



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

JOSÉ EDSON MONTEIRO JÚNIOR

**A esportivização dos jogos eletrônicos: quando o jogo se torna
esporte?**

RECIFE

2022

JOSÉ EDSON MONTEIRO JÚNIOR

A esportivização dos jogos eletrônicos: quando o jogo se torna esporte?

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal Rural de Pernambuco, como requisito para a obtenção parcial do grau de licenciatura em Educação Física.

Orientador: Prof^o. Dr^o. Marcos André Nunes Costa

RECIFE

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE
Bibliotecário(a): Suely Manzi – CRB-4 809

J95e Júnior, José Edson Monteiro.

A esportivização dos jogos eletrônicos: quando o jogo se torna esporte? / José Edson Monteiro Júnior. – Recife, 2022.
51 f.; il.

Orientador(a): Marcos André Nunes Costa.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) –
Universidade Federal Rural de Pernambuco, Licenciatura em
Educação Física, Recife, BR-PE, 2025.

Inclui referências.

1. Jogos eletrônicos. 2. Educação física - Estudo e ensino.
3. Material didático. 4. Ensino- Meios auxiliares 5. Tecnologia
educacional. I. Costa, Marcos André Nunes, orient. II. Título

CDD 613.7

JOSÉ EDSON MONTEIRO JÚNIOR

A esportivização dos jogos eletrônicos: quando o jogo se torna esporte?

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal Rural de Pernambuco, como requisito para a obtenção parcial do grau de licenciatura em Educação Física.

Aprovada em 02/06/22.

BANCA EXAMINADORA

Prof^o. Dr^o. Marcos André Nunes Costa (Orientador)

Universidade Federal Rural de Pernambuco

Prof^o. Dr^o. Breno Quintella Farah (Examinador Interno)

Universidade Federal Rural de Pernambuco

Prof^o. Dr^o. Rafael de Miranda Tassitano (Examinador Interno)

Universidade Federal Rural de Pernambuco

“Confie em si mesmo, quem acredita sempre alcança”

Renato Russo

RESUMO

Esta monografia tem intuito de abordar, a esportivização dos jogos eletrônicos, quando o jogo se torna esporte? Analisando os jogos eletrônicos enquanto fenômeno esportivo, evidenciando como ocorre seu processo de esportivização, sendo este o seu objetivo geral, e em seus objetivos específicos, realizar uma análise comparativa conceitual entre jogo e esporte, categorizar os jogos eletrônicos e por fim analisar a possibilidade de inserção dos esportes eletrônicos nas aulas de educação física escolar. Haja vista que a proximidade do objeto de estudo com o cotidiano dos estudantes, considerando também a responsabilidade da educação física em fornecer o que há de mais atual na produção cultural humana, a fim de aproximar as discussões em sala de aula com as discussões fora das paredes da escola, é importante e interessante a introdução dos esportes eletrônicos nas aulas de educação física escolar, uma vez que pode ajudar no desenvolvimento social dos jovens. Sabe-se que desde os primórdios da humanidade o mundo passou por grandes transformações, até chegar nos dias de hoje, dentre elas a globalização e o avanço das tecnologias. Sendo assim, pode-se observar uma ascensão dos jogos eletrônicos, tanto para computadores, smartphones, videogames, e etc., tornando o acesso mais facilitado aos games, visto que no final da década de 90 e início dos anos 2000 o acesso do público brasileiro menos abastado dava-se por meio das famosas lan houses e play times espalhados pelos bairros, fazendo parte do cotidiano de crianças mesmo que por poucas horas. Desta feita, o presente trabalho irá abordar desde o surgimento da problemática desta pesquisa, mostrando sua relevância para a sociedade e como pode afetar a vida dos alunos e o universo educacional, uma vez que jogos eletrônicos podem ser considerados um método de aprendizagem mais interativo aos estudantes despertando seu interesse em aprender conteúdos novos, lhe concedendo vários benefícios, uma vez que o jogo desempenha um importante papel acerca do desenvolvimento humano no geral, principalmente na construção de regras e valores na infância e adolescência, já que é neste período que acontecerá um desenvolvimento de tais valores morais, tendo em conta que os jogos são orientados por regras e são capazes de ensinar valores morais as crianças e jovens. Através do estudo bibliográfico foi feito um levantamento acerca da história e dos conceitos dos jogos e eSports e como foi o seu surgimento, exemplificando a evolução da sociedade e seus marcos históricos como a globalização e o avanço tecnológico, bem como a forma de funcionamento dos eSports e possíveis intervenções escolares. Outros métodos de pesquisa que serão abordados serão o método dedutivo e dialético, para que se possa entender a lógica por trás dos eSports. Uma vez que tal tema ainda é cinzento dentro da educação física escolar e acadêmica

Palavras-chaves: Jogo. eSports. Esportivização. Jogos eletrônicos. Educação. Esporte. Educação Física. LoL. DotA.

ABSTRACT

This monograph is intended to address the sportivization of electronic games, when does the game become a sport? Analyzing electronic games as a sports phenomenon, showing how their process of sportivization occurs, which is its general objective, and in its specific objectives, to carry out a conceptual comparative analysis between game and sport, to categorize electronic games and finally to analyze the possibility of insertion of electronic sports in school physical education classes. Given that the proximity of the object of study to the daily lives of students, also considering the responsibility of physical education to provide the most current in human cultural production, in order to bring discussions in the classroom closer to discussions outside the classroom. school walls, it is important and interesting to introduce electronic sports in school physical education classes, as it can help in the social development of young people. It is known that since the dawn of humanity, the world has undergone major transformations, until today, including globalization and the advancement of technologies. Thus, one can observe a rise in electronic games, both for computers, smartphones, video games, etc., making access to games easier, since in the late 90s and early 2000s public access The less affluent Brazilians took place through the famous lan houses and play times spread throughout the neighborhoods, being part of the daily lives of children even if only for a few hours. This time, the present work will address since the emergence of the problem of this research, showing its relevance to society and how it can affect the lives of students and the educational universe, since electronic games can be considered a more interactive learning method for students. students awakening their interest in learning new content, granting them several benefits, since the game plays an important role in human development in general, especially in the construction of rules and values in childhood and adolescence, since it is in this period that a development of such moral values, taking into account that games are rule-oriented and capable of teaching moral values to children and young people. Through the bibliographic study, a survey was made about the history and concepts of games and eSports and how their emergence was, exemplifying the evolution of society and its historical landmarks such as globalization and technological advancement, as well as the way eSports work. and possible school interventions. Other research methods that will be addressed will be the deductive and dialectical method, so that one can understand the logic behind eSports. Since this topic is still gray within school and academic physical education

Keywords: Game. eSports. sportsmanship. Electronic games. Education. Sport. Physical education. LoL DotA.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 - Mercado Global de Games 2020.	21
Figura 2 - Perfil dos jogadores brasileiros em 2021.	22
Figura 3 - Vista superior do mapa completo de Summoner's Rift-LoL.	28
Figura 4 - Tela da aba de ligas ranqueadas.	29
Figura 5 - Visão superior/mini mapa do DotA2.	32
Figura 6 - tabela de MMR e medalhas.	34
Figura 7 - Semifinalistas da Liga Escolar Brasileira de eSports 2019.	41

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 METODOLOGIA	14
3 JOGO E ESPORTE	15
4 JOGOS ELETRÔNICOS E eSPORT	20
4.1 Tipos de jogos eletrônicos.....	22
4.2 eSPORTS	25
4.3 League of Legends (LoL)	26
4.4 Defense of the Ancients 2(DotA 2)	31
5 eSPORT E EDUCAÇÃO	36
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
7 REFERÊNCIAS	44

1 INTRODUÇÃO

Desde os primórdios da humanidade o mundo passou por grandes transformações, até chegar nos dias de hoje, dentre elas a globalização e o avanço das tecnologias. Sendo assim, pode-se observar uma ascensão dos jogos eletrônicos, tanto para computadores, smartphones, videogames, e etc., tornando o acesso mais facilitado aos games, visto que no final da década de 90 e início dos anos 2000 o acesso do público brasileiro menos abastado dava-se por meio das famosas lan houses e play times espalhados pelos bairros, fazendo parte do cotidiano de crianças mesmo que por poucas horas.

Desta forma os smartphones passaram também a ser um console portátil de jogos que são mais acessíveis, principalmente para crianças e adolescentes de baixa renda, possibilitando o acesso e vivência em suas casas ou nas escolas.

É notável a utilização de jogos como meio de ensino para conteúdos da educação física escolar, deixando de lado o seu protagonismo, como componente curricular, visando uma facilitação na introdução de outras modalidades esportivas ou até mesmo utilizando sua ludicidade.

Sabe-se que, segundo Salen (2004), um jogo é um sistema no qual jogadores se engajam em um conflito artificial, definido por regras. A partir disto pode-se observar que o fenômeno jogo e seus objetivos são amplos de acordo com o tipo de sistema.

Os jogos podem ser classificados de diversas formas, tais como: jogos cooperativos; jogos competitivos; jogos de tabuleiro; jogos de cartas; jogos populares e por fim os jogos digitais, jogos eletrônicos, videogames, videojogos, ou até simplesmente “games”, todas essas nomenclaturas são utilizadas para se referir ao tipo de jogo que irá ser abordado no presente trabalho.

Apesar de alguns historiadores divergirem quanto ao protagonismo, “o primeiro jogo eletrônico” desenvolvido surgiu no final da década de 50, como aponta Amorin (2006). Esse jogo foi criado pelo físico Willy Higinbotham e recebeu o nome de Tennis Programing, também conhecido como Tennis for Two. Embora o jogo não tenha sido

aberto ao público ou até mesmo comercializado como foi o Spacewar, este que foi desenvolvido anos mais tarde no Instituto de Tecnologia de Massachusetts em 1961.

O crescimento do mercado de jogos eletrônicos na sociedade e seu consumo, despertou uma discussão a respeito da nomenclatura utilizada para o esporte eletrônico, por advir de jogo eletrônico e com o avanço das tecnologias e modernidade foi adotado a utilização do termo “eSports¹” atualmente.

Embora as competições tenham surgido em meados da década de 1970. A sua popularização de fato veio ocorrer a partir da década de 2000, tendo em vista que os avanços tecnológicos, facilitaram a aquisição de consoles, melhor conexão da internet e maior visibilidade do público.

