

Instituição

Instituto Esporte & Educação

Título da tecnologia

Agente Do Esporte - Ia Do Esporte Educacional

Título resumo

Resumo

O Agente do Esporte é uma plataforma de inteligência artificial 100% brasileira, criada pelo Instituto Esporte e Educação para o esporte educacional. Une tecnologia, pedagogia e valores sociais para apoiar professores e gestores na criação de aulas, jogos e práticas mais ativas, inclusivas e significativas. A ferramenta amplia acesso, fortalece a autonomia docente e democratiza metodologias validadas em 25 anos. Gratuita na entrada e reaplicável em qualquer território, promove equidade, reduz o sedentarismo e melhora o bem-estar de educadores e estudantes.

Objetivo Geral

Fortalecer a qualidade da educação no Brasil por meio de uma tecnologia social que oferece suporte pedagógico inteligente a professores, ampliando sua capacidade de planejar, adaptar e conduzir práticas de esporte educacional inclusivas, equitativas e alinhadas aos marcos legais, adaptando as condições do território ou da infraestrutura escolar.

Objetivo Específico

1. Disponibilizar uma plataforma de IA com três agentes inteligentes: Jogos, Planos de Aula e Chat Especializado, que apoiam educadores na criação de práticas inclusivas alinhadas à BNCC, PCN, ODS e metodologia IEE; 2. Oferecer orientações inclusivas, com respeito social e cultural, adaptadas à objetivos, faixas etárias, deficiências, espaços e recursos. 3. Fortalecer o protagonismo docente com ferramentas de modificação, avaliação e planejamento; 4. Ampliar o acesso nacional por meio do modelo gratuito e garantir a reaplicação da tecnologia em diferentes territórios e políticas públicas.

Problema Solucionado

A educação física na rede pública enfrenta desafios estruturais: professores com pouco tempo para planejar, ausência de repertório pedagógico inclusivo, falta de formação continuada, além de grandes desigualdades entre territórios. Em muitos municípios, sobretudo os de menor IDH, o ensino ainda se baseia no esporte de rendimento, o que exclui grande parte dos estudantes e não contempla diversidade, equidade racial, deficiência ou pluralidade cultural. A distância entre inovação tecnológica e prática docente também amplia disparidades no acesso ao conhecimento e limita a construção de aulas significativas, ativas e seguras. O Agente do Esporte responde a esse cenário ao transformar 25 anos de metodologia do IEE em uma tecnologia social aberta, nacional e gratuita na entrada. A plataforma reúne três agentes inteligentes que geram planos de aula, jogos inclusivos, adaptações e orientações alinhadas à BNCC, PCN e ODS. Reaplicável em qualquer território, fortalece a autonomia docente, promove inclusão digital, amplia movimento nas escolas e contribui para saúde, equidade racial e de gênero, redução de desigualdades e cultura de paz, alinhada aos ODS 3, 4, 5, 8,10, 16 e 17.

Descrição

O Agente do Esporte é uma tecnologia social criada pelo Instituto Esporte e Educação (IEE) que transforma 25 anos de metodologia de esporte educacional em uma plataforma de inteligência artificial 100% brasileira, gratuita na entrada, inclusiva e totalmente adaptada à realidade do país. A solução articula tecnologia, pedagogia e inclusão social para apoiar professores e gestores da educação pública na criação de práticas que promovem movimento, saúde, equidade e educação de qualidade. A plataforma é estruturada em três agentes inteligentes: 1. Agente de Jogos, que cria jogos educativos inclusivos, adaptáveis a diferentes espaços, materiais e perfis de turma, com imagens ilustrativas e planos para download; 2. Agente de Planos de Aula, que gera propostas pedagógicas alinhadas à BNCC, PCN, ODS e metodologia do IEE, integrando dimensões conceituais, procedimentais e atitudinais; 3. Chat Especializado, que oferece consultoria pedagógica instantânea baseada na metodologia do IEE. Além dos agentes na plataforma tem as áreas de tutoriais, materiais e vídeos pedagógicos, arquivos e mural pedagógico compartilhado. Essa estrutura permite que o professor personalize suas aulas, adaptação essencial para a realidade brasileira, marcada por desigualdades regionais, falta de materiais, turmas multisseriadas, contextos de vulnerabilidade e elevada presença de estudantes com deficiências. A tecnologia incorpora adaptações didáticas, orientando ajustes nas variáveis pessoas, recursos, organização de regras, tempo, espaço, gestos e estruturar funções para garantir participação e sucesso de todos, inclusive estudantes com deficiência visual, auditiva, motora, intelectual ou múltipla. O desenvolvimento do Agente do Esporte combinou conteúdos autorais, inovação tecnológica, propósito

