessandra Scarton, André Pase,
Luis Henrique Rolim e Nelson Todt

26 O MOVIMENTO OLÍMPICO NA REDE: ANÁLISE DA PRESENÇA DIGITAL DOS ESTUDOS OLÍMPICOS NO FACEBOOK

*EL MOVIMIENTO OLÍMPICO EN LA RED:
ANÁLISIS DE LA PRESENCIA DIGITAL DE
LOS ESTUDIOS OLÍMPICOS
EN EL FACEBOOK*

*THE OLYMPIC MOVEMENT IN THE WEB:
ANALYSIS OF THE OLYMPIC STUDIES
DIGITAL PRESENCE IN THE FACEBOOK*

Marina Mattos; Cáren Baldo; Carlos Teixeira;
Nelson Todt; Luís Henrique Rolim

33 OLYMPIC EDUCATION EXTENSION PROGRAM

Rodrigo Krempaski Ribeiro; Larissa Tressi;
Vanderlei Ramos de Oliveira Júnior;
Vinicius Kaminski de Souza; José Luis Dalla Costa

36 DO LEGADO À HERANÇA DOS JOGOS OLÍMPICOS DE 1984: OS CAMINHOS DA FUNDAÇÃO LA84

Bianca Gama Pena

A MULHER NO ESPORTE

THE WOMAN IN SPORT

LA MUJER EN EL DEPORTE

**AMANDA LETÍCIA MIOTTO; BRUNO FELIPE ASSONI FALEIRO;
EDENIR SERAFINI; JOSÉ LUIS DALLA COSTA;
VANDERLEI RAMOS DE OLIVEIRA JÚNIOR;**

UNIVERSIDADE REGIONAL INTEGRADA
DO ALTO URUGUAI E DAS MISSÕES.

amandalymiotto@gmail.com

Durante o primeiro semestre de 2019, decorreu a Copa do Mundo feminina, que teve como país sede a França e reuniu 24 seleções. Ao longo de sua ocorrência, várias polêmicas e tabus foram surgindo a respeito da mulher no esporte e de seu papel no mesmo. Este resumo expandido é uma revisão bibliográfica e tem como objetivo destacar para as pessoas sobre a importância da mulher na história do esporte, tanto a brasileira quanto em um âmbito internacional. E assim, enaltecendo que a participação da mulher no esporte não é apenas um marco para o mesmo, mas também uma mudança drástica no modo como é praticado e desenvolvido. A prática de atividades físicas e de esportes em geral sempre foi contemplada pelos humanos de ambos os sexos. No entanto, em dado período da história, há um afastamento das mulheres da prática esportiva e da prática de atividades físicas em geral. Tudo se inicia na Grécia Antiga, onde ocorreram as Panetéias, ou seja, os primeiros Jogos Olímpicos, desde essa época a mulher era proibida no esporte, até mesmo como espectadora. Progredindo um pouco no tempo, para o século XVII e IXX, a mulher passa a ter certa participação no esporte, quando seus maridos as levavam para assistir eventos esportivos. Foi a partir deste momento que a mulher tem o seu primeiro contato definitivo com o esporte, começando a prati-

car jogos como boliche, cricket, bilhar, arco e flecha e alguns esportes praticados na neve. Abaixo a evolução da participação da mulher nos esportes olímpicos. A qual a cada ano de olimpíadas que se seguia as mulheres conquistavam cada vez mais modalidades para se competir. Algumas mulheres foram fundamentais para a inclusão feminina nas competições esportivas e, em especial, nas olimpíadas. Uma das figuras mais importantes para a inclusão das mulheres nas olimpíadas foi a francesa Alice Melliart, que através da Federação Esportiva Feminina Internacional, reivindicou, junto ao Comitê Olímpico Internacional, principalmente, a entrada efetiva das mulheres nas competições de atletismo e de outras modalidades nos Jogos Olímpicos. Aproveitando os desenvolvimentos do Brasil na época, a mulher brasileira utiliza desta iniciativa para não ser mais vista apenas como doméstica e obediente, mas sim, ter a sua entrada efetiva no esporte brasileiro. Um nome de total significância para a história da mulher brasileira no esporte certamente foi Maria Lenk, a qual, apenas com 17 anos, representou o Brasil e a América do Sul nas Olimpíadas de Los Angeles em 1932. A partir deste feito, várias outras mulheres brasileiras se encorajaram para iniciar definitivamente no esporte. Em 1949, no Rio de Janeiro, aproveitando a emancipação feminina no Brasil, Mario Filho cria os Jogos da Primavera, primeira olimpíada feminina no Brasil, que contou com a participação de vários clubes e instituições de ensino, consagrando a participação feminina no esporte e pelo esporte. Este evento associou a feminilidade ao esporte evidenciando a beleza, leveza e graciosidade feminina, conquistando as jovens desde o final dos anos 40 até os anos 70, e representando abertura para uma maior participação feminina através de suas expressões corporais no movimento esportivo em diferentes modalidades, provocando modificações no rumo dos movimentos da condição esportiva feminina, junto ao forte apoio da opinião pública. Por meio deste trabalho foi possível apresentar um pouco sobre a história da mulher no esporte. Deixando claro que para haver tais polêmicas presentes hoje em dia, antes é preciso se conscientizar da história e do patrimônio cultural que a mulher no esporte gerou no mundo atual, a qual possibilitou a abertura de várias portas do conhecimento para o esporte. Esse trabalho procura uma melhora sobre o estudo da história e marcos da mulher no esporte poderia evitar as polêmicas sem nexos presentes em nosso cotidiano. Contudo, a entrada efetiva da mulher no esporte certamente ajudou na construção de uma so-

cidade onde o Respeito, a Amizade e a Excelência são consequentemente visíveis e praticados por todos que nos cercam.

Palavras chave: Esporte. Educação Olímpica. Valores olímpicos.

Key words: Sport. Olympic Education. Olympic Values.

Palabras clave: Deporte. Educación Olímpica. Valores Olímpicos.

REFERÊNCIAS

GOELLNER, Silvana V. . Mulher e esporte no Brasil: entre incentivos e interdições elas fazem história. Pensar a prática, Goiânia, v. 8, n. 1, p. 85-100, 2005.

LOFFREDO M. Mulher, olimpismo e desempenho. III Fórum de debates sobre mulher & esporte - mitos e verdades. Universidade de São Paulo - USP, 2004.

MIRAGAYA A. A mulher olímpica: tradição versus inovação na busca pela inclusão. In: Da Costa LP, Turini M. Coletânea de textos em estudos olímpicos. Rio de Janeiro (RJ): Gama Filho; 2002. v.1.

OLIVEIRA G, CHEREM EHL, TUBINO MJG. A inserção histórica da mulher no esporte. R. bras. Ci e Mov. 2008; 16(2): 117-125. <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/RBCM/article/view/1133/884>
Acesso em: 09 de agosto de 2019.

