**Escoteiros do Brasil realizam etapa final de campeonato de e-Sports**

*A Scout e-Sports League conta com aproximadamente 1100 participantes e é o primeiro evento do gênero realizado por uma associação escoteira*

Os Escoteiros do Brasil realizam no próximo final de semana a segunda etapa do campeonato nacional escoteiro de e-Sports, o Scout e-Sports League. A competição teve início no último fim de semana, 20 e 21 de junho, e contou com aproximadamente 1100 participantes de 22 estados. No primeiro fim de semana do evento, os jogadores competiram entre si nos jogos *Gartic, Fortnite, Overwatch* e *Teamfight Taticts*. Os jogos foram pré-selecionados no momento de inscrição. Já no segundo fim de semana, os jogos serão *League of Legends, Paladins, Stop* e *Hearthstone*.

A ideia de um evento de e-sports surgiu antes do início da pandemia de coronavírus. Quando foi decretado o distanciamento social, o evento se mostrou como uma oportunidade de engajar os jovens de forma divertida e útil em um cenário em que a realização de eventos e atividades presenciais está suspensa. Além de contribuir para o desenvolvimento de competências como trabalho em equipe, raciocínio lógico, cooperação, tomadas rápidas de decisão e concentração, o Scout e-Sports League também é um momento para os jovens interagirem com escoteiros de todo o país.

Para o idealizador do evento, Fernando Kobaia, 28 anos, o campeonato é uma maneira de estar mais perto do interesse dos jovens. “Vejo uma grande importância para cada vez mais nos comunicarmos diretamente com a juventude, principalmente neste momento de distanciamento social. É uma nova oportunidade de praticar o método escoteiro, junto com o desenvolvimento de diversas áreas de conhecimento”, afirmou.

A jovem Thayane Lima, do Ceará, foi a vencedora do Gartic na modalidade Sênior (jovens entre 15 e 17 anos), e elogiou a ideia de realizar um evento de jogos online. “A final de Gartic estava bem disputada, as pessoas conseguiam acertar os desenhos muito rápido, mas foi muito divertido! O evento foi muito bem organizado, os adultos voluntários estavam dando suporte o tempo todo. Como as atividades presenciais estão suspensas, esse tipo de evento foi ótimo para matar a saudade”, contou.

Já a jovem Natália Silagye, de São Paulo, está de olho em possíveis edições futuras do evento. “Eu ganhei em primeiro lugar no *Teamfight Tatics* Sênior, o que foi muito legal. Eu amo jogos e amo escotismo, por isso adorei quando soube do evento. Foi muito divertido participar com escoteiros de todo o país. Espero que tenha mais vezes, pois amo jogos e gostaria muito de participar de outras modalidades também”, afirmou.

Os jogadores e as equipes estão organizados em três faixas etárias: de 11 a 14, 15 a 17 e 18 a 21 anos, que são as mesmas idades dos jovens nos ramos escoteiro, sênior e pioneiro do Movimento Escoteiro. Para acompanhar os jogos, no domingo, a competição será transmitida pelo canal dos Escoteiros do Brasil na TwitchTV, a maior plataforma de jogos online da atualidade. Gamers de todo o Brasil poderão acompanhar a transmissão a partir das 9h30 nos dias 21 e 28 de junho no twitch.tv/escoteirosdobrasil.

**Educação e jogos eletrônicos?**

O Escotismo é um movimento de educação não formal onde as crianças e jovens por meio de atividades, jogos e vivências, desenvolvem cinco áreas de desenvolvimento: intelectual, físico, espiritual, afetivo, social e caráter. Dessa forma, o Movimento Escoteiro ajuda a desenvolver habilidades para a vida em todos os seus associados.

De acordo com uma pesquisa realizada pela [Common Sense Media](https://www.statista.com/chart/16387/fortnite-parents-kids/), os jogos eletrônicos também colaboram para desenvolver essas áreas. Todos os jovens entrevistados afirmaram ter aprimorado habilidades de trabalho em equipe com o jogo Fortnite, por exemplo, onde 40% afirmaram que o jogo ajudou a evoluir a habilidade de comunicação e 27% desenvolveram a resolução de conflitos. Por conta disso, além de divertir os jovens, o evento também representa uma importante e inovadora ferramenta de educação.

**O que são e-Sports?**

De acordo com a Confederação Brasileira de e-Sports, são “competições disputadas em jogos eletrônicos em que os jogadores atuam como atletas profissionais de esportes tradicionais e são assistidos por uma audiência presencial e/ou online, através de diversas plataformas de stream online ou TV”.

O Brasil ocupa o terceiro lugar no ranking de países com mais jogadores de e-Sports e, segundo dados da Newzoo (agência especializada na modalidade), existem dois gamers para cada praticante de futebol no país. O universo dos esportes eletrônicos envolve empresas de desenvolvimento de jogos, ligas, competidores, e plataformas de streaming. A indústria deve movimentar cerca de US$180 bi até 2021, segundo dados da Newzoo.

**Serviço**

O que: Scout e-Sports - Campeonato de e-Sport dos Escoteiros do Brasil

Quando: 27 e 28 de junho

Onde: Transmissão nos domingos, a partir das 9h30 na TwitchTV dos Escoteiros do Brasil

**Material de apoio**

Visando auxiliar na produção de conteúdo durante a pandemia, encaminhamos fotos e vídeos, além de uma breve entrevista com o organizador do evento, Fernando Kobaia, respondendo a duas perguntas sobre a Scout League e que podem ser utilizados para ilustrar a matéria. O conteúdo está disponível em [bit.ly/scoutleagueimprensa](http://www.bit.ly/scoutleagueimprensa)

**Imprensa Escoteiros do Brasil**

Gabriel Rodrigues (54) 99633.8261, gabriel.rodrigues@escoteiros.org.br

Marjorie Friedrich (51) 99194.9332, marjorie.friedrich@escoteiros.org.br