



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL

David Leonardo da Silva de Andrade Teixeira

**Educação Física, Games e Esports: Relato de Experiência sobre Práticas,
Desafios e Oportunidades Educacionais**

BRASÍLIA - DF
2025

David Leonardo da Silva de Andrade Teixeira

**Educação Física, Games e Esports: Relato de Experiência sobre Práticas,
Desafios e Oportunidades Educacionais**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional da Universidade de Brasília e ao Núcleo de Educação a Distância da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação Física.

Área de Concentração: Educação Física Escolar

Orientadora: Profa. Dra. Rosana Amaro

BRASÍLIA - DF

2025

“Os homens fazem a sua própria história; contudo, não a fazem de livre e espontânea vontade, pois não são eles quem escolhem as circunstâncias sob as quais ela é feita, mas estas lhes foram transmitidas assim como se encontram. A tradição de todas as gerações passadas é como um pesadelo que comprime o cérebro dos vivos”

(Karl Marx)

“Quando a educação não é libertadora, o sonho do oprimido é ser o opressor”

(Paulo Freire)

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe, Rosana, que jogava jogos eletrônicos no videogame e no computador fazendo parte da minha infância e adolescência como uma amiga, cuidadora e catalisadora de sonhos, e que me incentivou a cursar Educação Física dando início a uma caminhada de apoio a discentes e docentes e busca por um mundo melhor.

Ao meu pai, David, que sempre esteve comigo no debate de ideias, sempre dando conselhos, broncas e estimulando ao pensamento crítico e intelectual. E em específico que me auxiliou no processo de entender a ciência e o ambiente acadêmico para que eu pudesse seguir em frente no mestrado, sendo um pilar na conclusão do meu mestrado.

Às minhas irmãs, Michelle e Mariana, fontes inesgotáveis de amor, carinho e alegria, que sempre estão comigo me apoiando e acreditando em mim. Pessoas de grande valor, de grande amor e de grande importância na minha vida.

À minha esposa, Karine, que, junto a mim, luta para salvar e dar lar a tantos animais que indefesos se encontram em situação de rua, que, de maneira muito paciente, me atura quando me enfiô em variados problemas para ajudar as pessoas próximas a mim e que me apoia em tantas vertentes de nossas vidas.

Agradeço aos tantos gatinhos e cachorrinhos que já fizeram parte da minha vida e que me ensinaram o melhor lado da vida, a inocência e amor incondicional de um animal que em nada nos cobra e em tudo nos conforta, dando muita vezes sentido a nossa existência nessa terra.

A todos os supracitados, fica aqui o meu infinito agradecimento por tão imensurável honra de fazer parte de suas vidas, que tanto dão sentido à minha própria.

Agradeço à Profa. Dra. Rosana, cuja inestimável paciência permitiu que me compreendesse e atendesse em meio aos meus diversos desafios e lutas por um mundo melhor, aos demais professores do PROEF e da UnB e da UFF que contribuíram em muito para uma difícil e extenuante, mas necessária desconstrução e mudança de consciência e, por fim, agradeço aos estudantes pela possibilidade de compartilhar tantos momentos mágicos ao seu lado.

David Leonardo da Silva de Andrade Teixeira

“Educação Física, Games e Esports: Relato de Experiência sobre Práticas, Desafios e Oportunidades Educacionais”

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional da Universidade de Brasília e ao Núcleo de Educação a Distância da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação Física.

Defendida e aprovada em: _____ de fevereiro de 2025.

Membros da banca examinadora:

Profa. Dra. Rosana Amaro

(Presidente FEF/UnB)

Prof. Dr. Jonatas Maia da Costa

(Membro Interno - FEF/UnB - Titular)

Prof. Dr. Pedro Fernando Avalone de Athayde

(Membro Externo - UnB - Titular)

Prof. Dr. Pedro Osmar Flores de Noronha Figueiredo

(Membro Interno - FEF/UnB - Suplente)

Profa. Dra. Geusiane Miranda de Oliveira Tocantins

(Membro Externo - SEEDF - Suplente)

RESUMO

Os *games* (jogos eletrônicos) e, por conseguinte, os *esports* (esportes eletrônicos) são conteúdos indicados tanto pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em todas as suas versões (2016a, 2016b e 2017), quanto pelo Currículo em Movimento do Distrito Federal - CMDF - (2018), que foi atualizado e harmonizado à BNCC, logo após a base ter sido homologada. Portanto, consiste no direito do estudante e dever do Estado tematizar os *Games* e os *Esports* no ensino, sobretudo, na Educação Física (EF). Assim, o objetivo geral deste trabalho vislumbra Analisar as relações entre a EF, os *Games* e os *Esports*, com base no mapeamento da literatura e na experiência de uma ação de formação continuada de professores, para entender as possibilidades e desafios dessas práticas no contexto educacional, que resulte em um *e-book* e uma ementa, produtos educacionais da Dissertação, possibilitando a sua implantação. Os objetivos específicos pretendem: (1) Mapear a literatura acadêmica quanto à relação da EF e sua relação com os *Games* e os *Esports*, evidenciando as potenciais aproximações e distanciamentos dos *Games* e dos *Esports* com a EF; e (2) Relatar a experiência pedagógica de uma ação de formação continuada de professores e consubstanciá-la com a temática dos *Games* e *Esports*. O percurso metodológico, de abordagem qualitativa, com objetivo exploratório, organiza-se em duas etapas: mapear a literatura e relatar uma experiência pedagógica; e, em seguida, discutir e complementar de maneira dialética o mapeamento de literatura com os achados e reflexões do relato de experiência em um processo de recíproca contraposição e complementação entre ambas. Quanto aos resultados da pesquisa, foi possível identificar pontos que merecem destaque. O mapeamento permitiu identificar que: há grande adesão estudantil aos *Games* e aos *Esports*; os *Games* e os *Esports* permitem, tal qual os esportes tradicionais, trazer à tona os valores esportivos; é possível abordar os *Games* e os *Esports* como estratégia para obtenção de conhecimentos e/ou conteúdo-fim de ensino da EF; os *Games* e os *Esports* motivam os estudantes a participarem das aulas de EF; as áreas da Saúde e a Educação são as que concentram maior produção científica; há quase uma unanimidade na manutenção dos *Games* nos referenciais curriculares dos estados e do Distrito Federal; apresentou-se uma predileção em abordar os *Games* e os *Esports* em sua vertente voltada para movimentos amplos e globais; e, por último e principalmente, que a maior fragilidade encontrada e apontada por várias pesquisas foi a falta de formação de professores, a inicial e, com maior reincidência, a continuada. O relato de experiência e o contraste com o mapeamento permitiu: elucidar algumas limitações na formação proposta inicialmente; a necessidade de aprofundar as temáticas abordadas nas aulas; e a necessária implementação de um espaço-tempo que permita a vivência e experimentação dos professores-cursistas nas diversas modalidades de *Games* e de *Esports* na nova formação continuada de professores que será implementada no 2º semestre de 2025, a partir da ementa elaborada no contexto da presente pesquisa.

Palavras-chave: *Games* (Jogos Eletrônicos); *Esports* (Esportes Eletrônicos); Educação Física.

ABSTRACT

Video games and, consequently, esports (electronic sports) are recommended contents by the National Common Curricular Base (BNCC) in all its versions (2016a, 2016b, and 2017), as well as by the Curriculum in Motion of the Federal District (CMDF) (2018), which was updated and harmonized with the BNCC shortly after the base was ratified. Therefore, it is the student's right and the State's duty to address Games and Esports in education, especially in Physical Education (PE). Thus, the overall goal of this work is to analyze the relationships between PE, Games, and Esports, based on a mapping of the literature and the experience of a continuous teacher training program, to understand the possibilities and challenges of these practices in the educational context, which will result in an e-book and a syllabus, educational products of the dissertation, enabling their implementation. The specific objectives aim to: (1) Map the academic literature regarding the relationship between PE and its connection with Games and Esports, highlighting the potential proximities and distances between Games, Esports, and PE; and (2) Report the pedagogical experience of a continuous teacher training program and substantiate it with the theme of Games and Esports. The methodological approach, with a qualitative, exploratory objective, is organized into two stages: mapping the literature and reporting a pedagogical experience; and then discussing and complementing the literature mapping with the findings and reflections from the experience report in a process of reciprocal counterpoint and complementarity between the two. Regarding the research results, some key points were identified. The mapping allowed identifying that: there is significant student adherence to Games and Esports; Games and Esports allow, much like traditional sports, to bring forth sports values; it is possible to address games and Esports as a strategy for acquiring knowledge and/or as a teaching content in PE; Games and Esports motivate students to participate in PE classes; the fields of Health and Education concentrate the most scientific production; there is nearly unanimous inclusion of Games in the curricular references of the states and the Federal District; there is a preference for addressing Games and Esports in their aspect related to broad and global movements; and, lastly and mainly, the greatest frailty identified and pointed out by several studies was the lack of teacher training, both initial and, more frequently, continuous. The experience report and the contrast with the literature mapping allowed for: elucidating some limitations in the initially proposed training; the need to deepen the themes addressed in the classes; and the necessary implementation of a space-time that allows teachers-trainees to experience and experiment with the various modalities of Games and Esports in the new continuous teacher training to be implemented in the 2º semester of 2025, based on the syllabus developed in the context of this research.

Keywords: Games (Electronic Games)¹; Esports (Electronic Sports); Physical Education.

¹ For those who speak English, this footnote aims to elucidate the usage of 'games' and 'electronic games'. Worldwide, the term 'games' is often used synonymously with 'electronic games' due to the immense importance of electronic games. Hence, the author chose to use it likewise. Therefore, when the author speaks about 'game' or 'games', understand it as 'electronic game' or 'electronic games'.

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

AR	<i>Augmented Reality</i>
BD	<i>Blu-ray Disc</i>
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CEF	Centro de Ensino Fundamental
CIEEL	Centro Interdisciplinar de Esportes Eletrônicos
CMDF	Curriculum em Movimento do Distrito Federal
COD	<i>Call Of Duty</i>
DF	Distrito Federal
EAPE	Escola De Formação Continuada Dos Profissionais Da Educação
EF	Educação física
ESPORTS	<i>Electronic Sports</i>
FF	<i>Free Fire</i>
FFVII	<i>Final Fantasy VII</i>
FFXIV	<i>Final Fantasy XIV</i>
FPS	<i>First Person Shooter</i>
GGWP	<i>Good Game Well Played</i>
IA	Inteligência Artificial
IAG	Inteligência Artificial Generativa
JEEDF	Jogos Escolares Eletrônicos do DF
JRPG	<i>Role Playing Game</i> Japonês
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
LOL	<i>League of Legends</i>
MGS	<i>Metal Gear Solid</i>
MMORPG	<i>Massive Multiplayer Online Role Playing Game</i>
MOBA	<i>Multiplayer Online Battle Arena</i>
Mocap	<i>Motion Capture</i>
NES	<i>Nintendo Entertainment System</i>
NPC	<i>Non-Playable Character</i>
PC	<i>Personal Computer</i>
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais
PL	Projeto de Lei
PLS	Projeto de Lei do Senado

PMDF	Polícia Militar do Distrito Federal
ProEF	Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional
PS3	<i>PlayStation 3</i>
PSVR	Óculos de Realidade Virtual (VR) da <i>PlayStation</i>
PUBG	<i>PlayerUnknown's Battlegrounds</i>
REXP	Relatório de experiência
RPG	<i>Role Playing Game</i>
RTS	<i>Real Time Strategy</i>
SEEDF	Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal
SEELDF	Secretaria de Estado de Esporte e Lazer do Distrito Federal
TIC	Tecnologias da Informação e Comunicação
TDIC	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
TGA	<i>The Game Awards</i>
VR	<i>Virtual Reality</i>

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figuras

- Figura 1 - Sobre os conceitos de *games* e *esports*
- Figura 2 - Newzoo 2017–2024: total de receita global de *games* e de *games* de celulares (*smartphones*)
- Figura 3 - Respostas positivas à pergunta “Você costuma jogar jogos eletrônicos?”
- Figura 4 - Receita mundial do mercado de *games*, segundo o site Statista
- Figura 5 - Gráfico de comparação de receita mundial de *games*, cinema e música em 2023
- Figura 6 - Entrevista para a Globo no evento *Jam Nerd Festival* 2016
- Figura 7 - Estudantes jogando *Pokémon Trading Card Game* e Jogos-livros de *Role-Playing Game* (RPG) no projeto Jogos Lúdico-Pedagógicos
- Figura 8 - Estudantes jogando *Free Fire*, *FIFA* e *Street Fighter* no interclasse; praticando os movimentos aprendidos nas aulas de *Street Fighter* e AoV; e treinando no *Nintendo Switch*, no *notebook* e no *PS4* fornecidos ao projeto CIEEL
- Figura 9 - Reportagem G1 do Primeiro Campeonato de *League of Legends* (LoL) dos JEDF; transmissão do primeiro campeonato de LoL dos JEDF com os *casters* (narrador e comentarista); logo atualizada dos JEDF no qual inseriram o controle de *videogame* acima do DF para representar a entrada dos esports nos JEDF e final presencial da etapa dos JEEDF na modalidade de *Valorant*.
- Figura 10 - Aula do curso de “*Games e Esports na Educação*” ofertado na Escola de Aperfeiçoamento dos Profissionais da Educação (EAPE)
- Figura 11 - Objetivo Geral e Específicos
- Figura 12 - Os *esports* mais assistidos em 2024 em quantidade de horas assistidas
- Figura 13 - Principais jogos de *esports* 2024 por premiação total.
- Figura 14 - Principais jogos de *esports* 2024 por premiação total (atualizado)
- Figura 15 - Pico de visualização de *League of Legends* 2017-2024
- Figura 16 - Quantidade de visualizações de *Warriors*, música tema do “*Worlds 2014*”

- Figura 17 - Resultados da busca dos termos elencados relativos aos *games* e *esports*
- Figura 18 - Resultados iguais para busca dos termos “*e-sports*” e “*e-Sports*”
- Figura 19 - Resultados idênticos para “*esports*” e “*eSports*”
- Figura 20 - Buscador considera equivalência entre “*e-sports*” e “*e sports*”
- Figura 21 - Buscador considera equivalência entre “*e-games*” e “*e games*”
- Figura 22 - Resultado da busca dos termos elencados e “*educação*”
- Figura 23 - Resultado da busca dos termos elencados, exceto os suprimidos, e “*educação*”
- Figura 24 - Busca sobre o termo “*games*” encontrou *game of thrones*
- Figura 25 - Resultado da busca pelo termo “*games*” apresenta resultado diverso ao pretendido
- Figura 26 - Resultado da busca por “*games*” apresenta o termo como tradução direta de “jogos”
- Figura 27 - Termos e EF
- Figura 28 - Sugestão de roteiro para construção do RE
- Figura 29 - *The Pit*
- Figura 30 - Menção aos Jogos Eletrônicos na BNCC - etapa da Educação Básica.
- Figura 31 - Menção aos Jogos Eletrônicos na BNCC - Habilidades.
- Figura 32 - Jogos Eletrônicos no CMDF.
- Figura 33 - Jogos Eletrônicos no Novo Ensino Médio - Conteúdo de Linguagens e suas tecnologias em contextos de cultura digital.
- Figura 34 - Audiência Pública do Senado sobre o PLS 383.
- Figura 35 - Categoria 1: corpo e movimento
- Figura 36 - Localização da EAPE no *Google Maps*.
- Figura 37 - Visão de cima da EAPE
- Figura 38 - Entrada principal da EAPE
- Figura 39 - Visão interna da EAPE
- Figura 40 - Falando sobre VR

- Figura 41 - Demonstração de forma de interação na plataforma *Twitch*
- Figura 42 - Perguntas sobre resistência de pais ao trabalhar com *games* e *esports*
- Figura 43 - O descompasso entre resistir ao *Free Fire* e não ao *Mortal Kombat*
- Figura 44 - Como inserir o *Free Fire* na escola
- Figura 45 - Discussão da Classificação Indicativa
- Figura 46 - Sugestão *Call Of Duty* e Classificação Indicativa
- Figura 47 - Relevância de Animes
- Figura 48 - Menção ao Festival do Japão
- Figura 49 - Final da apresentação e aprofundamento sobre o CIEEL
- Figura 50 - David com John Romero
- Figura 51 - *Polaroid* capturada no momento
- Figura 52 - Comentário do chat sobre Alex Kidd e interseção de Animes e *Games*
- Figura 53 - Explicação sobre *Games 64 bits*
- Figura 54 - *Console wars* - Guerra de consoles
- Figura 55 - Acerca do *Kinect*
- Figura 56 - *Kinect* e a praticidade
- Figura 57 - Quantitativo de mulheres nos *games PGB* e interação de *chat* com professora-cursista
- Figura 58 - Afrogames e a inclusão
- Figura 59 - Participação de professor-cursista ao debater sobre inclusão
- Figura 60 - Combatendo o *rage* e ensinando o cuidado com os equipamentos
- Figura 61 - PGB e a importância dos celulares
- Figura 62 - Menção do *chat* ao *BattleField* e painel de profissões
- Figura 63 - Professor-cursista no *chat* indicando *game* para uso na educação
- Figura 64 - Adaptação de Jogos para alunos
- Figura 65 - Abordando os *games* e outros componentes curriculares
- Figura 66 - Conversa com o *chat* sobre VR *games* e possível inserção no ensino - *Beat Saber*

- Figura 67 - Sobre games e musicalidade - *Guitar Hero*
- Figura 68 - Sobre os VR games e comentário no *chat*
- Figura 69 - Dispositivos auxiliares para aulas - placa de captura de vídeo de equipamentos
- Figura 70 - Outras possibilidades de recursos tecnológicos mais baratos
- Figura 71 - *The witcher* e sua origem literária
- Figura 72 - Memórias afetivas nos games e participação do *chat*
- Figura 73 - Guitarra usada como controle para games como *Rock Band* e *Guitar Hero*
- Figura 74 - Mocap com o ator Andy Serkis nos filmes e nos games
- Figura 75 - Mocap, cinema e games
- Figura 76 - Comentário do aluno sobre o *PENTAKILL* e ator de *Hollywood* nos games
- Figura 77 - Comentário sobre o *pixel art* e mocap nos games
- Figura 78 - Sobre a influência literária de “O senhor dos anéis” nos games, o aprendizado da Língua Estrangeira Moderna (LEM), os games *point and click* e o *pixel art*
- Figura 79 - Sobre *pixel art*, jogos eletrônicos antigos e recomendação do *chat* para conhecer o jogo brasileiro “Surrealidade”
- Figura 80 - Surrealidade: expressões do inconsciente
- Figura 81 - Linha temporal sobre a criação do Dota
- Figura 82 - Apresentando a arena da forma mais comum de jogo do *League of Legends* - *Summoner's Rift*
- Figura 83 - Mapa, *lanes*, *roles*, objetivos primários e secundários - *League of Legends*
- Figura 84 - Um estilo diferente de MOBA - *Pokémon Unite*
- Figura 85 - Geografia, cartografia e os *Battle Royales*
- Figura 86 - Estrutura realista no universo de *Warzone*
- Figura 87 - Comparando os mapas de games - os diversos mundos dos games
- Figura 88 - *Hearthstone* - o jogo de cartas da *Blizzard*
- Figura 89 - *Legends of Runeterra* - Sistema de mana ou elixir para conjurações/invocações

- Figura 90 - Elixir *HearthStone*
- Figura 91 - *Clash Royale*
- Figura 92 - *Deck Clash Royale* exemplificando o elixir e o custo para uso das cartas
- Figura 93 - *Super Smash Bros Ultimate*
- Figura 94 - *Age of Mythology*
- Figura 95 - *Civilization*
- Figura 96 - Exemplo de *games* de simulação
- Figura 97 - Darcy Ribeiro, sobre presídios e escolas
- Figura 98 - Críticas do *chat* à reportagem feita pela rede Record
- Figura 99 - Discussões sobre assédio e outras denúncias
- Figura 100 - Perfil do Gordox no *Instagram*
- Figura 101 - Nobru, jogador de *Free Fire*
- Figura 102 - Orientações para os professores
- Figura 103 - Pesquisa sobre os *games* e *esports* na Educação
- Figura 104 - Discussão sobre o metaverso
- Figura 105 - Contribuição do *chat* sobre o marketing nos *games* e *esports*
- Figura 106 - Sobre a ação de marketing nos *games* e nos *esports*
- Figura 107 - Propaganda da *Jeep* no *GTA*
- Figura 108 - Respostas Professores-Cursistas Parte 1
- Figura 109 - Respostas Professores-Cursistas Parte 2
- Figura 110 - Respostas Professores-Cursistas Parte 3
- Figura 111 - Respostas Professores-Cursistas Parte 4

Quadros

Quadro 1 - Comparativo de definições de receitas de *games* da Newzoo 2019-2024

Quadro 2 - Principais Investimentos da Tencent no Setor de *Games* e *Esports*

SUMÁRIO

1	CONSIDERAÇÕES INICIAIS - INICIANDO O TUTORIAL.....	17
1.1	O Contexto da Pesquisa.....	27
1.2	As Motivações Iniciais.....	29
1.3	Problematização e Objetivos da Pesquisa.....	38
2	METODOLOGIA - AS REGRAS DO JOGO.....	51
2.1	Metodologia Proposta.....	51
2.2	Da Abordagem Qualitativa.....	52
2.2.1	Objetivos da Pesquisa - Passando de Fase.....	52
2.3	Das Fontes de Evidências - Formando/Farmando Conhecimento na Revisão de Literatura.....	53
2.3.1	O Portal de Periódicos da CAPES.....	64
2.3.2	A Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações.....	75
2.4	Do Relato de Experiência (REXP) - O storytelling do walkthrough.....	77
2.5	Do Uso Ético e Responsável da Inteligência Artificial Generativa.....	85
3	REVISÃO DE LITERATURA - GANHANDO XP (EXPERIENCE POINTS).....	87
3.1	Os Jogos Eletrônicos (Games), os Esportes Eletrônicos (Esports) e a Educação Física.....	87
3.3.1	A História dos Games e dos Esports.....	88
3.3.2	Da Relação com a Educação Física.....	117
3.3.2.1	A História e Identidades da Educação Física.....	117
3.3.2.2	A Crise de Identidade e o Movimento Renovador.....	125
3.3.2.3	A Abordagem Crítico-superadora.....	129
3.3.2.4	Esports são Esportes? Ser ou Não Ser, Eis a Questão!.....	133
3.3.2.4.1	Da Legalidade à Legitimidade.....	138
3.3.2.4.2	A Cultura Corporal... de Movimento? Para Além da Aparência, em Busca da Essência.....	145
3.3.2.4.3	Os Esports NA Escola e os Esports DA Escola.....	151
3.3.2.5	Dos Achados no Portal CAPES e na BDTD.....	156
4	RELATO DE EXPERIÊNCIA (REXP) - ANALISANDO A GAMEPLAY, ELABORANDO O WALKTROUGH.....	180
4.1	Introdução.....	180
4.2	Descrição da Experiência.....	183
4.2.1	Relato dos Encontros.....	189
4.2.1.1	Primeiro encontro.....	190
4.2.1.2	Segundo encontro.....	204
4.2.1.3	Terceiro encontro.....	212
4.2.1.4	Quarto encontro.....	221
4.2.1.5	Quinto encontro.....	226
4.2.1.6	Sexto encontro.....	230
4.2.1.7	Sétimo encontro.....	241
4.2.1.8	Oitavo encontro.....	253
4.2.1.9	Nono encontro.....	259
4.2.1.10	Décimo encontro.....	262
4.3	Análise dos Resultados.....	267

4.4 Reflexão e Análise Crítica.....	276
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS - REVIEW GERAL DO GAME; GAME OVER OU NEW GAME+? EM BUSCA DO FINAL ALTERNATIVO.....	281
REFERÊNCIAS.....	287
APÊNDICES.....	323
ANEXOS.....	350

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS - INICIANDO O TUTORIAL

É comum que a lei venha regrer algo natural, que tenha origem nos usos e costumes intrínsecos à humanidade - como atesta a história.

Nesse sentido, a Constituição Federal do Brasil, de 1988, no artigo 205, fez a seguinte previsão:

A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho (Brasil, 1988).

A referência materializada do que é natural, nesse caso, nada mais é do que a busca eterna pelo conhecimento - seja pelo ensino ou pela aprendizagem, ou seja, um processo educacional – que trouxe o homem da Idade da Pedra Lascada, e, do final do Paleolítico, quando ocorreu a descoberta e o controle do fogo, até os presentes dias.

Sob a égide do que se pode considerar dos parágrafos acima, o conhecimento vem sendo usado em prol da sobrevivência e evolução. E, assim, a informação foi se estabelecendo como meio pelo qual a humanidade tem, por vezes, migrado do seu habitat e, por outras, se adaptado, perpetuando a sua existência. Ademais, essa vontade de existir continua sendo expressa com propostas, ainda maiores, de viagem a Marte ou para fora do Sistema Solar.

Tornou-se comum, e natural, que a humanidade busque por conhecimentos cada vez mais precisos e refinados, por verdades. À vista disso, a Filosofia vem fazendo uma discussão interessante acerca da vontade de verdade abordada tanto por Nietzsche como por Foucault. Nessa discussão, repousa uma correlação de causa e efeito entre a vontade de verdade e a vontade de poder.

Aqui cabem algumas questões: seria a busca por saber a mesma busca pelo poder? Ou por poderes? Uma busca que se destaca pelo poder de existir? Uma busca pelo poder de perpetuar a existência?

Assim é “O Poder”. Um “ente” muito precioso nas relações sociais entre os indivíduos, os grupos por eles formados e as próprias nações. E, nessa sequência, nessa miríade, tem destaque o Poder Econômico, pois, molda as relações nos três

contextos, acima apontados, além de influenciar: a Educação, o Mundo de Trabalho, a Cultura, a Sociedade, a Economia, entre outros.

Nesse diapasão de influências (do Poder Econômico) encontram-se os esportes e os jogos, quer na modalidade tradicional, quer na modalidade eletrônica. A Educação Física (EF) ficou incumbida de abarcar a Educação das atividades na modalidade tradicional. E, finalmente, chega o momento em que é preciso investigar qual a melhor forma de pôr em prática uma abordagem pedagógica que vise a implantação dos jogos e esportes eletrônicos/digitais no Campo de Conhecimento da EF. Assim, o presente trabalho se propõe a colaborar nesse sentido, para tanto é preciso adensar um pouco mais o que se pode conhecer do percurso dos jogos e da própria EF.

O jogo é um fenômeno humano que perpassa as épocas, permeando diversas culturas ao redor do mundo (Retondar, 2013). Nessa perspectiva, poder-se-ia dizer que o jogo se configura como um exemplo de *zeitgeist*² (Murad, 2009). E, assim, o passar do tempo promoveu uma diversidade profícua. Hoje, o jogo pode ser classificado de diferentes formas, tais como: jogos analógicos (não digitais) que se subdividem em RPG (*Role Playing Game*), *card game* (não são jogos de baralho), bem como jogos de tabuleiros clássicos, jogos de tabuleiros modernos, que também são conhecidos, usualmente, como *board games* dentre outros, além de jogos digitais³.

Atualmente, após o avanço tecnológico digital, ficou oportunizada a criação dos *esports* - também conhecidos como esportes eletrônicos. O termo *esports*⁴, contração de *electronic sports*, traz aqui o significado em tradução livre de “esportes eletrônicos”, que, por sua vez, é uma derivação do contexto dos *games* (este amplamente utilizado enquanto sinônimo para jogos eletrônicos), conforme a Figura 1, que evoluiu na vertente da prática do desporto-competitivo - esporte de alto rendimento. Assim, a prática de jogos eletrônicos passa a ser reconhecida como

² Espírito do tempo, de uma época, em alemão.

³ Também conhecidos como jogos eletrônicos. O uso do termo jogos digitais foi selecionado, nesse caso, para efeito de antônima com jogos analógicos. Ainda que tecnicamente analógico e digital não sejam antônimos literais, são usualmente utilizados nesse sentido.

⁴ Tendo em vista a pluralidade de grafias do termo esportes eletrônicos em inglês - *esports* -, no presente estudo será adotada a padronização instituída pela *Associated Press Stylebook*, uma vez que esta apresenta uma normatização abrangente como solução para o emprego das diferentes e possíveis grafias da palavra, consoante usos específicos. Complementarmente, podem ser encontrados termos como: *esports*, *e-sports*, *eSports*, *e-Sports* ou esportes eletrônicos (Anastácio et al., 2023).

esports, ou seja, os *esports* existem como um subconjunto do universo dos *games*, conforme Figura 1.

Figura 1 - Sobre os conceitos de *games* e *esports*



Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Ainda que os termos *games* e *esports* sejam anglicismos e tenham termos correlatos no português, respectivamente os jogos eletrônicos e esportes eletrônicos, no contexto do presente trabalho serão adotados os anglicismos considerados pelo Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa (VOLP) como estrangeirismos. Isto, pois, os anglicismos, estrangeirismos, são cotidianos no conjunto geral em que se inserem os *games* e os *esports*, a área de Tecnologia da Informação (TI), além de dentro dos *games* e dos *esports* haver também muitos anglicismos e, ainda, aportuguesamentos diversos. O uso de estrangeirismos por vezes é condenado, porém, Silva e Varotto (2019, p. 344) apontam que “é um elemento agregador, um agente de alteração e ampliação de nossa língua, transformando-se assim em agente de contribuição para a formação do acervo lexical brasileiro.”.

Dentro do cenário dos *esports*, há competições, torneios, campeonatos e ligas oficiais, tanto nacionais quanto internacionais, bem como atletas⁵, times,

⁵ O estudo de Gama (2005) aponta que tais competidores recebem também a designação de *cyber-atleta*. O termo não parece ser uma escolha interessante. Reflete-se que talvez o termo mais apropriado seria atleta, caso contrário haveria uma série de prefixações de atletas, como os de esportes aquáticos, por exemplo, aqua-atleta. Ademais, popularmente há ainda o termo “*pro-player*”,

organizações e atendimentos profissionais diversos. Nessa guisa, observa-se que os esportes já possuem uma estrutura organizacional análoga aos clubes esportivos tradicionais e de renome.

O *esport* consubstanciou uma conjuntura que incrementa a si pelas ações midiáticas que lhes são inerentes, além de gerar novas fontes de recursos financeiros, novos postos de trabalho remunerado, novas carreiras, além da inclusão digital, no presente e para o futuro, esse ainda mais tecnológico, com a forte e imperante presença da Inteligência Artificial (IA) e da Computação Quântica.

Contudo, o grande destaque recai sobre o campo da motivação intrínseca aos *esports*, que abrangem uma vasta gama de condições sociais, inclusive de jovens de periferia, grandes centros populacionais, e até mesmo em risco social, podendo proporcionar inclusão social por intermédio da inclusão digital, conforme o presente estudo poderá elucidar. Isso por si só pode sustentar a importância e a motivação deste trabalho.

Hodiernamente, o alcance midiático dos *esports* no Brasil é tão expressivo que, em 2018, a Newzoo (empresa holandesa que pesquisa - plataforma de pesquisa - o mercado dos *games* e dos *esports* internacionalmente), destacou em seu “*report* gratuito”, específico sobre o Brasil, que o país ocupava o 3º lugar no *ranking* de países com maior número de audiência de *esports* (Newzoo; Esports bar, 2018).

Nesse relato, apontou-se que o Brasil possuía 5,3% da população *online* (142 milhões), ficando atrás apenas dos Estados Unidos da América (EUA), 7,7% da população *online* (265 milhões) e da China, 7,9% da população *online* (850 milhões) (Newzoo; Esports bar, 2018; Newzoo, 2018).

Vale ressaltar, para um entendimento proporcional e comparativo, que a “população total” do Brasil, dos EUA e da China respectivamente naquele ano era de: 211 milhões, 327 milhões e 1,415 bilhão (Newzoo, 2018).

Outros aspectos que importam para clarear ainda mais o quão expressivo é o fato de o Brasil estar em 3º lugar no cômputo do público espectador de *esports*, ou seja, estar atrás apenas dos EUA e da China é a receita de *games* desses países que se demonstra muito mais expressivo na China que tem feito vasto investimento nos *games* e nos *esports* conforme se demonstrará mais à frente no presente

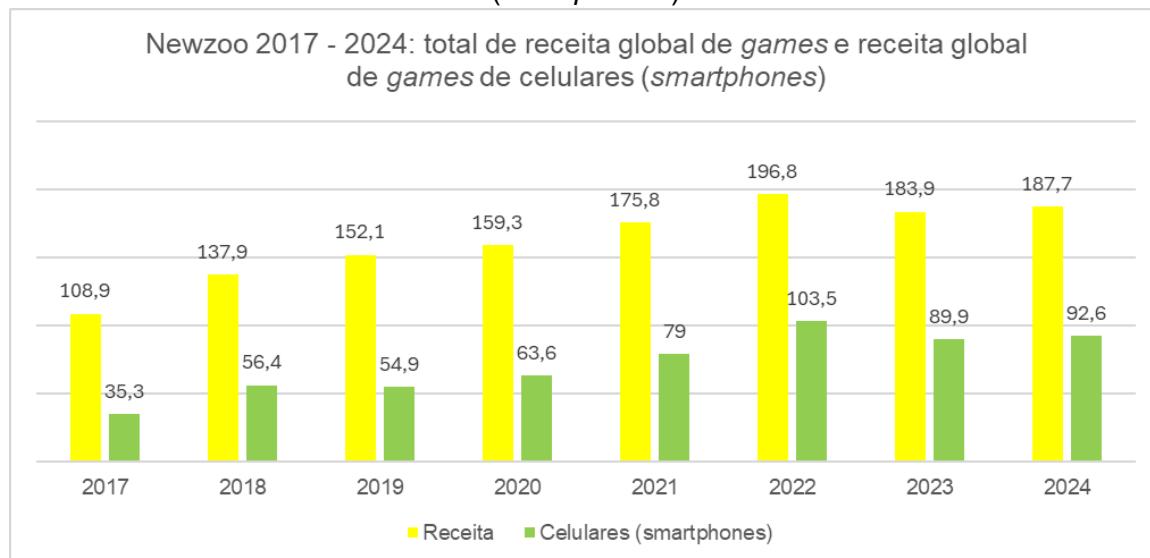
contração de *professional player*, que, em tradução livre, significa jogador profissional, expressão utilizada por muitos de maneira informal.

trabalho, e ainda os EUA que possuem a maior parte das empresas que desenvolvem os *games* em seu território, ou seja, não seria nenhuma surpresa o Brasil estar atrás dessas duas nações que disputam o primeiro lugar no pódio de nações que mais investem nos *games* e nos *esports*.

No quesito investimento, por exemplo, a Newzoo afirmou, em 2022, que a fonte primária de receita das organizações de *esports* ainda era oriunda de patrocínio. A expectativa era de que ao final daquele ano a soma alcançaria 837,3 milhões de dólares, quase 60% da receita global de *esports* (Newzoo, 2022a).

Um quadro ilustrativo de considerável importância no contexto mundial são os valores e ganhos em grandes proporções, conforme Figura 2. A Newzoo apontou que, em 2017, a receita do mercado de *games* mundial foi de 108,9 bilhões de dólares (Newzoo, 2017); em 2018 foi 137,9 bilhões de dólares (Newzoo, 2018); em 2019 foi 152,1 bilhões de dólares (Newzoo, 2019); em 2020 foi 159,3 bilhões de dólares (Newzoo, 2020); em 2021 foi de 175,8 bilhões de dólares (Newzoo, 2021); em 2022 foi de 196,8 bilhões de dólares (Newzoo, 2022b); em 2023 foi de 183,4 bilhões de dólares (Newzoo, 2023); já em 2024 foi de 187,7 bilhões de dólares (Newzoo, 2024).

Figura 2 - Newzoo 2017–2024: total de receita global de *games* e de *games* de celulares (*smartphones*)



Fonte: Elaborado pelo autor (Newzoo, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022b, 2023, 2024)

Outro aspecto a ser evidenciado é o impacto e tamanho do crescimento da receita de *games* na plataforma celular (Figura 2). Esse é mais um fator que

demonstra como os *games* nos celulares tem sido uma importante forma de democratização dos *games* e dos *esports*.

Além das questões supracitadas, é notado um grande interesse do público, nacional e internacional, pelo universo dos *games* e dos *esports* como tem sido demonstrado pelas pesquisas apresentadas pela “Pesquisa Game Brasil (PGB)”, pela “Newzoo” e pelo “*Esports charts*”. Cada vez mais se verifica o aumento de um público de simpatizantes e praticantes de *esports*. Isso é comprovado conforme os dados da pesquisa da Newzoo de 2017, as quais previam o crescimento de audiência de 191 milhões de entusiastas de *esports* e 194 milhões de espectadores ocasionais, em 2017, para 286 milhões de entusiastas de *esports* e 303 milhões de espectadores ocasionais, em 2020 (Newzoo, 2017).

O crescimento se confirmou em 2020 no qual foi atualizada a expectativa de crescimento de 2020 para 223 milhões de entusiastas de *esports* e 272 milhões de espectadores ocasionais (Newzoo, 2020). A previsão para 2025 apontou um total de 318,1 milhões de espectadores de *esports* e 322,7 milhões de espectadores ocasionais (Newzoo, 2022a).

Ademais, os *games* e os *esports* têm ganhado grande relevância na sociedade, conforme é apontado em algumas das maiores pesquisas sobre *games* e *esports* do Brasil, a Pesquisa Games Brasil (PGB). Em 2018, a PGB apontou que “75,5% dos brasileiros jogam, independentemente da plataforma, jogos eletrônicos.” (Go gamers, 2018).

Em 2016, a PGB apontou que 74,7% do público pesquisado costumavam jogar jogos eletrônicos (Go gamers, 2023). No ano seguinte, 2017, a mesma pesquisa demonstrou que 73,5% dos indivíduos afirmaram que jogam com frequência (Go gamers, 2023). Em 2018, a PGB informou que 75,5% tinham o costume de jogar jogos eletrônicos (Go gamers, 2018). No ano de 2019, a PGB sinalizou que 66% dos participantes da pesquisa consomem jogos digitais regularmente (Go gamers, 2019). Já em 2020, a PGB afirmou que 73,4% dos participantes responderam que são jogadores frequentes (Go gamers, 2020). Em 2021, 72% dos entrevistados disseram jogar jogos eletrônicos (Go gamers, 2021). No ano de 2022, um total de 74,5% afirmou dedicação ao universo dos *games* (Go gamers, 2022). Em 2023, a PGB informou que 70,1% do total de participantes têm o hábito de jogar (Go gamers, 2023). E, por fim, em sua última edição publicada, em

2024, a PGB apresentou que foram um total de 73,9% do público pesquisado eram engajados em jogos eletrônicos (Go gamers, 2024).

Figura 3 - Respostas positivas à pergunta “Você costuma jogar jogos eletrônicos?”



Fonte: PGB (Go gamers, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024)

A existência desse crescimento mundial do mercado dos jogos, bastante alavancado pelos *esports*, tem impactado muito o mundo do entretenimento tendo em vista a expressividade e alcance que as *lives*⁶ via *streaming*⁷ que ocorrem diariamente na plataforma de transmissão *Twitch*. Contudo, sua influência não se limita apenas a esse campo, visto que também tem impactado o âmbito esportivo, televisivo, tecnológico, educacional, profissional, cultural, entre outros.

Os *esports* exercem grande atratividade na atenção dos jovens (Go gamers, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024) que gostam de *games*, em geral, seja para praticarem ou até mesmo para assistirem a eles. O universo dos *games* e dos *esports* tem utilizado muito o *streaming*, para disseminar a cultura dos *games* e dos *esports* para o público.

No entanto, essa tecnologia foi tão bem absorvida pelo público que hoje é utilizada para transmitir grandes eventos de esportes tradicionais. A título de exemplo, observa-se a relevância de grandes produtores de conteúdos como o Casimiro (do canal do *YouTube* e *Twitch* CazéTV que, dado o seu alcance, conseguiu transmitir a Copa do Mundo de Futebol 2022 e Olimpíadas Paris 2024) e o Gaulês (que, por ter grandiosa aceitação do público, conseguiu transmitir jogos da

⁶ Transmissão de conteúdo ao vivo.

⁷ Em tradução livre, transmissão.

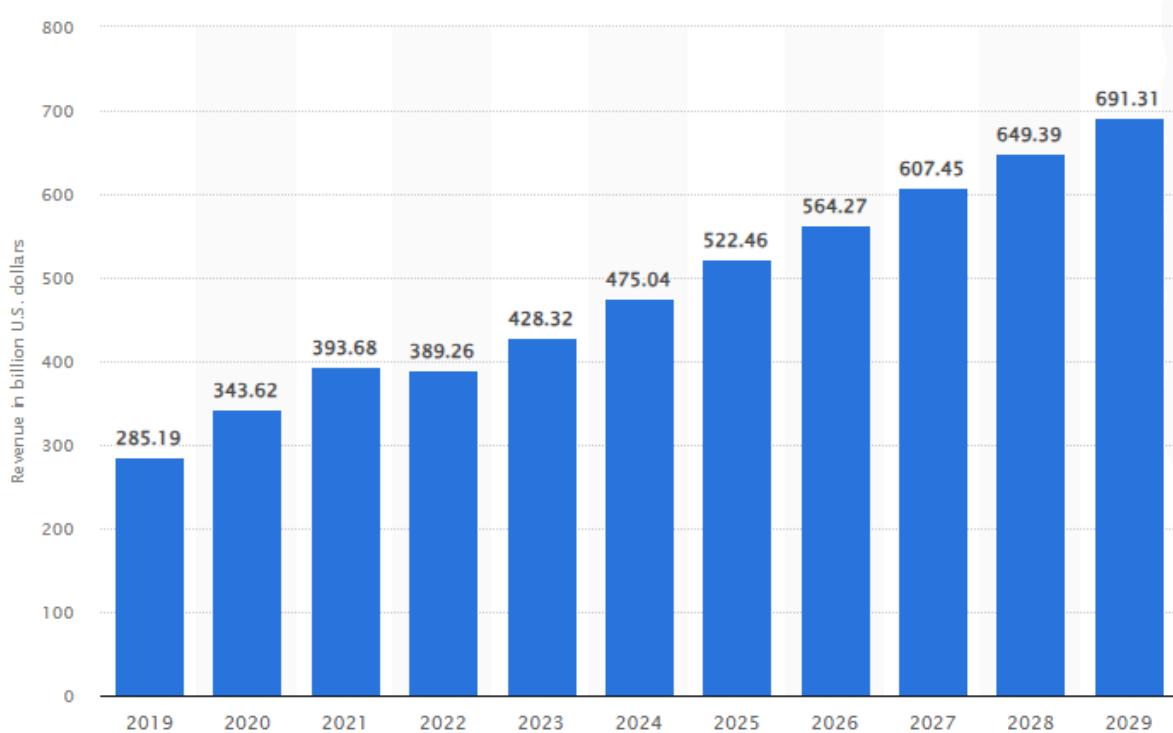
NBA e Fórmula 1, em seu canal da *Twitch*). Fato que comprova a característica *zeitgeist* dos jogos eletrônicos/digitais e colabora para reafirmar, por intermédio desse atributo, a sua “classificação” como jogos.

Diante do exposto, conhecer o que será necessário saber para formular como se dará o processo pedagógico do ensino-aprendizagem dos jogos eletrônicos, na escola pública, no campo de conhecimento da EF uma vez que os jogos eletrônicos fiquem definidos como jogos, se torna imprescindível.

Somente assim será possível alcançar e manter a eficácia, a efetividade, a eficiência (alicerce da sustentabilidade) do currículo aprovado, cujo texto compele a tal atividade (ensino-aprendizagem dos jogos eletrônicos) e dá o direito ao aluno a uma capacitação/competência que poderá lhe garantir mais uma oportunidade, mais uma possibilidade de inclusão social e inserção no mundo do trabalho tão promissor.

Outro dado que demonstra o potencial não tão dormente, mas sim, já bastante acordado, é a receita mundial do mercado de *games*. Um dos sites mais utilizados para verificar dados voltados para *games* e *esports* é o Statista. Dessa forma, apresenta-se na Figura 4 o expressivo volume de receitas mundial do mercado de *games*.

Figura 4 - Receita mundial do mercado de *games*, segundo o site Statista



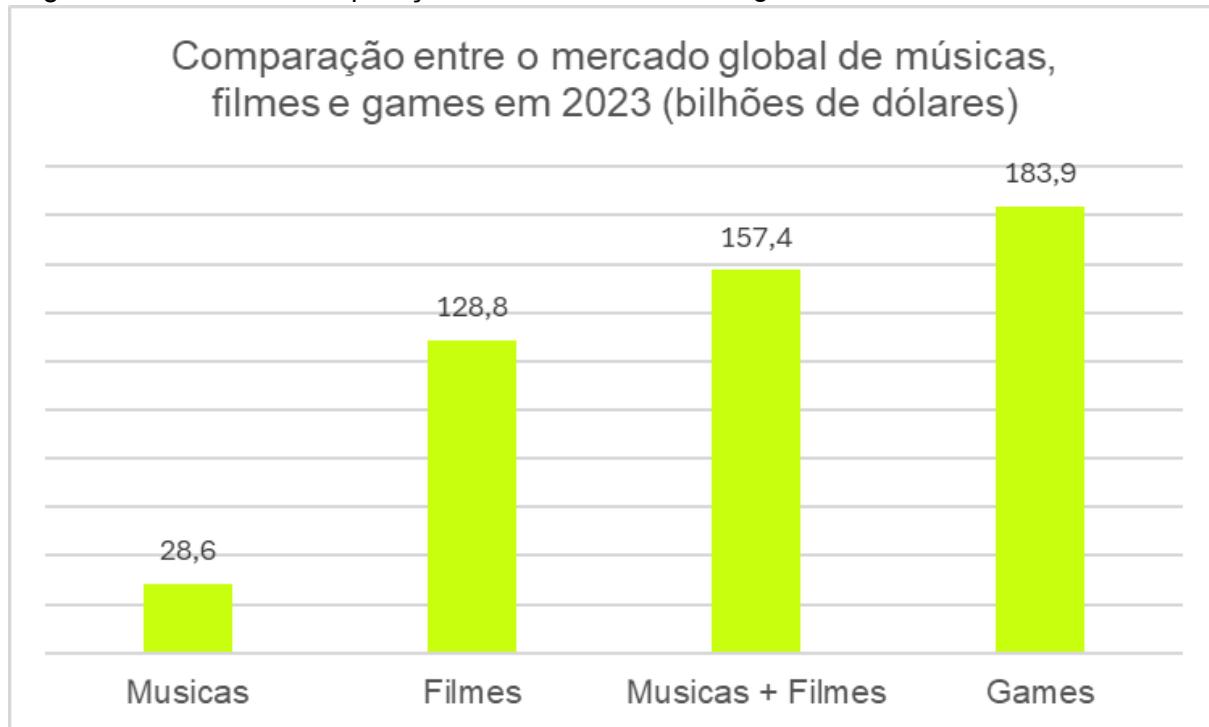
Fonte: Clement (2024).

O site Statista caracteriza o mercado de *games* como sendo:

Definição: O mercado de jogos refere-se a toda a indústria envolvida na criação, desenvolvimento, publicação, distribuição e monetização de jogos eletrônicos. Esse mercado abrange uma ampla gama de produtos, incluindo jogos para console, jogos para PC, jogos para dispositivos móveis e jogos *online*. Também inclui *hardware* e acessórios, como consoles de jogos, controladores e headsets de realidade virtual. O mercado de jogos é uma indústria em rápido crescimento, com milhões de pessoas no mundo inteiro jogando videogames e bilhões de dólares gerados em receita a cada ano (Clement, 2024. Tradução por Copilot da Microsoft)⁸.

A definição já aponta a grandiosidade de permeabilidade que existe com relação aos *games* e *esports*. Além dessa importante informação, outra que tem relevante e surpreendente valor é que o mercado global de *games* já ultrapassou a soma entre o mercado global da música e do cinema, conforme Figura 5.

Figura 5 - Gráfico de comparação de receita mundial de *games*, cinema e música em 2023



Fonte: Elaborado pelo autor com base em IFPI (2024); IBISWorld (2024) e Newzoo (2023).

⁸ Do original: Definition: The games market refers to the entire industry involved in the creation, development, publishing, distribution, and monetization of video games. This market encompasses a wide range of products, including console games, PC games, mobile games, and online games. It also includes hardware and accessories such as gaming consoles, controllers, and virtual reality headsets. The games market is a rapidly growing industry, with millions of people worldwide playing video games and billions of dollars in revenue generated each year.

Já a Newzoo traz outra definição de receitas de *games* e, provavelmente, é por esse motivo que se verifica a diferença entre os valores encontrados pela Newzoo e pelo Statista para as receitas de *games*. A definição da receita de *games* para a Newzoo mudou algumas vezes conforme a empresa lançava os seus *reports* gratuitos anualmente a partir de 2019 (Quadro 1), quando iniciou a apontar a terminologia de alguns termos e, com isso, sua definição de *Game Revenue*⁹.

Quadro 1 - Comparativo de definições de receitas de *games* da Newzoo 2019-2024

Ano	Receitas de Games
2019	Receitas geradas por consumidores a partir de empresas no mercado global de <i>games</i> , excluindo vendas de hardware, impostos, serviços <i>business-to-business</i> , publicidade e receitas de <i>games</i> e apostas <i>online</i> .
2020	Receitas geradas por consumidores a partir de empresas no mercado global de jogos, excluindo vendas de hardware, impostos, serviços <i>business-to-business</i> e receitas de <i>games</i> e apostas <i>online</i> .
2021	Receitas geradas por consumidores a partir de empresas no mercado global de <i>games</i> , excluindo vendas de hardware, impostos, serviços <i>business-to-business</i> , receitas de <i>games</i> e apostas online e receitas de publicidade dentro e ao redor de <i>games</i> .
2022	Receitas geradas por consumidores a partir de empresas no mercado global de <i>games</i> , excluindo vendas de hardware, impostos, serviços <i>business-to-business</i> e receitas de <i>games</i> e apostas <i>online</i> .
2023	Receitas geradas por consumidores a partir de empresas no mercado global de <i>games</i> , excluindo vendas de hardware, impostos, serviços <i>business-to-business</i> e receitas de <i>games</i> e apostas <i>online</i> .
2024	Receitas geradas por consumidores a partir de empresas no mercado global de <i>games</i> , excluindo vendas de hardware, impostos, serviços <i>business-to-business</i> e receitas de <i>games</i> e apostas <i>online</i> .

Fonte: Newzoo (2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024. Tradução por *Copilot* da Microsoft).

Um aspecto que necessita ser observado é que os valores das previsões de receitas do mercado global de *games* são atualizados ao longo do ano pela Newzoo. Dessa maneira, é possível identificar diversos valores ao longo do ano, à medida em que as análises são produzidas. Portanto, a primeira previsão apontava que em 2023 a previsão de receita era de 187,7 bilhões de dólares (Wijman, 2023a). No entanto, ao atualizar a análise do mercado, o valor foi atualizado para 184 bilhões de

⁹ Em tradução livre, Receita de Games.

dólares (Wijman, 2023b), por fim, em 2024 o valor foi corrigido para 183,9 bilhões de dólares (Wijman, 2024).

1.1 O Contexto da Pesquisa

Diante de uma realidade tão ampla, começa a ter início um delineamento no sentido de delimitar o estudo que poderá ser realizado, logo, uma ideia de contexto da pesquisa começa a surgir. Nesse sentido, importa fixar algumas considerações.

O tema é extremamente importante em face do grande crescimento nacional e mundial da prática dos *games* e dos *esports* que tem promovido a geração e a inovação de: carreiras; postos de emprego; pesquisas; prestação de serviços especializados, dentre outras oportunidades (Apêndice G). Tudo isso implica na necessidade do estudo deste novo conteúdo para ensino e aprendizagem de forma adequada, com abordagem pedagógica.

De imediato, surge a demanda de refletir sobre qual área do conhecimento guarda em si maior relação com o contexto dos *games* e dos *esports*. Além disso, é requerido verificar de que forma os *games* e os *esports* podem ser acolhidos por essa área do conhecimento que teria essa maior proximidade com os *games* e os *esports*. Em paralelo, estabelece-se a necessidade de que se descontine como seria adequado atender e preservar o interesse dos estudantes com tais práticas, lúdicas, e de entretenimentos, que lhes estão tão introjetadas, e, ao mesmo tempo, dar sustentação aos que, cada vez mais, entendem essas práticas e as identificam com seus sonhos e objetivos, possam trabalhar com os *games* e os *esports*.

Dessa maneira, a pesquisa, almejada, perpassa pela fulcral necessidade de verificar alguns pressupostos, conforme fica exemplificado no atendimento dos seguintes aspectos: reconhecer os *games* enquanto conteúdo legítimo de EF; reconhecer a potencialidade do ensino dos *games* e dos *esports* por intermédio dos conhecimentos já pré-existentes em EF; situar os *games* e os *esports* na EF levando em consideração a evolução da identidade da EF ao longo da história; impulsionar os estudantes em direção a uma inclusão digital, que considere a sua inserção na sociedade da informação e no respectivo mundo do trabalho, cuja dinâmica está sendo impactada grandemente pela IA; e apresentar uma formação de professores que procure intervir na “formação humana” com o ensino dos *games* e dos *esports*.

permeada pela pedagogia histórico-crítica e a concepção pedagógica crítico-superadora.

Além disso, a relevância social do presente trabalho possui características multifacetadas que merecem ser conhecidas com alguns detalhes que, a princípio, podem não parecer terem relação com atributos contribuintes para o aspecto da alcançabilidade da relevância social do presente estudo. Nesses termos, cabem os apontamentos que seguem.

Os jogos eletrônicos encontram-se respaldados enquanto conteúdos de EF tanto no CMDF (Distrito Federal, 2018), quanto na BNCC tendo a sua importância demonstrada posto que a temática se apresenta na BNCC desde a sua primeira versão (Brasil, 2016a), sendo ratificado na segunda edição revisada (Brasil, 2016b) e pela terceira vez teve sua importância reiterada quando na versão final fora também contemplado no texto oficial publicado (Brasil, 2017).

Além disso, os *games* e os *esports* têm sido um assunto de significativo interesse, conforme exemplificado nas estatísticas acerca do Brasil, da China e dos EUA, apontadas em pesquisas internacionais (Newzoo; Esports bar, 2018; Newzoo, 2018; Newzoo, 2022a).

No contexto nacional, pesquisas da PGB identificaram em seus entrevistados aqueles que têm o costume de jogar jogos eletrônicos conforme foi citado anteriormente (Figura 3).

Paralelo ao aumento de participantes no contexto dos *games* e *esportes*, pesquisas internacionais registraram o crescimento da economia gerada (Figura 4). Esse fator vem promovendo que dentre aquela população possa surgir o sonho de serem jogadores profissionais de *esports* e/ou *streamers* de conteúdos de *games* e de *esports*, assim como outras possibilidades.

Carece mencionar, no entanto, que os jogos eletrônicos, em sua totalidade, têm mais difícil acesso, acarretado pelo custo da tecnologia necessário para a prática dessas formas de esporte e lazer e, portanto, o ambiente escolar pode servir enquanto espaço de ensino e democratização desses conhecimentos.

Ressalta-se ainda, que os *games*, durante muitos anos, estiveram presentes apenas em consoles de mesa, portáteis e computadores, igualmente de mesa ou portáteis (*notebook*), até mesmo pela invenção posterior do telefone móvel (celular) e evolução para os *smartphones*. Dessa maneira, os jogos eletrônicos eram

praticados em equipamentos próprios para essa prática, consoles ou nos computadores.

Com o advento dos celulares e, a seguir, dos *smartphones*, foi possibilitada a criação de jogos eletrônicos para celulares. Estes proporcionaram que cada vez mais jovens de periferias tivessem acesso aos *games* e, por conseguinte, dos *esports*, o que tem facilitado a democratização dessa prática pela maior facilidade em obter um celular na atualidade. Os *smartphones* por serem mais baratos, se comparado aos videogames e computadores, bem como pela mais comum utilização desses equipamentos, por serem tão multifuncionais, acabam estando mais presentes na vida das pessoas e sendo escolha em diversas oportunidades para jogar (Apêndice B, Pergunta 9). Um expressivo exemplo é o jogador Bruno “Nobru”¹⁰ Goes¹¹ que ao praticar o “*Free Fire*”¹² conseguiu transformar sua vida financeira e a da sua família¹³.

Para além da possibilidade da profissionalização que se oportuniza ao praticar essas novas modalidades, os *games* e os *esports* são meios de comunicação que reúnem diariamente jovens do mundo todo¹⁴. Com isso evidencia-se a importância em utilizar esses elementos enquanto ferramentas educacionais que possam impulsionar o desenvolvimento dos estudantes nas mais variadas maneiras, seja nos conhecimentos curriculares presentes no mundo dos *games* e dos *esports* e, ainda, nas *soft skills*¹⁵, que são conhecimentos inerentes à prática esportiva em geral como o *fair play*, a liderança, o trabalho em equipe, a resolução de conflitos, dentre outros.

Torna-se, portanto, impreterível que os conteúdos relacionados aos *games* e *esports* sejam alvo da docência escolar para que os estudantes, em conjunto com os

¹⁰ Tal qual é feito no mundo do MMA (Anderson “The Spider” Silva), os jogadores de *esports* recebem seus apelidos, que usam nos jogos online, entre seu nome e sobrenome.

¹¹ Bruno “Nobru” Goes era o jogador do Corinthians com o maior número de seguidores no *Instagram*, campeão brasileiro e mundial de *Free Fire*, Streamer de *Free Fire*, morador de comunidade e teve a sua vida econômica transformada pelos *esports*. Atualmente, Nobru é dono de uma organização de *esports*, o FLUXO, e tem números ainda mais expressivos nas suas redes sociais, como no *Instagram* que possui 14,7 milhões de seguidores (GE, 2020).

¹² Jogo da modalidade *Battle Royale* (BR). Os BRs são jogos de sobrevivência e exploração e foram criados a partir de um livro japonês que tem lógica de sobrevivência similar ao livro e filmes “Jogos Vorazes” (Techtudo, 2018).

¹³ Pai do Nobru administra carreira do filho e é também streamer (Uol Start, 2020).

¹⁴ Menciona-se como exemplo os MMO RPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*), serão abordados com mais profundidade mais adiante, e o *Red Dead Redemption* utilizado em meio à pandemia para fazerem reuniões no *Home Office* (Costa, 2020).

¹⁵ Chamadas em geral de habilidades comportamentais, socioemocionais e interpessoais (Matteson; Anderson; Boyden, 2016).

professores, possam visitar estes conhecimentos sob o viés científico, histórico, cultural e social, apresentando as potencialidades e as fragilidades dessa prática esportiva contemporânea.

1.2 As Motivações Iniciais

Após as argumentações terem sido colocadas acima, observa-se que essas foram propulsoras de algumas reflexões que fundamentam as Motivações Iniciais e as Justificativas do trabalho em sua totalidade. Em virtude disso, revisitar a história e rememorar o percurso de formação inicial é uma tarefa que oportuniza grande reflexão sobre a atual prática pedagógica e os caminhos trilhados até então.

Entretanto, essa tarefa é por demais hercúlea ao se considerar o longo e intenso percurso existencial da Pedagogia, implicando, obrigatoriamente, na necessidade de delimitação do universo a ser considerado para uma pesquisa adequada e plausível. Vez pela qual cabe ser utilizada a trajetória do autor, posto que esta demarca instituições, região geográfica, um determinado tempo na cronologia da evolução dos jogos, jogos eletrônicos e *esports*, o ponto de vista, a experiência e o contexto (vivenciado) do autor (enquanto usuário, formando e formador/professor, incluída aqui a relação professor-alunos – decorrente de uma iniciativa precípua diante do CMDF e da BNCC, quando foram implementadas, de forma prática e experimental, atividades pedagógicas relacionadas a *games* e *esports*).

Nesse ínterim, tem destaque a participação ativa dos alunos e até mesmo o empreendedorismo por parte deles mesmos. A motivação transpassou a iniciativa, estabelecendo-se em múltiplas atividades no contraturno e aos finais de semana, o que promoveu a retenção dos alunos na escola, em sala de aulas, nas atividades programadas e nos eventos realizados.

Essas conquistas estavam, a princípio, muito além das expectativas e perspectivas primeiras do que estava sendo promovido (e estava só no seu início). Esses resultados foram tão notórios e intensos que surtiram decorrências práticas, e bastante imediatas, por parte da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF). Pois, tendo percebido a alta probabilidade do sucesso sustentável das iniciativas, acolheu, promoveu e aprovou a formalização institucional da

programação voltada para às atividades de *games* e de *esports*, bem como da criação de um centro escolar para sediá-las.

Importa mencionar que o interesse do autor pelos *games* existe desde a sua infância enquanto atividade de lazer, porém, sem saber, sempre foi ferramenta de desenvolvimento humano e elemento de formação pedagógica. Ressalta-se, no entanto, que a aproximação dos *games* e dos *esports* com a EF foi despertado no bojo da graduação.

Dito isto, inicialmente, menciona-se que a formação de docência do autor começou na Universidade Federal Fluminense (UFF) em 2007 e finalizou na Universidade de Brasília (UnB) em 2012. Nesse percurso, destaca-se, em específico, que um dos trabalhos apresentados na UnB foi justamente uma proposta de evento competitivo que apresentava os *exergames* - contração de *exercise* (exercício) e *games* - que são os jogos eletrônicos que simulam exercícios físicos, em campeonatos nos quais seus participantes concorriam entre si, por intermédio dos videogames. Este aspecto, em particular, ilustra o interesse já na graduação por esse contexto dos *games* e dos *esports* e sua relação com a EF.

Ao finalizar a graduação, 2012, os *games*, em geral, seguiram sendo parte da vida cotidiana, todavia ainda não na vida docente. O início do trabalho docente com *games* e *esports* só foi iniciado em 2016, após 3 anos em que o professor havia iniciado sua prática na rede pública de ensino do DF. Dessa forma, foi iniciado o trabalho pedagógico com os *games* e os *esports* na educação pública no Centro de Ensino Fundamental 34 da Ceilândia¹⁶ (CEF 34), localizado na expansão do Setor 'O'. Tal acontecimento de imediato rendeu à escola uma visibilidade positiva, quando, pelo trabalho desenvolvido com *games* e *esports*, houve a possibilidade de atender a uma entrevista (Figura 6) em momento de visita pedagógica ao evento *Jam Nerd Festival* 2016. Importa mencionar que, após essa entrevista, várias outras foram atendidas, bem como palestras foram apresentadas sobre os trabalhos feitos com os *games* e os *esports* na escola e em decorrência de tal trabalho (Apêndice I).

¹⁶ Menciona-se, por oportuno, que a Ceilândia é uma região periférica do DF (Apêndice H). No contexto da escola eram atendidos estudantes da Expansão do Setor O. Fato que adensa ainda mais a questão da vulnerabilidade social da localidade é que a referida escola, o CEF 34, atendia também os estudantes do Sol Nascente, considerada, em 2023, a maior favela do país e atualmente figura em segundo lugar no quesito extensão e população (Caramori; Magalhães, 2024).

Figura 6 - Entrevista para a Globo no evento *Jam Nerd Festival 2016*



Fonte: G1 (2016).

A ideia de utilizar os *games* e os *esports* na educação surgiu por intermédio da diagnose do ambiente da escola e das intempéries que ocorriam à época, 2016. A escola não possuía cobertura em sua quadra, portanto, os estudantes e professores ficavam à mercê das condições climáticas. As mudanças de tempo, com certa constância, impediam a prática das aulas na quadra devido à chuva, ou por decretos de alerta por parte da Defesa Civil, devido à baixa umidade, ou emergência, recomendando que não houvesse prática de atividades físicas.

Além disso, a escola adotava um sistema de rodízio entre os professores para a utilização da quadra de esportes. Como resultado disso, os estudantes que ficavam sob orientação do autor não podiam utilizar o espaço. Para atendê-los nessas situações, tanto o autor como outros professores faziam uso de aulas teóricas e jogos de tabuleiro como xadrez, dama e dominó, além do jogo de cartas UNO.

Diante da observação desses obstáculos, além do desinteresse dos estudantes pelos jogos já disponibilizados pela escola, que eram sempre os mesmos, ficou patente a necessidade de promover alguma inovação que proporcionasse outra resposta comportamental por parte dos alunos. Isso fez despertar a ideia de trazer outros jogos, como os jogos de tabuleiros modernos, jogos-livros de RPG, os *Card Games*, como o *Pokémon Trading Card Game*¹⁷, e, também, os *games* e os *esports*. A partir desse momento foi identificado grande

¹⁷ Em tradução livre, Pokémon jogo de troca de cartas.

interesse e engajamento dos estudantes e, a partir daí, foi elaborado o projeto autoral intitulado “Jogos Lúdico-pedagógicos” (Figura 7) que inclusive foi abraçado pela escola e inserido em seu Projeto Político Pedagógico (PPP) (Apêndice A).

Figura 7 - Estudantes jogando *Pokémon Trading Card Game* e Jogos-livros de *Role-Playing Game* (RPG) no projeto Jogos Lúdico-Pedagógicos



Fonte: Acervo Pessoal do Autor (2016)

Além dessa análise do cotidiano escolar, também foi observado que muitos alunos optavam, de maneira voluntária, por faltar à última semana que antecedia o recesso do meio do ano. O motivo era o desinteresse pelo evento que a escola promovia, nessa semana, o interclasse. Isso possivelmente ocorria pela falta de aptidão para as modalidades ofertadas, ou por se encontrarem, em alguns casos, na condição de excluídos por essa falta.