A década de 2000 foi importantíssima para o crescimento do esporte eletrônico, várias organizações surgiram, em especial a G7 que contava com a participação da MIBR (Made in Brasil), mais conhecida como Organização Brasileira de Esportes Eletrônicos, fundada em 2003, no Rio de Janeiro, entre outras. Com a ajuda dos sites de Streaming², o esporte eletrônico teve um grande crescente midiática no Brasil a partir da década de 2010, embora já houvessem transmissões internacionais por emissoras de TV, no Brasil a popularização foi influenciada pela plataforma de transmissão “Twitch.tv³” lançada em 2011. A plataforma facilitou o acesso do público às transmissões dos jogos, treinos e até competições, a priori, internacionais.

Atualmente, a transmissão dos esportes eletrônicos e suas respectivas competições são feitas, na grande maioria, pela internet. Poucos são os canais televisivos que disponibilizam a transmissão do esporte eletrônico para os telespectadores Brasileiros, minimizando assim a sua difusão no território nacional, visto que os canais responsáveis são da TV fechada, onde existe um grupo seletivo de assinantes, sendo mais democrática, e conseqüentemente a transmissão pelos sites de Streaming atinge um público jovem.

¹ Terminologia em inglês “Electronic Sport” (Esporte Eletrônico).

² Streaming é uma tecnologia que envia informações multimídia, através da transferência de dados, utilizando redes de computadores, especialmente a Internet.

³ Site especializado em transmitir jogos eletrônicos ao vivo ou on-demand.

Reforçando a necessidade do trato deste conteúdo, visando a sua popularidade e aproximação com o público jovem tornando-se um fator crucial para o incentivo da participação desses alunos do ensino regular, não obstante, proporcionando também uma curiosidade aos alunos desprovidos dessa vivência.

Diante disso, o objetivo geral deste trabalho é, analisar os jogos eletrônicos enquanto fenômeno esportivo, evidenciando como ocorre seu processo de esportivização; já os objetivos específicos são realizar uma análise comparativa conceitual entre jogo e esporte, categorizar os jogos eletrônicos e analisar a possibilidade de inserção dos esportes eletrônicos nas aulas de educação física escolar.

Partindo da proximidade do objeto de estudo com o cotidiano dos estudantes, considerando também a responsabilidade da educação física em fornecer o que há de mais atual na produção cultural humana, a fim de aproximar as discussões em sala de aula com as discussões fora das paredes da escola, é importante e interessante a introdução dos esportes eletrônicos nas aulas de educação física escolar, uma vez que pode ajudar no desenvolvimento social dos jovens.

Segundo os autores Vieira e Sartório (2002), o jogo é um comportamento identificado nos seres humanos e o seu estudo pode ser “considerado um meio de compreender como ocorre o desenvolvimento comportamental e social”. No entanto Johan Huizinga em seu livro *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* diz que o jogo “é mais que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É um significante, isto é, encerra um determinado sentido.

Desta feita podemos observar que o jogo desempenha um importante papel ao que concerne acerca do desenvolvimento humano no geral, principalmente na construção de regras e valores na infância e adolescência, já que é neste período que acontecerá um desenvolvimento de tais valores morais, tendo em conta que os jogos são orientados por regras e são capazes de ensinar valores morais as crianças e jovens.

Como aponta Piaget (1994, p. 156) é possível definir duas morais no desenvolvimento infantil, onde uma é a de coação ou da heteronomia, que ocorre

antes dos oito anos sujeitado a moralidade da criança às leis de outras pessoas, geralmente adultos. E a outra define-se como moral da cooperação ou da autonomia, onde a criança se sujeita à sua própria lei e de acordo com esta, passa a ter experiências emocionais e sentimento de culpa ao violar as regras morais.

Diante disso, as possibilidades com os jogos eletrônicos crescem ainda mais, visto que de acordo com Alves (2005. p. 20) “por intermédio das regras construídas nos jogos, as crianças podem aprender a negociar, a renunciar à ação impulsiva, a postergar o prazer imediato”.

Sendo assim, faz-se necessário o estudo acerca do tema proposto, haja vista que poucas pesquisas são encontradas a respeito do tema jogos eletrônicos com um aparecimento recorrente e crescente no meio acadêmico. Já que este tema tem uma grande aparição na atualidade, esse estudo aponta contribuição acadêmica.

2 METODOLOGIA

Através do estudo bibliográfico foi feito um levantamento acerca da história e dos conceitos dos jogos e eSports e como foi o seu surgimento, exemplificando a evolução da sociedade e seus marcos históricos como a globalização e o avanço tecnológico, bem como a forma de funcionamento dos eSports e possíveis intervenções escolares. Outros métodos de pesquisa que serão abordados serão o método dedutivo e dialético, para que se possa entender a lógica por trás dos eSports. Uma vez que tal tema ainda é cinzento dentro da educação física escolar e acadêmica.

A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. Essa vantagem torna-se particularmente importante quando o problema de pesquisa requer dados muito dispersos pelo espaço. (GIL, 2002, p.44)

Foram utilizados como base de dados da pesquisa scielo; unicamp; academia.edu; efdesportes e etc, o objetivo foi proporcionar maior familiaridade com o problema, visto que que essa pesquisa tem como objetivo principal o aprimoramento e esclarecimento de ideias, utilizando-se de palavras chaves como jogos eletrônicos, educação física escolar, esporte eletrônicos na educação, para realizar uma busca minuciosa de artigos relacionados ao tema proposto, que por sinal não existe uma grande variedade de artigos, poucos foram localizados, e que estavam dentro da linha de pesquisa serviram de base para o desenvolvimento do estudo.

Buscando a resposta para a pergunta elaborada, o presente estudo é de caráter exploratório, pois objetiva a familiarização com os conceitos a respeito do problema, busca torna-lo explícito ou realizar a construção de hipóteses relacionadas ao mesmo (GIL, 2010).

Seguindo a análise de conteúdo que segundo Bardin, 1997, consiste em um conjunto de técnicas de análise das comunicações, que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens. A fim de elucidar os termos e conceitos abordados neste trabalho.

3 JOGO E ESPORTE

Popularmente falando, é bem comum se utilizar dos termos jogo e esporte para se referir às mesmas atividades. Entretanto, os dois são fenômenos da cultura corporal completamente distintas. É bastante importante enriquecermos nossa compreensão a respeito dos dois para que possamos distingui-los adequadamente no cotidiano e no presente estudo.

O esporte é um produto sociocultural da sociedade em que se pratica, levando em consideração a sua maioria capitalista, cada sociedade imprime valores diferentes aos esportes, embora uma de suas características seja advinda justamente desse sistema.

Segundo TAFFAREL et al (1992), o esporte é considerado uma prática social que institucionaliza temas lúdicos da cultura corporal, projetando-se numa dimensão complexa de fenômeno em que envolve códigos, sentidos e significados da sociedade que o cria e o pratica.

Sendo assim, levando em consideração a sociedade capitalista o esporte se caracteriza pela competição, busca do alto rendimento e pelo desenvolvimento de habilidades motoras em suas competições sistematizadas, sejam elas local, regional, nacional, continental ou mundial.

Eles possuem regras institucionalizadas, universais, necessitando de instituições regulamentadoras como ligas, federações e/ou confederações para que a criação e regulamentação de suas regras e competições possam ser postas em prática.

Desporto: esporte ou desporto é toda atividade corporal consciente, lúdica que envolve o confronto com algum adversário humano ou com o próprio indivíduo, de modo a alcançar objetivos nos planos simbólicos e concreto, tendo suas regras estabelecidas e reguladas por federações em nível mundial e comuns a todos os países. (Matos et al, 2005, p.76)

Já o jogo, segundo o Coletivo de Autores (1992), é uma invenção do homem, um ato em que as suas intencionalidades e curiosidades resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente. São caracterizados pela espontaneidade, fantasia, pela ludicidade, flexibilidade das regras e dos nomes.

Embora possam possuir competições assistemáticas, suas regras não são institucionalizadas, deixando-as bastante flexíveis aos jogadores, possibilitando que os mesmos as alterem a medida da necessidade, podendo mudar a dificuldade do jogo permitindo uma melhor adaptação entre os jogadores.

Essa flexibilidade promove situações de aprendizagem, desenvolvimento psicomotor, e a interação entre os participantes, permitindo assim o confronto de percepções do jogo e da sociedade. Comparações, compartilhamento de pontos de vista e a troca de informações fazem com que proporcione um melhor desenvolvimento da capacidade de solucionar problemas que permeiam os jogadores.

Problemas esses que são de cunho social, espacial, temporal e rítmicos, adquirindo e aprimorando suas habilidades motoras. Provocando, também, experiências de conflitos aprimorando suas relações no ambiente escolar, familiar e principalmente social para além desses dois.

Partindo de autores, como Callois (1990), Huizinga (2007) e Piaget (1971) é apresentado um conjunto de conceitos de jogo, entretanto aqui, será tomado por referência o conceito de jogo apresentado por Callois, seguindo Huizinga, que define o jogo como uma “atividade que apresenta seis características: livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia” (ARANTES, 2006, p. 18) e o conceito de jogo apresentado nos PCPE (2013), que tomam por referência o trabalho de Soares et al (2012), onde aponta que

“[...] o jogo é uma invenção da humanidade, um ato em que as suas intencionalidades e curiosidades resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente. Oferece situações de aprendizagem ricas e interessantes, promove o desenvolvimento físico/motor, a interação entre os participantes, permitindo o confronto de percepções de esquemas, comparações, troca de informações e pontos de vista, modificações de conceitos e conhecimentos diversos. Possibilita, ainda, o desenvolvimento da capacidade de solucionar problemas relacionados à sociedade, ao espaço físico, ao tempo, ao ritmo, às capacidades cognitivas, aos limites e às regras. (PERNAMBUCO, 2013, p. 49-50)

Os jogos atualmente possuem várias classificações, dentre elas as mais famosas são os jogos populares, de salão e esportivos que se subdividem em jogos psicomotores, competitivos, cooperativos, indígenas, de tabuleiro, eletrônicos entre outros. Onde, neste trabalho, iremos abordar especificamente o jogo eletrônico.