CAFÉ, CULTURA E ESPORTE UNINDO ESCOLA E FAMÍLIA EM PROL DOS VALORES OLÍMPICOS

COFFEE, CULTURE AND SPORT GATHERING SCHOOL AND FAMILY FOR OLYMPIC VALUES

CAFÉ, CULTURA Y DEPORTE QUE LLEVAN LA ESCUELA Y LA FAMILIA A LOS VALORES OLÍMPICOS

**CAROLINA PACHECO DA SILVA;
BRUNO FELIPE ASSONI FALEIRO;
EDENIR SERAFINI; JOSÉ LUIS DALLA COSTA;
VANDERLEI RAMOS DE OLIVEIRA JÚNIOR;**

UNIVERSIDADE REGIONAL INTEGRADA DO
ALTO URUGUAI E DAS MISSÕES- URI ERECHIM

carolinapachecods.cpds@gmail.com

O presente resumo trata sobre uma das realizações da Semana Olímpica da Escola de Educação Básica da URI - Erechim, o Café, Cultura e Esporte, expondo sua finalidade e sua execução, além de evidenciar seus efeitos em casa e na escola. O Café, Cultura e Esporte é um evento promovido anualmente pelo Programa de Educação Olímpica da Escola de Educação Básica da URI -

Erechim, durante a Semana Olímpica, em prol da comemoração do Dia Olímpico, no dia 23 de junho, data que também é uma homenagem a Pierre de Coubertin, fundador dos Jogos Olímpicos Modernos. A data marca o aniversário da fundação do COI e tem por propósito promover o Olimpismo e o Movimento Olímpico em todo o planeta. O objetivo principal deste trabalho é descrever o evento do Café, Cultura e Esporte através de um relato de experiência de uma estudante da escola. O evento no qual se diz respeito busca fortalecer o vínculo família/escola por meio das atividades extracurriculares esportivas e culturais oferecidas pela comunidade escolar e universitária, além de reforçar valores, como a autoconfiança, a responsabilidade, o respeito às regras e aos adversários e o trabalho em equipe, dado que a Escola é reconhecida como Escola Brasileira Pierre de Coubertin, pois busca difundir o Olimpismo, que visa criar um modo de vida baseado na alegria gerada pelo esforço, e no valor educativo da liderança pelo exemplo, assim como no respeito pelos princípios éticos universais fundamentais (COSTA, 2007). Esta filosofia de vida que serviu de base à Educação Olímpica a qual é considerada uma prática pedagógica, onde por meio dos esportes visa trabalhar os Valores Olímpicos (Respeito, Amizade e Excelência) dentro de sua metodologia (CONSTANTINO, 2007). O evento é uma exímia estratégia para estreitar laços entre a família e a escola, pois os familiares também são convidados a prestigiar as atividades, juntamente com os estudantes, dentro do espaço escolar. Minitênis, minivoleibol, futsal, minibasquetebol, badminton, tênis de mesa, slackline, judô e jogos de mesa e de tabuleiro são exemplos de atividades esportivas que são disponibilizadas para todos, promovendo a integração entre diferentes gerações. Para os pequenos, há sempre a presença de circuito de atividades psicomotoras, buscando desenvolver desde cedo a paixão pela atividade física. Ademais, também é disponibilizado um espaço para leitura onde os estudantes, pais e professores podem contemplar e realizar apresentações artísticas e culturais, incluindo música, canto, dança e teatro. É importante ressaltar que unir o ambiente colegial com o ambiente familiar traz, em qualquer caso, resultados positivos, pois proporciona a aproximação entre pais e filhos, muitas vezes tão difícil, principalmente nos dias atuais. O I Café, Cultura e Esporte ocorreu no dia 03 de junho de 2017 e deu início à programação do Mês Olímpico. Em 2018, porém, o evento realizou-se, coincidentemente, no próprio Dia Olímpico, salientando tanto a

relevância do evento quanto do dia, uma vez que acrescenta um toque especial na participação de cada um nas dinâmicas propostas, além de valorizar a data, afastando-a do esquecimento nada merecido. Já nesse ano, com o tema “Pierre de Coubertin, Pai dos Heróis Olímpicos”, intentando destacar tanto a magnitude de um dos maiores aspirantes da Educação Olímpica quanto a dos símbolos olímpicos, a confraternização aconteceu no Dia da Família na Escola, reafirmando, mais uma vez, a intenção dessa ideia: fomentar a assimilação dos Valores Olímpicos nos estudantes, almejando que esses os implantem não apenas na esfera escolar ou acadêmica, mas também em seu desenvolvimento pessoal e oportunizar aos familiares um programa de lazer diferente, no qual, além de diversão, é possível ter contato, na prática, com a Educação Olímpica, incorporando valores através do esporte. O Café, Cultura e Esporte, independente da edição, pode perceber o respeito múltiplo, o trabalho em equipe, fortalecendo assim os laços entre professor, estudantes e familiares. Os mesmos realizaram as atividades propostas com entusiasmo e alegria, sempre com o interesse em aprender e vivenciar a prática dos Valores Olímpicos de Amizade, Respeito e Excelência. A Educação Olímpica pode incentivar a disseminação de Valores Olímpicos, como a solidariedade humana, com base na tolerância e fair play, respeitando as diferentes culturas, o meio ambiente; incentivando a amizade, a excelência no desenvolvimento das tarefas; e relacionando tais Valores com a prática de esportes (PRATS, 2007). Portanto o evento é uma excelente ferramenta para a disseminação dos Valores Olímpicos, pois possibilita a visão na prática de como o Respeito, a Amizade e a Excelência são fundamentais para não somente uma partida pacífica, mas ainda para a promoção da paz em todo e qualquer lugar, atingindo o principal ideal da filosofia do Olimpismo, e, ao mesmo tempo, unindo família e escola, permitindo o entendimento por parte dos estudantes do real valor desse segmento, aprimorando seu processo social e humanista, por meio da cultura e do esporte.

Palavras-chave: Educação Olímpica, Cultura, Esporte, Família e Escola.

Key words: Olympic education, Culture, Sport, Family and School.

Palabras clave: Educación Olímpica, Cultura, Deporte, Familia y Escuela.

REFERÊNCIAS

CONSTANTINO, M. T. Relações entre Educação Olímpica (Fair Play) e os conceitos de Aprendizagem por Competências e Competências para Ensinar (Phillipe Perrenoud): uma análise no Manual Be a Champion in Life. In: MORAGA, M. de M.; Da COSTA, L. (Org.); MIRAGAYA, A.; TAVARES, O; KENNETT, C.; CEREUZUELA, B. (Eds.). Universidade e Estudos Olímpicos =: Seminários Espanha - Brasil 2006. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona. Centre d'Estudis Olímpics, Servei de Publicacions, 2007, v.1, p 231- 248.

COSTA, V. L. M. O sonho Olímpico de ser um campeão na vida: o papel dos educadores. In: MORAGA, M. de M.; DA COSTA, L. (Org.); MIRAGAYA, A.; TAVARES, O, Chris KENNETT, C, CEREUZUELA, B (Eds). Universidade e Estudos Olímpicos - Seminários Espana Brasil 2006. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona. Centre d'Estudis Olímpics, Servei de Publicacions, v.1, p. 249 - 257, 2007.

INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE. (IOC). The Movement. Disponível em: <http://www.olympic.org/uk/organisation/index_uk.asp>.

FERRAZ, O. L. O esporte, a criança e o adolescente: consensos e divergências. In: DE ROSE Jr., D. (Org.). Esporte e atividade física na infância e na adolescência: uma abordagem multidisciplinar. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PRATS, F. Deporte y Olimpismo: Educación en valores. In: MORAGA, M de M; ,DA COSTA, L(Org); MIRAGAYA, A; TAVARES, O; KENNETT, C ; CEREUZUELA, B. (Eds). Universidade e Estudos Olímpicos = Seminário Espanha Brasil 2006. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona. Centre d'Estudis Olímpics, Servei de Publicacions, 2007, v.1, p 141 - 149.