O fato era que esses alunos demonstravam desinteresse, o que os fazia faltar às aulas e perder o momento de interação e socialização, bem como pontuação atribuída na área do conhecimento de EF e nas demais áreas do conhecimento que, também, atribuíam pontuação, tanto pela participação, como pela mera presença na semana do interclasse.

Da observação desse quadro, surgiu o interesse de incluir atividades de *games* e de *esports* na mesma semana, e, assim, existiriam dois interclasses em simultâneo (Apêndice A). Ou seja, foi ampliada a oferta de atividades esportivas na semana do interclasse.

O resultado dessa iniciativa foi uma expressiva participação dos estudantes, que deixaram de faltar na última semana de aula, além de uma mudança de interesse daqueles indivíduos que participavam das modalidades tradicionais, mas que se interessaram também pelo universo cultural dos *games* e dos *esports*. Para esse evento, os alunos foram convidados a participarem dos dois turnos, independentemente de qual turno frequentavam, pois, muitas novas atividades seriam disponibilizadas.

Vale ressaltar que na ocasião, o alcance da atratividade instalada foi tão grande que fez com que a gestão de ausência dos alunos evoluísse para o “controle da lotação majorada dos alunos da escola” - quase que proibindo a entrada dos estudantes na escola -, devido à adesão ao novo desenho para aquela semana.

A partir da observação de tamanho engajamento, foi elaborado outro projeto (já o segundo projeto no diapasão dos *games* e dos *esports*) que solicitava a criação de um programa específico para a atividade de *esports* - um Centro de Iniciação Desportiva (CID) de *esports* - à SEEDF, porém, a secretaria informou que não haveria tempo hábil para a abertura do CID (Anexo P).

Dessa forma, o projeto foi adequado para ser contemplado posteriormente, e previa a possibilidade de recepcionar projetos para resolução de problemas da comunidade escolar. A partir dessa premissa o projeto foi reelaborado e intitulado “Centro Interdisciplinar de Esportes Eletrônicos” (CIEEL) que foi amplamente analisado, aproximadamente um semestre, e aprovado pela SEEDF (Anexo Q).

O projeto previa o ensino de três modalidades de *esports* praticados em duas plataformas. A primeira turma era de *Street Fighter V*, a segunda de *FIFA 2019* e a terceira de *Arena of Valor* (AoV), sendo as duas primeiras praticadas no *PlayStation 4* (PS4) e a última nos *smartphones* dos estudantes (Figura 8).

Figura 8 - Estudantes jogando *Free Fire*, *FIFA* e *Street Fighter* no interclasse; praticando os movimentos aprendidos nas aulas de *Street Fighter* e AoV; e treinando no *Nintendo Switch*, no *notebook* e no *PS4* fornecidos ao projeto CIEEL



Fonte: Acervo pessoal do autor (2019).

O projeto, ao ser aprovado no início de 2019, foi um grande passo em direção à construção de espaço para os estudantes terem um contato mais sistematizado e seguro para a prática dos *games* e dos *esports*. No entanto, trazia uma limitação: só poderiam participar do projeto os alunos matriculados naquela escola. Logo, na ocasião dos estudantes concluírem seu estudo naquela escola ou caso fossem transferidos, não mais poderiam participar do projeto.

Para além do atendimento dos estudantes, conforme ocorreu e foi relatado, há de se entender que as iniciativas ora relatadas necessitam ter continuidade e serem expandidas para outras escolas do DF, quiçá do Brasil, em sua totalidade.

Com isso em mente, o docente sempre buscou expandir as possibilidades de atendimento aos estudantes, tanto que, em 2020, foi convidado para integrar a Gerência de Educação Física e Desporto Escolar (GEFID) com o pedido de inserir os jogos eletrônicos nos Jogos Escolares do DF (JEDF), por não haver outra forma de realizar os jogos escolares com as modalidades tradicionais.

Em 2020, por conseguinte, criou os Jogos Escolares Eletrônicos dos DF (JEEDF), com vistas ao atendimento dos estudantes da rede pública e privada de ensino do DF (Figura 9). Já em 2021 ampliou as modalidades oferecidas nos JEEDF (Figura 9) e criou uma primeira versão de curso de formação continuada de

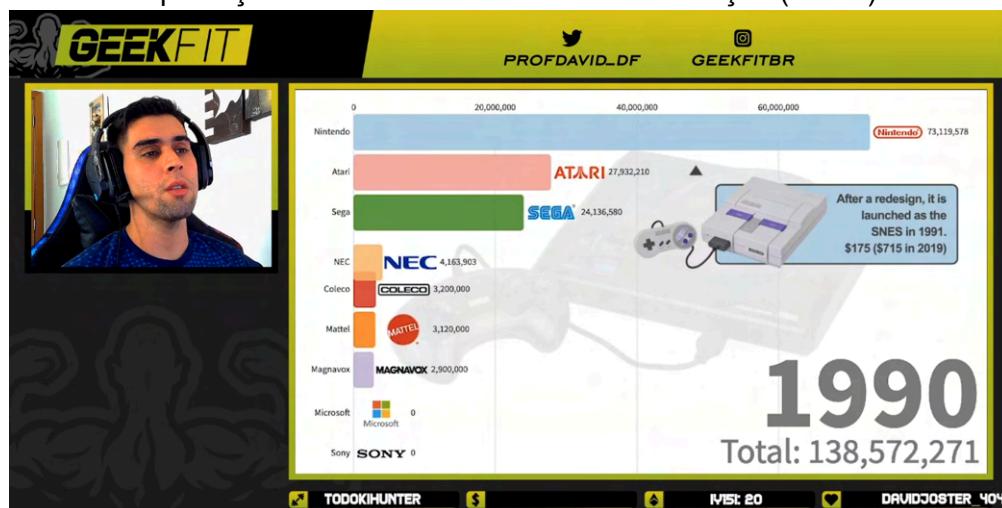
professores, formação voltada para apresentar de maneira generalista os *games* e os *esports* para os professores da rede pública de ensino do DF (Figura 10).

Figura 9 - Reportagem G1 do Primeiro Campeonato de LOL dos JEDF; transmissão do campeonato com os *casters* (narrador e comentarista); logo atualizada dos JEDF com o controle de videogame acima do DF para representar os *esports* e final presencial da etapa dos JEEDF na modalidade de *Valorant*.



Fonte: Cruz, 2020. Acervo Pessoal do Autor (2021; 2022).

Figura 10 - Aula do curso de “*Games e Esports na Educação*” ofertado na Escola de Aperfeiçoamento dos Profissionais da Educação (EAPE)¹⁸



Fonte: Teixeira (2021b).

¹⁸ A Escola de Aperfeiçoamento de Pessoal foi criada em 10 de agosto de 1988, mas teve o nome modificado para Escola de Aperfeiçoamento de Profissionais da Educação (EAPE). Ainda hoje segue sendo chamada de EAPE, porém, já foi uma Subsecretaria de Formação Continuada e, atualmente, passou a ser chamada de Unidade-Escola de Formação Continuada dos Profissionais da Educação. Mas, continua sendo chamada pelo seu antigo nome, EAPE.

Ressalta-se que, em meio à pandemia, não houve só o interesse de professores e estudantes em absorver os *games* e os *esports* no seio das escolas e do processo de ensino aprendizagem. Alguns parlamentares (Anexo A) do DF apresentaram propostas e interesse em inserir essas temáticas nos centros educacionais, bem como a própria Comissão de Educação, Saúde e Cultura (CESC) (Anexo B e Anexo C)

Outro aspecto que importa mencionar é a busca do interesse dos estudantes da rede pública de ensino do DF por essa temática de *games* e *esports*. O que se tinha, até então, era uma hipótese sobre as ações pedagógicas planejadas e seu resultado previsto. No entanto, no sentido de melhor direcionar a intervenção pedagógica para o corpo discente da SEEDF, buscou-se elaborar uma avaliação em larga escala (Anexo K) para verificar e, se necessário, ajustar o curso das ações pedagógicas relativas aos *games* e aos *esports*. A esse respeito, a jornalista Galassi (2021), ao entrevistar o professor coordenador da pauta de *games* e esportes eletrônicos na Secretaria de Educação do DF, apontou na entrevista que:

“Queremos identificar os interesses dos estudantes não só para criar projetos voltados aos seus desejos, mas também para incentivá-los a se desenvolver nesse campo. Além disso, a pesquisa também pretende trazer mais embasamento para dar andamento aos jogos eletrônicos nas escolas, para a realização dos Jogos Escolares Eletrônicos e de outros projetos da Secretaria de Educação voltados para essa temática”, afirma o professor David Leonardo Teixeira (Galassi, 2021).

Resultaram, portanto, respostas de 2.387 estudantes, trazendo informações relevantes para o conhecimento acerca da relação dos *games* e dos *esports* no cotidiano escolar, bem como os hábitos cotidianos relacionados a esta temática e ainda indícios que apontam as melhores escolhas para a seleção dos *esports* selecionados para os JEEDF e para a maior fundamentação do curso de formação continuada na EAPE (Apêndice B). No contexto da formação continuada de professores, Galassi, ainda na entrevista do professor coordenador da pauta de *games* e esportes eletrônicos na Secretaria de Educação do DF, apontou que:

Embora a importância dos jogos eletrônicos esteja comprovada e a procura dos estudantes de escolas públicas pela modalidade seja grande, há carência de formação na área. Para solucionar essa barreira, o professor David Teixeira conta que está construindo, em parceria com a Eape, curso de formação para que professoras/es possam trabalhar com o conteúdo em sala de aula. “Enquanto não dispomos de amplo material para fazer esse trabalho, podemos

explorar outras questões, como o cyberbullying, a segurança da informação, o anonimato”, explica (Galassi, 2021).

As respostas coletadas para melhor municiar a SEEDF nas ações pedagógicas institucionais apontaram um interesse coletivo dos estudantes, bem como respaldaram os jogos selecionados para os JEEDF e a necessidade de aprofundar as ações voltadas para os *games* e os *esports* na SEEDF (Apêndice B)

É nesse sentido que se torna necessário oferecer produtos capazes de atender a uma maior diversidade de demandas, seja no âmbito da Pedagogia, da imperativa formalização e aprovação da SEEDF, sem deixar ao largo as demandas dos alunos - que, se atendidas, os motivam de forma sustentável -, bem como por parte da própria sociedade, considerada em sua forma mais ampla, na qual se pode observar que o mercado de trabalho se insere e se assenta, com suas inerentes peculiaridades, para absorver, ou não, o trabalhador.

Dessa feita, entende-se a funcionalidade dos *games* e dos *esports* para a EF em seu mais amplo sentido, em seu mais amplo propósito, consistindo assim na justificativa e motivação relevantes para ser objeto de pesquisa científica.

1.3 Problematização e Objetivos da Pesquisa

De pronto, importa evidenciar que objetivo geral da pesquisa é analisar as relações entre a Educação Física, os *games* e os *esports*, com base no mapeamento da literatura e no Relato de Experiência (REXP) de uma ação de formação continuada de professores, para entender as possibilidades e desafios dessas práticas no contexto educacional. A partir disso, um *e-book*¹⁹ será produzido, bem como uma ementa, produtos educacionais, oportunizando a sua implantação em outros contextos educacionais. Quanto aos objetivos específicos, os mesmos dividem-se em: (1) Mapear a literatura acadêmica quanto à relação da Educação Física e sua relação com os *games* e os *esports*, evidenciando as potenciais

¹⁹ A grafia de *e-book* (*electronic book*), em tradução livre, livro eletrônico, segue os padrões tanto da *AP Stylebook* quanto do Vocabulário Ortográfico de Língua Portuguesa (VOLP). Sobre o uso do prefixo “e” utilizado em *e-book*, *email* e *esports*, informa-se que seguem os padrões da *AP Stylebook* (ASSOCIATED PRESS, 2022, p. 233; ASSOCIATED PRESS, 2025a; ASSOCIATED PRESS, 2025b; ASSOCIATED PRESS, 2025c; ASSOCIATED PRESS, 2025d; MERRIAM-WEBSTER, 2025) em convergência com o que define o VOLP (Anexo L). Reforça-se, no entanto, que o VOLP, quando encontra tais palavras, as categoriza como estrangeirismo e coloca em uma seção específica denominada “Vocabulário de Estrangeirismos”. Portanto, enquanto estrangeirismo, o que rege, pois, a grafia de tais palavras/termos é, por conseguinte, documento normativo estrangeiro, no caso da língua inglesa (anglicismo ou ingleseismo), a *AP Stylebook*.

aproximações e distanciamentos dos *games* e dos *esports* com a Educação Física; e (2) Relatar a experiência pedagógica de uma ação de formação continuada de professores e consubstanciá-la com a temática dos *games* e dos *esports*.

No tocante ao problema de pesquisa, este se alicerça na seguinte questão: como a formação continuada de professores pode incorporar a temática dos *games* e *esports* para promover práticas educacionais inovadoras, que possam atenuar os desafios e potencializar as possibilidades identificadas na integração de *games* e *esports* no currículo de Educação Física? No entanto, para além de simplesmente apresentar o problema e os objetivos, carece ressaltar que o processo de problematização contém elementos necessários ao complexo entendimento das viáveis possibilidades de abordagem desses tão ecléticos elementos, os *games* e os *esports* e como ainda que não sejam elencados enquanto o problema selecionado possuem forte relação com o problema, pois se inserem no bojo de propostas de ações pedagógicas que eclodem no âmago do processo de ensino-aprendizagem e de seus afluentes, suas ramificações.

Nesse sentido, apresenta-se, inicialmente, que a presente pesquisa possui características que a fazem demandar uma abordagem intrínseca tanto à questão de pesquisa quanto ao pressuposto da pesquisa. Pois, os dois contextos contribuem para o desenvolvimento da pesquisa.

Segue, portanto, que a questão de pesquisa alicerçada em buscar a compreensão sobre “como a formação continuada de professores pode incorporar a temática dos *games* e *esports* para promover práticas educacionais inovadoras, que possam atenuar os desafios e potencializar as possibilidades identificadas na integração de *games* e *esports* no currículo de Educação Física?” pressupõe contribuir para a produção científica e o decorrente impacto educacional, oportunizando caminhos para trazer a contemporaneidade para o contexto escolar.

O pressuposto da pesquisa pode ser um pouco mais explorado no intuito de identificar maiores possibilidades de compor e complementar a temática. Isso porque o tema promove vários questionamentos que podem consistir em um problema a ser tratado. A título de exemplo, apresenta-se a vasta gama de possibilidades quanto à utilização dos *games* e *esports* com vistas à pesquisa e também ensino, aqui apresentados como algumas potenciais e possíveis perguntas/problemas de pesquisa, e à docência em geral, mas, mais especificamente, da EF. É possível considerar a modelagem, ao menos, dos

seguintes Problemas-Exemplos: 1 - quais condições são mais determinantes para a aderência de uma política pública (PP) para a implantação de jogos eletrônicos nas aulas de EF?; 2 - a utilização de jogos eletrônicos pode auxiliar no aprendizado da EF?; 3 - como a utilização de jogos eletrônicos pode auxiliar no aprendizado da EF?; e, 4 - até onde a utilização de jogos eletrônicos pode auxiliar no aprendizado da EF?

Na suposição de que o problema-exemplo 2 fosse escolhido, é possível que se deseje chegar a uma conclusão do tipo: os alunos fixam conceitos inerentes à EF com mais facilidade caso utilizem jogos eletrônicos como prática esportiva simulada em uma mídia digital. A reflexão vislumbra uma potencial forma de utilização dos jogos eletrônicos e dos esportes eletrônicos, não como um fim, mas como um meio, e, além disso, como um intermediador da aprendizagem de jogos e brincadeiras do mundo real por intermédio do mundo virtual.

Esclarece-se, por oportuno, que ao apontar o “mundo real” e o “mundo virtual”, não incorre em visão antagônica entre o real e o virtual, como se o que se cria no mundo virtual não seja real. Busca-se utilizar a dualidade que no mundo das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), em específico, no mundo das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) habitualmente se usa, a terminologia do virtual, como em Realidade Virtual, ou, como mais comumente é intitulada, em inglês, *Virtual Reality* (VR).

Diante do exposto, fica descortinado um espectro de possibilidades de investigações relacionadas tanto à pesquisa quanto à docência, relativas ao ensino de *games* e com *games* na EF: quais seriam as características de uma condicionante para o ensino de *games* e com *games* nas aulas de EF? Como seria uma condicionante para a aderência desse ensino de *games* e com *games* nas aulas de EF? Como seriam formuladas as condicionantes para a aderência do ensino de *games* e com *games* nas aulas de EF? Como se comprovaria que uma condicionante seria determinante para a aderência do ensino de *games* e com *games* nas aulas de Educação Física? Quais condicionantes seriam as mais determinantes para a aderência do ensino de *games* e com *games* nas aulas de EF?

A reflexão sobre os conhecimentos relacionados aos *games* e aos *esports* se desdobram dessa forma, pois, de certa maneira, há um pensamento, muito baseado no senso comum, de que os professores de EF são os mais queridos. O que se distancia quanto mais os professores se empenham em efetivamente dar aulas e

apresentar conteúdos. Há, por diversas ocasiões, um olhar dos estudantes que enxergam a EF como aula de recreação e, com certa constância, interpelam os professores, solicitando aulas livres, ou prática apenas das modalidades ou brincadeiras que querem. Os jogos eletrônicos, ainda que tenham toda a modernidade e interesse dos estudantes, sofrem ainda com essa visão. O aluno que vai aprender algo sobre os jogos eletrônicos pensa que vai apenas jogar e se divertir. Há um abismo entre o jogar pela diversão e o jogar pedagógico, o aprender a jogar, o aprender sobre o jogo. Dessa maneira, as questões elencadas anteriormente permitem uma reflexão maior sobre a concretude de iniciativas pedagógicas voltadas para os *games* e os *esports*.

Observa-se, portanto, que há ainda mais espaço para a pesquisa e o ensino mediado, não apenas, como outrora era comumente dito, com as tecnologias, mas mediado com os *games* e com os *esports* ressaltando as diversidades da permeabilidade dessa temática no que se refere ao processo de ensino-aprendizagem de maneira focal ou transversal.

Contudo, essa miríade de reflexões necessita ser compilada, condensada e concluída como um ponto de partida para iniciar a pesquisa. E, nesse sentido, que se apresentou a questão/problema de pesquisa formulada “Como a formação continuada de professores pode incorporar a temática dos *games* e *esports* para promover práticas educacionais inovadoras, que possam atenuar os desafios e potencializar as possibilidades identificadas na integração de *games* e *esports* no currículo de Educação Física?”. A pergunta surge como uma possibilidade de investigar e refletir a docência com os *games* e com os *esports*, sobretudo dentro do contexto da formação continuada de professores. Não só como um elemento secundário, como um catalisador, ou como um meio para a obtenção de outros conhecimentos, mas também como um elemento cultural, de lazer, de trabalho e de ensino. Os *games* e os *esports* precisam ser tratados como um produto que consigna em si conhecimentos, sendo também alvo de ensino, e, portanto, uma manifestação humana de cultura, possibilitada pelo grande e contínuo avanço no desenvolvimento científico e tecnológico no decurso da história da humanidade.

No entanto, no que se refere às implicações, observa-se uma vasta gama de possibilidades. Ainda assim, quanto aos resultados previstos, pressupõe-se que, a partir dos objetivos elencados, será possível identificar uma maior quantidade de

implicações positivas do que negativas com a inclusão dos *games* e dos *esports* no ensino, seja como atividade meio ou atividade fim.

Ressalta-se ainda que qualquer estudo, pesquisa ou ensino-aprendizado tem: forte relação com curiosidade humana; interesse por uma determinada temática; certo interesse em descortinar e desvelar determinado conhecimento. Portanto, no trabalho em tela, não se pretende uma neutralidade ilusória que procura fugir dessa amálgama de interesse, conforme já foi exposto nas motivações iniciais. Impõe-se, no entanto, que a pesquisa necessita buscar uma certa objetividade para não incorrer em tornar-se um monólogo apologético de proselitismo autoindulgente. Portanto, como qualquer trabalho científico, aqui também se postula *prima facie* de uma busca por certa objetividade científica.

Contudo, em complemento à objetividade e demonstrando a intencionalidade, necessita-se refletir que “Quando um bastão está curvado num mau sentido, dizia Lênin, para corrigi-lo, isto é, para que ele volte e se mantenha reto, é preciso inicialmente curvá-lo no sentido oposto, impor-lhe com a força do punho uma contra curvatura durável” (Althusser, 1978, p. 136). Assim, ao observar que, excetuando os afeiçoados e adeptos pelos *games* e *esports*, há um certo grau de preconceito e ojeriza aos *games* e aos *esports* e, por isso, surge o intuito de desvelar os *games* e os *esports* apresentando-os para os *outsiders* em toda a sua complexidade. Talvez essa repulsa seja a mesma que outrora acometeu a EF. Pode ser que exista essa visão por serem vistas, a EF e os *games* e os *esports*, como algo que meramente tem o objetivo de divertir, sem grandes acepções de sucesso na ordem social burguesa capitalista.

É claro que as reflexões acima, não direcionam a abordagem para um uso dos *games* e *esports* meramente voltados para a profissionalização, ou, ainda, pautada em um pretenso convencimento, mas, sim, de abranger aspectos do contexto *gamer* que fujam a compreensão do imaginário social e possam apresentar os *games* e os *esports* como frutos culturais da produção criativa humana que propiciam a interlocução entre povos, o desenvolvimento de linguagens estrangeiras diversas e até mesmo o pensamento computacional promulgada recentemente pela BNCC Computação - Complemento à BNCC (Brasil, 2022). Importa mencionar ainda que a exposição de possíveis utilizações dos *games* e dos *esports* também não são unilateralmente direcionadas a evidenciar e ressaltar os potenciais usos meramente mercadologizando esse elemento cultural, mas, busca-se apresentar as

potencialidades diversas do uso dos *games* e dos *esports* para além do devido e merecido elemento cultural de lazer, entretenimento e diversão.

Aqui, carece ressaltar que as pressões da sociedade capitalista furtam da equação da vida humana o espaço-tempo da recreação, da diversão, do ócio e da preguiça, ou seja, mercantiliza a vida humana. Dessa forma, há, em muitos casos, uma conversão direta do tempo de vida dos humanos, em geral, trabalhadores, ou, mais especificamente, o proletariado, em tempo útil para ganho de recursos. Quanto a isso, rememora-se o que outrora Lafargue (2016) disse:

A moral capitalista, lastimável paródia da moral cristã, lança o anátema sobre a carne do trabalhador; o seu ideal é reduzir o produtor ao mínimo dos mínimos de necessidades, suprimir as suas alegrias e paixões e condená-lo ao papel de uma máquina que entrega trabalho sem um minuto de descanso (Lafargue, 2016, p. 6).

Ainda que a crítica não seja dos tempos atuais, mas de 1883, segue atual e viva. Portanto, ainda na atualidade há um vislumbre por buscar sempre o trabalho, o sucesso, a profissionalização, não somente pelas questões óbvias relacionadas às relações econômicas para a sobrevivência, mas, sobretudo, pela obtenção de capital, pela primazia do consumo, pela cultura da compra, perpetuada pela cultura da ostentação que inunda as redes sociais e mídias em geral. Ilustrando ainda a pertinência dessa discussão dimensional do lazer a da reiterada valorização daquilo que permite a mercantilização do tempo humano, ressalta-se a seguinte citação que viralizou nas redes sociais no ano de 2024:

Sabe qual é o maior problema em forçar tudo relacionado à IA? Direção errada. Eu quero que a IA lave minha roupa e lave os pratos para que eu possa fazer arte e escrever, não que a IA faça minha arte e escreva para que eu possa lavar a roupa e os pratos. (Maciejewska, 2024. Tradução por *Copilot* da Microsoft).²⁰

Percebe-se que até os avanços da IA tem seguido na direção de substituir funções e trabalhos essencialmente humanos, porém, desvalorizados pela sociedade burguesa. A esse respeito, outrora em Audiência Pública que debatia as profissões do futuro, assunto relacionado foi debatido. Na ocasião algumas falas se destacam pela pertinência com o assunto ora tratado:

²⁰ Do original: You know what the biggest problem with pushing all-things-AI is? Wrong direction. I want AI to do my laundry and dishes so that I can do art and writing, not for AI to do my art and writing so that I can do my laundry and dishes (Maciejewska, 2024).

O gamer profissional e professor de educação física David Leonardo falou sobre seu trabalho de estímulos aos estudantes do DF por meio dos jogos eletrônicos. Uma das vantagens é possibilitar a interdisciplinaridade e o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos sobre tecnologia. “Eu tento, por intermédio dessa temática, colocar lenha na fogueira dos sonhos dos estudantes”. Para ele, o mais importante é estimular a busca do saber. O professor destacou que a tecnologia vai substituir os “trabalhos mais elementares, mecanizáveis”, possibilitando que as pessoas desenvolvam as capacidades intelectuais (Espinheira, 2021).

Precisamente o que apontou Maciejewska, não há necessidade da tecnologia substituir os humanos em matéria essencialmente humana. Mas trabalhos de alta periculosidade, repetitivos, burocráticos, assim sobrará tempo para um desenvolver e desabrochar das faculdades humanas.

Qual seria o propósito de uma IA construir um produto cultural shakespeariano? Que produza um soneto à *la Vivaldi* ou à *la Beethoven*? Uma composição à *la Claude Debussy*? Ou uma pintura como a noite estrelada à *la Van Gogh*? Uma composição para flautas como a “Partita em Lá menor” de Johann Sebastian Bach? A verdade é que ainda que esses produtos e produtores culturais sejam épicos e clássicos na história da humanidade, se não valorados, se não mercantilizados, perdem seu motivo de existir na sociedade atual onde tudo deve servir para algum propósito maior, quase sempre relacionados ao sucesso financeiro. É claro que no que tange às obras artísticas como quadros, não se ignora que têm valores inestimáveis na sociedade capitalista, mas, ainda, sim, por uma razão de acumulação de riqueza são obtidas, pelo *status*, não por valorar a arte e o progresso da humanidade, muito se dá no contexto e na premissa de ter, de consumir, de ostentar um *status* social de elite.

Reitera-se que esse não é o alicerce que fundamenta a abordagem dos *games* e dos *esports*, mas não há como não observar o potencial que reside nesse universo para a inserção e transformação do mundo do trabalho.

À vista disso, a questão de pesquisa proposta configura-se como um potencial instrumento para viabilizar o entendimento e a realidade da utilização dos games e dos esports como mais uma ferramenta a ser empregada na promoção de maior inclusão do alunado. Essa inclusão se manifesta como uma possibilidade de lazer, entretenimento, inclusão digital, acesso à cultura, imersão no mundo do trabalho, comunicação, socialização e outras formas potenciais de fruição dessas produções

culturais que, de tão marcantes, transcendem os próprios jogos, inspirando livros, filmes e músicas.

Um exemplo notável é a aclamada *Cleric Beast*, trilha sonora do jogo *Bloodborne*, cantada em latim (Anexo D). A trilha sonora do jogo exigiu uma orquestra de 65 músicos e um coro de 32 membros para sua execução (Good, 2015; Playstation, 2015). Além disso, *trailers* como *From Ashes*, do jogo *God of War*, foram exibidos em eventos de grande porte, como o intervalo do *Super Bowl* de 2013 (Playstation, 2013).

Em alguns casos, a relevância cultural dos games atinge tamanha magnitude que provoca comoção nacional, levando empresas a conceder folgas a seus funcionários e até mesmo distribuir cópias gratuitas para que possam estudar e apreciar o jogo. Foi o que ocorreu com *Black Myth: Wukong*, inspirado no célebre romance chinês *Jornada ao Oeste* (Barboza, 2024).

Além disso, observa-se o surgimento de novos gêneros de interação, como a interação humano-máquina (Burnes; Schneider; Paul, 2025) e humano-máquina-humano (IOC, 2023a, 2023b, 2023c, 2023d, 2023e, 2023f, 2023g, 2023h, 2023i, 2023j, 2023k; HADO, 2020). Ressalta-se, por oportuno, que a diversidade de games e esports será abordada com maior profundidade adiante.

Enfatiza-se, ainda, que todo produto tecnológico concernente ao mundo dos *games* e dos *esports*, mais especificamente os jogos em si, são uma forma de comunicar as ideias dos criadores dos jogos para os jogadores, assim como as músicas transmitem mensagens e os livros contam histórias. Se Tolkien até os dias atuais segue apresentando suas ideias por intermédio de Senhor dos Anéis a seus ávidos leitores e a todos que assistem aos filmes e séries derivados das suas obras, bem como ouve as músicas produzidas no seio da cultura fantasiosa da terra média, os jogos eletrônicos como o *God of War* surpreende seus fãs ao apresentar a história de um espartano que luta para vingar-se de um deus que o amaldiçoou com poderes que permitiram vencer seu algoz em meio à guerra, mas que, em contrapartida, provocou a morte de sua esposa e filha. Essa reflexão permite entender que toda a vivência provocada entre um jogador e o jogo é, essencialmente, uma comunicação entre o autor do jogo, da obra, e de todo aquele que a consome e vivencia aquela experiência.

Para que não se passe como despercebido, a problematização vislumbra apontar os pontos negativos concernentes aos *games* e aos *esports* que, por

evidente, são levantados no ato de mapeamento e revisão de literatura. Busca-se, no entanto, fugir do imaginário social que se embasa no senso comum. A título de exemplo, evidencia-se que se outrora havia uma lenda urbana que acometia muitas residências pelo Brasil que possuíam algum videogame. Tal lenda dizia que o videogame iria estragar a televisão. Atualmente, porém, já é amplamente conhecido que os jogos eletrônicos impulsionam o desenvolvimento das televisões, dos monitores, dos computadores, das memórias *Random-Acess Memory* (RAMs)²¹, dos processadores - *Central Process Unit* (CPUs)²², das placas de vídeo - *Graphics Processing Unit* (GPUs)²³, dentre outros.

Outrossim, importa destacar e ressaltar, com o perdão da redundância, que existem sim malefícios no que concerne à cultura *gamer*, tais aspectos negativos, tanto devem ser, como, efetivamente, serão devidamente adereçados, porém, de maneira assertiva, compromissada com a ciência, buscando de fato evidenciar o uso das ferramentas no processo ensino-aprendizagem, com o intuito de potencializar o que há de positivo e atenuar o que há de negativo nesse contexto *gamer*. Não ocorrerá de maneira a desvirtuar, confundir e enviesar possibilidades reais de desenvolvimento humano por intermédio dos *games* e dos *esports*, utilizando-se de táticas e técnicas ardilosas, como a falácia do espantalho, da generalização apressada, de uso de silogismos sofísticos e possivelmente de outros recursos impróprios, ignorantes e preconceituosos conforme apresentado em inúmeras oportunidades por políticos diversos no contexto nacional e internacional (Tudocelular, 2018; Câmara dos Deputados, 2019a, 2019b, 2019c, 2019d, 2019e, 2019g; 2019i, 2019j, Mackus, 2019; Alecrim, 2019; Baptista, 2019; Senado Federal, 2019a; Melo, 2023; Carbone, 2023; Carta Capital, 2023). Uma das faláncias que tentam se impor no campo da terceirização de culpa refere-se aos *games* e aos *esports* como elementos formadores de personalidade, incutindo na consciência de crianças, jovens e adultos uma espécie de doutrinação de estímulo à agressão, violência e agressividade. Tal narrativa, no entanto, é amplamente debatida e repudiada por Khaled Júnior (2018), bem como não encontra respaldo na ciência conforme Przybylski e Weinstein (2019). Aquele, afirma que os jogos eletrônicos têm sido alvo de cruzadas morais em seu livro “Videogame e violência: cruzadas morais

²¹ Em tradução livre, Memória de Acesso Randômico.

²² Em tradução livre, Unidade Central de Processamento.

²³ Em tradução livre, Unidade de Processamento Gráfico.

contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo", estes apresentam que "Engajamento com videogames violentos não está associado ao comportamento agressivo de adolescentes: evidências de um relatório registrado"²⁴. Quanto a Khaled Júnior (2018) importa mencionar que, em seu livro, o autor resgata a cronologia de cruzadas morais contra outros elementos culturais e traça o paralelo com os *games* e os *esports*, já Przybylski e Weinstein (2019), a conclusão apresentada na pesquisa é tão precisa e completa que a paráfrase, nesse caso, pode incorrer em imprecisão, evidencia-se, pois, a íntegra da conclusão dos autores:

Apesar dos resultados nulos identificados no presente estudo, a história nos dá motivos para suspeitar que a ideia de que videogames violentos causam comportamento agressivo continuará sendo uma questão não resolvida para pais, comentaristas e formuladores de políticas. Embora nossos resultados tenham implicações para esses stakeholders, o presente trabalho tem uma importância especial para aqueles que estudam os efeitos da tecnologia, em geral, e dos videogames, em particular. É crucial que os cientistas conduzam o trabalho com abertura e rigor se quisermos construir um verdadeiro entendimento das dinâmicas e impactos positivos e negativos da tecnologia na vida das pessoas. Este é um dos primeiros estudos a testar os efeitos dos jogos violentos na agressão humana usando uma estrutura de teste de hipóteses pré-registrada e o primeiro a fazê-lo seguindo o protocolo de relatórios registrados. Os resultados fornecem evidências confirmatórias de que o engajamento com videogames violentos, no balanço, não está associado a variações observáveis no comportamento agressivo dos adolescentes. Um ecossistema saudável de pesquisas exploratórias e relatórios registrados permitirá que os cientistas realizem pesquisas metanalíticas para avaliar as inferências feitas a partir dessas metodologias. Só então seremos capazes de examinar os caminhos pelos quais o jogo agressivo pode estar relacionado à agressão no mundo real de maneiras novas, incrementais e empiricamente robustas. Com essas evidências em mãos, poderemos julgar se a atenção e os recursos alocados a este tópico, gastos em detrimento de outras questões importantes da era

²⁴ Do original: Violent videogame engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report.

digital, são empiricamente justificados²⁵ (Przybylski; Weinstein, 2019, p. 14).

Traz-se à baila da questão ainda que os políticos que atacam os *games* e os *esports* são reconhecidos na organização da sociedade democrática enquanto representantes do povo. Contudo, ao buscar a opinião popular sobre a relação dos *games* com a violência, fica claramente demonstrado que a população não concorda com essas ideias (Anexo E). Destaca-se ainda que a maioria dos comentários proferidos pelos internautas nos sites das enquetes são contrários a esse tipo de pensamento e de associação. Esclarece-se que tal apontamento em nada se relaciona com decidir ou aceitar algo por mera aclamação popular. Nada poderia estar tão distante da intenção de tal apontamento, bem longe disso, o que se propõe, em contrário, é a devida tematização dos *games* por intermédio de estudos, pesquisa e o devido compromisso com à verdade.

Dessa feita, conforme supracitado, por uma questão crítico-reflexiva de intencionalidade didático-pedagógica, a abordagem dos *games* e dos *esports* busca identificar, desvelar, descortinar, desmitificar e desmistificar o signo, significante e significado dos *games* e dos *esports*.

Por fim e por oportuno, ressalta-se que a abordagem que foi escolhida a seguir, na problematização, seguiu um pressuposto de maior esclarecimento, dedução e demonstração. De uma certa maneira, o tema poderia ser abordado apontando referências, o que de certa maneira poderia quase se passar por um argumento de autoridade, que apontassem que os *games* e os *esports* são elementos culturais, tanto que se verifica a “interação dos jogos eletrônicos com legislações específicas do setor cultural” (Lula Oficial, 2024).

²⁵ Despite the null findings identified in the present study, history gives us reason to suspect the idea that violent video games drives aggressive behaviour will remain an unsettled question for parents, pundits and policy-makers. Although our results do have implications for these stakeholders, the present work holds special significance for those studying technology effects, in general, and video games, in particular. It is crucial that scientists conduct work with openness and rigour if we are to build a real understanding of the positive and negative dynamics and impacts of technology in people's lives [76]. This is among the first studies to test the effects of violent gaming on human aggression using a preregistered hypothesis-testing framework and the first to do so following the registered reports protocol. The results provide confirmatory evidence that violent video game engagement, on balance, is not associated with observable variability in adolescents' aggressive behaviour. A healthy ecosystem of exploratory and registered research reports will enable scientists to conduct metanalytic research to evaluate the inferences drawn from these methodologies. Only then will we be able to examine the pathways by which aggressive play might relate to real-world aggression in novel, incremental and empirically robust ways. With this evidence in hand, we will be able to judge if the attention and resources allocated to this topic, spent at the expense of other important questions of the digital age, is empirically justified.

Porém, contrariamente a isso, buscou-se uma compreensão e explanação da temática de modo que fosse possível um esclarecimento lógico, razoável e racional ao tema dos *games* e *esports*. Quiçá, dessa forma, seja possível alcançar a profundidade necessária a fim de expandir um pouco mais os horizontes da compreensão da amplitude dos *games* e dos *esports* na consciência dos que não são próximos a esse universo.

Dessa maneira, a partir da amálgama entre reflexões como a de Boff (1998, p. 9) “Todo ponto de vista é a vista de um ponto. Para entender como alguém lê, é necessário saber como são seus olhos e qual é a sua visão do mundo.”, da máxima que comumente é atribuída a Nietzsche, mas que tem origem desconhecida “aqueles que foram vistos dançando foram considerados loucos por aqueles que não podiam ouvir a música.” e da retórica do professor José Geraldo de Sousa Júnior sobre visão de mundo “a gente só vê o que tem cognição pra ver [...] a realidade é recortada por um processo cognitivo de historiorização” (Câmara dos Deputados, 2023, 2h30min57s) buscou-se, numa epifania de alteridade, dissertar, argumentar e apresentar de maneira um pouco mais abrangente o tema, almejando assim uma maior compreensão daqueles que não o conhecem.

Destacam-se, portanto, que o resgate da atenção dos estudantes para as aulas de EF por intermédio do latente interesse pelos *games* e pelos *esports*, potencial campo de inserção no mundo do trabalho (voltados para os *games* e o *esports*: *personal trainer*, nutricionista, psicólogo, fisioterapeuta, *league-ops* – profissão relacionada a competições de *esports*, *casters* – narradores e comentaristas, dentre outras profissões voltadas também para o contexto de criação de *games*), a ampliação do repertório de atividades de lazer (seja enquanto praticante ou enquanto espectador), dentre outros tópicos que hão de surgir, são pontos fulcrais a serem destrinchados ao longo do percurso.

Diante do exposto abre-se o caminho para a elaboração dos objetivos a serem eleitos.

O objetivo geral da pesquisa é analisar as relações entre a Educação Física, os *games* e os *esports*, com base no mapeamento da literatura e na experiência de uma ação de formação continuada de professores, para entender as possibilidades e desafios dessas práticas no contexto educacional.

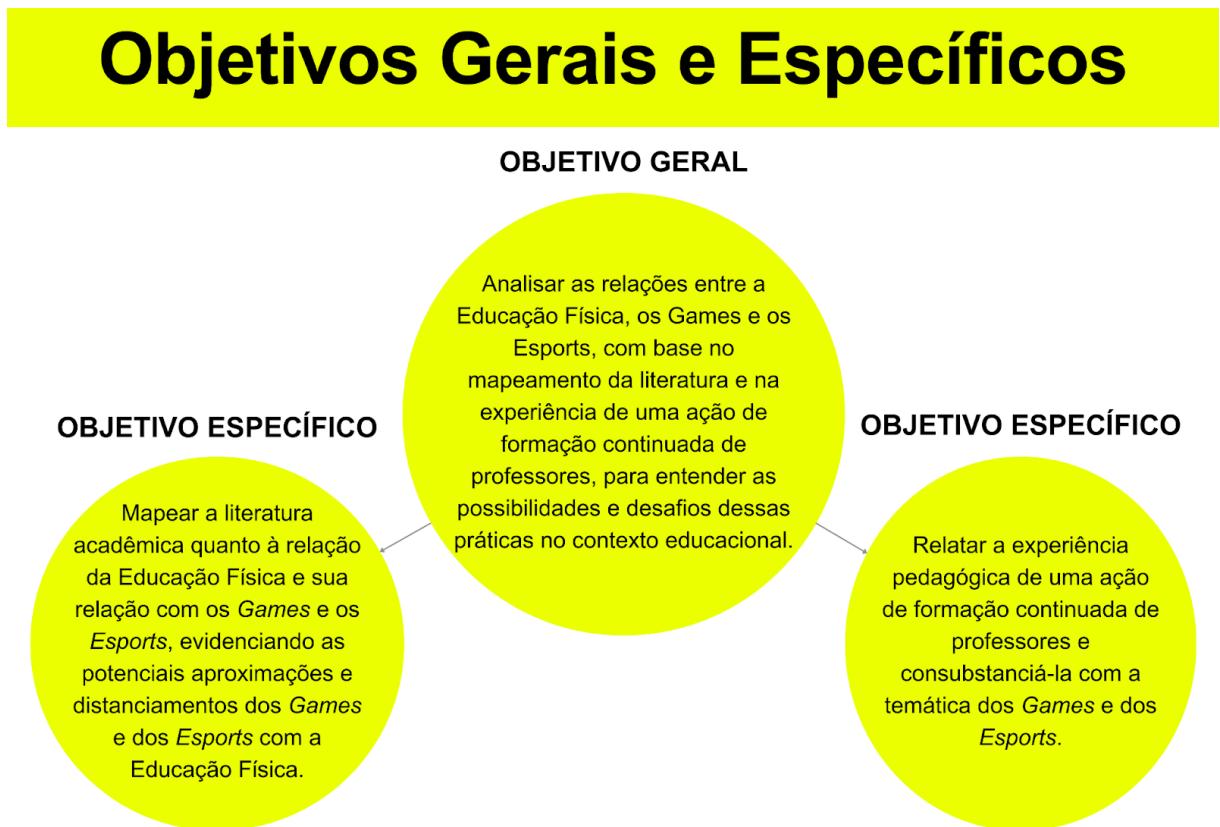
Nesse ínterim, almeja-se analisar, por intermédio de revisão e mapeamento bibliográfico, as relações que têm surgido entre a EF, os *games* e os *esports* e, após

apresentar o Relato de Experiência, relacioná-los para consubstanciar prática ainda mais efetiva para democratizar esses potenciais meandros que decorrem do ensino dos e com os *games* e *esports*.

Existem, por conseguinte, alguns lugares de singular importância a atingir, que necessitam ser visitados, os quais contribuem para o entendimento, o esclarecimento e para alcançar o objetivo geral que são os objetivos específicos: (1) Mapear a literatura acadêmica quanto à relação da Educação Física e sua relação com os *games* e os *esports*, evidenciando as potenciais aproximações e distanciamentos dos *games* e dos *esports* com a Educação Física; e (2) Relatar a experiência pedagógica de uma ação de formação continuada de professores e consubstanciá-la com a temática dos *games* e dos *esports*.

Para melhor visualizar o enlace entre os objetivos de pesquisa, gerais e específicos, bem como o escopo geral da pesquisa, segue, adiante, a Figura 11.

Figura 11 - Objetivo Geral e Específicos



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

2 METODOLOGIA - AS REGRAS DO JOGO

A metodologia reside, primeiramente, na busca pelo estado da arte, ou seja, do mapeamento do histórico no que tange os *games*, os *esports* e a educação física, de maneira mais específica, a escolar. Ao buscar verificar o que se já foi construído, pretende-se, em decorrência, revisar, rememorar, refletir, relacionar e recomendar. Revisar a produção científica relativa a essas temáticas, rememorar a história e histórico da EF no seu contexto mundial e brasileiro, refletir sobre os avanços e retrocessos dos *games*, dos *esports* e da EF, relacionar, sobretudo, os *games*, os *esports* e a EF e, por fim, recomendar potenciais caminhos para a futura docência incluída dos conteúdos e conhecimentos relativos aos *games* e aos *esports*.

Dessa forma, a abordagem não poderia ser outra senão qualitativa, os objetivos não poderiam diferir-se dos exploratórios, com vistas a refletir, relacionar e recomendar. Assim, o REXP, oportuniza uma apresentação prática, que nesse momento é revisitada para, a partir do que foi revisado e rememorado, refletir, relacionar e recomendar caminhos e adequações, pós-contraste entre o mapeamento e o consubstanciamento da formação continuada relatada no REXP.

2.1 Metodologia Proposta

Como é mandatório e significativo, essa pesquisa foi arquitetada de acordo com sua finalidade, conforme disposta no Objetivo Geral e nos Objetivos Específicos, os quais são condicionantes para alcançar os resultados necessários que proporcionem a divulgação de possíveis práticas docentes no contexto da formação de professores relacionadas a práticas voltadas para os *games* e os *esports*.

Diante disso, a Metodologia de Pesquisa proposta foi identificada por características que permitiram a pesquisa ser classificada, conforme Gil (2022, p. 40-42), quanto: i) à finalidade, aplicada; ii) à natureza dos dados, qualitativa; e iii) aos objetivos, exploratória. Ademais, a pesquisa alicerça-se ainda sob o instrumento do REXP.

A bem de detalhar e especificar aspectos metodológicos, ainda importa dizer que perpassam algumas outras características da metodologia eleita. Isso se refere

as características de uma Pesquisa Social, com fundamento empírico - uma vez que a arquitetura da pesquisa acolhe um delineamento que efetivou uma busca por respostas a esclarecimentos pretendidos, decorrente de um tema que se apresenta comum a uma certa coletividade.

2.2 Da Abordagem Qualitativa

O presente trabalho procura, sobretudo, analisar as relações entre a Educação Física, os *games* e os *esports*, com base no mapeamento da literatura e no REXP de uma ação de formação continuada de professores, para entender as possibilidades e desafios dessas práticas no contexto educacional. Nessa esteira, buscou-se uma metodologia que possibilitasse vislumbrar minimamente os potenciais caminhos para a interlocução entre esses elementos.

Diante disso, Creswell (2021, p. 3) apresenta três abordagens, a qualitativa, a quantitativa e a mista. Ele aponta, com o intuito de diferenciá-las, que:

[...] a distinção entre pesquisa qualitativa e quantitativa é estruturada pelo uso de palavras (qualitativa) em vez de números (quantitativa) ou, ainda, pelo uso de perguntas e respostas fechadas (hipóteses quantitativas) ou de perguntas e respostas abertas (entrevista qualitativa).

Além disso, o referido autor segue afirmando que essas abordagens se diferem ainda pelos tipos de estratégias de pesquisa utilizados e nos métodos específicos empregados na condução dessas estratégias, citando diretamente como exemplos os estudos de caso qualitativos e ainda a coleta de dados qualitativos por meio da observação do ambiente.

Ao analisar as explicações de Creswell nesse contexto das abordagens, percebeu-se uma maior adequação da abordagem qualitativa e, a seguir, optou-se por seguir a abordagem qualitativa por verificar maior relação com a proposta do que foi pesquisado.

2.2.1 Objetivos da Pesquisa - Passando de Fase

O objetivo da pesquisa reside em analisar as relações entre a Educação Física, os *games* e os *esports*, com base no mapeamento da literatura e na

experiência de uma ação de formação continuada de professores, para entender as possibilidades e desafios dessas práticas no contexto educacional, que resulte em um *e-book* e uma *ementa*, produtos educacionais da dissertação, possibilitando a sua implantação por futuros docentes.

Nesse ínterim, os Objetivos Específicos da pesquisa contribuem para o alcance do Objetivo Geral da Dissertação, e, com eles, pretende-se: (1) Mapear a literatura acadêmica quanto à relação da Educação Física e sua relação com os *games* e os *esports*, evidenciando as potenciais aproximações e distanciamentos dos *games* e dos *esports* com a Educação Física; e (2) Relatar a experiência pedagógica de uma ação de formação continuada de professores e consubstanciá-la com a temática dos *games* e dos *esports*.

Existem, portanto, alguns lugares a atingir de singular importância, que necessitam ser visitados, os quais contribuem para o entendimento, o esclarecimento e para alcançar o objetivo primário (geral). Ou seja, os objetivos secundários (específicos). Dentre esses, destacam-se: mapear a literatura acadêmica quanto à relação da Educação Física e sua relação com os *games* e os *esports*, evidenciando as potenciais aproximações e distanciamentos dos *games* e dos *esports* com a Educação Física; e relatar a experiência pedagógica de uma ação de formação continuada de professores e consubstanciá-la com a temática dos jogos e esportes eletrônicos.

2.3 Das Fontes de Evidências - Formando/*Farmando* Conhecimento na Revisão de Literatura

No mundo dos jogos eletrônicos, em geral, para poder evoluir o seu personagem e deixá-lo mais bem preparado para os desafios que seguem ao longo do jogo, é necessária uma preparação que, em geral, é chamada de *farm*. A expressão significa, em tradução livre, cultivar. Já *loot*, também em tradução livre, significa pilhar/saquear. Ambos os termos têm vasta utilização e sofrem processos de aportuguesamento, são referidos, comumente, como “lootear” e “farmar”. “*lootear*” é o processo de buscar itens, tesouros, ouro, para melhorar os recursos da personagem do jogador, ao passo que “*farmar*” é o processo de melhorar o seu ouro, seus equipamentos, e *status* do seu personagem de modo geral, dentre

outros. Esse mesmo processo se repete no bojo dessa presente pesquisa. Para que se possa refletir, relacionar e recomendar (Objetivo específico 2), é necessário revisar e rememorar (Objetivo específico 1), ou seja, *lootear* e *farmar*. Para tanto, é necessária uma metodologia no qual se preveja onde será feito o *looting* e o *farming*.

Quanto aos mapas nos quais se pretende realizar o *farm* e o *loot*, foram selecionadas fontes seguras de conhecimento, amplamente reconhecidas e constantemente atualizadas: o Portal CAPES e a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD).

O objetivo de selecionar esses dois grandes repositórios de conhecimento e informação reside na amplitude alcançada. O Portal CAPES permite um acesso mais abrangente a artigos científicos, enquanto a BD TD proporciona um vasto leque de produções acadêmicas, abrangendo dissertações e teses.

Não obstante, de maneira adicional e complementar, também serão trazidos à baila da pesquisa artigos, dissertações e teses encontrados pelo caminho ao longo de buscas que ocorreram em buscadores como o *Google acadêmico*.

Após já ter traçado um plano metodológico para ser feito o *farm* e *loot*, no contexto da pesquisa, inicia-se, portanto, as ações voltadas para adensar o conhecimento, traduzindo para um contexto *gamer*, hora de ganhar XP²⁶.

Dessa maneira, inicia-se então a partir da seguinte reflexão, a pesquisa científica é um campo do conhecimento que não trabalha de maneira estanque e linear, mas de maneira contínua e circular. Um conhecimento em geral se baseia em outro que o antecedeu, nesse sentido, é comumente apontado como elemento norteador da ciência o axioma em latim que diz *nanos gigantum humeris insidentes*, que, em tradução livre, significa: “anões montados nos ombros de gigantes”. Essa máxima se expressa melhor e traz um maior entendimento quando é observada a fala de Sir Isaac Newton que, outrora, referenciou-se a essa frase dizendo “Se eu vi mais longe, foi por estar sobre os ombros de gigantes.” (Newton, 1675). Ou seja, esse baluarte demonstra a centralidade do avanço e desenvolvimento científico pautada num processo que se constrói de maneira contínua. Verifica-se, portanto, que a ciência é socialmente construída e historicamente acumulada, construindo, assim, as pontes para o futuro. De igual medida, os jogos eletrônicos e as

²⁶ Abreviatura para *experience points* (pontos de experiência), no inglês a letra “x” tem o som de “ex”, daí ser abreviado para XP.

tecnologias relativas aos *games* e aos *esports* seguem igual modelo, embasam-se no que antecedeu para dar o próximo passo e alcançar novos patamares.

Reforça-se ainda que o conhecimento científico, além de basear-se no conhecimento precedente, não possui relação unilateral e unidirecional, mas pode confrontar e divergir do que foi produzido anteriormente. Ou seja, em um aspecto bem direto, a ciência em sua natureza guarda em si, e de maneira orgânica, a essência da dialética. Isso se verifica ao observar o que disse Leandro Konder (2011, p. 7-8): “Na acepção moderna, entretanto, dialética significa outra coisa: é o modo de pensarmos as contradições da realidade, o modo de compreendermos a realidade como essencialmente contraditória e em permanente transformação.”. Posto isso, a relação da ciência é contínua revisita ao passado, seja para embasar-se e seguir para o futuro, ou, até mesmo, para debater o que foi feito anteriormente e ressignificar aquele conhecimento, visto que a ciência não carrega em si o grilhão dos dogmas.

Haja vista essa relação dialética intrínseca ao processo de desenvolvimento e pesquisa científica é que se inicia a pesquisa com uma revisão de literatura para entender o que já foi produzido e desenvolvido no âmbito da ciência. Ademais, além da questão da fundamentação supracitada, no contexto da Metodologia de Pesquisa essa revisão também encontra respaldo e recomendação.

John e David Creswell (2021, p. 22) apontam que a literatura é usada em todos os tipos de pesquisas qualitativas. Além disso, a ferramenta busca adentrar o contexto acadêmico do que já foi construído para delimitar melhor a temática, precisamente o que fora apontado da visita e revisita à produção acadêmica anterior a este e outros trabalhos científicos.

Outro texto de Creswell e Creswell (2021, p.21) informa que:

A revisão de literatura cumpre vários propósitos: compartilha com o leitor os resultados de outros estudos intimamente relacionados; insere um estudo no diálogo maior e contínuo da literatura, preenchendo lacunas e ampliando discussões anteriores (Cooper, 2010; Marshall e Rossman, 2016); proporciona uma estrutura de comparação para estabelecer a importância do estudo e também uma referência para comparar os resultados com os de outros estudos.

O principal aspecto buscado foi verificar se de fato a hipótese de que haveria pouca produção acadêmica e, mais especificamente, pouca literatura que envolvesse a temática dos *games* e dos *esports* relacionados com a EF escolar se

confirma ao revisar a literatura acadêmica. Para além dessa hipótese inicial, o intuito, também perpassa por buscar entender o que já foi escrito e estudado e verificar a possibilidade de, partindo do que precedia esta pesquisa, dar continuidade aos trabalhos, e/ou, a depender do resultado da revisão da literatura, tecer críticas às pesquisas antepostas, caso houvesse a necessidade.

Ademais, uma perspectiva relevante que carece ser mencionada é que Creswell e Creswell (2021, p. 21) seguem pontuando que a revisão da literatura também tem o propósito de informar aos leitores sobre o conhecimento do pesquisador sobre aquela temática, no que tange às publicações mais recentes.

Por fim, Creswell e Creswell (2021, p. 21) apontam que:

Uma das principais razões para se conduzir uma pesquisa qualitativa é que o estudo é exploratório. Geralmente, isso significa que não há muita literatura sobre o tópico ou sobre a população em foco e que o pesquisador procurará ouvir os participantes e, a partir disso, construirá um entendimento.

No sentido de corroborar ainda mais com o supracitado, Gil (2022, p. 44) aponta que a maioria das pesquisas acadêmicas precisa, em certo ponto, da realização de uma etapa que em muito se assemelha com uma pesquisa bibliográfica. Informa ainda que em muitas das teses e dissertações atuais, uma parte do trabalho é dedicada à revisão de literatura, feita para dar fundamentação teórica e, além disso, identificar o estágio atual do conhecimento sobre o tema.

É possível verificar mais apontamentos sobre a importância da revisão de literatura em outros livros relacionados com a pesquisa qualitativa e a metodologia da pesquisa social em si (Gil, 2021, p. 64), porém, percebe-se que já está pacificada a necessidade desta medida de uma forma geral, assim, encaminha-se, portanto, para o processo da metodologia empregada, exposição dos resultados e discussão do que foi encontrado.

Primeiramente, menciona-se que existem, segundo Yin (2016), alguns tipos de revisão de literatura e acerca disso o autor informa:

Para resumir um pouco o papel das revisões da literatura nesse momento, três tipos diferentes foram discutidos. O primeiro é uma incursão inicial para construir um banco de estudos qualitativos anteriormente realizados, para ajudar a considerar o tema, o método e a fonte de evidências para um novo estudo. O segundo é uma revisão seletiva, que ocorre depois que você decidiu provisoriamente o que estudar. A revisão seletiva deliberadamente visa a outros estudos que parecem cobrir um terreno semelhante e ajuda a definir

seu novo estudo de uma maneira mais sutil, estabelecendo um nicho para seu novo estudo. O terceiro tipo é uma revisão abrangente, realizada a partir do desejo de sintetizar o que se sabe sobre um determinado tema, mas que não é necessariamente relevante para ajudar a iniciar um determinado novo estudo. (Yin, 2016, p. 81)

O contexto do mestrado no PROEF, o mestrado profissional, é de impactar a docência do professor e, com isso, gerar a decorrente e sucessiva contribuição para a melhora da educação. Portanto, a pesquisa já possuía uma temática relacionada à docência do professor e à sua experiência profissional. Dessa forma, a revisão de literatura que mais fazia sentido foi a seletiva. Assim, a escolha da metodologia para a busca de trabalhos científicos relacionados à temática deste estudo — *games*, *esports* e sua relação com a EF — seguiu o modelo de revisão seletiva. Quanto à revisão de literatura apontada, Yin (2016) descreve que:

Em uma revisão seletiva, os estudos que precisam ser visados e revisados são aqueles que à primeira vista se assemelham muito àquele que você começou a pensar em fazer. É provável que você encontre outros estudos que focaram em temas semelhantes ou usaram um método de coleta de dados parecido. Se você escolheu uma escola ou comunidade como sua principal fonte de evidências, você também pode encontrar estudos que usaram fontes semelhantes ou talvez até mesmo as mesmas fontes. Encontrar tal estudo ou estudos não deve desencorajá-lo automaticamente de seu pensamento original. Você deve examinar estes estudos atentamente e verificar se é possível moldar o seu de alguma maneira significativamente diferente. (Yin, 2016, p. 79)

Nessa esteira, buscou-se, de pronto, textos que objetivamente se debruçassem sobre a reflexão dos *games*, *esports* e EF, já com o intuito de verificar uma primeira hipótese: a de que o campo teórico da EF ainda não estava mergulhado nessa discussão. Provou-se que a produção, de fato, foi um tanto quanto diminuta. Além disso, almejou-se identificar se havia, ainda, um olhar de pretenso distanciamento da EF e daqueles que a compõem em relação aos *games* e *esports*, sobretudo no sentido de entender se a EF se restringe ou, de maneira não tão efusiva e restritiva, prima e, portanto, prioriza a vertente físico-biológica do ser humano como seu principal identificador/definidor.

Ainda que esse não seja um objetivo central do presente estudo — verificar se a EF se afasta, ainda não se aproximou ou apenas timidamente se aproximou dos *games* e *esports* por priorizar a vertente físico-biológica do ser humano —, não

há como ignorar tal possibilidade. Ocorre, no entanto, alerta de *spoiler*²⁷, que ao realizar o levantamento e mapeamento de literatura, observou-se um grande distanciamento da produção acadêmica de *games* e *esports* e EF em comparação com *exergame* e EF. Tal acontecimento será aprofundado maiormente adiante.

Quanto ao local onde seriam feitas as buscas, ou seja, onde seria buscado o conhecimento para revisão, aprimoramento dos conhecimentos do autor e consequente processo de consubstanciamento da formação de professores construída como produto educacional. No sentido de fundamentar a seleção das fontes de informação, das fontes de evidências, Gil (2019, p.77) aponta que:

As revisões de literatura realizadas atualmente valem-se principalmente de Bases de Dados Eletrônicos, que são locais na Web, em que se podem ser encontrados artigos de periódicos científicos, livros, teses, anais de congressos, entre outros documentos. Representam, portanto, recurso valioso para conhecer as publicações nos mais diversos setores da comunidade científica, por meio de informações bibliográficas atualizadas. Algumas dessas bases são de acesso aberto, ou seja, podem ser acessadas a partir de qualquer computador com acesso à internet. Outras, porém, são de acesso restrito a professores, e estudantes de universidades ou a pesquisadores de instituições científicas. As mais importantes estão agrupadas no Portal da CAPES, que conta em seu acervo com mais de 1.400 periódicos e inclui nove bases referenciais em todas as áreas do conhecimento. O acesso pleno a seu acervo é restrito a professores, estudantes e funcionários das instituições participantes. Indica-se, a seguir, a relação das principais bases de acesso restrito de interesse para pesquisadores no campo das ciências sociais. A maioria integra o Portal da CAPES.

Por conseguinte, quanto à seleção das bases de dados selecionadas, foram elencadas duas fontes para verificar o que já foi produzido na ciência, tanto artigos, quanto teses e dissertações, visando obter um alcance ampliado e uma ação assertiva para buscar esses conhecimentos para fundamentar a pesquisa e/ou contrapor, a depender do que fosse encontrado.

Dessa maneira, verificou-se como uma possibilidade de grande alcance, o Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)²⁸ que já possui uma grande gama de periódicos cadastrados no

²⁷ *To spoil* - tem um sentido de desperdiçar/estragar e quando direcionado para humanos tem o sentido de mimar. No sentido adotado no texto significa o mesmo que quando mencionado em contextos de filmes, séries, animes, livros etc, significa dar uma informação mais adiante que pode estragar a experiência daquele ainda em momento anterior àquele fato mencionado. Ou seja, ao contar informação que o consumidor do produto cultural ainda não sabe, estraga a surpresa.

²⁸ O professor-pesquisador tem acesso pleno por ser estudante de mestrado na UnB.

acervo do portal²⁹. Além disso, importa mencionar que, conforme o próprio site de periódicos da CAPES relata, o portal:

É um dos maiores acervos científicos virtuais do País, que reúne e disponibiliza conteúdos produzidos nacionalmente e outros assinados com editoras internacionais a instituições de ensino e pesquisa no Brasil. São milhares de periódicos científicos de texto completo e centenas de bases de dados de conteúdos diversos, como artigos, referências, patentes, estatísticas, material audiovisual, normas técnicas, teses, dissertações, livros e obras de referência. (PORTAL DE PERIÓDICOS DA CAPES, 2020)

Insta salientar que o portal tem um conteúdo gratuito e um conteúdo pago que, por sua vez, tem um alcance maior. É evidente que o acesso mais amplo traria maior profundidade na pesquisa. Assim, para conseguir um alcance maior, buscou-se acessar o conteúdo pago, e foi realizado o acesso como estudante da Universidade de Brasília (UnB) por intermédio do cadastro de estudante por intermédio da Comunidade Acadêmica Federada (CAFe).

Outro portal visado para busca de elementos prévios sobre os jogos eletrônicos, em geral, e a EF foi a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD).

Sobre a BD TD, o site da biblioteca informa que é “uma das maiores iniciativas, do mundo, para a disseminação e visibilidade de teses e dissertações” (BDTD, 2023). Outro indicador apontado pelo próprio site diz que existe um total de 928.925 documentos cadastrados no *link* institucional/indicadores, já na página inicial é possível encontrar a informação que aponta 147 instituições participantes, 673.598 dissertações e 253.748 teses.

Ao estudar o BD TD foi encontrada uma divergência de informações no site. O total de dissertações, somado ao total de teses, apresenta um valor de 927.346 na página inicial. Porém, ao entrar no link dos documentos, é apresentado um total de 928.925 respostas.

Refletindo sobre a melhor forma de identificar a produção acadêmica em ambos os portais, buscou-se entender possíveis formatos de busca sobre a temática e, acerca disso, Gil (2019, p.78) aponta que:

Como as buscas são feitas geralmente por palavras-chave, é preciso garantir que sejam escolhidas as mais adequadas. Isso poderá exigir simulações prévias. Convém considerar também que embora as

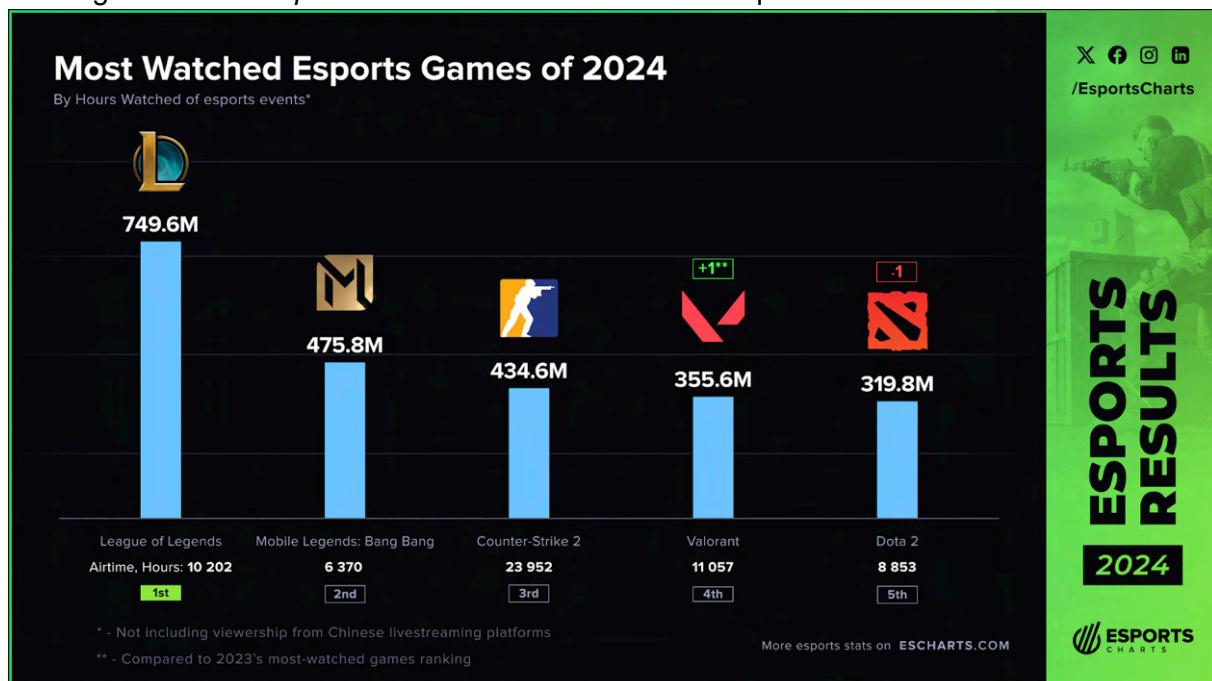
²⁹ No dia 20 de setembro de 2024, às 23:17, constou no site da CAPES um total de 38.498 periódicos. <https://www.periodicos.capes.gov.br/index.php/acervo/lista-a-z-periodicos.html>

bases aceitem palavras-chave em qualquer idioma, resultados melhores são obtidos utilizando-se a grafia em língua inglesa.