Ainda tratando de conceitos, parece ser imprescindível apresentar aqui ainda mais um conceito, o de jogos eletrônicos. Para isso, será utilizado o que Retondar et al (2016) apresenta sobre os jogos eletrônicos. Para tais autores os

Jogos eletrônicos, jogos virtuais são jogos que não se enraízam na corporeidade, uma vez que lhes falta fundamento de fixação: eles mudam ininterruptamente. Pode-se recomeçar o mesmo jogo do mesmo ponto onde se parou, pois, o jogador é quem controla, de forma absoluta, o seu contato com as imagens, alterando-as, retomando-as, congelando-as ou deletando-as quando melhor lhe convier. (P.4)

A demanda de tratar este conteúdo dentro da educação física está diretamente ligada à influência da tecnologia presente na sociedade atual. Outro elemento fundamental que levou este projeto a eleger os jogos eletrônicos como conteúdo a ser trabalhado é o que foi verificado por Retondar et al (2016) no trabalho aqui já citado. Ao questionar alguns jovens sobre o tempo que jogam por semana e as diferenças percebidas por tais jovens entre o jogo eletrônico e o jogo “real”, as respostas apontaram para uma grande presença deste conteúdo na vida dos jovens, já que estes jovens jogavam em média de três a cinco horas por dia, de segunda a domingo.

Adentrar na temática jogo requer uma compreensão de elementos específicos deste conteúdo, bem como apreender algumas especificidades do mesmo. Como apresentado anteriormente, Callois (1990), citado por Arantes (2006), considera que o jogo apresenta seis características: livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia. A fim de elucidar cada uma destas características, Piccolo (2008) traça uma breve explicação de cada uma.

1. livre: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre;
2. Delimitada: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos;
3. Incerta: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar;
4. Improdutiva: porque não gera bens, nem riquezas nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida.
5. Regulamentada: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;
6. Fictícia: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal. (p.29-30)

Partindo desta explicação, torna-se importante costurar, então, algumas relações entre o jogo, esporte e a escola.

O esporte tradicional, por assim dizer, é uma prática social criada e desenvolvida pelos seres humanos de forma coletiva, diferindo dos jogos justamente por sua característica principal, a competitividade, onde o jogo pode ter seu cunho competitivo, porém não depende do mesmo para acontecer, diferentemente dos esportes, onde a competitividade é inseparável, seja ela para com outros indivíduos ou individualmente, buscando a superação do seu próprio desempenho esportivo.

Esporte é uma atividade competitiva institucionalizada que envolve esforço físico vigoroso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas, por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos (Barbanti, 11.1, 2012).

Os Parâmetros para a Educação Básica de Pernambuco-Parâmetros Curriculares de Educação Física (2013) trazem que a educação deve fornecer aos estudantes a possibilidade de acessar o “rico patrimônio cultural humano” (PERNAMBUCO, 2013), tratando-o de forma histórica, possibilitando, ainda, a construção de sentidos e significados sobre tais conteúdos trabalhados na escola.

Todavia tais parâmetros educacionais não fazem inclusão dos jogos eletrônicos e conforme já foi citado na introdução, segundo o autor Johan Huizinga em seu livro *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura* (1993), diz que o jogo “é mais que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É um significante, isto é, encerra um determinado sentido. Sendo assim os jogos eletrônicos deveriam aparecer na grade curricular das crianças e adolescentes, tendo em vista que a educação deve fornecer aos alunos um acesso a todo tipo de patrimônio cultural humano.

Desta feita observamos que o jogo desempenha um importante papel ao que concerne acerca do desenvolvimento humano no geral, principalmente na construção de regras e valores na infância e adolescência, já que é neste período que acontecerá um desenvolvimento de tais valores morais, tendo em conta que os jogos são orientados por regras e são capazes de ensinar valores morais as crianças e jovens.

Pernambuco (2013) ainda apresenta que:

A cultura corporal deve ser ensinada e aprendida pelos estudantes na dimensão do saber (tentar) fazer, mas também deve incluir o agir e o saber sobre esses conteúdos. Isso significa vivenciar as práticas corporais e refletir sobre suas relações com o mundo, a cultura, a política, a economia e a sociedade em geral. (p. 25)

Esta forma de ver o trato com a cultura corporal dentro da escola deve ser materializada no processo de ensino-aprendizagem de todos os conteúdos, pois dessa forma a educação física desenvolverá

Um conhecimento ampliado sobre as práticas corporais, para promover a ação-reflexão-nova ação dos sujeitos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem sobre o consumismo, o racismo, a ética, as questões de gênero e orientação sexual, sobre seu próprio corpo, os padrões de beleza, a competição exacerbada, o individualismo, a exclusão, as violências, o uso de drogas, o doping, a prevenção de doenças, a melhoria da saúde, o meio-ambiente, a pluralidade cultural, a vivência do tempo do lazer e outras questões fundamentais (PERNAMBUCO, 2013, p. 25-26)

Contribuindo ao apresentado anteriormente, Tavares (1994) aponta que é necessário compreender que o jogo tem repercussões nas dimensões do comportamento das crianças de forma a inspirar “valores e normas de comportamento” (TAVARES, 1994, p. 40).

Dentro desta perspectiva de educação e educação física, os jogos, de acordo com Tavares e Souza Júnior (2006) devem ser vistos para além do rendimento de suas técnicas, nem tão pouco ser enxergado apenas como fontes de entretenimento, descontração e premiação, pois são os jogos conhecimentos que os estudantes precisam se apropriar para sua vida, ou seja, os jogos, mesmo possuindo a característica de ser improdutivo, é um elemento potencialmente relevante no processo de transformação social, tendo em vista sua proximidade com o universo da criança.

O professor, ao trazer para as aulas de Educação Física a alegria e o prazer, resultantes do resgate da história de vida das crianças e do confronto com o cotidiano em que elas vivem, possibilita um novo repensar para o ensino do Jogo na escola (TAVARES, 1994, p. 44).

Dentro do grande universo dos jogos existem elementos que possuem as características gerais aqui apresentadas e ainda algumas especificidades, como é o caso dos jogos eletrônicos.

4 JOGOS ELETRÔNICOS E eSPORT

Os jogos eletrônicos são jogos que precisam de um implemento para serem jogados e ou acessados. Seus comandos podem ser executados por teclados, mouses, controles ou toques na tela e a sua imagem é visualizada pela TV, telas ou monitores, dependendo do aparelho que seja utilizado. Consoles, computadores ou até mesmo celulares são capazes de reproduzir e permitir essa experiência trazendo peculiaridades para cada uma das formas de acesso aos jogos eletrônicos.

Com o avanço das tecnologias, sejam elas em hardware ou software, os jogos eletrônicos sofreram diversas mudanças e aprimoramentos com o passar dos anos, possibilitando novas mecânicas, interações e proporcionando um melhor aporte visual tornando-os mais atrativos. Com isso, a indústria dos jogos tem faturado cada vez mais com a venda de consoles, jogos e micro transações feitas dentro dos próprios jogos online, para além disso as premiações nas competições tem ultrapassado patamares ainda maiores.

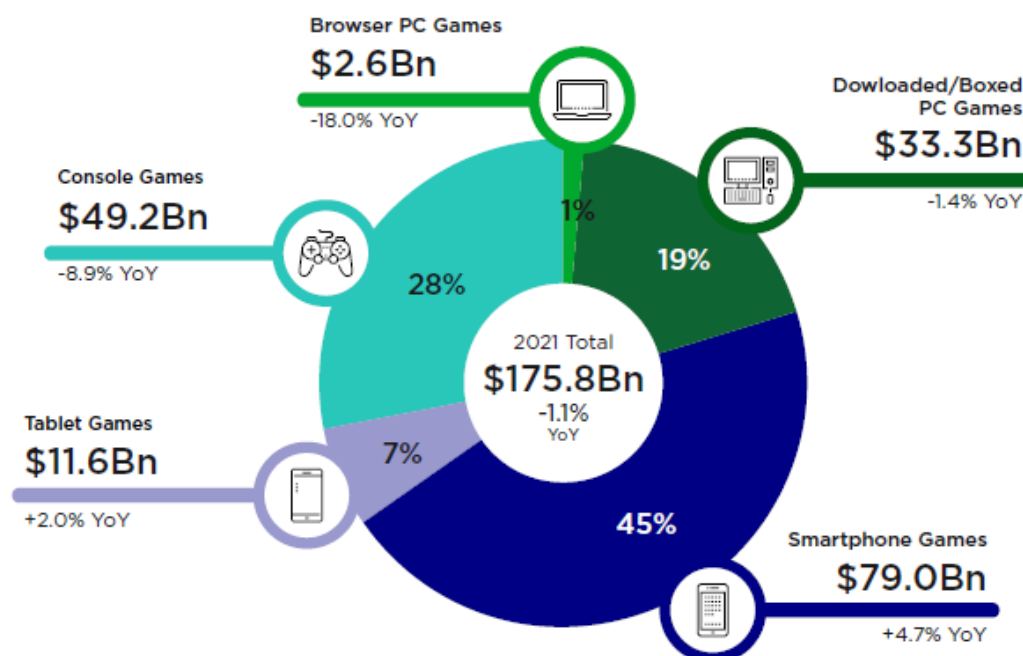
Segundo Naiara Bertão, Repórter de Finanças e Investimentos do site Valor Investe, a indústria de games cresceu 140% apenas no Brasil em 2020 comparada a 2019, isso apenas em transações realizadas nas principais plataformas e consoles de jogos.

Contudo, globalmente, segundo Tom Wijman, Market Leader do site Newzoo (2020), a arrecadação estimada pelo mercado de jogos no ano de 2021 está por volta dos 175.8 bilhões de dólares devido a pandemia do COVID-19, no qual somente o mercado de jogos mobile irá gerar uma receita de \$79 bilhões. Isso ocorre pela popularização dos jogos para smartphones e sua aquisição facilitada em detrimento aos outros consoles e computadores, mais de 2/5 da população global tem seu próprio smartphone e a maioria dos jogos são grátis, grande parte da receita é advinda das micros transações nesses mesmos jogos grátis.

Figura 1 – Mercado Global de Games 2020.