social e participação ativa de educadores. Coordenadores, professores do IEE e profissionais de diferentes municípios participaram de testes pilotos, avaliaram respostas, sugeriram ajustes e validaram melhorias pedagógicas e técnicas. Esse processo de cocriação assegura que a tecnologia reflita necessidades reais das escolas, organizações sociais, comunidades e fortaleça a autonomia docente. A plataforma traduz conhecimento acumulado pelo IEE: jogos educativos, unidades didáticas, estratégias de ensino, princípios metodológicos (educação integral, inclusão, construção coletiva, diversidade e autonomia), temas transversais (Esporte, Saúde, Cultura, Cidadania, Protagonismo e Comunidade), além de fundamentos teóricos clássicos da educação. Isso garante precisão pedagógica, confiabilidade das informações e coerência com políticas públicas de educação e esporte. Como tecnologia social, o Agente do Esporte é reaplicável em qualquer território: urbano, rural, ribeirinho, quilombola, indígena ou periférico. A inteligência artificial, totalmente treinada com base em conteúdos brasileiros e na realidade dos municípios atendidos pelo IEE, adapta recomendações às condições de infraestrutura, materiais disponíveis e perfis das turmas, promovendo equidade territorial e inclusão digital. A ferramenta contribui diretamente para a saúde e o bem-estar ao ampliar o movimento nas escolas e combater o avanço do sedentarismo entre crianças e jovens. Ao apoiar aulas mais dinâmicas, diversificadas e prazerosas, reforça fatores cognitivos, motores, emocionais e sociais, favorecendo vínculos, convivência e cultura de paz. O modelo gratuito assegura democratização: todos os professores recebem 100 créditos gratuitos mensais, garantindo acesso contínuo à tecnologia e permitindo seu uso mesmo em municípios de baixo IDH. Redes e escolas podem adquirir planos de baixo custo para ampliar o uso, formando um modelo sustentável que reduz dependência de financiadores e fortalece a autonomia institucional. O Agente do Esporte aproxima professores da inovação e promove inclusão digital docente, ensinando o uso ético e pedagógico da IA generativa. Supera a distância entre tecnologia e sala de aula, ampliando acesso ao conhecimento e permitindo que educadores planejem, adaptem e avaliem práticas com mais qualidade e menos tempo. A solução também contribui para políticas públicas ao qualificar o planejamento docente, fomentar práticas seguras e inclusivas, fortalecer a convivência e ampliar o repertório metodológico das redes. Com impacto direto em professores e estudantes, a tecnologia também beneficia famílias, escolas, comunidades e gestores. O Agente do Esporte contribui para múltiplos ODS: ODS 3 (Saúde e Bem-Estar), ODS 4 (Educação de Qualidade), ODS 5 (Igualdade de Gênero), ODS 8 (Trabalho Decente e Crescimento Econômico), ODS 10 (Redução das Desigualdades), ODS 16 (Paz, Justiça e Instituições Eficazes) e ODS 17 (Parcerias e Meios de Implementação). É uma tecnologia social que combina inovação, propósito e inclusão, ampliando aprendizagem, movimento e equidade nas escolas públicas brasileiras.