Dessa forma, foram elencadas algumas palavras-chave para servirem como elementos de pesquisa e poder, assim, encontrar documentos relacionados às temáticas objetivadas, ou seja, algumas palavras-chave e seus sinônimos foram elencadas para procurar no buscador e verificar as respostas encontradas.

Dessa maneira, algumas palavras como: jogos digitais, jogos eletrônicos, e-Sports, e-sports, eSports, esports, e-games, egames, games, esportes eletrônicos, esportes digitais e *League of Legends* (LoL). O LoL foi selecionado como uma experiência, tendo em vista que é um dos esports mais jogados do mundo. Mais especificamente, LoL é o *esport* mais assistido e, nesse sentido, o mais popular do mundo no *ranking* de mais assistido em quantidade de horas assistidas (Figura 12).

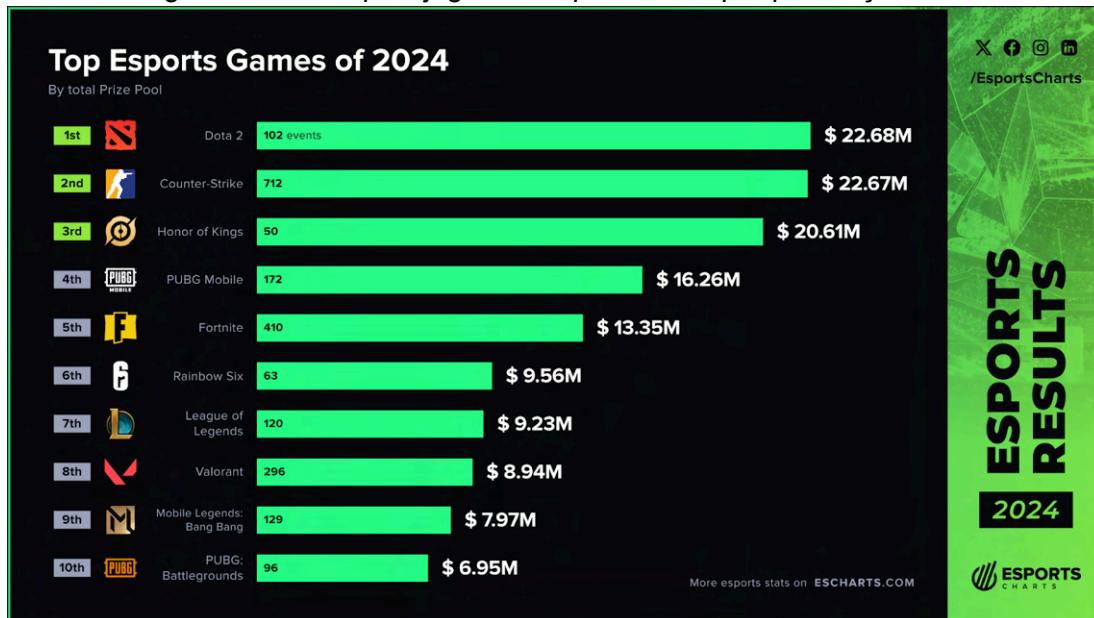
Figura 12 - Os esports mais assistidos em 2024 em quantidade de horas assistidas



Fonte: Dempsey (2025)

Um fato que se apresenta relevante para essa análise é que o LoL não é o jogo que tem o maior valor de premiação no total dos seus campeonatos, ao menos no ano de 2024, nesse *ranking* o LoL ocupa o sétimo lugar da classificação (Figura 13 e 14). A informação tem um valor no sentido de sinalizar que não só pela questão da premiação o jogo tem relevante popularidade e grandes somas de visualizações e de espectadores.

Figura 13 - Principais jogos de esports 2024 por premiação total



Fonte: Escharts (2024)

Figura 14 - Principais jogos de esports 2024 por premiação total (atualizado)

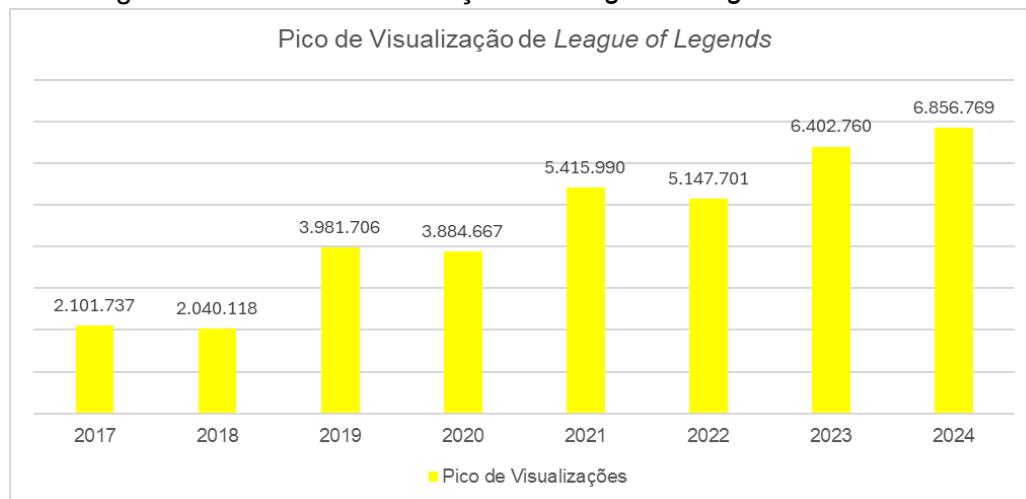
	Name	Type	↓ Prize Pool	Peak Viewers	Tournaments Ongoing / Total	
1	Dota 2	PC / Console	\$22 768 727	15 Sep	1 513 877	186
2	Counter-Strike	PC / Console	\$21 630 040	31 Mar	1 853 954	687
3	Honor of Kings	Mobile	\$20 571 525	04 Aug	481 212	83
4	PUBG Mobile	Mobile	\$16 321 689	08 Dec	985 418	175
5	Fortnite	PC / Console	\$12 854 898	08 Sep	809 854	377
6	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	PC / Console	\$9 622 958	26 Feb	521 374	160
7	League of Legends	PC / Console	\$9 183 908	02 Nov	6 856 769	177
8	Valorant	PC / Console	\$8 778 813	24 Mar	1 687 848	356
9	Mobile Legends: Bang Bang	Mobile	\$7 899 342	15 Dec	4 129 026	166
10	PUBG: Battlegrounds	PC / Console	\$6 829 540	08 Sep	510 997	52

Fonte: Escharts (2025k)

Em 2024, o LoL alcançou a marca do primeiro lugar do mundo, também, no quesito dos esports com maior número de pico de visualizações (Anexo F). Nesse ranking, o LoL alcançou a marca de 6.856.769 espectadores na grande final do seu último campeonato mundial, o “2024 World Championship”, também conhecido por “Worlds 2024”. Ademais, o LoL tem um histórico de colocação em primeiro lugar desde 2017 no ranking de pico de visualizações, tendo ficado em segundo lugar

apenas no ano de 2021 (Figura 15). O recorde de maior pico de visualizações de todos os tempos também é do LoL (Anexo F). Ademais, no ano de 2025, até a data de 15 de fevereiro de 2025, o LoL já figura em primeiro lugar quanto ao pico de espectadores com um total de 1.907.634 (Escharts, 2025j).

Figura 15 - Pico de visualização de *League of Legends* 2017-2024



Fonte: Escharts (2025b; 2025c; 2025d; 2025e; 2025f; 2025g; 2025h; 2025i)

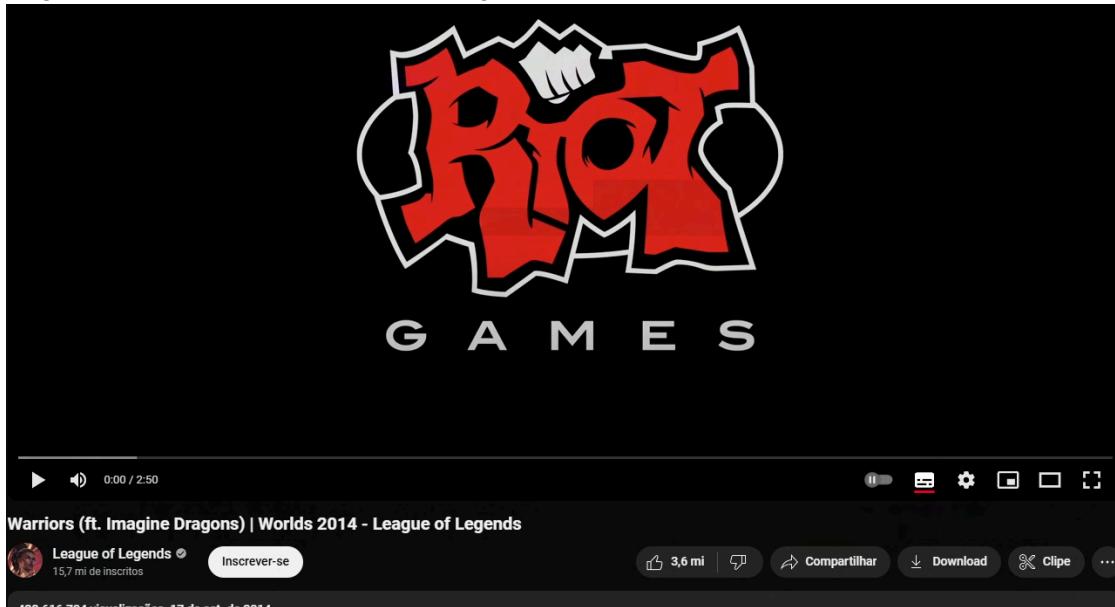
O investimento nesses campeonatos é tão suntuoso que desde 2014 a desenvolvedora do jogo “Riot Games” lança músicas temáticas com clipes feitos sobre o cenário competitivo global para o lançamento dos seus campeonatos mundiais, os “Worlds” (Rodrigues, 2024). Sobre as músicas dos Worlds, diz Rodrigues (2024):

As músicas do mundial de LoL (Worlds) são muito famosas na comunidade e até mesmo fora da bolha de jogadores de League of Legends, por serem muito bem produzidas e, muitas vezes, contarem com a participação de outros artistas. Todo ano a Riot Games cria uma música para o Worlds [...] Até o momento a Riot já lançou 8 músicas para o Worlds. A primeira foi em 2014 junto ao Imagine Dragons e é uma das mais famosas até hoje, acumulando mais de 409 milhões de visualizações só no YouTube! A seguir, veja a lista de todas as músicas do mundial de LoL: 2014: “Warriors” por Imagine Dragons; 2015: “Worlds Collide” por Nicki Taylor; 2016: “Ignite” por Zedd; 2017: “Legends Never Die” por Against The Current; 2018: “Phoenix” por Cailin Russo e Chrissy Costanza; 2019: “Rise” por The Glitch Mob, Mako, e The Word Alive; 2021: “Burn it All Down” por PVRIS; 2022: “Star Walkin” por Lil Nas X; 2023: “GODS” por NewJeans; 2024: “Heavy is the Crown” por Linkin Park (Rodrigues, 2024).

No momento da publicação de Rodrigues (2024), o autor aponta que o vídeo “Warriors” no YouTube acumulava mais de 409 milhões de visualizações. Mas,

atualmente, o vídeo do *YouTube* já alcançou a marca de mais de 438 milhões de visualizações (Figura 16). No *Worlds 2024*, a música temática do evento foi feita em parceria com o Linkin Park e se chama “*Heavy is the crown*” (League of Legends, 2024). O grupo musical, além de lançar a música com a desenvolvedora, também tocou na abertura do evento (League of Legends, 2024).

Figura 16 - Quantidade de visualizações de *Warriors*, música tema do “*Worlds 2014*”



Fonte: League of Legends (2014).

Selecionar o jogo como uma das palavras-chave para a pesquisa levou em consideração a relevância do referido *esport* e a probabilidade de existirem mais trabalhos científicos relacionados a ele.

Já era uma hipótese esperada que a temática dos jogos eletrônicos (*games*) e dos Esportes Eletrônicos (*esports*) estaria um tanto quanto diminuta no que concerne a produção científica. Portanto, Gil (2019, p. 78) aponta que:

São frequentes as pesquisas que consideram os artigos publicados nos periódicos classificados nos estratos mais elevados pela CAPES nos últimos cinco anos.

No entanto, optou-se por verificar a extensão maior do que poderia ser encontrado, ao menos no portal da CAPES, no Portal da BDTD, pela extensão dos trabalhos, foram analisadas apenas as produções a partir de 2020, ou seja, 5 (cinco) anos, conforme Gil (2019, p. 78).

Ademais, foi utilizada a análise de seleção dos trabalhos acadêmicos encontrados a partir de uma sugestão de Yin (2016, p. 81) em que o autor aponta o seguinte:

Ao ler um estudo pela primeira vez, tente fazer os seguintes registros: ✓O principal tema de estudo, incluindo os problemas/questões que estão sendo abordados. ✓O método de coleta de dados, incluindo a extensão da coleta de dados (p. ex. o número de pessoas entrevistadas, em investigações que usaram entrevistas, ou a duração e amplitude do trabalho de campo em um estudo de observação-participante). ✓Os principais resultados do estudo, incluindo a data específica usada para representar os resultados. ✓As principais conclusões do estudo. ✓Seus próprios comentários sobre as virtudes e fraquezas do estudo – e os detalhes bibliográficos completos para citar o estudo.

De fato, a baixa produção acadêmica pôde ser verificada ao buscar nessas duas bases de dados. Apresenta-se a seguir a metodologia empregada para organizar a revisão de literatura.

2.3.1 O Portal de Periódicos da CAPES

As palavras-chave elencadas foram então pesquisadas de maneira a identificar a dimensão da produção científica em tal portal e a partir daí entender o afunilamento quando se busca a relação com a educação e, por último e mais importante, no bojo da presente pesquisa, com a EF. Aqui não foi buscada a relação dos termos com a EF escolar em específico, pois tais respostas só seriam buscadas, caso houvesse uma expressiva quantidade de resultados da relação dos termos elencados com a EF.

Figura 17 - Resultados da busca dos termos elencados relativos aos *games* e *esports*

CATEGORIZAÇÕES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
TERMOS E ÍNDICES	Jogos digitais	Jogos eletrônicos	E-Sports	E-sports	eSports	Esports	E-games	Egames	Games	Esportes eletrônicos	Esportes digitais	League of Legends
ANO INÍCIO DA PESQUISA	1970	1969	1998	1998	1965	1965	1967	1996	1974	2014	0	2009
TEMPO EM PESQUISA EM ANOS	54	55	26	26	59	59	57	28	50	10	0	16
TOTAL ENCONTRADO NA CONSULTA	886	582	805	805	5408	5408	693	34	514.394	22	0	377
RESULTADOS												
ABERTO	789	491	455	455	1758	1758	263	21	209756	19	0	204
NÃO ABERTO	192	91	350	350	3650	3650	430	13	304639	3	0	175
TIPO												
ARTIGO	884	577	705	705	5022	5022	623	30	457145	21	0	333
EDITORIAL	0	2	0	0	22	22	6	2	2877	1	0	0
REVISÃO	1	3	20	20	71	71	20	1	7870	0	0	3
CAPÍTULO DE LIVRO	1	0	66	66	228	228	36	1	38523	0	0	40
LIVRO	0	0	0	0	30	30	0	0	1666	0	0	0
DISSERTAÇÃO	0	0	0	0	0	0	0	0	7	0	0	0
OUTROS	0	0	9	9	35	35	8	0	0	0	0	0
PRODUÇÃO												
NACIONAL	689	424	750	750	106	106	55	1	13026	18	0	328
INTERNACIONAL	197	158	55	55	5302	5302	638	33	500923	4	0	103
CLASSIFICAÇÃO POR ÁREAS												
HUMANAS	796	487	576	576	3888	3888	230	25	203598	20	0	325
SOCIAIS APLICADAS	205	159	68	68	252	252	230	6	98854	7	0	30
LINGUISTICA / LETRAS	165	119	0	0	154	154	41	0	32282	3	0	41
SAÚDE	112	64	290	290	2261	2261	184	2	101754	2	0	118
ENGENHARIA	0	0	69	69	207	207	73	3	82274	0	0	20
EXATAS	0	0	0	0	346	346	264	15	151935	4	0	76
OUTRAS	55	159	108	108	597	597	136	3	0	0	0	10
LÍNGUA												
PORTUGUESA	849	544	50	50	76	76	62	0	7899	21	0	44
INGLESA	32	26	670	670	2790	2790	612	31	491263	0	0	296
ESPAÑOL	25	12	28	28	1563	1563	3	2	3808	1	0	11
COREANA	0	0	14	14	28	28	0	0	1299	0	0	14
FRANCESA	0	0	14	14	58	58	1	0	3865	0	0	7
OUTRAS	0	0	0	0	0	0	15	0	0	0	0	5

Fonte: Elaborado pelo autor, 2024.

O objetivo de pesquisar todos esses termos se fundamenta na forma dispersa com que essa temática é tratada. Além disso, ao procurar esses vocábulos é possível identificar quais são mais utilizados. Ocorre, no entanto, que algumas expressões acabam gerando confusão na ferramenta de busca, isto ocorreu justamente pela eclética forma de grafia e diversidade de termos, que em muitos casos são sinônimos. Portanto, ao realizar a busca, uma infinidade de filtros precisam ser aplicados para melhor refinar os resultados encontrados.

As respostas da busca por *League of Legends*, por exemplo, encontraram respostas de 1884, porém o jogo só foi criado em 2009. Dessa maneira, para melhor refinar os dados levantados sobre este jogo que é o alvo de ensino no contexto desse trabalho, foi modificada a data de início da pesquisa para 2009.

Sobre a multiplicidade de formas de se referenciar aos *games* e aos *esports*, algumas considerações necessitam ser feitas. O termo que possui grafia mais eclética é *esports*. A palavra é uma abreviação da expressão da língua inglesa “*electronic sports*”. Dessa maneira, alguns iniciaram sua grafia com o destaque na letra “s” maiúscula grafando o termo como “*eSports*”, outros adotaram o hífen para

dar destaque à letra “e” escrevendo o termo como “e-sports”, alguns outros escrevem ainda com a letra “s” maiúscula e com a adição do hífen “e-Sports”. Houve, em determinado momento, uma discussão que percorreu jogadores, equipes e organizações de esportes eletrônicos ao redor do mundo e no Brasil (Romer, 2019).

Na publicação do *site* Romer (2019) aponta que a *Associated Press*, em 2017, normatizou o uso do termo na língua inglesa apresentando que seria grafado como “esports” sendo aceito com a letra “e” maiúscula apenas em início de frase e com a supressão da letra “s” ao final do termo, “esport”, quando em referência ao singular, ou seja, quando se referir a um esporte eletrônico apenas. Outro apontamento feito foi que os termos com o “s” maiúsculo e o hífen “-” seriam aceitos em caso de serem parte de um nome formal, como os nomes de times e de arenas. Segue abaixo a íntegra do que diz o texto que normatizou o texto:

Aceitável em todas as referências a jogos competitivos multiplayer. Use formas alternativas como eSports ou e-sports apenas se fizerem parte de um nome formal, como uma organização ou arena. Utilize a letra maiúscula no início das frases. Como outros substantivos coletivos que são plurais em forma, “esports” assume a forma singular quando o grupo ou quantidade é considerado como uma unidade. Alguns jogadores estão descobrindo que os esports são uma profissão viável; nove esports foram adicionados à competição. Também é aceitável referir-se a eventos individuais de esports como jogos ou eventos. (ASSOCIATED PRESS, 2022, p. 942. Tradução por Copilot da Microsoft)³⁰

Ocorre, no entanto, que a discussão sobre a predileção permaneceu viva, havendo discordâncias diversas. Para apresentar mais fundamentação sobre a temática, Romer aponta ainda que

E os “eSports”? Na língua portuguesa, não há previsão para o uso da letra maiúscula “S” no meio de um substantivo comum. O termo até poderia ser aceito se a palavra fosse um substantivo próprio – como é o caso do “P” de iPhone –, mas, no caso dos “esports”, gramaticalmente não há razão para seu uso (Romer, 2019).

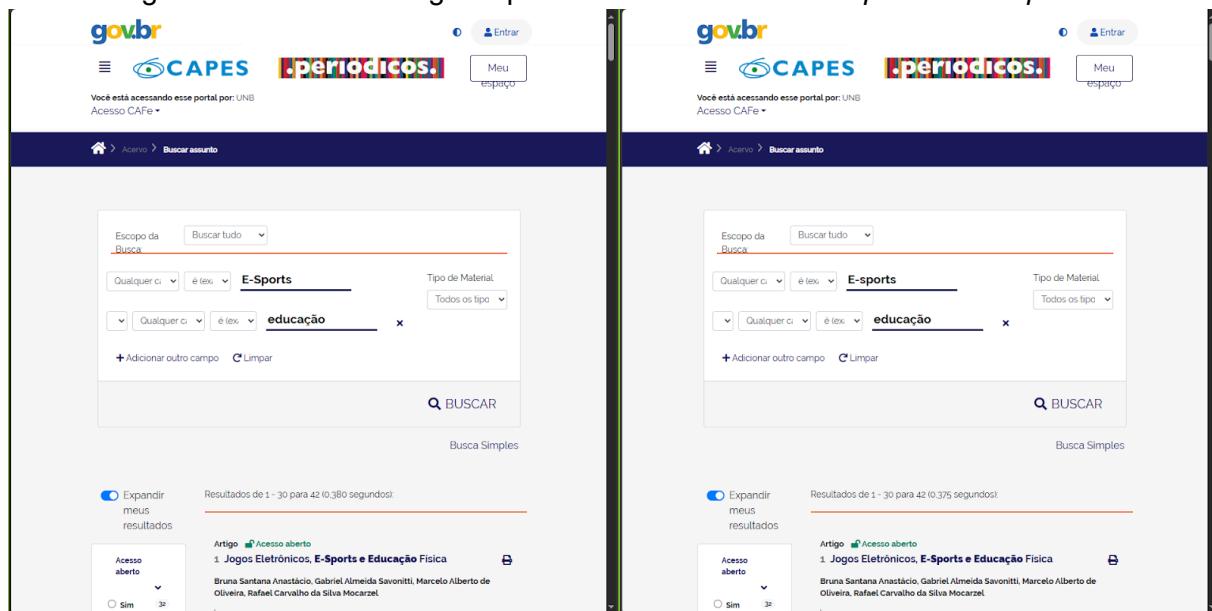
Talvez o debate sobre a grafia possa parecer algo trivial, porém, ao escrever determinadas palavras, surgem algumas dificuldades dependendo da grafia

³⁰ Acceptable in all references to competitive multiplayer video gaming. Use alternate forms like eSports or e-sports only if part of a formal name, like an organization or arena. Capitalize at the start of sentences. Like other collective nouns that are plural in form, esports takes singular form when the group or quantity is regarded as a unit. Some gamers are finding esports is a viable profession; nine esports were added to the competition. It is also acceptable to refer to individual esports events as games or events.

adotada. A título de exemplo temos o próprio título do texto do site “eSports, esports ou e-sports: Qual a grafia correta dos esportes eletrônicos?”. Ao iniciar o título com o termo “eSports” com a letra “s” maiúscula, incorre-se em erro gramatical e ortográfico, já que, em português, não se inicia frase com letra minúscula. Talvez esse já devesse ser um indicativo de que não se deve alterar a estilística da escrita em detrimento do correto uso correto da gramática e ortografia.

O problema se agrava também, pois ferramentas diversas nas tecnologias não são *case-sensitive*³¹, ou seja, não identificam diferenças entre caixa alta (letra maiúscula) e caixa baixa (letra minúscula). Desse modo, ao pesquisar os termos escritos de maneiras diversas nos buscadores dos portais de periódicos, os mesmos não encontram diferença entre os termos escritos com maiúscula ou minúscula, conforme a Figura 18.

Figura 18 - Resultados iguais para busca dos termos “e-sports” e “e-Sports”

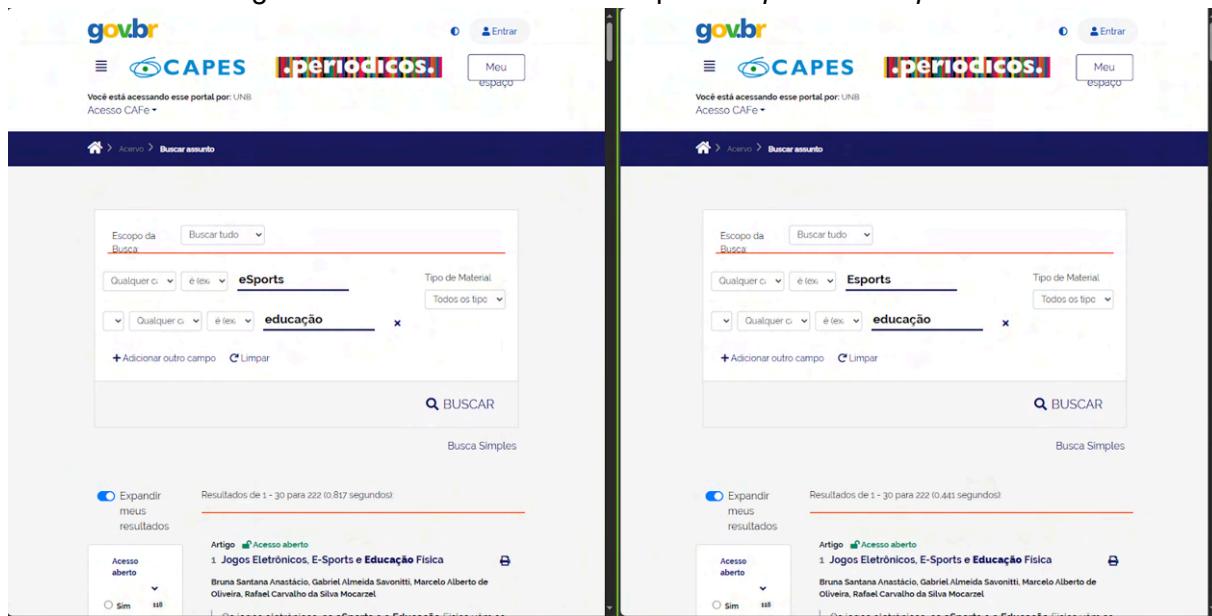


Fonte: Capturas de tela do site do portal da CAPES, elaborado pelo autor, 2024.

Ao buscar o termo “E-Sports”, “E-sports”, ainda, “e-Sports” bem como “e-sports”, os resultados encontrados são os mesmos. Igualmente quando se busca “Esports” ou “eSports” ou “esports”, conforme a Figura 19.

³¹ Termo atribuído para diferenciação de letras maiúsculas e minúsculas. Se a ferramenta de busca não é *case-sensitive* ela “entenderá” o termo “esports” igualmente a “Esports”, ou “eSports”. Nesse caso, o termo que melhor se enquadra seria “esports”

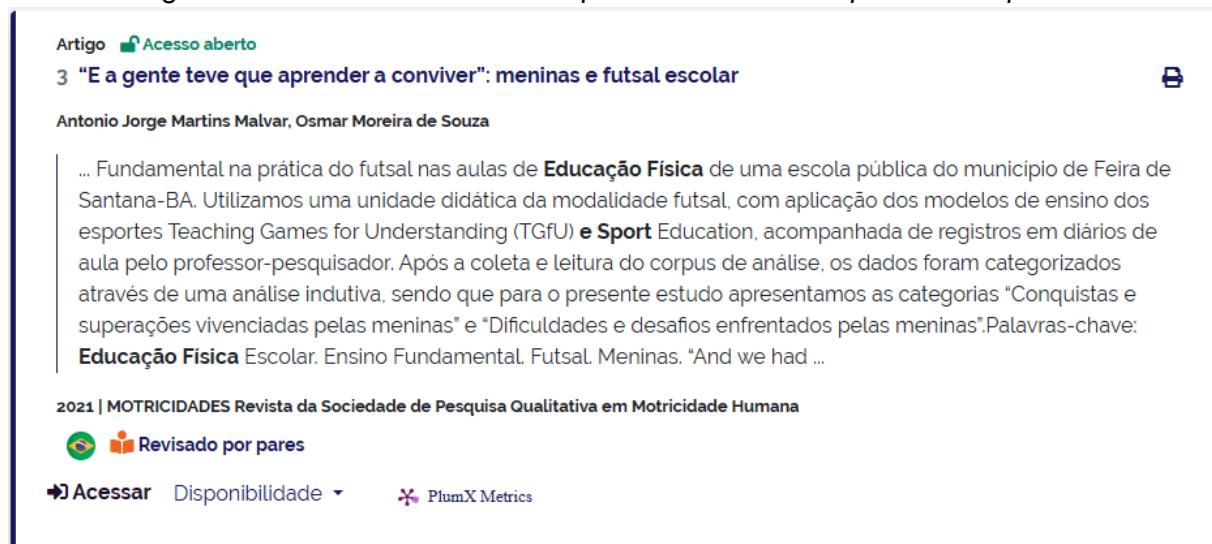
Figura 19 - Resultados idênticos para “esports” e “eSports”



Fonte: Capturas de tela do site do portal da CAPES, elaborado pelo autor, 2024.

O uso do hífen apresenta outro obstáculo ainda mais gravoso. O uso do hífen no campo de busca possibilita ao buscador entender o termo em separado, ou seja, ao buscar “e-sports” o buscador procura o termo “e-sports”, mas também procura o termo em separado “e sports” o que também gera problemas nos resultados encontrados, conforme a Figura 20.

Figura 20 - Buscador considera equivalência entre “e-sports” e “e sports”



Fonte: Captura de tela do site do portal da CAPES, elaborado pelo autor, 2024.

Da mesma forma, ao utilizar o termo “e-games” no campo da busca, as respostas retornadas também consideraram “e games”, conforme a Figura 21.

Figura 21 - Buscador considera equivalência entre “e-games” e “e games”

Artigo Acesso aberto

1 Potencialidades das mídias sociais e da gamificação na educação a distância

Katielen Bissolotti, Hamilton Nogueira, Alice Theresinha Cybis Pereira

A **educação** a distância (EaD) historicamente tem se apropriado de novas mídias e tecnologias. Com a utilização de mídias sociais **e games** por estudantes de diversas faixas etárias essas tecnologias demonstram potencialidades para os processos de ensino e aprendizagem, especialmente no caso da EaD, que atualmente acontece principalmente no meio online. É abordada nesse artigo a relação entre a **educação** a distância, a mídia e a tecnologia, refletindo ...

2015 - Associação Sul-Rio-Grandense de Pesquisadores em História da Educação (ASPHE) | RENOTE

Revisado por pares

Acessar Disponibilidade ▾ PlumX Metrics

Fonte: Capturas de tela do site do portal da CAPES, elaborado pelo autor, 2024.

Tendo em vista esses resultados que desconsideraram caixa alta e caixa baixa, alguns dos termos, primeiramente selecionados serão suprimidos, não só por mostrarem resultados iguais, mas, também, por alguns dos termos serem o mais adequado no que concerne ao vernáculo da língua portuguesa sem a utilização de letras maiúsculas em substantivos que não sejam próprios.

Ademais, cabe mencionar que, ao utilizar a terminologia internacional e não adotar a tradução do termo no idioma brasileiro, carece, nesse sentido, de levar em consideração as entidades que normatizam o termo para não incorrer em erro ortográfico na língua estrangeira (preterir o termo em português e, ao escrevê-lo em inglês, ainda o escrever, intencionalmente, com erro gramatical). Se não for utilizar o termo “esportes eletrônicos” segundo o vernáculo da língua portuguesa, o recomendado a ser usado nesse idioma, seria “esports” que é a forma apontada

pela *Associated Press* em 2017. Informa-se, que a *AP Stylebook* em sua 57^a edição referente ao triênio 2024-2026, adotou o dicionário Merriam-Webster como base. O referido dicionário prevê o uso do termo “esports” escrito também na forma “e-sports”, porém a 57^a edição do referido manual permanece recomendando o uso apenas de “esports” (ASSOCIATED PRESS, 2025d; MERRIAM-WEBSTER, 2025).

No entanto, para o propósito da pesquisa, os termos que fogem a esse padrão ainda serão considerados para buscar mais informações do que já foi construído na literatura referente a esse contexto, dos *games* e dos *esports*. A tabela que trazia a multiplicidade de temas segue abaixo demonstrando as duplicidades de respostas, conforme a Figura 22.

Figura 22 - Resultado da busca dos termos elencados e “educação”

CATEGORIZAÇÕES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
TERMOS E ÍNDICES	Jogos digitais e educação física	Jogos eletrônicos e educação	Jogos eletrônicos e educação física	E-Sports e educação	E-Sports e educação física	E-sports e educação	E-sports e educação física	E-sports e educação	E-sports e educação física	E-sports e educação	E-sports e educação física	E-sports e educação	E-sports e educação física	E-games e educação	E-games e educação física	E-games e educação	E-games e educação física	Games e educação	Games e educação física	E-sportes eletrônicos e educação	E-sportes eletrônicos e educação física	E-sportes digitais e educação	E-sportes digitais e educação física	League of Legends e educação	League of Legends e educação física
TOTAL ENCONTRADO NA CONSULTA	610	20	267	43	42	9	42	9	222	9	222	9	63	0	7	0	34.790	870	7	1	0	0	14	1	

Fonte: Elaborado pelo autor, 2024.

Ao adaptar e suprimir as duplicidades, a Figura 23 surge então:

Figura 23 - Resultado da busca dos termos elencados, exceto os suprimidos, e “educação”

CATEGORIZAÇÕES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20					
TERMOS E ÍNDICES	Jogos digitais e educação física	Jogos eletrônicos e educação	Jogos eletrônicos e educação física	E-Sports e educação	E-Sports e educação física	E-sports e educação	E-sports e educação física	E-sports e educação	E-sports e educação física	E-sports e educação	E-sports e educação física	E-sports e educação	E-sports e educação física	E-games e educação	E-games e educação física	E-games e educação	E-games e educação física	Games e educação	Games e educação física	E-sportes eletrônicos e educação	E-sportes eletrônicos e educação física	E-sportes digitais e educação	E-sportes digitais e educação física	League of Legends e educação	League of Legends e educação física
TOTAL ENCONTRADO NA CONSULTA	610	20	267	43	42	9	222	9	63	0	7	0	34.790	870	7	1	0	0	14	1					

Fonte: Elaborado pelo autor, 2024.

Ainda é necessário mencionar que o termo “*games*” tem tradução do inglês para jogos. Porém, na atualidade a potência dos jogos eletrônicos tem sido tão expressiva que o termo tem sido adotado como sinônimo de jogos eletrônicos. Alguns dos exemplos que usam o termo “*games*” como sinônimo são as pesquisas sobre o mercado de *games* da *Newzoo*, o próprio termo “*exergame*” que se refere à junção de “*exercise*” e “*games*” significando, em tradução direta e literal, exercícios e jogos, mas esses jogos não seriam outros se não os jogos eletrônicos.

Verifica-se ainda o termo *gamer* sendo utilizado para identificar as pessoas que jogam os *games*, também utilizado como referência aos jogos eletrônicos. Este termo, *gamer*, inclusive tem sido utilizado amplamente para identificar equipamentos tecnológicos de alto desempenho para a prática de jogos eletrônicos. Os *games*, por terem essa ampla utilização como sinônimo, acabam gerando no público *gamer* uma repulsa ao termo *egames* ou *e-games* e àqueles que usam esses termos. Isto, pois, ao escrever *egames* ou *e-games*, pela recente relação de sinonímia entre “*games*” e

jogos eletrônicos, faz parecer que o termo fica redundante, *electronic* (eletrônicos) *games*, ou seja, jogos eletrônicos.

Ademais, o termo “*egames*”, se adotado, ainda sim não teria relação com os *esports*, pois enquanto este é a abreviação de esportes eletrônicos, aquele seria a abreviação de jogos eletrônicos, o que traz ainda mais ojeriza do público *gamer* à utilização do termo “*egames*” é que constantemente ele é usado para referir-se aos *esports*.

Agora, após essa primeira filtragem e adaptação das terminologias empregadas, outras considerações são possíveis de serem consideradas. Dessa maneira, não mais serão considerados 12 termos, mas, ao todo, 10 termos, posto que dois foram excluídos (“*e-Sports*” e “*eSports*”) por serem idênticos na consideração do buscador: “jogos digitais”, “jogos eletrônicos”, “*e-Sports*” (retirado), “*e-sports*”, “*eSports*” (retirado), “*esports*”, “*e-games*”, “*egames*”, “*games*”, “esportes eletrônicos”, “esportes digitais” e “*League of Legends*”.

Primeiramente, uma das questões que se buscou identificar foi a comparação entre o que era produzido na literatura acadêmica em relação à Educação em geral e com relação ao componente curricular de EF. O que surgiu da pesquisa efetuada foi, de fato, uma expressiva diferença entre os textos que tratam os “*games e os esports e a educação*” e os textos que abordam os “*games e os esports e a educação física*”.

Talvez esse resultado mais expressivo com relação à educação possa parecer uma obviedade, posto que os *games* e os *esports* são conteúdos transdisciplinares e existem vários componentes curriculares que podem relacionar-se com os *games* e os *esports*. No entanto, também pode indicar uma diminuta compreensão dos professores de EF quanto à pertinência dos *games* e dos *esports* enquanto conteúdo curricular genuíno do componente curricular.

Verificar maior quantidade de resultados dos *games* com a educação ainda poderia ter um significado pelo seu caráter transdisciplinar. Mas, e quanto aos *esports*? Não seriam esses uma temática mais intrínseca à EF pelo seu viés de alto rendimento? Ou talvez a disciplina ainda tenha aquela visão reduzida do corpo físico-biológico que refuta qualquer manifestação cultural do corpo que não esteja em sintonia com a obtenção de maior aptidão física?

Ao todo, então, poder-se-ia dizer que foram encontradas 953 respostas sobre o contexto dos *games* e dos *esports*. Mas, ainda assim, seria precipitado. Ao

analisar, ainda que de maneira rasa, os resultados obtidos para a busca de “games e EF”, foi possível verificar que vários resultados apresentaram uso diferente do conceito “games” concernente ao contexto *gamer*. Cita-se, a título de exemplo, respostas como “*Sentimientos del alumnado universitario de educación física frente a una propuesta de gamificación: “Game of Thrones: la ira de los dragones”*”, conforme Figura 24.

Figura 24 - Busca sobre o termo “games” encontrou *game of thrones*

Fonte: elaborado pelo autor, 2024.

Ou seja, o resultado encontrado não apresentava relação com os *games* e os *esports*, no contexto aqui buscado. Outro apresentava os “*South American Olympic Games*” (Figura 25).

Figura 25 - Resultado da busca pelo termo “games” apresenta resultado diverso ao pretendido

Fonte: elaborado pelo autor, 2024.

Também fugindo à temática buscada, entendendo os *games* conforme o entendimento originário na língua inglesa, jogos. Outros exemplos também foram encontrados que utilizavam a referência de *games* enquanto jogos de maneira geral

e mais genérica. Também foi possível encontrar muitas referências do “*Teaching Games For Understanding* (TGFU)” que também entende os *games* como jogos em geral.

Do total das 870 respostas encontradas para os *games* e EF, foi possível verificar logo na primeira página que pouquíssimas eram as referências relacionadas aos *games* enquanto jogos eletrônicos. Várias respostas, inclusive, apresentavam a tradução de artigos científicos do português para o inglês e também encontraram os *games* como tradução direta de jogos, conforme a Figura 26.

Figura 26 - Resultado da busca por “*games*” apresenta o termo como tradução direta de “jogos”



The screenshot shows a search result for the term "games". The title of the article is "2 Jogos Cooperativos: Relações e Importância na Educação Física Escolar". The abstract discusses cooperative games as activities that unite people, share, and grow, being an excellent pedagogical practice strategy. The keywords listed are Games, Cooperation, and School Physical Education. The source is from 2019, Universidade Pitágoras UNOPAR, Revista de Ensino Educação e Ciências Humanas. The page includes a Brazilian flag icon, an "Acessar" (Access) button, and a PlumX Metrics link.

Fonte: elaborado pelo autor, 2024.

Nesse artigo, que fala sobre os Jogos Cooperativos, a tradução direta para o inglês é “*cooperative games*” e nas palavras-chave, que se traduz para *keywords*, apresentava *games* como tradução direta de jogos. Também foi encontrada referência aos *Board Games* que são os jogos de tabuleiro. Ou seja, a busca *games* apresentou-se muito “contaminada” pela diversidade de respostas, havendo, assim, a impossibilidade de considerá-la para essa revisão de literatura. Das 30 respostas apresentadas na primeira página da pesquisa, apenas 5 tinham relação direta com os *games* e os *eSports* no sentido abordado aqui. Na segunda página foram encontradas apenas 4 referências que se relacionavam aos *games* e aos *eSports* da maneira aqui tratados. Optou-se, portanto, em descartar essas respostas vista a distância que as respostas apresentavam do que, de fato, é buscado neste trabalho acadêmico.

Tendo em vista esse questionamento de que talvez os *games* e os *eSports* estejam sendo preteridos pelo seu caráter “menos” motor - ou seja, de menor

relevância motora - e físico-biológico, optou-se por investigar quais as respostas seriam encontradas ao procurar o termo “*exergame*” que é uma palavra que já se imagina que tenha uma certa predileção pelo seu viés motor e físico-biológico.

Ao pesquisar “*exergame* e educação” um total de 187 respostas foram encontradas. Em seguida, ao modificar o filtro para retirar os termos “educação física e *physical education*³²”, o número completo de respostas foi reduzido para 77 resultados. Portanto, dos 187 resultados, 110 deles estavam relacionados à EF. Ou seja, quando procurado por termo relativo ao universo dos *games* e *esports* enquanto jogos digitais/ eletrônicos, mas que têm a primazia do corpo físico-biológico, verificou-se, pela primeira vez, a inversão dos resultados (maior incidência de respostas relacionadas à EF do que à educação em sua totalidade). Não se pode afirmar, mas talvez se possa inferir como um indício de que a EF ainda entenda o corpo e seu objeto de conhecimento muito atrelado à vertente físico-biológica do ser humano.

Ademais, enquanto reforço para essa hipótese delineada, menciona-se o artigo “A PRODUÇÃO CIENTÍFICA SOBRE JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: O QUE DIZEM OS PERIÓDICOS NACIONAIS?” que apontou situação parecida, seus autores afirmam que “Os estudos empíricos apresentam uma predileção a jogos que possuem movimentos ativos, como *exergames* e jogos de realidade aumentada” (Ferreira; Pimentel, 2021, p. 352).

Importa mencionar ainda que os *exergames*, ainda que sejam uma subcategoria, não figuram aqui como temática central da pesquisa, mas serviram para identificar um padrão que pode trazer uma indicação ainda do olhar biológico da educação física que resume o corpo humano meramente a sua dimensão físico-biológica. Dessa forma, os *exergames* não serão considerados para essa revisão de literatura.

A Figura 27 apresenta os termos restantes sem os *games* e a relação com a EF segue abaixo:

³² Em tradução livre, *physical education* é educação física.

Figura 27 - Termos e EF

CATEGORIZAÇÕES	1	2	3	4	5	6	7	8	9
TERMOS E ÍNDICES	Jogos digitais e educação física	Jogos eletrônicos e educação física	E-sports e educação física	Esports e educação física	E-games e educação física	Egames e educação física	Esportes eletrônicos e educação física	Esportes digitais e educação física	League of Legends e educação física
TOTAL ENCONTRADO NA CONSULTA	20	43	9	9	0	0	1	0	1

Fonte: elaborado pelo autor, 2024.

Destarte, o quadro final do mapeamento de literatura apresentou 83 trabalhos, sendo alguns deles produtos que figuravam na interseção entre as palavras-chave. A título de exemplo, menciona-se o trabalho de Anastácio *et al.* (2022) “Jogos Eletrônicos, E-Sports e Educação Física: Aproximações e Distanciamentos” encontrado nas categorias: 2, 3 e 4. Pelo título já se identifica duas categorias, a 2 e a 3. A categoria 4 que utiliza o termo “esports” também encontra o trabalho nas respostas da busca, pois no texto aparece de maneira contínua o termo “esports”.

2.3.2 A Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações

A seleção da BDTD para a busca referente à revisão de literatura se deu por entender que para além de buscar a produção acadêmica, no contexto dos artigos, importaria também observar o que poderia ou não estar sendo produzido no âmbito do mestrado e doutorado.

A ferramenta de busca da BDTD funciona de maneira ligeiramente diferente do Portal de Periódicos da CAPES. Ao selecionar os termos para a busca, para encontrar o termo na íntegra, devem ser utilizadas as aspas (“”). Com isso, buscou-se levantar algumas terminologias para serem buscadas, porém, relacionadas à EF. Os termos selecionados foram “jogos digitais”, “jogos eletrônicos”, “esportes eletrônicos”, “esports”, “e-sports”, “eSports”, “e-Sports”, “egames”, “e-games” e “League of Legends”. Cada um desses termos foi buscado em conjunto com o termo “educação física”.

Novamente, os termos apresentaram algumas dificuldades. As palavras “e-sports”, “eSports” e “e-Sports” apresentaram os mesmos resultados. O buscador entende a letra maiúscula no meio do substantivo como se fossem duas palavras, bem como o hífen. Isso causa uma confusão grande no qual foram encontradas mais de 600 respostas para a pesquisa e muitas delas, sequer, apresentavam algo

relacionado aos *games e esports*. A pesquisa pelo termo “egames” não encontrou nenhuma resposta. Já o termo “e-games”, pelo uso do hífen, “confundia” o buscador e trouxe mais de 400 respostas que fugiam muito ao tema proposto dos *games e esports*.

Os termos que retornaram informações mais precisas na busca foram: “jogos digitais” e “educação física”; “jogos eletrônicos” e “educação física”; “esportes eletrônicos” e “educação física”, “esports” e “educação física” e “League of Legends” e “educação física”, cada um desses pares apresentou, respectivamente, 16, 37, 7, 4 e 5 ocorrências. Após essas primeiras respostas, buscou-se reduzir a distância da busca do que foi elaborado na literatura acadêmica para período mais próximo, selecionou-se, portanto, o que foi elaborado a partir de 2020, pela magnitude, profundidade e densidade que dissertações e teses abarcam consigo, em comparação com artigos científicos. Portanto, buscou-se observar o que foi produzido a partir de 2020, tendo em vista o padrão de busca feito por pesquisadores em suas pesquisas, conforme Gil (2019, p. 78) aponta. Com isso, o quantitativo de resultados obtidos reduziu para: 6, 15, 5, 4 e 3 resultados.

Desses resultados, buscou-se identificar, primeiramente, pelo título, aqueles que poderiam ter alguma relação com a presente pesquisa. Em caso afirmativo, procedeu-se à leitura dos resumos dos trabalhos para identificar o contexto daquelas pesquisas. Objetivou-se, sobretudo, o viés pedagógico do uso dos *games e esports* ao analisar os títulos e resumos.

Para exemplificar, ao identificar o título de um dos documentos que mencionou os jogos digitais como ferramenta para trabalhar a corporeidade e movimento no processo de aprendizagem, imaginou-se que poderia ter alguma relação com o bojo desta pesquisa. Iniciou-se, portanto, a leitura do resumo que dizia, em certo ponto, que utilizaria o *scratch* para que as crianças pudessem criar seus jogos. Ou seja, o trabalho verte no sentido de trabalhar com o desenvolvimento de *games*, se afastando muito da abordagem aqui proposta.

Ao fim, após uma análise mais minuciosa retirando-se trabalhos encontrados de maneira duplicada e, em alguns casos, triplicadas, resultaram 4 categorias: Categoria 1, Jogos Digitais e EF; Categoria 2, Jogos eletrônicos e EF; Categoria 7, Esportes eletrônicos e EF; e Categoria 9, League of Legends e EF. Tais bibliografias se aproximaram foram encontradas algumas bibliografias que podem auxiliar no desenlace dessa pesquisa, para além de identificar as relações da EF com os

termos do contexto *gamer* foi possível encontrar trabalhos de direito esportivo que trazem contribuições para a leitura mundial no que tange aos *games* e *esports*.

2.4 Do Relato de Experiência (REXP) - O *storytelling* do *walkthrough*

Parte da metodologia é, precisamente, a organização metodológica que perpassa o processo de construção do REXP. Assim, carece, portanto, de traçar a formatação pretendida ao contar essa história, essa experiência, que ocorre no mundo das redes sociais, da produção de conteúdo, no caso específico no contexto dos *games* e dos *esports*. Há, portanto, todo um processo de *storytelling* voltado para dar uma visão sobre a formação de professores da rede pública do DF em meio a Pandemia de Covid-19.

Nessa esteira, Mussi, Flores e Almeida (2021, p. 64) apontam que o REXP é um importante mecanismo no sentido de auxiliar na construção de conhecimentos dos mais variados temas, principalmente, no que tange às possibilidades que se oportunizam a partir da discussão do conhecimento. Ademais, o REXP:

[...] em contexto acadêmico pretende, além da descrição da experiência vivida (experiência próxima), a sua valorização por meio do esforço acadêmico-científico explicativo, por meio da aplicação crítica-reflexiva com apoio teórico-metodológico (experiência distante).

Ou seja, a partir de um REXP, pode-se identificar as aproximações e distanciamentos da literatura acadêmica, ou ainda, verificar formas de enriquecer tal prática, além de possibilitar, no contexto acadêmico-científico um processo de reflexão-crítica e desenvolvimento da proposta outrora vivenciada para replicá-la em outros possíveis contextos.

Os autores mencionados apresentam ainda um roteiro que pode ser utilizado, principalmente, no contexto educacional e de ensino (Figura 28) e a seguir explicam a diferenciação das categorias de descrição sugeridas no roteiro de construção de REXP. A descrição informativa, apontam Mussi, Flores e Almeida (2021, p. 71), “consiste em caracterizar o cenário do estudo por meio dos aspectos elencados, constituindo como oportunidade de conhecer o trabalho (OLIVA; RODRIGUES, 2020)”. Já a descrição referenciada relaciona-se à parte do trabalho que necessita de fundamentação. A descrição dialogada segue no sentido

de discutir os achados nos resultados, contrapor com outras pesquisas e o posicionamento do autor. Por último, os autores apontam a descrição crítica que se sumariza em analisar o trabalho de maneira reflexiva, como aponta a Figura 28:

Figura 28 - Sugestão de roteiro para construção do RE

SEÇÃO DO ARTIGO	ELEMENTOS DA SEÇÃO	PERGUNTA FACILITADORA PARA DESCRIÇÃO.	TIPOS DE CATEGORIAS (DESCRIÇÃO)
Introdução	1. Campo teórico	- Quais são os conceitos chaves do tema? - Qual a importância deste relato? - Por que escrever este relato? - Adveio de qual problema?	Referenciada
	2. Objetivo	Qual o objetivo deste relato?	Informativa
Materiais e Métodos / Procedimentos metodológicos	3. Período temporal	Quando (data)? Quanto tempo (horas, dias ou meses)?	Informativa
	4. Descrição do local	Quais são as características do local e onde fica situado geograficamente (cidade, estado e país)?	Informativa
	5. Eixo da experiência	Do que se trata a experiência?	Informativa
	6. Caracterização da atividade relatada	Como a atividade foi desenvolvida?	Informativa
	7. Tipo da vivência	Qual foi o tipo de intervenção realizada?	Informativa
	8. PÚblico da ação intervenciva	Qual o perfil ou característica destas pessoas?	Informativa
	9. Recursos	O que foi usado como material na intervenção?	Informativa
	10. Ação	O que foi feito? E como foi feito?	Referenciada
	11. Instrumentos	Quais foram as formas e materiais utilizados para coletar as informações?	Referenciada
	12. Critérios de análise	Como ocorrerá a análise das informações obtidas?	Referenciada
	13. Eticidade	De quais formas houve o cuidado ético?	Informativa
Resultados	14. Resultados	Quais foram os resultados advindo da experiência? Quais foram as principais experiências vivenciadas?	Informativa
Discussão	15. Diálogo entre o relato e a literatura	Quem (na literatura) pode dialogar com minhas informações do relato?	Dialogada
	16. Comentário acerca das informações do relato	Quais nexos complementares podem ser feito com os dados da experiência?	Dialogada
Considerações finais ou conclusão	17. Análise das informações do RE	Quais reflexões críticas o texto faz? Como os resultados desta experiência podem ser explicados por outros estudos? (artigos, outros RE, dentre outros)	Critica
	18. Dificuldades	Quais foram os aspectos que dificultaram o processo? (Limitações) O que foi feito perante essas limitações?	Informativa
	19. Potencialidades	Quais foram os aspectos que potencializaram o processo?	Informativa
Referência	20. Finalidade	O intuito do relato foi alcançado?	Informativa
	21. Proposições	Além do que fora realizado, o que mais poderia ser feito?	Informativa
Referência	22. Citação	Quais estudos foram usados para a construção do RE?	Informativa

Fonte: (Mussi; Flores; Almeida, 2021, p. 66)

Ponderam ainda Mussi, Flores e Almeida (2021, p. 72) que o REXP tem grande similaridade com pesquisas observacionais, e com isso, algumas fragilidades

devem ser observadas, buscando atenuá-las ao máximo possível. Ocorre, no entanto, que a experiência relatada está gravada em vídeo. Portanto, há claramente uma certa vantagem, pois os problemas apontados não se aplicam a conjuntura de relatar uma experiência que está gravada em vídeo. A desvantagem que teria nesse sentido é a pessoalidade com a qual o autor descreve tal experiência, tendo sido ele mesmo o professor que criou e ministrou a oficina a ser relatada e ainda a subjetividade do que será selecionado para constar no REXP em si, já que é tarefa impossível relatar tudo. Dessa maneira, buscar uma “neutralidade” nas análises, um distanciamento daquele professor que ministrou e criou a disciplina, além de uma objetividade ao deparar com insuficiências e limitações, é, de fato, um desafio no atual contexto.

Uma potencialidade que poderia contribuir para fortalecer este trabalho crítico-reflexivo-acadêmico-científico é o genuíno interesse do autor em aprimorar sua prática pedagógica e impulsionar o ensino dessa temática tão importante. Rememora-se que os produtos educacionais previstos são uma ementa e um e-book voltados para a formação continuada, com o objetivo de fortalecer ainda mais a prática docente e a relação de ensino-aprendizagem no contexto da educação e, mais especificamente, da EF.

Dessa forma, quanto mais crítica e reflexiva for a análise, mais impactante e edificante será todo o processo de consolidação da prática anterior. Com isso, maior será o benefício potencializado pelo PROEF, ou seja, o impacto na prática docente do professor e seu decorrente desdobramento na relação docente-discente, professor-aluno, educador-educando, mas também, no caso específico, na relação professor-professor e professor formador-professor cursista. Além disso, reitera-se que, no caso em tela, desenvolver-se-á a prática do professor no contexto da gestão pública, na Diretoria de *Games e Esports* (DIGES) do DF da SEELDF e na Gerência de Desportos da SEEDF, ambos espaços onde o autor exerce seu ofício não apenas como gestor, nem apenas como professor, mas, sim, como professor-gestor.

Um último aspecto que deve ser apontado é o auxílio que se buscou para transcrever as aulas. Se ter as aulas todas gravadas é um grande potencializador para uma elaboração de REXP, por outro lado, é muito maior o desafio de conseguir transcrever “todo” o conteúdo e buscar, dentro dos limites da possibilidade e exequibilidade, não fazer a transcrição dos eventos em sua totalidade no REXP.

Com isso, buscou-se uma ferramenta que fizesse a transcrição das aulas por intermédio de IA.

Foi encontrado e selecionado o site chamado *TurboScribe* para auxiliar nessa demanda. O site permite que o usuário envie arquivos de áudio e vídeo para serem “ouvidos”, analisados, e, a seguir, transcritos. Para maior celeridade e pensando em uma primeira estratégia teste, pensou-se na seguinte estratégia, por meio de um programa gratuito encontrado na internet *wondershare filmora 14*, o professor fez uma pequena “edição” em todos os vídeos. Nesse processo ele acelerou os vídeos em duas vezes (2x) e reduziu a qualidade da resolução para meros 240p e enviou para a plataforma. O objetivo dessa estratégia era reduzir o tamanho dos vídeos para que fosse feito o *upload*³³. A seguir, foi dado o comando para efetuar a transcrição, nesse momento o site dá 3 possibilidades de escolha de opções de qualidade da transcrição, da mais rápida, podendo ocorrer maiores erros, até a mais demorada e com maior fidedignidade. Foi selecionada a forma mais demorada para maior fidedignidade. O resultado foi muito preciso, porém, por ser um uso gratuito, havia uma limitação de 1 (uma) hora por arquivo enviado e todas as aulas passavam desse tempo máximo. Foi então pago o valor de US\$ 20,00 (vinte dólares) para ter acesso ao pacote completo.

Após verificar que o procedimento possuia taxa de erro muito baixa, foi enviado para o site as gravações dos 10 (dez) encontros. Dessa maneira, os vídeos agora possuem legendas e, ainda, oportunizou-se a utilização de ferramentas buscadoras no próprio corpo do texto transscrito da fala. Dessa forma, com a possibilidade de ler as falas de todos os encontros, foi impulsionada a análise de vários fatores elencados como termos específicos.

Uma das limitações encontradas foi quando a IA fazia a tentativa de transcrição de palavras como “EAPE”, foi transscrito diversas vezes como “IAP” e ao tentar transcrever apelidos de estudantes na transmissão, como “Macrebis”. No entanto, em sua totalidade o texto conseguiu alcançar a fidedignidade na transcrição.

No que tange a relação ética e uso responsável das IAs Generativas (IAG), Sampaio, Sabbatini e Limongi (2024, p. 24) apontam que “O segredo aqui é entender o papel delas como ferramentas de pesquisa e não como parceiras ou colegas no sentido estrito.”. Os autores apontam ainda que um dos aspectos a

³³ Envio para o servidor do site.

serem levados em consideração, de maneira imprescindível, é manter o humano no circuito (*Human in the loop*). Dizem os autores ainda que:

Enquanto a máquina proporciona velocidade e precisão, o papel humano é fundamental para direcionar essa eficiência, aplicando julgamento crítico, intuição e valores éticos às saídas automatizadas (Sampaio; Sabbatini; Limongi, 2024, p. 24).

O uso de IAG na transcrição da voz do professor nos 10 (dez) encontros seguiu tal premissa. Por um lado, seria uma tarefa muito demorada transcrever pessoalmente todo o texto ou então muito cara, e ainda sim demorada, contratar um serviço para que fosse feita toda a transcrição. No entanto, ao ter o texto todo transscrito pela IAG há uma imprescindível necessidade de ler o texto para encontrar possíveis incorreções. Contudo, a maioria da transcrição, isto é, palavras regularmente utilizadas no cotidiano, foi acelerada, sobrando apenas apelidos, gírias, siglas e abreviações para serem corrigidos.

O Apêndice C apresenta como é o resultado das transcrições dos arquivos. Ainda, demonstra como é feita a verificação da transcrição. Ocorre que a ferramenta ao finalizar o *upload* do vídeo para o servidor do site *TurboScribe* o site extrai o áudio do vídeo. Após a finalização do decurso temporal relativo ao processo necessário para a realização da análise do áudio e transcrição, os arquivos transcritos aparecem ordenados na pasta criada, caso tenha sido criada uma pasta para recepcionar e organizar esses arquivos, conforme foi feito (Apêndice C). Após acessar o arquivo com a transcrição, a mesma é exibida com o texto dividido por: hora, minuto e segundo³⁴ em que foi identificada a presença de áudio de voz a ser transcrita. Ao selecionar o trecho, o áudio começa a ser reproduzido, em velocidade selecionada pelo usuário (existem 8 seleções de velocidade, de 0,5x até 3x), apresentando a voz analisada em simultâneo com o que está transscrito no texto e assim segue até o final do áudio e da transcrição ou até ele ser interrompido pelo usuário (Apêndice C).

Por fim, reafirma-se o que outrora disse Maciejewska (2024)

Sabe qual é o maior problema em forçar tudo relacionado à IA? Direção errada. Eu quero que a IA lave minha roupa e lave os pratos para que eu possa fazer arte e escrever, não que a IA faça minha arte e escreva para que eu possa lavar a roupa e os pratos. (Maciejewska, 2024. Tradução por *Copilot* da Microsoft).

³⁴ A título de exemplo: “(3:18) Opa, tudo bem Mari? (3:20) Como é que tá? Tá conseguindo me ouvir direitinho aí?” (Apêndice C).

Às máquinas que sejam dados os trabalhos de máquinas, os trabalhos mecânicos, para que os trabalhos criativos, contemplativos, reflexivos e críticos, possam fazer, os seres humanos. Sampaio, Sabbatini e Limongi (2024, p. 24) apontam ainda que:

o objetivo é usar a IAG como uma ferramenta para transformar a pesquisa, ajudando os estudantes a adquirir habilidades de aprendizagem ao longo da vida e a usá-las em suas futuras carreiras para resolver problemas reais em suas tarefas. No entanto, deve-se equilibrar esse uso com o desenvolvimento contínuo das habilidades de pensamento independente e expressão linguística dos futuros pesquisadores, incentivando-os a avaliar e ser críticos em relação a todo tipo de resultado(output) gerado pelas IAG.

O que precisa estar claro na relação humano-máquina é que o humano precisa utilizar a máquina para impulsionar suas potencialidades, seu modo de vida, seu desenvolvimento e não ser utilizado pela máquina. No entanto, na atual conjuntura, cada vez mais talvez se possa falar no humano ser efetivamente utilizado pela máquina, ou seja, pela IA. No presente momento, tendo em vista o uso frequente da IAG, ainda pior quadro se instaura, isto, pois, não seriam os seres humanos controlados pelas máquinas e, sim, por aqueles que controlam as máquinas, as grandes corporações que detém a propriedade sobre a tecnologia da IAG.

Não é preciso buscar dados demasiadamente longe para verificar os resquícios de um passado ainda presente. Observa-se uma não tão silenciosa guerra, aquela de outrora, a guerra fria, ainda geando. Com o perdão do trocadilho, a guerra fria que deveria estar na geladeira da história, de fato está, mas não no bom sentido. No passado houve a corrida espacial, no presente se desvela a corrida da IAG e ainda da IA³⁵ (Matos, 2025; D'avila, 2025). No sentido de identificar esses tracejos que delineiam a, para alguns, velada guerra, cita-se não somente a “ameaça”³⁶ do *TikTok* (Spadoni, 2025) aos EUA, mas agora também a “ameaça” da IAG chinesa, o *DeepSeek* (Luiz, 2025).

³⁵ A distinção aqui feita tem o sentido de pensarmos em uma IA senciente, enquanto a IAG tem uma visão mais mecanizada, mas que replica padrões de “pensamento” (Moreira, 2025) para suas buscas hipersônicas, quase que translumínicas.

³⁶ Transvestida de ameaça de espionagem e coleta de dado de americanos. Por outro lado, parece ser apenas um protecionismo de mercado e ufanismo transvestido de patriotismo e cuidado com a “*Homeland Security*” (segurança interna em tradução livre), principalmente por ser o *TikTok* e agora o *DeepSeek* produtos chineses.

Ocorre, contudo, que, a partir de uma leitura rápida de outras informações, verifica-se uma linha de sucessivas abordagens que parecem ter, não, um objetivo de proteção a segurança interna, mas obtenção e detenção de poderio estatal decorrente do controle de dados e informações. A compra do *Twitter* por Elon Musk (G1, 2022), o apoio de Elon ao Trump (Pécora, 2024), o cargo de Elon no governo de Trump (Silva; Oliveira, 2025), a inclinação de Trump para o *TikTok* ser comprado por Elon (CNN BRASIL, 2025), além de, em momentos “oportunos” como o banimento do *TikTok* que incorreu ainda no banimento do *CapCut*, lançarem aplicativos substitutos como o *Edits* da empresa *Meta*, detentora do *WhatsApp*, *Facebook* e *Instagram*, não parecem ser meras coincidências, mas uma sucessão estratégica de táticas orquestradas com um propósito, uma agenda bem estruturada de controle de dados e informações em movimento para obtenção de poder em níveis diversos na sociedade burguesa capitalista.

O aforismo atribuído a Sir Francis Bacon “Conhecimento é poder” nunca esteve tão em voga. Na sociedade capitalista burguesa, cada vez mais transvestida de defensora: da democracia, com tons de tecnocracia; da liberdade, inclusive e principalmente a de expressão; da justiça; do livre comércio; da mão invisível do mercado; e do Estado mínimo, impõe ou busca impor, de maneira recorrente, iniciativas que se assemelha a medidas de uma sociedade autocrática, promovendo: o aprisionamento; a censura; a injustiça; a intervenção do Estado em relações comerciais; e super taxação de produtos estrangeiros, isso tudo com o poder do Estado.

Por fim, dando tons Geeks e Nerds a essa reflexão, ao assistir ao filme *Batman: The Dark Knight Rises* o espectador vai se deparar com uma fala sobre a prisão “*The Pit*” (Figura 29), o poço em tradução livre.