2021 Global Games Market

Per Segment



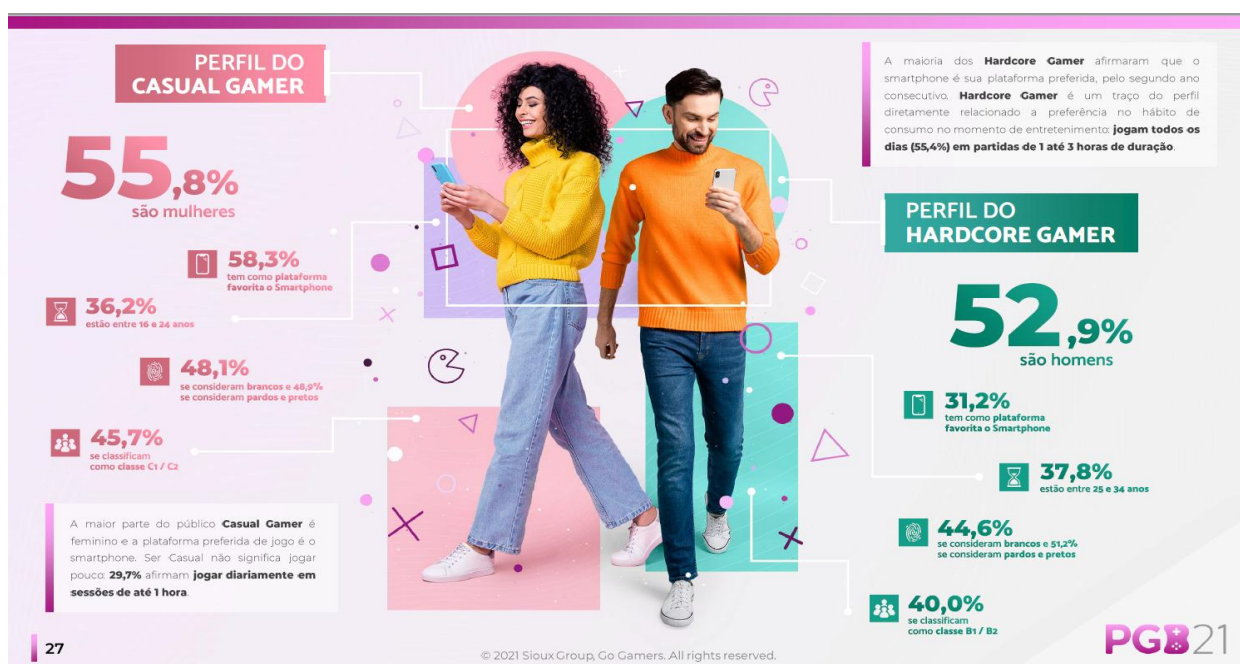
Fonte: <https://url.gratis/rYJD3b>. Acesso em 09 de junho de 2021.

Nesse gráfico vemos que 52% de todo faturamento global é proveniente dos jogos mobile, nos quais 7% são de tablets e 45% de smartphones. Em segundo lugar, temos 28% proveniente de todos os consoles, Xbox, PlayStation e afins. E por último temos 20% de jogos para computadores, sendo eles 19% de jogos que são baixados ou comprados em mídia física e 1% de jogos de navegadores de internet.

Podemos analisar que a receita cresceu não apenas pela reclusão dos jogadores por conta da pandemia, mas também por uma adesão maior de outras pessoas não jogadoras que passaram a utilizar os jogos eletrônicos como meio de entretenimento. Na 8ª Edição da PGB, Pesquisa Game Brasil, realizada em 2021 com 12.498 pessoas entrevistadas em 26 estados e no Distrito Federal, constatando que o comportamento do consumidor durante o isolamento social causado pelo COVID-19 influenciou nos aumentos dos números.

A pesquisa mostrou que 72% dos brasileiros, independentemente da plataforma, têm o costume de jogar jogos eletrônicos e que 68% deles consideram os jogos digitais como a sua principal forma de entretenimento. Outros aspectos mais específicos são abordados na pesquisa traçando um perfil mais detalhado e diferenciando os jogadores Casuais e Hardcores, ilustrados na imagem a seguir

Figura 2 – Perfil dos jogadores brasileiros em 2021.



Fonte: Pesquisa Game Brasil, 2021, p.27.

Esses dados reforçam ainda mais a importância da abordagem desse conteúdo, seja na graduação junto a formação dos futuros professores bem como nas aulas de educação física, onde a relevância para o indivíduo inserido na sociedade e consumidor dessa forma de entretenimento é ainda maior. O mercado financeiro tem sido movimentado, mas não podemos nos ater apenas às pessoas consumidoras que de fato investem dinheiro, afinal, a crescente de consumo de jogos gratuitos é ainda maior pelos jovens que não geram renda.

4.1 Tipos de jogos eletrônicos

Os jogos eletrônicos podem ser divididos por quantidade de jogadores, individuais, multijogadores ou co-op e pelo gênero, sendo eles, ação, aventura,

casual, indie, multijogador em massa (MMO), corridas, RPG (Role playing game), simulador, esportes, estratégia em tempo real (RTS), mundo aberto, trading card games (TCG), battle royales, dança, puzzles, multiplayer online battle arena (MOBA) entre outros.

Os jogos individuais comportam apenas um jogador, onde ele interage com o mundo do jogo e com os NPCs, que são personagens controlados pela inteligência artificial. Já os multijogadores, não existe um protagonista, visto que o limite para a quantidade de jogadores simultâneos fica apenas a cargo da potência de seus servidores online, que geralmente chega a milhões. Os Co-op são jogos com modos cooperativos onde o jogador pode interagir com um ou mais jogadores, o limite de jogadores simultâneos nas partidas é predeterminado pela empresa desenvolvedora do jogo, diferenciando-os dos jogos multijogadores.

Como citado acima, os jogos possuem vários tipos de gêneros, entre eles muitos se correlacionam entre si, como pode-se observar nos tópicos abaixo:

- **Ação:** São jogos onde conflitos permeiam a trama, com desafios constantemente exigindo ao jogador ter uma boa velocidade de reação.
- **Aventura:** Bastante focado no mundo em que o jogo se passa, provoca o jogador a explorar os cenários ou os estágios, contendo elementos que priorizam a narrativa da aventura, proporcionando ao jogador vários enigmas e desafios no decorrer da história.
- **Casual:** Este gênero prioriza o desprendimento do jogador, onde o mesmo não precisa ter uma grande frequência ao jogar, podendo jogá-lo esporadicamente.
- **Indie:** Este tem uma característica particular, visto que são produzidos por pequenas desenvolvedoras de jogos ou até mesmo por desenvolvedores solos, por conter baixo orçamento os gráficos desse tipo de jogo não são espetaculares comparados aos grandes desenvolvedores, em contrapartida a sua narrativa tende a ter uma melhor atenção proporcionando uma grande imersão do jogador.
- **RPG (Role playing game):** São caracterizados por um rigoroso sistema de regras/leis, onde a narrativa é elemento principal no desenvolvimento

do enredo junto com o desenvolvimento de um ou mais personagens controlados pelo jogador.

- MMORPG (Massive multiplayer online RPG): Com os elementos dos RPGs supracitados, aqui o jogador interage cooperando e/ou competindo com outros jogadores simultâneos, removendo o protagonismo individual.
- RTS (Real time strategy): Nesse estilo o jogador deve ter uma grande velocidade de reação, assimilação das ações alheias do adversário e velocidade na gerência de recursos necessários que devem ser coletados ao decorrer da partida.
- TCG (Trading card game): Mais focado na coleção de cartas ilustradas, os jogadores também podem construir baralhos para competir com outros jogadores, cada subtipo de TCG tem suas regras específicas na construção dos baralhos e embates.
- FPS (First person shooter): Jogos de tiro em primeira pessoa, sejam individuais, multijogadores ou co-op, eles se caracterizam pelo controle de apenas um personagem onde é visto apenas parte de sua mão segurando o armamento. Tem uma boa narrativa, se tratando dos co-op e individuais, ou focam apenas no combate, no caso dos multijogadores que podem formar times ou jogar solo em um sistema “um contra todos”.
- Battle Royale: Com características dos FPS, esse estilo também tem características de sobrevivência, exploração e gestão de suprimentos, sempre são online e multijogadores, podendo ser jogado solo ou em equipes (squads).
- Esporte: Simulam os esportes modernos como, futebol, basquete, tênis e etc, onde geralmente são individuais.
- Corrida: Simulam corridas de carros, motos ou caminhões, o jogador escolhe o seu veículo e pode, ou não, modificá-lo a fim de competir contra a inteligência artificial ou outros jogadores.
- Lutas: Esse gênero imita as artes marciais, onde o jogador seleciona um personagem dentre vários para combater a inteligência artificial ou outros jogadores online em um cenário limitado.

- MOBA (Multiplayer online battle arena): Se passa em uma arena (mapa) onde duas equipes, com cinco jogadores cada, competem entre si onde o objetivo é chegar à base inimiga e destruir seu núcleo. Para isso, existem vários personagens jogáveis, equipamentos, feitiços e elementos no mapa que fazem com que a criação de estratégias, velocidade de reação e atenção dos jogadores sejam postas em teste.

Os tipos e estilos de jogos foram criados e desenvolvidos ao decorrer da história dos jogos eletrônicos, determinados antes do começo ou até na finalização do desenvolvimento do game.

4.2 eSPORTS

Dentre todas essas categorias de jogos eletrônicos supracitadas, apenas algumas atendem os requisitos para se tornarem eSports. Requisitos esses que são observados nos esportes modernos em questão, contribuindo assim para a prerrogativa de serem considerados esportes ou não.

Segundo a Confederação Brasileira de eSports:

Esportes Eletrônicos ou eSports (o termo mais usado atualmente no mundo) são uma nova modalidade surgida há poucos anos e que vêm dominando o mercado de games e atraindo legiões de jovens no mundo. Jogos eletrônicos são uma modalidade de diversão que inerentemente envolve competição em níveis mais ou menos definidos. Podemos competir em games contra amigos ou desconhecidos, online ou presencialmente. Mas mesmo quando estamos sozinhos estamos competindo contra a máquina, contra o tempo, contra nós mesmos e nosso recorde anterior... Cbes (2021).

A competitividade está presente em toda modalidade de eSport, seja individualmente, coletivamente, contra a máquina ou contra outros jogadores. A sobrevivência na competição requer uma estratégia principalmente focada no treinamento e na adaptação ao adversário. O atleta deve aprimorar seus sentidos a fim de que ele tenha uma rápida velocidade de reação aos estímulos constantes da partida, conseqüentemente também um vasto conhecimento do personagem,

armamento utilizado e estratégias possíveis adquiridas dos estudos do jogo específico.

Esses estudos podem ser realizados tanto lendo patch notes, habilidades dos personagens, quantitativo de dano causado dos armamentos e/ou assistindo partidas gravadas, tanto suas quanto dos adversários. Já o treinamento propriamente dito dar-se pelo fato de “simplesmente” jogar por horas, especificamente o seu jogo em questão, proporcionando uma melhoria mecânica e tática, treinando jogadas e movimentos possíveis, assim como nos esportes modernos, assim, exemplificando um dos princípios do treinamento esportivo, a especificidade.