AS AÇÕES DO COMITÊ BRASILEIRO PIERRE DE COUBERTIN - 2018/2019

LAS ACCIONES DEL COMITÉ BRASILEÑO PIERRE DE COUBERTIN - 2018/2019

THE ACTIONS OF THE BRAZILIAN PIERRE DE COUBERTIN COMMITTEE - 2018/2019

**WILLIAM DE OLIVEIRA, CHRISTIAN KERN, CÁREN BALDO,
LUIS HENRIQUE ROLIM E NELSON TODT**

GRUPO DE PESQUISA EM ESTUDOS OLÍMPICOS - PUCRS

gpeo@pucrs.br

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A essência dos paradigmas existencial e humanista, vistos em Bertrand e Valois (1994), na qual se verifica a predominância da ideia do desenvolvimento integral da pessoa como um fim em si e como centro de toda atividade da sociedade, remete para a ideia de que a totalidade da existência de cada indivíduo e a qualidade de sua interação com os outros e com o mundo é o que deve orientar as concepções de sociedade e de formação. Segundo essa visão de formação, cada indivíduo é livre para optar pelo processo transformador e para se mover em qualquer direção.

Esse foco na pessoa, a liberdade e o poder quase totais a ela conferidos nos paradigmas existencial e humanista implicam uma enor-

me responsabilidade do indivíduo. O cumprimento de seu projeto individual - e seu sucesso ou fracasso - depende da pessoa e só dela: de suas escolhas, de sua vontade, de sua iniciativa, de seu interesse, de seu empenho e de sua criatividade. O papel do meio e dos outros é secundário nesse processo em que os recursos internos daquele que se educa estão em primeiro plano.

No momento, há muita indecisão nos meios educacionais, sobre a inclusão do ensino de valores em currículos formais. Nos deparamos assim com um outro paradoxo, esse relativo às questões de uma Educação moral, dos valores éticos: neutralidade ou doutrinação? Qual deve ser o papel dos processos educacionais? Porém, enquanto esta discussão continua em um plano teórico, percebe-se que outros meios estão ocupando este vazio com valores questionáveis.

O papel da Educação amplia-se de forma considerável no cenário de globalização das relações econômicas e culturais que estamos vivendo. Ante os múltiplos desafios do futuro, a Educação surge como um trunfo indispensável à humanidade na sua construção dos ideais da paz, da liberdade e da justiça social.

Adotar esta perspectiva é sublinhar como argumento favorável o papel central da esperança de um mundo melhor, em que se respeitam os direitos do homem, se pratique compreensão mútua, em que os progressos no conhecimento sirvam de instrumentos, não de distinção, mas de promoção do gênero humano. Como se tudo devesse, constantemente, recomeçar, renovar-se, ser reinventado.

Colocar a Educação ao longo de toda vida no coração da sociedade, para em primeiro lugar aprender a conhecer. Em seguida, aprender a fazer e, finalmente e acima de tudo aprender a ser (MORIN, 2003).

Nesse sentido, a perspectiva do grande personagem do Olimpismo Moderno, Pierre de Coubertin, o famoso Barão de Coubertin fundador do Movimento Olímpico, teve várias iniciativas no sentido de instaurar o esporte como meio educativo em seu país, a França. Porém, suas intenções estavam voltadas especialmente para os aspectos pedagógicos do esporte e não, como muitos podem pensar, à conquista de marcas e quebra de recordes.

O Movimento Olímpico tem procurado, há mais de um século, realizar seu objetivo primordial: colocar o esporte a serviço de desenvolvimento harmonioso do ser humano. Esta noção de equilíbrio é compatível com a definição atual de Olimpismo, facilmente identificada na definição disponibilizada na Carta Olímpica (INTERNATIO-

NAL OLYMPIC COMMITTEE, 2018): uma filosofia de vida que exalta e combina em equilíbrio as qualidades de corpo, espírito e mente, combinando esporte com cultura e educação.

De acordo com o Comitê Olímpico Internacional, ao associar o esporte com a cultura e a educação, o Olimpismo se propõe a criar uma atitude de vida baseada na alegria do esforço, no valor educativo do bom exemplo e no respeito pelos princípios éticos fundamentais universais.

É importante referir que os Jogos Olímpicos e a Educação Olímpica têm, igualmente, em seus aspectos culturais, históricos e pedagógicos, uma significativa relação com a formação do ser humano.

Neste contexto, o Movimento Olímpico é a ação concertada, organizada, universal e permanente, realizada sob a autoridade suprema do Comitê Olímpico Internacional (COI), de todos os indivíduos e entidades inspirados pelos valores do Olimpismo. O Movimento Olímpico também engloba outras organizações e instituições reconhecidas pelo COI para alcançar a divulgação do Ideal Olímpico.

Entre essas organizações reconhecidas pelo COI está o Comitê Internacional Pierre de Coubertin (CIPC), fundado em 1974 para garantir os ideais de excelência, justiça, participação e paz de Pierre de Coubertin. Esses ideais continuam sendo parte da filosofia geral do Movimento Olímpico que ele criou há mais de cem anos. Para ter maior alcance em escala global, o CIPC conta com o apoio de comitês nacionais. Assim surgiu em 2006 o Comitê Brasileiro Pierre de Coubertin (CBPC), tornando-se a 31ª estabelecida internacionalmente.

Desde 2008, sua sede vincula suas atividades ao Grupo de Pesquisa em Estudos Olímpicos dos cursos de Educação Física da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. O principal objetivo deste comitê é contribuir para o desenvolvimento de programas sociais esportivos, bem como em escolas baseadas nos princípios educacionais de Pierre de Coubertin. As ações do CBPC visam difundir e promover iniciativas em Educação Olímpica, além de incentivar e valorizar exemplos, que representam os princípios fundamentais do Olimpismo (filosofia Olímpica) (INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE, 2018).

Parte deste trabalho consiste em registrar essas iniciativas e difundi-las através dos meios de comunicação do CBPC. Além do aspecto de registro de atividades do Comitê, uma das estratégias utilizadas pelo CBPC é utilizar esses meios de comunicação para ampliar a vi-

sibilidade de bons exemplos do que seriam aplicações dos princípios fundamentais do Olimpismo.

Assim, a elaboração de estratégias para o engajamento do público, desenvolvidas a partir de um controle de dados (perfil de usuários, alcance de publicações, relevância do público atingido para as páginas), se torna de extrema importância para a qualificação e efetividade do conteúdo produzido. A medida que esse controle de dados tiver condições de embasar novas estratégias, será possível direcionar esses meios de comunicação para que se tornem ferramentas mais efetivas de Educação Olímpica.

OBJETIVOS DESTA TRABALHO

Este trabalho tem como foco as ações do CBPC no biênio 2018-2019 (período compreendido entre setembro de 2018 e julho de 2019), para tanto tem como principais objetivos registrar e divulgar as ações do Comitê Brasileiro Pierre de Coubertin.

METODOLOGIA

O presente estudo trata-se de um estudo de caso, de abordagem qualitativa e se refere aos aspectos relacionados aos registros das atividades do CBPC.

RESULTADOS

O Comitê também realiza, através de seus membros e colaboradores, a disseminação dos Valores Olímpicos por meio de postagens, palestras, cursos e eventos relacionados ao tema Olímpico.

As principais ações desenvolvidas no período compreendido entre setembro de 2018 e julho de 2019 foram:

2018

- “Ciclo Nacional de Palestras sobre Pierre de Coubertin” (Porto Alegre - Brasil) - parceria com a Nova Acrópole.
- “Fórum de Estudos Olímpicos 2018” foi realizado na Universidade Federal do Espírito Santo (Vitória - Brasil). Na oportunidade foi realizada a Reunião Anual do Comitê Brasileiro Pierre de Coubertin.