Figura 29 - *The Pit*

Fonte: (Pit, 2024)

Ao referir-se à prisão, Bane, um dos vilões retratados no filme, diz que:

Há uma razão pela qual esta prisão é o pior inferno na Terra... Esperança. Todo homem que apodreceu aqui ao longo dos séculos olhou para a luz e imaginou escalar para a liberdade. Tão fácil... Tão simples... E, como naufragos se voltando para a água do mar por uma sede incontrolável, muitos morreram tentando. Aprendi aqui que não pode haver verdadeiro desespero sem esperança.³⁷ (Pit, 2024. Tradução por Copilot da Microsoft).

Ao presenciar tal fala, a associação com as ilusões mágicas e malabarismos da sociedade burguesa capitalista é quase imediata. Numa sociedade em que se defende: o acúmulo de capital; a herança; a propriedade privada, principalmente dos meios de produção, e que com isso gera, resumidamente, a pobreza em diversos níveis e contextos, utiliza-se da mesma metáfora da prisão para manter sob controle a população que sofre as intempéries da obscena acumulação de capital. No entanto, a promessa da fama e fortuna na sociedade burguesa capitalista promove um fascínio por aqueles que almejam não serem mais oprimidos, e, conforme a máxima que sintetiza a ideia de Paulo Freire em seu livro “Pedagogia do oprimido”, “Quando a educação não é libertadora, o sonho do oprimido é ser o opressor”. Logo, para além de não serem oprimidos, almejam oprimir.

³⁷ There's a reason why this prison is the worst hell on earth... Hope. Every man who has rotted here over the centuries has looked up to the light and imagined climbing to freedom. So easy... So simple... And like shipwrecked men turning to sea water from uncontrollable thirst, many have died trying. I learned here that there can be no true despair without hope.

2.5 Do Uso Ético e Responsável da Inteligência Artificial Generativa

No presente trabalho, importa esclarecer que a IAG foi utilizada de formas pontuais buscando acelerar processos mecânicos, auxiliando em busca de sinônimos de palavras e como um buscador de conteúdos tal qual um buscador como o *Google*. Todas as formas nas quais a IAG foi utilizada houve uma verificação do produto solicitado e oferecido pela IAG utilizada. Destacam-se algumas das formas utilizadas.

Uma das formas de utilização foi a tradução de textos do inglês. Ainda que o autor tenha facilidade com a língua inglesa, para fim de otimização do processo de escrita, foi solicitada a tradução de alguns textos e citações do inglês para o português pela plataforma de IAG da Microsoft, o “*Copilot*” ou, em tradução livre, “Copiloto”. Após o resultado encontrado, o autor executava a leitura do documento buscando verificar se a ferramenta não havia feito tradução deveras literal, ou, incorrido em qualquer potencial erro.

Um outro uso constante que carece apontar foi o processo burocrático e mecânico de elaboração de referências bibliográficas conforme a ABNT. Nesse caso, a título de exemplo, ao encontrar um vídeo de audiência pública do Senado ou outros. O autor buscou utilizar a ferramenta “*Copilot*” para iniciar o processo de elaboração da referência. Em geral, era solicitado de maneira direta no *chatbox*³⁸ “faça a referência bibliográfica, conforme a ABNT, do link do vídeo”. Ao receber a proposta de referência, o autor passava a conferir a data da publicação do vídeo descrita na referência, quando errada, solicitava a adequação informando a data, quanto ausente, solicitava a inserção da data. O autor procurou verificar também se as autorias estavam corretas. Assim foi feito, também, com alguns sites encontrados. Ademais, foi utilizada ainda a IAG para consulta de palavras, sinônimos e antônimos, tal qual um dicionário.

A busca de autoria de livros também foi auxiliada pela ferramenta. Nesse caso, cita-se, por exemplo, a citação de T. E. Lawrence que disserta sobre o “sonho acordado”. Ao pesquisar, por intermédio da ferramenta *Copilot* foi possível descobrir o livro no qual o autor escreveu tal passagem. Importa mencionar que nesses processos, sempre havia uma necessária conferência por parte do pesquisador em

³⁸ Caixa de texto de conversa com os modelos de IAG.

conferir a veracidade dos dados lá apontados. Em alguns casos a IAG extrapola e aponta dados e resultados fantasiosos. Em alguns desses casos a IAG pode apontar alguma informação e, ao conferir, o autor verifica a imprecisão ou erro grosseiro da ferramenta.

De forma bastante mecânica também se utilizou a IAG no processo de transcrever textos de imagens de tabelas e textos encontrados e utilizados. No caso citado, algumas vezes, algumas tabelas e textos podem aparecer em trabalhos científicos como imagens, impossibilitando, assim, copiar e colar dados desses textos para fins de citação ou produção de nova tabela com aqueles referidos gráficos, algo similar ao processo de digitalização com uso de OCR³⁹. Nesse sentido, ao enviar tal imagem, a partir de uma *printscreen*⁴⁰, a ferramenta consegue trazer para o autor o texto escrito, facilitando assim um trabalho mecânico de ler e escrever o texto, dados da tabela ou daquela imagem com necessária extração de dados.

Por fim, destaca-se o que apontam os autores Sampaio, Sabbatini e Limongi (2024, p. 24), quanto em citação à Tudor Jones, refletem sobre o uso das máquinas por seres humanos: “Nenhum homem é melhor do que uma máquina, mas nenhuma máquina é melhor do que um homem com uma máquina”. No presente caso, primou-se, ainda, a reflexão de Maciejewska (2024) em buscar a substituição de trabalhos mecânicos para sobrestar os aspectos burocráticos, repetitivos e mecânicos, para dar lugar ao âmago da potencialidade humana, ou seja, os aspectos criativos e intelectuais, singulares à condição humana. A utilização da IAG seguiu coerente aos princípios outrora anunciados pelo professor que em audiência pública mencionou a substituição de processos mecanizados pela tecnologia (Espinheira, 2021).

³⁹ *Optical Character Recognition*, em tradução livre, reconhecimento ótico de caracteres.

⁴⁰ Captura de tela.

3 REVISÃO DE LITERATURA - GANHANDO XP (*EXPERIENCE POINTS*)

3.1 Os Jogos Eletrônicos (*Games*), os Esportes Eletrônicos (*Esports*) e a Educação Física

Há um questionamento sobre os *games* e os *esports* no sentido de entendê-los enquanto conteúdo de EF ou não, bem como se questiona se os *esports* seriam esportes. Num primeiro olhar, talvez não seja tão evidente, porém tais questionamentos perpassam, sobretudo, por uma concepção de EF, de objeto da EF e da própria concepção de jogo e esporte.

Além disso, ao questionar se os *esports* seriam esportes também acaba por ser questionado se é EF, pois há ainda muitos que ao pensar EF o fazem com o viés da esportivização que outrora ocorreu nesse componente curricular.

Esse fenômeno ficou conhecido, ou melhor, denunciado, como a “esportivização da educação física”. Ele dominou também a formação desses professores, na medida em que se estabeleceu no imaginário social a vinculação entre educação física e esporte, tornando-os quase sinônimos, pois o papel da educação física na escola era ensinar os esportes, ou seja, a “cultura da educação física” passou a ser em larga medida a “cultura esportiva” (Bracht, 2010, p. 102).

Ademais, por mais que os *games* e os *esports* tenham forte adesão ao redor do mundo aparentam ser, *prima facie*, contraditórios ao que se imagina - aqui refere-se ao imaginário social que, em muito, são imbuídas de ideações e consciências permeados pelo senso comum e conhecimento sincrético - ser a importância primária da EF. No bojo da população referenciada por ter esse imaginário social, inserem-se também os professores de EF e a esse respeito Bracht (2010) já apontou que:

A cultura esportiva agia de forma tão potente como núcleo gerador de sentido da prática pedagógica que acabou por constituir-se também no núcleo central da “identidade docente” dos professores de educação física (Bracht, 2010, p. 104).

Nessa esteira, surge a necessidade de analisar e, ao menos, iniciar uma aproximação a algumas das determinações e, também, a historicidade desses conceitos e a possível relação entre os mesmos.

3.3.1 A História dos *Games* e dos *Esports*

Resgatar a história dos *games* e dos *esports* permite entender com maior profundidade esses elementos muito além do aspecto mercadológico, mas de produção cultural humana, determinados pelo tempo histórico daquela época e pelas limitações tecnológicas impostas por aquele contexto sócio-cultural. Mas, além disso, busca-se entender se a origem, bem como se os jogos criados, de alguma forma se aproximavam dos conteúdos e conhecimentos da EF.

Woodcock (2020) apresenta que os primeiros jogos são originários de 1940 com um jogo de “apagar fósforos”, após isso em 1947 foi criada uma patente para outro equipamento, mas tudo ainda, utilizando a modernidade como balizador, muito “rudimentar”, o contraste é que na época eram produções culturais tecnológicas inovadoras.

O autor segue apontando a evolução dos jogos na década de 50, mencionando o interesse na criação de programas que pudesse jogar xadrez, mencionando, inclusive, Alan Turing que teve uma importância fulcral em decifrar as mensagens encriptadas dos nazistas na Segunda Guerra Mundial, e os avanços científicos que vieram na busca desses objetivos que eram desenvolver jogos.

Segundo o autor, “Eles não eram jogos eletrônicos no significado moderno do termo, eram curiosidades e experimentos iniciais, mais demonstrações técnicas do que algo divertido e para ser jogado.”. Em acréscimo a isso, o autor segue informando que “A base tecnológica dos jogos eletrônicos foi estabelecida pelos militares estadunidenses.” (Woodcock, 2020, p. 36).

Ou seja, o início do contexto dos jogos eletrônicos se deu no âmbito militar. Na sequência, o autor ainda menciona que no laboratório de *Los Alamos*, conhecido pelo Projeto *Manhattan* e a bomba atômica, programadores produziram o primeiro jogo de *blackjack* (Woodcock, 2020). Seguindo até 1957 os jogos tinham grande proximidade com cenários possíveis de guerra, ou buscavam simular jogos de cartas, ou de tabuleiro, como o xadrez e a dama.

Já em 1958, Woodcock (2020) aponta um jogo que pressupõe uma mudança de paradigma. É criado um jogo que simula o jogo de tênis. Mesmo a ferramenta tendo sido abandonada dois anos após, criou as bases para o surgimento do jogo *pong*, este, sim, alcançou expressiva relevância no mundo dos *games*. Até quase o

final da década de 60, os jogos seguiram um padrão belicoso e esportivo, ora era criado um jogo de guerra, ora era criado um de esporte.

No final da década de 60, Woodcock (2020) apresenta que foi criado “*Spacewar*” e, com isso, uma nova grande quebra de paradigma, visto que o jogo, ainda que com caráter belicoso, foi criado para brincar. O jogo, além de ter esse marco que o coloca como um divisor de águas por trazer esse quesito do “brincar”, também trouxe outro aspecto que aponta um novo paradigma para os jogos eletrônicos.

Spacewar proporcionou o primeiro encontro dos *games* com o universo dos *esports* ainda que não exatamente nos moldes atuais. Em virtude disso, o jogo é reconhecido em vários portais de notícias como o precursor dos *esports*. Nesse sentido, Rigon (2018) afirma que, em 1972, a Olimpíada Intergaláctica de *Spacewar* figurou como o primeiro evento de competição de jogos eletrônicos. O evento foi relatado pelo jornalista esportivo da *Rolling Stone* em um artigo publicado na época. A premiação da “olimpíada” era uma inscrição de um ano da revista mencionada.

Importa destacar, como, mais uma vez, há a clara aproximação dos *games* com o mundo esportivo tradicional, quando um jornalista de esportes faz um artigo para relatar tal competição.

Na década de 70, o lançamento do *pong*, em uma versão-teste, em um *arcade* (fliperama), fez tanto sucesso que seu moedeiro estragou em decorrência de uso excessivo no local onde foi posicionado. Três anos mais tarde, em 1975, foi lançada a edição *Home Pong*.

Curiosamente, Woodcock (2020, p. 40) diz que “O jogo falhou em ser adquirido por lojas de brinquedos, em vez disso, era vendido nos departamentos esportivos da Sears como se fosse um tipo de versão de tênis”. Mais uma vez se demonstra alguma convergência com o mundo esportivo e os conhecimentos e conteúdos da EF. Woodcock (2020, p. 40) afirma ainda que:

Os jogos eletrônicos estavam lutando para achar seu espaço enquanto começavam a se tornar populares, e a dificuldade em vender *Home Pong* prova que o problema de definir o que é um jogo eletrônico estava presente naquela época da mesma forma que está hoje.

O autor ressalta ainda alguns outros esportes que foram “virtualizados” em formato de jogos eletrônicos, como o basebol e o golfe. Outros tantos jogos foram feitos com referências em esportes tradicionais, talvez pela maior facilidade de

compreensão por parte do público e, consequentemente, de consumo, ou, ainda, pela maior facilidade em desenvolvê-los. Após isso, uma infinidade de jogos foi criada, possibilitada pelo avanço tecnológico, que ora impulsionava os horizontes da produção dos jogos eletrônicos, ora era impulsionada por eles.

Em 1988, Woodcock (2020, p. 45) aponta que foi criado o jogo *John Madden Football*, que deu origem ao *Madden NFL*, lançado até os tempos atuais, atualmente na edição 25. Avançando um pouco no tempo, o autor evidencia que:

No ano de 1993 foi lançado o infame *Mortal Kombat*, iniciando a controvérsia sobre jogos eletrônicos violentos. Joe Biden, entre outros, iniciaram uma cruzada contra os jogos eletrônicos, fazendo deles o bode expiatório da violência na sociedade estadunidense (curiosamente, a cruzada ignorou a conexão entre jogos eletrônicos e o complexo industrial-militar dos Estados Unidos, preferindo focar na representação da violência dentro deles). As queixas sobre violência nos jogos eletrônicos chegou ao Senado, e houve a introdução de classificação de faixas etárias. No mesmo ano *Doom* foi lançado, popularizando os jogos de tiro em primeira pessoa.

Esse contexto já apresenta outras mudanças paradigmáticas com a criação das classificações de faixas etárias e o lançamento de *Doom*, o jogo que popularizou os *First Person Shooter* (FPS), modalidade que abarca o *Counter-Strike*, *Rainbow Six* e outros mais.

Um aspecto relevante trazido por Woodcock (2020, pp. 45-46) é o percentual de jogadores que apontava que 80% do quantitativo era composto por homens e meninos que jogavam. Porém, o autor segue pontuando algumas questões com relação a isso:

[...] segundo eles esse resultado era consequência de diversos fatores: As origens militares das simulações, a cultura monástica hacker, a experiência do bad-boy do fliperama, o nicho de mercado da testosterona, desenvolvedores contratando jogadores experientes (maioria homens), investidores avessos ao risco produzindo jogos de fórmula de sucesso comprovadas, como os de tiro, luta, esportes e corridas – tudo combinado para criar uma cultura autorreplicante nas quais as políticas sexuais eram codificadas em todos os Game Boy portáteis, em todo *Duke Nukem* com duplo sentido, em todas as garotas de eventos das feiras e conferências, onde as mulheres apareciam somente como princesas indefesas e fêmeas em perigo, um macho chefe de programação construindo e consolidando a estratificação de gênero no trabalho intelectual.

Evidencia-se, como a questão cultural tem uma relevância para produzir um dado comportamento, predileção e gosto. Essa interferência tem ocorrido tanto na produção dos jogos eletrônicos como na produção de personalidades a partir de

roteiros e enredos que se projetam, construindo uma identidade para homens e mulheres a partir dos mundos fantasiosos dos *games*.

Um aspecto interessante apresentado por Woodcock (2020, p. 47) foi a criação do *Counter-strike* que é um dos maiores *esports* da atualidade. O autor aponta que:

A Valve, editora do inspirador Half-Life, lançou sua distribuição online pelo Steam em 2003. Essa mudança construída com o sucesso da modificação (mod) do Half-Life para o Counter-Strike, uma série que até hoje continua sendo um esporte incrivelmente popular – disputada em campeonatos profissionais de videogame.

Ao mencionar a história do *Counter-strike* o autor aponta a importância da cultura *modder* (jogadores que criam mods - modificações - no jogo) e aponta já sua opinião sobre a famigerada pergunta: “*Esports* são esportes?”. O autor refere-se em seu texto ao *Counter-strike* como um esporte “incrivelmente popular”.

Em adição a isso, ao avançar no percurso da transformação e da história dos jogos eletrônicos, Woodcock (2020), ao identificar o “boom” das marcas “*gamers*” elucida que “Houve também um aumento de marcas ‘gamer’ de hardware de computador junto com o desenvolvimento do esporte eletrônico” (Woodcock, 2020, p. 49). Este é mais um sinal da resposta do autor quanto à pergunta “*Esports* são esportes?” que, para ele, já parece ser uma obviedade.

Por fim, com o intuito de apresentar a escalada da indústria, o autor menciona os *esports* por duas outras vezes, apontando a relevância desses jogos competitivos no tocante ao crescimento da indústria dos jogos eletrônicos:

Mídia interativa, o menor segmento, acarretou 76 milhões com esportes eletrônicos [...] Os autores afirmam que um dos destaques de 2017 foi o lançamento do PlayerUnknown’s Battlegrounds, que arrecadou 712 milhões de dólares em oito meses, abrindo espaço para o Fortnite. Não é só o ato de jogar o que traz receitas, mas também o fato de as pessoas assistirem a outras jogarem competitivamente, o que chegou a 258 milhões de espectadores. Esportes eletrônicos geraram 756 milhões de dólares em receitas, e a expectativa é que cresça para 1 bilhão em 2018 (Woodcock, 2020, p. 47).

A partir de um breve resgate da história dos *games* e dos *esports* e, ainda, de um autor que, para além de ser um *gamer*, é um pesquisador que investiga as relações de trabalho no contexto dos *games* é que se almeja descortinar e identificar os potenciais pontos de convergência dos *games* e *esports* com a EF.

Ao fazer uma leitura, com a ótica marxista, das reflexões de Caillois, Woodcock (2020) cita que:

O ato de jogar pode ser, portanto “uma maneira do trabalhador deixar de ser um empregado, por um período limitado, e se tornar, num sentido surrealista, ‘outra coisa’ que não um escravo dentro dos limites do capitalismo”. Isso vai bastante ao encontro dos jogos eletrônicos. Chegar em casa após o trabalho e se entregar aos jogos eletrônicos proporciona um escape para milhões de trabalhadores todos os dias. Por um momento, ele não é mais um proletário, mas alguém livre para vivenciar novos mundos fora das condições capitalistas (Woodcock, 2020, p. 47).

Ou seja, até nesse sentido de fuga do meio opressor no qual os trabalhadores (sobre)vivem, os jogos eletrônicos, tal qual outros jogos, apresentam uma relação de proximidade e similaridade.

Na sequência desse emaranhado de desenvolvimento da indústria de *games* e do surgimento dos *esports* menciona-se ainda a aparição de marcas gigantes como a Sony, Nintendo, Sega, Tec Toy, assim como a guinada da Microsoft para o mercado *gamer*, dentre outras. Com isso nasce a conhecida *Console Wars* (guerra de consoles), que se iniciou com a batalha entre a Sega e a Nintendo, conforme aponta Harris (2015). A referida batalha ocorre até os dias atuais entre Sony, Microsoft e Nintendo, sendo as empresas que conseguiram permanecer fortes com seus produtos. Há uma disputa entre os equipamentos (*hardwares*) *gamers*, mas que também se reflete nos jogos exclusivos de cada empresa, o que recentemente tem mudado com a transposição de alguns jogos exclusivos para os PC (*Personal Computer*) que é um dos equipamentos que têm abundância de adeptos.

Fato que precisa ser apresentado é que os *games* que já foram vistos como atrasos, hoje pavimentam os caminhos para o futuro. Portanto, citam-se alguns aspectos relacionados aos *games*, *esports* e tecnologia. Um momento interessante a ser evidenciado é o momento histórico do lançamento do *PlayStation 3* (PS3), um console da Sony, e do XBOX 360, o console da Microsoft. Ambas as plataformas protagonizaram uma disputa que, curiosamente, ia muito além dos jogos eletrônicos. Ambas lutavam para serem também a plataforma central de entretenimento. Naquela temporada da *Console Wars*, a Sony optou por inserir em seu console um leitor de *Blu-rays Disc* (BD), uma nova mídia capaz de superar em larga escala os *Digital Versatile Disc* ou *Digital Video Disc* (DVDs), que possuíam limites de

armazenamento de 4,7 GB (*Gigabyte*⁴¹) ou então os *dual layers* que possuíam capacidade de 8,5 GB. Os BD possuíam capacidades mínimas de 25 GB, podendo os *dual layers* terem 50 GB e outros com limites cada vez maiores acima de 100 GB, por exemplo.

Ocorreu, no entanto, que a Microsoft não lançou seu videogame com leitor de BD, pois, naquele momento, também estavam sendo desenvolvidos os *High Density Digital Versatile Disc* ou *High Definition Digital Video Disc* (HD-DVD). Essa foi a aposta da Microsoft que, apesar de acreditar nessa mídia, não a utilizava para a gravação de seus jogos, optando, em vez disso, pelos DVDs *dual-layer*. Assim, apenas com um leitor externo comprado à parte seria possível reproduzir filmes gravados em HD-DVD.

Dessa forma, no início de uma nova etapa da guerra dos consoles, ambas as empresas escolheram mídias diferentes para investir. Contudo, a escolha da Sony mostrou-se mais acertada, pois seu videogame permitia que os jogos fossem gravados com mais facilidade em um único disco. Além disso, o console já possuía um leitor de BD integrado, o que influenciou a decisão de compra dos consumidores, tornando o PS3 uma opção mais atrativa. Inclusive, ele se destacou como uma alternativa mais acessível para a reprodução de BD, além de ser um equipamento de alta qualidade, o que contribuiu para que essa mídia se tornasse a vencedora na disputa pelo sucessor do DVD (Welch, 2019; VIEGASTECH, 2024).

Reforça-se ainda que os videogames têm tido um papel fundamental para impulsionar o uso de televisores e monitores ao seu máximo. Quando houve o lançamento do PS3 e do XBOX 360, iniciava-se também a maior disseminação de televisões que saltavam do formato padrão, com aquelas que possuíam o *Standard Definition* (SD), o *High Definition* (HD) e o *Full HD*. O formato SD era relativo à proporção (*aspect ratio* - proporção de tela) 4x3, um formato mais quadrado dos televisores e monitores antigos. O HD e o FHD já utilizavam o formato 16x9, mais retangular que atualmente é habitual. Menciona-se que a diferença entre o HD e o FHD é a resolução, visto que: ambos os formatos são 16x9, porém, uma 1280x720 (HD) e a outra 1920x1080 (FDH).

Na época, no entanto, os filmes em BDs e HD-DVDs ainda não estavam popularizados, nem mesmo o sinal da televisão no Brasil era 16x9. Os videogames,

⁴¹ Medida de tamanho de arquivos comum na informática em geral.

entretanto, já tinham qualidade gráfica para apresentar imagens que utilizavam o máximo das televisões.

Já se aproximando dos anos 2010 a 2020, verifica-se um *boom*, isto é, uma explosão na venda de placas de vídeo devido aos jogos eletrônicos. Só que, bem, não. Dentre os *softwares* utilizados pelos computadores, certamente os jogos eletrônicos estão entre os que mais demandam recursos. Ainda que existam *softwares* extremamente pesados, no sentido de exigirem grande capacidade de *hardware* para serem executados, ao rodar alguns jogos na qualidade máxima, dificilmente algum programa utiliza mais recursos do equipamento do que um jogo eletrônico.

Nesse sentido, processadores e placas de vídeo — respectivamente CPU e GPU — precisam alcançar patamares cada vez mais avançados, com potenciais cada vez maiores. Não à toa, algumas placas de vídeo, como a nova RTX 5090 da NVIDIA, terão um preço estimado de US\$1.999 nos EUA e R\$ 19.999 no Brasil. Ou seja, somente a placa de vídeo custaria 20 mil reais. Quando combinada com um processador potente, como um i9 de 14^a geração, uma placa-mãe compatível, resfriamento líquido, memória RAM de última geração, entre outros componentes, o custo total do computador dificilmente ficaria abaixo de 40 mil reais.

Atualmente, verifica-se que a parte mais cara dos computadores de alto desempenho — ou *gamers* — são as placas de vídeo. Para se ter uma noção da potência dessas GPUs, pode-se citar a RTX 4090, modelo topo de linha da geração passada das RTX 40. Segundo o site IGN, há comparações entre essa placa e o supercomputador mais potente do mundo em 2004:

O Blue Gene/L foi um supercomputador da IBM que, em 2004, ficou em primeiro lugar na lista TOP500.org, classificação que organiza os equipamentos de computação de acordo com sua potência. Assim, entre as características incríveis deste PC estão os 32.768 processadores que lhe deram vida, aspecto ao qual devemos acrescentar uma gigantesca memória de 16 TB. E, embora a RTX 4090 não tenha como competir na área de armazenamento, ela consegue superar em muito o computador IBM em todos os outros aspectos. Como aponta o portal JeuxVideo, o poder bruto de desempenho do Blue Gene/L foi de 70,72 TFLOPS. Em relação à placa de vídeo da Nvidia, ela atinge até 83 TFLOPS, e alguns experimentos conseguiram até chegar a 100 TFLOPS se a unidade puder ser levada ao limite (Mathias, 2025).

Nesse sentido, as placas de vídeo foram altamente visadas para o processo de mineração de *criptomoedas* (*bitcoins*, *ethereum*, dentre outras). Com isso, as

placas de vídeo que são equipamentos muito potentes criados para executar os jogos eletrônicos passaram a serem utilizadas em RIGs⁴² de mineração de moedas. Importa mencionar que um RIG utiliza várias GPUs. Na época em questão os *gamers* ficaram sem placas para comprar no mercado, além de ter enorme valorização das placas que estavam em falta, além da NVIDIA ter criado placas específicas para mineração e limitadores para as placas convencionais para que os clientes do nicho *gamer* não ficassem sem os produtos para a compra (SED, 2017; ROMANO, 2021; MEU PC, 2021).

Outro ponto que necessita ser abordado é a relação da IA com os *games* e *esports*. É claro, para aquele que é um *gamer*, que a IA pode auxiliar e revolucionar a experiência dos *games*. Isso ocorre de uma forma bem breve e objetiva e pode ser resumida a 3 letras, NPC (*Non-Playable Character*) a maioria dos jogos eletrônicos tem NPCs, que são os personagens não jogáveis. Quase a maioria absoluta dos jogos necessita dos NPCs para povoar o mundo do jogo e gerar uma imersão. Os NPCs são personagens que têm padrões de movimentações e ações, porém, quanto maior for sua complexidade, maior será a proximidade com a realidade, e isso se aumentará a imersão da experiência que é viver naquele universo fantasioso do jogo eletrônico.

Alguns dos *game designers* apontam que até os personagens que são os antagonistas nos jogos, os chefes, por exemplo, são também NPCs. Dessa maneira, ao pensar nesses padrões de personagens, imagina-se o impacto que haveria em ter, realmente, uma IA controlando esses personagens. Isso aos poucos começa a se tornar viável dado os avanços tecnológicos relativos à IA. Uma das empresas que têm se debruçado sobre a evolução e desenvolvimento da IA é a NVIDIA produtora de placas de vídeo, produto essencial para a prática dos *games* e dos *esports*. A empresa anunciou que já criou personagens de jogos controlados por IA, um chefe/chefão⁴³ e um NPC que simula uma interação similar tal qual um personagem controlado por um ser humano (Burnes; Schneider; Paul, 2025). Se anteriormente os *gamers* veteranos, ou *gamers old school*, costumavam dizer que jogariam contra o

⁴² Termo em inglês que não possui tradução específica, pode-se utilizar o comparativo com *oil rigs* (plataformas de petróleo), ou seja, um equipamento/instrumento de extração/mineração de algo.

⁴³ Um chefe é um desafio baseado em inimigos (e um oponente controlado por computador nesse desafio) que é encontrado em *videogames*. Uma luta com um personagem chefe é comumente referida como uma batalha de chefe. As batalhas de chefes geralmente são vistas no clímax de uma determinada seção do jogo, geralmente no final de uma fase ou nível, ou protegendo um objetivo específico, e o inimigo chefe geralmente é muito mais forte do que os oponentes que o jogador enfrentou até aquele ponto. (CHRONO WIKI, 2020. Tradução por *Copilot* da Microsoft).

computador, cada dia mais chega o momento no qual irão dizer que estão jogando contra a IA do jogo e, provavelmente, terão maiores dificuldades para vencer. Menciona-se ainda que em todos os jogos, os NPCs, como os chefes, têm padrões de movimentos e de ações, porém, conforme apresentado no vídeo que consta na publicação de Burnes, Schneider e Paul (2025) do site da NVIDIA, a IA pode mudar esse cenário:

Um monstro chefe baseado em script segue padrões previsíveis, independentemente de quem são os oponentes. Como resultado, os jogadores podem facilmente antecipar e contra-atacar os ataques do chefe, tornando o encontro menos emocionante e reduzindo-o a uma tarefa tediosa para adquirir itens. Mas Asterion não é um chefe comum. A inteligência artificial permite que Asterion analise as informações do jogador, identifique as habilidades únicas de cada jogador e determine quem atacar primeiro. Asterion relembra batalhas passadas semelhantes à situação atual. Em seguida, determina o curso de ação mais provável para alcançar a vitória. Asterion se adapta, atacando com padrões imprevisíveis. Não pode ser derrotado duas vezes com a mesma estratégia (NVIDIA, 2025a, 0:19. Tradução por *Copilot* da Microsoft).

Ademais, observa-se que a NVIDIA tem utilizado a IA de maneira a potencializar a quantidade de quadros por segundo (FPS⁴⁴) o que aumenta a fluidez do jogo, além de auxiliar no *upscaling*, processo de aumento de resolução de um jogo, como ir de 1080p para 4k (NVIDIA, 2025b; Lin; Burnes, 2025). Essa tecnologia se chama *Deep Learning Super Sampling* (DLSS) e a respeito dela:

O vice-presidente de pesquisa aplicada em *deep learning* da Nvidia, Bryan Catanzaro, disse que melhorar o DLSS tem sido um processo contínuo de seis anos de aprendizado. Segundo Catanzaro, um supercomputador na Nvidia, equipado com milhares das mais recentes e melhores GPUs, funciona 24 horas por dia, 365 dias por ano - e seu único foco é melhorar o DLSS (Knight, 2025).

Portanto, verifica-se que muito do universo *gamer* tem relação orgânica com a IA e não só tem muito a ser beneficiado por ela, mas também serve como um dos maiores catalisadores para o desenvolvimento dessas e outras tecnologias que surgem para potencializar a experiência *gamer*, mas que podem ser expandidas para outras áreas para além dos *games*.

Nessa esteira, já é identificado que para além da evolução das empresas e produtos específicos dos *games* e dos *esports*, de fato também a tecnologia tem sido potencializada e catalisada pelo universo *gamer* em outras esferas. Talvez essa

⁴⁴ *Frames Per Second*.

afirmação possa parecer um tanto quanto pretensiosa. Porém, ao acompanhar a evolução histórica dos *games* e dos *esports* para além dos limites do entretenimento, pode-se observar a relação dos *games* e de seus *hardwares* e *softwares* relacionados com elementos para além dos *games*. Cita-se, por oportuno, a guinada que os PCs, *notebooks*, celulares e outros equipamentos, que quando considerados *gamers*, trazem uma carga de responsabilidade de serem equipamentos mais avançados e mais desenvolvidos. Infelizmente, o mercado tem utilizado isso a seu favor, vendendo em certas ocasiões produtos de menor qualidade com preços mais elevados.

Os monitores e televisões *gamers* possuem tempo de respostas baixo e alta frequência de atualização de imagem (os famosos Hertz - Hz), os PCs e *notebooks* *gamers* são conhecidos por terem mais memória RAM, placas de vídeo dedicadas e processadores mais potentes, telas com tempo de resposta e atualização da tela em frequência mais alta. Em relação aos celulares *gamers* e até os não *gamers* - mas, sobretudo, topes de linha como os S24+, S24 Ultra, Fold 6, dentre outros - possuem características que vem do contexto dos *games*, como as altas memórias RAMs, processadores mais potentes e taxa de atualização de tela de 120Hz. A verdade é que dizer que algo é *gamer* atualmente é como um sinônimo para alto padrão de desempenho.

Além disso, verifica-se também o impacto dos *games* nos *tablets*, que a cada dia se tornam mais potentes. Um dos saltos observados no nicho desse aparelho foi certamente o lançamento do *Surface* da Microsoft, um *tablet* que tem como seu sistema operacional o Windows e que se conecta a um teclado com *hardware* similar ao de um *notebook*. No entanto, novamente, essa iniciativa de computadores portáteis, diferentes dos *notebooks*, foi incrivelmente potencializada pelo lançamento de alguns produtos dos *games*.

Um deles revolucionou os *games* e deu o pontapé inicial nesse avanço, o Nintendo *Switch*, videogame de mesa e portátil ao mesmo tempo. O console tem como seu principal recurso a versatilidade, vira um tablet, com controles laterais destacáveis e, ao mesmo tempo, ao ser acoplado na *dock* (estação conectada a televisão ou monitor) vira um videogame de mesa e passa a emitir a imagem de sua tela para a da televisão ou monitor conectados. Esse videogame abriu espaço para a criação do *Steam Deck* que rodava um sistema operacional próprio da Valve que é

o *Steam OS (Steam Operacional System)*, isto é, um sistema operacional baseado em Linux.

O diferencial desse equipamento é a sua potência. Seu *hardware* era muito avançado a ponto de permitir a instalação de Windows. Na sequência, vários desses equipamentos foram criados, todos seguindo moldes similares ao *Steam Deck*, e alguns outros incorporando similaridades do *Nintendo Switch*. Em evento recente, o *Consumer Electronics Show (CES) 2025* apresentou o *Legion GO 2* que tem uma potência grande de processamento e controles destacáveis. Novamente, se identifica uma ascendente de produção desses equipamentos portáteis imaginados, inicialmente, para o consumo da população adepta aos *games*, mas que impulsiona a tecnologia de uma forma que pode ser um equipamento que fure a bolha dos *gamers* para atingir outras pessoas que apenas queiram um aparelho de alto desempenho.

Porém, nem tudo são flores na história dos *games* e dos *esports*. Pela relevância e suntuosidade que os *games* e *esports* tem alcançado no Brasil e no mundo, interesses escusos muitas vezes aparecem, com isso os *games* e *esports* acabam usurpados e com olhos de usura o mundo dos *games* é corrompido.

Nesse sentido, os *games* são utilizados em alguns contextos para fins diversos que o lazer, o esporte, a educação e se tornam meios para um fim, por exemplo, buscando *soft power* e *sportswashing*. Nesse cenário, Wong e Meng-Lewis (2022, p. 3. Tradução por *Copilot* da Microsoft) apontam que:

O *soft power* é definido por Nye Jr (2004) em seu trabalho seminal como um poder atrativo que não depende de coerção, força militar ou sanções, mas na possibilidade de moldar as preferências dos outros através de atrações e seduções.

Nesse sentido, o *soft power* é buscado por meio dos constantes investimentos nos *esports* e ganho de notoriedade com os grandes eventos e vitórias em grandes campeonatos, conforme o Quadro 2:

Quadro 2 - Principais Investimentos da Tencent no Setor de Games e Esports

Principais Investimentos da Tencent no Setor de Games			
Ano	Investimento	Participação	Significado
2011	Riot Games	Aquisição total	Garantiu <i>League of Legends</i> , entrando na arena de eSports e solidificando sua presença global no setor de jogos.
2012	Epic Games	40% de participação	Ganhou influência sobre <i>Fortnite</i> , aprimorando experiências de jogos multiplataforma e colaboração tecnológica via <i>Unreal Engine</i> .
2016	Supercell	84,3% de participação	Expandiu para jogos móveis, possuindo sucessos como <i>Clash of Clans</i> , e alcançando demografias de jogos casuais.
Vários	Outros	Participações minoritárias na Ubisoft, Activision Blizzard, e investimentos em dezenas de outras empresas de jogos.	Diversificou o portfólio, acessando mercados ocidentais e ampliando gêneros de jogos dentro do ecossistema da Tencent, tornando a Tencent a terceira maior empresa de jogos do mundo, ficando atrás apenas da Sony e Microsoft, com US\$ 13,9 bilhões em receita de jogos.

Fonte: Retirado integralmente de Yuan (2024, p. 14)

Ainda sobre o *soft power*, Thiborg (2009, p. 9) *apud* Murray, Birt e Blakemore (2020, p. 11) apontam que:

Os governos estão começando a perceber o potencial de *soft power* dos esports. Como uma indústria internacional emergente (Sjöblom *et al.* 2019, p. 5) com uma comunidade transnacional online (Manderand Buckle 2018, p. 6), os *esports* estão exclusivamente otimizados para serem aproveitados pelo estado como um elemento de poder brando (Lys 2017). A Coreia do Sul é um exemplo primário

de uma cultura e indústria de *esports* amadurecida, com autoridade para moldar a governança dos *esports* e ganhar prestígio global por seus sucessos em competições em uma variedade de jogos e ligas.

Dessa forma, cada vez mais os *esports* vão receber investimentos com um certo interesse por trás. Quanto ao *sportswashing*, Almeida e Pereira (2022, p. 2) apontam que:

Esse termo anglicizado surgiu a partir de reflexões dos meios de comunicação na década anterior e aborda a prática de uso do esporte para limpeza da imagem de um país de modo a sediar um megaevento, comprar clubes de futebol ou jogadores com alguma intencionalidade geopolítica.

Ainda, é demonstrado que o *soft power* e o *sportswashing* são frequentemente utilizados de maneira paralela, pois buscam, de certa forma, o mesmo objetivo. A esse respeito diz Oliveira *et al.* (2024):

De acordo com o Comitê Internacional da Sociologia do Esporte, *sportswashing* é a junção das palavras em inglês: esporte e lavagem. O termo, criado por organizações de direitos humanos, refere-se à prática de usar o esporte para limpar uma reputação, seja de uma pessoa ou até de um país mal visto pela sociedade. Portanto, é fazer uso do esporte para esconder ações que pessoas imponentes, como dirigentes, presidentes ou qualquer um que vise a se beneficiar com a manobra, não queiram que o resto do mundo destine atenção, criando uma falsa imagem positiva, exercendo o *soft power* (OLIVEIRA *et al.*, 2024, p. 2).

Dito isso, o interesse e investimento da Arábia Saudita nos *esports* tem sido acusado de buscar justamente lavar ou suavizar sua imagem com o uso de esportes tradicionais e eletrônicos, os *esports* (Church, 2024; Osseiran, 2024). A premiação total do evento *Esports World Cup* (EWC) 2024 foi de 60 milhões de dólares (Liquipedia, 2024) e levantou uma controvérsia grandiosa no debate dos *esports*, *sportswashing* e *soft power* (Mira, 2023; MacInnes, 2023; Rogers, 2024; McLaughlin, 2023; McIntyre; Wahjudi, 2024; Sacco, 2024; Ashley, 2024; Bull, 2024). Outro possível uso de *soft power* e *sportswashing* foi o evento *Phygital Games of the Future* (união do *physical*⁴⁵ com o digital), que foi sediado em Kazan, na Rússia, no início de 2024, em meio à guerra contra a Ucrânia, visto que a Rússia estava impossibilitada de participar de vários eventos esportivos mundiais.

Vale ressaltar que os *games* e os *esports* foram, ao longo de sua trajetória, evoluindo de tal maneira que surgiram subdivisões dos mesmos. Reforça-se aqui

⁴⁵ Físico em tradução livre.

que os *games* são o conjunto maior, nesse grande grupo se inserem os *esports*, isso, pois, os *esports* nascem, em muitos casos, como simples jogos e dada a sua relevância e interesse popular acabam sendo organizados campeonatos de amplo alcance. Ainda que seja uma questão que requer apenas um raciocínio lógico para tal entendimento, importa mencionar que este não é um pensamento particular que se tem na presente pesquisa. A esse respeito, reforça se o que outrora Trotter (2020, p.1) apontou:

Todos os *esports* são videogames, mas nem todos os videogames são *esports*. A característica definidora dos *esports* é a natureza competitiva do videogame. *Esports* são videogames especificamente projetados com a competição em mente. Videogames, por outro lado, são uma atividade de lazer projetada para entreter. As competições de *esports* no mais alto nível frequentemente têm eventos ao vivo, prêmios em dinheiro e audiência online/presencial.

No entanto, quando o autor afirma que “*Esports* são videogames especificamente projetados com a competição em mente”, essa definição nem sempre se aplica, embora seja uma generalização interessante. Alguns jogos, como *Valorant* e *Wild Rift*, foram concebidos desde o início com foco nos *esports*, mas isso nem sempre ocorre. Ainda que um jogo tenha um objetivo competitivo, é importante reforçar que nem todo jogo competitivo é um esporte, seja nos jogos tradicionais ou nos *games*.

Como exemplo, pode-se citar jogos de luta, os *fighting games*. Esses, em sua maioria, são focados em competição. No entanto, nem todos se tornam *esports*, ou ainda os jogos de plataforma (Mario, Sonic, Kirby, dentre outros) - jogos *single player* em geral. Porém, ainda têm um jeito de competir, que é no modo *speed run*⁴⁶, ou seja, quem consegue zerar (finalizar) o jogo de maneira mais rápida.

Pensando em buscar o maior alcance do que seriam os *esports*, poderia ser pensado num conceito da seguinte forma: *esports* são *games* criados, ou adaptados, pensando numa competição e no alto rendimento dos jogadores e que se organizam em ligas, torneios, campeonatos, buscando descobrir os maiores jogadores daquele *game*, sendo praticados em equipamentos tecnológicos diversos, como os *smartphones/tablets*, *PCs/notebooks*, *consoles/videogames* de mesa/portáteis,

⁴⁶ Corrida rápida, em tradução livre.

óculos de realidade virtual, ou equipamentos diversos que permitam a prática dos *esports*.

Por último, cita-se o Dragon Ball: Sparking Zero que, desde a sua concepção, era considerado um jogo de luta, portanto, de competição. Entretanto, não focava no competitivo (SBT, 2024a; Emboava, 2024), ou mais especificamente na vivência do alto rendimento, os *esports*. Contudo, Guimarães (2024. Tradução por *Copilot da Microsoft*) aponta que o jogo foi um sucesso tamanho que:

Dragon Ball: Sparking! Zero ainda nem foi lançado e já está fazendo um enorme sucesso no Steam. Jogável apenas por pessoas que compraram as edições Deluxe e Ultimate - que garantem acesso antecipado - o mais novo jogo de luta de Dragon Ball teve 91.005 jogadores jogando ao mesmo tempo, entrando na lista dos 20 jogos com mais jogadores simultâneos nas primeiras 24 horas.

Além disso, o *Dragon Ball* ultrapassou o *Street Fighter 6* e o *Tekken 8*. De acordo com Guimarães (2024):

Dragon Ball: Sparking! Zero acabou de superar Tekken 8 e Street Fighter 6 como o jogo de luta mais jogado no Steam. O recorde anterior pertencia ao Street Fighter 6 - que estreou em junho de 2023 - e atingiu 70.540 jogadores simultâneos.(Guimarães, 2024. Tradução por *Copilot da Microsoft*).

Ressalta-se que ambos os jogos que o *Dragon Ball: Sparking! Zero* ultrapassou, são *esports* com campeonatos mundiais como o *Tekken World Tour* (TEKKEN World Tour, 2025) e o *Street Fighter League: World Championship 2024* (CAPCOM Esports, 2024). Contudo, dado ao tamanho do sucesso e repercussão, a desenvolvedora do jogo, *BANDAI NAMCO*, criou o *Dragon Ball: Sparking! Zero - The Dramatic Showdown Tournament*, um torneio adaptado com regras específicas, visto que o jogos não é balanceado, posto que não foi pensado com o foco em *esports*, trazendo grandes problemas para uma competição mais justa - algo necessário ao contexto dos esportes, no caso, dos *esports*.

Inclusive, o campeonato teve um problema grave, pois dois jogadores utilizaram uma técnica que é considerada um *exploit* ou *bug*⁴⁷ que possibilitava aos personagens a utilização de esquiva ininterrupta. Dessa maneira, a estratégia do jogador era reduzir os pontos de vida do personagem controlado pelo oponente de

⁴⁷ *Exploit, bug e glitch* são recursos utilizados por jogadores para ganho de vantagem própria e que favorecem unilateralmente o jogador ou o time.

modo que a sua vida ficasse maior que a dele e, a seguir, fugir do oponente usando uma esquiva no qual o oponente não consegue alcançar de maneira ininterrupta até o tempo da partida acabar e, assim, ganhar por tempo, nesse sentido, os jogadores que se utilizaram dessa tática foram desclassificados (Flores Jr., 2024).

Outrossim, observa-se a mesma lógica na matemática: todo quadrado é um quadrilátero, mas nem todo quadrilátero é um quadrado; os números reais contêm os números primos, ou seja, todo número primo é um número real, mas nem todo número real é um número primo. Em suma, há um grupo maior que contém um grupo menor; logo, o grupo menor compartilha as características do grupo maior, mas nem todos os elementos do grupo maior possuem as mesmas peculiaridades do grupo menor. Na EF, verifica-se o mesmo fenômeno: todo esporte é um jogo, mas nem todo jogo é um esporte. Dois outros conceitos apresentam essa mesma relação e, quanto a eles, cabe um olhar mais atento: a atividade física e o exercício físico. Sobre esses conceitos, González (2014, p. 57) em seu livro “Dicionário Crítico de Educação Física” aponta que:

Atividade Física (A. F.) é entendida como qualquer movimento corporal produzido pelos músculos esqueléticos do qual resultam dispêndios energéticos (Caspersen *et al.*, 1985). McArdle, Katch e Katch (2000) consideram que a “A. F. exerce efeito profundo sobre consumo de energia humana”, independente do sistema orgânico envolvido.

Quanto ao exercício físico, o mesmo dicionário aponta que:

Exercício: a subcategoria de atividade física planejada, estruturada e repetitiva, com objetivo de ganhar e manter performance física (Gonçalves *et al.*, 1997); também é utilizada, entre outras finalidades, para estética, saúde, doença, reabilitação, treinamento, recreação e desenvolvimento motor e psíquico (González, 2014, p. 295).

Em outras palavras, todo exercício físico é uma atividade física, mas nem toda atividade física é um exercício físico. Dessa maneira, torna-se imprescindível a seguinte reflexão: ao jogar *esports* e games, o objetivo de um e de outro não é o mesmo. Nos *esports*, há o claro propósito de vencer, sobrepujando os oponentes. Para isso, os jogadores precisam competir em alto rendimento, aprimorando seu tempo, assim como nos esportes de marcha; seu desempenho, como nos esportes técnico-combinatórios; suas táticas e estratégias, como nos esportes de invasão ou territoriais; e seu tempo de reação, como nos esportes de combate — tal qual esses esportes já se apresentam na BNCC (Brasil, 2017).

Ora, todas essas são qualidades intrínsecas ao esporte, portanto, denotam-se semelhanças entre os *esports* e os esportes. Já os *games* podem até ter o mesmo objetivo de vencer o concorrente, mas, a proposta ainda é a de entreter e divertir, e constitui-se como um momento de lazer.

Então, nos *esports* ocorre a prática de exercícios físicos para, por intermédio de uma “atividade física planejada, estruturada e repetitiva, com objetivo de ganhar e manter performance física (Gonçalves *et al.*, 1997)” alcançar um “desenvolvimento motor e psíquico” para vencer a competição. Algumas modalidades usam mais as atividades físicas planejadas no âmbito da coordenação motora fina, da coordenação viso-motora. Outras já almejam o desenvolvimento de habilidades de ritmo e coordenação motora grossa, no entanto, ambas as práticas são buscadas em prol da melhora de desempenho e de performance.

Nesse sentido, muitos desses *games* crescem de tal forma que precisam ser organizados campeonatos ramificados como o *League of Legends* (LoL) que tinha campeonatos no Brasil, o Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLoL). O LoL tem tamanha proporção que possui toda uma organização dos seus campeonatos e todo um fluxo de acesso aos seus maiores campeonatos, os internacionais. No site “esports.net” podemos ter um vislumbre de como costumava acontecer a organização desses campeonatos:

Todas as ligas regionais são organizadas pela *Riot Games*, atualmente, o circuito competitivo com os Campeonatos de LoL Regionais abrange 13 ligas e 2 campeonatos internacionais.

Confira a lista das ligas:

- Brasil – Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLoL)
- América do Norte – *League of Legends Championship Series* (LCS)
- Europa – *League of Legends European Championship* (LEC)
- Coreia do Sul – *League of Legends Champions Korea* (LCK)
- China – *League of Legends Pro League* (LPL)
- Taiwan/Macau/Hong Kong – *League of Legends Master Series* (LMS)
- Vietnã – *Vietnam Championship Series* (VCS)
- Leste Europeu – *League of Legends Continental League* (LCL)
- América Latina – Liga Latinoamérica (LLA)
- Turquia – *Turkey Championship League* (TCL)
- Japão – *League of Legends Japan League* (LJL)
- Oceania – *Oceanic Pro League* (OPL)
- Sudeste Asiático – *League of Legends SEA Tour* (LST)
- Campeonato Mundial de *League of Legends* (Worlds)
- Mid-Season Invitational (MSI)

As temporadas do calendário competitivo do *League of Legends* são divididas em duas, normalmente chamadas de primeiro e segundo

split. Os campeões do primeiro split classificam-se para o Mid-Season Invitational, o primeiro Campeonato de LoL internacional do ano.

Depois disso, as melhores equipes dos segundo split garantem vaga para o Campeonato Mundial de LoL, conhecido também como Worlds. O Worlds é o maior dos campeonatos de League of Legends do mundo (Dal Prá, 2022).

Além do LoL, existem várias outras modalidades que possuem sistemas de competições complexos, com ramificações que selecionam os atletas para disputarem os campeonatos internacionais. Nesse sentido, os *games* que se organizam buscando a profissionalização dos seus jogadores e o alto rendimento vão agregando algumas particularidades e acabam por serem denominados como *esports*. Algumas das diferenças que existem entre um *casual player* e um atleta de *esports*, também referido como *proplayer* (*professional player*, em tradução livre, jogador profissional), se demonstra na pesquisa feita por Trotter *et al.* (2020):

Verificou-se que mais jogadores de esports foram classificados como peso normal em comparação com os dados populacionais globais, embora o número de jogadores de esports nas classes de obesidade 2 e 3 fosse maior em comparação com as populações gerais. Além disso, a taxa relatada de frequência de tabagismo e consumo de álcool foi relativamente baixa, com 65,1% sendo não-bebedores e 92% sendo não-fumantes. Este estudo apoiou parcialmente a previsão de que jogadores de esports de alta classificação eram mais fisicamente ativos, com os 10% melhores jogadores sendo significativamente mais fisicamente ativos do que os 90% inferiores. Nem a frequência de tabagismo nem a de consumo de álcool foram associadas à classificação dos jogadores no jogo. Jogadores de *esports* se beneficiariam de um aumento no comportamento de atividade física (PA), pois isso poderia reduzir positivamente os níveis de obesidade, além de melhorar o desempenho nos esports (Trotter *et al.*, 2020, p. 11).

Ocorre que, tal qual nos esportes de alto rendimento, nos *esports* os atletas são atendidos com uma vasta gama de profissionais visando a melhora do desempenho geral dos atletas antes, durante e após os campeonatos. Dessa maneira, os atletas de *esports* tem atendimento de fisioterapeutas, nutricionistas, psicólogos, professores de educação física, dentre outros. Havendo já esclarecido mais um pouco a primeira diferença, a dos *games* para os *esports*, é necessário apresentar as diferentes categorias de *games* e, a seguir, de *esports*.

Os *games* tem algumas formatações e subdivisões que serão, brevemente, apresentadas a seguir:

Advergames - jogos que se propõem a fazer uma propaganda, por isso *Adver* que deriva de *advertise*, que em tradução literal significa propaganda.

Edugames - Jogos com propostas educacionais. *Educacional(Edu) games*, jogos educacionais.

Exergames - jogos que simulam exercícios físicos ou que propõem fazer o usuário praticar algum exercício físico ou, em menor escala, atividade física. Esse tem grande possibilidade de debate, afinal, ao jogar, o usuário vai ter os benefícios de uma atividade física e de um exercício físico, mas, há quem busque o *exergame* para melhorar sua condição física (exercício físico), bem como, há quem o procure pela diversão (atividade física).

Seriousgames - jogos que se propõem a passar uma mensagem, ir além do entretenimento.

Newsgame - jogos que aplicam princípios jornalísticos ao *game* para colocar o usuário em um contexto do qual ele não conseguiria vivenciar aquela experiência de outra forma além de vivê-la ou de jogá-la.

Existem outras categorias além dessas e, mesmo essas, possuem uma linha limítrofe que é dinâmica, havendo interseção entre esses grupos. Por outro lado, os *games* voltados para o entretenimento, ao menos no seu princípio, se subdivide de várias formas que serão apresentadas de maneira resumida e exemplificativa:

1. **Role-Playing Games (RPGs) - Jogos de Interpretação de Papéis**: Jogos em que os participantes assumem os papéis de personagens fictícios em um mundo detalhado, focando na narrativa e no desenvolvimento do personagem por meio de missões e batalhas. Exemplos: *Golden Sun*; *Final Fantasy VII*; *Baldur's Gate*; *Chrono Trigger*; *Chrono Cross*.
2. **Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) - Jogos de Interpretação de Papéis Massivos Online**: Jogos de RPG online em larga escala, em que milhares de jogadores interagem em um mundo virtual persistente, com vastos ambientes e conteúdo colaborativo e competitivo. Exemplos: *World of Warcraft*; *Final Fantasy XIV*; *Tíbia*; *Ragnarok*; *Black Desert Online*.
3. **Open World Games - Jogos de Mundo Aberto**: Jogos que oferecem aos participantes um grande mundo aberto para explorar livremente, sem limitações lineares, com ênfase na exploração e interatividade com o

ambiente. Exemplos: *Grand Theft Auto V*; *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*; *Red Dead Redemption 2*; *Assassin's Creed Odyssey*; *Minecraft*.

4. **First-Person Shooter (FPS) - Tiro em Primeira Pessoa:** Jogos em que a perspectiva do competidor é a dos olhos do personagem, focando na precisão e na rápida tomada de decisões em combate. Exemplos: *Call of Duty: Modern Warfare*; *Counter-Strike: Global Offensive*; *Overwatch*; *Doom Eternal*; *Rainbow Six Siege*.
5. **Third-Person Shooter (TPS) - Tiro em Terceira Pessoa:** Jogos que mostram o personagem jogável de um ponto de vista sobre o ombro (direito, esquerdo ou por trás do personagem), combinando combate com exploração e mecânicas de cobertura. Exemplos: *Gears of War*; *The Division 2*; *Uncharted 4: A Thief's End*; *Fortnite*; *Tomb Raider*.
6. **Platform Games - Jogos de Plataforma:** Jogos que desafiam os participantes a navegar pelas fases ou níveis, usando saltos e outros movimentos de acrobacia, como em "Super Mario". Exemplos: *Super Mario Odyssey*; *Celeste*; *Hollow Knight*; *Sonic the Hedgehog*; *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*.
7. **Survival Games - Jogos de Sobrevivência:** Jogos focados na sobrevivência do personagem em ambientes hostis, com recursos escassos, gerenciamento de fome e sede, e construção de abrigos. Exemplos: *ARK: Survival Evolved*; *The Forest*; *Rust*; *Don't Starve*; *Subnautica*.
8. **Action Games - Jogos de Ação:** Jogos que enfatizam reflexos rápidos, precisão e execução de ações, frequentemente incluindo combate intenso e cenários dinâmicos. Exemplos: *Devil May Cry 5*; *Bayonetta*; *Nier: Automata*; *Hades*; *Sekiro: Shadows Die Twice*.
9. **Puzzle Games - Jogos de Quebra-Cabeça:** Jogos que testam habilidades de resolução de problemas através de quebra-cabeças lógicos e desafios mentais, como "Tetris" e "Portal". Exemplos: *Portal 2*; *The Witness*; *Tetris Effect*; *Baba Is You*; *Monument Valley*.
10. **Beat 'em up - Bata Neles:** Jogos em que o jogador enfrenta grandes ondas de inimigos em combate corpo a corpo, progredindo ao longo de níveis para derrotar chefes. Exemplos: *Streets of Rage 4*; *Castle Crashers*; *River City Girls*; *Double Dragon*; *Scott Pilgrim vs. The World: The Game*.

11. ***Hack and Slash* - Jogos de Combate Corpo a Corpo (Cortar e Massacrar):** Jogos focados em combate corpo a corpo com armas afiadas, enfrentando uma abundância de inimigos em ritmo acelerado, como "Devil May Cry". Exemplos: *Devil May Cry 5*; *Bayonetta*; *Nioh 2*; *God of War*; *Darksiders*.
12. ***Metroidvania***: Jogos que combinam exploração e progressão não-linear, e a partir disso, novas habilidades desbloqueiam áreas anteriormente inacessíveis; inspirados por "Metroid" e "Castlevania". Exemplos: *Hollow Knight*; *Ori and the Blind Forest*; *Axiom Verge*; *Dead Cells*; *Bloodstained: Ritual of the Night*.
13. ***Soulslike***: Jogos caracterizados por alta dificuldade, combate meticoloso e uma estrutura de progressão, em que os jogadores perdem recursos ao morrer, como "Dark Souls". Essa categoria é recente e surgiu após o grande sucesso da série *Souls* que são *Dark Souls 1, 2 e 3* e *Demons Souls*. Exemplos: *Dark Souls III*; *Bloodborne*; *Sekiro: Shadows Die Twice*; *Elden Ring*; *Demon's Souls*.
14. ***Strategy Games* - Jogos de Estratégia**: Jogos que exigem planejamento e táticas para vencer, baseados em turnos ou em tempo real, com ênfase na gestão de recursos e controle de unidades. Exemplos: *Civilization VI*; *StarCraft II*; *XCOM 2*; *Age of Empires II*; *Total War: Three Kingdoms*.
15. ***Board Games* - Jogos de Tabuleiro Modernos**: Versões digitais de jogos de tabuleiro tradicionais, oferecendo a mesma jogabilidade em formato eletrônico, como "Catan" e "Risk". Exemplos: *Catan Universe*; *Tabletop Simulator*; *Ticket to Ride*; *Carcassonne*; *Gloomhaven*.
16. ***Card Games* - Jogos de Cartas**: Jogos que utilizam cartas digitais para criar mecânicas de jogo, podendo ser colecionáveis como "Hearthstone" ou baseados em baralhos fixos como "Solitaire". Exemplos: *Hearthstone*; *Magic: The Gathering Arena*; *Gwent: The Witcher Card Game*; *Slay the Spire*; *Yu-Gi-Oh! Duel Links*.
17. ***Sports Simulators* - Simuladores de Esportes**: Jogos que replicam a experiência de praticar um esporte, como futebol ou basquete, visando ser realistas e autênticos. Exemplos: *FIFA 23*; *NBA 2K23*; *Madden NFL 23*; *PES 2023 (eFootball)*; *MLB The Show 23*.
18. ***Virtual Reality Games (VR Games)* - Jogos de Realidade Virtual**: Jogos que utilizam tecnologia de realidade virtual para imersão total, permitindo que

os jogadores interajam em um ambiente 3D por meio de um headset VR. Exemplos: *Half-Life: Alyx*; *Beat Saber*; *Superhot VR*; *The Walking Dead: Saints & Sinners*; *No Man's Sky VR*.

19. Augmented Reality Games (AR Games) - Jogos de Realidade Aumentada: Jogos que utilizam tecnologia de realidade aumentada para sobrepor elementos digitais no mundo real, oferecendo uma experiência interativa única. Exemplos: *Pokémon GO*; *Harry Potter: Wizards Unite*; *Ingress*; *Minecraft Earth*; *The Walking Dead: Our World*.

20. Sandbox Games - Jogos “Caixa de Areia”: Jogos que oferecem um mundo aberto e completo, onde os jogadores têm a liberdade de criar, modificar e interagir com o ambiente como quiserem, sem objetivos lineares definidos. Exemplos: *Minecraft*; *Terraria*; *Garry's Mod*; *Roblox*; *No Man's Sky*.

21. Horror Games ou Survival Horror Games - Jogos de Terror/Horror de Sobrevivência: Jogos cujo objetivo é assustar e criar uma atmosfera de suspense e medo. Geralmente apresentam elementos como ambientes sombrios, trilhas sonoras tensas, criaturas monstruosas e histórias perturbadoras, proporcionando uma experiência imersiva de horror. Exemplos: *Resident Evil*; *Silent Hill*; *Outlast*; *Amnesia: The Dark Descent*; *Dead Space*.

22. Narrative Games ou Story-Driven Games - Jogos Focados em Narrativa: Jogos que destacam a narrativa e o desenvolvimento do enredo, frequentemente apresentando decisões significativas que afetam o curso da história. Exemplos: *The Walking Dead*; *Life is Strange*; *Detroit: Become Human*; *The Last of Us*; *Firewatch*.

23. Point and Click Games - Jogos de Apontar e Clicar: Jogos onde os jogadores interagem com o ambiente e resolvem quebra-cabeças através de uma interface de apontar e clicar. Esses jogos geralmente enfatizam a narrativa e a resolução de enigmas. Exemplos: *Monkey Island*; *Broken Sword*; *The Dig*; *Simon the Sorcerer*; *Beneath a Steel Sky*.

24. Action-Adventure Games - Jogos de Ação e Aventura: Jogos que combinam elementos de ação, como combate e exploração, com uma narrativa envolvente e resolução de quebra-cabeças. Eles apresentam enredos fortes, personagens bem desenvolvidos e ambientes ricos em

detalhes. Exemplos: *Tomb Raider*; *Uncharted*; *Spider-Man*; *Middle-earth: Shadow of Mordor*; *Batman: Arkham Series*.

Já os *esports* tem algumas características mais particulares, bem como quantidade mais resumida de modalidades. Reforça-se que a enumeração a seguir é meramente exemplificativa:

1. **Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) - Arena de Batalha Online**
Multijogador: Jogos em que equipes de jogadores competem em batalhas estratégicas em tempo real, geralmente com o objetivo de destruir a base inimiga. Exemplos: *League of Legends*; *Dota 2*; *Smite*; *Heroes of the Storm*; *Arena of Valor*.
2. **First-Person Shooter (FPS) - Tiro em Primeira Pessoa:** Jogos onde a perspectiva do jogador é a dos olhos do personagem, focando na precisão e na rápida tomada de decisões em combate. Exemplos: *Counter-Strike: Global Offensive*; *Overwatch*; *Call of Duty: Modern Warfare II*; *Rainbow Six Siege*; *Apex Legends*.
3. **Battle Royale - Batalha Real:** Jogos em que muitos participantes competem até restar apenas um sobrevivente ou esquadrão (*squad*), geralmente em um ambiente de mundo aberto. Exemplos: *Fortnite*; *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*; *Call of Duty: Warzone*; *Apex Legends*; *Free Fire*.
4. **Real-Time Strategy (RTS) - Estratégia em Tempo Real:** Jogos que exigem planejamento e táticas para vencer, com ênfase na gestão de recursos e controle de unidades em tempo real. Exemplos: *StarCraft II*; *Age of Empires IV*; *Warcraft III: Reforged*; *Command & Conquer: Remastered Collection*; *Total War: Three Kingdoms*.
5. **Card Games - Jogos de Cartas:** Jogos que utilizam cartas digitais para criar mecânicas de jogo, podendo ser colecionáveis ou baseados em baralhos fixos. Eles combinam elementos de estratégia e sorte, onde os jogadores utilizam cartas para criar *decks*⁴⁸ e competir em batalhas. Exemplos: *Hearthstone*; *Magic: The Gathering Arena*; *Gwent: The Witcher Card Game*; *Legends of Runeterra*; *Shadowverse*; *Yu-Gi-Oh! Duel Links*; *Clash Royale*.

⁴⁸ Em tradução livre, significa baralho. No contexto dos jogos de cartas, como o *magic*, é mais comum que se refira aos baralhos chamando-os de *decks*.

6. **Fighting Games - Jogos de Luta:** Jogos focados em combate direto entre dois personagens, onde os jogadores utilizam habilidades e combos para derrotar o adversário. Exemplos: *Street Fighter 6*; *Tekken 8*; *Super Smash Bros. Ultimate*; *Mortal Kombat 1*; *Dragon Ball FighterZ*.
7. **Sports Simulators - Simuladores de Esportes:** Jogos que replicam a experiência de praticar um esporte, como futebol ou basquete, visando ser realistas e autênticos. Exemplos: *EA FC25*; *NBA 2K25*; *Madden NFL 25*; *eFootball 2025*; *TIEBREAK: Official game of the ATP and WTA*.
8. **Racing Games (eracing) - Jogos de Corrida:** Jogos que simulam a experiência de dirigir veículos em alta velocidade, em circuitos fechados ou ambientes abertos. Exemplos: *Formula 1*; *Gran Turismo 7*; *Forza Motorsport*; *iRacing*; *Assetto Corsa Competizione*.
9. **Rhythm Games - Jogos de Ritmo:** Jogos que testam a capacidade dos jogadores de seguir ritmos musicais e executar comandos precisos em sincronia com a música. Exemplos: *Dance Dance Revolution*; *Osu!*; *Beat Saber*; *Guitar Hero Live*; *Just Dance 2024*.
10. **Speedrun Games - Jogos de Corrida Rápida**⁴⁹: Jogos onde os jogadores competem para completar níveis ou o jogo inteiro no menor tempo possível, frequentemente utilizando estratégias avançadas e *glitches*. Exemplos: *Super Mario 64*; *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*; *Celeste*; *Dark Souls*; *Minecraft*.
11. **Autobattler ou Auto Chess Games - Jogos de Batalha Automática:** Jogos de estratégia em que os jogadores organizam suas unidades em um tabuleiro, e essas unidades lutam automaticamente contra as unidades dos oponentes em rodadas sucessivas. Os jogadores precisam tomar decisões estratégicas sobre quais unidades comprar, como posicionar-las e como combinar habilidades para vencer as batalhas. Exemplos: *Teamfight Tactics (TFT)*; *Dota Underlords*; *Auto Chess*; *Hearthstone Battlegrounds*; *Chess Rush*.
12. **Virtualization of Sports - Virtualização de Esportes:** Jogos que simulam esportes reais em um ambiente virtual, permitindo competições e

⁴⁹ Em tradução livre, seria algo como uma “corrida rápida”. Nesse sentido, a corrida é literal e figurada ao mesmo tempo. No sentido literal, o verbo em si tem o sentido de correr e, de fato, é como uma corrida, pois o objetivo central é zerar/finalizar o jogo em menor tempo. Já no sentido figurado, o jogo não é uma corrida e nem o jogador corre, mas o sentido de “run” segue num uso figurado da língua inglesa. “To run” serve nesse sentido com o sentido de executar o programa, no caso o game em questão, de forma rápida.

treinamentos remotos. Esses jogos frequentemente utilizam tecnologia avançada para proporcionar uma experiência realista e imersiva. Exemplos: *Remo Virtual; Ciclismo Virtual; Taekwondo Virtual; Tênis de Mesa Virtual; Triathlon Virtual*.