O esporte eletrônico também é muito parecido com qualquer outra modalidade de esporte, já que competiu e selecionou-se todos os aspectos necessários para que na prática todos tenham uma oportunidade de participação, assim como no mundo real. No entanto, já que não há distinções raciais, sociais ou sexuais, há uma grande quantidade de jogadores da variedade mais diversa do planeta. Grande parte desses jogadores vivem em países onde as condições de desenvolvimento da tecnologia e dos produtos são pouco avançadas, tendo que ousar em outros países para se desenvolverem dentro do esporte que mais aprecia.

Dentre todos os tipos de jogos eletrônicos já citados, apenas alguns tem a mecânica necessária para se tornar eSport E essa mecânica está diretamente ligada ao quanto esse jogo pode ser competitivo entre outros jogadores. Embora apenas alguns sejam eSport, a diversidade entre eles ainda é grande e aqui abordarei apenas os três mais famosos, de diferentes modalidades.

4.3 League of Legends (LoL)

É um jogo online no estilo MOBA onde cada partida contém dois times de 5 jogadores que se enfrentam com o objetivo de destruir o Nexus inimigo, que fica situado na base, sem tempo limite. Cada jogador controla um personagem denominado “Campeão”, que pode ser escolhido a sua vontade dentre os mais de 160, e junto com a sua equipe deve construir uma boa composição entre os personagens para o embate.

Cada campeão é munido de cinco, ou mais, habilidades únicas e seis espaços para equipamentos que ao decorrer da partida são adquiridos com ouro proveniente de tropas, monstros da selva ou inimigos abatidos. Participação nos abates também proporcionam uma parcela de ouro, o que ajuda algumas funções que não são focadas em desempenhar abates, como o caso dos suportes. Cada jogador tem a sua função e ao depender dessa função a rota que irá começar a partida é predefinida. São elas: Topo, Selva, Meio e a Rota inferior.

A rota superior ou a Top Lane, geralmente é composta por campeões mais robustos, que desempenham a função de tankers (personagens que tem uma grande quantidade de vida e defesa), eles fazem a linha de frente da sua equipe iniciando as lutas ou fazendo o escudo de corpo para os personagens mais frágeis.

A selva ou Jungle é composta por campeões diversificados, podendo desempenhar as funções de tanques, assassinos ou até mesmo suportes. Eles transitam pela selva, não tendo uma rota específica e adquirem ouro proveniente dos monstros da selva, por abates ou assistências nas outras rotas. Embora sua principal função seja o controle de visão da jungle que cria vantagens táticas a equipe e da conquista dos objetivos primários de monstros épicos, os Dragões e o Barão Nashor.

No meio ou mid lane é geralmente composto por campeões magos, focados em causar danos com suas habilidades, é uma rota geralmente vulnerável por se situar no meio do mapa, estando no caminho feito entre os caçadores da selva (junglers), em composições mais alternativas, o surgimento de escolhas inesperadas dos assassinos nesta rota também pode aparecer.

A rota inferior é, na composição mais clássica adotada pelas equipes, é formada por dois jogadores, um desempenha a função de Attack Damage Carry (ADC) /Atiradores, o outro, a de suporte, promovendo proteção, cura ou até mesmo dano extra para que o Atirador abata os adversários. Essa é a forma mais clássica de compor a equipe no começo de cada partida, não sendo restrita a nada, vários outros tipos de composições podem ser formados a depender dos objetivos traçados pela em prol de favorecer uma função ou jogador específico.

Figura 3 -- Vista superior do mapa completo de Summoner's Rift-League of Legends



Fonte: <https://url.gratis/iXhYyj> Acesso em 02 de Março de 2022.

A competição dentro do game, antes mesmo de adentrar no modo competitivo se dá pelas ligas internas. Elas são compostas por várias divisões e os jogadores competem entre si em partidas especiais denominadas "Rankeds". Cada partida ranqueada gera um quantitativo de pontos de liga, na vitória, em caso de derrota é subtraído uma quantidade "X" de pontos dos jogadores da equipe derrotada.

O jogo atualmente tem um total de oito rankings, esses rankings são comumente chamados de "elos", e são divididos da seguinte forma: Ferro, Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Mestre, Grão-Mestre e Desafiante. Ainda dentro de cada elo, existem quatro subdivisões seguindo do nome e uma numeração, exp: Ouro IV, Ouro III, Ouro II, Ouro I.

Ao adentrar no mundo das ranqueadas os jogadores passam por um sistema de nivelamento onde precisam jogar um total de 10 partidas para ser avaliado o seu desempenho e consequentemente o seu nível (ELO) que é atribuído ao jogador no meio ou no final desse nivelamento, mais conhecido como Md10 (melhor de dez).

A escalada aos elos superiores é demorada, onde normalmente duram-se meses e o player ainda tem que manter uma frequência de partidas ranqueadas para que não entre no sistema de decaimento por inatividade, que são de vinte e oito (28)

dias, onde perde-se pontos de liga (PDL) decorrente aos dias em que o player não jogar partidas ranqueadas.

Figura 4 – Tela da aba de ligas ranqueadas

The screenshot shows the League of Legends ranked league interface for FLEX 5V5 Temporada 2021. The current division is Ouro IV, with 0 PDL. The table below lists the top players in this division.

#	INVOCADORES	VITÓRIAS	PONTOS
113	Uma Dedada	3	91
114	Nmoson	31	86
115	RpH EnguiçaBarca	70	82
116	DeDoutrinador	39	82
117	X1MEU Yasua vida	86	80
118	Luana Coelhinha	207	79
119	kiriuko	92	75
120	Double Shiftt	56	75
121	STG Pigmeu	33	75
122	1PersonalTrainer	22	75

Fonte: Imagem retirada do jogo League of Legends. Acesso em dezembro de 2021.

O ingresso ao mundo profissional do eSport referido ao game League of Legends se dá por meio dessas ligas competitivas do sistema, onde faz-se uma avaliação do jogador em questão, afinal, se ele chegou tão alto nas divisões, teoricamente é um bom jogador. Seu desempenho em campeonatos menores, oficiais ou não, também é analisado pelas equipes profissionais, afinal, por mais que ele tenha chegado longe nas ligas, o trabalho em equipe requerido não é tão importante quanto nas competições oficiais com um time fechado.

Atualmente o campeonato brasileiro tem o formato de liga, com um sistema de franquias com dez times, removendo o rebaixamento destes, e a consequente ascensão dos times do “Circuito Desafiante”, hoje conhecida como “Academy” que é a divisão de base do League of Legends.

O Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol) é disputado pelas dez equipes em duas etapas, denominadas “Splits”, estas ocorrem anualmente, uma

em cada semestre do ano. Cada Split consiste em dois momentos, o primeiro é uma fase de pontos corridos onde cada equipe se enfrentam duas vezes em jogos de ida e volta”. Cada vitória computa um ponto para a equipe e ao final dessa etapa as duas mais bem colocadas garantem a vaga direta nas semifinais, uma em cada chave.

A segunda etapa consiste em um mata-mata chaveado onde as equipes se enfrentam em uma série, essa série é composta por até cinco jogos, onde a equipe deve vencer três desses jogos para passar adiante na competição. O vencedor do primeiro Split é consagrado campeão do primeiro Split recebendo 70 mil reais, atualmente, e garante vaga para a segunda maior competição internacional de League of Legends o Mid-Season Invitational (MSI), conhecido como mundialito.

O segundo Split tem o mesmo formato, independente do resultado do primeiro, com a mesma premiação, porém com a diferença de que o vencedor garante uma vaga para a fase de entrada I do mundial de League of Legends em vez do mundialito. O mundial de LoL ou apenas “Worlds” é formado por quatro etapas sendo elas:

Fase de Entrada I, formada por dez equipes divididas em dois grupos que disputam séries de melhor de um (Md1) contabilizando pontos por vitória onde os melhores de cada grupo avançam diretamente para a próxima fase e as demais equipes avançam para a segunda etapa da fase de entrada.

Fase de Entrada II, nesta etapa os terceiros e quartos colocados dos dois grupos disputam entre si em uma série de melhor de cinco (Md5), os ganhadores passam a enfrentar os segundos colocados também em uma Md5, onde os dois vitoriosos desse último embate avançam para a próxima fase.

Fase de Grupos, definidos as quatro equipes ingressantes nas duas fases anteriores, são formados quatro grupos com a junção dos melhores times das regiões da China, Coreia do Sul, Europa, América do Sul e Sudeste Asiático, se enfrentando em série de melhor de um, onde avançam os dois melhores de cada grupo.

Playoffs, também conhecido como “mata-mata”, nesta etapa as oito melhores equipes, definidas na fase de grupos, se enfrentam em um sistema eliminatório em série de melhor de 5 (Md5) até que o melhor se consagre campeão. A premiação do

primeiro colocado não é pré-definida, visto que parte dela advém da venda da Skin Jarvan IV Mundial 2021 (traje de um dos personagens), o valor arrecadado terá 12,5% acrescido na premiação inicial de US\$2,225 milhões, a serem divididos entre todas as equipes participantes.

4.4 Defense of the Ancients 2(DotA 2)

Pertencente ao mesmo estilo MOBA do game citado anteriormente, DotA2 contém algumas peculiaridades, o que o torna único e muito diferente do LoL. O seu objetivo principal é destruir o Ancestral, equivalente ao Nexus do League of Legends, ele fica no centro da base de cada time, que aqui, temos a diferenciação entre Radiant e Dire. Com um total de 120 personagens, aqui categorizados em três atributos principais como, Força, Agilidade e Inteligência, e também com a mesma configuração do mapa de três rotas e a selva, as funções desempenhadas pelos jogadores são diferentes.

A rota superior é a mais longa das demais, diferentemente do LoL, onde todas as rotas têm a mesma distância, essa rota é mais segura para a equipe Dire por ter uma cobertura de mapa maior em comparação ao time Radiant. Aqui temos uma das peculiaridades do DotA2, que por existir essa diferença de distância entre as rotas, a escolha dos personagens, aqui denominados Heróis, pode mudar em relação ao outro time.

Para o time Dire, por ser uma rota mais segura, os jogadores tendem a escolher heróis que desempenham a função de Carregadores juntamente com um suporte, bem semelhante ao do League of Legends. Já para o time Radiant, por ser uma rota perigosa e difícil, optam por Heróis “Offlane” que tenham uma grande capacidade de sobrevivência ou de fuga, visto que eles têm a função de conseguir sobreviver sozinhos mantendo seus adversários ocupados nessa rota, impedindo que eles apareçam em outras rotas e desempenhem os “Ganks”, emboscando e abatendo outros adversários.