- Reunião do Presidente do Comitê Internacional Pierre de Coubertin Stephan Wassong e representantes das Américas. Ana Miragaya, Gabriel Merlin, Nelson Todt e Otávio Tavares, representaram o CBPC (Buenos Aires - Argentina).
- Lançamento do livro “NOVAS INTERAÇÕES COGNITIVAS E VIRTUAIS DA HISTÓRIA DO ESPORTE E DOS ESTUDOS OLÍMPICOS” durante evento do Comitê Olímpico Internacional “Olympism in Action Forum”. O livro FOI organizado por Lamartine da Costa e Ana Miragaya, membros do CBPC (stakeholder CBPC) (Buenos Aires - Argentina).
- Certificação da ESCOLA PROFESSOR RUBENS JOSÉ VERVLOET GOMES - UMEF VILA OLÍMPICA. Primeira escola pública certificada pela CBPC, atendendo cerca de 725 alunos - Escola Primária (Vila Velha - Brasil).

2019

- Participação na Reunião do Board e da Assembleia Geral do CIPC. Na oportunidade, o presidente do CBPC Nelson Todt teve ampliada sua representação de correspondente do CIPC para o âmbito Latino Americano. Todt também foi nomeado “Chair” da comissão organizadora para o novo prêmio Pierre de Coubertin, que deverá ser realizado em 2020 (Lausanne - Suíça).
- Lamartine Pereira da Costa, Membro de Honra do CIPC, recebeu o título de Doctor Honoris Causa pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, sede do CBPC (Porto Alegre - Brasil).
- Lançamento do E-Museu Nacional do Esporte. O E-Museu tem como principais responsáveis Lamartine da Costa e Bianca Gama Pena, também atuam como consultores Ana Miragaya, Luis Rolim e Nelson Todt, todos membros do CBPC, (stakeholder CBPC) (Rio de Janeiro - Brasil).
- Exibição “Tocha Olímpica Rio 2016”, comemorativo ao Dia Olímpico. A curadoria foi feita por Luis Henrique Rolim, membro do CBPC (Porto Alegre - Brasil).
- José Luis Dalla Costa, representou o CBPC na 13ª Sessão Internacional para Educadores de Instituições de Ensino Superior de Educação Física, que aconteceu na International Olympic Academy, (Olímpia - Grécia).
- Encontro das Escolas Pierre de Coubertin (Macôn - França) com a participação de Edenir Serafini, membro do CBPC, e de estudantes da Escola de Educação Básica da URI de Erechim.

- Ciclo de Palestras "Pierre de Coubertin", evento organizado pela Nova Acrópole Brasil - Escola Internacional de Filosofia em parceria com a Escola do Esporte e o Comitê Brasileiro Pierre de Coubertin (8 estados brasileiros).

Palavras-chave: Comunicação; Valores Olímpicos; Desenvolvimento Humano.

Palabras clave: Comunicación; Valores Olímpicos; Desarrollo Humano.

Keywords: Communication; Olympic Education; Human Development.

REFERÊNCIAS

BERTRAND, Yves; VALOIS, Paul. Paradigmas Educacionais - Escola e Sociedade. Lisboa: Horizontes Pedagógicos, 1994.

INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE. Olympic charter: in force as from 9 October 2018. Lausanne: International Olympic Committee, 2018. 103 p.

MORIN, Edgard. Os sete saberes necessários à Educação do futuro. São Paulo: Cortez, 2003.

E-SPORTS NOS JOGOS OLÍMPICOS: UMA PERSPECTIVA A PARTIR DE PROTAGONISTAS NOS GAMES E ESPECIALISTAS NO MOVIMENTO OLÍMPICO

E-SPORTS EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS EN LA PERSPECTIVA DE LOS PROTAGONISTAS EN LOS GAMES Y EXPERTOS EN EL MOVIMIENTO OLÍMPICO

E-SPORTS ON THE OLYMPIC GAMES: A PERSPECTIVE FROM GAMES' PROTAGONISTS AND OLYMPIC MOVEMENT SPECIALISTS

**GUILHERME BERLITZ¹, LUCAS VIAPIANA¹,
WILLIAM DE OLIVEIRA¹, ALESSANDRA SCARTON¹, ANDRÉ PASE²,
LUIS HENRIQUE ROLIM¹ E NELSON TODT¹**

¹ Grupo de Pesquisa em Estudos Olímpicos - PUCRS

² Escola de Comunicação, Artes e Design - PUCRS

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Criado nos anos 1980 como atividade de lazer ou entretenimento para crianças e adolescentes, os jogos eletrônicos (vídeo games) tornaram-se na última década uma indústria extremamente lucrativa e com uma audiência global. Esse fenômeno, encapsulado no conceito de e-Sports (esportes eletrônicos), atrai principalmente jovens (entre 16 a 24 anos), do sexo masculino (71%) e com alto poder aquisitivo (GWI, 2018). Esses jovens, “gamers” (expressão popular), participam de uma média de até quatro campeonatos/torneios mensais. No Brasil, 27% dos jovens já assistiram um torneio de e-Sports (GWI, 2018) e estima-se que há mais de 75 milhões de “jogadores” no país, gerando um lucro de 1.5 bilhão de dólares para indústria dos games (NEWZOO, 2018). O fenômeno dos e-Sports cresceu rapidamente e tornou-se uma forma nova de entretenimento, com suas próprias práticas culturais, intimamente relacionadas à tecnologia de streaming, e que trouxe novos questionamentos e desafios.

Tamanha popularidade e possibilidades no mercado, a profissionalização do e-Sports se tornou uma realidade. É inegável o impacto econômico gerado pela indústria do e-Sports (inclusive na indústria esportiva em geral). Contudo, a reprodução do modelo esportivo tradicional, principalmente com relação a organização de um sistema de eventos de grande escala, proporcionou aos investidores uma segurança sobre o futuro dos e-Sports (GWI, 2018). Assim, ao tornar-se um “big player” da indústria esportiva, os e-Sports naturalmente começaram a ser pauta de inclusão dos Jogos Olímpicos, o maior “produto” do Movimento Olímpico.

Nesse sentido, em 2017, no 6o Summit do Comitê Olímpico Internacional (COI), realizado em Lausanne (Suíça), os e-Sports foram colocados na agenda de reuniões sobre o futuro do Movimento Olímpico.

Após as reuniões, o COI concluiu que (1) os e-Sports vem demonstrando um crescimento acentuado junto a juventude de diferentes países e podem tornar-se uma plataforma para engajamento desses com o Movimento Olímpico; (2) os e-Sports competitivos podem ser considerados uma atividade física e os jogadores envolvidos se preparam e treinam com uma intensidade que pode ser comparada aos atletas de esportes tradicionais; (3) para ser reconhecido como esporte pelo COI, o conteúdo dos e-Sports deve obrigatoriamente não infringir os Valores Olímpicos; e (4) também para ser reconhecido pelo COI, futuramente é necessária uma confederação que garanta o

cumprimento das regras e regulamentos do Movimento Olímpico (IOC, 2017).

Além disso, o COI se comprometeu a dialogar com os jogadores, desenvolvedores de jogos eletrônicos e a Associação Global de Federações Esportivas Internacionais (sigla em inglês, GAISF). Dessa forma, em julho de 2018, o COI e a GAISF promoveram o “e-Sports Forum” em Lausanne (Suíça) para debater e explorar possíveis sinergias para construir um entendimento e definir uma plataforma para um futuro engajamento entre e-Sports, a indústria dos jogos e o Movimento Olímpico (IOC, 2018).