13. ***Virtual Reality Games and Augmented Reality - Jogos de Realidade Virtual e de Realidade Aumentada***

Virtual e de Realidade Aumentada: Jogos que utilizam tecnologia de realidade virtual (VR) para criar experiências imersivas e interativas, permitindo que os jogadores entrem em mundos digitais tridimensionais. Essa variedade frequentemente utiliza dispositivos como headsets VR e controladores de movimento para proporcionar uma experiência envolvente e realista. Exemplos: *Beat Saber; Tênis de Mesa Virtual; HADO; EVA - Esports Virtual Arenas; VR Chat*.

Existe ainda o *Fantasy Sport*, que a Associação Brasileira de Fantasy Sport (ABFS) considera um *esport*, inclusive há uma lei, LEI Nº 14.790, DE 29 DE DEZEMBRO DE 2023, que o define:

Art. 49. Não configura exploração de modalidade lotérica, promoção comercial ou aposta de quota fixa, estando dispensada de autorização do poder público, a atividade de desenvolvimento ou prestação de serviços relacionados ao fantasy sport.

Parágrafo único. Para fins do disposto neste artigo, considera-se fantasy sport o esporte eletrônico em que ocorrem disputas em ambiente virtual, a partir do desempenho de pessoas reais, nas quais:

I - as equipes virtuais sejam formadas de, no mínimo, 2 (duas) pessoas reais, e o desempenho dessas equipes dependa eminentemente de conhecimento, análise estatística, estratégia e habilidades dos jogadores do fantasy sport;

II - as regras sejam preestabelecidas;

III - o valor garantido da premiação independe da quantidade de participantes ou do volume arrecadado com a cobrança das taxas de inscrição; e

IV - os resultados não decorrem do resultado ou da atividade isolada de uma única pessoa em competição real. (Brasil, 2023b)

Reforça-se que as listas apresentadas têm um caráter meramente exemplificativo e ilustrativo. Além disso, ressalta-se que as categorias e modalidades podem apresentar interseções e sobreposições. Alguns games e esports podem ser simultaneamente TPS e *Open World*, assim como um *Open World* pode também ser *Action-Adventure*. Da mesma forma, um TPS pode ser um *Battle Royale*, assim como um FPS pode pertencer simultaneamente à categoria *Battle Royale*.

Com a exposição dos *games* e dos *esports* no mundo e no Brasil, cada vez mais a política se aproxima desse contexto. Nesse sentido, no Brasil, já existem algumas iniciativas de governos de esferas municipais, estaduais, federais e distrital. No contexto distrital, ocorreram duas audiências sobre *esports* da Câmara Legislativa do Distrito Federal (CLDF) e o Lançamento da Frente Parlamentar em prol dos *games* e dos *esports*. Já no âmbito Federal, já ocorreram vários eventos sobre *games* e *esports*. Citam-se, de maneira exemplificativa (Apêndice D), algumas: duas Audiências Públicas no Senado Federal; cinco Audiências Públicas na Câmara dos Deputados; um Fórum Legislativo em que ocorreu uma mesa redonda especial cujo tema proposto foi “Como associar esportes eletrônicos e atividade física?”; e dois Lançamentos da “Frente Parlamentar em prol dos Jogos Eletrônicos e *Games*”⁵⁰, nas 56^a e 57^a Legislaturas do Congresso Nacional (Anexo M).

Em adição a isso, cabe mencionar a peculiaridade que envolve a criação das Frentes Parlamentares de *games* e dos *esports* do DF, bem como dos Projetos de Lei que visavam reconhecer os *esports* como modalidade esportiva no DF (PL 578/2019 e PL 88/2023).

O professor de EF da rede pública de ensino do DF, criador dos JEEDF, que trabalhava com *games* e *esports*, à época, também Presidente da Federação de Esportes Eletrônicos do DF (Apêndice D), tomou conhecimento de um Projeto de Lei (PL) que tratava sobre os *esports* e foi ao encalço da CLDF entender o contexto de criação do referido PL. Nesse esteira, descobriu que o parlamentar proponente era o Deputado Eduardo Pedrosa. Dessa forma, procurou o deputado e passou a assessorá-lo quanto ao PL 578/2019. Adicionalmente, propôs a criação de uma Frente Parlamentar do DF voltada para fomentar os *games* e os *esports*, sugestão que foi prontamente acolhida pelo deputado.

Ao analisar o texto da proposta da Frente Parlamentar do DF, denominada “Frente Parlamentar de *Games* e Jogos Eletrônicos no Distrito Federal”, o professor identificou que ela seguia o mesmo padrão da Frente Nacional, “Frente Parlamentar em Prol dos Jogos Eletrônicos e *Games*”. Por entender que o termo jogos

⁵⁰ Importa mencionar que o nome da frente parlamentar foi formalizada com o título um tanto quanto redundante, incorreto ou omisso, uma vez que *games* já é usualmente utilizado como sinônimo para jogos eletrônicos. Ainda que o sentido de *games* não fosse o sinônimo de jogos eletrônicos, ainda ficaria redundante significando frente de jogos e jogos eletrônicos, havendo clara omissão aos *esports*.

eletrônicos e *games* são termos comumente utilizados como sinônimos e não incluir o principal fator da lei, os *esports*, o professor sugeriu a alteração do nome para “Frente Parlamentar dos Jogos Eletrônicos e dos Esportes Eletrônicos (Esports)”. O gabinete do deputado recepcionou a sugestão e a Frente Parlamentar seguiu com o título “Frente Parlamentar em Prol dos Jogos Eletrônicos e dos Esportes Eletrônicos (Esports)” (Distrito Federal, 2020b).

Ademais, em 2023 o referido professor seguiu apoiando a CLDF nesta pauta, e no início de 2023 teve uma reunião com o Deputado Roosevelt, que na sequência da reunião quis criar a Frente Parlamentar de *games* e *esports*. Novamente, o processo foi iniciado com o título com a inadequada terminologia e, novamente, foi sinalizado pelo professor que sugeriu a mudança para “Frente Parlamentar de Jogos Eletrônicos (*games*) e Esportes Eletrônicos (*esports*) no Distrito Federal”, e assim foi feito, sendo intitulada a Frente agora com esse novo nome (Anexo M). Nessa nova legislatura, o Deputado João Cardoso criou o PL 88/2023 que versava, também, sobre o reconhecimento dos *esports*.

Dessa maneira, o professor passou a assessorá-lo no decorrer desse processo. Informou ainda, a ambos os Deputados, João Cardoso e Eduardo Pedrosa, que tinham criado projetos similares e que um projeto seria apensado ao outro e dessa forma foi feito pela CLDF. Na sequência, o Deputado João Cardoso propôs uma audiência pública para debater o tema e o professor auxiliou na elaboração da lista de convidados.

Outro fator de singular importância que demonstra a relevância dos *games* e dos *esports* no Brasil reflete-se na criação de cargos voltados para o atendimento dessa temática. O governo do Rio de Janeiro criou um cargo para atender essa demanda, inicialmente, associado à Secretaria Municipal de Ciência e Tecnologia em 2022. No DF, houve uma iniciativa semelhante, porém, com algumas particularidades. A Secretaria de Estado de Esporte e Lazer (SEEL) e a Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECTI) criaram cargos voltados para o atendimento aos *games* e aos *esports*. Não bastando a excepcionalidade relacionada a este fato preposto, outro aspecto ímpar evidencia-se. O professor, que já há muito exercia trabalhos relacionados aos *games* e *esports* junto às Secretarias de Estado de Educação; Ciência, Tecnologia e Inovação; Esporte e Lazer; bem como junto à CLDF e ao governo federal (Câmara dos Deputados e Senado), foi o motivo para criação dos cargos, da mesma forma que foi o selecionado à priori para ocupar ambos os cargos.

A respeito do cargo criado na Esporte e Lazer, a Diretoria de *Games e Esports* (DIGES), consta no site da SEELDF que:

O diretor de Games e Esports da SEL, David Leonardo, explica que a diretoria tem como objetivo incentivar atividades esportivas e projetos que envolvam jogos eletrônicos em diferentes níveis. “A Secretaria de Esporte e Lazer é pioneira no Brasil em reconhecer os e-sports como uma modalidade esportiva e se compromete a fornecer conhecimentos especializados em jogos eletrônicos para o Governo do Distrito Federal e suas secretarias” afirmou (SEELDF, 2024).

Por fim, no contexto das excepcionalidades referentes ao DF, uma última consta. Ao término da tramitação da Lei dos *esports* no DF, o professor empossado como Diretor de *Games e Esports* do DF e que participou prestando auxílio aos dois parlamentares proponentes, teve uma última contribuição nesse processo legislativo. Por ser o Diretor de *Games e Esports* da SEELDF, foi o servidor que elaborou a nota técnica sobre o PL em nome da Secretaria de Estado de Esporte e Lazer do DF no momento final antes do projeto ser sancionado e se tornar Lei (Apêndice J).

Faz-se necessário mencionar ainda que parte da resistência do setor de *games* e de *esports* com as constantes abordagens do governo ao cenário *gamer*, se respalda, por exemplo, quando políticos ao abordarem o cenário dos *games* atribuem de maneira equivocada que os *games* e os *esports* “violentos” provocam comportamentos agressivos ou violentos. Uma das audiências públicas mais importantes sobre os *games* e os *esports*, a audiência sobre o PLS 383, versou sobre essa temática e demonstrou por parte dos parlamentares grande desconhecimento sobre os *games* e os *esports*. Ademais, não é incomum ver políticos armamentistas condenarem *games* e *esports* que tem armas, mas defenderem o armamento da população.

No contexto do DF, uma das últimas ações provocadas pelos Professor e então Diretor de *Games e Esports* do DF foi a criação do PL 1665/2025 que “Inclui no Calendário Oficial de Eventos do Distrito Federal os Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal” (Câmara dos Deputados, 2025). Tendo em vista a fragilidade na qual se inserem os JEEDF, a incerteza da continuidade de atendimento aos estudantes, o professor entendeu ser importante a criação de lei para tornar oficial a iniciativa garantindo assim a sua execução para além da discricionariedade de servidores, mas, agora, como dever dos servidores em atender aos estudantes com esta recente proposta, os JEEDF. Dessa forma, o professor e diretor de *games* e

esports buscou o gabinete do Deputado distrital, João Cardoso, que é um dos autores da lei que reconhece os *esports* enquanto modalidade desportiva no DF e que também figura enquanto Presidente da Frente Parlamentar que trata dessa temática, e provocou o seu gabinete e a Frente Parlamentar para elaborar tal lei. Justificou, o professor e diretor, ao gabinete que uma lei de igual formato existe para os Jogos Escolares do DF e garante a sua continuidade, a lei 6.069, de 09 de janeiro de 2018 e, dessa maneira, poderia ser criada uma outra lei para apoiar os *esports* na educação. O gabinete acatou a ideia da iniciativa e somados aos esforços do professor e diretor de *games* e *esports* tal projeto foi criado (Apêndice K).

Quanto às confederações e federações, necessita-se esclarecer que são entidades que apresentam certas contradições de fato⁵¹. Por um lado, possuem, as (con)federações, a possibilidade de fomentar os esportes, porém, por outro lado, no contexto dos *games* e dos *esports* não o podem fazer a revelia, sem o devido consentimento e/ou anuênciadas desenvolvedoras. Essa é uma das condições peculiares que acometem aos *esports*. Contribuindo ainda para o olhar receoso para com as (con)federações, em diversas ocasiões ocorreram polêmicas relacionadas aos eventos da (con)federações, como o evento *DreamHack* Rio que ocorreu com a participação da Federação do Rio de Janeiro de *esports* que hoje é filiada à Confederação Brasileira de *Games* e *Esports* (CBGE). A título de exemplo, na audiência sobre o PLS 383/2017, houve grande comoção em contrário à emenda ao artigo 1º que propunha alteração do mesmo, dizendo: “Não se considera esporte eletrônico a modalidade que se utilize de jogo com conteúdo violento, de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas” (Brasil, 2019).

Existem ainda outros fatores que demonstram o crescente interesse do poder público para com os *games* e os *esports*, mas que gera certo alerta para os *gamers* que já trazem consigo um receio para com o governo. Isto evidencia-se, a título de exemplo, na reportagem de Pumba (2024c), quando o autor aponta que “Neste ano o Brasil passará por eleições municipais e, conforme mostra o levantamento da Dust2 Brasil, sete capitais têm candidatos com propostas para os *esports*.”. O receio

⁵¹ No momento da audiência pública sobre o PLS 383/2017 foram convidados: Leandro Takahashi, presidente da Confederação Brasileira de e-Sports (CBeS); Paulo Ribas, presidente da Confederação Brasileira de Games e e-Sports (CBGE); Daniel Cossi, presidente da Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico (CBDEL); Celso Sansiviero, presidente da Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos (CBEE).

de muitos é o pretenso interesse de alguns de maneira a utilizar os *games* e os *esports* de maneira instrumentalizada para manipulação de maneiras diversas. Além dessas propostas, houve ainda as lives do presidenciável Ciro Gomes que criou um quadro chamado “Ciro Games” e a cartilha “Lula Play” criada e entregue ao presidenciável Lula para fazer parte de seu programa de governo.

O cenário dos *games* e dos *esports* enquanto luta por representatividade, luta pela inclusão da diversidade e luta pelo respeito a essas pessoas, não consegue entender as contradições inerentes ao cenário *gamer*, sendo a maior delas a concentração de renda e de riqueza que, claramente, favorece a todo aquele que tem maior poder aquisitivo. Portanto, há sim uma necessária força do Estado para democratizar o acesso às tecnologias e às práticas diversas do esporte, sendo os *esports* mais uma delas. O cenário *gamer* em certas ocasiões faz uma defesa tão ferrenha às empresas desenvolvedoras e aos seus empresários que cria uma dualidade antagônica entre Estado e iniciativa privada, caricaturando o Estado como um verdadeiro algoz.

Falcão *et al.* (2023, p. 9) em sua pesquisa, “um trabalho de inspiração etnográfica a partir da observação da conversação em torno do PLS 383/2017 no Twitter”, visava “discutir o comportamento de jogadores em relação aos esports e ao neoliberalismo.”. De fato, verifica-se uma postura contrária ao governo e, nem sempre, com razão. Há uma postura que talvez seja propositalmente estimulada pelos empresários com o propósito de protegerem seus mercados e acumulação de projetos e eventos em São Paulo.

3.3.2 Da Relação com a Educação Física

Importa mencionar que a busca por desvelar a relação dos *games* e dos *esports* com a EF requer um descortinamento de vários fatores, bem como se faz necessário trazer à baila da pesquisa uma reflexão sobre a história da Educação Física para melhor esclarecer as aproximações e distanciamento de um conteúdo que pode ou não ser concernente a esse componente curricular.

Isto, pois, ao perguntar se este ou aquele conhecimento tem seu pertencimento ao rol de conteúdos a serem lecionados no contexto da EF, requer - como condição *sine qua non* para um maior entendimento, não só sobre a disciplina

como do conhecimento que pode ou não estar subsumido a ela - o questionamento do que é EF e, por conseguinte, o resgate do que esta tem sido.

Ademais, o decurso dos afluentes desse tema central será depurado para verter, ao fim, no mapeamento de literatura, quando se apresentarão os achados mais relevantes e os potenciais impactos na conjectura concernente à relação entre os *games*, os *esports* e a EF, sobretudo a escolar. Por fim, os achados serão incorporados em um procedimento de adensamento e aperfeiçoamento da formação continuada de professores, que decorrerá na criação da ementa de formação continuada de professores e elaboração de *e-book*, relatando e relacionando os *games*, os *esports* e a EF.

3.3.2.1 A História e Identidades da Educação Física

Para entender se algo se relaciona à EF, primeiro é necessário buscar o que é a EF. A esse respeito, Vitor Marinho de Oliveira (1994) traz em seu livro “O que é Educação Física” logo de início a seguinte reflexão:

O presente ensaio pretende discutir os caminhos - e os descaminhos - da Educação Física e tentar abrir espaço para possíveis alternativas de uma verdadeira crise de identidade pela qual está passando. Da forma como se apresenta, pode a Educação Física encerrar valores realmente significativos para os fins a que se destina? O que é mais importante: A técnica ou a pessoa? Modelar ou formar? A disciplina ou a participação? Domesticar ou educar? (Oliveira, 1994).

Dessa forma, já dava pistas que não existia uma EF, mas várias vertentes, ou melhor dizendo, identidades da EF. A seguir, Oliveira faz um resgate histórico que traz ao leitor o panorama das influências e surgimentos de aspectos relacionados ao surgimento e transformação da EF.

Apresenta, pois, o processo de sedentarização da humanidade, que ao conviver com os ainda nômades, eram, por uma questão lógica, derrotados em batalhas que ocorriam. A partir disso, passaram a utilizar o tempo livre para as atividades físicas em prol da melhoria das condições e valências físicas que perderam após fixarem residência. Nesse sentido, Marinho (1994) aponta a diferença entre atividade física, praticada pelos nômades, e exercício físico, praticados pelos sedentários.

Nas palavras de Oliveira (1994, p. 7):

O aspecto econômico não se fez exceção no estímulo à prática do exercício físico pelos primeiros homens. No começo, ainda absolutamente nômades, a caça e a pesca eram a base da sua economia. Posteriormente, iniciaram-se num processo de sedentarização, quando começaram a dominar técnicas rudimentares de agricultura e domesticação de animais.

Aqui encontra-se a definição de atividade física, cujo objetivo era, meramente, desempenhar função do cotidiano, saltar, escalar, nadar, pular, isso, almejando fugir, caçar, mudar de localidade, buscar abrigo, subir numa árvore para pegar alimento etc. A seguir o autor pontua que:

A partir do instante em que o homem se sedentarizou, podemos registrar o início da luta pela posse de terras. É evidente que a fixação ao solo não se deu ao mesmo tempo e em todos os lugares. Fácil será deduzir o que acontecia quando hordas nômades encontravam, em suas peregrinações, os grupos sedentários. Os primeiros embates marcaram a vitória dos agressores, pois estes possuíam maior vigor físico devido a sua atividade física mais intensa. Aqueles que já plantavam e criavam, ao instalar novos núcleos tratavam, agora, de aproveitar seus momentos de ócio num treinamento visando o sucesso diante de novos e possíveis ataques (Oliveira, 1994, p. 7).

Aqui já se observa as bases fundantes do exercício físico que não mais tinham um objetivo externo, mas a melhora em si daquelas valências e movimentações. Quando corria, corria para ser mais rápido, quando saltava, saltava para ir mais alto, ou seja, uma busca de melhora do fazer em si, para em momento de necessidade ter condição de alcançar o sucesso por próximos ataques.

Outrossim, observa-se como que a questão econômica e da posse das terras incorreu em influência para a organização de projeto de ação voltado para uma prática humana visando fazer a manutenção da posse das terras e, ao mesmo tempo, proteger-se contra potenciais invasores. Ou seja, já nesse instante se identifica a questão sócio-histórica-cultural sendo o catalisador da produção de cultura humana, em específico a cultura corporal. Logo, numa relação dialética de ser humano enquanto produto-produtor de cultura, o meio cultural impôs aos humanos sedentários condições adversas que os fizeram responder com a produção de cultura que visasse o desempenho para esses eventuais encontros futuros.

Em seguida apresenta a dança como um elemento que perpassou vários povos e cita o jogo que, no contexto desta pesquisa, apresenta maior relação de

pertinência para com os elementos que se vislumbra tatear, os *games* e os *esports*, bem como a relação desses com a EF. A esse respeito, Oliveira (1994, p. 8) aponta que:

O ser humano apresenta comportamentos que independem do seu estágio cultural. O jogo é uma dessas manifestações. Podemos constatar desde as épocas iletradas a existência de atividades em forma de jogo que cumpriam um papel social da maior relevância. Cabe salientar que as crianças também participavam. Numa espécie de preparação para a vida adulta, elas imitavam as atividades dos mais velhos.

Com isso, já se inicia um processo de identificação do jogo enquanto um dos pilares da EF, o que guarda em si uma relação de importância para os jogos eletrônicos que são, sobretudo, jogos.

O autor apresenta ainda o surgimento das atividades e dos exercícios físicos na Antiguidade Oriental e arrisca uma classificação:

[...] onde identificariam finalidades de ordem guerreira, terapêutica, esportiva e educacional, aparecendo sempre a religião como pano de fundo, como em todas as realizações orientais (Oliveira, 1994, p. 9).

Demonstra-se, novamente, o forte caráter cultural que direciona a prática de atividades e exercícios físicos. Outro importante contexto histórico mencionado é o decurso da criação da Grécia Antiga e a relação dos jogos, atividades e exercícios que, novamente, estão permeados pela cultura da época que direcionou toda a fundamentação de criação desses jogos e práticas corporais.

O texto segue apresentando a diferença entre Esparta, que possuía uma abordagem das atividades e exercícios físicos totalmente belicosa, e Atenas, que já galgava a prática esportiva como “um meio de formação do homem total”. Já no período helenístico, que o autor cita como o período último da história da Grécia Antiga, houve uma valorização do intelectual sobre o físico e estético e, com isso, a prática de atividade física vai tendo reduzida seu viés humanista que o autor aponta como sendo “talvez tenham sido o mais belo exemplo já inscrito na história da Educação Física.” (Oliveira, 1994, p. 14).

O autor cita, a seguir, o contexto de Roma e a famigerada política de “pão e circo”, no qual os imperadores buscavam conquistar a população “distribuindo rações diárias de trigo e alienando a plebe com esses artifícios ‘esportivos’, de inspiração ideológica” (1994, p. 14). Mais uma vez fica evidente o contexto cultural, nesse caso político-ideológico, na construção de elementos relativos à EF.

Ele segue mencionando o contexto histórico da Idade Média, quando havia a primazia da alma e “onde o ‘nada para o corpo’ era um princípio que suprimia a Educação Física do horizonte cultural desse momento histórico” (Oliveira, 1994).

No que concerne o momento histórico do Renascimento, o autor citou que:

Inspirado nas obras da Antiguidade Clássica, esse humanismo renascente voltou a valorizar o belo, resgatando a importância do corpo. A Educação Física torna a ser assunto dos intelectuais, numa tentativa de reintegração do físico e do estético às preocupações educacionais (Oliveira, 1994, p. 17).

Nessa esteira, uma diversidade de pensadores do momento histórico mencionado teceram reflexões sobre a importância dos exercícios físicos, diz Oliveira. Esses pensadores tiveram grande inclinação para a Educação em sua plenitude e também para a EF.

Já após as Revoluções Industrial e Francesa, houve um direcionamento para a ginástica, com um viés militarista, e esportivo, sobretudo na Inglaterra. Quanto a isso, aponta o autor:

Apesar do êxito da ginástica, esses países não se conformaram em tê-la como único instrumento para a prática dos exercícios físicos. Por influência do espírito britânico, vários esportes atingiram grande popularidade. Baseada nos jogos e nos esportes, a corrente inglesa é a única das quatro, nesse período, com uma orientação não-ginástica. Concebida para envolver a prática esportiva numa atmosfera pedagógico-social, a Escola Inglesa incorporou, no âmbito escolar, o esporte com uma conotação verdadeiramente educativa, haja vista a importância que era dada ao fair-play (Oliveira, 1984, p. 20).

Na sequência da obra, pode-se observar que os fatores sociais, históricos e culturais exercem um grande peso na construção da EF ao redor do mundo e ao longo da história, da humanidade e, também, é claro, da EF que ora impulsionam práticas humanas e ora as maculam:

Em relação ao esporte de competição, observamos a sua difusão principalmente após o renascimento dos Jogos Olímpicos. Nestes, pouco a pouco, percebemos a interferência de fatores político-ideológicos e raciais, maculando os ideais de Coubertin (Oliveira, 1994, p. 22).

Esse cenário todo resgatado remete à história da EF ao redor do mundo. Importa agora entender como se inicia a EF no Brasil. Para tanto, Oliveira (1994), Castellani Filho (2016) e Soares (2017) abordam essa temática destrinchando o contexto de início e de transformação da EF no Brasil.

Quanto a essas importantes obras, cabe mencionar alguns excertos que possuem demasiada importância para refletir sobre a EF. Oliveira (1994, p. 45) aponta que “A enorme variedade de abordagens sobre a Educação Física dificulta o estabelecimento dos seus objetivos. E nisso entra a descoberta daquela identidade de que tanto carece.” e em seguida que dentre as várias denominações adotadas, o “esporte é a que mais compete com a tradicional expressão Educação Física.”.

Ao fim, o autor pontua que a “Educação Física é Educação, na medida em que reconhece o homem como o arquiteto de si mesmo e da construção de uma sociedade melhor e mais humana.”. Ressalta, portanto, a necessidade de uma educação voltada para um desenvolvimento que vislumbra não só o físico-biológico, mas a totalidade do ser humano e que potencialize os humanos a fazerem a sua própria história.

Nesse sentido, conforme apontou Hungaro (2010, p. 158):

Uma das maiores contribuições de Marx ao pensamento humano foi a demonstração de que o modo de ser burguês é histórico, ou seja, construído pelos próprios homens e, portanto, passível de ser modificado pela ação humana. Os homens fazem a sua própria história, mas nos limites de suas circunstâncias. Na abertura de O 18 brumário, Marx elabora uma belíssima síntese sobre isso: “Os homens fazem sua própria história, mas não a fazem como querem; não a fazem sob circunstâncias de sua escolha e sim sob aquelas com que se defrontam diretamente, legadas e transmitidas pelo passado. A tradição de todas as gerações mortas opõe como um pesadelo o cérebro dos vivos.

Já Castellani Filho (2016) sintetiza as concepções da EF Brasileira em três, “uma que se apresenta na sua Biologização”; e “outra tendência pode ser reconhecida como aquela que se traduz na Psicopedagogização da Educação Física”; bem como “uma terceira tendência começa a ganhar corpo no cenário da Educação Física no Brasil”. A respeito dessa última tendência, o autor afirma que:

Interessa, portanto, a esta terceira tendência, que se respalda na Concepção Histórico-Crítica de Filosofia de Educação, veicular o entendimento de que o Movimento que privilegiam enquanto elemento por excelência da Educação Física reveste-se de uma dimensão humana, uma vez que extrapola os limites orgânicos e biológicos em que comumente se enquadra a atividade física, pois o Homem é um ser eminentemente cultural e o movimento humano, por conseguinte, representa um fator de cultura, ao mesmo tempo em que também se apresenta como seu resultado (p. 184).

No tocante às tendências, o autor as organiza em dois blocos e diz serem antagônicos: “Um, composto com a Biologização e a Psicopedagogização da

Educação Física; outro, com uma proposta transformadora de sua prática". O primeiro bloco, ele afirma ainda que:

A apenas **aparente** contraposição e **essencial** identificação entre as duas tendências explica-se pelo fato de, tanto uma como a outra, integrarem o quadro das concepções acríticas de Filosofia da Educação, lançando-se mão, aqui, da classificação formulada por Saviani. (Castellani Filho, 2016, p. 184, grifo do autor)

Há, nesse momento, uma referência a Marx. Castellani Filho com muita precisão aponta que ainda que na “aparência” as duas primeiras tendências parecem se contrapor, em “essência”, no entanto, possuem identificação entre si e que ambas estão a serviço do *status quo*.

Ou seja, verifica-se a primazia de uma EF que busque uma Educação transformadora que:

consistiria em fazer que os educandos, por uma ação sistemática da escola (mas não só dela), pudessem sair de seu estado de alienação (miséria de consciência) num processo de tomada de consciência sobre os seus determinantes existenciais (por exemplo, as razões da desigualdade, da fome, do analfabetismo, do preconceito, do individualismo, do consumismo, entre outras determinações) (Hungaro, 2010, p. 156).

Outrossim, para além de evidenciar esses determinantes existenciais, é imperativo que a EF procure transformá-los para não ocorrer o que outrora foi denunciado por Marx nas Teses sobre Feuerbach, mais especificamente a 11: “Os filósofos apenas interpretaram o mundo de diferentes maneiras; porém, o que importa é transformá-lo.” (Marx, 2007).

Na última obra mencionada sobre a história da EF, Soares (2017) apresenta um determinado excerto que sumariza um tanto do que é evidenciado no livro:

Nas páginas deste trabalho, foram evidenciados os elementos constitutivos de uma visão biologizada da Educação Física, e na análise do processo de construção dessa visão, o pensamento médico higienista revelou-se como a expressão mais acabada da biologização e naturalização não apenas da Educação Física, mas do Homem e da sociedade em geral, a qual surge simultaneamente ao processo de desenvolvimento do capitalismo mundial, com suas repercussões e adaptações no Brasil (Soares, 2017, p. 173).

Observa-se ainda que ocorrem reiteradas denúncias, de tom similar aos demais autores referidos, ao criticar a EF meramente biologizada. Caso seja vista dessa forma, desconsidera os aspectos sociais, históricos e culturais. Ao ignorá-los,

portanto, reforça o *status quo*, e isso se demonstra com outro trecho da obra, no qual a autora segue dizendo:

A direção dada à Educação Física no período analisado não merece elogios, todavia precisa ser compreendida de modo mais abrangente para que não seja reproduzida nos dias de hoje valendo-se, apenas, de nova roupagem. E perguntamos: os apelos da mídia às fórmulas frenéticas de “cuidar do corpo”, hoje, não seriam a nova roupagem de um higienismo e eugenismo pós-moderno? (Soares, 2017, p. 173).

O resgate desse contexto mundial e do Brasil aponta que a EF jamais poderia ser identificada da maneira reduzida ao qual ela, com certa constância, é percebida. A EF que se transformou de diversas formas e serviu - no sentido de ser subserviente mesmo - a diversas ideologias, filosofias e políticas, ao esquivar-se de entender seu papel reproduutor ou transformador da sociedade incorre na manutenção da ordem social vigente, atualmente, a ordem social burguesa. Ademais, é deveras necessário que sejam refletidas as concepções que vislumbram sobremaneira a realidade a partir da aparência imediata.

O corpo, por exemplo, não se resume à dimensão físico-biológica e não pode dissociar-se da mente ou qualquer outra dimensão do ser humano, pelo contrário, o corpo visto de maneira fragmentada é alvo de denúncia, conforme Hungaro (2010, p. 156):

Na sua crítica às interpretações fragmentárias, Medina demonstra como elas são falsificadoras, alienantes e defende a necessidade de uma compreensão totalizante dos fenômenos – entre eles, o ser humano (o “corpo”)

Quanto a essa “compreensão totalizante dos fenômenos” e, ainda, sobre o ser humano fragmentado, segue o autor com a seguinte exposição:

Estas duas temáticas – da essência do ato educativo e da superação da fragmentação do ser – trazidas pela obra de Medina encontram sustentação em preceitos modernos, cuja base fundamental é Marx. Para o pensador alemão, a realidade é uma totalidade relacional (em que tudo está relacionado) e processual (em constante transformação) que pode ser racionalmente apreendida e intencionalmente modificada pelo homem. Ou seja, o conhecimento sobre a nossa condição existencial é fundamental para uma intervenção sobre a realidade (p. 156).

Hungaro, nesse sentido, ao apresentar a totalidade relacional e processual, conforme Marx, aponta dupla necessidade. O “corpo” (o ser humano) e também a EF necessita ser analisados sob essa ótica que busca a partir das múltiplas

determinações ir além da aparência em busca da essência. Hungaro (2010) em uma nota de rodapé faz um esclarecimento que importa ressaltar, diz ele que:

[...] compreender a realidade como totalidade não é saber tudo sobre todas as coisas, mas é reconhecer que os fenômenos que constituem a realidade formam uma totalidade em que tudo está relacionado. Nesse sentido, uma explicação é mais verdadeira quanto mais estiver saturada de determinações de totalidade (p. 180).

A partir do resgate da história da EF e da verificação das Identidades decorrentes desse processo de construção histórica, necessita-se agora pensar em outro aspecto, mas afinal, o que é a EF? A esse respeito, Soares *et al.* (2013) aponta que

Todavia, responder a pergunta “o que é Educação Física?” exige uma análise criteriosa e rigorosa do que a Educação Física vem sendo. Uma teoria da prática pedagógica denominada Educação Física vai, necessariamente, ocupar-se da tensão entre o que vem sendo e o que deveria ser, ou seja, da dialética entre o velho e o novo. Mas, o que a Educação Física vem sendo? (Soares *et al.*, 2013, p. 47)

Ou seja, para olhar para o futuro, primeiramente requer-se olhar para o passado e, ao fazê-lo, abre-se o caminho para, com mais propriedade, ajustar o curso do que deveria ser.

3.3.2.2 A Crise de Identidade e o Movimento Renovador

A partir da reflexão sobre a História e Identidades da EF, apresenta-se, como ponto de partida, as elucubrações de Soares *et al.* (2013):

O conhecimento tratado na escola é colocado dentro de um quadro de referências filosóficas, científicas, políticas e culturais. A essa construção teórica dá-se o nome de paradigma. De diferentes paradigmas, portanto, resultarão diferentes práticas pedagógicas. (Soares *et al.*, 2013, p. 49)

É precisamente esse o contexto que trouxe incertezas quanto à identidade da EF. A depender do paradigma, a disciplina se transformava. Em dado momento houve um viés militarista, outro momento um viés higienista, em outro foi guiada por um viés esportivista e assim sucessivamente. Ocorre, portanto, que sem parar e analisá-la criticamente:

tem sido incapaz de justificar a si mesma, quer como disciplina formal e predominantemente educativa, quer como atividade que auxilie alguns aspectos do desenvolvimento humano fora da escola e, em especial, no esporte de alta competição ou de rendimento. Isso se deve preponderantemente à falta de disposição crítica que tem caracterizado esse campo específico do conhecimento (Medina, 2010, p. 69).

Dessa maneira, na década de 80 houve um momento catártico, quando se buscou uma renovação da EF:

Esse movimento (dos anos 1980) é, de fato, o principal acontecimento teórico da educação física brasileira; por essa razão, tem sido analisado por diversos estudiosos, e, nele, merece destaque a interlocução com a teoria social iniciada – e instigada – por Medina. Sem dúvida, A educação física cuida do corpo... e “mente” é a obra mais emblemática desse movimento. (Hungaro, 2010, p. 146)

Reflete-se, no entanto, sobre quem eram os inquietos que, tal qual crianças curiosas - e aqui reafirma-se que não há crítica pejorativa, mas observância da necessidade da pergunta frente a curiosidade, o desconhecimento e o interesse em descobrir e desvelar a realidade tal qual crianças quando em mais tenra idade - perguntavam o que era a EF. Nesse bojo, Soares *et al.* (2013, p. 50) apontam que “perguntar o que é Educação Física só faz sentido quando a preocupação é compreender essa prática para transformá-la”. Logo, os que apresentavam essa dúvida e perguntavam o que era EF, muito provavelmente, tinham o interesse em modificá-la.

Talvez isso seja bastante evidente, visto que aqueles que acreditam ter certeza sobre a realidade, os acontecimentos e os conceitos frequentemente tomam a aparência pela essência e, sem questionar criticamente a realidade, passam a reproduzi-la até mesmo de forma inconsciente.

Quanto à resposta para essa pergunta, Soares *et al.* (2013, p. 50) respondem que “diferentes respostas têm sido historicamente construídas sem, contudo, contribuírem substancialmente para a superação da prática conservadora existente”. Desse modo, nos dias atuais, é possível identificar a continuidade do imaginário social, professores(as) de EF, inclusive, que permanecem com uma frequente ideação diminuta e fragmentada da EF e do corpo. Medina (2010) já denunciava este acontecimento e, outrora, disse:

[...] a educação física não é capaz de justificar a si mesma, ou que não é capaz de encontrar sua própria identidade, isso na verdade

quer dizer que seus profissionais não são capazes de justificá-la ou de dar uma identidade a ela (e, por consequência, não conseguem defini-la satisfatoriamente). Trocando em miúdos: quem faz a educação física são as pessoas nela envolvidas de uma forma ou de outra. Assim, as finalidades, os objetivos, os conteúdos, os métodos e o próprio conceito dessa disciplina são condicionados pelo grau de consciência individual e coletiva dos que trabalham nessa área da atividade humana. Portanto, de acordo com as diferentes visões de homem e de mundo que porventura possamos ter, diferentes serão as nossas concepções a seu respeito (Medina, 2010, p. 74).

Aqui se demonstra novamente a dialética do ser humano enquanto produto e produtor da cultura e, nesse contexto, também pode-se ver a construção da EF. Se ingressam no Ensino Superior com uma visão fragmentária do ser humano, e por conseguinte, com uma visão reducionista da disciplina, e em virtude disso fazem perpetuar uma identidade que já deveria ter ficado reclusa ao passado. Endossando a discussão, Bracht (2010) aponta que:

[...] o desafio é lograr formar professores de educação física com outra identidade docente; rever o que é ser professor de educação física. Essa não é uma tarefa fácil porque, como nos mostra Axel Honneth (2003), a construção da identidade (pessoal e profissional) acontece com base em experiências de reconhecimento e não reconhecimento. Se no imaginário social se atrela a educação física ao esporte, ao fitness, o prestígio social dessas práticas medeia o reconhecimento. Construir a identidade docente com base na ideia de que o professor de educação física é um mediador crítico da cultura corporal de movimento vai ser balizado pelo reconhecimento social dessa tarefa (Bracht, 2010, p. 107).

Contudo, este talvez seja um pensamento um pouco otimista, mas ao concretizar essa reflexão na Educação Básica ou no Ensino Superior junto aos educandos, já oportuniza uma possibilidade de disseminar a dúvida contra as certezas imediatas ou, ainda, as certezas aparentes. Medina (2010, p. 37), de maneira mais contundente, conclamou:

A educação física precisa entrar em crise urgentemente. Precisa questionar criticamente seus valores. Precisa ser capaz de justificar-se a si mesma. Precisa procurar sua identidade. É preciso que seus profissionais distingam o educativo do alienante, o fundamental do supérfluo de suas tarefas. É preciso, sobretudo, discordar mais, dentro, é claro, das regras construtivas do diálogo. O progresso, o desenvolvimento, o crescimento advirão muito mais de um entendimento diversificado das possibilidades da educação física que de certezas monolíticas que não passam, às vezes, de superficiais opiniões ou hipóteses.

Na sequência dessa provocação, Bracht, ao escrever um ensaio em colaboração ao livro de Medina, apontou que:

[...] essa crise foi gerada e deu origem ao chamado movimento renovador da educação física brasileira. Naquele momento, o que foi colocado em questão foi o sentido, a função educacional da educação física no sistema educacional brasileiro, concomitantemente ao questionamento radical da função social de tal sistema (Bracht, 2010, p. 102).

As identidades da EF anterior ao Movimento Renovador foram colocadas em xeque nesse fatídico momento, havendo possibilidades diversas para uma nova propositura de uma “nova” EF, mas a vertente que mais possibilidade trazia para uma ressignificação efetiva, que não arrastasse ainda o estigma de manutenção do *status quo* e que buscasse uma transformação humana e social foi a crítica. Bracht (2010, p. 102), nesse contexto, segue pontuando que “[...] em tempos de crise política e cultural, emergem movimentos, inicialmente marginais, que são contra hegemônicos, como foi o movimento renovador da educação física na sua vertente chamada de crítica”.

O autor, além disso, segue informando que os cenários social, político e cultural da década de 80 possibilitaram, tanto na Educação quanto na EF, esses movimentos contra-hegemônicos. Nesse sentido, ainda acerca da fala sobre tal contexto histórico, Hungaro (2010, p. 146), também em seu ensaio para o livro de Medina, apontou que:

[...] embora tenha desempenhado um destacado protagonismo, o livro de Medina não foi um “raio em céu sem nuvens carregadas”. Começava a tomar fôlego um movimento pela renovação da educação física com a sua articulação a um projeto de emancipação humana. Nesse movimento, outros autores/atores foram fundamentais. Sem seguirmos uma linha cronológica e correndo o risco de comettermos injustiças, lembremos das contribuições – teóricas e políticas – de Vitor Marinho de Oliveira, Celi Taffarel, Lino Castellani Filho, Valter Bracht, Apolônio Abadio do Carmo, Michele Escobar, Carmem Lúcia Soares, Mauri de Carvalho, Nivaldo Nogueira David, João Batista Freire, entre outros.

Aqui cabe o resgate da citação à Marx (2011, p. 25) que o autor fez em outro trecho de seu ensaio:

Os homens fazem a sua própria história; contudo, não a fazem de livre e espontânea vontade, pois não são eles quem escolhem as circunstâncias sob as quais ela é feita, mas estas lhes foram transmitidas assim como se encontram. A tradição de todas as

gerações passadas é como um pesadelo que comprime o cérebro dos vivos.

A intensidade da crítica foi tamanha que até a expressão “Educação Física” foi posta em xeque:

Na década de 1980, período em que no Brasil se começava a analisar mais criticamente o papel social dessa área do conhecimento, a discussão filosófica e sociológica que colocava em questão, inclusive semântica, a expressão “educação física” atingia seu auge. [...] Revelava-se uma fragmentação indiscutível na expressão “física”, já que ela não refletia o conteúdo tratado pela área, ou seja, o corpo[39] em toda a sua complexidade. Na verdade, o corpo humano integra as dimensões social, cultural, política, intelectual, psicológica e também física, ou melhor, biológica, já que estamos estudando um ser em vida. A mudança na nomenclatura, portanto, se fazia (e ainda se faz) necessária (Anjos, 2010, p. 122).

No excerto acima, evidencia-se e ressalta-se, mais uma vez, a importância que se imputava no sentido de desconstruir a visão reducionista e fragmentária do corpo, que redundava, diretamente, num empobrecimento da Identidade da EF. Por conseguinte, isso acabava em uma abordagem unicamente biologicista do ser humano, dos objetivos e conteúdos da EF.

As críticas seguiram permitidas por um contexto que possuía circunstâncias que a favoreciam, o que resultou em produções que são quase atemporais na EF, os chamados “clássicos”. Dentre essas publicações, está precisamente uma das abordagens que, consubstanciando essas dores, elabora um produto conciso, preciso e incisivo - tanto no que se refere à quebra de paradigma da aptidão física e esportivização da EF, quanto na real propositura de uma proposta para uma EF transformadora do ser humano e da sociedade. Quanto a isso, pontuou Hungaro (Hungaro, 2010, p. 146) em seu ensaio:

A provocação consignada neste livro, combinada com as circunstâncias favoráveis, fez emergir esse importante movimento de renovação da educação física brasileira, fortemente inspirado no marxismo e com resultados significativos no âmbito da produção teórica. Movimento que, aliás, resultou em produções que podem ser consideradas “clássicas”, como a do Coletivo de Autores (1992), a de Bracht (1997), a de Castellani Filho (1988), entre outras obras.

Torna-se, pois, impreterível debruçar-se sobre essa outra importante obra da EF, o Coletivo de Autores, forma a qual comumente é referido o livro “Metodologia de Ensino de Educação Física”, e sua visão de EF.

3.3.2.3 A Abordagem Crítico-superadora

Uma das maiores decorrências do Movimento Renovador, possivelmente, foi a produção da obra consagrada da EF, o Coletivo de Autores, como já apontou Hungaro (2010). Porém, para além de entender a busca pela resposta sobre o que é Educação Física, ressalta-se também, a revisão histórica que Soares *et al.* (2013) fazem, demonstrando a importância da historicidade na construção da diversidade de identidades da EF. Dessa forma, quando Soares *et al.* (2013, p. 49) perguntam “o que é EF”, não buscam apenas entender a EF, mas, sim, transformar a EF. Em resposta a isso, apontam os autores a seguinte proposta:

No presente trabalho, provisoriamente, diremos que Educação Física é uma prática pedagógica que, no âmbito escolar, tematiza formas de atividades expressivas corporais, como jogo, esporte, dança e ginástica, formas estas que configuram uma área de conhecimento que podemos chamar de cultura corporal (Soares *et al.*, 2013, p. 50).

Outro aspecto que carece de ser mencionado e demonstra a sobriedade dessa obra é sua perspectiva diagnóstica, judicativa, além de teleológica. Tais conceitos são definidos por Soares *et al.* (2013) como:

Diagnóstica, porque remete à constatação e leitura dos dados da realidade. Esses dados carecem de interpretação, ou seja, de um julgamento sobre eles. Para interpretá-los, o sujeito pensante emite um juízo de valor que depende da perspectiva de classe de quem julga, porque os valores, nos contornos de uma sociedade capitalista, são de classe. Dessas considerações resulta que a reflexão pedagógica é *judicativa*, porque julga a partir de uma ética que representa os interesses de determinada classe social. É também *teleológica*, porque determina um alvo onde se quer chegar, busca uma direção. Essa direção, dependendo da perspectiva de classe de quem reflete, poderá ser conservadora ou transformadora dos dados da realidade diagnosticados e julgados (Soares *et al.*, 2013, p. 27). (grifo dos autores da obra)

Tais características apresentam uma sequência lógica, em que se é almejado diagnosticar a realidade, ou, ao menos, buscar fazê-lo. A partir daí, entendendo que na sociedade capitalista, que possui classes, ou há uma consciência de classe - por conseguinte, uma busca para transformar a sociedade - ou então o reforço do *status quo* vai ser, até mesmo de maneira despercebida, reproduzido. Dessa forma, é com esse posicionamento que se pretende julgar. Por fim, a teleologia busca chegar a um objetivo, que tem relação orgânica com a perspectiva de classe, que acarretará

uma propositura de direcionamento conservadora, manutenção do *status quo*, ou transformadora.

Lavoura (2020), ao discutir a natureza e especificidade da EF na escola, traz alguns apontamentos que adensam a discussão sobre a EF e, sobretudo, a proposta de Soares *et al.* (2013), referido por Lavoura como Coletivo de Autores. A esse respeito, o autor tece a seguinte consideração:

Uma concepção de Educação Física verdadeiramente edificada sob as bases científicas do conhecimento deve conter em seu arcabouço teórico o desenvolvimento de, minimamente, três níveis distintos e articulados de fundamentos: a dimensão filosófico-metodológica, a dimensão da teoria pedagógica e a dimensão da prática pedagógica (Lavoura, 2020, p. 105).

Após apresentar os três níveis de fundamentos supracitados, ele conclui que:

[...] a concepção de EF denominada de crítico-superadora, que veio a público pela primeira vez em 1992, por meio da obra intitulada Metodologia do Ensino de Educação Física, é a que se apresenta na atualidade como a abordagem de ensino de EF na escola constitutiva das mais ricas determinações teóricas para uma prática educativa (Lavoura, 2020, p. 108).

Aqui, importa mencionar que a maior riqueza de determinações, conforme o autor, é:

[...] de Marx (2011), utilizada por ele no debate do método na análise dos processos sociais. Segundo ele, todo processo social, fenômeno ou objeto efetivamente existente na realidade é algo rico em determinações. As determinações são traços essenciais constitutivos do próprio objeto, processo ou fenômeno social em questão (aquilo que determina). Quanto mais se desvenda tais determinações, mais se conhece a dinâmica, a lógica e a estrutura de algo e, consequentemente, permite ao ser humano atuar e interferir praticamente com ou neste objeto, processo ou fenômeno da realidade (Lavoura, 2020, p. 100).

Na sequência, Lavoura (2020) aprofunda apresentando a como os três níveis de fundamento estão presentes no Coletivo e, summarizando de maneira temerosa, aponta que no nível da dimensão filosófico-metodológica, Soares *et al.* (2013) se debruçam no arcabouço teórico do materialismo histórico-dialético e apresenta como esse nível se relaciona com as outras dimensões, a dimensão da prática pedagógica e da teoria pedagógica. Aponta ainda que:

Em meio a isso, tal nível de fundamentação teórica nos ajuda a entender como as atividades humanas de jogo, esporte, dança, lutas, ginástica e outras são socialmente determinadas e culturalmente

instituídas, sofrendo determinações de aspectos econômicos, políticos, ideológicos, históricos, dentre tantos outros e que, portanto, apreendê-las é compreender uma parte ou parcela da cultura geral desta e de outras formas de sociedade antecedentes a essa (Lavoura, 2020, p. 109).

Ao apresentar a dimensão da teoria pedagógica da abordagem crítico-superadora, Lavoura (2020, p. 110) aponta que:

Decerto, ela encontra sua edificação pedagógica e educacional na pedagogia histórico-crítica (SAVIANI, 2008, 2009), uma teoria crítica da educação brasileira que recoloca, como nenhuma outra teoria pedagógica, a questão da natureza e especificidade da educação escolar, conferindo ser o saber sistematizado – os conhecimentos das ciências, das artes e da filosofia nas suas formas mais desenvolvidas – o objeto do currículo.

Aqui, o autor apresenta e discute a relação da abordagem crítico-superadora com a teoria crítica da educação que é a pedagogia histórico-crítica, que, por sua vez, também tem um embasamento no materialismo histórico-dialético.

Em outro excerto de Lavoura (2020), encontra-se a fundamentação para relacionar o ensino os *esports* no bojo da educação física, não só pela técnica, pela tática, pela profissão, mas para muito além, ampliando para as relações de trabalho e, por conseguinte, luta de classes no âmago dos *esports* é o que se segue:

Conforme apresentado pelo Coletivo de Autores (2012), ao buscar situar a contribuição particular da EF com seu ensino dirigido à possibilidade de apreensão do real em pensamento, ou seja, uma reflexão pedagógica ampliada cujo eixo seja a constatação, interpretação, compreensão e explicação da realidade social concreta e contraditória, a abordagem crítico-superadora incorpora os elementos metodológicos descritos (Lavoura, 2020, p. 112).

A constatação é que os *esports* existem, quer a educação física o reconheça ou não, assim, essa nova potencial forma vem acompanhada das mesmas lógicas de exploração do trabalho. Não obstante, verifica-se reiteradas vezes o debate da profissão *streamer*, produtor de conteúdo e atleta de *esports* repercutindo. Algumas repercussões perpassam, por exemplo, pelo “apagão da *Twitch*”, da “greve de *streamers*”, do “sindicato dos *streamers*” e de processos trabalhistas relacionados à exploração de trabalhadores do mundo dos *games* e *esports*.

No que concerne a essas novas relações de trabalho, torna-se imprescindível questionar o que é o trabalhador “autônomo”, bem como os processos de sucateamento dos direitos trabalhistas e das relações de trabalho a partir da “pejotização”. Além disso, há a discussão do fim da escala 6x1, o domínio sobre os

meios de produção, a relação “patrão” empregado transvestida pelas “novas” formas ilusórias de alienar o trabalhador digital - e aqui refere-se, com prioridade, aos trabalhadores dos *games* e dos *esports* - com terminologias como “parceiro” das plataformas de transmissão de conteúdo como a *Twitch*.

Importa mencionar, que, ao negligenciar os *games* e *esports* do conteúdo de EF, por identificar um distanciamento pela questão da “biologização” da EF, do paradigma da aptidão física, da primazia do aspecto motor e da fragmentação do corpo, resumindo-o à sua dimensão físico-biológica, perde-se a oportunidade de, segundo, Lavoura (2020): constatar, interpretar, compreender e explicar a realidade social concreta e contraditória, nesse caso os *games* e os *esports* e seus diversos determinantes.

Outra reflexão trazida por ele concernente à cultura corporal propicia uma relação ainda mais receptiva dos *games* e dos *esports* no rol de conhecimentos da EF, sobre isso o autor apresenta que:

Para o Coletivo de Autores (2012), a formação das noções de totalidade e historicidade sobre a cultura corporal é dependente do ensino assim postulado sob uma lógica que tem o movimento, a mudança qualitativa e a contradição enquanto categorias nucleares, superando os princípios da lógica formal de fragmentação, unilateralidade, linearidade e etapismo (Lavoura, 2020, p. 112).

Portanto, partindo dessa premissa, a Educação Física, segundo a abordagem crítico-superadora, apresenta-se como um solo fértil para a recepção de novas práticas da cultura corporal construídas e acumuladas historicamente. Ao recepcioná-las e debatê-las, busca-se a reflexão crítica, a transformação social, a superação da miséria de consciência e a transcendência do senso comum em direção a uma consciência filosófica. Sobre essa última reflexão, Lavoura (2020, p. 116) aponta, ao referir-se à abordagem crítico-superadora, que:

Tendo-a como referência, concebe-se a natureza da EF como sendo uma atividade humana caracterizada como um trabalho não-material em que seu produto (o conhecimento sistematizado convertido em saber escolar) não se separa do ato de sua produção. Já sua especificidade consiste na transmissão-assimilação de um tipo de conhecimento que lhe é peculiar, distinguindo-a das demais disciplinas do currículo. Trata-se – sua especificidade – do ensino da cultura corporal, cuja realização no interior da prática educativa visa contribuir para a produção da humanidade em cada indivíduo singular.

Ao finalizar a discussão, Lavoura (2020, p. 117) aponta que sua afirmação “entendo ser tal concepção de ensino da EF a que se apresenta com maior riqueza de determinações teóricas para a prática educativa” não é dogmática ou arbitrária, mas advém de um processo de análise apresentado no trabalho.

A abordagem crítico-superadora, em verdade, possibilita a recepção de conhecimentos diversos sem os rejeitar, pelo simples ato de tomar a essência pela aparência, mas recepcionando novos conhecimentos relativos à cultura corporal entendidos para além da proposta de um corpo meramente físico-biológico, se digna a debatê-los e verificar as diversas determinações a que ele estão relacionadas.

3.3.2.4 *Esports* são Esportes? Ser ou Não Ser, Eis a Questão!

Uma discussão da qual não se poderia esquivar é se os esports são esportes. Pelo percurso trilhado até aqui, talvez, de maneira primária, já seja possível tatear o real significado dessa pergunta.

Ao buscar a reflexão sobre a Educação Física e os esportes, apresenta-se uma Educação Física com um cunho biologicista, que reduz o corpo ao seu mero aspecto físico, priorizando o paradigma da aptidão física, a promoção da saúde e a esportivização (preparação para o esporte). Entende-se, portanto, que esse ainda pode ser o imaginário social, associando o esporte como elemento central na Educação Física, já apontado por Bracht (2010).

Portanto, ao questionar se *esports* são esportes, na realidade, busca-se o *status* referenciado por Bracht outrora. O autor ressaltou que “se no imaginário social se atrela a educação física ao esporte, ao *fitness*, o prestígio social dessas práticas medeia o reconhecimento.” (Bracht, 2010, p. 107). Dessa forma, um lado tenta buscar o reconhecimento dessas modalidades enquanto práticas esportivas, outro defende que não seriam esportes, no afã de tentar proteger uma ideia frágil de que a EF se pauta no movimento e o esporte também deve ser algo imutável apresentando como primordial o “amplo” movimento humano.

Cita-se como “amplo” o movimento humano, pois ainda que haja um refinamento de habilidades no que concerne a coordenação motora fina, à coordenação viso-motora, à melhora do tempo de reação e vários outros aspectos que apresentam grande similaridade com os esportes “tradicionais” (aqui entendidos

como aqueles que existem atualmente, em contraposição aos *esports*), os *esports* ainda são alvos de críticas por não ter o “movimento”. Para elucidar mais ainda o caso, a referência não é nem a ausência de movimento, mas, sobretudo, o sedentarismo.

Esclarece-se, no entanto, que não há, aqui, uma crítica ao processo de aumento de peso da população ao redor do mundo. No entanto, observar a EF e seus conteúdos ainda a partir apenas dessa ótica representa um retrocesso. Há como debater esse processo, inclusive, ao recepcionar os *esports* para dentro das escolas e das aulas de Educação Física, mas, que esse não seja o principal alvo, para não incorrer, novamente, em um olhar esvaziado de significado da totalidade que é a EF.

Sobre isso, adensa-se o debate a partir das considerações de Lavoura (2020, pp. 114-115) que acrescenta:

É recorrente a manifestação dessa insuficiente dimensão do conhecimento no campo da EF, lastreada pelo senso comum na disseminação de falsas ideias, tais como ‘esporte é saúde’, ‘vencer no esporte é sinônimo de vencer na vida’, ‘o talento esportivo é um dom inato’, ou ainda, ‘toda criança é lúdica por natureza’. Conforme o Coletivo de Autores (2012, p. 33), é preciso levar o aluno a “ultrapassar o senso comum e construir formas mais elaboradas de pensamento”.

Essas máximas sobre o esporte, inclusive, parecem ter o viés de *marketing*, que em muito, atingem o imaginário social, construindo e reforçando a aparência dos fenômenos sem buscar a essência. Ou seja, ao buscar a resposta da referida questão “*Esports* são esportes?”, há muito mais do que a análise sobre o que é o esporte, sobre o que é os *esports*, se torna imprescindível que se questione: “A quem interessa os *esports* serem esportes?” e “Quem defende que não são, por qual motivo diz que não é?”.

Esse tipo de reflexão traz à tona, por exemplo, a corrida e disputa das federações e confederações de *esports* no Brasil. Os diversos projetos de leis que regulamentam os *esports* em vários estados brasileiros, no Distrito Federal e no Brasil com o PLS 383. Além disso, carece de ser refletido “Qual o efeito prático de ser ou não esporte para o processo de ensino-aprendizagem dos estudante?”.

Há, de certa maneira, uma busca por reconhecimento dos trabalhadores e do mercado de *games* e *esports* com esse reconhecimento e, ao mesmo tempo, uma

tentativa de defender o esporte ideal, que já está, há muito, longe desse ideal. Isso nos aponta Oliveira (1994) que segue dizendo:

O esporte incluiu-se entre as suas responsabilidades. Dignificado pelos gregos, deformado pelos romanos, esquecido na época medieval, foi ressuscitado por Coubertin para, atualmente, transformar-se em objeto de propaganda política.

A afirmação continua atual como se tivesse sido dita em tempos recentes. O esporte, pode tentar transvestir-se de tudo, mas ainda, sim, sofre fortemente com as influências da economia capitalista que mercantiliza a tudo e a todos. Nesse sentido, rememora-se o sentimento que Medina (2010) explica na apresentação de seu livro:

Hoje, passadas quase três décadas, ao redigir este prefácio para a 25^a edição, revista e ampliada, sinto um misto de orgulho e de deceção. O orgulho, evidentemente, por causa de este trabalho continuar, ao longo de tantos anos, sendo lido e recomendado (por diferentes razões) não só por professores de educação física, como também por alunos que procuram embasar sua formação profissional por meio de uma visão crítica, humana e social de sua prática. Já a deceção se deve à constatação de que muitas das observações, críticas e denúncias feitas naquela época ainda se mostram bastante (eu diria demasiadamente) pertinentes. Questões suscitadas pela falta de qualidade do ensino (da educação de forma geral), pelo reducionismo biológico de influência cartesiana e positivista, pela despolitização das práticas físicas e esportivas, entre outras levantadas na época, continuam vivas (Medina, 2010, p. 10).

Essa é precisamente a definição de um clássico, e em virtude disso, de análoga maneira, o texto de Oliveira (1994) segue vivo, ao passo que de maneira brilhante (por ser tão atual), mas em oposição, de maneira desanimadora (justamente por ainda ser tão atual), sendo preciso com a sua afirmação, o que ocorre com o debate do *esport* e do esporte é político que, na realidade, são as relações e interesses econômicos da sociedade capitalista, transfigurados em luta por um ideário filosófico de esporte ou de *esport*.

Quanto a essa relação política, apresenta-se, por exemplo, o conceito de *sportswashing*, que consiste na utilização do esporte para “limpar” a imagem de uma nação, o que ocorre por intermédio da contratação de jogadores e conseguindo ser sede de eventos internacionais. A exemplo do que foi mencionado, evidencia-se a contratação do Neymar pelo clube *Al Hilal*, a presença recorrente dos *esports* na Arábia Saudita, em Riade e a Copa do Mundo, sediada no Catar.

Alguns aspectos que podem apresentar o potencial motivo para a resistência que alguns têm aos *esports* enquanto modalidades esportivas podem ser refletidas com base no excerto de Bracht (2010, p. 103) que expõe:

Dada a centralidade do esporte, particularmente de sua expressão hegemônica, o esporte de rendimento, foi este o alvo privilegiado das críticas do movimento contra-hegemônico (além da crítica à visão “mecanicista/biológica”, ou melhor, fisiológica do corpo que sustentava o “paradigma da aptidão física”). Instrumento teórico dessas críticas foi a emergente sociologia crítica do esporte (francesa e alemã, mas também portuguesa), combinada com as teorias críticas da educação, tão presentes no debate pedagógico brasileiro nos anos 1980.

Dessa forma, verifica-se que a sobrevida desse pensamento apontado pode ser a motivação para o repúdio aos *esports* enquanto prática esportiva. Isso é endossado ainda quando Bracht (2010) aponta que “o que pudemos perceber na prática é que muito pouco das teorias críticas da educação física aparece concretizado na prática pedagógica dessa disciplina nas escolas”. Destarte, pode ser ainda o caso dos professores e, por conseguinte, da EF ainda não conseguir romper com esses paradigmas físico-biológicos e esportivistas.

Parry (2018) faz um apontamento muito incisivo quanto a questão do tópico. Diz o autor que os *esports* não são esportes. O autor busca o esporte olímpico como elemento central para fundamentar sua visão de esportes, isto, pois, diz ele, quanto aos esportes olímpicos não se questiona que estes não seriam esportes. A partir dessa premissa, busca apresentar aspectos que “definem” os esportes tradicionais a partir dos esportes olímpicos, chegando a conclusão que não seria os *esports* considerados esportes, apenas jogos. Parry (2021) segui dizendo ainda que os *esports* não estariam nas Olimpíadas. Bem, a história mostrou em contrário.

Importa mencionar que o pináculo de toda a argumentação de Parry (2018; 2021), ao falar do esporte olímpico, as próprias Olimpíadas, já começam a se aproximar dos *esports* quando, em 2023, o COI fez o evento *Olympic Esports Series* (IOC, 2023k) e já anunciaram a 1^a Edição das Olimpíadas de *Esports* em 2027 que, diga-se de passagem, foi aprovada de maneira unânime na 142^a sessão do COI (GE, 2024; 2025). Talvez caiba aqui dizer que o COI “*didn't get the memo*”⁵². Toda a argumentação de Parry, talvez não tenha alcançado o COI que agora se inclina grandemente em direção aos *esports*.

⁵² Expressão idiomática em inglês que significa, em tradução livre, não receberam o memorando. É uma forma de expressar que não ficaram sabendo.

Menciona-se ainda que no Fórum Permanente: E-sports são esportes? Parry esteve presente para dialogar sobre o assunto e ao iniciar sua fala é possível identificar que a sua ideia, ao menos a princípio, parecia ser de mero preconceito. O autor menciona que “minha imagem dos e-sports era jogos de computador. Minha imagem era a de meus filhos jovens sentados em casa debruçados sobre um controle fazendo...” (Parry, 2023; 1:25:05) a partir desse momento o autor curva suas costas e finge apertar botões fazendo uma onomatopeia durante aproximadamente 5 segundos.

Ressalta-se ainda que a tradução suavizou um tanto quanto a fala do autor. O autor em sua fala menciona que seus filhos “*hunched over a controller*” a legenda no vídeo aponta como tradução para “*hunched over*” que os filhos estariam “debruçados”. Ainda que “*hunched over*” possa se assemelhar com o gesto de debruçar, “*hunch*” é um verbo que possui uma conotação negativa, portanto, foi provavelmente utilizado com uma intencionalidade negativa, podendo significar curvar-se com uma má postura, de maneira desleixada, diferentemente de “*lean over*” que pode significar apenas o ato de curvar-se a frente ou sobre algo. Ressalta-se ainda que se debruçar sobre algo tem o sentido de curvar-se fazendo o uso de apoio em algo como um parapeito. Talvez a questão da tradução fosse mero preciosismo linguístico, se não fossem os 5 segundos de encenação jocosa imitando alguém praticando uma modalidade a qual o autor apresenta claramente aversão.

Naraine (2021) aponta que Parry (2018) não apresenta nenhuma evidência ao apontar que os *esports* querem ingressar no movimento olímpico. O mesmo apontamento infundado ocorre em Parry (2021), na verdade, muito em contrário a essa pretensão dos *esports* forçarem entrada nas Olimpíadas, já foi possível identificar alguns dos maiores e mais proeminentes nomes dos *esports*, o CEO do PUBG apontando o oposto, disse o CEO “Eu não acho que os esports precisam das Olimpíadas. Seria ótimo fazer parte dela, mas por que não temos uma Olimpíada própria?” (Marques e Rigon, 2018). Mal sabiam, o CEO e tampouco Parry, que os *esports* teriam, de fato, a sua própria Olimpíada, e não uma Olimpíada privada, mas uma Olimpíada oficial do COI e aprovação unânime. Naraine (2021) aponta também que o COI quer os *esports* e não ao contrário.