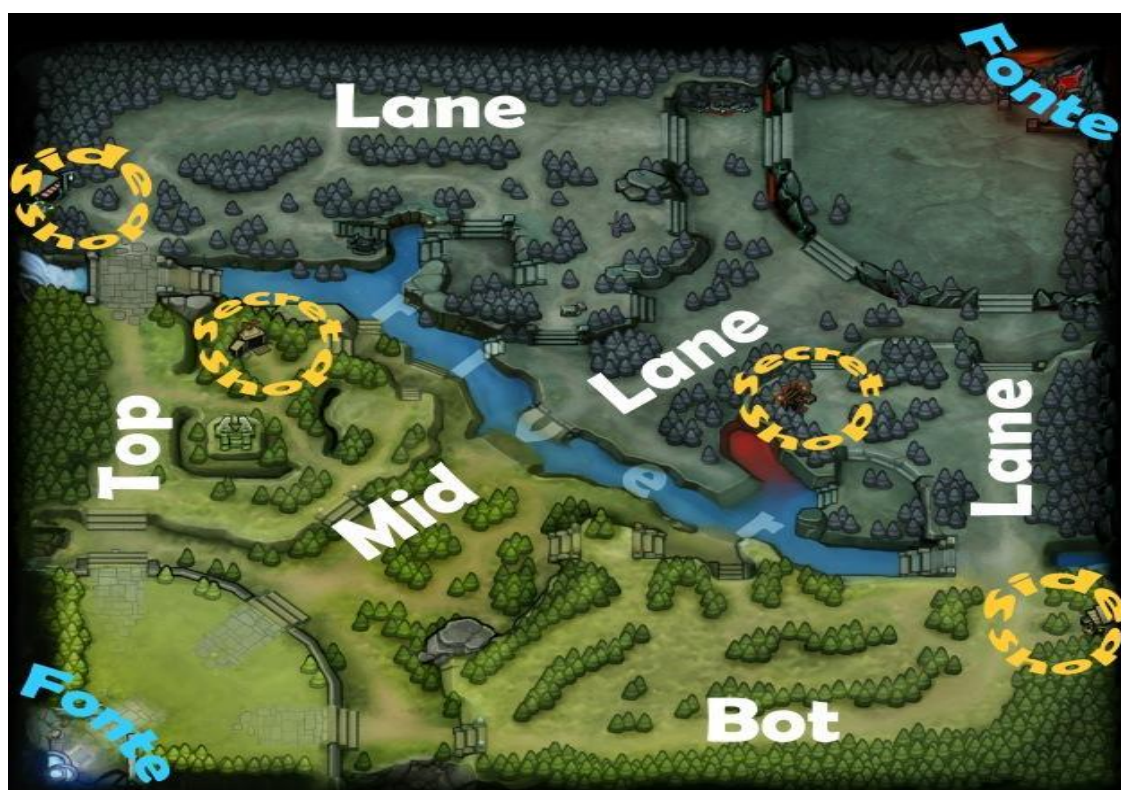
A selva ou Jungle, diferentemente do LoL, a função principal de personagens que transitam por aqui é apenas de ser um suporte para o Carregador. No DotA2 ele não é chamado de “jungler”, mas sim de suporte auxiliar ou “roamer” (aquele que rotacional), emboscando os adversários nas mais diversas rotas e proporcionando

maior abates, dinheiro e segurança para o carregador principal. Os heróis dessa posição precisam ter características para boas emboscadas, como boa movimentação ou habilidades com controle de grupo que fazem com que o adversário fique paralisado e afins.

No meio ou mid, os jogadores desempenham a segunda função mais importante do time, afinal, eles estão na rota mais curta para a base inimiga munidos de heróis poderosos no começo da partida. Pela característica forte dos heróis e pela vulnerabilidade da rota, sendo facilmente emboscados por todas as outras funções, o ritmo do jogo é ditado por eles até a metade do jogo.

A rota inferior, assim como a rota superior, tem a sua peculiaridade em relação às equipes. Para os Radiant a rota é a mais fácil e segura, pelo mesmo motivo comentado acima, nessa equipe o controle de mapa é maior e é aqui que o carregador principal da equipe estará juntamente com o seu suporte dedicado. Já para a equipe Dire, ela se torna a rota mais perigosa, onde o player escolherá um offlaner para jogar.

Figura 5 –Visão superior/mini mapa do DotA2.



Fonte: <https://projetobeta13.wordpress.com/games/guides/dota-2/dota-2-gurias-e-nomes-estranhos-em-construcao-d/>. Acesso em 02 de Novembro de 2021.

A competição no jogo também se dá por meio das partidas ranqueadas, embora que no dota2 não haja uma separação por divisões ou ligas, mas o sistema é bem parecido ao do LoL. Ele é composto pelo Matchmaking Rating (MMR) que consiste em um sistema de pontos que o jogador adquire ao decorrer das partidas ranqueadas.

O MMR é calculado diretamente das partidas vencidas e perdidas de cada jogador, embora esse sistema utilize o MMR médio do time para o nivelamento entre os mesmos. As estatísticas de vitórias, derrotas, ouro total, nível da conta entre outras variáveis dos jogadores entram no nivelamento para a criação das partidas.

Com o MMR do jogador calculado, o próprio sistema faz o nivelamento do time buscando outras pessoas que tenham os pontos parecidos, juntando e realizando a média dos jogadores, tendo assim o MMR da equipe na partida. A obtenção de pontos depende diretamente desse balanceamento, onde uma equipe que vença outra de maior média irá, conseqüentemente, receber mais pontos. Já uma equipe que vencer outra com média menor, irá receber menos pontos.

Embora o Dota2 não tenha um sistema de ligas que interfira diretamente na organização das partidas, os jogadores recebem diferentes medalhas que tem basicamente o mesmo propósito das ligas no League of Legends. Essas medalhas são adquiridas de acordo com a quantidade de MMR ainda que a Valve, empresa esenvolvedora do Dota2, não divulgue as estatísticas de MMR necessários para cada medalha, alguns sites não oficiais fazem uma estimativa deles.

Figura 6 – tabela de MMR e medalhas.

The image shows a table titled "DOTA 2 RANKS MMR" with seven columns representing medal tiers: Herald, Guardian, Crusader, Archon, Legend, Ancient, and Divine. Each tier has a corresponding icon above it. The rows represent MMR ranges, with the first row showing the minimum MMR for each tier, and subsequent rows showing the minimum MMR for the next tier up, along with the number of stars (from 1 to 5) that fall within that range.

	Herald	Guardian	Crusader	Archon	Legend	Ancient	Divine
	0	840	1680	2520	3360	4200	5040
*	140	980	1820	2660	3500	4340	5180
**	280	1120	1960	2800	3640	4480	5320
***	420	1260	2100	2940	3780	4620	5460
****	560	1400	2240	3080	3920	4760	5600
*****	700	1540	2380	3220	4060	4900	5740

Fonte: <https://gamertweak.com/recalibrate-mmr-dota-2/> . Acesso em 02 de março de 2022.

As medalhas servem, também, como parâmetro de avaliação, uma vez que elas estão atreladas ao sistema de matchmaking rating. Assim como o LoL, o ranking do Dota2 é organizado por temporadas, resetando o ranking ao final de cada season, porém, as medalhas adquiridas nas temporadas anteriores são mantidas e ficam disponíveis ao lado da medalha da temporada vigente.

É importante salientar que, diferentemente das divisões do League of Legends, as medalhas adquiridas não podem ser perdidas ou ter seus níveis reduzidos, uma vez conquistadas não há como “cair”.

O ingresso ao mundo profissional é mais orgânico que o do LoL visto que a visibilidade dos torneios e competições é bem maior. Jogadores que obtiverem um bom desempenho são facilmente convidados por treinadores de times profissionais ou até mesmo com times ainda em formação.

Times recém-formados podem garantir acesso aos torneios oficiais por meio de outros torneios maiores, aumentando consideravelmente o surgimento e ingresso de novos jogadores ao profissionalismo, embora seja bastante concorrido e poucos se consagram, garantindo a sua permanência entre os times de reconhecimento.

Além disso, atualmente é o eSport que tem a maior premiação no torneio mundial, grande parte sendo patrocinado pela própria comunidade do DotA2. Parte do valor arrecadado é proveniente de um pacote de itens comprados no jogo e em 2021 o valor da premiação total chegou na casa dos \$40.018.400,00 dólares, onde \$18.208.300,00 foi destinado ao Team Spirit, equipe campeã mundial de 2021. Todo o resto do valor foi dividido entre as outras colocações.

5 eSPORT E EDUCAÇÃO

Sabe-se que no século XXI ocorreram diversas mudanças devido ao desenvolvimento tecnológico da sociedade e um aumento massivo na utilização de tecnologias científicas, digitais, eletrônicas e computacionais. Além disso o uso de tais tecnologias vem conquistando uma notoriedade ao serem aplicadas nos ambientes de aprendizagem, para assim, melhorarem as metodologias de ensino já existentes, pois anteriormente somente livros e cadernos eram adotados.

Com o advento da globalização e a chegada da internet a forma do ser humano se relacionar transformou-se de uma forma inimaginável, inclusive a forma de estudar e a aplicação de tecnologias da informação e comunicação nos métodos educacionais de ensino, como por exemplo as aulas de informática.

O uso da tecnologia é uma realidade mais do que presente na nossa sociedade, sendo possível realizar diversas tarefas e serviços por meio de dispositivos conectados a uma rede de informações. (BRITO,2016)

Segundo o IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), nos dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio Contínua de 2017, evidencia um alerta na educação brasileira em relação ao Plano Nacional de Educação instituído em 2014, que aponta diretrizes, metas e estratégias para política educacional até o ano de 2024. Nota-se que a progressão dos alunos entre 6 a 10 anos permanecem na idade adequada em relação às etapas iniciais do ensino fundamental, entretanto aos anos finais ocorre um declínio. Desta feita uma parcela desses estudantes chega de forma tardia no ensino médio, agravando nas etapas subsequentes do ensino.

Um dos grandes desafios que se encontram no Brasil na aplicação de tais tecnologias no ensino é a desigualdade entre as classes sociais, uma vez que as classes mais abastadas têm o controle das tecnologias e ciências, limitando assim o acesso da classe desfavorecida, que como consequência gera um atraso no desenvolvimento cultural e educacional. É nessa conjuntura atual do país com sua sociedade capitalista que essas desigualdades sociais são exacerbadas. Desta forma apenas uma parcela do povo brasileiro tem acesso a uma educação de qualidade.