Recursos Necessários

A implantação de uma unidade da tecnologia social Agente do Esporte requer recursos técnicos, pedagógicos e operacionais. Em termos de equipe, são necessários profissionais de desenvolvimento de software, especialistas em IA generativa, analistas de dados, designers, equipe de segurança digital e a equipe pedagógica do IEE responsável pela curadoria metodológica, validação contínua e testes permanentes. Os recursos materiais envolvem infraestrutura tecnológica com servidores escaláveis, ambiente de hospedagem de alta performance, APIs de inteligência artificial, banco de vetores, sistemas de automação (n8n), ferramentas de monitoramento, segurança e acessibilidade digital. Também são necessários materiais pedagógicos digitalizados, arquivos organizados, tutoriais, vídeos e recursos audiovisuais para apoiar a formação dos educadores. Para interação e engajamento, são necessários canais integrados como chatbot, automações de suporte, e-mail marketing, páginas informativas e ferramentas de atendimento ao usuário. Para reaplicação territorial, é necessário investimento em produção de conteúdos pedagógicos, atualização contínua da base, ambiente de testes e mecanismos de escalabilidade. Campanhas de sensibilização e comunicação ampliam o alcance para professores, gestores públicos e redes municipais.

Resultados Alcançados

O Agente do Esporte alcançou resultados significativos desde sua concepção, articulando desenvolvimento tecnológico, validação pedagógica, participação docente, engajamento nacional e sustentabilidade. Ao longo das fases, o projeto consolidou uma tecnologia social robusta, produzindo impactos diretos e indiretos que reforçam sua capacidade de reaplicação e transformação educacional. Na Fase 1, foram coletados, digitalizados e organizados mais de 80 documentos autorais do IEE, como livros, unidades didáticas, jogos, estratégias pedagógicas e princípios metodológicos. Esse material originou a “Espinha Dorsal”, documento que sistematiza diretrizes do esporte educacional e integra a base da IA. Na Fase 2, iniciou-se o desenvolvimento técnico do assistente generativo, com uso de ferramentas como ChatGPT, Tokens OpenAI e Railway/n8n. Foram realizados testes com 85 profissionais do IEE, que avaliaram precisão, relevância pedagógica e usabilidade. As contribuições geraram melhorias contínuas: ampliação das adaptações para estudantes com deficiência, ajustes de linguagem, refinamento metodológico e aprimoramento dos fluxos de geração de jogos, planos e atividades. Com o lançamento nacional, o projeto demonstrou grande alcance e engajamento. A campanha inicial gerou 1.223 leads, 292 educadores no grupo oficial, 218 cadastros ativos na plataforma e mais de 690 visualizações na live de apresentação. O projeto também alcançou forte repercussão pública, somando 38 publicações em veículos de imprensa,

equivalente a R\$ 135 mil em mídia espontânea, ampliando legitimidade e visibilidade da tecnologia. A plataforma já opera com três agentes inteligentes plenamente funcionais: 1. Jogos, 2. Planos de Aula e 3. Chat Especializado, oferecendo milhares de combinações possíveis de práticas pedagógicas adaptáveis a diferentes territórios, faixas etárias, deficiências, espaços e materiais. Professores relatam maior rapidez no planejamento, ampliação do repertório, aumento da autonomia e maior capacidade de incluir todos os estudantes nas atividades. Foi construído um mural colaborativo para compartilhar os jogos elaborados. O modelo gratuito, aprimorado durante o projeto, garante sustentabilidade social e financeira: 100 créditos gratuitos mensais para qualquer professor, planos trimestrais/anual de baixo custo e automações que viabilizam expansão sem aumento proporcional de despesas. O Agente já está apto a ser integrado a políticas municipais e estaduais, ampliando sua reaplicação



Locais de Implantação

Endereço:

Vila Tramontano, São Paulo, SP