Talvez Parry esteja certo em apontar que os *esports* não se enquadram com certo modelo de esporte olímpico, mas, vale a reflexão de que os atletas competiam despidos nas mesmas Olimpíadas. Não me parece que isso teve continuidade.

Naraine (2021) faz alguns questionamentos similares. O que outrora era esporte pode deixar de ser em outro momento, e o que não era considerado esporte pode tornar-se. Portanto, até mesmo o conceito de esporte olímpico pode mudar, alguns jogos e modalidades podem passar a serem aceitos. Não pela pressão popular, ou da mídia, ou de investidores e acionistas, mas, devido a uma mudança sócio-cultural.

3.3.2.4.1 Da Legalidade à Legitimidade

Ao entender o percurso histórico resgatado, sua relação com as Identidades da EF, a crise de identidade e o Movimento Renovador que convergiu para a construção da abordagem crítico-superadora, busca-se evidenciar agora os normativos educacionais e pedagógicos e legislações sobre os *games* e os *esports*.

Nesse sentido, resgata-se um artigo encontrado na revisão de literatura, que dentre os poucos que o fizeram, traz já de pronto algumas contribuições grandiosas no que tange à reflexão dos jogos eletrônicos no contexto da EF. O texto apresentou na introdução a referência sobre a EF segundo a BNCC, e aponta:

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), a Educação Física, tem como objeto de estudo as diferentes práticas corporais, considerando seus aspectos históricos, sociais e políticos. Em meio a tais práticas corporais evidencia-se a presença do jogo, considerado um elemento cultural que possui a capacidade de se manifestar sob diversas formas de atividades lúdicas (Ferreira; Pimentel, 2021, p. 352).

Ao verificar a referência dos autores, buscou-se a citação da BNCC que afirma que os jogos eletrônicos são conteúdos da Educação Física. No entanto, tal referência não foi encontrada. A seguir, os autores apresentam a seguinte citação:

Contudo, alerta Alves (2008), que não se trata de incorporar os jogos digitais às aulas para deixá-las menos monótona. É preciso que os jogos sejam abordados como elementos culturais que possuem representação para os estudantes (Ferreira; Pimentel, 2021, p. 352).

Entende-se o alerta de Alves, que teceu tais considerações em 2008, porém, Ferreira e Pimentel já são contemporâneos da BNCC. Assim, é imperativo que não se deixe de entender que os jogos eletrônicos são conteúdos de EF segundo a BNCC em todas as suas versões até a última homologada. No entanto, a abordagem que se deve fazer é precisamente essa, um elemento cultural que tem

uma importante representação para os estudantes, como apontam os autores a seguir:

Nesse sentido, se faz imperativa a problematização de tal fenômeno no âmbito da Educação Física escolar, não apenas por ser uma das principais fontes de entretenimento dos jovens. Mas, por levar em consideração que os jogos digitais tem como característica promover novos sentidos e significados proporcionando novos modos de interação dentro e fora do ambiente digital, ressignificando a corporeidade e a Cultura Corporal de Movimento (Ferreira; Pimentel, 2021, p. 352).

Após a homologação disso, passou a ser inserido em currículos que se propunham ao processo de implementação da BNCC, dessa forma, aponta o CMDF:

“[...] com a homologação da Base Nacional Comum Curricular – BNCC em dezembro de 2017 (Resolução CNE/CP nº 2), seguida de adesão da SEEDF ao Programa de Apoio à Implementação da BNCC, previsto na Portaria nº 331, do Ministério da Educação, surgiu a necessidade de alteração das matrizes curriculares a fim de contemplar os conhecimentos essenciais trazidos na BNCC, garantindo aos estudantes do Distrito Federal os mesmos direitos de aprendizagem assegurados a todos os outros estudantes brasileiros (BRASIL, 2017).

Dessa maneira, os jogos eletrônicos passam também a serem conteúdos de EF, conforme o CMDF. A BNCC aponta que os jogos eletrônicos devem ser abordados conforme as Figuras 30 e 31 abaixo. Ademais, encontram-se diversas referências aos *games*, em geral, na BNCC (Anexo H).

Figura 30 - Menção aos Jogos Eletrônicos na BNCC - etapa da Educação Básica.
EDUCAÇÃO FÍSICA - 6º E 7º ANOS

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Brincadeiras e jogos	Jogos eletrônicos

Fonte: Retirado integralmente da BNCC, Brasil (2017).

Figura 31 - Menção aos Jogos Eletrônicos na BNCC - Habilidades.

HABILIDADES
(EF67EF01) 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.
(EF67EF02) 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.

Fonte: Retirado integralmente da BNCC, Brasil (2017).

Já no CMDF, a abordagem mudou um pouco, mas seguiu-se o padrão de manter esse conhecimento no Ensino Fundamental - Anos Finais.

Figura 32 - Jogos Eletrônicos no CMDF.

7º ANO	
OBJETIVOS	CONTEÚDOS
Jogos <ul style="list-style-type: none"> Refletir sobre as transformações histórico-sociais dos jogos e brincadeiras a partir do surgimento de novas tecnologias. 	Jogos <ul style="list-style-type: none"> Jogos de tabuleiro e jogos eletrônicos Mundo digital e os riscos do sedentarismo

Fonte: Retirado integralmente do CMDF, Distrito Federal (2018).

Em adição, o CMDF do Novo Ensino Médio também apresenta os jogos eletrônicos enquanto conteúdo de EF.

Figura 33 - Jogos Eletrônicos no Novo Ensino Médio - Conteúdo de Linguagens e suas tecnologias em contextos de cultura digital.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS EM CONTEXTOS DE CULTURA DIGITAL
Objetivos de aprendizagem
LGG81FG Avaliar criticamente o processo histórico dos jogos eletrônicos, preconceitos, estereótipos e relações de poder, com a finalidade de desenvolver diferentes modos de participação e intervenção social.
LGG82FG Explorar as tecnologias digitais dirigidas à atividade física, conhecidas como Exergames, ou interface de esforço, compreendendo sua abrangência, seus princípios, suas funcionalidades e seus objetivos, e utilizá-las de forma crítica, ética, criativa e adequada à construção do seu conhecimento sobre o tema.

Fonte: Retirado integralmente do CMDF, Distrito Federal (2020a).

Conforme o CMDF do NEM, a área do conhecimento intitulada de “Linguagens e suas Tecnologias” compreende os seguintes componentes

curriculares: Língua Portuguesa, Arte, Educação Física e Língua Estrangeira. O CMDF aponta ainda que:

[...] os objetivos de aprendizagem relacionados à Educação Física buscam promover experiências pedagógicas que permitam aos estudantes reconhecerem o significado de cultura corporal por meio da sua prática contemporânea e histórica, do estudo e da pesquisa de textos científicos, jornalísticos, jurídicos e normativos, além da apreciação de manifestações artísticas (Distrito Federal, 2020, p. 54).

Assim, o CMDF apresenta objetivos que permitem a inclusão de fato dos *games* e dos *esports* nas aulas de EF e, em sintonia, com a abordagem crítico-superadora, ao entender a cultura corporal para além das questões relativas à dimensão físico-biológica, parece propiciar que essa temática seja efetivamente tematizada e de maneira crítica debatida no contexto do ensino-aprendizagem dos estudantes.

Por fim, o CMDF apresenta que almeja contribuir para a formação dos estudantes para que estes possam entender

[...] sua participação na sociedade, identificando preconceitos, relações de poder, meios de exclusão, sexismos e conflitos ideológicos para, assim, adotar uma postura contrária, acrescendo suas possibilidades de ressignificação e mediação crítica, inclusiva, democrática e ética, pautada na cultura de paz e na prevalência dos direitos humanos (Distrito Federal, 2020, p. 54).

Um aspecto que carece ser evidenciado é que os normativos, BNCC e CMDF, não são apresentados como cláusulas pétreas, verdade absoluta, nem como estruturas isentas de críticas ou de contradições. No entanto, esses documentos são apontados como importantes pilares para a docência no contexto do DF e do Brasil e, por isso, devem ser ressaltados. Além disso, é necessário reconhecer que já incluem, em seus conteúdos, os jogos eletrônicos e diversas outras menções aos games, referindo-se a eles de maneiras distintas e em diferentes contextos de áreas do conhecimento e componentes curriculares, sendo o principal a Educação Física (Figuras 17 a 33 do Anexo 3).

Ademais, enquanto elementos 'regulatórios' ou 'norteadores', esses documentos atuam como legitimadores dos jogos eletrônicos no contexto da Educação Física. No entanto, é fundamental refletir que a legalidade não implica, nem impõe, legitimidade — e é precisamente essa legitimidade que se deve buscar e que aqui se almeja.

Destarte, quanto às legislações sobre os *esports*, observa-se que pelo aspecto da legalidade, os *games* e *esports* já se encontram consubstanciados. No Distrito Federal, por exemplo, já foi homologada uma lei que reconhece os *esports* enquanto prática esportiva, a Lei 7.390 de 09 de janeiro de 2024:

A VICE-GOVERNADORA NO EXERCÍCIO DO CARGO DE GOVERNADORA DO DISTRITO FEDERAL, FAÇO SABER QUE A CÂMARA LEGISLATIVA DO DISTRITO FEDERAL DECRETA E EU SANCIONO A SEGUINTE LEI:

Art. 1º Fica reconhecida como desporto a prática de esporte eletrônico, denominado e-sports, no Distrito Federal.

Parágrafo único. Para os fins desta Lei, o esporte eletrônico consiste em atividade que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, envolve a participação de dois ou mais atletas ou equipes disputando a vitória entre si, por meio da internet ou de uma rede local, com recursos das tecnologias da informação e comunicação, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade.

Art. 2º O praticante da atividade de esporte eletrônico passa a receber a nomenclatura de atleta.

Art. 3º São objetivos específicos da regulamentação do esporte eletrônico:

I – fomentar a inclusão e a acessibilidade a todos os interessados por essa modalidade esportiva;

II – promover, fomentar e estimular a cidadania e a economia criativa, valorizando a boa convivência humana, por meio dos e-sports;

III – propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores e se entenderem como adversários e não como inimigos, na origem do jogo justo, para a construção de identidades e promoção de respeito;

IV – assimilar a influência e as inovações trazidas pela Tecnologia da Informação e Comunicação – TIC;

V – incentivar o desenvolvimento intelectual e cultural dos competidores, fortalecendo o raciocínio, a capacidade intelectual e a habilidade motora de seus praticantes;

VI – desenvolver a prática esportiva cultural, promovendo o intercâmbio cultural entre os atletas brasilienses e de outros estados e países, por meio dos e-sports, povos diversos em torno de si, independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou cultural e social;

VII – combater a discriminação de gênero, etnias e credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos jogos.

Art. 4º Ficam reconhecidas como fomentadoras da atividade esportiva as ligas e entidades associativas que dentro das suas competências normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico no Distrito Federal.

Art. 5º Fica instituído e incluído no Calendário Oficial de Eventos do Distrito Federal o Dia do Esporte Eletrônico, a ser comemorado anualmente no dia 27 de junho.

Art. 6º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Art. 7º Revogam-se as disposições em contrário.

CELINA LEÃO
Governadora em exercício

No contexto nacional, foi elaborado o Projeto de Lei do Senado (PLS) 383 que circulou no Brasil, e visava a regulamentação dos *esports*. Causou grande movimento no cenário nacional dos *games* e, principalmente, dos *esports*.

No contexto da Audiência, o professor, à época, também presidente da Federação de Esportes Eletrônicos do DF (Figura 34), apontou que “a proposta de regulamentação é boa, mas se não for amplamente debatida ela carece de elementos para que possamos consolidar o esporte eletrônico e ajudar a desenvolver a cidadania dos jovens” (Baptista, 2019).

Figura 34 - Audiência Pública do Senado sobre o PLS 383.



Fonte: Retirado da “TV Senado”, canal oficial do Senado. (Brasil, 2019)

A questão se relaciona bastante com a proposta aqui apresentada, pois a legalidade não pressupõe legitimidade. Ao passo que a legalidade, ainda que falha, pode catalisar uma discussão e incômodo suficiente para que o tema seja evidenciado, ainda, sim, é um elemento auxiliar na esteira do processo de efetiva legitimação da temática referida, nesse caso, os *esports*.

Além disso, ao redor do Brasil, vários estados já aprovaram leis que versam sobre os *esports*, até o momento, já são 13 estados (Pumba, 2024a; 2024b) e o Distrito Federal (Distrito Federal, 2024). Alguns outros seguem sendo tramitados em esferas estaduais e na esfera nacional.

Dito isso, apesar de normativos, diretrizes, leis, decretos ou qualquer documento que possa ser elaborado - que aponte nessa direção, a de inserir os *games* e os *esports* no bojo de conhecimentos de EF, ou, mesmo, de reconhecer os *esports* como esportes - a batalha pela consciência dos professores que busca romper com o paradigma da aptidão, do corpo físico-biológico, da dicotomia corpo e mente, da esportivização permanece vivo.

3.3.2.4.2 A Cultura Corporal... de Movimento? Para Além da Aparência, em Busca da Essência

Há uma citação de Marx que fundamenta as reflexões que seguem: [...] toda a ciência seria supérflua se a forma de manifestação e a essência das coisas coincidissem imediatamente (Marx, 2017). Essa afirmação de Marx serve de balizador não só para esse tópico, mas principalmente para esse tópico. Ao pensar no conceito de cultura corporal, se de Movimento ou não, torna-se imperativo refletir para além da “aparência” (forma de manifestação) e ao buscar saturar de determinações este conceito, mais próximo se estará de entendê-lo, de aproximar-se da “essência”.

Nesse tópico, portanto, em específico, reside uma das maiores delicadezas no que concerne à EF, isto é, o seu objeto. Assim, é evidente que aqui não se pretende esgotar o tema, pelo contrário, ao debruçar-se sobre este sensível conceito e ampliar a compreensão do mesmo, espera-se refletir, no sentido de desmistificar e descontinar um pouco, a relação da EF com os *games* e os *esports*.

A cultura corporal é um conceito apresentado por Soares *et al.* (2013) no livro “Metodologia do Ensino de Educação Física” (2013, p.59), comumente conhecido como Coletivo de Autores, que em seu capítulo 3 aponta que:

A Educação Física é uma disciplina que trata, pedagogicamente, na escola, do conhecimento de uma área denominada aqui de cultura corporal. Ela será configurada com temas ou formas de atividades, particularmente corporais, como as nomeadas anteriormente: jogo, esporte, ginástica, dança ou outras, que constituirão seu conteúdo. O estudo desse conhecimento visa apreender a expressão corporal como linguagem.

A relevância de levantar esse conceito é resgatar um dos momentos mais catárticos na história da EF no Brasil: consubstanciados nos estudos lançados em

conjunto no “Coletivos de Autores” - ao apresentar o conceito refletido nas relações do ser humano com o mundo do trabalho, levando em consideração toda a construção do repertório cultural no que tange ao corpo e ao movimento.

O conceito traz, sobretudo, uma ampliação da dimensão e, ao mesmo tempo, aprofunda a reflexão acerca do conhecimento da EF. Essa era, e continua sendo de certa forma, vista apenas como o desenvolvimento das valências físicas e motoras, resumindo toda a magnitude do amplo componente curricular aos aspectos assistenciais para, de certa forma, alcançar, principalmente, o binômio, rendimento esportivo e “boa” saúde. Essa última, inclusive, já apresentava grandes contradições quando era reduzida à mera dimensão físico-biológica do ser humano. Contudo, após o lançamento do livro de Soares *et al.* (2013) - com a ideação do conceito de cultura corporal - foi potencializada a abrangência dos conhecimentos de maneira mais ampla, tendo sido oportunizada a inserção de novas visões, abarcadas pela docência em EF.

Bracht, um dos autores daquela obra citada, em outro momento aprofunda o debate sobre o conceito que, outrora, elaboraram. Ele apresenta reflexões que cabem no presente trabalho, a fim de melhor entender o conceito, então proposto, e a sua relação com a EF. Possibilitando, assim, identificar as aproximações que existem entre o conceito de cultura corporal e os *games* e os *esports* e, por conseguinte, entre estes e a própria EF.

Valter Bracht (2005) evidencia diversas reflexões sobre o termo cultura corporal, apontando, já de pronto, uma pergunta que catalisa toda uma discussão ao redor da temática: “Cultura corporal, cultura de movimento ou cultura corporal de movimento?”.

Quanto a essa pergunta, ele segue apontando inicialmente que:

Em princípio, qualquer um, desde que cultura, ou seja, desde que se coloque o peso maior neste conceito. Com isso quero na verdade dizer, que o conceito que, no meu entendimento, indica uma construção nova de nosso “objeto” é o de cultura. É ele que melhor expressa a ressignificação mais importante e a necessária desnaturalização do nosso objeto, que melhor reflete a sua contextualização sócio-histórica (Bracht, 2005, p. 1).

Esse é de fato o apontamento do aspecto que mais distancia a EF da ideia que a apresentava como o treinamento do corpo-físico, o corpo-objeto, o corpo em sua dimensão físico-biológica reduzindo, dessa maneira, ao refino de habilidades

motoras, busca pela aptidão física e busca pela saúde, ainda que também reduzida somente à sua dimensão física. É claro que a EF tem uma diversidade de “filosofias” que a delimitou ao longo da história, mas, sobretudo, a vertente biológico-naturalista do corpo e movimento, de maneira transversal, vem marcando sua presença ao longo do tempo.

Talvez, ainda hoje, seja tão difícil desvincilar a imagem da EF desse paradigma da aptidão física, que mais a limita do que potencializa, devido ao imaginário social, que ainda toma a essência pela aparência. Ao identificar o “Física” dentro da “Educação Física”, fazem uma interpretação simplista e equivocada. Isso em virtude de que resumem a EF à prática de atividade física, exercícios físicos e combate ao sedentarismo. Esquecendo, assim, que não há como educar músculos, ossos, células, mas, sim, seu conjunto, ou seja, algo mais do que uma simples soma das partes. Tal conjunto é a relação entre todas as partes, as quais associadas ao contexto histórico-cultural, de fato, dão forma a algo muito mais complexo: o ser humano em sua plenitude. Corroborando com isso, Vitor Marinho de Oliveira (1994) aponta que:

Admitindo o ser humano existindo como um todo, transparece a idéia de que o professor de Educação Física não pode, mesmo desejando, tratar apenas do físico das pessoas. Seria impossível, nessa perspectiva. Desaparece definitivamente a imagem do "educador do físico". (Oliveira, 1994, p. 39).

Nesse sentido, reserva-se um momento para reafirmar que, nem “educador do físico” nem “educador físico”, mas professor de EF. Ou seja, o contexto do ensino-aprendizagem na EF e da EF busca acolher o ser humano em sua integralidade, considerando a complexidade do vivenciar humano como um todo.

Essa é outra comprovação de que a sociedade tem, por mero costume, pelo empirismo que lhe é afeto, de tomar a essência pela aparência. Com isso, reduz a compreensão do observado ao seu aspecto mais imediato e superficial.

Essa relação entre as dimensões do ser humano, que tem sido vista de maneira míope, tem fomentado a docência em EF. Por conseguinte, tem reduzido o componente curricular, vislumbrando-o apenas quanto ao trato das temáticas relacionadas ao natural (físico-biológico), ignorando toda a construção histórica, avanço tecnológico e desenvolvimento cultural que complementa e abrange os

conhecimentos relativos à cultura corporal. A esse respeito, Soares *et al.* (2013) reforçam:

Na perspectiva da reflexão sobre a cultura corporal, a dinâmica curricular, no âmbito da Educação Física, tem características bem diferenciadas das da tendência anterior. Busca desenvolver uma reflexão pedagógica sobre o acervo de formas de representação do mundo que o homem tem produzido no decorrer da história, exteriorizadas pela expressão corporal: jogos, danças, lutas, exercícios ginásticos, esporte, malabarismo, contorcionismo, mímica e outros, que podem ser identificados como formas de representação simbólica de realidades vividas pelo homem, historicamente criadas e culturalmente desenvolvidas. (Soares *et al.*, 2013, p. 39).

Ademais, verifica-se que a cultura corporal não é apresentada como algo estático e taxativo, mas sim exemplificativo, não encerrando e engessando o conteúdo de EF. Outrossim, a observância do aspecto sócio-histórico faz perceber que nem sempre a ação de “correr” foi da mesma forma, mesmo a corrida institucionalizada no contexto dos esportes de alto rendimento.

O “correr”, mesmo o olímpico, vem ressignificando-se no decorrer da história da humanidade, com mudanças de técnicas, vestimentas, teorias do treinamento, tendo interferências até mesmo no tipo e construção de pista. Resta demonstrada, então, a impossibilidade de abordar-se o âmbito da cultura corporal de maneira meramente gestual, técnico-motora e físico-biológica. É necessário, portanto, que se faça referência a esse contexto, observando a construção e a transformação histórica a qual o “correr” e a corrida passaram no decurso da história da humanidade.

Isso encontra fundamentação quando Soares *et al.* (2013) explicam a necessidade de evidenciar-se a historicidade relacionada à cultura corporal, apontando que:

[...] a materialidade corpórea foi historicamente construída e, portanto, existe uma cultura corporal, resultado de conhecimentos socialmente produzidos e historicamente acumulados pela humanidade que necessitam ser retraçados e transmitidos para os alunos na escola. (Soares *et al.*, 2013, p. 40)

Todos esses aspectos demonstram a necessidade exposta por Bracht (2005) de que a cultura seja de fato o elemento central para a EF, sobretudo a escolar, já que:

[...] sendo a transmissão da cultura aquilo que justifica o empreendimento educativo (Forquin, 1993), se a Educação Física

pretender se aliar ao esforço educativo e se afirmar enquanto componente curricular (pelo menos na forma dominante atual de disciplina), ela precisa identificar a parcela da cultura, portanto o saber ou os saberes que será sua tarefa tratar (Bracht, 2005, p. 3-4).

Dessa forma, a cultura tem uma grande relevância no conceito cunhado por Soares *et al.* (2013), para identificar e direcionar os conhecimentos e saberes da EF, mas, também, já apropriou o corpo máquina/objeto/físico, ressignificando-o como um corpo sócio-histórico/cultural/sujeito, que não ignora a dimensão físico-biológica, mas, amplia o significado de corpo para além dessa dimensão, relacionando-a com a construção dos conhecimentos socialmente produzidos e historicamente acumulados pela humanidade.

Nessa mesma esteira, Bracht (2005) apresenta uma crítica sobre a questão do movimento apontando que “Oliveira (1998), prefere a expressão corporalidade, pois entende que a expressão cultura de movimento ou cultura corporal de movimento está muito centrada na questão motriz.”. Ora, se antes o corpo foi diminuído apenas à sua vertente físico-biológica, não poderia o movimento estar sendo também visto com um olhar diminuído?

No sentido de exemplificar, cabe, pois, uma analogia no contexto da Física, por mais contraditório ou paradoxal que isso possa parecer, tendo em vista que o pressuposto “físico-motor” do movimento, enviesa a percepção do conceito, do significado atribuído ao termo, provocando, assim, a crítica ao uso do termo “Movimento” em “Cultura Corporal de Movimento”.

Inicialmente, importa mencionar que a própria física pode ser vista de maneira enviesada, incompleta e fragmentada. No contexto da disciplina, existe, pois, a física das partículas, a mecânica, a astrofísica, a física quântica - ou seja, “segmentos” da física. A depender do referencial utilizado, tudo pode parecer parado ou em movimento. Nesse sentido, da mesma maneira poder-se-ia dizer que o movimento também sofre transformação, ao menos no âmbito da percepção, por intermédio de paradigmas.

Ou seja, se por um lado, alguns reduzem o corpo a seu aspecto meramente biológico e a EF ao aspecto motriz, ainda, sim, seria uma questão de ir além da aparência do movimento em si, buscando-o em sua amplitude sócio-histórica e cultural.

A título de exemplo, o movimento está presente ao movimentar as peças de um tabuleiro de xadrez, também está presente ao movimentar os dedos, mãos, ombros ao praticar um jogo eletrônico, este último, inclusive, com técnicas, treino de tempo de reação e refino de coordenação viso-motora. Basta então para ser enquadrado como atividade física? Ou até mesmo exercício físico? Para muitos não. Mesmo tendo a presença do movimento, ainda não são considerados por muitos, nem como atividade e exercício físico e, por isso, também não seriam categorizados enquanto conteúdos de EF. A partir daí é possível algumas reflexões. Considera-se movimento apenas os amplos movimentos de coordenação motora global? A coordenação motora fina é menos importante?

A questão do referencial, do paradigma, permanece. É EF, somente aquilo que o imaginário social influencia a consciência - também dos professores de EF - a perceber. Sem nunca refletir criticamente sobre a cultura corporal, de movimento ou não, perde-se a oportunidade de conhecer novas formas de entender a expressão corporal. Com isso, no nível mais superficial possível, se concebe o que é corpo e o que é movimento sem fugir da aparência, mas, oposto a isso, aprisionando a consciência na experimentação mais imediata da realidade.

Outro aspecto que parece fugir das concepções que primam o biológico e físico como elemento central é que a cultura corporal não se encerra em si, mas por sua dimensão de historicidade pode agregar novos conhecimentos. Nesse sentido, Soares *et al.* (2013) afirmam que:

É fundamental para essa perspectiva da prática pedagógica da Educação Física o desenvolvimento da noção de historicidade da cultura corporal. É preciso que o aluno entenda que o homem não nasceu pulando, saltando, arremessando, balançando, jogando etc. Todas essas atividades corporais foram construídas em determinadas épocas históricas, como respostas a determinados estímulos, desafios ou necessidades humanas (Soares *et al.*, 2013, p. 40).

Ou seja, se em determinado momento histórico a Educação Física foi militarista, higienista, esportivista, entre outras, isso ocorreu devido às determinações culturais e históricas que permearam aquela época. É fato que a Educação Física não deve estar, de maneira passiva, sujeita a mudanças impostas pela cultura; pelo contrário, deve, numa relação dialética, ser tanto produto quanto produtora de cultura.

Mais ainda que a Educação Física, os praticantes, educandos e professores devem compreender-se como produtos e produtores de sua própria história. Nessa perspectiva, pode-se pensar em uma cultura corporal *em movimento*, pois ela é dinâmica, mutável e fluida, tal como Marx já apontava: uma totalidade relacional e processual.

O corpo, segundo Soares *et al.* (2013):

se materializa nas três atividades produtivas da história da humanidade: linguagem, trabalho e poder.⁸ [...] Essas três atividades não aparecem na produção humana de forma fragmentada. Articulam-se e, simultaneamente, são linguagem, trabalho e poder. Nesse sentido, o conhecimento é tratado de forma a ser retraçado desde sua origem ou gênese, a fim de possibilitar ao aluno a visão de historicidade, permitindo-lhe compreender-se enquanto sujeito histórico, capaz de interferir nos rumos de sua vida privada e da atividade social sistematizada (Soares *et al.*, 2013, p. 40).

Aqui, cabe mencionar as propostas, abordagens e concepções de Educação que primam pela centralidade do estudante no processo educativo. Ocorre, pois, que, sem considerar a visão de historicidade, nem docentes, nem discentes serão autônomos, emancipados ou protagonistas de sua própria história — o sujeito histórico —, mas sim sujeitos sujeitados aos determinantes existenciais, meros figurantes na história da sociedade burguesa.

Um último aspecto necessário à reflexão sobre a cultura corporal é seu caráter provisório. Importa mencionar que, conforme a história da Educação Física, determinados elementos que antes faziam parte da cultura corporal já não integram esse rol de expressões corporais. Portanto, novas formas de expressão corporal podem institucionalizar-se, enquanto outras podem ser condenadas ao ostracismo. Soares *et al.* (2013), nesse sentido, destacam que:

O conteúdo do ensino, obviamente, é configurado pelas atividades corporais institucionalizadas. No entanto, essa visão de historicidade tem um objetivo: a compreensão de que a produção humana é histórica, inesgotável e provisória. Essa compreensão deve instigar o aluno a assumir a postura de produtor de outras atividades corporais que, no decorrer da história, poderão ser institucionalizadas. O ensino da educação física tem também um sentido lúdico que busca instigar a criatividade humana à adoção de uma postura produtiva e criadora de cultura, tanto no mundo do trabalho como no do lazer (Soares *et al.*, 2013, p. 40).

Evidencia-se, mais uma vez, o desenvolver do educando a criar cultura, produzir cultura, e, não só no trabalho, mas também no lazer. Talvez a premissa

possa parecer grandiosa para os que se satisfazem com a pequenez do mundo das aparências, mas educar é, e precisa ser, sobremaneira, um ato de transformação humana e social.

3.3.2.4.3 Os *Esports* NA Escola e os *Esports* DA Escola

Os *esports* sendo esportes ou não, assim são intitulados mundo afora. Portanto, os *esports* já são uma realidade e uma constante no cotidiano de muitos no Brasil e no mundo. Ocorre, no entanto, que a abordagem dessa temática da escola, necessita de um certo cuidado. O cuidado se inicia devido à possibilidade de que se tenha uma abordagem dos *esports* apenas na sua vertente do alto rendimento, do esporte espetáculo, que preconiza, sobretudo, a exclusão e que prima, como qualquer esporte de alto rendimento, pela vitória “quase” a qualquer custo.

A esse respeito, Soares *et al.* (2013) esclarecem que:

Essa influência do esporte no sistema escolar é de tal magnitude que temos, então, não o esporte da escola, mas sim o esporte na escola. Isso indica a subordinação da educação física aos códigos/sentido da instituição esportiva, caracterizando-se o esporte na escola como um prolongamento da instituição esportiva: esporte olímpico, sistema desportivo nacional e internacional. Esses códigos podem ser resumidos em: princípios de rendimento atlético/desportivo, competição, comparação de rendimento e recordes, regulamentação rígida, sucesso no esporte como sinônimo de vitória, racionalização de meios e técnicas etc. (Soares *et al.*, 2013, p. 53).

Ou seja, ao olhar os *esports* com um olhar do esporte mencionado, o de alto rendimento, as analogias não são subentendidas, mas evidentes. Novamente, perceber que os *esports* tem diversas aproximações com os esportes tradicionais, permitirá ao professor não incorrer no erro que outrora ocorreu. Importar para a cultura escolar uma proposta de esporte que exclui os estudantes, que prima pelos resultados e que, alguns, ainda atualmente, crêem ser a normalidade, ou melhor, o natural, como se o ser humano fosse mais natural que social, o que é um grande engano.

Ainda nessa esteira, Soares *et al.* (2013) seguem dizendo que:

Nessa perspectiva, o Esporte, enquanto tema da cultura corporal, é tratado pedagogicamente na Escola de forma crítico-superadora, evidenciando-se o sentido e o significado dos valores que inculca e

as normas que o regulamentam dentro de nosso contexto sócio-histórico (Soares *et al.*, 2013, p. 41).

Ainda parece possível e necessário tematizar os esports dessa mesma maneira, considerando tais aspectos. O tratamento dado aos esportes e aos esports parece se assemelhar em muitos aspectos, tanto para o bem quanto para o mal. Resguardadas as devidas proporções e determinações, os esports podem ser uma ferramenta de exclusão social, especialmente quando introduzidos no ambiente escolar (*esports NA escola*). No entanto, ao serem debatidos, refletidos e 'reconstruídos' para adaptação ao contexto educacional, os esports podem tornar-se uma ferramenta de transformação social (*esports DA escola*).

É evidente que os esports também precisam ser tematizados, pois representam conhecimentos que, muitas vezes, são excluídos devido ao seu alto custo. Bem, excluídos para aqueles que possuem menor poder aquisitivo — o que parece ser o caso de muitos estudantes e do proletariado em geral. Dessa maneira, a escola pode se tornar um espaço de democratização dessas tecnologias e práticas da cultura corporal, que frequentemente estão além do alcance econômico dos estudantes e da comunidade escolar.

Por entender que a escola pode ser, sim, esse espaço de democratização de elementos diversos da cultura corporal, nesse caso os *games* e os *esports*, não se furta a compreensão de ensinar os fundamentos dos jogos eletrônicos e dos esportes eletrônicos e, acerca disso, Soares *et al.* (2013) postulam que:

Esta forma de organizar o conhecimento não desconsidera a necessidade do domínio dos elementos técnicos e táticos, todavia não os coloca como exclusivos e únicos conteúdos da aprendizagem (Soares *et al.*, 2013, p. 41).

Nesse sentido, tematizar os *esports* também perpassa pelo ensino dos fundamentos, das técnicas e dos elementos táticos, porém, sem perder de vista a questão primordial dos *esports*, a relação econômica que inviabiliza a tantos a vivência e prática desse elemento da cultura corporal. Ou seja, o acúmulo de riqueza, a estratificação social e a luta de classes impede que os trabalhadores e as classes com menor poder aquisitivo tenham acesso à cultura humana como um todo.

Outro excerto de Soares *et al.* (2013) que elucida essa necessidade de tematizar o esporte para além de seu viés físico-biológico e de alto rendimento que prima pela técnica, aponta:

[...] que erro/acerto, vontade coletiva, valores éticos, morais e políticos, habilidades e domínio técnico são determinações para as mudanças qualitativas. Essas ainda se relacionam a outras determinações, como, por exemplo, outras técnicas, táticas, espaços físicos, materiais, processos pedagógicos, relações sociais (posição que cada qual ocupa no esporte e como cada jogador se relaciona com o outro — cooperando ou explorando) com as instituições sociais (normas, campeonatos) etc (Soares *et al.*, 2013, p. 40).

Ademais, os autores continuam dissertando sobre as questões que fundamentam a necessidade de uma transformação do esporte, para que tenha evidenciado um caráter inclusivo e participativo, permitindo que os estudantes se percebem enquanto participantes da mesma categoria - consciência de classe - e não que passem suas vidas entendendo que precisam digladiarem entre si para alcançarem o mínimo. Ainda, pela ilusão da meritocracia, de que podem se tornar o próximo Elon Musk caso “mereçam”.

O esporte e os *esports* dentro da escola necessitam ser adaptados para que sejam elementos de formação humana, de modo que oportunizem aos estudantes uma possibilidade de:

[...] resgatar os valores que privilegiam o coletivo sobre o individual, defendem o compromisso da solidariedade e respeito humano, a compreensão de que jogo se faz “a dois”, e de que é diferente jogar “com” o companheiro e jogar “contra” o adversário (Soares *et al.*, 2013, p. 69).

Quanto ao direito à prática dos esportes, inclusive, Soares *et al.* (2013) apontam um aspecto que é ainda mais gravoso quanto às modalidades esportivas eletrônicas:

Para o programa de esporte se apresenta a exigência de “desmitificá-lo” através da oferta, na escola, do conhecimento que permita aos alunos criticá-lo dentro de um determinado contexto socioeconômico-político-cultural. Esse conhecimento deve promover, também, a compreensão de que a prática esportiva deve ter o significado de valores e normas que assegurem o direito à prática do esporte (Soares *et al.*, 2013, p. 70).

Soares *et al.* (2013) apresentam, pois, uma sugestão para o tratamento “esportivo”:

O que deveria ser do conhecimento do aluno para podermos afirmar ser ele seu convedor? O estudo do futebol na escola pode ser feito mediante uma análise que abarque diferentes aspectos, tais como:

- o futebol enquanto jogo com suas normas, regras e exigências físicas, técnicas e táticas;
- o futebol enquanto espetáculo esportivo;
- o futebol enquanto processo de trabalho que se diversifica e gera

mercados específicos de atuação profissional; • o futebol enquanto jogo popularmente praticado; • o futebol enquanto fenômeno cultural que inebria milhões e milhões de pessoas em todo o mundo e, em especial, no Brasil. Para isso, convém discutir sua história, lembrar de seu passado “nobre” na Inglaterra do século XIX, bem como de sua chegada e incorporação no Brasil. Nesse quadro cabe evidenciar, por exemplo, a época em que o futebol se popularizou, deixando de ser um divertimento restrito à classe dominante e passando a ganhar os espaços das várzeas, dos morros, os espaços de e movimento do povo (Soares *et al.*, 2013, p. 70).

Aqui a lógica é deveras simples, um exercício fácil de ser feito: • **os esports** enquanto jogos com suas normas, regras e exigências físicas, técnicas e táticas; • **os esports** enquanto espetáculos esportivos; • **os esports** enquanto processos de trabalho que se diversificam e geram mercados específicos de atuação profissional; • **os esports** enquanto jogos popularmente praticados; • **os esports** enquanto fenômenos culturais que inebriam milhões e milhões.

Ora, a partir de uma simples substituição se pode verificar como os *esports* podem ser abordados nas escolas, e isso não requer uma condição imprescindível para ocorrer a aula os equipamentos de milhares de reais.

Os autores contribuem ainda para o debate com a seguinte exposição:

Ao trabalhar essas questões, o professor vai auxiliando o aluno a perceber o que ocorre por trás do campo, ou seja, nos meandros da administração/direção do futebol “show”, profissional. Perceber, também, o “jogo” que existe entre poder econômico e poder esportivo, assim como o uso da pessoa humana na busca do lucro. Nesse “jogo” há uma exacerbação do nível competitivo, onde os valores de natureza ética se perdem frente à busca da vitória a qualquer custo (Soares *et al.*, 2013, p. 71).

De igual medida, necessitam os professores atuarem junto aos estudantes no necessário processo de desvelamento da realidade, em busca de conhecer os meandros dos *esports* as formas as quais os *pro-players* ainda são cotidianamente explorados em uma relação penosa e danosa como os *streamers* que lutaram com a plataforma detentoras dos “meios de produção” por uma melhor relação econômica que reduzisse a exploração do trabalho dos *streamers*.

Por fim, Soares *et al.* (2013) evidenciam a seguinte questão, que traz uma reflexão para além do mundo do futebol, mas também dos produtores de conteúdo - profissões paralelas nos quais muitos dos atletas de *esports* complementam, ou ao menos tentam complementar, sua renda. Dessa forma, os autores apontam que:

Lucro, vitória a qualquer custo, tudo isso vai contribuindo para a alienação do “trabalhador da bola”, fazendo com que ele nem perceba que, na verdade, é um “escravo da bola”, uma vez que a “lei do passe” ainda orienta e determina as suas relações trabalhistas (Soares *et al.*, 2013, p. 71).

Essa lógica, da mesma forma, pode ser traduzida para os tempos atuais, substituindo a bola pelo controle, pela câmera, pelo *mouse* e pelo teclado. Os *streamers*, em determinados casos, fazem transmissões de mais de 24 horas na tentativa de arrecadar fundos. Pior ainda é a alienação dos trabalhadores que, por não terem consciência de classe, chegam ao ponto de defender seus próprios patrões. O argumento utilizado é que trabalhar por 24 horas seguidas seria uma vantagem e uma demonstração de autonomia do trabalhador, e não uma consequência das condições inadequadas de remuneração que os levam a seguir esses caminhos insalubres. Tornam-se escravos midiatisados, escravos dos *views*... dos *clicks*... do capital.

3.3.2.5 Dos Achados no Portal CAPES e na BDTD

Sobre os achados encontrados na revisão de artigos, dissertações e teses, resgatam-se as categorizações feitas, para a partir daí, debruçar-se sobre os resultados da pesquisa com uma breve descrição sobre potenciais contribuições para a presente pesquisa. Quanto à busca no portal da CAPES, utilizou-se uma filtragem possibilitada pelos filtros selecionados, tais quais a relação com a EF escolar, relação mais aproximada com os *games* e *esports*, sobretudo os que têm menor quantidade de movimento. Esse filtro não foi criado por qualquer predileção por este ou aquele jogo, ou ainda por preterir e distanciar-se dos *games* com movimentos amplos, mas tendo em vista que as expressões mais comuns no contexto dos *games* e dos *esports* não residem no subgrupo dos *exergames*, há, claramente, uma predileção dos entusiastas de *games* e *esports* por jogos FPS, MOBAs e *Battle Royales* e, em menor escala, os *Fighting Games*, os RTS e os *Speed Runs*, conforme se verificou no Anexo F.

O *exergame*, em sua manifestação mais essencial, resiste ao tempo, grandemente, devido ao *Just Dance*. Inclusive, por essa questão da redução do interesse dos consumidores, o equipamento *Kinect* da Microsoft foi descontinuado e, atualmente, a prática do *Just Dance* está reclusa ao *Nintendo Switch*, por meio da

utilização dos controles do console para acompanhar os movimentos dos jogadores via acelerômetro, diferente do *Kinect* que fazia uma espécie de *motion capture*⁵³ (mocap) dos jogadores.

Após tal contexto, apontam-se as categorias adiante: i) categoria 1 é referente aos “Jogos Digitais e EF”; ii) categoria 2 é referente aos “Jogos Eletrônicos e EF”; já a iii) categoria 3 é referente aos “E-sports e EF”. Ocorre que muitos dos textos se repetiam entre si, muitas vezes até por apresentarem os termos correlatos conforme realizado neste trabalho. Dessa forma, diversos textos que resultaram das buscas foram suprimidos de alguma categoria, almejando revisá-los e apresentá-los apenas uma vez, isso é, caso possuíssem relação com a proposta da pesquisa. Dessas três categorias os artigos resumem-se aos seguintes:

1. Na primeira categoria, foram reduzidos os artigos para 2: “A produção científica sobre jogos digitais na educação física escolar: o que dizem os periódicos nacionais?” (Ferreira; Pimentel, 2021) e “Entre bolas, cones e consoles: desafios dos jogos digitais no contexto da mídia-educação (física)” (Cruz Junior, 2013).
2. Na segunda categoria, foram encontrados mais artigos. Ao todo, foram selecionados 13 artigos:
 - a. “Transpondo jogos eletrônicos para aulas de educação física escolar: um relato de experiência” (Lima; Silveira, 2023);
 - b. “Jogos eletrônicos nas aulas de educação física: uma realidade?” (Felipe *et al.*, 2022);
 - c. “Perfil e percepção do uso de jogos eletrônicos por alunos do ensino fundamental: relações com a educação física” (Constantino *et al.*, 2015);
 - d. “Os jogos na sociedade contemporânea: as influências dos avanços tecnológicos” (Freire; Guerrini, 2016);
 - e. “Jogos eletrônicos, e-sports e educação física: aproximações e distanciamentos” (Anastácio *et al.*, 2022);
 - f. “Jogos eletrônicos na educação física escolar: em foco a produção do conhecimento brasileira” (Silva Júnior *et al.*, 2023);
 - g. “Jogos eletrônicos e suas possibilidades na educação física escolar – uma revisão sistemática” (Gadêlha *et al.*, 2020);

⁵³ Em tradução livre, captura de movimento.

- h. "Jogos eletrônicos e educação física escolar: um relato de experiência" (Vasques; Cardoso, 2020);
 - i. "Jogos eletrônicos e a busca da excitação" (Reis; Cavichioli, 2008);
 - j. "Jogos eletrônicos como instrumentos de aprendizagem dentro da educação física escolar" (Holanda Segundo *et al.*, 2022);
 - k. "Errata: jogo eletrônico: contribuições teórico-metodológicas para a formação de professores de educação física" (Nunes *et al.*, 2023);
 - l. "E-sports e esporte: aproximações entre a cultura corporal de movimento virtual e os ciber megaeventos" (Leal; Machado, 2019);
 - m. "Análise da produção científica sobre jogos eletrônicos disponíveis nos portais SciELO, lilacs e portal de periódicos da CAPES" (Furtado *et al.*, 2019).
3. Na terceira categoria, apenas uma referência sobrou após a aplicação de filtros dos requisitos e após extraídos os trabalhos que estavam em interseção com outras categorias. Dessa forma, apresenta-se: "*E-Sports* na escola: desafios e possibilidades para a educação física na cultura digital." (Ferreira; Pimentel, 2018).

Na categoria 1, 'Jogos Digitais e Educação Física', Ferreira e Pimentel (2021) apontam que há uma necessidade latente de formação de professores. Ademais, existe uma distância entre o real e o ideal — no que concerne aos *games* e *esports* na educação — que vem sendo gradualmente reduzida por meio de investimentos estatais.

Com isso, a defasagem infraestrutural será atenuada, porém, sem a devida expansão cultural no que tange às dimensões culturais da formação docente. Esse aspecto ainda será um requisito necessário para a implementação adequada dos elementos relacionados não apenas aos *games* e aos *esports*, mas também àqueles que se vinculam a outras tecnologias e linguagens midiáticas.

Além disso, os *games* e os *esports* devem ser abordados para além do paradigma que estigmatiza a Educação Física, a biologização, que prioriza,

sobretudo, a aptidão física e os aspectos físico-biológicos do corpo, conforme identificado e apontado pelos autores.

Já Cruz Junior (2013) apontou outros fatores que resguardam grande relação com aspectos trazidos de maneira hipotética, com tracejados que permitiam identificar uma certa possibilidade: a de que a EF se aproxima mais facilmente dos *games* e dos *esports* tanto quanto se é possível identificar a inclusão de movimentação mais ampla do ser humano. Nesse sentido, precisamente a hipótese verificada de que, talvez, a EF ainda esteja observando a si própria com a ótica de outrora, uma que verte para a dimensão mais físico-biológica do ser humano.

Dessa forma, o trabalho encontrou em sua análise precisamente um dos fatores aqui apontados, há uma clara predileção pela abordagem dos *exergames*. O autor aponta ainda que há uma busca em se ultrapassar a abordagem “maniqueísta” e sugere, a seguir, que seja superada a abordagem minimalista que insere os *games* no currículo, meramente pela sua característica lúdica.

Já na categoria 2, “Jogos Eletrônicos e EF”, Lima e Silveira (2023) discutem que eles são um importante eixo temático no contexto da EF, e que, ao serem abordados, permitem adquirir competências e habilidades diversas. No relato da experiência, os autores apontam ainda que houve grande adesão da turma por intermédio de propostas de atividades que incutiram também objetivos relativos ao desenvolvimento de habilidades sociais e psicomotoras.

Felipe *et al.* (2022) apontam que na pesquisa elaborada com professores, 17 deles afirmaram que não utilizavam os jogos eletrônicos em suas aulas, ainda que 6 desses professores tenham apontado que se sentem capacitados de modo insuficiente para tal feito. Os outros 11 professores disseram que há uma necessidade de formação continuada, visto que tal tema não foi abordado em suas formações iniciais, ou seja, no ensino superior. Ressalta-se que, muito provavelmente, a maioria dos professores Brasil afora se encontra na mesma situação, sem que os *games* e os *esports* tenham sido abordados no ensino superior.

Constantino *et al.* (2015, p. 858) destacam que os jogos eletrônicos são potenciais elementos para a formação dos estudantes tal qual o esporte, trazendo à tona os valores permitidos pela prática do esporte da escola. Dessa maneira, citam que valores como “organização, gerenciamento e tomada de decisões; honestidade,

paz e respeito; trabalho em equipe e cooperação; pensamento estratégico, criatividade e solução de problemas.”.

Freire e Guerrini (2016, p. 468-469) afirmam que os *games* “[...] são patrimônios culturais, frutos do acúmulo de conhecimento produzido pela humanidade. Portanto, é direito dos estudantes aprenderem a respeito dos jogos [...]” e ainda apontam que “Na escola, a área de conhecimento que historicamente assumiu o ensino do conteúdo jogo é a Educação Física”. O inteiro teor da citação demonstra o correto posicionamento do presente trabalho e o alinhamento em buscar respaldar, embasar e formar professores em um processo contínuo de revisita aos *games* e *esports* para guarnecer os docentes de elementos pedagógicos em tal contexto.

Anastácio *et al.* (2022) produziram um dos trabalhos acadêmicos, que de maneira mais ampla e profunda, discutem a manifestação do alto rendimento dos *games*, os *esports*. Na leitura, os autores apontam que segundo o conceito de esporte moderno de Guttman (1978), por não terem atividade física vigorosa, não seria possível classificar os *esports* nessa categoria. Nesse sentido, aponta que o *exergame* teria maior potencial para se aproximar, porém, faltariam aos tais algumas questões relacionadas ao processo de esportivização. Nesse sentido, adicionalmente, cita-se que o *Just Dance*, um dos maiores e mais icônicos *exergames* esteve na Série de *Esports* Olímpicos, evento do COI⁵⁴ em Singapura em 2023 (IOC - International Olympic Committee, 2023e), o que pode apresentar já um avanço nesse processo de esportivização.

Somado a isso, menciona-se que no contexto do trabalho, os autores citam que no âmbito do Brasil já existia uma confederação, apontam eles. Aqui cabe uma pequena complementação, já que a confederação apontada por eles é a “Confederação Brasileira de *eSports*” (CBeS). No entanto, ainda em 2019 já havia quatro confederações diretamente relacionadas ao tema. Elas são: Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico (CBDEL); Confederação Brasileira de *Games* e *e-Sports* (CBGE); Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos (CBEE) e a Confederação Brasileira de *eSports* (CBeS). Ressalta-se ainda que a confederação citada era, à época, e continua sendo, uma das duas de menor atuação. Atualmente, apenas duas das quatro têm maior movimentação, a CBDEL e a CBGE.

⁵⁴ Comitê Olímpico Internacional, em inglês *International Olympic Committee* (IOC).

Silva Júnior *et al.* (2023) apresentam e reforçam a necessidade de formação docente para que sejam implementadas atividades pedagógicas voltadas para o ensino e reflexão dos *games* e dos *esports* nas escolas. Apontam os autores que há uma recepção boa entre os professores e os alunos:

Considerar o Jogo Eletrônico como conteúdo da Educação Física é um fator necessário e atual, uma vez que, a partir da análise da produção do conhecimento selecionada, em especial as que abordam a percepção de professores e alunos sobre esse processo, destaca-se que ele pode ser motivador, complementar, inovador e atrativo para a diversificação das práticas corporais que constituem esse componente curricular da escola. (Silva Júnior *et al.*, 2023, p. 5552)

Afirmam ainda, a partir da pesquisa elaborada, que é preciso haver preparo e capacitação dos professores, para receberem esse tipo de tecnologia nas aulas, desse modo possam, devidamente, manuseá-las sem prejuízo no intercurso do trabalho.

Gadêlha *et al.* (2020, p. 32960) analisam que há uma: “indispensabilidade de uma formação continuada para os atuais e futuros docentes, ratifica a importância do presente artigo” e adicionam que é uma necessidade da EF que sejam elaborados mais trabalhos que visem abordar os *games* “tanto como estratégia e /ou conteúdo de ensino da EF”, aqui no presente trabalho se utilizou a expressão meio e fim.

Vasques e Cardoso (2020) exploram várias temáticas concernentes ao mundo dos *games* e dos *esports*. Os autores apontam que em sua concepção, os jogos eletrônicos “de movimento corporal” e “sem movimento corporal” são ambos conteúdos de EF, abordando as vivências no contexto das aulas ministradas. Na sequência, abordam a questão da violência no contexto dos jogos e da vida real, além do “vício” em jogos. Por fim, quanto à relação entre os “jogos eletrônicos, e-sports, e os esportes tradicionais”, os autores apontam a seguir variadas dificuldades, tais quais a quantidade excessiva de alunos que podem existir em diferentes contextos. Ademais, ainda apontaram que utilizar o equipamento do estudante pode ser uma tarefa insuficiente, posto que muitos deles não têm celular ou os aparelhos com requisito mínimo para “rodar” os jogos. No entanto, os professores, tais quais sonhadores que sonham de olhos abertos, finalizam com uma hercúlea afirmativa:

As mudanças tecnológicas também incluem as práticas corporais e, nesse sentido, deve-se questionar, criticar, refletir, mas certamente não se alienar a elas. A aproximação da escola ao cotidiano dos jovens, pode certamente auxiliar na construção de valores, de acesso a conhecimentos e práticas que são (cada vez mais) bens culturais. (Vasques; Cardoso, 2020, p. 8)

Ademais, Reis e Cavichioli (2008) possuem um trabalho que já se insere numa época muito distante da atual, porém de grande valia para ilustrar algumas questões que evoluíram, no contexto dos *games* e, agora, da sua nova forma de manifestação, os *eSports*. Mesmo após quase 20 de sua autoria, permite analisar a conjectura dos autores e verificar o caminho trilhado. Nessa esteira, o trabalho mencionado parece tensionar bastante os questionamentos dos jogos eletrônicos, concorrendo com atividades ao ar livre. Inclusive, dizem os autores, que talvez até por uma questão de segurança, os pais permitem com que a prática dos jogos seja mais habitual.

Os autores afirmam ainda que os jogos eletrônicos, com sua tamanha relevância mercadológica, são inseridos em uma lógica capitalista dominante, e nesse sentido, buscam o maior retorno financeiro possível. Nessa esteira, aponta-se que as desenvolvedoras apelam para sangue e explosão. Por isso, aqui caberiam algumas reflexões e pesquisas adicionais: Será que os jogos mais jogados são os de explosão e violência? Será que jogos com sangue são os jogos mais concorridos pelos entusiastas dos *games* e dos *eSports*? As questões não visam contrapor os autores, é evidente que se busca o lucro no mercado de jogos, bem como, é nítido o interesse em acumular capital e, nesse sentido, a associação com o capitalismo é válida. As reflexões buscam descobrir se tal hipótese poderia ser verificada ao pesquisar a realidade dos *gamers*.

Mas, complementam os autores com propositura sóbria, dizendo que os pais devem impor limites para a brincadeira e ainda terem maior cuidado ao selecionar os jogos para a prática de seus filhos. Apontam ainda que não haveria como saber o limite ideal, saudável ou não, de jogar videogames. Nesse sentido, cabe mencionar o que diz o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5) da American Psychiatric Association (2014, p. 795):

Uso persistente e recorrente da internet para envolver-se em jogos, frequentemente com outros jogadores, levando a prejuízo clinicamente significativo ou sofrimento conforme indicado por cinco (ou mais) dos seguintes sintomas em um período de 12 meses:

1. Preocupação com jogos pela internet. (O indivíduo pensa na partida anterior do jogo ou antecipa a próxima partida; o jogo pela internet torna-se a atividade dominante na vida diária.) Nota: Este transtorno é distinto dos jogos de azar pela internet, que estão inclusos no transtorno de jogo.
2. Sintomas de abstinência quando os jogos pela internet são retirados. (Esses sintomas são tipicamente descritos como irritabilidade, ansiedade ou tristeza, mas não há sinais físicos de abstinência farmacológica.)
3. Tolerância – a necessidade de passar quantidades crescentes de tempo envolvido nos jogos pela internet.
4. Tentativas fracassadas de controlar a participação nos jogos pela internet.
5. Perda de interesse por passatempos e divertimentos anteriores em consequência dos, e com a exceção dos, jogos pela internet.
6. Uso excessivo continuado de jogos pela internet apesar do conhecimento dos problemas psicossociais.
7. Enganou membros da família, terapeutas ou outros em relação à quantidade do jogo pela internet.
8. Uso de jogos pela internet para evitar ou aliviar um humor negativo (p. ex., sentimentos de desamparo, culpa, ansiedade).
9. Colocou em risco ou perdeu um relacionamento, emprego ou oportunidade educacional ou de carreira significativa devido à participação em jogos pela internet.

Outras questões poderiam ser adentradas sobre o Transtorno de Jogos pela Internet (TJI), porém, é uma temática que necessitaria de aprofundamento, já que estudos maiores precisam ser feitos acerca do referido tema. Por último, os autores apontam o videogame *Nintendo Wii*, ainda que não o mencionem pelo nome, e também o controle *Wii mote* e *Nunchuk*, procedendo da mesma maneira. A referência segue no sentido de apontar uma das maiores inovações no contexto dos *exergames*. Ao encerrarem o trabalho, fazem, os autores, um questionamento: “estes avanços tecnológicos, que parecem pequenos ou lentos demais a olhares despercebidos, poderão influenciar diretamente a prática esportiva e a Educação Física. Uma ferramenta aliada, quem sabe? (Reis; Cavichioli, 2008, p. 181).

De fato, ao observar todo o percurso trilhado pelos *games* e *esports*, demonstra-se que os autores estavam corretos em seu questionamento e conjectura. Quando imaginaram que os *games* e *esports* iriam compor o quadro de modalidade de clubes tão tradicionais como o Flamengo, Vasco, Paris *Saint-Germain*, dentre outros, e que estariam em eventos promovidos pelo Comitê Olímpico Internacional (COI). A pergunta, legalmente, ao menos, já tem resposta, sendo os *games* considerados conteúdos de EF nacionalmente pela BNCC e no DF pelo CMDF.

Holanda Segundo *et al.* (2022, p. 7) ressaltam o potencial dos jogos eletrônicos para motivar os estudantes para participarem das aulas e ainda citam que:

[...] é importante que haja mais estudo a respeito da introdução dos jogos eletrônicos dentro das aulas de Educação Física, que devido ao cenário atual, torna-se necessário a especialização do professor, de forma que este esteja sempre a par de novas tecnologias e ferramentas que possam auxiliá-lo em suas didáticas em conteúdos tecnológicos para que haja um maior engajamento dos alunos em suas aulas.

Nunes *et al.* (2023, p. 17) são mais alguns dos autores que apresentam, confirmam e reafirmam que:

O jogo eletrônico é relevante e pode estar presente nos cursos de formação inicial em Educação Física, pois, apesar de todas as dificuldades para esse tema se consolidar nesses cursos, elas não impossibilitam a prática pedagógica com esse “jogo”, em que a qualificação da formação acerca do tema continua possível de se alcançar.

Ao concluir, os autores apontam ainda:

Por fim, os *exergames* são, muitas vezes, a primeira associação que as pessoas veem como aproximação entre jogos eletrônicos e Educação Física, já que alguns assumem finalidades de exercício físico. Mas destacamos que suas contribuições para a área não se limitam apenas nos jogos para esses exercícios. Não desconsideramos essa relevância, pois, frente a uma população que globalmente enfrenta problemas com sedentarismo, cada nova alternativa no ramo da exercitação para a saúde é bem-vinda, necessária e cabe o incentivo. (Nunes *et al.*, 2023, p. 18)

Mais uma vez, foi reforçada a importância da formação dos professores. No contexto do trabalho dos autores, o foco residiu sobre a formação inicial de professores. Já no presente trabalho, debruça-se sobre a formação continuada. Ocorre, no entanto, que cada uma tem uma razão de existir e uma necessidade fundamental para o desenvolvimento da educação como um todo e, no contexto da pesquisa, da EF. Se por um lado a formação inicial de professores estiver sempre atualizada com os conhecimentos mais contemporâneos ao alunado, os egressos das faculdades e universidades estarão apropriados de conhecimentos diversos cotidianos aos discentes, ainda, sim, será necessária a formação de professores para atualizar os professores de conhecimentos que surgiem ou se modificarem após sua formação inicial. Na atualidade, encontra-se, precisamente, tal condição. A

partir da hipótese de que os docentes até o momento não tiveram conteúdos e conhecimentos relacionados aos *games* e aos *esports* na formação inicial. Carece então de uma atualização frente a fluidez e volatilidade cultural ao qual os estudantes se inserem.

Os autores mencionam ainda que a primeira aproximação que, em geral, as pessoas imaginam entre os jogos eletrônicos e a EF seriam, como aqui já foi debatido de maneira extensiva, os *games* que tem movimentos amplos, atividades físicas ou exercícios físicos mais extenuantes, os *exergames*. Mencionam a seguir que, no entanto, tampouco os jogos eletrônicos e sua relação com a EF se resumiria a essa vertente, nesse sentido, não há desacordo com os autores. Esclarecem também que não é o caso de desconsiderar ou menosprezar tal prática, dada sua importância em um quadro preocupante como o sedentarismo, mas uma vez, não há desacordo com os autores, apenas se evidencia o cuidado e a necessidade de atenção para as outras dimensões da saúde para além da física no contexto do ensino de EF, em específico, relacionada aos *games* e aos *esports*.

Por oportuno, importa ressaltar e reforçar que no contexto da pesquisa não há uma predileção a esse e aquele *game* ou *esport*, tão somente uma intencionalidade de debruçar-se sobre a maior expressiva manifestação das modalidades desses conteúdos. Portanto, ressalta-se, tal qual no trabalho acadêmico de Nunes *et al.* (2023), no presente trabalho não há qualquer predileção ou menosprezo aos *exergames*, ou ao movimento, visto por alguns como o pilar da EF, o cerne da questão reside sobre estudar, refletir e abarcar, não os *games* e *esports* que se aproximam do movimento, mas se afastam da prática diária dos estudantes, mas, sim, dos que são de consumo e prática diária desses discentes. Busca-se a análise dos *games* e dos *esports* para além do aparente, buscando entender a relevância e importância das outras modalidades que possuem maior destaque no mundo do trabalho esportivo dos *games*, nos *esports*.

Leal e Machado (2019), em seu trabalho “E-sports e esporte: aproximações entre a cultura corporal de movimento virtual e os ciber megaeventos.”, já iniciam o trabalho com um trocadilho que já evidencia a reflexão logo em seu título, ao apontarem a “cultura corporal de movimento virtual”. Por mais que aqui se entenda que uma cultura de movimento virtual está, sobretudo, inserida dentro do amplo espectro da cultura, o acréscimo do “virtual” tem um efeito didático-pedagógico que se materializa quando os autores muito assertivamente mencionam que:

Oportunizar novas vivências, desconstruir tabus e formar cidadãos íntegros com relação à sociedade que estão inseridos, é a missão a nós confiada. Realizar reflexões sobre a prática de e-sports e o uso do Videogame e os Exergames no processo ensino/aprendizagem e ambientá-los, oferecendo subsídios para a utilização no ensino da Educação Física é a nova roupagem dessa era. (Leal; Machado, 2019, p. 12)

É evidente que para que os discentes sejam atendidos nessa medida a qual os autores se referem, necessitar-se-á de um processo de constante atualização dos docentes para entenderem e sempre estarem refletindo a sociedade e suas mudanças, pois, só assim poderão possibilitar e oportunizar momentos pedagógicos que tracem curso em direção à formação desses cidadãos íntegros mencionados.

Furtado *et al.* (2019) constatam que no levantamento feito nos portais Scielo, Lilacs e Portal de Periódicos da Capes houve a predominância de trabalhos feitos, em primeiro lugar, da área da saúde, com um total de 18, e, em segundo lugar relacionados com a escola, com um total de 15. Ademais, foi importante observar que a maioria dos autores possuia graduação em EF, com um total de 41 e em segundo lugar ficaram os autores com graduação em psicologia, com um total de 38. Demonstra-se, assim, um interesse dos professores e professoras de EF estudarem o referido tema.

Por fim, na última, a categoria 3, “*E-sports* e EF”, houve a necessidade de buscar a finalização do trabalho do autor. O artigo publicado era introdutório ao trabalho que estava sendo feito no mestrado do autor. Dessa maneira, aponta-se aqui, para efeitos de consulta, a dissertação de mestrado do professor que concluiu sua pesquisa introduzida no artigo: “As potencialidades do e-Sports como propiciador de aprendizagem colaborativa em uma intervenção no contexto escolar”. Na dissertação, o professor trouxe importante reflexão apontando que, visando usufruir o potencial que se decorre da implementação dos *games* e dos *esports* no âmbito educacional, é preciso que os professores tenham uma mudança postural junto aos estudantes com vistas a superar o uso instrumental desses elementos tão ricos, os *games* e os *esports* (Ferreira, 2019).

O autor se baliza em Mark Prensky e seu conceito de “aprendizagem baseada em jogos digitais”, e dessa maneira, complementa a ideia de Prensky (2001) acerca de nativos e imigrantes digitais, em que os professores considerados imigrantes, precisam adaptar-se a esse novo mundo. Portanto, mais uma vez, se

observa a necessidade e o potencial que há no processo de formação inicial e continuada de professores.

No que concerne à BDTD, foram encontrados 19 trabalhos resultantes da pesquisa pelos termos. Na categoria 1, Jogos Digitais e EF, evidencia-se que foi a categoria que mais teve resultados obtidos. Porém, ao analisar os resultados, filtrando aspectos como relação com a pesquisa e trabalhos encontrados repetidas vezes, reduziram-se a 2 trabalhos acadêmicos e ambos abordaram os *exergames*. Ainda que repletos de valor, não possibilitaram observar os *games* e os *esports* em seu primor.

Na categoria 2, Jogos Eletrônicos e EF, cabe mencionar foi a categoria que mais teve resultados obtidos. Tal dado se reflete, potencialmente, na menção que outrora era adotada para falar sobre os *games*. Os jogos digitais já foram o termo usado de maneira mais hegemônica, porém, ao ser homologada a BNCC o termo adotado passou a ser os jogos eletrônicos. Portanto, a utilização mais usual para os *games* tem sido, ao menos no contexto das pesquisas acadêmicas, os jogos eletrônicos.

Refletindo sobre as diferenças encontradas entre os jogos digitais e os jogos eletrônicos, observou-se que, quanto aos jogos digitais, aproximadamente 33% dos trabalhos se encontraram dentro do espectro temporal adotado de 5 anos, os 66% restantes foram publicados anteriormente à 2020. Já os jogos eletrônicos, apresentaram quase 50% de resultados dentro do alcance temporal de 5 anos.

Ainda, sim, verificou-se uma expressiva quantidade de trabalhos acadêmicos escritos anteriores à 2020 que ainda adotaram o uso do termo jogos eletrônicos como espécie de cognato para jogos digitais. No entanto, ao analisar de forma mais profunda, apenas 7 trabalhos científicos foram selecionados por maior proximidade com o tema e por atender a faixa temporal estabelecida como limite para a presente pesquisa.