Um dos pilares de uma sociedade desenvolvida é uma Educação de qualidade. O Brasil, um país com dimensões continentais, lança na Constituição de 1988 que a Educação está a serviço (1) do pleno desenvolvimento da pessoa, (2) preparo para o exercício da cidadania e (3) qualificação para o trabalho. Em 1996, a Lei de Diretrizes e Bases (LDB) determinava que a União firmasse um Pacto Interfederativo, um acordo com vários níveis do governo, onde foram estabelecidos competências e diretrizes capazes de orientar os currículos. Em 2014, o Plano Nacional de Educação (PNE) reafirmava a necessidade de estabelecer diretrizes pedagógicas para uma educação básica e criar uma base nacional que orientasse os currículos de todas as unidades da federação. Em dezembro de 2017, o Ministério da Educação e Cultura (MEC) homologou a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que tem como objetivos (1) a elaboração dos currículos e das propostas pedagógicas, (2) as políticas para formação de professores, (3) a produção de material didático e (4) avaliação. (GADÉLHA,2020, p.19)

Tendo em vista que no ano de 2017 foi homologado a Base Nacional Comum Curricular, conforme citado acima, também foi feita uma proposta para que os jogos eletrônicos fossem inseridos no ensino dos jovens como componente curricular da Educação Física escolar, entretanto existe uma limitação financeira na aquisição dos materiais específicos para que o conteúdo seja trabalhado dentro das suas especificidades.

Os jogos digitais aparecem na BNCC como parte do componente Educação Física previstos para o Ensino Fundamental – anos finais no ano/faixa do 6º e 7º ano, na unidade temática “Brincadeiras e Jogos”, definidos como objetos do conhecimento. Uma das habilidades indicadas a serem desenvolvidas é “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” (BRASIL, 2017, p. 233). A outra habilidade sugerida é “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” (BRASIL, 2017, p. 233). (SILVA, LOURENÇO, MONTEIRO, SANTOS, PEREIRA DA SILVA,2019, p.2)

Desta forma entende-se que a Educação Física tem um cuidado em dar um novo significado, de uma maneira corporal às distintas performances e vivências lúdicas que os jogos eletrônicos trazem aos estudantes, visto que o conteúdo é

envolvente e foge do cotidiano escolar, afinal os jogos são citados em diversos núcleos e áreas do conhecimento na composição da Base Nacional Comum Curricular.

Quando a criança joga algum tipo de JE's, ela precisa desenvolver algumas técnicas de raciocínio rápido, existem jogos que demandam uma precisão de agilidade e coordenação motora; já em outros há são abordados aspectos sociais, características que a Educação Física Escolar trabalha nas escolas. Os JE's modernos possibilitam aos jogadores uma movimentação constante, a exemplo de jogos de avatares, exibido em uma dimensão avançada, onde os jogadores se movimentam dentro dos espaços, abaixando, subindo, correndo, deitando e tentando qualquer outra ação daquele universo específico. (GADELHA,2020, p.63)

Assim como nos eSports citados anteriormente, onde o jogador necessita desenvolver várias habilidades psicomotoras para o seu melhor desempenho enquanto um jogador casual ou profissional. Habilidades essas que, muitas vezes, não são aprimoradas ou até mesmo desenvolvidas ao longo da sua vida escolar, uma vez que a própria Educação Física não o proporciona a vivência adequada para tal.

Tendo em vista o importante papel do professor de Educação Física Escolar ao instigar e proporcionar a vivência do conteúdo aos seus alunos, bem como a sua adaptação e ressignificação de acordo com o contexto sociocultural em que estão inseridos, ele, enquanto profissional deve também se apropriar do universo do eSport.

O professor precisa buscar se apropriar do universo dos JEs, relacionando-o com o cotidiano de seus alunos e, por sua vez, aproveitar as potencialidades desses meios, deixando que o aluno traga para sala de aula comentários sobre os JEs, contextualizando ao máximo as situações de ensino-aprendizagem, fazendo assim um aproveitamento da realidade do aluno, do que está próximo a ele (AZEVEDO, 2012).

Embora o conteúdo faça parte do cotidiano de várias crianças e adolescentes inseridos no ensino regular, há uma relutância na inserção do conteúdo nas aulas de Educação Física devido ao enraizamento de ideais onde as aulas são sinônimo de atividade e esforço físico.

Como apontam os autores Guilherme Carvalho Franco da Silveira e Livia Maria Zahra Barud Torres em sua pesquisa:

Alguns alunos das escolas pesquisadas ainda acreditam que a educação física se faz apenas a partir dos movimentos corporais e do exercício físico e talvez por isso não apoiem a presença dos jogos eletrônicos. Tal representação de Educação Física apenas como prática corporal também apareceu numa pesquisa realizada por Batista e Betti (2005), em que a maior parte das crianças investigadas respondeu, num questionário, que não gostaria de ver vídeos nas aulas. (p.5)

Incumbido de ressignificar este pensamento retrógrado a respeito da Educação Física Escolar, e apontar que também se faz necessário como área de conhecimento teórico-metodológico, o professor de Educação Física necessita de uma maior apropriação do conteúdo, haja vista que o eSport torna-se um fenômeno com uma proposta diferente, embora suas características ainda se mantenham semelhantes.

O profissional responsável e comprometido com a Educação deverá saber lidar com esse novo desafio, principalmente, o professor de Educação Física, por trabalhar com o jogo, que é fundamental para o desenvolvimento das crianças e adolescentes, bem como em suas atividades de ensino-aprendizagem no âmbito escolar de ação humanizadora, buscando fazer do ambiente escolar um local de eclosão e desenvolvimento de valores, tais como autonomia, colaboração, cooperação, solidariedade, empatia e outros. (GADELHA,2020, p.64)

Encarando os eSports como modalidade esportiva altamente competitiva e sistematizada, não apenas com um caráter lúdico, necessitando um maior cuidado na sua inserção escolar. Desde o despreparo a respeito do conteúdo e suas mecânicas à estrutura física e seus materiais necessários. Barreiras essas que o professor em conjunto com a escola tem total capacidade de superar.

A utilização das mesmas tecnologias auxilia a abordagem desse conteúdo, uma vez que existem uma gama de materiais em formato de vídeos sobre os eSports em questão, desde simples tutoriais de como jogar ou desempenhar algumas funções até os campeonatos mais expressivos mundialmente.

Não deixando de lado a necessidade da criação de uma sistematização do conteúdo em si visando uma melhor abordagem e uma metodologia adequada para o conteúdo teórico-prático. Atenta-se a necessidade de inclusão e aprofundamento na formação dos professores, visto que, o conteúdo é pouco abordado.

No Brasil, a maior parcela das escolas que aderiram aos jogos eletrônicos como modalidade esportiva em suas competições escolares anuais foram as privadas, embora se fazem presentes em algumas escolas da rede estadual, onde os alunos são provocados a se aproximarem cada vez mais da modalidade e correlaciona-la com a educação.

Com a Liga Escolar de eSports nós almejamos ser um elo entre jovens, educadores e pais, aliando eSports com educação. Somos formados por pessoas unidas pela causa de mudar a vida de jovens por meio da prática esportiva eletrônica. Acreditamos que todo esporte proporciona experiências reais de trabalho em equipe, liderança e socialização, e nos eSports vai além, se desenvolve o raciocínio lógico e outras competências importantes para os alunos. (Liga Escolar de eSportes)

Em 2019 a Liga Escolar de eSports expandiu as inscrições para que qualquer escola participasse da competição, onde tanto escolas privadas como públicas aderiram a modalidade, ocasionando em mais de 800 escolas inscritas.

A competição é composta por quatro etapas, sendo elas, fase de grupos, primeira etapa dos playoffs, finais regionais e finais nacionais. Durante a fase de grupos e playoffs as escolas disputaram a vaga de representante das quatro macrorregiões, norte/nordeste, centro-oeste, sul e sudeste.

Essa competição de 2019 foi voltada ao League of Legends e contou com as escolas semifinalistas, sendo elas, Colégio Expressão, ETE Cicero Dias, Colégio de Aplicação Univali e Colégio Embraer Juarez Wanderley representando o centro-oeste, norte/nordeste, sul e sudeste respectivamente. Culminando com o Colégio Embraer como campeão Brasileiro Escolar de League of Legends, além do título, a equipe recebeu uma premiação de R\$5.000,00.

Figura 7 – Semifinalistas da Liga Escolar Brasileira de eSports 2019



Fonte: <https://url.gratis/RpT7bq> . Acesso em 10 de novembro de 2021.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta monografia teve como principal finalidade, trazer à tona a discussão a respeito da esportivização dos jogos eletrônicos, e quando o jogo se torna esporte, tendo em vista que vivemos em uma sociedade moderna repleta de novas tecnologias, consoles e diversos jogos eletrônicos.

Destarte, que para que fosse possível chegar a um entendimento foi necessário fazer-se um estudo diferenciando Jogo e Esporte, já que é bem comum utilizar-se desses termos, para referir-se às mesmas atividades. Entretanto, os dois são fenômenos da cultura corporal completamente distintos, conforme pode ser visto no capítulo inicial.

Durante a elaboração deste trabalho se fez indispensável definir e compreender o funcionamento de alguns jogos eletrônicos, sua classificação, o tipo, seu modus operandi, o que são eSports e como funcionam

Deste modo, também foi realizado um estudo histórico para entender-se as transformações que a sociedade passou, conforme abordado no segundo capítulo, tendo em vista que os jogos eletrônicos surgiram da modernização das tecnologias, fazendo com que os jogos digitais tornassem cada vez mais populares para públicos de todas as idades, principalmente entre crianças e adolescentes.

Assim no decorrer deste trabalho é possível verificar-se que os jogos eletrônicos seriam um meio de ensino no ambiente das escolas, podendo trazer muito benefícios para os alunos em sala de aula, inclusive despertando um maior interesse dos mesmos no seu aprendizado, haja vista que os jogos têm toda uma ludicidade que é atrativa para os mais jovens.

Em outro dado momento procurou-se entender a ligação entre o eSport e educação, pois sabe-se que no século XXI ocorreram diversas mudanças no desenvolvimento tecnológico e uma ampliação abundante na utilização de tecnologias científicas, digitais, eletrônicas e computacionais. Além do mais, a utilização de tais tecnologias vem atingindo uma notoriedade ao serem aplicadas nos ambientes de aprendizagem, para assim, melhorarem as metodologias de ensino já existentes.