A inclusão de seis jogos eletrônicos (Arena of Valor, Clash Royale, Hearthstone, League of Legends, Pro Evolution Soccer e StarCraft II) nos Jogos Asiáticos Jacarta-Palembang 2018 (evento regional reconhecido pelo COI) foi um marco histórico para os e-Sports e uma sinalização de que os mesmos podem estar a caminho dos Jogos Olímpicos. Assim, a notícia de que os Jogos Olímpicos de Paris em 2024 poderiam também colocar os e-Sports como evento de demonstração não surpreendeu os especialistas, porém trouxe à tona a discussão sobre a natureza dos e-Sports.

Devido ao caráter pioneiro do projeto no Movimento Olímpico brasileiro, esse estudo exploratório se justifica pela necessidade de ampliar o conhecimento do tema, a fim de formular problemas mais precisos ou criar hipóteses que possam ser pesquisadas por projetos posteriores. Destaca-se ainda que esta é uma pesquisa de caráter interdisciplinar do Grupo de Pesquisa em Estudos Olímpicos da PUCRS, envolvendo pesquisadores da área da Educação Física e da Comunicação.

OBJETIVOS

Essa pesquisa tem como objetivo geral - analisar a percepção dos diferentes atores envolvidos nos e-Sports e de especialistas do Movimento Olímpico sobre uma possível relação dos games com os Jogos Olímpicos.

Já os objetivos específicos propostos são: identificar a importância dos e-Sports no contexto brasileiro e internacional a partir de atletas, treinadores, chefe de equipes, streamers, desenvolvedores e distribuidores de games, patrocinadores, etc. e o impacto de uma possível relação com o Movimento Olímpico; identificar a posição de brasileiros relacionados ao Movimento Olímpico, acadêmicos, presidentes,

diretores, etc., sobre o possível impacto da inclusão ou não dos e-Sports no Movimento Olímpico; compreender as diferentes perspectivas (social, cultural, econômica e política) sobre a inclusão ou não dos e-Sports nos Jogos Olímpicos.

MATERIAIS E MÉTODOS

Entrevistas semiestruturadas serão conduzidas a fim de explorar, conhecer e descrever as percepções dos principais atores sociais brasileiros e internacionais acerca do possível impacto da inclusão ou não dos e-Sports nos Jogos Olímpicos. A entrevista semiestruturada foi escolhida como o instrumento de pesquisa devido ao seu caráter exploratório, o que permitirá compilar mais informações a respeito do tema.

Nessa direção, um roteiro de perguntas abertas será elaborado como guia ao entrevistador que conduzirá a entrevista a fim de coletar informações pertinentes ao tema proposto. Todas as entrevistas serão gravadas para posterior transcrição e análise. Posterior a realização das entrevistas, um banco de dados com os personagens do e-Sports e do Movimento Olímpico será criado tendo como critério a relevância do participante no contexto brasileiro e internacional.

Desta forma, pretende-se utilizar uma estratégia de pesquisa baseada na transversalidade, com fontes informativas abrangentes de modo a privilegiar diferentes e, eventualmente, divergentes percepções a partir de pontos de vista de sujeitos envolvidos com o tema do projeto.

CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

Por se tratar de um projeto de pesquisa em andamento, é possível levantar algumas considerações iniciais a partir da revisão de literatura realizada até o momento. Basicamente, foram identificadas três vertentes em relação a esse debate: alguns teóricos defendem, por razões distintas, que os e-Sports não possuem características essenciais para serem comparados aos esportes tradicionais.

Parry (2018) entende que os e-Sports não são esportes pois há uma escassez de fisicalidade direta, além de não haver uma instituição supervisionando os games e também por não serem suficientemente

humanos. Já Jenny et al. (2017) acrescentam que os games não possuem um movimento integral ligado diretamente à execução da tarefa por parte do participante, logo, não encontram os requisitos necessários dentro da definição comum de esporte. Ademais, ressaltam que não há uma estabilidade na organização institucional dos e-Sports, podendo causar conflitos com os desenvolvedores dos jogos.

Ao contrário desses argumentos, outros estudiosos entendem que os e-Sports possuem características suficientes para serem considerados esporte. Yue (2018) entende que o caráter competitivo é o alicerce principal para a inclusão do fenômeno como esporte, tendo em vista que ambas modalidades possuem uma competição acirrada. Ademais, o caráter normativo também é relevante segundo o autor, pois garante com que atletas exerçam suas funções táticas e técnicas, além de seguirem regras criadas com o intuito de manter a competição justa. O mesmo autor considera que a indústria dos jogos eletrônicos pode se tornar a “nova energia cinética” da indústria dos esportes tradicionais. Isto é, uma possível inserção dos e-Sports como Modalidade Olímpica poderia ser um atrativo para os jovens, que poderiam se interessar pelos Jogos Olímpicos no sentido geral, além de ajudar os jovens a entender o significado da atividade física, dos valores dos programas dos esportes tradicionais, levando ao entendimento e à promoção do Espírito e Cultura Olímpica (YUE, 2018).

Já para Jonasson e Thiborg (2010) os e-Sports preenchem, de fato, um espaço dentro da “família esporte”, no que tange a questão física. Os autores relatam que os e-Sports demandam intelectualmente e também dependem das habilidades físicas. Também afirmam que nenhum outro esporte é tão diversificado quanto os e-Sports, quando se trata em coordenação dos dedos.

Seo e Jung (2016), defendem que já há um processo crescente de institucionalização dos e-Sports. Eles citam a Cyberathlete Professional League, dos Estados Unidos, a Korean eSports Association, na Coreia do Sul, e a Electronic Sports League (ESL), na Europa, como os principais exemplos desse fenômeno. Eles acreditam que esse processo vai gradualmente construir um desenvolvimento cultural do ato de jogar e-Sports, direcionando-os a uma profissionalização cada vez mais consistente.

Já uma terceira vertente encontrada, sugerida por Besombes (2016), reconhece as colocações de ambos os lados, e entende que os esportes eletrônicos deveriam ser adotados pelo Movimento Olímpico, porém em uma competição paralela. O autor sugere um novo mode-

lo de organização, onde as Federações Esportivas delegam a realização de eventos para empresas privadas ou permitem com que os desenvolvedores dos jogos organizem eles mesmos seus campeonatos e eventos associados. Este modelo organizacional se alia ao conceito de “para-esporte”, desenvolvido por Bordes (2015 apud BESOMBES, 2016) definido como uma prática física competitiva, regulamentada por um código de jogo relevante de uma instância superior autônoma, desconectada das organizações esportivas reconhecidas como legítimas, como por exemplo os X-Games (BESOMBES, 2016).

Diante desse cenário e devido ao protagonismo do Brasil na indústria dos e-Sports, espera-se com a coleta de dados ampliar a discussão acerca do tema, contribuindo para o debate sobre a inserção (ou não) dos games nos Jogos Olímpicos e o seu reconhecimento enquanto atividade física no âmbito do Movimento Olímpico.

Palavras-chave: e-Sports; Movimento Olímpico; Jogos Olímpicos.

Palabras clave: e-Sports; Movimiento Olímpico; Juegos Olímpicos.

Keywords: e-Sports; Olympic Movement; Olympic Games.

REFERÊNCIAS

BESOMBES, Nicolas. Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs: du sport au sport électronique. *Sciences du jeu*, Paris, v. 5, n. 1, p. 1-20, fev. 2016. Disponível em: <http://journals.openedition.org/sdj/612> . Acesso em : 8 mai. 2019.