O resultado sobre a categoria 7, Esportes Eletrônicos e EF, absorveu a categoria de esports e EF, bem como demonstrou como a vivência dos *games* em alto rendimento, em outras palavras, os *esports*, ainda caminha de maneira muito tímida no meio acadêmico no contexto da EF. Nessa categoria foram encontrados 5 trabalhos, mas que não tematizaram a EF escolar, mas, sim, abordaram as temáticas de maneira mais conceitual.

Por último, na categoria 9, *League of Legends* e EF, foram encontrados dois trabalhos acadêmicos, porém, nenhum dos dois tematizou a EF escolar, trazendo abordagem mais conceitual e teórica. Ressalta-se que tal *esport* ainda que tão conhecido mundialmente, ainda fugiu à compreensão dos professores de EF. Esse é parte do alerta que se faz no presente trabalho. Os *esports*, possivelmente, uma das maiores e mais relevantes manifestações culturais e, para alguns, esportiva, da atualidade, ainda apresentou tão singela expressividade no contexto da pesquisa no que concerne as dissertações e teses. Ademais, o *League of Legends* sendo o jogo mais popular com amplo lastro de respaldo pela quantidade de pessoas ao redor do mundo que o acompanha, conforme apresentado no Anexo F, e no Brasil também com larga quantidade de espectadores (Fiorini, 2024), ainda, sim, teve tão pouca relevância no que tange a pesquisa no contexto dos mestrados e doutorados.

Reforça-se que foram selecionados os trabalhos acadêmicos que apresentaram maior proximidade com o objeto estudado, os *games* e os *esports* em sua vertente mais amplamente adotada pelos entusiastas e, por conseguinte, mais praticada pelos estudantes. Apresentar-se-ão, pois, algumas questões gerais. No total dos 8 trabalhos acadêmicos restantes, 6 foram dissertações do ProEF. A relevância desse dado não se dá apenas pelo presente trabalho também fazer parte de tal programa, mas por poder verificar que professores que estão em salas de aulas estão buscando conhecimento e condição de implementar atividades relacionadas com os *games* e os *esports*.

Oliveira (2020) foi o primeiro a tratar de tal temática no ProEF e escreveu sobre “Tecnologias digitais na educação física: o celular enquanto instrumento de ensino e aprendizagem”. Sabino Neto (2020) foi o segundo autor a produzir dissertação voltada a essa temática com o trabalho “BNCC, cultura digital e a educação física: contribuições para a formação docente”. Lourenço (2023) foi o terceiro na sequência e seu trabalho intitulou-se “Jogos eletrônicos na educação física: possibilidades para escolas com poucos recursos digitais”. Fumis (2023) figura em quarto na cronologia de pesquisadores do ProEF que buscaram entender tal temática, seu trabalho foi intitulado “Efeitos dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física escolar”. Cambraia (2023)⁵⁵ foi a quinta a escrever sobre tal

⁵⁵ Importa mencionar que Sharlene Cambraia foi professora-cursista em uma das edições da formação de “*Games e Esports na Educação*” ofertado na EAPE, criado e ministrado pelo professor-formador referido no REXP, havendo oportunidade singular para a troca de experiências entre os professores.

temática, o título do trabalho da autora foi “Práticas corporais virtualizadas e jogos eletrônicos: novas implicações para a educação física escolar”. Por último, Costa (2024) foi a sexta do grupo de professores-pesquisadores que estão diretamente na linha de frente do ensino e que, com interesse e empenho, se debruçaram sobre a temática dos *games* e dos *esports* no ensejo do ProEF. O trabalho da docente intitulou-se “Saberes de docentes de Educação Física acerca dos Jogos Eletrônicos: implicações para a prática pedagógica na escola.”.

Debruça-se, por oportuno, na análise das dissertações de mestrado relacionadas ao ProEF, visto que não só guardam em si intrínseca relação com o presente trabalho, mas por versarem sobre práticas docentes voltadas para a implementação de *games* e de *esports* na EF escolar. Nessa esteira, outro aspecto que carece ser ressaltado remete ao encontro singelo de uma única formação de professores encontrada no mapeamento de literatura, em específico uma formação continuada. Nesse sentido, importa ressaltar que por mais que a dissertação de Sabino Neto (2020) mencione os *games*, o trabalho como um todo se debruça no conhecimento sobre como a EF está inserida na BNCC e o diálogo com a cultura digital. Verifica-se tal questão, em específico no produto educacional do professor, quando em seu conteúdo programático na formação continuada de professores elaborada, o autor, faz menção a tais tópicos:

Introdução ao curso e às ferramentas disponibilizadas; Teste de conhecimentos prévios sobre a BNCC; Mapa Conceitual com os principais pontos da estrutura da BNCC; Apontamentos críticos preliminares sobre a BNCC; Aprofundamento dos estudos sobre a parte introdutória da BNCC; O ensino por competências na BNCC; Bate-papo: “A Educação Física na BNCC”; As 8 dimensões de Conhecimento na Educação Física; Panorama Geral da Educação Física na BNCC; O sistema de classificação dos Esportes na BNCC; Estudo do artigo “A Base Nacional Comum Curricular: uma proposição necessária para a Educação Física”; Estudo do artigo “Incoerências e inconsistências da BNCC de Educação Física” (NEIRA, 2018); Proposta Didática com Jogos Eletrônicos; Trabalho de Conclusão do Curso: Desenvolvimento de sequência didática; Avaliação Final (Sabino Neto, 2020).

Dessa forma, verifica-se como o cerne da abordagem do professor estava alocada em outros aspectos que tem singular importância, mas que se distanciam da proposta estruturada no contexto da presente pesquisa. Outrossim, a abordagem do professor Sabino Neto ainda seguiu o mesmo padrão de ação voltado para a dimensão física do ser humano, abordando, dessa vez, não o *exergame*, mas o

chamado “*webgames* com o corpo” de autoria de Schwartz e Tavares (2015). Sabino Neto (2020), bem como Schwartz e Tavares (2015) tem uma aproximação aos *games*, ainda de maneira a combater o malefício do sedentarismo. Dessa forma, distanciou-se, portanto, de um atendimento a estudantes e professores que se relacionasse com os *games* em sua prática cotidiana. Não tendo, assim, maior impacto na elaboração da formação de professores que verse, não só sobre os *games* em sua vivência plena e usual, menos ainda na sua vertente de alto rendimento, os *esports*.

Esclarece-se, no entanto, que o conhecimento sobre os *webgames* com o corpo era desconhecida no contexto desse trabalho, portanto, ao identificar tal abordagem por intermédio do professor Sabino Neto (2020) e de adentrar o mérito da causa na fonte primária, no livro produzido de Schwartz e Tavares (2015). Portanto, saúda-se tal iniciativa e de maneira bem objetiva, reconhece-se a possibilidade real de aplicabilidade de tal proposta. É de fato uma possibilidade extremamente factível relacionar os mundos virtuais e “reais” numa busca por um mundo “virturreal”. Ademais, a abordagem dos *webgames* com o corpo possibilitam aos professores adentrarem o conhecimento, inicialmente de maneira teórica, para em um segundo momento abordar numa composição que “contravirtualize” o *game*, ou seja, uma guinada de direção vinda do mundo virtual para o “real”. Ainda que os *exergames*, os VR *games* e os AR *games* já o façam, ainda sim necessitam de materiais que nem sempre estarão “à mão dos professores e dos alunos”, bem, excetuando-se em grande medida, os celulares, estes, com o perdão da literalidade, estarão quase sempre “à mão dos estudantes e professores”.

Lourenço (2023) aborda um dos mais relevantes limitadores do trato com os *games* e os *esports* na educação como um todo, a falta de equipamentos para tal prática. Porém, conforme González (2020) aponta, o professor não teve postura recuada face ao problema e propõe ações para implementar os *games* na EF escolar. O pesquisador é mais um dos acadêmicos que aponta a impreverível importância da formação continuada de professores e, com isso, destacando o que parece ser a maior limitação para o atendimento desse conteúdo nas aulas de EF, a falta de conhecimento e de formação tanto inicial, quanto, anunciado de maneira reiterada e mais contundente, a continuada.

Um dado de grande relevância apontado pelo professor Lourenço (2023) em sua pesquisa foi a presença recorrente dos *exergames* no conjunto das pesquisas

analisadas por ele. O autor disse ainda que foi a modalidade de *games* mais utilizada. Tal fator demonstra mais uma vez a visão mais direcionada dos professores para tal vivência mais restrita à dimensão física do ser humano. Além desses apontamentos feitos pelo autor, ressalta-se ainda a sua abordagem aos aparelhos celulares, *smartphones*, dos discentes para fruição de algumas práticas com os *games*. O professor em sua ação pedagógica selecionou trabalhar com os *games* transpostos do virtual para o “real” como forma de absorver a atenção e buscar a retenção da mesma com tal prática, além disso, foi uma possibilidade de abordar os *games* visto que, conforme o autor aponta, os *exergames* tem um alto custo para sua prática.

O professor Fumis (2023) em sua pesquisa buscou entender a possível utilização dos *games* nas aulas de EF almejando ampliar a prática dos estudantes. Buscou, inicialmente, entender qual a relação dos estudantes com as tecnologias relacionadas a prática de *games*, como o tempo gasto e quais equipamentos os estudantes tinham acesso. Foi apresentada, ainda, a resposta dos estudantes relativa ao questionário do professor Fumis que investigou a percepção e opinião dos estudantes sobre a temática dos *games* em sua pesquisa e o resultado traz importantes apontamentos para a pesquisa atual, mas, também, para um escopo maior que se amplia a partir de certa hipótese lógica, mas, que, de maneira objetiva se pode verificar.

A partir da pesquisa do professor-pesquisador Fumis (2023) se pode comprovar as seguintes hipóteses: os jovens vivem em constante conectividade por meio da internet; jogam muito por intermédio dos celulares; muitos estudantes já tem acesso à internet e a aparelhos celulares; os celulares têm tido significativo impacto no processo de democratização de *games* e de *eports*. Tudo isso se pode verificar na pesquisa de Fumi (2023).

Um aspecto muito interessante foi a resposta dos estudantes apontando que sabem que os jogos podem incorrer em riscos para a saúde. Ainda que as respostas não tenham sido muito precisas e tampouco apontem problemas muito reais. Além disso, mais de 70% dos estudantes apontou que os *games* podem ser considerados como aulas de EF e quase 85% dos estudantes apontou que acham interessante o uso de *games* nas aulas de EF.

Ao observar os pontos positivos dos *games* nas aulas de EF, observou-se uma clareza e raciocínio surpreendente nas respostas dos estudantes. Nesse

sentido, algumas respostas foram destacadas por Fumis (2023) que apresenta um pensamento interessante e que, muitas vezes, pode ser que fuja à compreensão até de adultos e professores. Os estudantes disseram que é importante ter os *games* nas aulas de EF para oportunizar a quem não tem acesso à prática de tais jogos, estimular o uso consciente das tecnologias, poder jogar *games* relacionados à matéria, apontaram ainda aspectos relacionados ao interesse dos estudantes e motivação para participar das aulas.

Ressalta-se o alto grau de satisfação dos estudantes com a atividade desempenhada junto ao professor voltada para os *games*, evidencia-se, no entanto, como, novamente, os *games* seguiram uma direção voltada para uma movimentação global, a visão dos estudantes e do professor ainda repousam sob a ótica da atividade física como uma espécie de elemento central na EF. Na visão de alguns estudantes, as aulas de EF com os *games*, como momentos de leitura, reflexão e trabalho em grupo, ainda “roubou” o tempo de quadra, apresentando ainda a visão de que a EF só se faz na quadra e que a prática de EF é restrita aos jogos e brincadeiras de quadra. Nesse sentido, pela visão que muitos professores levam para a sua prática docente, não é nenhuma surpresa ver os estudantes com esse tipo de visão.

Quanto ao trabalho da professora Cambraia (2023), esta debruçou-se em uma possibilidade deveras interessante, isto, pois, buscou as relações dos *games* e as relações com o mundo real. Muitos *exergames* não necessariamente buscam tematizar a cultura corporal, mas, Cambraia (2023) buscou dar tal ênfase em sua docência.

Evidencia-se e saúda-se, sobretudo, a ação de refletir sobre as estéticas dos corpos virtualizados em meio aos *fighting games*. A professora utilizou o *Tekken* que, tal qual o *Street Fighter* e alguns outros jogos eletrônicos de luta, retratam os homens com um ideal de beleza apolíneo, enquanto as mulheres seguem um padrão de grande erotização. Informações recentes apontam, por exemplo, que o *design* da Chun-Li, em específico de sua característica mais caricaturada, suas pernas, foi fruto de um fetiche do criador da personagem (Cavallera, 2023).

Cambraia (2023) tematiza ainda a virtualização da capoeira a partir dos personagens Eddie Gordo e Christie Monteiro, ambos praticantes de capoeira no universo do *game*. Utilizou-se também, a autora, dos *exergames* para ensinar e trazer uma vivência, ainda que virtualizada, de jogos, esportes e práticas tradicionais

nos quais os estudantes não teriam acesso pelas limitações físicas da escola, como foi observado quando da utilização do *exergame* que simulava jogo de tênis de campo e esqui.

Costa (2024) por sua vez, fez abordagem muito cara a presente pesquisa. A autora buscou dialogar tanto com professores da educação básica, quanto com os do ensino superior e apresentou que:

Observou-se que grande parte dos professores participantes não tiveram em sua formação inicial e continuada, contato com conhecimentos relacionados aos jogos eletrônicos relacionados à Educação Física escolar. Estes professores, afirmaram que o conhecimento que possuem não é suficiente para desenvolver um trabalho pedagógico com jogos eletrônicos na escola [...] (Costa, 2024, p. 9)

A autora sinaliza a necessidade de que se tenham iniciativas voltadas para a formação inicial e continuada de professores, apontando ainda que os que tem algum contato, apresentam menor dificuldade para abortar tais temáticas em seus ofícios enquanto professores. Este fator ficou claro na pesquisa que Costa (2024) apontou, quando em aplicação de questionário de professores resultou respostas que indicavam esse aspecto.

Sugeriu ainda a docente que quando uma ocasião oportuna ocorrer em que se contemple os conhecimentos dos *games*, das TICs, processos de mediação e experiência ou contato com o objeto a ser ensinado, melhor será a docência no tocante a desenvolver o conteúdo dos *games*. A autora afirma também que “a formação inicial e continuada contribuem significativa para uma prática pedagógica qualitativa” (Costa, 2024, p. 109). A autora aponta ainda, em meio a sua pesquisa, que encontrou dados que reforçam que os professores que possuíam alguma experiência ou proximidade com os *games*, mesmo sem formação inicial e continuada, lançaram mão de seus esforços para busca um atendimento ao seu alunado, ainda que dentro das limitações.

Ademais, Costa (2024), ao abordar a docência relacionada aos *games*, destaca certa categoria que outrora González (2020) apontou que fundamenta essa atuação de tais professores que não possuem completo estranhamento com os *games*. Nesse sentido, ao abordar “As disposições sociais do professor atualizadas no contexto de trabalho”, o autor menciona que “[...] frente às mesmas circunstâncias, alguns sujeitos conseguem implementar propostas que rompem com

a tradição da área, enquanto outros desistem de ministrar aulas." (González, 2020, p.143). E ainda segue dizendo:

as práticas dos agentes são interpretadas como uma atualização (ou inibição), frente a contextos específicos de ação, de um conjunto de esquemas, sedimentado ao longo das experiências vivenciadas pelo sujeito, que dão sentido a esse contexto e impulsionam a atuação. [...] Em linhas gerais, em nossas pesquisas, podemos identificar entre os professores com práticas inovadoras aqueles que têm disposições para a reflexibilidade, pensar as razões de seu fazer. [...] Outro elemento em comum, vinculado aos professores com práticas inovadoras, parece ser certa disposição para enfrentar dificuldades. Todos eles, em maior ou menor medida, relatam acontecimentos desencorajadores nos contatos iniciais com seus espaços de trabalho (González, 2020, p.144).

Nesse sentido, verifica-se a presente conexão entre as motivações iniciais da presente pesquisa, associadas com a prática cotidiana do professor, que resulta na criação de projeto para atender estudantes e, na sequência, professores no ensejo da formação continuada de professores. Oportuniza-se, contudo, a possibilidade de adensar tal prática pedagógica consubstanciando-a com a experiência e vivência do mestrado profissional ora presente.

Nessa mesma vereda, a professora Costa (2024) aponta que para além da formação continuada de professores, ainda, sim, torna-se necessário que se tenha, por parte do professor, uma "[...] disposição pessoal do professor em evoluir, ampliar seu conhecimento e o comprometimento em garantir uma formação contextualizada, crítica e criativa aos discentes.".

Já fora do contexto das pesquisas advindas do ProEF, Gadêlha (2020) fez uma busca dos estudos voltados para essa temática de *games* na EF e, também, constatou a baixa produção acadêmica nesse contexto. Além disso, o professor apontou o interesse dos estudantes dessa temática. O docente preparou intervenção de caráter prático e traçou estratégias para cativar os estudantes a expressarem suas opiniões quanto aos pontos positivos que enxergavam no contexto dos *games* e, ainda, a entenderem os pontos negativos desta prática.

Trabalhou ainda, o docente, com a exibição de filme, uma prática muito comum e muito democrática para apresentar o universo dos *games* e dos *esports*. No contexto da sua docência-pesquisa, o professor selecionou para ser exibido o filme, "Jogador Nº 1". Importa mencionar que o filme, de fato, é uma seleção deveras acertada. Para além de apresentar variados elementos da cultura pop, podendo

servir ainda para um resgate cultural do que foi transportado através das épocas até os tempos atuais, traz consigo a temática dos *games* e um contexto de excesso de virtualização da realidade. Além disso, menciona-se que o filme, de Steven Spielberg, é baseado em um livro *best-seller*⁵⁶ de Ernest Cline.

O filme é um exemplo ainda do que é uma distopia, podendo também apresentar aos estudantes o que significa tal termo e quais as dimensões de reflexões que os filmes distópicos possibilitam àqueles seres humanos que os assistem. Pode-se abordar, por exemplo, a dicotomia utopia e distopia. Como seria mais interessante, e necessário, que os seres humanos com empenho buscassem a utopia, contrariamente a, no seu fazer diário e na falta de consciência crítica, cavarem a cova da sobrevivência humana e do planeta Terra, caminhando rapidamente em direção a variados e possíveis futuros distópicos.

A abordagem voltada para os *games* proposta por Gadêlha (2020), no quesito prático, ainda se aproximava das questões relativas à vivência de movimentos amplos, ainda que no contexto teórico houvesse um abrangente e amplo apanhado de conceitos. Reforça-se, mais uma vez que o distanciamento do *exergame* não ocorre por predileção, mas por intencionalidade em buscar uma apropriação de *games* e, sobretudo, de *esports* que tenham maior relação com o cotidiano dos estudantes e mercados mais aquecidos para um aumento de possibilidades de inserção em tal mundo do trabalho.

O autor, em sua conclusão, apresentou como os *games* motivam a participação dos estudantes, a necessidade de formação do docente e de toda a instituição e a necessidade de novas pesquisas sobre os *games* enquanto estratégia de ensino e como conteúdo de EF.

Outra autora que abordou os *games* em sua pesquisa e não se inseriu no grupo de docentes-pesquisadores que o fizeram a partir do ProEF, foi Rech (2023). Nesse sentido, a autora, em sua pesquisa, buscou analisar e identificar os Referenciais Curriculares voltados para a temática dos *games* e dos *esports* nos 26 estados e DF. Quanto aos citados referenciais, a autora cita:

A partir dessa primeira análise interpretativa, podemos considerar que os Referenciais Curriculares Estaduais trazem na sua maioria a manutenção das proposições da BNCC, acrescentando e ampliando possibilidades para o ensino dos jogos eletrônicos, conforme as particularidades regionais. Cabe mencionar que os Estados

⁵⁶ Em tradução livre, mais vendido.

apresentam sugestões, seja de ordem didática ou pedagógica, como de possibilidades de tipos de jogos eletrônicos a serem explorados pedagogicamente. Por ser um objeto de conhecimento recente em documentos norteadores oficiais, que surge a partir da BNCC (BRASIL, 2018), trazer elementos que favoreçam e ampliem a compreensão do professor é criar possibilidades para novas maneiras de oportunizar a temática em questão no processo educativo, de modo a contextualizá-la e problematizá-la em relação aos avanços tecnológicos contemporâneos (Rech, 2023, p. 83–84).

Essa já é uma informação contundente para a relevância do presente trabalho, há quase uma unanimidade na manutenção dos *games*, referidos na BNCC como jogos eletrônicos, nos referenciais curriculares pós-homologação da BNCC, Brasil (2017). Na sequência, Rech (2023) elaborou certa categorização que sintetizou as menções aos jogos eletrônicos e as dividiu em 3 (três). Desse processo de categorização, a autora apresentou “a) Corpo em Movimento; b) Uso de diferentes dispositivos eletrônicos; e c) jogos eletrônicos do cotidiano.” (Rech, 2023, p. 84).

Quanto à categoria 01, “Corpo em Movimento”, a pesquisadora identificou 12 (Figura 35) fragmentos relacionados à categoria por ela criada. Já na categoria 02, “Uso de diferentes dispositivos eletrônicos” a autora encontrou 9 excertos. Na categoria 03, a última, “Jogos eletrônicos do cotidiano”, foram identificados 7 trechos. Ou seja, a que teve maior quantidade de estados brasileiros relacionados foi a categoria 01, “Corpo em Movimento”.

Figura 35 - Categoria 1: corpo e movimento

Categoria 01		
Corpo em movimento		Número de incidência: 12
Amazonas	Experimentar e fruir jogos como integrantes do repertório cultural de movimento, estudando e vivenciando diversas formas de jogos.	C1-03
Ceará	jogos eletrônicos individuais e de interação coletiva com ênfase nos que envolvam o corpo em movimento.	C1-05
Paraná	Experimentar e fruir jogos eletrônicos/jogos eletrônicos de movimento diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários, (re)criando diferentes formas de jogar e enfatizando a manifestação do lúdico.	C1-09

Fonte: Rech (2023)

Rech (2023, p. 85) aponta algo que intitula como o primeiro achado de sua pesquisa de mestrado, diz então a autora:

O aspecto mencionado revela um dos achados desta pesquisa de mestrado, haja vista que os Referenciais Curriculares Estaduais citam a ampliação das possibilidades no uso de jogos eletrônicos com movimentos corporais. Tal informação indica a preocupação em trazer situações de ensino que possam construir aprendizagens acerca da importância de manter um estilo de vida equilibrado e saudável.

Concorda-se que foi um achado, porém, diverge-se um tanto de ser algo positivo esse achado. Não o fato de achá-lo, mas o fator dos estados ainda verem essa relação indissociável entre EF-saúde. Acerca disso, Bracht (2019, p. 111) aponta que:

[...] quando se pensava a relação escola-saúde, era (ou é) incontornável se pensar na Educação Física em função da influência do pensamento médico que patrocina o entendimento da relação entre atividade física e prevenção dos grandes riscos à saúde que representam o sedentarismo, as doenças crônico-degenerativas e a obesidade.

Esse talvez seja um indicativo sobre o viés que ainda se tem dos *games* dos *esports* e do objeto da EF. Talvez ainda se tenha um olhar da EF sob a ótica higienista? Ou um olhar do ponto de vista da saúde renovada? Não que deva ser abandonado o debate sobre a saúde nas escolas. Mas, que ele seja amplo.

Nessa perspectiva, Bracht (2019, p. 111-112) reflete que:

Com o conhecido movimento de ampliação do conceito de saúde, absorvido por uma parte ou um segmento da Educação Física escolar brasileira, também aquela equação (atividade física = saúde) passa a ser criticada⁵⁷ e um novo discurso legitimador começa a ser construído, agora vinculado ao conceito de Cultura Corporal, ou Cultura Corporal de Movimento ou, ainda, Cultura de Movimento. Nessa perspectiva a saúde e sua relação umbilical com os conceitos de aptidão física e atividade física (pelo menos no seu sentido restrito) perde sua centralidade como orientadora da prática pedagógica proposta para a Educação Física escolar. Diríamos que, a partir dessa perspectiva, a saúde passa a ser mais genuinamente uma questão pedagógica, ganhando força a ideia de que a participação da Educação Física escolar se daria vinculada à noção de uma educação para a saúde, ao invés de fomentadora direta de saúde pela atividade física.

⁵⁷ Nota do original: Observe-se, rapidamente, que a vinculação da Educação Física escolar com a saúde passou a ser considerada pelas correntes progressistas, com raras exceções, como um argumento do segmento conservador.

Seguindo a mesma linha de raciocínio, não poderia ser ensinado os jogos eletrônicos que, porventura, tenham em primazia a coordenação óculo manual ou viso motora? Precisa o Brasil inteiro recorrer aos *games* e aos *esports* que residem sobre movimentos globais, ou sobre atividade física vigorosa? Dessa maneira, seguindo esse raciocínio, conforme Bracht (2019, p. 111-112), a “Educação Física escolar se daria vinculada à noção de uma educação para a saúde [...]”? Ou então “de fomentadora direta de saúde pela atividade física.”?

Bracht (2019) aponta ainda que a BNCC demarca o objeto da EF como uma dimensão da cultura, tão logo inicia a apresentação e menciona a EF, diz a BNCC (2017, p. 211):

A Educação Física é o componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história. Nessa concepção, o movimento humano está sempre inserido no âmbito da cultura e não se limita a um deslocamento espaço-temporal de um segmento corporal ou de um corpo todo.

Destarte, conclui Bracht (2019, p. 220-2021):

Entre as principais “prescrições” encontra-se a saúde a partir da equação atividade física = saúde. Se existem evidências científicas em relação aos efeitos “preventivos” das atividades físicas em relação a um conjunto de enfermidades, cabe à Educação Física escolar não apenas instrumentalizar os alunos para a realização dessas práticas, mas tratar pedagogicamente esse tema, o que chamamos no texto de uma educação para a saúde. Isso implica promover reflexões sobre o binômio saúde-doença, bem como sobre os seus condicionantes sociais.

A exemplo de combater a instrumentalização, e apenas apontar ou forçar uma direção de movimento intenso, provocando um gasto calórico quase que forçado no estudante. Num exemplo prático, ao tratar da temática da saúde relacionada aos *games* e aos *esports* verifica-se o TJI, contudo, proibir o jogo, alertar os pais de forma alarmista, restringir coercitivamente a criança ou adolescente talvez seja manobra arriscada. Quais são os motivos para aquele jovem imergir naquele jogo e, com tamanha dificuldade, emergir de volta para o mundo real? Quais as possibilidades de encontrar os seus pais nos jogos online para terem, em família, um momento de interação? Se as gerações podem jogar bola juntos, jogar vôlei, assistir filmes, séries, por qual motivo também não poderiam jogar

juntos? Talvez seja necessário imergir no mundo do jovem para entendê-lo e, se necessário, resgatá-lo, ou agir num sentido no qual o resgate não seja necessário.

Com isso em mente, pensando que os *games* possuem nuances que oportunizam malefícios para a juventude, há que se dialogar sobre a saúde como um todo, compreendendo-a para além de uma dimensão. Resgata-se, nesse sentido, que a Organização Mundial da Saúde (OMS⁵⁸) conceitua a saúde da seguinte forma: “A saúde é um estado de completo bem-estar físico, mental e social e não apenas a ausência de doença ou enfermidade.”⁵⁹ (WHO, 2024). Com isso em mente, os professores, ao relacionar suas aulas com a saúde, devem entendê-la de maneira tridimensional, abordando, inclusive, a relação dessas dimensões entre si.

Por último, aponta-se uma contribuição adicional identificada na revisão de literatura. Lourenço (2023) e Costa (2024) produziram *e-books* e Cambraia (2023) produziu uma unidade didática. Portanto, no processo de criação do produto educacional deste trabalho, os produtos educacionais anteriores também oportunizarão maior embasamento tal qual os trabalhos acadêmicos aqui encontrados agora fundamentam essa pesquisa. Destarte, menciona-se que o trabalho científico de Sabino Neto (2020) versou sobre a formação continuada de professores, bem como uma elaboração de curso de formação continuada enquanto produto educacional e, nesse sentido, tendo em vista o produto educacional almejado no presente trabalho: ementa de curso de formação continuada e *e-book*, também será de grande valia para contribuir na produção da iniciativa aqui pretendida.

⁵⁸ Sigla para OMS em inglês é World Health Organization (WHO).

⁵⁹ "Health is a state of complete physical, mental and social well-being and not merely the absence of disease or infirmity."

4 RELATO DE EXPERIÊNCIA (REXP) - ANALISANDO A GAMEPLAY, ELABORANDO O WALKROUGH

4.1 Introdução

O presente REXP propõe-se a ilustrar, elucidar, propiciar e fomentar as formações continuadas de professores no contexto dos *games* e dos *esports*. Uma das questões de grande importância para a educação brasileira versa sobre a formação inicial de professores e, por conseguinte, da formação continuada. Se naquela a proposta é preparar os docentes para o amplo atendimento aos discentes, nesta, é atualizar os professores propiciando a estes, momentos de reflexão sobre a práxis pedagógica, a diversidade e dinamicidade cultural que impõe à docência uma constante atualização e contextualização frente às questões contemporâneas da infância e juventude dos educandos.

A título de exemplo, apresenta-se o decurso das mudanças do currículo de ensino de EF no DF. Em 2013, havia um currículo que estabelecia e apontava determinados conteúdos a serem lecionados, o qual foi modificado duas vezes: a primeira, com a criação do CMDF, e a segunda, após a homologação da BNCC. Com isso, as formações iniciais de professores que não eram contemporâneas ao CMDF e à BNCC não tiveram a possibilidade de aproveitar o percurso da graduação para debater, refletir e permitir o ensino de tais conteúdos elencados *a posteriori* para serem contemplados no processo de ensino-aprendizagem. Dessa maneira, ficariam os professores necessitados de atualizarem-se de tais conteúdos. Ainda que a prática docente necessite de uma constante atualização por parte dos professores, o processo formativo continuado permite, de maneira mais facilitada, um compartilhamento de conhecimentos e potencial ensino de novos elementos culturais, além de recursos de auxílio à educação de forma mais ampla.

Importa mencionar que tão logo foi criado o projeto CIEEL, mencionado nas motivações iniciais, houve uma insurgente e emergente ideia de propor e abrir espaço para a reflexão e apresentação dos *games* e dos *esports* enquanto conteúdos para os professores no âmbito da formação continuada de professores. Ou seja, já em 2019, houve a busca e a tentativa de apresentar uma proposta para que, nos momentos relativos à coordenação pedagógica, fosse possível, em

substituição à participação enquanto discente nas formações iniciais, trocar de papel para compartilhar o conhecimento relativo aos *games* e aos *esports*. Além disso, buscou-se relatar todas as ações que lograram êxito no contexto da sala de aula enquanto professor de EF, seja no projeto CIEEL, dando aulas de *esports*.

Cabe esclarecer que, no Distrito Federal, o plano de carreira dos professores prevê 30 horas de regência e 10 horas de coordenação pedagógica, que, em geral, se dividem em: um dia de coordenação coletiva, para assuntos gerais da escola; um dia para coordenação por área – EF, por exemplo, coordena junto aos professores da área de linguagens –; e um dia para coordenação individual. Nesse sentido, os professores que desejarem realizar cursos de formação continuada da EAPE, ou autorizados por ela, conseguem ser liberados de uma coordenação, em geral, a individual, para estudar. Cumpre salientar que os cursos auxiliam na progressão da carreira dos professores, que, a cada 5 anos, podem apresentar um curso de 180 horas para avançar na carreira. Menciona-se que os professores de 20 horas também têm o direito à liberação para fazer os cursos, mas a distribuição de regência e coordenação pedagógica é diferente. A coordenação pedagógica, segundo o próprio plano de carreira dos professores, Lei nº 5.105, de 03 de maio de 2013, estabelece que:

coordenação pedagógica: o conjunto de atividades destinadas à qualificação, à formação continuada e ao planejamento pedagógico que, desenvolvidas pelo docente, dão suporte à atividade de regência de classe; (Distrito Federal, 2013).

Verifica-se, portanto, que a própria Lei do plano de carreira já afirma que a coordenação pedagógica é um ambiente destinado à formação continuada.

Ocorre, no entanto, que, sem a possibilidade de compreender, naquele momento, os meios para a efetivação da proposta de formação inicial de professores, a concretização dessa iniciativa não foi viável. Isso se deve ao fato de que, ao se iniciarem tratativas não oficiais com a EAPE, não foi identificado disposição por parte dos responsáveis na instituição que atenderam aos pedidos de informação para a abertura de uma formação voltada a essa demanda. Porém, ao iniciar a pandemia de COVID-19, houve um crescente interesse dos professores em buscar o atendimento dos estudantes com essa temática, o que se verificou no Fórum Online dos Professores de Educação do DF 2020, quando os professores

demonstraram o interesse e solicitaram uma formação continuada sobre *games* e *esports* (GEFID, 2020, 1:17:29).

Dessa maneira, a partir da predisposição do professor em oportunizar espaço-tempo de ensino-aprendizagem para abranger os *games* e os *esports*, e tendo sido demonstrado o interesse dos docentes pela temática, houve maior aceitação e recepção da Sede da SEEDF para acolher o pedido. Com isso, o educador que propunha tal projeto verificou com a EAPE uma forma de criar a formação. O professor descobriu que havia uma prerrogativa para oferecer capacitação na EAPE, sem estar lotado⁶⁰: um documento de oficialização de parceria para formadores externos à EAPE, o documento foi preenchido e ajustado conforme as demandas exigidas. No Apêndice E, o documento preenchido com a proposta se apresenta na íntegra e o documento ajustado e aprovado se encontra em sua integralidade no Apêndice F.

Cabe destacar que o curso previa recepcionar professores de artes e EF, haja vista a previsão de ensino mais fundamentada nesses dois componentes curriculares. Ademais, ressalta-se que, mesmo sendo almejados docentes de artes e de EF, poderiam ser recebidos outros professores, de áreas variadas, tendo em vista que os *games* e os *esports* têm uma origem organicamente transversal e transdisciplinar. Outrossim, quanto mais conhecimento nas áreas do conhecimento diversas, geralmente, maior a imersão e percepção desses elementos de ensino ao vivenciar um jogo eletrônico.

O REXP, de maneira muito dialógica e dialética, converge com os objetivos da pesquisa, uma vez que busca apresentar uma ação pedagógica que apresenta uma proposta de como relacionar os *games*, os *esports* e a EF. Contudo, feito o mapeamento e revisão de literatura, consubstanciar-se-á a formação para aperfeiçoá-la e democratizá-la, abrindo espaço para maior diálogo e construção coletiva a partir da publicidade dada a mesma por intermédio da dissertação.

⁶⁰ Lotação é a movimentação de professor de uma escola para a outra ou de escola para a Sede da SEEDF. Em geral, é necessário estar lotado na EAPE para oferecer cursos lá como professor formador. Todo aquele que se inscreve para fazer os cursos é intitulado de professor cursista, diferente do professor formador, que é o que oferta a formação.

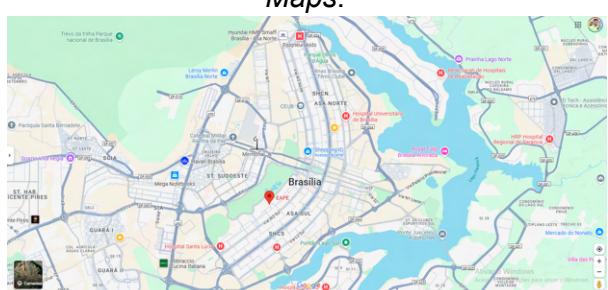
4.2 Descrição da Experiência

Conforme já foi apresentado, a formação continuada ocorreu na EAPE. A respeito desse importante espaço de formação de professores no DF, é pertinente apresentar seu contexto de criação e sua importância. A Escola de Aperfeiçoamento de Pessoal foi criada em 10 de agosto de 1988, mas teve o nome modificado para Escola de Aperfeiçoamento de Profissionais da Educação (EAPE). A EAPE já foi chamada de “Subsecretaria de Formação Continuada”, depois, passou a ser chamada de “Unidade-Escola de Formação Continuada dos Profissionais da Educação”. No entanto, atualmente, de maneira extraoficial, continua sendo chamada pelo seu antigo nome: EAPE.

A EAPE é um espaço ímpar na educação do DF. Existem vários projetos e pesquisas relacionadas à EAPE, bem como um processo de formação continuada que recepciona os professores, mas que também leva os professores da EAPE para dentro das escolas para fazerem formação *in loco*, como o projeto “EAPE vai à Escola” (SEEDF, 2024a). No presente contexto, para se tornar professor formador, há um processo de seleção, o que torna a lotação de docentes na UNIDADE-ESCOLA ainda mais restrita. Além disso, os professores que desejam participar dos cursos da EAPE precisam ser contemplados em sorteios para garantir inscrição nos cursos gratuitos destinados aos professores cursistas. Outro aspecto que carece ser apresentado é que a EAPE tem uma revista científica chamada Com Censo que, em 2024, comemorou 10 anos (SEEDF, 2024b).

A EAPE fica localizada na Asa Sul, relativamente próxima a duas estações do Metrô, a estação 106 sul e a estação 108 sul (Figura 36). O ambiente da UNIDADE-ESCOLA é tal qual uma escola, conforme as Figuras 37, 38 e 39.

Figura 36 - Localização da EAPE no Google Maps.



Fonte: Print Screen do site Google Maps feito pelo autor (2025).

Figura 38 - Entrada principal da EAPE



Fonte: Castro (2024)

Figura 37 - Visão de cima da EAPE



Fonte: Jaques (2023)

Figura 39 - Visão interna da EAPE



Fonte: Henrique (2024)

Em meio a pandemia, os professores formadores da EAPE transferiram suas formações para o formato online. Esse fator facilitou bastante a criação da formação voltada para os *games* e *esports*, visto que, ao fazer presencialmente, haveria perda de algumas vantagens possibilitadas em meio digital. Ademais, deixar as aulas gravadas possibilitou que os professores as assistissem em momento distinto da formação.

O curso foi intitulado “Introdução aos *games* e *esports* na educação” e o professor que o criou e ministrou foi o professor David Leonardo da Silva de Andrade Teixeira. A formação previa a modalidade híbrida, mas, devido à pandemia, foi oferecida exclusivamente de forma online, com encontros síncronos e assíncronos para os professores que, eventualmente, não pudessem comparecer nos horários estabelecidos.

A previsão da carga horária foi de 30 horas, com encontros ocorrendo sempre às quintas-feiras, no período vespertino, com início no dia 26/08/2021 e término no dia 04/11/2021, totalizando 10 encontros. Contudo, o curso acabou dia 18/11/2021, pois algumas datas precisaram ser remanejadas.

A finalidade da formação era “Municiar docentes de Ed. Física e Artes para implementar novo conteúdo curricular (Currículo e BNCC)” (Teixeira, 2021). O público alvo, no entanto, previa recepcionar “Professores de qualquer componente curricular que tenham interesse em desenvolver projetos utilizando os *games* e esportes eletrônicos como ferramenta pedagógica.” (Teixeira, 2021).

Os objetivos específicos elencados propunham:

“Conceituar *games*, jogos eletrônicos, *esports* e esportes eletrônicos; Apresentar modalidades de disputas de *esports* e plataformas de relação humano-máquina; Apresentar profissões específicas dos *esports* e as que permeiam este universo; Apresentar diferentes gerações de jogos eletrônicos e suas nuances artísticas (2D, 3D e

2.5D); Apresentar o pixel art e alternativas de elaboração de campeonatos interclasses; Apresentar possíveis jogos a serem utilizados enquanto conteúdos de artes e educação física." (Teixeira, 2021).

O conteúdo do curso se organizou a apresentar elementos que fundamentam os objetivos específicos da seguinte forma:

Conceituar games, jogos eletrônicos, esports e esportes eletrônicos: apresentar as diferenças e aproximações dos conceitos. Diferenças de formas de atuar com os diferentes conceitos e possibilidades de trabalho nos diversos campos dos jogos digitais.

Modalidades de disputas de esports e plataformas de relação humano-máquina: apresentar os formatos e modelos competitivos: speedrun, MOBA, battleroyale, 4x4, 5x5, FPS, fighting games, ranqueamento, 3x3, card games e card games eletrônicos, auto Chess etc.

Apresentar profissões específicas dos esports e as que permeiam este universo: apresentar a profissões social media, coach, analista, narradores, comentaristas, managers, influenciadores, bem como os fisioterapeutas dos esports, psicólogos, nutricionistas, game designers, programadores, designers gráficos etc.

As diferentes gerações de jogos eletrônicos e suas nuances artísticas (2D, 3D e 2.5D): apresentar o avanço dos games no quesito processamento de dados e de imagem, os avanços frente às novas tecnologias de resolução, avanços do mundo dos bits ao mundo tridimensional e retorno ao mundo dos bits através do apelo retrô, eternizado no aspecto artístico do pixel art.

Possíveis jogos a serem utilizados enquanto conteúdos de artes e educação física: apresentar possíveis jogos a serem utilizados como o Just Dance, Dance Dance Revolution, Beat Saber, Puzzles no estilo Candy Crush, Battle Royale, MOBAS, todos possíveis de serem utilizados nas escolas (Teixeira, 2021).

A avaliação prevista para a formação residia na utilização do *Google forms* para fazer uma avaliação diagnóstica e uma avaliação final, trazendo à tona saberes relacionados aos encontros online com os professores. Além disso, foi oportunizado espaço para registro de críticas e sugestões. Outra forma de contato permanente com os professores foi o aplicativo *WhatsApp*, que serviu para conversar com os professores ao longo da formação. A EAPE forneceu, também, um *Moodle* específico para a utilização dos professores formadores e professores cursistas. O *Moodle* foi menos utilizado na formação, posto que já havia muitos meios de comunicação sendo utilizados, mas ainda assim, serviu para postar os links das transmissões, dos formulários de avaliação, das aulas gravadas, dos vídeos apresentados, dentre outros conteúdos (Anexo G). Além disso, foi utilizado o

OneDrive para compartilhar documentos diversos com os professores cursistas, sobretudo quando eram arquivos grandes, como filmes.

A formação se organizou com o seguinte cronograma:

1º - Primeiro encontro: Avaliação diagnóstica inicial sobre games e esports (Google Forms); Introdução aos conceitos: games, esportes eletrônicos, jogos eletrônicos, esports/e-sports/eSports e egames/egames/eGames.

2º - Segundo encontro: Principais plataformas gamers, história dos videogames, fontes de “visita” ao museu do videogame e história dos videogames e dos esports.

3º - Terceiro encontro: Mercado de jogos, game devs e mundo do trabalho dos games e esports.

4º - Quarto encontro: Jogos eletrônicos, cultura e tecnologia um processo de avanço e desenvolvimento simultâneo. Quais as principais formas de vivência do mundo virtual relacionado ao mundo real: Just Dance, VR, AR, Beat Saber, Pokémon GO, acelerômetro, GPS etc.

5º - Quinto encontro: Como trabalhar com games e esports nas escolas, interclasses, camp de férias, visitas pedagógicas a eventos, intervalo interativo, dia letivo temático com games e esports.

6º - Sexto encontro: Ensinando a arte NOS games e a arte DOS games: *chiptune*, *pixel art*, 2D, 2.5D, 3D, cel shading, estúdio ghibli, remakes, remasters, HD, FULLHD, 4K, 8K, 8bits, 16bits, 32bits etc. As diferentes mídias dos games, emuladores, avanço do blu-ray e desaparecimento do HD-DVD, estabilização da mídia digital etc.

7º - Sétimo encontro: Modalidades de jogos eletrônicos e de esportes eletrônicos: multiplayer local, online, coop, screen split, MMORPG, RPG, MOBA, *Battle Royale*, *open world* etc.

8º - Oitavo encontro: Preconceitos, toxicidade nos games; Temas transversais e segurança da informação; *Skin* e *cyberbullying*.

9º - Nono encontro: Influenciadores/streamers e organizações de esports.

10º - Décimo encontro: Sugestão de planos de aula envolvendo diferentes modalidades de esports eletrônicos e games. Avaliação diagnóstica final sobre games e esports (Google Forms) (Teixeira, 2021).

Os 10 encontros tinham a previsão de durar, no máximo, 3 horas, o que totalizava 30 horas ao todo. Previa-se que eles ocorreriam na plataforma *Twitch* e *YouTube* e que seriam transmitidas, inicialmente, por intermédio do programa *Stream Labs*, o que no decurso da oficina foi modificado para o *Open Broadcaster Software* (OBS), ambos programas são gratuitos, com maior controle para a transmissão e gravação da *stream*.

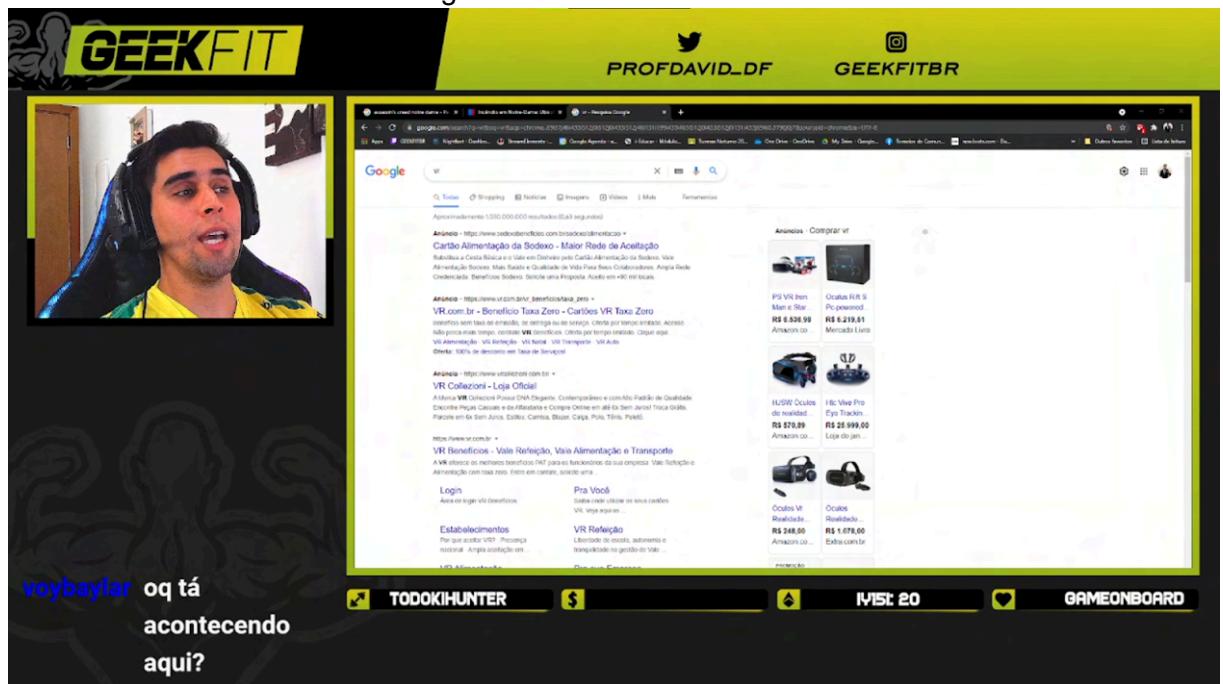
A transmissão do *YouTube* não se fez possível, pois, para fazer a transmissão simultânea em dois canais, era necessária a utilização de um site de *multistream* que apresentou muitos problemas de estabilidade de conexão, portanto, foi transmitido somente na *Twitch*. A *Stream* utilizada foi o canal do professor-formador,

www.twitch.tv/geekfitbr, que já havia sido utilizado para transmitir os Jogos Escolares Eletrônicos do DF (JEEDF) 1^a (primeira) e 2^a (segunda) edições.

Um dos aspectos negativos dessa plataforma é que ela é majoritariamente voltada para o *broadcast*, que é o envio de conteúdos em larga escala e, tal qual, na maioria dos canais de *broadcast* a comunicação do espectador é reduzida. Na *Twitch*, a comunicação dos espectadores está restrita ao *chat* de texto da transmissão. Além disso, era possível que os cursistas também conversassem com o professor formador via *WhatsApp*.

Em contraponto, um dos pontos positivos do uso da plataforma é, que diferente das plataformas como o *Google Meet* e outros meios de transmissão como o *Zoom*, *Teams*, *Jitsi Meet*, dentre outros, é que a *Twitch*, além de ser totalmente aberta, permite que os vídeos sejam assistidos depois do momento da transmissão, pois ficam arquivados no canal. Há, no entanto, uma limitação de tempo e, após esse tempo transcorrido, o vídeo é removido do perfil do canal que o transmitiu. Além disso, há um alerta que entrega o vídeo para os seguidores daquele canal, com isso, não era incomum ver nos encontros a presença de estudantes que participaram dos JEEDF comentando no *chat* e trazendo informações sobre as aulas, como mostra a Figura 40:

Figura 40 - Falando sobre VR



Fonte: Teixeira (2021a)

Ocorreram, em algumas ocasiões, dos estudantes complementarem com conteúdos e conhecimentos diversos sobre as temáticas que estavam sendo abordadas. Alguns professores de ensino superior também puderam assistir, bem como alguns professores de escolas particulares. Dessa forma, o público passou de serem apenas os professores da rede pública de ensino do DF, para também abranger professores da rede privada, do ensino superior, estudantes da rede pública e privada de ensino do DF, pessoas de fora do DF e algumas pessoas que trabalham com *games* e *esports* que entraram na transmissão e contribuíram com o debate com exemplos de experiências profissionais que tiveram.

Outro aspecto interessante é que a plataforma de transmissão permitia transmitir para a *Twitch* e, ao mesmo tempo, gravar as transmissões no equipamento que estava transmitindo os encontros. Dessa forma, todos os encontros foram gravados e facilmente podem ser revisitados para efeito de melhor descrição do REXP.

Os equipamentos eletrônicos mais necessários e relacionados para a execução da transmissão foram: um *notebook gamer*, o *Predator Helios 300*, 16 GB de memória RAM, processador i7 de sétima geração, placa de vídeo GTX 1060 de 6GB, SSD NVME de 1 TB (*Terabyte*)⁶¹; uma câmera, a Razer Kiyo; um *Headset Gamer* Logitech G633; *mouse gamer* Hyperx *Pulsefire Surge* 16000 Dpi; e Teclado Mecânico *Alloy*. Por estar ainda nos períodos remanescentes da pandemia, a formação era transmitida da residência do professor formador.

Uma ocorrência que vale mencionar é que a divulgação maior das formações são feitas pelos professores formadores. A EAPE se encarrega de colocar a formação em uma lista e disponibilizar no site. No entanto, a responsabilidade de divulgar para os professores cursistas, criar artes para divulgação, entre outras atividades, é do professor formador. Na data da inscrição, porém, o professor formador teve COVID e ficou acamado. Quando ele estava se recuperando, faltavam apenas 3 dias para a finalização do prazo de inscrição. Assim, pelo curto espaço de tempo para divulgação, somente 8 professores, sendo eles 6 homens e 2 mulheres, conseguiram se inscrever.

Os professores inscritos eram das seguintes escolas: Centro de Ensino Médio Setor Leste; Centro de Ensino Médio 01 do Gama; Centro de Ensino Especial de Deficientes Visuais; Centro de Ensino Fundamental 209 de Santa Maria; Centro

⁶¹ 1 (um) *Terabyte* é equivalente a 1000 (mil) GB.

de Ensino Fundamental 16 de Ceilândia; Centro de Ensino Fundamental 20 de Ceilândia; Escola Classe 43 de Ceilândia e Centro de Ensino Fundamental 411 de Samambaia.

4.2.1 Relato dos Encontros

Quanto aos encontros, cabe mencionar que totalizam 19 horas e 14 minutos, portanto, foi necessário selecionar os momentos mais catárticos para apresentar no relato em si. Com esforço, buscou-se abranger o máximo de abrangência dentro dos conteúdos selecionados para cada encontro. Ocorre, no entanto, que seria uma tarefa quase impossível abranger tudo. Além disso, já se evidencia uma das dificuldades em relação ao REXP.

Tal qual foi supracitado, Mussi, Flores e Almeida (2021, p. 72) apontam que:

No que concerne às limitações existentes nos RE, como se trata de um tipo de produção construída de forma similar às pesquisas observacionais, pode-se considerar alguns aspectos, como por exemplo, considerar que: “os comportamentos devem ser cuidadosamente definidos e observáveis” (THURBER, 2007; p.256), para que não aconteça um reducionismo do que se está sendo observado, e comprometa a descrição do comportamento crítico (THURBER, 2007). O mesmo autor, aborda outros aspectos que podem limitar as pesquisas observacionais, tais como: a prática do observador; treinamento inadequado; observar muitas coisas simultaneamente; a própria presença do observador; e a não utilização de mais de um observador, o que pode ocasionar menos eficiência e objetividade.

Dessa maneira, procurou-se, ao descrever determinados acontecimentos, apresentar fotos que registram e comprovam o fator ali relatado. Contudo, foi necessário impor certo limite para que o texto não ficasse tão extenso com fotos a cada declaração e apontamento feitos.

Um dos fatores destacados como de maior prioridade foi o registro dos comentários de professores-cursistas, estudantes, ex-estudantes e profissionais que participaram da transmissão, com o objetivo de comprovar o potencial da troca de experiências e do processo dialógico e dialético observado no ensino-aprendizagem. Assim, foi possível apresentar a descrição de todos os encontros, do primeiro ao décimo, ainda que de maneira seletiva e resumitiva.

4.2.1.1 Primeiro encontro

Avaliação diagnóstica inicial sobre games e esports (Google Forms); Introdução aos conceitos: games, esportes eletrônicos, jogos eletrônicos, esports/e-sports/eSports e egames/egames/eGames.

O primeiro encontro se iniciou com uma apresentação do professor-formador, seu histórico de trabalho, fazendo o uso das suas *overlays/layout* de transmissão. A apresentação do professor incluia um *Power point* que resumia seu portfólio. Uma das vantagens da transmissão ser na *Twitch* foi a demonstração da interação como os *Follows* que ocorrem na *stream* (Figura 41).

Figura 41 - Demonstração de forma de interação na plataforma *Twitch*



Fonte: Teixeira (2021a)

Uma das perguntas que costumam aparecer bastante quando se fala de *games* e *esports* na educação apareceu no chat perguntado por um cursista (Figura 42).

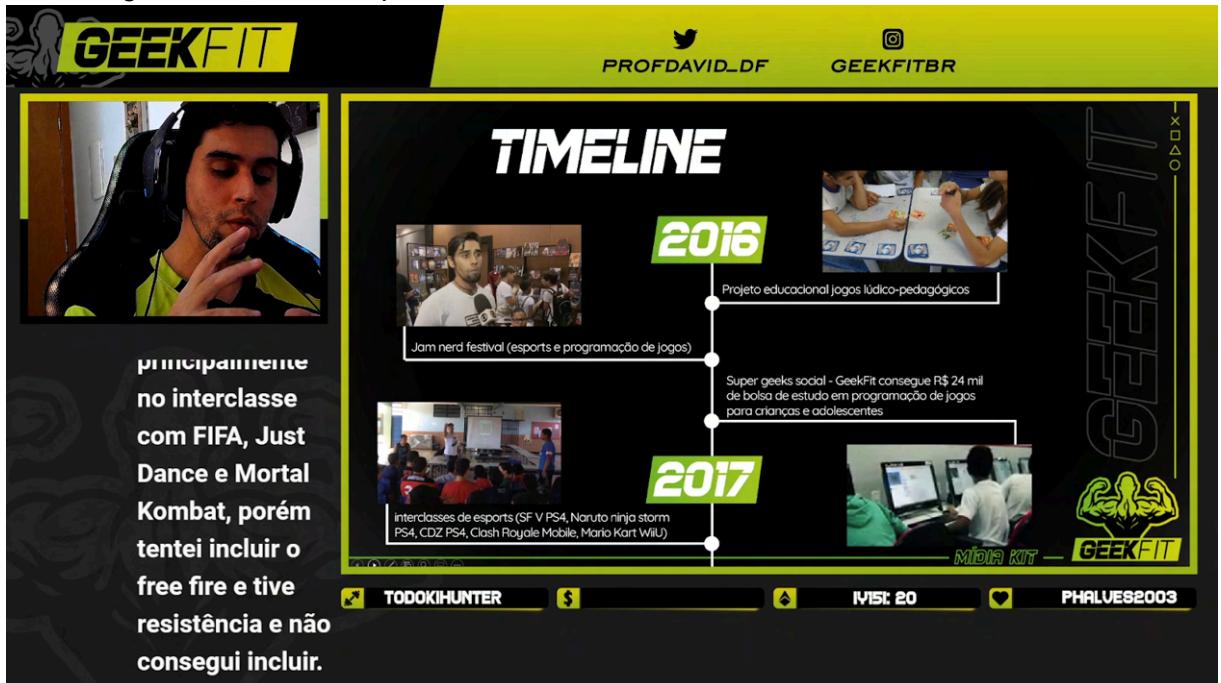
Figura 42 - Perguntas sobre resistência de pais ao trabalhar com games e esports



Fonte: Teixeira (2021a)

Alguns aspectos que evidenciam a necessidade da formação continuada incluem a ideia de um jogo de classificação indicativa +18, como o *Mortal Kombat*, ter mais aceitação do que um jogo de classificação indicativa +14, como o *Free Fire*. Isso foi relatado por um cursista, que apontou que:

Figura 43 - O descompasso entre resistir ao *Free Fire* e não ao *Mortal Kombat*



Fonte: Teixeira (2021a)

Porém, há um grau elevado de desconhecimento quando se impõe resistência ao *Free Fire* e não ao *Mortal Kombat*, esse último extremamente violento⁶². O cursista, a seguir, perguntou: Qual seria a melhor estratégia para organizar e incluir como modalidade dos jogos? (Figura 44).

Figura 44 - Como inserir o *Free Fire* na escola



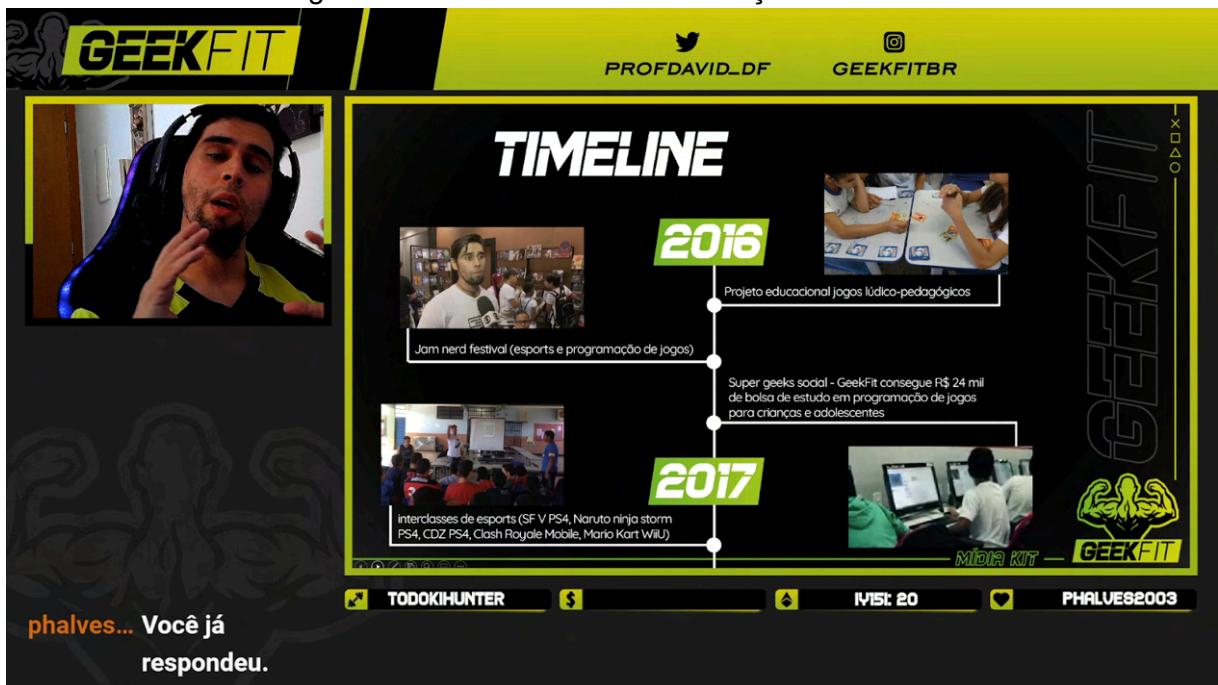
Fonte: (Teixeira, 2021a)

Sobre a temática levantada pelo cursista, o professor formador pediu que, se possível, apontasse qual foi essa resistência e de onde ela veio e informou sobre a importância da classificação indicativa, principalmente, no contexto da escola. Apontou ainda que existem pontos positivos e relevantes, na prática do *Free Fire* e que esses pontos devem ser esclarecidos no âmbito escolar.

Sobre as estratégias solicitadas pelo cursista, o formador apresentou a discussão da classificação indicativa e os valores e benefícios da prática do *Free Fire*. Assim, o professor se sentiu contemplado com a resposta (Figura 45).

⁶² Importa mencionar que a violência por si só não enseja a necessária classificação indicativa +18. A violência existe em contextos simples e cômicos, como em uma esquete de comédia em que um ator quebra um prato na cabeça de outro ator, por exemplo. No entanto, as violências são analisadas pelo Ministério da Justiça (MJ) e classificadas do ponto de vista do que pode ou não ser apresentado para referida faixa etária.

Figura 45 - Discussão da Classificação Indicativa



Fonte: Teixeira (2021a)

O formador apontou que, devido à diversidade de jogos ofertados, os estudantes desejam participar de vários jogos e não solicitam, nem sentem falta, daqueles com classificação indicativa mais alta. Dessa forma, se ensina a respeitar a classificação indicativa oferecendo outras opções condizentes com a idade dos estudantes e o contexto escolar, além de conseguir uma participação dos estudantes de maneira mais ampla. Em sua apresentação, o professor-formador mencionou que fazia uso de equipamentos e jogos eletrônicos da sua propriedade⁶³, porém, não havendo o recurso, ou até mesmo o interesse do professor(a) em gastar seus recursos para inserir tais jogos, haveria a possibilidade de utilizar *games* nos celulares e computadores, caso a escola tenha, que são gratuitos. A maioria dos *esports* da atualidade são gratuitos para jogar.

Um cursista comentou que um dos jogos que poderiam ser utilizados seria o *Call of Duty (COD) Warzone* (Figura 46):

⁶³ Para o projeto CIEEL, o professor levou mais de 20 mil reais para a escola em equipamentos de *games* e *esports*. *Notebook Gamer*, PS4, Nintendo Switch, 2 controles de PS4, 2 controles de Switch, 2 controles e receptor de sinal de XBOX 360 para PCs e todos os jogos comprados para utilização no projeto. O *smartphone* do professor também era disponibilizado aos estudantes para a prática de algumas modalidades de *games* e *esports*.

Figura 46 - Sugestão Call Of Duty e Classificação Indicativa



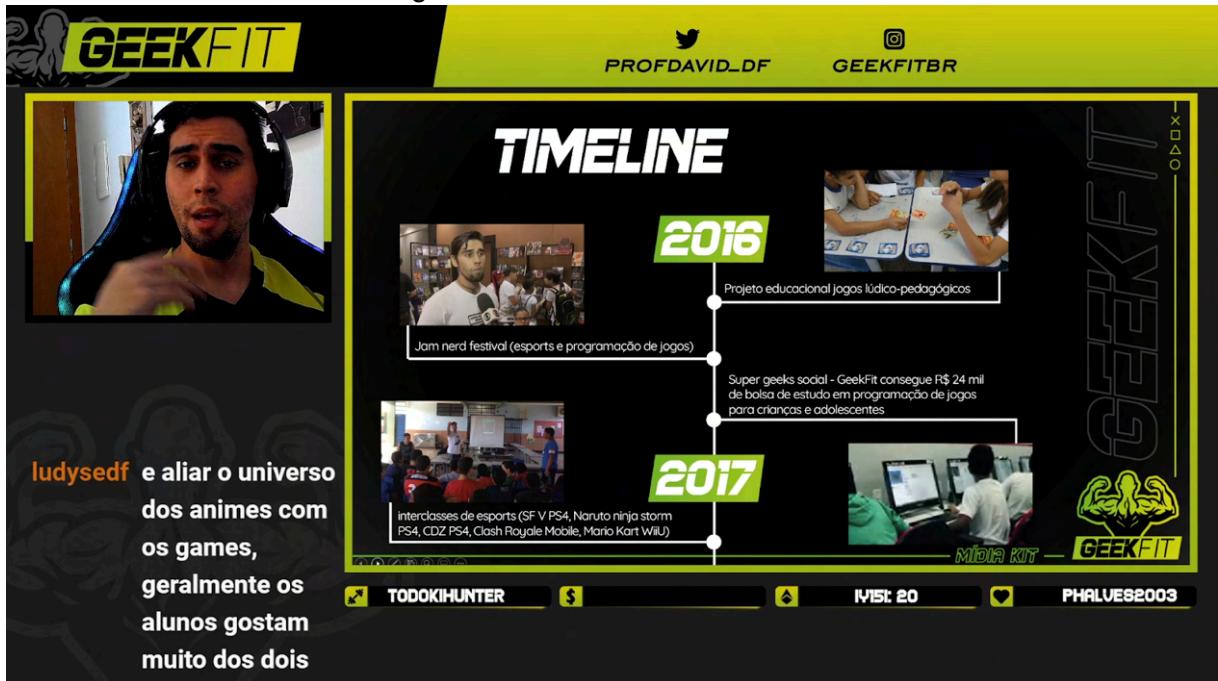
Fonte: Teixeira (2021a)

Em dado momento, quando um dos cursistas mencionou o COD, o formador contou que havia sido procurado pela Polícia Militar do DF (PMDF) para fazer um campeonato de COD Warzone. Em seguida, criticou que o jogo foi referido, em certa notícia, como “jogo de guerra”, o que sugeria uma conotação mais pesada ao jogo (Teixeira, 2021). No entanto, aproximadamente 2 (dois) meses depois, o mesmo portal fez a publicação de uma notícia que dizia que jogar COD: Warzone por duas horas equivalia a fazer mil abdominais em termos de gasto calórico (Nunes, 2021). O que, para o formador, pareceu uma forma de, em ambos os casos, buscar o *click* (*clickbait*)⁶⁴, por uso de notícias com alto teor polêmico, buscando captar a atenção e sentimentos dos espectadores. O formador disse que apontou a situação apenas para que os cursistas tomassem cuidado com os canais de notícia e verificassem os contextos das reportagens antes de formarem uma opinião, mas que não era, de maneira alguma, uma crítica generalizada das mídias querendo dizer para não confiar em canais de comunicação, jornalismo e notícias, apenas um alerta para uma leitura da realidade de maneira mais crítica e atenciosa, sobretudo ao levar esses conteúdos para a sala de aula.