Conforme pesquisado, os eSports já se fazem presente no cotidiano escolar dos alunos, tanto nas horas de lazer quanto nas aulas de educação física, tomando como iniciativa as competições escolares. Fora da escola, mas ainda em um ambiente de ensino, as competições nacionais carregam o seu cunho educativo como visto no capítulo anterior.

Concluimos então que os eSports, como foi observado em seu capítulo, atende aos pré-requisitos utilizados na caracterização dos esportes modernos, podendo, assim, considerá-los como tal. Outrora alguns autores apresentem uma definição diferente, os eSport acabam se enquadrando na necessidade o esporte moderno ser institucionalizado e seus participantes terem a competição como objetivo principal, abandonando a ludicidade.

Com um arranjo entre professor de educação física, demais professores correlacionados e coordenação, o conteúdo pode e deve ser trabalhado sem demais dificuldades, visto que uma grande parcela dos alunos tem acesso aos smartphones possibilitando, ainda que limitada, a vivência de pelo menos alguns eSports.

Como abordado no tópico de tipos de jogos eletrônicos, vemos que alguns deles possibilitam os jogadores usufruir em apenas um dispositivo, tornando o acesso fácil aos alunos, onde faz-se necessário apenas um console ou computador, este último, a fim de emular eSports com partidas locais.

No mais, é possível possibilitar a vivência dessa modalidade esportiva, não só a sua prática como o seu conteúdo técnico e tático estudando e demonstrando a fundo as suas particularidades, como sua interação social, cooperação entre seus jogadores da equipe além de suas significantes melhorias psicomotoras.

REFERÊNCIAS

; ; ; et al. Jogos eletrônicos na bncc para a educação física. In: XXI **Congresso Brasileiro De Ciências Do Esporte**, 2019, Natal. Anais eletrônicos... Campinas, Galoá, 2019;

AZEVEDO, Victor de Abreu; PIRES, Giovani De Lorenzi; SILVA, Ana Paula Salles da. **Jogos eletrônicos e a busca da excitação**. Motrivivência, Santa Catarina, ano XIX, n. 28, 21 jul. 2007. Saúde, p. 90-100.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA Sérgio Muinhos Barroso; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA ,Thiago José de Souza - **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos**. Faculdade Metodista Granbery (FMG), Juiz de Fora – MG, 2007

BERTÃO, Nayara. **Gamers gastam no cartão de crédito 77% a mais que a média dos brasileiros**. Disponível em <http://tiny.cc/zs5puz> . Acesso em 09.Jun.2021 às 20:26;

BETTI, Irene Conceição Rangel. **Esporte na escola: mas é só isso, professor?**. Motriz, São Paulo, ano 1999, v. 1, n. 1, p. 25-31;

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física**. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. – 3 ed.– Brasília: A Secretaria, 2001. 96p.: il;

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Editora Cotovia. Lisboa: Portugal, 1990.

CAVICHIOILLI , Fernando Renato; REIS, Leoncio José De Almeida. **Lazer À Laser1: Os Jogos Eletrônicos No Século Xxi**, Paraná, 2007.

CAVICHIOILLI, Fernando Renato; REIS, Leoncio José de Almeida. **Jogos eletrônicos e a busca da excitação**. *Motrivivência*, Porto Alegre, v. 14, n. 03, 12 dez. 2008. Saúde, p. 163-183.

CBES – Confederação Brasileira de eSports. **O que são os eSports?** Disponível em <https://url.gratis/FNXzF3> . Acesso em: 13.Set. 2021 às 22:40;

COELHO, Aparecido Antonio dos Santos - **Games: Da comunicação off-line a comunidade online**. 1º Congresso Internacional de Novas Narrativas, UNESP, São Paulo, 2015

COSTA, A. Q.; BETTI, M. **Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa**. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Campinas, v. 27, n. 2, p. 165-178, jan. 2006;

COSTA, Alan Queiroz Da - **Mídias E Jogos: Do Virtual Para Uma Experiência Corporal Educativa**. 2006. 208 folhas. Dissertação de Mestrado - Universidade Estadual Paulista (UNESP), São Paulo, 2006.

FERNANDES, Saulo. **Pesquisa Game Brasil 2020 aponta que 73,4% dos brasileiros jogam jogos eletrônicos.** Disponível em <https://url.gratis/lgcSZg> . Acesso em 14.Jun.2021 às 21:06;

FRANCO, Pedro Lopes - **e-Sports: do entretenimento ao plano de carreira.** 2017. 85 folhas. Monografia - Centro Universitário De Brasília – UNICEUB, Brasília-DF, 2017;

GADÊLHA, George Tawlinson Soares - **Os jogos eletrônicos na educação física escolar: Uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória.** Universidade Federal Do Rio Grande Do Norte, 2020.

GIL, Antônio Carlos – **Como elaborar projetos de pesquisa.** Editora Atlas, São Paulo, 2002.

GULARTE, Daniel. **Spacewar! e seu livre legado.** Disponível em <https://url.gratis/bfYqo7> . Acesso em 02.Nov.2021 às 21:20;

GUTIERREZ, Barbára. **Tutorial Omelete: League of Legends: Parte I.** Disponível em <https://url.gratis/iXhYyj> . Acesso em 22.Out.21 às 18:38;

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** 4ª edição. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1993;

HUIZINGA, Johan – **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Editora Perspectiva, São Paulo, 2007.

LAKATOS, Eva Maria & MARCONI, Marina de Andrade - **Fundamentos de metodologia científica**. Editora Altas. São Paulo, 2003.

LEITE, Leonardo Cardarelli - **Jogos Eletrônicos Multi-Plataforma: Compreendendo As Plataformas De Jogo E Seus Jogos Através De Uma Análise Em Design**. Pontifca Universidade Católica do Rio De Janeiro, 2006.

LIGA ESCOLAR BRASILEIRA DE eSports. **Sobre a Liga Escolar de eSports**. Disponível em <https://url.gratis/ndowgl> . Acesso em 10.Nov.2021 às 19:37;

LOPES, Fernando José; BRASILINO, Marcelo. **As Contribuições da Tecnologia Digital para Discentes de Duas Turmas de Recuperação Paralela**. REPAE – Revista Ensino e Pesquisa em Administração e Engenharia, São Paulo, ano 2019, v. 5, n. 1, 10 mar. 2019. Tecnologia, p. 165-184;

MEDEIROS, João Paulo Alves De - **Esportivização dos jogos eletrônicos: os e-sports são esportes?**. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal-RN, 2018.

MENDES, C. L. **Jogar jogos eletrônicos: que lazer é esse?** Licere, Belo Horizonte, v. 8, n. 1, 2005;

MENUCHI, M.R.T.P., GALATTI, L.R., and NASCIMENTO, J.V. **Formação em educação física e a organização do ambiente de aprendizagem na iniciação esportiva.** Ilhéus, BA: Editus, 2016, pp. 291-319;

MUNGUBA, MC et al. **Jogos eletrônicos: apreensão de estratégias de aprendizagem.** RBPS - Revista brasileira de promoção a saúde, Fortaleza, CE, 2003, 16 mar. 2003. Saúde, p. 39-48;

NEWZOO'S, Consulting - **Global Games Market Report: The VR & Metaverse Edition.** Amsterdam-Holanda, 2021.

PEREIRA, Silvio Kazuo – **O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais.** 2014. 122 folhas. Monografia – Universidade de Brasília, Brasília-DF, 2014;

PERNAMBUCO, Governo do Estado – **Parâmetros para a educação básica do Estado de Pernambuco.** Secretária de Educação, Recife-PE, 2013.

PERNAMBUCO. **Parâmetros para a Educação Básica de Pernambuco-Parâmetros Curriculares de Educação Física-Ensino Fundamental e Médio.** Secretaria de Educação, 2013;

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PICCOLO, G. M. **O universo lúdico proposto por Callois. Lecturas, Educación Física y Deportes**. Revista Digital, ISSN 1514-3465 - Buenos Aires - Año 13 - Nº 127 - Dezembro de 2008;

PICCOLO, Gustavo Martins - **O universo lúdico proposto por Caillois**. Efdeportes, Revista Digital - Buenos Aires - Año 13 - Nº 127 - Diciembre de 2008

RAMOS, Daniela Karine – **Jogos Eletrônicos e as construção do juízo moral, das regras e dos valores sociais**. Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina - SC, 2006.

RETONDAR, Jeferson José Moebus; BONNET, Juliana Coutinho; ASSUMPÇÃO HARRIS, Elisabeth Rose. **Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Rio de Janeiro, 2016, n. 38, p. 3-10;

SABÓIA, Daniel Pacheco – **Briga de Rua: Imaginário da Violência Urbana Através dos Videogames**. 2018. 132 folhas. Monografia – Universidade Federal do Maranhão, São Luís-MA, 2018.

SILVEIRA, G.C.F Da; TORRES L.M.Z.B - **Educação Física Escolar: Um Olhar Sobre Os Jogos Eletrônicos**, São Paulo, 2007

SOARES ET AL. **Metodologia do Ensino da Educação Física.** – São Paulo: Cortez, 2012;

SOARES, C.L. **Do corpo, da Educação Física e das muitas histórias. Movimento.** Porto Alegre, v.9, n.3, p. 125-147. Set/Dez de 2003;

SOARES, C.L. **Educação física escolar: conhecimento e especificidade.** Rev. paul. Educação Física, São Paulo, supl.2, p.6-12, 1996;

STAHL, Nathan William - **Jogos Eletrônicos Na Bncc: Uma Proposta Para A Educação Física Escolar.** Universidade Estadual Paulista (UNESP), São Paulo-SP, 2021

TAVARES, M. **O ensino do jogo na escola: uma abordagem metodológica para a prática pedagógica dos professores de educação física.** 1994. 152 f. Dissertação (Mestrado em educação) – Programa de Pós Graduação em Educação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife. 1994;

VARES, ALEXANDRE - **O processo de inovação tecnológica e estrutura competitiva da indústria de jogos eletrônicos: Fatores críticos à concorrência na atual geração de consoles (2012-presente).** UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA, Rio Grande do Sul, 2015.

VIEIRA, M.L.e SARTÓRIO, R. **Análise motivacional, causal e funcional da brincadeira em duas espécies de roedores.** Estudos de Psicologia, 7, p. 189-196, 2002.

WIJMAN, Tom. **The World's 2.7 Billion Gamers Will Spend \$159.3 Billion on Games in 2020; The Market Will Surpass \$200 Billion by 2023.** Disponível em <https://url.gratis/rYJD3b>. Acesso em 09.Jun.2021 às 21:34