GLOBAL WEB INDEX [GWI]. Esports: Trends Report. 2018. Disponível em: <https://www.globalwebindex.com/reports/esports-trends>. Acesso em: 26 nov. 2018.

INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE [IOC]. IOC and GAISF to host Esports Forum. 2018. Disponível em: <https://www.olympic.org/news/ioc-and-gaisf-to-host-esports-forum>. Acesso em: 26 nov. 2018.

INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE [IOC]. Communique of the Olympic Summit. 2017. Disponível em: <https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit>. Acesso em: 26 nov. 2018.

JENNY, Seth E. et al. Virtual (ly) athletes: where eSports fit within the definition of “Sport”. *Quest*, Reino Unido, v. 69, n. 1, p. 1-18, mar. 2016. Disponível em: Acesso em: 17 abr. 2019.

JONASSON, Kalle; THIBORG, Jesper. Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in society*, Reino Unido, v. 13, n.2, p. 287-299, fev. 2010. Disponível em : <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17430430903522996> . Acesso em 12 jun. 2019.

NEWZOO. Esports in Brazil: Key Facts, Figures, and Faces. 2018. Disponível em <https://newzoo.com/insights/trend-reports/esports-in-brazil-key-facts-figures-and-faces>. Acesso em: 26 nov. 2018.

PARRY, Jim. E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, Reino Unido, v. 13, n. 1, p. 3-18, jul. 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419> . Acesso em: 26 nov. 2018.

SEO, Yuri; JUNG, Sang-Uk. Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, Estados Unidos, v. 16, n. 3, p. 635-655, out. 2016. Disponível em : <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1469540514553711>. Acesso em : 8 mai. 2019.

YANG, Yue. Research on Esports and Esports industry in China. *China Sport Science*, China, v. 38, p. 8-21, 2018. Disponível em: <https://library.olympic.org/Default/doc/SYRACUSE/174917/research-on-esports-and-esports-industry-in-china-yang-yue>. Acesso em: 26 nov. 2018.

O MOVIMENTO OLÍMPICO NA REDE: ANÁLISE DA PRESENÇA DIGITAL DOS ESTUDOS OLÍMPICOS NO FACEBOOK

EL MOVIMIENTO OLÍMPICO EN LA RED: ANÁLISIS DE LA PRESENCIA DIGITAL DE LOS ESTUDIOS OLÍMPICOS EN EL FACEBOOK

THE OLYMPIC MOVEMENT IN THE WEB: ANALYSIS OF THE OLYMPIC STUDIES DIGITAL PRESENCE IN THE FACEBOOK

**MARINA MATTOS¹; CÁREN BALDO¹; CARLOS TEIXEIRA¹;
NELSON TODT¹; LUÍS HENRIQUE ROLIM¹**

¹Grupo de Pesquisa em Estudos Olímpicos - PUCRS

gpeo@pucrs.br

Criado em 2004, o Facebook é a plataforma de rede social digital com maior número de usuários no mundo, somando mais de 2 bilhões. O Brasil é o terceiro país com mais pessoas na rede, com aproximadamente 130 milhões de usuários ativos, atrás apenas da Índia e dos Estados Unidos (WE ARE SOCIAL, 2018). Nesse contexto, o Movimento Olímpico tem explorado o engajamento dentro dessa rede social para ampliar o seu alcance, principalmente visando atrair a população mais jovem, os chamados millenials. A página oficial do Comitê Olímpico Internacional (COI) no Facebook, por exemplo, possui mais de 19 milhões de seguidores. O Movimento Olímpico nacional também tem presença relevante na rede, podendo citar a fanpage do Comitê Olímpico Brasileiro (Time Brasil), que conta com mais de 2.3 milhões de seguidores. Todavia, ao observar a presença das instituições acadêmicas ligadas ao Movimento e aos Estudos Olímpicos percebe-se que suas representatividades ainda podem ser consideradas embrionárias se comparadas às instituições de outras áreas de estudo. Assim, esse estudo tem como objetivo geral analisar as estratégias de comunicação digital de instituições acadêmicas voltadas ao Movimento Olímpico por meio de uma análise comparativa entre suas fanpages do Facebook. Nesse sentido, buscamos cumprir com os seguintes objetivos específicos: (1) Identificar os perfis oficiais no Facebook de diferentes instituições acadêmicas voltadas ao Movimento Olímpico; (2) Monitorar, mensurar e avaliar as estratégias comunicacionais quanto à produtividade e engajamento das instituições acadêmicas voltadas ao Movimento Olímpico no Facebook; (3) Comparar e analisar os resultados das estratégias comunicacionais entre as instituições acadêmicas voltadas ao Movimento Olímpico no Facebook; (4) Implementar estratégias comunicacionais na fanpage do Grupo de Pesquisa em Estudos Olímpicos (GPEO) visando maior engajamento; (5) Avaliar o resultado das estratégias comunicacionais aplicadas pela fanpage do Grupo de Pesquisa em Estudos Olímpicos (GPEO).

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Giddens (1991) refere que nos deslocamos de um sistema social baseado na manufatura de bens materiais para outro relacionado mais centralmente com informação, apesar de não vivermos em um universo social pós-moderno e sim de “alta modernidade” impactado

pela globalização. Assim, o Movimento Olímpico e suas instituições, produtos da modernidade, também são impactados com esse fenômeno, onde suas práticas atuais e narrativas históricas são constantemente reinterpretadas pela sociedade global em rede; ou seja, atualmente, qualquer política, estratégia, e projeto humano, deve partir do paradigma das novas tecnologias (CASTELLS, 2006). Dessa forma, a presença digital de qualquer organização é criada e engajada principalmente pelas mídias sociais, que são uma das mais importantes ferramentas da web 2.0 ou web social, centrada no indivíduo (PRADO; CORREA, 2016). Segundo Teixeira (2017), as implicações da Web 2.0 no Movimento Olímpico foram demonstradas pela alta diversidade de registros digitais Olímpicos disponíveis, com Facebook, Twitter e Instagram, gerando novas comunidades que ignoram a necessidade do mecanismo de pesquisa do Google; até mesmo o domínio do Google agora está em questão (MIAH, 2017).

Com isso, a comunicação através das redes sociais se constitui em “fonte de mudança”, de propagação de valores, atitudes, formas de encarar o mundo, de ideologias, olhares sobre o ‘outro’, de mundos e futuros possíveis (CARDOSO; LAMY, 2011). Nesse sentido, esse estudo entende um site de rede social como uma plataforma de comunicação em rede na qual os participantes (ELLISON; BOYD, 2013): (1) possuem perfis de identificação única, que consistem em conteúdos produzidos pelo usuário, conteúdos providos por outros usuários, e/ou dados fornecidos pelo sistema; (2) podem articular publicamente conexões que podem ser vistas e cruzadas por outros; e (3) podem consumir, produzir e/ou interagir com fluxos de conteúdo gerado por usuários fornecidos por suas conexões no site. Segundo seu site oficial (FACEBOOK, 2019) as páginas são destinadas para uso comercial, direcionadas para empresas, marcas e figuras públicas, onde os usuários conectados a uma determinada página são considerados seguidores. As páginas institucionais apresentam uma dinâmica diferente dos perfis, focadas na utilização profissional, onde é permitido: a criação de diversos tipos de campanhas publicitárias, a administração por múltiplos usuários, a criação de seções especiais, acessos a estatísticas e informações detalhadas de desempenho e acessos, entre outras funcionalidades. Além disso, as páginas disponibilizam a criação de anúncios e campanhas publicitárias, além da promoção de publicações específicas. Atualmente o Facebook é considerado a rede social indicada para atingir um público jovem caracterizado como Milenials e a Geração X que chegam a ficar mais de sete horas online.

Dessa forma, a globalização e constituição da sociedade em rede impactam na comunicação de todos os tipos de mensagens, onde, em um mesmo sistema interativo, se integra um mesmo padrão cognitivo (CASTELLS, 2001). Assim, atualmente, os conteúdos são gerados e transmitidos por diversos canais de comunicação, e geralmente acabam sofrendo adaptações e transformações para adequar ao público-alvo. Esse processo é caracterizado como convergência das mídias, um dos pilares teóricos desse estudo. De acordo com Jenkins (2009), a convergência das mídias não é apenas uma mudança tecnológica. A convergência alterou a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos; e além disso, mudou a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento. Nesse sentido, a convergência envolve uma transformação de ambos, na forma de produção e no jeito de consumir os meios de comunicação. Essa “cultura da conexão”, oportuniza manifestações de grupos que antes não eram ouvidos, gerando mudanças sociais, culturais, comunicacionais, econômicas, entre outras (JENKINS; GREEN; FORD, 2014).

METODOLOGIA

Utilizando a proposta metodológica focada nos estudos da internet (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011), na primeira etapa metodológica é estabelecido o levantamento e monitoramento de todas as instituições acadêmicas (fanpages) que de alguma maneira abordam os Estudos Olímpicos. Para isso serão utilizadas ferramentas gratuitas de coleta e monitoramento de dados das redes sociais digitais, como por exemplo o Hootsuite e o Netvizz. A partir das informações coletadas, serão realizadas análises baseadas no processo metodológico de análise de conteúdo (BARDIN, 1977), buscando comparações constantes entre as estratégias comunicacionais adotadas por cada instituição a fim de determinar aquelas que apresentam maior engajamento. Entendendo o panorama geral e o funcionamento das melhores estratégias, a última etapa prevê a implementação das mesmas na página oficial do GPEO para avaliar a sua assertividade.

RESULTADOS PRELIMINARES E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse estudo ainda se encontra em fase inicial. Seguindo as etapas descritas na metodologia, foram identificados 10 fanpages na plataforma Facebook de Centros de Estudos Olímpicos (CEOs) ou instituições voltadas para o ensino e pesquisa das 43 instituições reconhecidos pelo COI. Ao analisar as páginas dessas entidades, nota-se que o CEO do COI possui a fanpage mais popular, criada em 16 de maio de 2017, contando hoje com aproximadamente 16 mil seguidores. Por outro lado, os demais Centros espalhados pelo mundo possuem números menores, como por exemplo: o Centre Africain d'Études Olympiques (CAEO) conta com 109 seguidores; o Centro de Estudios Olímpicos Universidad de Navarra com 617 seguidores; o Grupo de Estudios Olímpicos y Sociales del Deporte, do Chile, com 830 seguidores; o CEO da Universidad Autónoma de Barcelona possui pouco mais de 2.095 seguidores; a Russian International Olympic University possui 4.399 seguidores; o Oceania Sport Information Centre (OSIC) tem 5.769 seguidores em sua página; entre outros não citados.

Ao examinar essa realidade dentro do Brasil, os números de seguidores são igualmente baixos: o Centro Esportivo Virtual (CEV) aproximadamente 5 mil seguidores, porém apenas 168 membros no seu grupo dedicado a debater o Movimento Olímpico (CEV Estudos Olímpicos); o Grupo de Pesquisa em Estudos Olímpicos da PUCRS (GPEO PUCRS) conta com 984 seguidores; e o Areté - Centro de Estudos Olímpicos da Universidade Federal do Espírito Santo (ARETE UFES) tem 129 seguidores. É importante lembrar que no Brasil, apenas três CEOs aparecem na lista publicada pelo COI. Além do já mencionados, GPEO PUCRS (criado em 2002) e ARETE UFES (criado em 2006), o Grupo de Pesquisa em Estudos Olímpicos da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (GPEO UERJ, criado em 2014) possui tal reconhecimento (IOC, 2019).

Nesse sentido, a presença digital dos Grupos de Pesquisa em Estudos Olímpicos (GPEOs) brasileiros pode ser considerada praticamente inexistente. Para um melhor entendimento dessa realidade, se faz necessário avançar nas etapas metodológicas para comparar e avaliar as estratégias comunicacionais das instituições no cenário digital a fim de determinar possíveis caminhos para aumentar o impacto das mesmas.

Palavras-chave: Movimento Olímpico, Estudos Olímpicos, Presença Digital, Facebook

Palabras clave: Movimiento Olímpico, Estudios Olímpicos, Presencia Digital, Facebook

Keywords: Olympic Movement, Olympic Studies, Digital Presence, Facebook

REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. Análise de Conteúdo. Lisboa-Portugal: Edições 70, 1977.

CARDOSO, Gustavo; LAMY, Cláudia. Redes sociais: comunicação e mudança. JANUS. NET, n. 1, p. 73-96, 2011.

CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede: do Conhecimento à Política. In: CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo. A Sociedade em Rede: Do Conhecimento à Acção Política. Belém-Portugal: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2006.

CASTELLS, Manuel. La Galaxia Internet. Barcelona-Espanha: Areté, 2001.

ELLISON, Nicole B; BOYD, Danah. Sociality Through Social Network Sites. In: DUTTON, William. (Ed.). The Oxford handbook of internet studies. Oxford: Oxford University Press, 2013.

FACEBOOK. Facebook para empresas. Facebook, [2019]. Disponível em: <<https://www.facebook.com/business>>. Acesso em: 18 abr. 2019.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. Métodos de pesquisa para internet. Porto Alegre: Sulina, 2011.

GIDDENS, Anthony. As consequências da modernidade. Unesp, p.8, 1991.

INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE (IOC). Olympic Charter. Lausanne-Suíça: IOC, 2019

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

MIAH, Andy. Sport 2.0: Transforming Sports for a Digital World. Cambridge: MIT Press, 2017.

PRADO, Jorge Moisés Kroll do; CORREA, Elisa Cristina Delfini. Bibliotecas universitárias e presença digital: estabelecimento de diretrizes para o uso de mídias sociais. *Perspect. ciênc. inf.*, Belo Horizonte, v. 21, n. 3, p. 165-181, set. 2016.

TAVARES, Otávio; BELÉM, Cristiano; GODOY, Letícia; TURINI, Márcio; GOMES, Marta; TODT, Nelson. Estudos Olímpicos, Academia Olímpica Brasileira, Educação Olímpica. In: DaCOSTA, Lamartine Pereira. (Org.) Atlas do Esporte, Educação Física e Atividades Físicas de Saúde e Lazer no Brasil. Rio de Janeiro: Shape, 2005.

TEIXEIRA, Carlos Roberto Gaspar. Data Fama: O desempenho dos atletas olímpicos nas redes sociais digitais. 2017. 196 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Escola de Comunicação, Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

WE ARE SOCIAL. Global Digital Report 2018. Disponível em: <<https://digitalreport.wearesocial.com>>. Acesso em: 18 abr. 2019.

PROGRAMA DE EXTENSÃO DE EDUCAÇÃO OLÍMPICA

OLYMPIC EDUCATION EXTENSION PROGRAM

PROGRAMA DE EXTENSIÓN DE EDUCACIÓN OLÍMPICA

**RODRIGO KREMPASKI RIBEIRO; LARISSA TRESSI;
VANDERLEI RAMOS DE OLIVEIRA JÚNIOR;
VINICÍUS KAMINSKI DE SOUZA; JOSÉ LUIS DALLA COSTA**

UNIVERSIDADE REGIONAL INTEGRADA
DO ALTO URUGUAI E DAS MISSÕES

rodribeiro97@hotmail.com

A Educação Olímpica (EO) é definida como um processo de ensino-aprendizagem, caracterizado pela ideia de um programa, no qual se busca a integração entre corpo e alma, visando o íntegro desenvolvimento humano, tendo como eixo integrador os Valores Olímpicos: Respeito, Amizade e Excelência. A coordenação motora é a base para o aprendizado de modalidades esportivas e para o adequado desempenho das tarefas diárias do ser humano, sendo imprescindível desenvolvê-la na infância. A obtenção de dados referentes ao perfil de coordenação motora é de suma importância para a promoção de uma prática pedagógica adequada no âmbito escolar. O presente estudo tem por objetivo investigar o impacto que um Programa de EO exerce sobre o nível de coordenação motora de estudantes do 4º e do 5º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Cristo Rei de Erechim/RS. O instrumento utilizado para mensurar os níveis de coordenação é o Teste de Coordenação corpo-

ral para Crianças (KTK) que possui 4 tarefas: Trave de Equilíbrio (TE), Salto Monopedal (SM), Salto Lateral (SL) e Transferência de Plataforma (TP), contemplando crianças dos 5 anos aos 14 anos e 11 meses de idade. Para caracterização da amostra foi verificado o IMC dos participantes, relacionando-o a coordenação motora, utilizando-se para a análise, a tabela de referência de Viuniski (2000) e da Vigilância Alimentar e Nutricional SISVAN (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2004). Participam do estudo 20 alunos do 4º ano e 15 alunos do 5º ano, entre eles crianças do sexo masculino e feminino com idade de 5 aos 14 anos da referida escola que apresentaram o TCLE assinado pelos pais ou responsáveis. Os alunos participaram das atividades durante o segundo semestre de 2018. Onde os mesmos realizaram o baseline (Teste inicial em Agosto/2018), e o Pós-Teste (Dezembro/2018). Em cada encontro foram contempladas atividades, tais como: jogos lúdicos, estafetas, circuitos motores, minijogos, corridas, arremessos, lançamentos e saltos. As aulas do Programa de EO com ênfase no Atletismo foram ministradas pelo bolsista de Iniciação Científica e acadêmicos voluntários do Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação Física/Educação Olímpica (GEPEF/EO). As atividades destas aulas foram planejadas visando desenvolver a coordenação motora e a EO. Até o momento, pode-se verificar que ocorreu uma melhora geral do grupo em si, mas houve participantes com sobrepeso que apresentaram níveis inferiores de coordenação motora. À medida que as intervenções aconteciam, foi possível verificar o envolvimento dos estudantes, que a cada aula melhoravam seu comportamento em relação aos colegas e professores buscando cada vez mais, superar seus próprios limites. Sendo o KTK dividido em quatro tarefas: Trave de Equilíbrio (TE), Salto Lateral (SL), Salto Monopedal (SM) e Transferência sobre Plataforma (TP), a análise dos resultados da bateria KTK é realizada por meio da soma dos pontos atingidos em cada uma das tentativas de cada prova e, por meio da relação destes com a idade dos participantes, obtém-se um quociente motor (QM), derivado de uma tabela de referência para cada uma das quatro tarefas. A soma dos quatro QM equivale a um escore que varia de 42 a 148 pontos, relacionados percentualmente. Após serem aplicados os testes, o somatório dos resultados de cada um dos testes motores é transformado por meio de tabelas normativas, considerando idade e sexo, em um escore motor (QM) indicado pelo autor do protocolo. Desta forma, destaca-se a importância da continuidade das atividades contempladas pelo Programa de EO e das atividades psicomo-

toras para a melhora do desenvolvimento motor de estudantes auxiliando assim, no processo de ensino-aprendizagem no âmbito escolar e no futuro pessoal e profissional dos mesmos.

Palavras-chave: Atletismo. Coordenação Motora. Educação Olímpica.

Key words: Athletics. Motor Coordination. Olympic Education.

Palabras-Clave: Atletismo. Coordinación Motora. Educación Olímpica

REFERÊNCIAS

COSTA, L(Org); MIRAGAYA, A; TAVARES, O; KENNETT, C ; CERENZUELA, B. (Eds). Universidade e Estudos Olímpicos = Seminário Espanha Brasil 2006. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona. Centre d'Estudis Olímpics, Servei de Publicacions, 2007, v.1, p 141-149.

FERRAZ, O. L. O esporte, a criança e o adolescente: consensos e divergências. In: DE ROSE Jr., D. (Org.). Esporte e atividade física na infância e na adolescência: uma abordagem multidisciplinar. Porto Alegre: Artmed, 2002.

INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE. (IOC). The Movement. Disponível em: <https://www.olympic.org/about-ioc-olympic-movement> >. Acesso em 10 de jun. de 2019.

TUBINO, M.G. O esporte educacional como uma dimensão social do fenômeno esportivo no Brasil. Revista de Educação Física E Desportos, Rio de Janeiro, v.12, n.1, p.9, 1996 1996.

VIUNISKI, N. Obesidade Infantil: um guia prático para profissionais da saúde. Rio de Janeiro: EPUB, 2000.

DO LEGADO À HERANÇA DOS JOGOS OLÍMPICOS DE 1984: OS CAMINHOS DA FUNDAÇÃO LA84

BIANCA GAMA PENA

Este estudo tem por objetivo analisar o gerenciamento da Fundação LA84 através da perspectiva do legado dos Jogos Olímpicos de 1984 de modo a confirmar na prática a proposta teórica de Chappelet (2015) e a perspectiva do modelo da hélice tripla. Para esse fim, o estudo teve os seguintes objetivos: (1) detectar quais entidades estão presentes na atual gerência da Fundação LA84; (2) verificar de que maneira a LA84 gerencia e patrocina ou estabelece parcerias de modo a preservar seu legado, assim como as interligações entre os três agentes da hélice tripla (empresas privadas, universidades e governo). Os entrevistados fazem parte de diversos setores, como por exemplo os vice presidentes de Programas e Bolsas, Operações e Finanças, Desenvolvimento e Parcerias e o Consultor – o CEO anterior da Fundação, categorizados em dois grupos: (a) Entidades presentes no gerenciamento e nas atividades realizadas e (b) Gerenciamento financeiro, arrecadação e parcerias. Resultado: os três agentes (universidades, empresas e entidades governamentais) interagem de modo a complementar suas funções e responsabilidades e manter a fundação em um estado de sustentabilidade financeira. Conclusões: (i) o modelo da hélice tripla se apresenta como um recurso para o desenvolvimento de estratégias de sustentabilidade nos projetos gerenciais da Fundação LA84 objetivando a continuidade da preservação dos legados, envolvendo em seu gerenciamento (ii) o modelo de se ter uma entidade não-lucrativa – uma fundação nesse caso – para juntar diversas entidades em seus propósitos e em seu gerenciamento, o que se apresenta como uma estratégia positiva para o gerenciamento apropriado de legados e heranças futuras da organização de megaeventos esportivos.

Palavras-chave: Patrocínio; Hélice Tripla; Megaeventos Esportivos; Gerenciamento esportivo.



ISBN 978-659934258-5



9

786599

342585