⁶⁴ A esse enviesamento de informação dando ênfase em aspectos específicos, se chama comumente de *clickbait*, em tradução livre, isca de clique.

Um dos cursistas apontou, também, a relevância dos animes e a possibilidade de aliá-los ao universo dos *games* para captar ainda mais a atenção dos estudantes (Figura 47).

Figura 47 - Relevância de Animes



Fonte: Teixeira (2021a)

O comentário veio antes do professor mencionar os *games* e *esports* relacionados com os animes e que, ao levar esses jogos para dentro da escola, ocorre uma grande adesão de alunos para essas modalidades. Nesse contexto, o professor mencionou o *Naruto Ultimate Ninja Storm 4* praticado no PS4 nos jogos de interclasse e, também, Cavaleiros do Zodíaco. Mais adiante, o formador mencionou a ida dos estudantes ao evento Festival do Japão e ao *GEEK PRIME*, eventos que traziam os *games* e os *esports* unidos com a cultura japonesa (Figura 48).⁶⁵

⁶⁵ Importa mencionar que um ano após a realização da 1^a edição da formação continuada de professores sobre *games* e *esports* na educação, o professor-formador apresentou palestra sobre animes e educação no evento *Anime Summit Brasil* no DF. A esse respeito, Galassi (2022) ao entrevistá-lo, apontou uma das falas do docente em que o mesmo dizia: “Os animes, como um todo, são sempre recheados de muitos valores, como determinação, disciplina, superação, resiliência. A partir desses valores, cria-se um vínculo entre pessoas de diferentes pontos de vista. Além disso, os animes trazem uma relação muito honrosa e de solidariedade entre professores e estudantes, e o impacto disso na vida desses atores. Então, é importante trazer os animes para dentro dos nossos processos de ensino aprendizado e para as nossas relações”, explica o professor (Galassi, 2022).

Figura 48 - Menção ao Festival do Japão



Fonte: Teixeira (2021a)

Além disso, o professor-formador apontou, lembrando do conceito de Capital Cultural de Pierre Bourdieu (1999), que levar os estudantes para eventos culturais e tecnológicos e trazê-los, também, para dentro da escola pode ser uma importante medida para atenuar a diferença do impacto do capital cultural entre jovens com maior poder aquisitivo e jovens de periferia, que possuem menores chances de conhecer tais eventos, bem como obras de arte e aparatos tecnológicos de alto padrão e custo.

O professor faz alusão ao termo, tanto pela lembrança de tê-lo estudado, quanto pelo significado que a cultura tem na construção dos processos civilizatórios, da cidadania e da emancipação humana. No entanto, não entende a educação no contexto da teoria do sistema de ensino como violência simbólica ou, conforme apontado por Snyder (2005, p. 287), como a luta de classes impossível. Saviani (2018, p. 73) afirma: “De fato, à luz da teoria da violência simbólica, a classe dominante exerce um poder de tal modo absoluto que se torna inviável qualquer reação por parte da classe dominada. A luta de classes resulta, pois, impossível”. Portanto, não é essa a visão do professor sobre a educação. O efeito de democratizar o acesso às artes e às tecnologias tem o sentido completamente oposto: democratizar o que já deveria ser democrático e corrigir um mal social, o acinte da acumulação de riqueza e o escárnio na distribuição de renda.

Menciona-se que o Capital ainda é o principal fator que contribui para essas e outras desigualdades, porém, ao verificar que na periferia esses conhecimentos e culturas são, muitas vezes, desconhecidos e nem ao menos vistos como possibilidades de inserção no mundo do trabalho, torna-se necessário que os professores estejam atentos ao contexto cultural da localidade para ampliar o leque de possibilidade para os estudantes. Saviani (2011, p. 14) aponta que “a escola é uma instituição cujo papel consiste na socialização do saber sistematizado.” e ainda:

o domínio da cultura constitui instrumento indispensável para a participação política das massas. Se os membros das camadas populares não dominam os conteúdos culturais, eles não podem fazer valer os seus interesses, porque ficam desarmados contra os dominadores, que se servem exatamente desses conteúdos culturais para legitimar e consolidar a sua dominação. Eu costumo, às vezes, enunciar isso da seguinte forma: o dominado não se liberta se ele não vier a dominar aquilo que os dominantes dominam. Então, dominar o que os dominantes dominam é condição de libertação (Saviani, 2018, p. 107).

A atividade docente, assim, se configura para uma ação que busca dar autonomia, emancipar, empoderar e superar o *status quo*. A educação está para além de ensinar as letras, é, sobretudo, ensinar a ler o mundo.

Ao término da apresentação, o formador finalizou informando seus dados de contato, que são públicos, e apresentou o projeto CIEEL com maiores detalhes para os cursistas (Figura 49).

Figura 49 - Final da apresentação e aprofundamento sobre o CIEEL



Fonte: Teixeira (2021a)

Em seguida, o professor-formador iniciou a apresentação sobre a variação de termos e significados utilizados para referir-se aos *games* e aos *esports* “*games*, esportes eletrônicos, jogos eletrônicos, *esports/e-sports/eSports* e *egames/egames/eGames*” e as problemáticas e inadequações dos usos indevidos. Apresentou que o uso indevido da terminologia transparece para os adeptos dos *games* como desconhecimento, como se um *outsider*⁶⁶ da cultura dos *games* quisesse se apropriar e cooptar os *games* para uso escuso. Ressaltou ainda que, por serem um público com uma carga de preconceito social, os jogadores permanecem receosos em relação aos ‘imigrantes’⁶⁷ e o potencial uso dos *games* como ferramenta de manipulação dos ‘nativos’, e, por isso, há um certo protecionismo.

Foi abordado ainda que, mesmo que os docentes busquem entender e conhecer os *games* e *esports*, muitos alunos terão mais informações que os professores, principalmente devido à existência de inúmeros nichos no universo dos *games* e *esports*. Portanto, o conhecimento trazido pelos estudantes agrupa significativamente ao desenvolvimento da aula e ao diálogo com os alunos. Nesse sentido, de maneira exemplificativa, faz-se alusão ao conceito de nativo e imigrante. Os professores, por mais que estejam procurando conhecer o contexto *gamer*, ainda têm uma certa distância de algo que é cotidiano na vida de muitos estudantes. Rememorando a máxima atribuída a Blaise Pascal: “Ninguém é tão ignorante que não tenha algo a ensinar. Ninguém é tão sábio que não tenha algo a aprender.” associada ao processo de ensino-aprendizagem da Pedagogia Histórico-Crítica, no qual, no primeiro passo (ponto de partida - prática social), o professor parte do conhecimento e experiência (compreensão) denominada “síntese precária” e o aluno parte de uma compreensão sincrética, para juntos chegarem, quinto passo (ponto de chegada - de volta à prática social) a uma compreensão sintética: “a educação é uma atividade que supõe uma heterogeneidade real e uma homogeneidade possível; uma desigualdade no ponto de partida e uma igualdade no ponto de

⁶⁶ Estrangeiro, forasteiro, em tradução livre. Alguém de fora.

⁶⁷ Aqui os termos todos utilizados tem uma conotação metafórica ilustrativa. Não há um pensamento xenófobo por parte do professor e nem dos *gamers*, ao menos em sua maioria. Talvez aqui seja mais propício fazer alusão ao nativo digital e ao imigrante digital (Prensky, 2001). Novamente, a título ilustrativo, visto que o professor não comunga com a totalidade das ideias de Prensky. Nesse ensejo, o nativo digital teme que os *games* e o que eles representam na sua vida, sejam utilizados para fins de manipulação.

chegada (SAVIANI, 1980a)." (Saviani, 2018, p. 122). A pedagogia Histórico-Crítica, dessa maneira, tem um processo circular e não linear.

O professor-formador mencionou que existem, ainda, alguns preconceitos entre os nichos *gamers* e citou que é necessário que os professores tenham algum conhecimento sobre essa temática, a fim de combater o *cyberbullying*. Mencionou também que seriam trazidos mais a frente alguns conteúdos para serem apresentados nas aulas dos estudantes com o propósito de gerar debates sobre a questão do armamento, do estatuto do desarmamento e das notícias fantasiosas que tentam associar os *games* e os *esports* a violência e atrocidades cometidas. Citou, em seguida, a diferença entre *games* e *esports* e como importa saber quais as peculiaridades entre os termos. Citou a audiência pública na qual os senadores fizeram confusão entre os termos e quiseram apontar o "GTA"⁶⁸ para ilustrar a violência numa discussão que versava sobre regulamentação de esportes eletrônicos.

No campo da violência nos *games* e nos *esports*, o professor-formador citou a pesquisa de Oxford que apontou: "O envolvimento com videogames violentos não está associado ao comportamento agressivo de adolescentes: evidências de um relatório registrado" (Przybylski; Weinstein, 2019). Um professor-cursista escreveu no chat que "é muito tóxico o ambiente virtual, então é muito importante que seja discutido na escola" e o professor-formador concordou e disse que é preciso entender, inclusive, quais as plataformas onde os estudantes estão inseridos.

Por fim, o professor-formador mencionou em *en passant* a seriedade e amplitude do mercado de *games* e *esports* e finalizou citando o impacto dos jogos *Doom* e *Mortal Kombat* na sociedade dos EUA, havendo sido criada a Classificação Indicativa para jogos devido ao *Mortal Kombat*.

No primeiro encontro o professor preparou uma, não tão breve, introdução ao uso de *games* e *esports* na educação. Logo de início, o docente apresentou o contexto de criação e percurso do projeto CIEEL que outrora desenvolveu para viabilizar os *games* e os *esports* no contexto educacional, inspirado por sua paixão por educação, saúde, tecnologia e inclusão social. O formador destacou seu percurso, formação e experiências, como sua atuação nas Secretarias de Educação e de Ciência, Tecnologia e Inovação e sua vivência pessoal no universo geek e

⁶⁸ O termo é uma sigla para o termo em inglês "Grand Theft Auto" traduzido, de maneira resumida, como roubo de carros.

gamer. Compartilhou, também, como a ausência de espaço físico durante a chuva nas escolas motivou a introdução de alternativa como o seu outro projeto chamado “Jogos lúdico-pedagógicos”, que trouxeram para dentro da escola jogos como o *Pokémon Trading Card Game*, para incentivar raciocínio lógico e criatividade. Além disso, ele argumentou que jogos podem oferecer simulações valiosas para ensinar responsabilidades e consequências aos alunos, unindo o mundo virtual ao real como uma ferramenta educacional. O educador incentivou os participantes a se envolverem ativamente no curso, ressaltando a importância de feedback e interação contínua.

Nessa apresentação, o professor informou sobre o procedimento que percorreu para a implementação de *games* e *esports* na educação. Desse modo, ele ressaltou a introdução de esportes eletrônicos nas escolas para complementar aulas de educação física, atraindo estudantes através de suas habilidades no contexto *gamer*. O docente criou interclasses de jogos eletrônicos e verificou como estudantes que, voluntariamente faltavam às aulas na semana de interclasses, passaram a ir para a escola para participar dessa nova iniciativa. Ademais, destacou a importância de adaptar conteúdos para a realidade escolar local e de engajar alunos em atividades que ressoem com suas experiências e interesses. Ele também organizou passeios pedagógicos a eventos de cultura geek, conectando saberes escolares com o universo dos games e incentivando o desenvolvimento acadêmico e pessoal dos alunos. O projeto teve apoio da comunidade escolar, com a participação efetiva de pais e diretores, ressaltando o impacto positivo de explorar novas propostas de ensino.

Adicionalmente, o professor informou que o envolvimento dos professores e da comunidade escolar com atividades educativas era cada vez maior. Nesse sentido, o professor-formador destacou o apoio que recebeu de outros professores, diretores e coordenadores, que participaram ativamente de seus projetos, acompanhando os eventos que proporcionaram experiências únicas para os alunos. Estes eventos se tornaram um assunto frequente nas escolas, trazendo entusiasmo e expectativa entre os estudantes. O professor destacou, em sua fala, o compromisso com a transparência e a comunicação com os responsáveis pelos estudantes e com toda a comunidade escolar participante, criando oportunidades lúdico-pedagógicas que iam além de sua sala de aula e até mesmo de sua carga horária. Ele também discutiu a importância de selecionar cuidadosamente jogos

eletrônicos para o ambiente escolar, respeitando a classificação etária/indicativa e focando em benefícios educativos, educando para e pela cidadania. O formador incentivou a consideração legítima de *games* populares como *Free Fire* no ensino, argumentando seu potencial educativo e a relevância cultural crescente no contexto jovem e nos *esports*.

Outro aspecto evidenciado pelo professor foi a potencial integração de cultura pop associada aos *esports* na educação. Nessa esteira, o formador enfatizou a importância de incluir a cultura pop e os jogos eletrônicos no ambiente escolar, utilizando jogos como o *Pokémon*, o *Magic: The Gathering*, o *RPG*, os *games* e *esports* para integrar interesses dos alunos com o aprendizado. Ele ressaltou como projetos interdisciplinares e até transdisciplinares que combinam *anime* e *games* podem incentivar estudos de línguas estrangeiras modernas, como o inglês, o japonês e, mais recentemente, o coreano, dada a expressividade do *k-pop*⁶⁹, do *k-drama*⁷⁰ e da potência que tem sido a coreia do sul no LoL. Além de discutir estratégias de classificação etária/indicativa. O professor-formador compartilhou suas experiências organizando visitas pedagógicas a eventos como o *Jam Nerd Festival*, onde obteve sucesso em conectar estudantes a oportunidades de desenvolvimento pessoal e profissional. Ele também discutiu a organização de atividades práticas, incluindo visitas a eventos culturais como o Festival do Japão⁷¹, para fortalecer o entendimento cultural e proporcionar experiências integradas aos interesses dos alunos.

O formador destacou ainda o potencial de enriquecimento da educação por meio de eventos e estratégias inovadoras para ressignificar a percepção que os estudantes geralmente têm da escola. Para isso, ele relatou suas ações voltadas ao aprimoramento da experiência estudantil, promovendo eventos culturais e competições de esportes eletrônicos. Seguiu então destacando como levou alunos a experimentar a culinária e arte japonesa em festivais e continuou a participação em

⁶⁹ Do inglês: *Korean Popular*, um estilo musical de música pop coreana.

⁷⁰ Também conhecido como *dorama* (*dorama* é a nomenclatura/pronúncia em japonês, os coreanos em si não gostam e não utilizam esse termo, chamando o produto cultural de *k-drama*). São as “novelas”, minisséries e séries coreanas que têm tido relevante importância e popularidade.

⁷¹ Nesse evento o professor conseguiu comprar 50 (cinquenta) yakisobas para os estudantes para que pudessem provar a culinária oriental.

eventos como o *Geek Prime*⁷², conectando alunos com a indústria de dublagem⁷³ e *esports*⁷⁴, além de captar recursos para poder conseguir incluir jogos de maneira gratuita nas atividades escolares. Com isso, ele promoveu interclasses, adaptando a infraestrutura escolar para facilitar a participação dos alunos, discutiu a importância de escolhas cuidadosas e sensibilização quanto às classificações etárias nos jogos, defendendo atividades que despertem interesse e aprendizado significativo e compartilhou desafios e aprendizados oriundos de colaborações, demonstrando o valor de integrar os interesses dos alunos ao currículo educacional de forma divertida e relevante. Apontou, também, que o processo de ensino-aprendizagem se torna muito mais orgânico tanto para os professores, quanto para os estudantes.

O educador afirmou, ainda, que verificou um enriquecimento cultural e um aumento significativo do engajamento dos estudantes por intermédio dos *esports*. Apresentou que, ao organizar diversas excursões para levar alunos a eventos culturais e de *esports*, ele teve a oportunidade de aprofundar o engajamento dos estudantes com esses universos e com a escola. Mencionou, portanto, que levar os alunos à *Campus Party*, destacando a importância de experiências imersivas para o aprendizado cultural, despertou o interesse dos estudantes em participar dos projetos do professor, chegando a atrair até mesmo alunos de outras escolas para o CEF 34. O professor-formador ampliou as oportunidades para os estudantes ao levá-los a eventos como a *GameCon* e o *Video Game Show*, nos quais obtiveram sucesso competindo em campeonatos de *esports*, como *Naruto* e *Dragon Ball FighterZ*. Além disso, ele sublinhou a importância de oportunidades acessíveis, buscando parcerias para financiar acessos e refeições para os estudantes. Ele também ressaltou a importância de levar estudantes palestras com figuras-chave do mundo dos *games* e *esports*, enriquecendo ainda mais a experiência dos alunos com perspectivas profissionais e educativas no contexto dos *games* e dos *esports*.

O professor-formador destacou seu envolvimento pioneiro em eventos importantes e projetos destinados à educação e esportes eletrônicos, incluindo audiências públicas e colaboração com legisladores para promover o reconhecimento dos *esports* no Distrito Federal. Ele também compartilhou sua

⁷² Nesse evento o professor conseguiu comprar 50 (cinquenta) yakisobas para os estudantes no restaurante *Kyukei* (休憩) que significa: intervalo, descanso, intervalo. Ou seja, como se fosse a hora do lanche dos estudantes.

⁷³ Os estudantes puderam conhecer a Úrsula Bezerra, dubladora do *Naruto* - *anime* de expressivo sucesso no Brasil e no Mundo - e outros dubladores.

⁷⁴ Os estudantes puderam conhecer a dubladora oficial da *Zoe*, uma personagem jogável de *LoL*.

experiência na condução de campeonatos e torneios de jogos eletrônicos nas escolas, como os JEEDF com as modalidades de *League of Legends* e *Valorant*, evidenciando a importância de tais atividades para engajar estudantes e conectar o ensino médio ao cenário universitário. O educador enfatizou a dificuldade e os custos de trabalhar com tecnologia, mas destacou suas múltiplas iniciativas que trouxeram jogos como *Street Fighter V* e *Arena of Valor* para a escola em que trabalhava, usando tecnologias diversas para potencializar o aprendizado. Além disso, ele aproveitou para fazer um balanço sobre as adaptações necessárias nos projetos, ressaltando a adaptabilidade e os benefícios de jogos de luta pela sua rotatividade e dinamismo, o que gerou maior engajamento nas aulas.

Ademais, o professor-formador continuou a expandir as opções de jogos nas aulas, investindo em equipamentos como um *notebook gamer* e um *Nintendo Switch*, para proporcionar uma variedade de experiências aos alunos com jogos como *Street Fighter V*, *Dragon Ball Fighter Z* e *Super Smash Bros*. Ele evidenciou a importância de usar a nomenclatura correta para *games* e *esports*, destacando que termos incorretos como "e-games" não são aceitos na comunidade.

O formador argumentou contra a associação simplista entre jogos eletrônicos e comportamento violento, enfatizando a necessidade de compreender o papel dos *games* e dos *esports* como ferramentas educacionais. Ele destacou exemplos de notícias mal reportadas que relacionam *games* de tiro à violência real e incentivou o uso desses mesmos *games* e de outros *esports* como pontes para discussões sobre temas complexos, como geopolítica e política de (des)armamento. Além disso, ele explicou a diferença categórica entre os *games* e os *esports*, reforçando que os *esports* possuem elementos estruturados e regulamentados, semelhantes a esportes tradicionais. Mencionou, por fim, estudos que não encontraram relação direta entre jogos e comportamento violento, como a pesquisa de Przybylski e Weinstein (2019), recomendando a utilização de jogos com a devida classificação etária/indicativa e como objetos de debate crítico nas aulas.

O professor-formador abordou a resistência encontrada por pais, alunos e professores quanto à inclusão de jogos eletrônicos nos currículos escolares, enfatizando a importância de debates abertos e informativos sobre o tema. Ele destacou que o ambiente virtual pode ser tanto um espaço de aprendizado quanto um local de desafios sociais, como *cyberbullying*, que precisam ser enfrentados. Além disso, o docente promoveu a importância de entender a diferença entre *games*

e *esports*, dado o profissionalismo presente no último e a sua estrutura regulada. Ele sublinhou que debates sobre a violência associada aos jogos muitas vezes se baseiam em percepções erradas, citando a necessidade de evidências científicas robustas, e utilizou o histórico dos debates nos EUA como exemplo.

O professor-formador encerrou a sessão convidando todos a continuarem o aprendizado nas próximas aulas e reiterou sua disponibilidade para dúvidas e sugestões via WhatsApp e Instagram. Ele destacou a importância de ajustar conteúdos conforme o interesse dos participantes e mencionou a intenção de explorar plataformas e ferramentas digitais, como os bots que causaram certa confusão no chat, em futuras discussões. O professor-formador agradeceu a participação dos presentes e reforçou o compromisso com um aprendizado colaborativo e integrado dentro do contexto gamer. Ele concluiu desejando um "GGWP" (*Good Game Well Played*⁷⁵), uma expressão comum entre *gamers*, para encorajar a continuidade positiva das interações.

4.2.1.2 Segundo encontro

Principais plataformas *gamers*, história dos videogames, fontes de “visita” ao museu do videogame e história dos videogames e dos esportes.

O professor-formador iniciou apontando que falaria sobre a importância histórica dos *games*. Iniciou, então, explorando a importância de *Doom* e seu impacto no gênero FPS (*First Person Shooter*), mencionando que esteve presente em uma palestra assistindo ao criador do jogo “John Romero” sobre a violência nos *games* (Figuras 50 e 51).

⁷⁵ Em tradução livre, significa “Bom jogo. Jogou bem.”. É uma sigla muito utilizada no meio *gamer*.

Figura 50 - O professor com John Romero⁷⁶

Fonte: Acervo do Autor (2019)

Figura 51 - Polaroid capturada no momento⁷⁷

Fonte: Acervo do Autor (2019)

Destacou o contexto histórico de como *Doom* foi pré-instalado em sistemas como o Windows 95. Foi enfatizado como a evolução dos jogos pode ser assimilada à educação, propondo o uso de elementos interativos nas aulas para aumentar o engajamento, principalmente em temas de narrativa e visão em primeira pessoa. Além disso, foram analisadas as principais plataformas, como *Nintendo*, *Microsoft* e *Sony*, sublinhando a necessidade de uma abordagem crítica e equilibrada sobre as rivalidades entre consoles para evitar separatismo e segregação entre os jogadores.

⁷⁶ À primeira vista, a foto tão descontraída e de tamanha alegria contrasta muito com o jogo de violência gráfica explícita. Ocorre, no entanto, que o professor, na ocasião, ao ver o autor do jogo andando com os seguranças do evento, pediu ao criador do jogo para tirar uma foto para a sua mãe, Rosana. O autor ficou muito surpreso e antes mesmo de responder foi interpelado pelos seguranças que disseram que não havia tempo. O professor então perguntou aos seguranças se John iria para a sessão de fotos e autógrafos e recebeu uma resposta positiva. Ao aguardar na fila para fotos e autógrafos, fez amizade com um dos participantes do evento que ofereceu sua câmera do tipo polaroid para fotografar o professor e coletar o autógrafo na foto, que seria emoldurado e dado à mãe do professor. O professor ao chegar a sua vez de tirar a foto foi recebido com gargalhadas e perguntado o motivo de tirar uma foto para sua mãe. O professor contou que costumava jogar *Doom* com sua mãe que o encorajava a desbravar o mundo do jogo e que o dava coragem em meio ao medo que sentia do jogo. Contou que o jogo representava uma forte relação afetiva entre o professor e sua mãe. O resultado? A foto mais alegre e divertida com tão surpreendente história. Tudo isso a partir de um jogo violento que, segundo as más línguas, deveria estimular agressividade e violência.

⁷⁷ A foto foi capturada e emoldurada com o autógrafo do autor do jogo *Doom*.

Refletiu ainda sobre a potencial integração de *games* em programas de educação física, exemplificando como diferentes mídias podem enriquecer o ambiente de aprendizagem nas escolas. Pincelou com alguns exemplos de plataformas de *games* que poderiam estar inseridas na escola.

Mencionou, ainda, o professor, que a interseção econômica e cultural dos *videogames* era algo presente ao longo da história. O educador esclareceu a interseção dos videogames com questões econômicas e socioculturais, iniciando pelo impacto financeiro dos consoles em seu lançamento, como o *Magnavox Odyssey*. Ele demonstrou que, ao converter a moeda e ajustar os preços para os tempos atuais, percebe-se que o desafio econômico para muitos terem acesso a esses equipamentos de lazer e cultura ainda persiste.

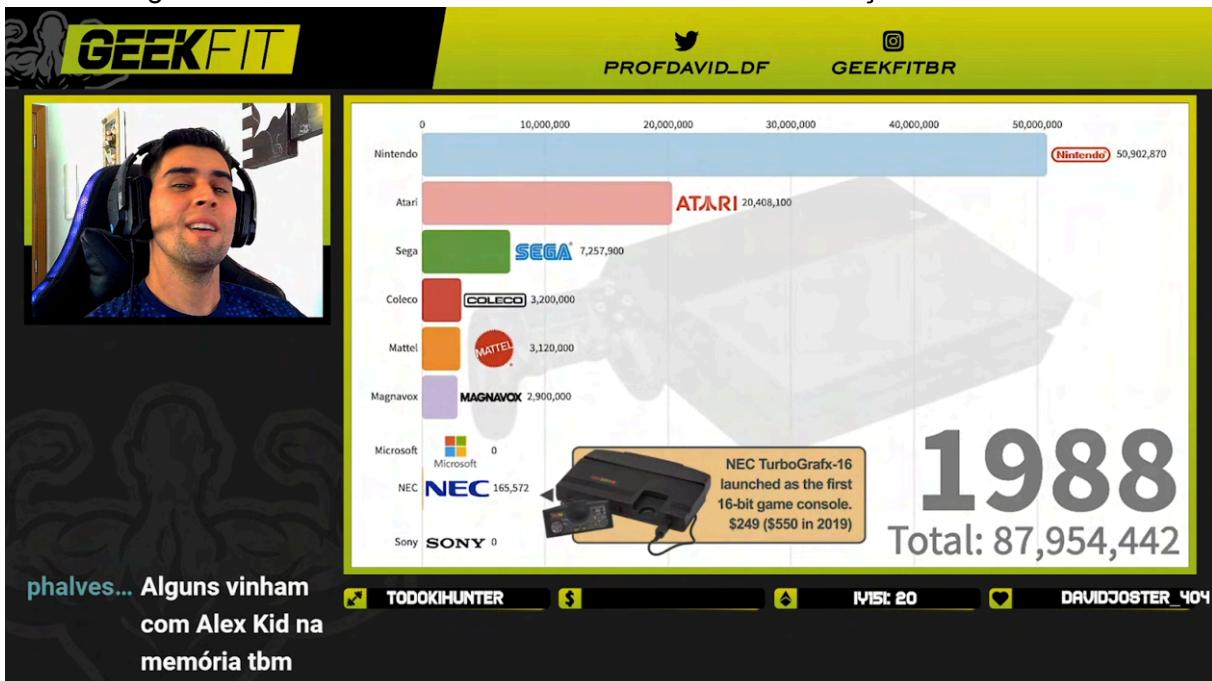
Ele vinculou a história dos *videogames* com discussões educacionais, sugerindo debates sobre inflação, custo e acesso tecnológico, relacionando-se à economia global. Realçou a importância do aprendizado de inglês através dos *games* para melhor compreensão da cultura pop e tecnologia, mas, também, para melhora da comunicação dos estudantes e melhor imersão nos jogos, dessa maneira, os jovens, ao pensarem em uma utilidade centrada no prazer, teriam maior engajamento em aprender determinado conteúdo, no caso em tela, o inglês. Consoles icônicos como o *Atari* e *Nintendo Entertainment System* (NES) foram mencionados como precursores e influenciadores tecnológicos. Apontou ainda como é evidente que os videogames têm continuamente facilitado avanços tecnológicos, estimulando a educação técnica e oportunidades profissionais.

A seguir, o professor refletiu sobre como o impacto cultural e educacional dos consoles clássicos influenciou significativamente a história vivida atualmente, com referências contínuas àqueles videogames e jogos antigos. Ademais, o professor-formador enfatizou a relevância de consoles clássicos, como o *Super Nintendo*⁷⁸ e o *Sega*, na evolução dos jogos, destacando títulos influentes como *Sonic*, que deixou marcas intergeracionais. As diferenças entre remasterizações e remakes de jogos foram pontuadas e brevemente esclarecidas, evidenciando como o passado ainda se faz presente e impacta as gerações atuais, mencionando, a título de exemplo, *Alex Kidd* (Figura 52). Ao mencionar o *Super Nintendo*, o educador apontou que foi um *videogame* muito marcante com jogos de relevância

⁷⁸ O nome completo do console era *Super Nintendo Entertainment System* cuja sigla era SNES, porém, no Brasil ficou conhecido como *Super Nintendo*.

até os dias atuais. Dentre esses jogos, citou o *Crono Trigger*, um jogo cuja arte dos personagens foi feita por Akira Toriyama, o criador de *Dragon Ball*, demonstrando a proximidade, no caso interseção, do universo dos animes com os games, como mostra a Figura 52:

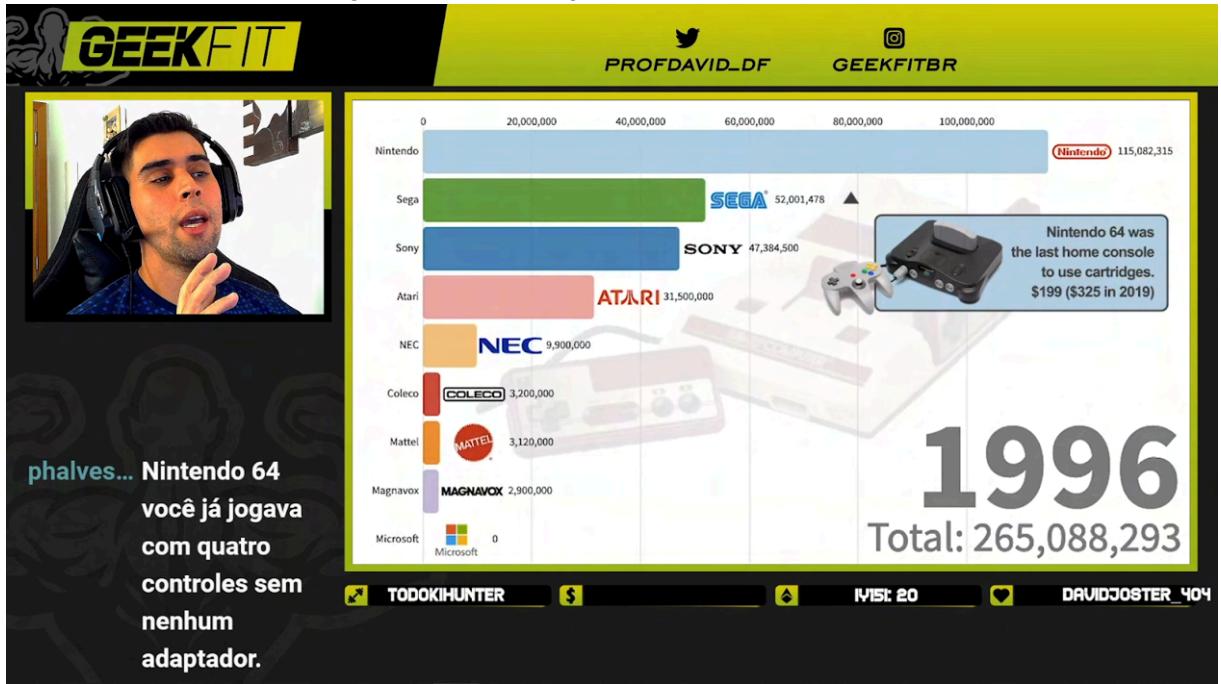
Figura 52 - Comentário do chat sobre Alex Kidd e interseção de Animes e Games



Fonte: Teixeira (2021b)

Ao mencionar o icônico Nintendo 64, um professor-cursista enfatizou uma das qualidades do *videogame* à época. Como a Nintendo sempre teve uma proposta mais familiar e pensava em jogos para família, o jogo já possuía, nativamente, 4 portas de controles e muitos jogos que se utilizavam de modos *multiplayer* possibilitando que 4 jogadores jogassem juntos. O *videogame* ficou conhecido por vários jogos, e pelo salto geracional dado entre o *Super Nintendo*, um *videogame* de 16 bits, para o Nintendo 64, um *videogame* de 64 bits. Jogos como 007: *GoldenEye* e *Super Smash Bros* permitiam jogar com 4 jogadores em simultâneo (Figura 53).

Figura 53 - Explicação sobre Games 64 bits



Fonte: Teixeira (2021b)

Aqui é necessário fazer uma, não tão rápida, reflexão. Os jogos *remakes* (refeitos) são jogos que já foram lançados, em geral, há muito tempo, a exemplo, o *Final Fantasy VII* (FFVII) que foi lançado para o videogame *PlayStation 1* em 1997 e para PCs em 1998, o jogo foi enorme sucesso à época. De tão aclamado pela comunidade *gamer*, era constantemente solicitado para a desenvolvedora, a *Square Enix*, para que fosse feito o *remake*. O jogo foi tão impactante que o CEO da *Square Enix*, depois da desenvolvedora ser muito “importunada” pela comunidade, que pedia um *remake* do *game*, disse que “a série de RPG estaria acabada se um *remake* fosse feito agora; a empresa primeiro precisa fazer um jogo que supere *Final Fantasy VII* em termos de qualidade e vendas.”. Curiosamente, ao “dar o braço a torcer” e elaborar o *remake* do FFVII, obteve o seguinte resultado ao lançá-lo no PC recentemente: “*Final Fantasy 7 Rebirth* atinge pico surpreendente de jogadores no Steam e se torna maior jogo *single-player* da franquia na plataforma” (Conceição, 2025). O site aponta ainda que: “*Final Fantasy 7 Rebirth* fica atrás apenas de FF14, contudo, o décimo quarto jogo da franquia é completamente online.” (Anexo N), ou seja, ele está em primeiro lugar dos *single-player*, pois o outro, por ser online, evidentemente teriam muitas pessoas jogando, pois é um MMORPG (*Massive*

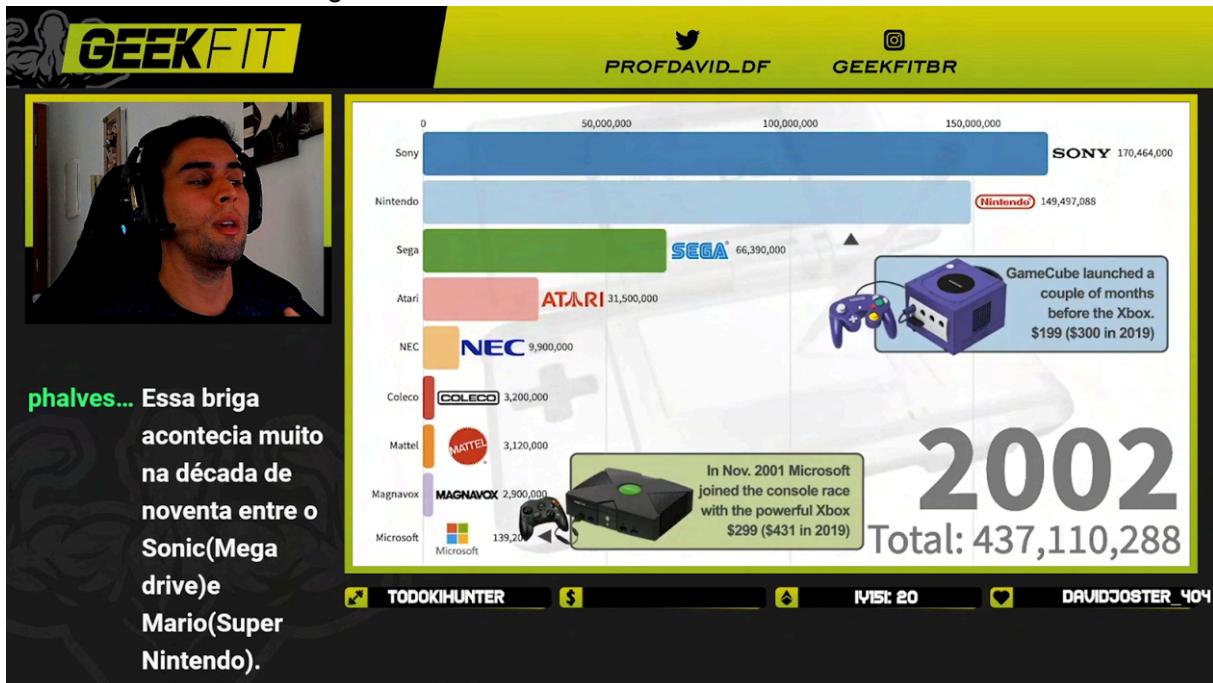
Multiplayer Online Role Playing Game)⁷⁹, bem, ao menos no sentido do pico de jogadores de todos os tempos, pois, ao observar o pico de jogadores em 24 horas e o pico de jogadores em tempo real, o jogo ainda ultrapassa o FFXIV (Anexo N).

Em seguida, o formador exemplificou alguns *games* como ferramentas pedagógicas multidisciplinares, inspirando criatividade, algumas vezes em campos como arte, com títulos como *Comic Zone*⁸⁰ e *Chrono Trigger*⁸¹. Discutiu-se a relação entre jogos e costumes culturais, refletindo as preferências locais, como a relação do Japão com o *Street Fighter*. No contexto da evolução tecnológica dos videogames, o professor-formador destacou a evolução dos consoles de *videogame*, como o Sega Saturno e o *PlayStation*, cuja inovação e variação de preço influenciaram a sua popularidade. Foram revisados os impactos das inovações tecnológicas e a diversificação do ecossistema *gaming*, como o *Game Boy Advance*, que expandiu ainda mais este cenário. Ademais, destacou as possibilidades do *Nintendo Switch* como um dos melhores consoles para serem utilizados no contexto educacional, dada a sua versatilidade, variedade de títulos, jogos mais focados no *multiplayer* e com classificação etária/indicativa mais baixa, mesmo com os desafios de custos apresentados (Figura 54).

⁷⁹ É muito comum que esses jogos tenham muitas pessoas *online*, pela natureza do jogo que necessita de longas e duradouras jornadas de esforço para ganhar experiência e evoluir os personagens (*farm*).

⁸⁰ O jogo trazia uma ideia inovadora em que o personagem principal andava em uma revista em quadrinhos (HQ).

⁸¹ Um *game* extremamente relevante para o cenário de RPG e JRPG (RPG Japonês, como o FFVII). Rumores circulam sobre um possível *remake* e além dos rumores, até o Diretor do *game* perguntou aos fãs em 2024 sobre o que eles gostariam em um *remake*. (Vieira, 2023; Barros, 2024)

Figura 54 - *Console wars* - Guerra de consoles

Fonte: Teixeira (2021b)

O professor-formador realçou a popularidade duradoura do *PlayStation* 2, que mantém um legado por sua ampla gama de títulos e acessibilidade no contexto brasileiro, e sublinhou o papel dos exclusivos, como *God of War*. Foram examinadas as estratégias do *Xbox 360* que firmaram a posição da *Microsoft* na indústria. A narrativa inclui também destaque para avanços na linha *PlayStation*, que associaram tecnologias midiáticas significativas, como o *Blu-ray Disc* (BD). Acerca desse fato, disse o professor, que o *PlayStation* 3 (PS3) destacou-se por incentivar tecnologias de vanguarda e impulsionar inovações estratégicas, como, por exemplo, o videogame ser um leitor nativo de BD⁸².

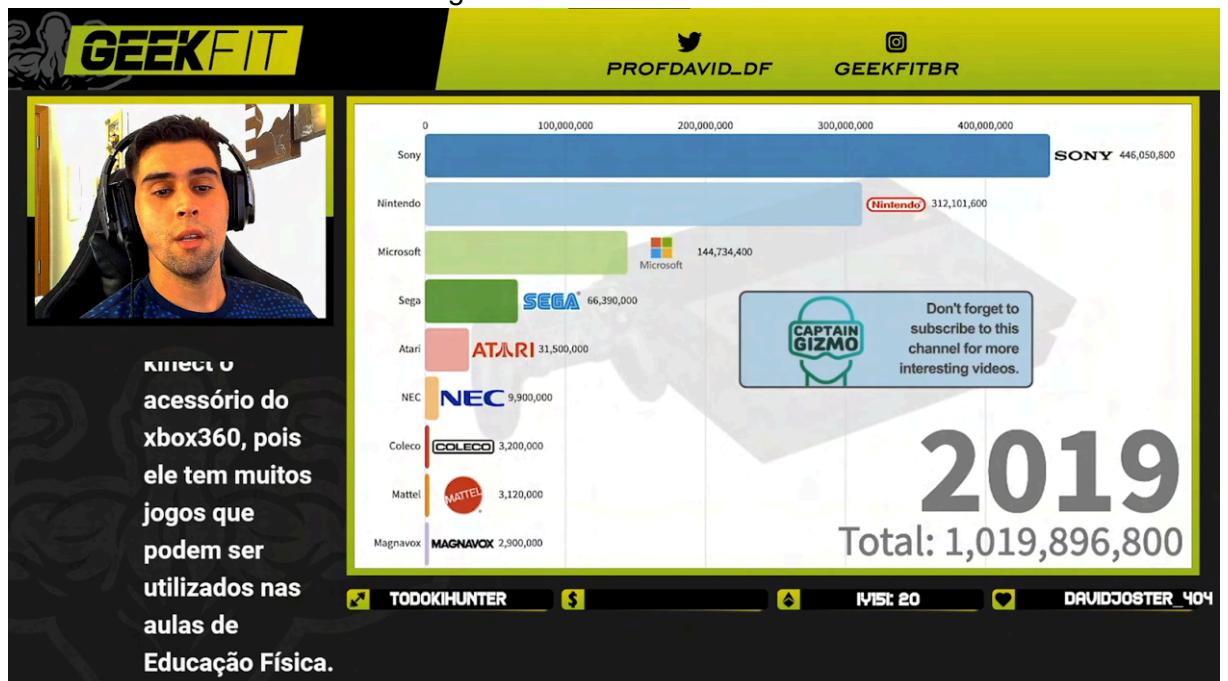
Sobre o PS3, o professor-formador salientou que as inovações de *hardware* na transição dos consoles sempre demonstraram um avanço muito mais que de lazer e diversão, mas um empreendimento científico que possibilita formas novas de experienciar histórias, arte, cultura e comunicar-se com o mundo e com outros humanos próximos a jogador ou mesmo do outro lado do planeta. O professor, então, discutiu a transição do *PlayStation* 2 para o 3, abordando inovações como o

⁸² Obs.: A Sony anunciou que irá parar com a produção dos BD. Ao falar sobre o BD, disse ao site *Adrenaline*: “A Sony introduziu o Blu-ray em 2000 como sucessor do DVD. Posteriormente, o formato tornou-se público em 2006, competindo diretamente com o HD DVD, da Toshiba. A empresa venceu a chamada “guerra dos formatos” graças às parcerias estratégicas com estúdios de cinema e à inclusão da tecnologia nos consoles PlayStation 3.” (Carbone, 2025).

Blu-ray e o suporte que um *videogame* dava nativamente ao *Linux*⁸³, seguida pela análise do *Nintendo Wii* com sua inovadora jogabilidade de movimento⁸⁴. Observou-se a influência crucial da integração entre *hardware* e experiências de usuário, sustentando o desenvolvimento na indústria. A existência do *Wii U*, apesar de seu menor sucesso, foi discutida em termos de sua relevância para o *Switch*, o que demonstra claramente a evolução científica, do saber acumulado da invenção do *Nintendo WiiU* foi consubstanciada a experiência para o lançamento do *Nintendo Switch*, um dos videogames mais revolucionários na história dos videogames.

Em dado momento, ao abordar os melhores consoles para serem utilizados na escola, no sentido da praticidade e exequibilidade, o professor leu um comentário no *chat*, em que um professor-cursista apontou que “É importante lembrar do *Kinect*, o acessório do *Xbox 360*, pois ele tem muitos jogos que podem ser utilizados nas aulas de Educação Física.” (Figura 55).

Figura 55 - Acerca do *Kinect*



Fonte: Teixeira (2021b)

Em seguida, o professor apontou inovações na interação física dos jogadores com o projeto *Kinect*⁸⁵, que foi discutido profundamente pelo educador, estabelecendo novas práticas na fusão de movimento com jogos enquanto

⁸³ Um Sistema Operacional de código aberto.

⁸⁴ Importante divisor de águas na Nintendo e que até hoje dita regras a partir do que foi feito com os Wiimotes.

⁸⁵ O equipamento foi inventado por um brasileiro (Agência EFE, 2011).

propiciava experiências interativas na educação, uma revolução da prática dos *exergames*. Nesse sentido, um participante do *chat* externo comentou que era muito acessível pela questão de ser baseado na captura de movimentos, o que ajudava muito na inclusão (Figura 56).

Figura 56 - *Kinect e a praticidade*



Fonte: Teixeira (2021b)

Foram destacadas iniciativas como o *Just Dance*, que propiciam coordenação motora e inclusão diversificada dos alunos em atividades mais amplas. Tecnologias de movimento, como o *PlayStation Move*, foram igualmente analisadas para suas aplicações educacionais. Por fim, o Museu do Videogame Itinerante foi ressaltado como portal educacional primordial para fazer esse “passeio” pela história dos videogames.

4.2.1.3 Terceiro encontro

Mercado de jogos, game devs e mundo do trabalho dos games e esports.

No terceiro encontro, o professor iniciou apontando que é uma importante temática entender sobre o mercado e carreiras no mundo dos *games* e dos *esports*. Seguiu então discutindo sobre os referidos mercados e as possíveis carreiras que eles oferecem, enfatizando a necessidade de adaptabilidade no setor educacional

para manter-se atualizado com a dinâmica desse universo. Ele destacou a importância de dialogar com os estudantes para compreender suas aspirações e ideias, especialmente em campos de interesse emergentes como os *games*. O professor-formador mencionou a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), explicando como ela enfatiza a formação para o "mundo do trabalho", uma visão mais ampla que o mero "mercado de trabalho".

O professor-formador também ressaltou a importância de incentivar os estudantes a perseguirem seus sonhos, ao mesmo tempo, em que se oferece suporte e orientação sobre as exigências e dificuldades para pavimentar esse caminho. Ainda, nos momentos de descrença em um futuro melhor ou de desconhecimento dos caminhos a percorrer, quando o estudante não tem um sonho, é responsabilidade dos professores, junto a outros importantes partícipes do processo educativo da juventude, auxiliá-lo na construção de sonhos. Assim, os jovens podem não apenas sonhar, mas sonhar de olhos abertos, sonhar acordados. Como outrora sonhou Martin Luther King quando perpetrou palavras que ecoarão pela eternidade em seu epopeico discurso "Eu tenho um sonho..." e, ainda, conforme disse T. E. Lawrence:

Todos os homens sonham, mas não da mesma maneira. Aqueles que sonham de noite nos recantos poeirentos das suas mentes acordam, de dia, para descobrir que era tudo em vão; mas os que sonham acordados são homens perigosos, pois podem realizar os seus sonhos de olhos abertos e assim torná-los possíveis (Lawrence, 2022, p. 18).

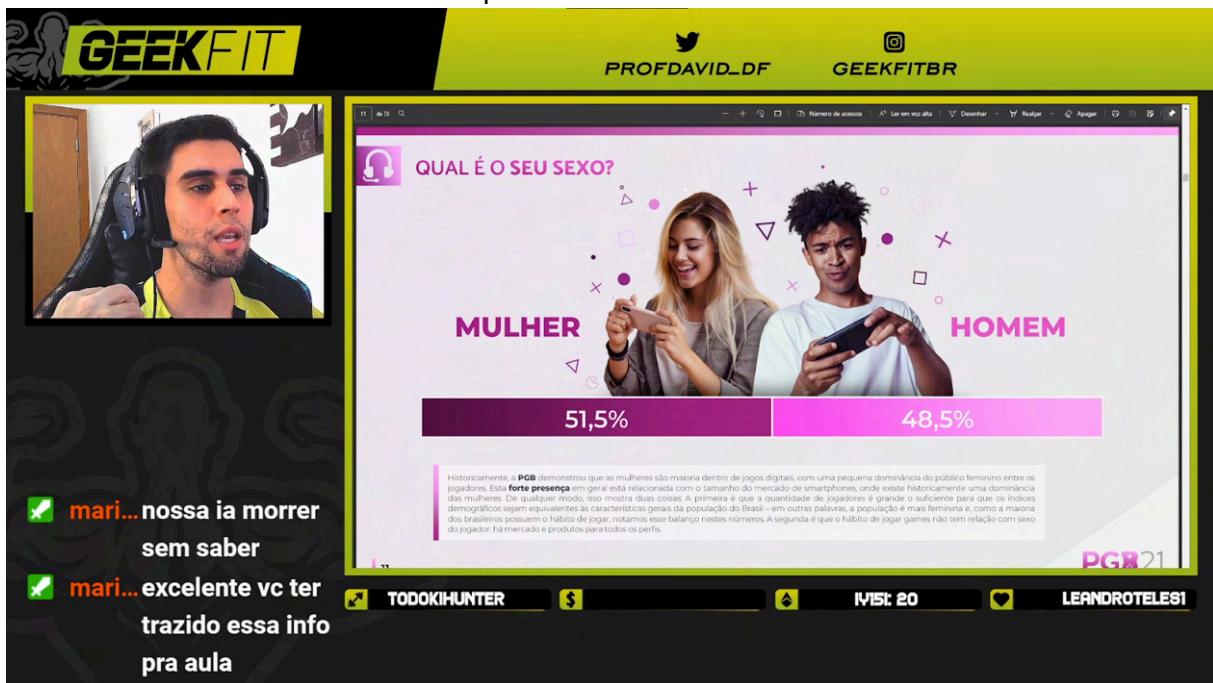
O professor conclui apontando que os *esports* são um setor em crescimento contínuo e destacou a necessidade de abordar esse tema dentro do contexto escolar para expandir o repertório cultural e de lazer dos estudantes, em consonância até mesmo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)⁸⁶.

Quanto à relevância dos *esports* no Brasil, o professor-formador destacou que o país possui o terceiro maior público de espectadores de esportes eletrônicos no mundo, atrás apenas da China e dos Estados Unidos, o que enfatiza a relevância dos *esports* no país. Ele discutiu a posição dominante da Tencent (Quadro 2) na indústria de jogos e como esse cenário globalizado trata o esporte eletrônico como um possível futuro do entretenimento. Dados sobre o mercado são então apresentados pelo formador, sobretudo em um contexto pedagógico, enfatizando a

⁸⁶ A formação escolar deve propiciar o desenvolvimento de capacidades, de modo a favorecer a compreensão e a intervenção nos fenômenos sociais e culturais, assim como possibilitar aos alunos usufruir das manifestações culturais nacionais e universais. (Brasil, 1997)

necessidade de educar os jovens sobre esse universo, especialmente em culturas escolares. Ele apresenta os dados "Pesquisa Games Brasil", que destaca estatísticas sobre o envolvimento de brasileiros com *games*, incluindo a crescente participação feminina, desafiando estereótipos de que *games* são exclusivamente para homens. O professor-formador reforçou a importância de tratar temas como gênero e inclusão dentro do universo escolar para desconstruir preconceitos históricos associados aos *games* (Figura 57).

Figura 57 - Quantitativo de mulheres nos *games* PGB e interação de *chat* com professora-cursista



Fonte: Teixeira (2021c)

Nesse contexto, o formador incita os professores a refletirem sobre a inclusão e diversidade no universo dos *games* e dos *esports*. O professor-formador discutiu, então, alguns dados demográficos sobre a faixa etária dos jogadores de *videogames*, desbancando o mito de que "jogo é coisa de criança", ao mostrar que quase todas as faixas etárias participam ativamente, incluindo jovens que fazem parte do ambiente educacional. A importância, disse ele, desses dados está em reconhecer e integrar essas práticas nas escolas a fim de promover discussão crítica e desconstruir toxicidade, racismo e preconceitos dentro dos jogos. Ele aponta o projeto Afrogames (Figura 58), um programa de capacitação em *esports* em comunidades brasileiras, como um exemplo positivo de inclusão, destacando como essas iniciativas podem ajudar a abordar desigualdades raciais presentes na

sociedade e na indústria de jogos. Além disso, ele sugere a necessidade de diálogo educativo e cultural dentro das escolas para promover a conscientização social e a equidade entre as minorias.

Figura 58 - Afrogames e a inclusão



Fonte: Teixeira (2021c)

O professor-formador também discutiu projetos pessoais para democratizar o acesso aos jogos eletrônicos, especialmente para aqueles com poder aquisitivo limitado, destacando seus esforços desde 2016 para incorporar jogos gratuitos e de baixa exigência de *hardware* nas escolas (Figura 59).

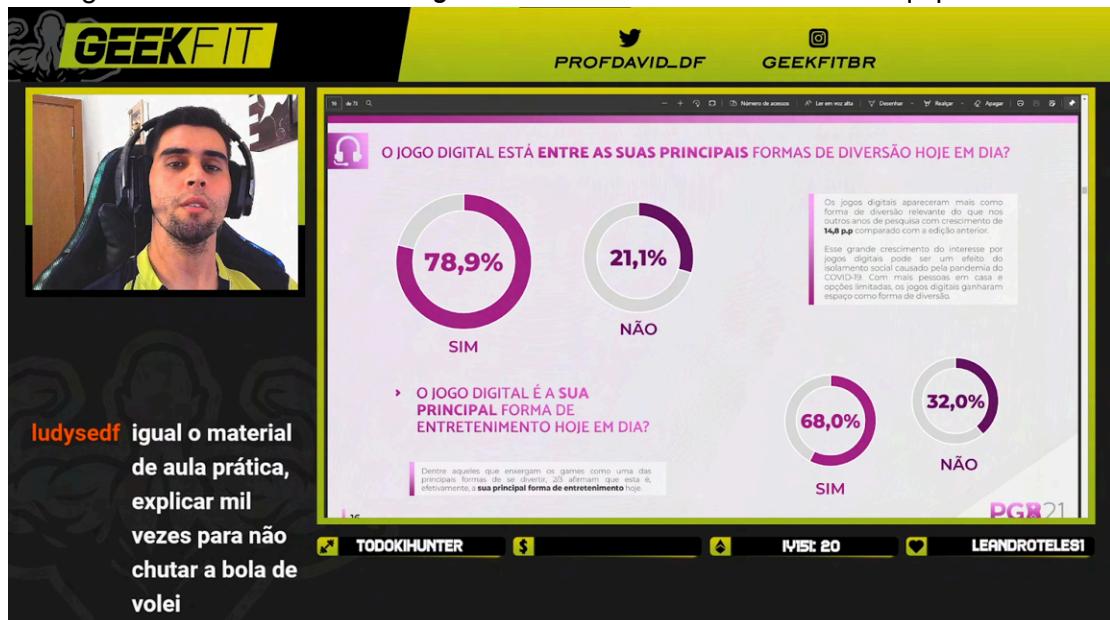
Figura 59 - Participação de professor-cursista ao debater sobre inclusão



Fonte: Teixeira (2021c)

Ele menciona a importância de escolher jogos inclusivos como *Free Fire* e *League of Legends*, que possuem barreiras tecnológicas menores e mercado profissional crescente. O professor-formador enfatizou a educação do uso da tecnologia, explicando que ensinar crianças e adolescentes a valorizarem e utilizarem equipamentos corretamente faz parte do aproveitamento completo desse universo (Figura 60).

Figura 60 - Combatendo o *rage* e ensinando o cuidado com os equipamentos



Fonte: Teixeira (2021c)

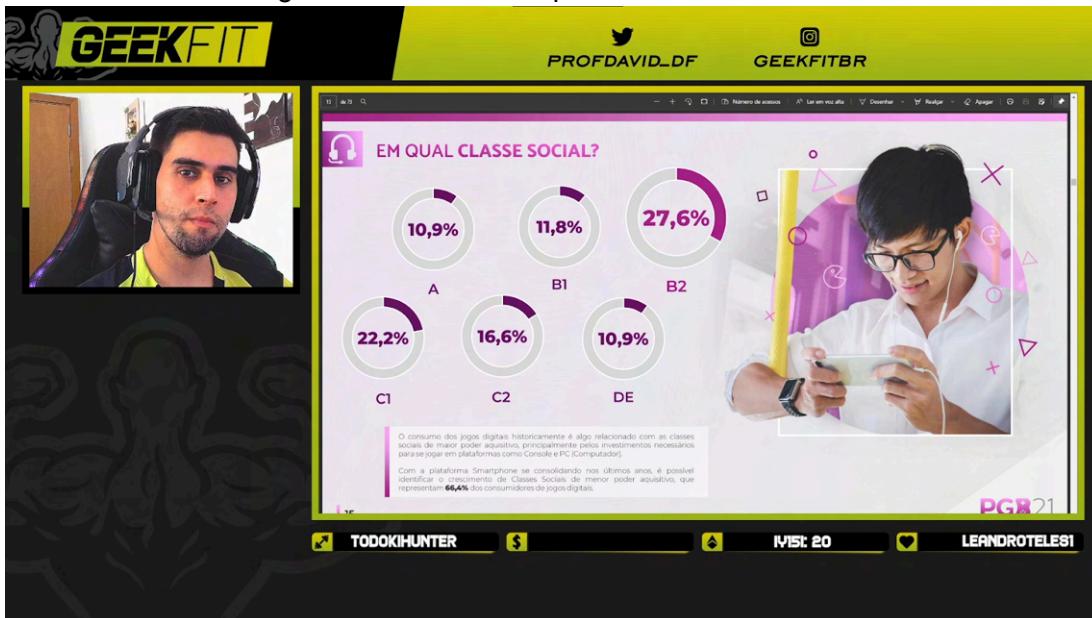
Ele exemplificou a importância de incentivar e premiar comportamentos positivos, mencionando casos em que recompensou alguns de seus estudantes que demonstraram empenho nos estudos. O professor concluiu ressaltando a necessidade de conscientizar os pais sobre o uso de jogos pelos filhos, prevenindo potenciais problemas financeiros e educacionais.

Outro aspecto abordado pelo professor foi a responsabilidade educacional relativa aos *games* e aos *esports*. O formador enfatizou a importância de reconhecer o público jovem como um potencial segmento produtivo na indústria de jogos, não apenas meros consumidores, e ressalta a necessidade de abordar a responsabilidade conjunta de pais e professores na regulação do acesso a jogos inapropriados. Ele destaca a insuficiência do proibicionismo na educação, advogando por diálogos mais informados e construtivos sobre a adequação dos *games* aos estudantes. O professor sugere que tanto a iniciativa privada quanto a educação pública podem colaborar para campanhas educativas sobre o conteúdo dos *games*, promovendo a conscientização.

O professor-formador discutiu a incorporação de *games* e *esports* nas escolas como uma alternativa viável durante condições climáticas adversas que inibem atividades físicas tradicionais ao ar livre. Abordou também polêmicas sobre a definição de "gamer" e o preconceito de algumas pessoas contra jogos de celulares. O professor defendeu uma visão mais inclusiva que reconhece a diversidade de plataformas e estilos de *games*. A discussão se prolonga com a crítica de avaliar *gamers* com base em estereótipos. Para ele, o ideal é que se tenha uma visão mais ampla onde pessoas de todas as idades e familiaridades com jogos são considerados parte dessa comunidade.

Nesse sentido, o educador explicou como dispositivos móveis, principalmente *smartphones*, são as plataformas de jogo mais utilizadas devido à sua acessibilidade e praticidade, evidenciando a democratização dos *games*. Ele também destacou o uso predominante de celulares em relação a consoles e *PCs*, que exigem maior poder aquisitivo, e mencionou como a versatilidade dos *smartphones* permite o desenvolvimento de *games* e de *esports* com alta qualidade gráfica acessíveis a uma ampla gama de pessoas (Figura 61).

Figura 61 - PGB e a importância dos celulares



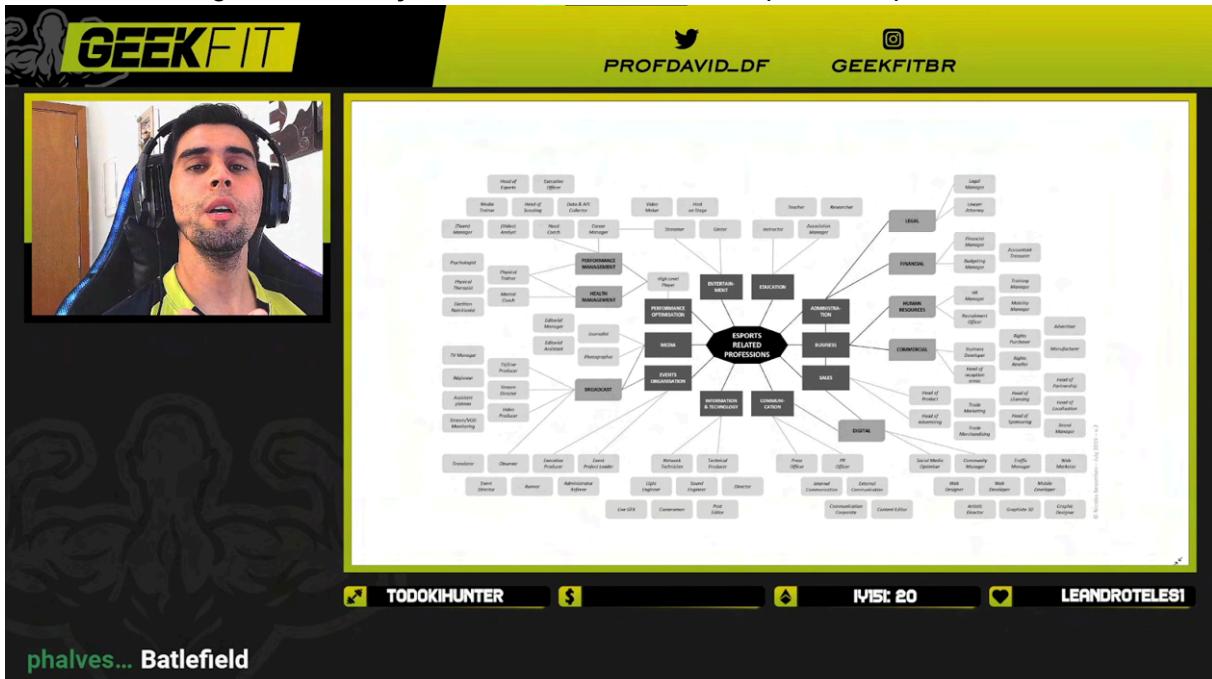
Fonte: Teixeira (2021c)

O professor-formador menciona a recente imposição da China de limitar o tempo de jogo diário por idade como um exemplo de debate sobre a liberdade individual, o papel das restrições e como isso se contrasta com a China sendo uma das maiores potências mundiais nos *esports*, uma discussão pertinente para o ambiente escolar. Ele insiste que discussões sobre *games* e *esports* podem ocorrer em sala de aula mesmo sem a presença física dos consoles, promovendo debates sobre a moderação e uso responsável do tempo de jogo entre os estudantes.

O docente discutiu a importância de considerar a quantidade de tempo que os estudantes dedicam aos *games* diariamente, incentivando um diálogo sobre equilíbrio e impactos na saúde em suas dimensões física, mental e social. O professor explorou também como integrar conteúdos de jogos eletrônicos em ambientes educacionais, destacando sua utilidade como ferramentas de ensino, principalmente, nos conteúdos curriculares de EF e arte. Afirmou que, durante a pandemia, muitos recorreram aos jogos como forma de escapismo, tal qual se vivencia ao ler um livro, vivendo novas experiências e acessando ricas culturas dentro dos *games*. O educador enfatizou a importância do inglês e a ampla gama de carreiras nos setores de *esports* e desenvolvimento de *games*, desde *streamers* e *casters* até desenvolvedores e funções de suporte ao atleta profissional. O professor-formador conclui destacando a necessidade de mostrar aos alunos que, além de aspirar a ser *gamers* famosos, há inúmeras oportunidades profissionais

nesse segmento em expansão (Figura 62). Exemplificou que, no contexto da criação de um *games*, os conhecimentos de história, mitologia, e lógica matemática, adquiridos na escola, são essenciais para a criação desses jogos tão envolventes e imersivos como "*God of War*" e "*Assassin's Creed*". Nesse instante, um professor-cursista apresentou uma contribuição apontando o "*Battlefield*" (Figura 62). Além disso, ele realça a importância do inglês e de aspectos culturais na capacidade de construir narrativas ricas e emocionantes nos jogos. Por fim, o professor enfatizou a utilidade de temas geopolíticos em jogos como "*Call of Duty*" e "*Metal Gear*" para enriquecer o aprendizado educacional e cultural dos alunos, assim como demonstra a Figura 62:

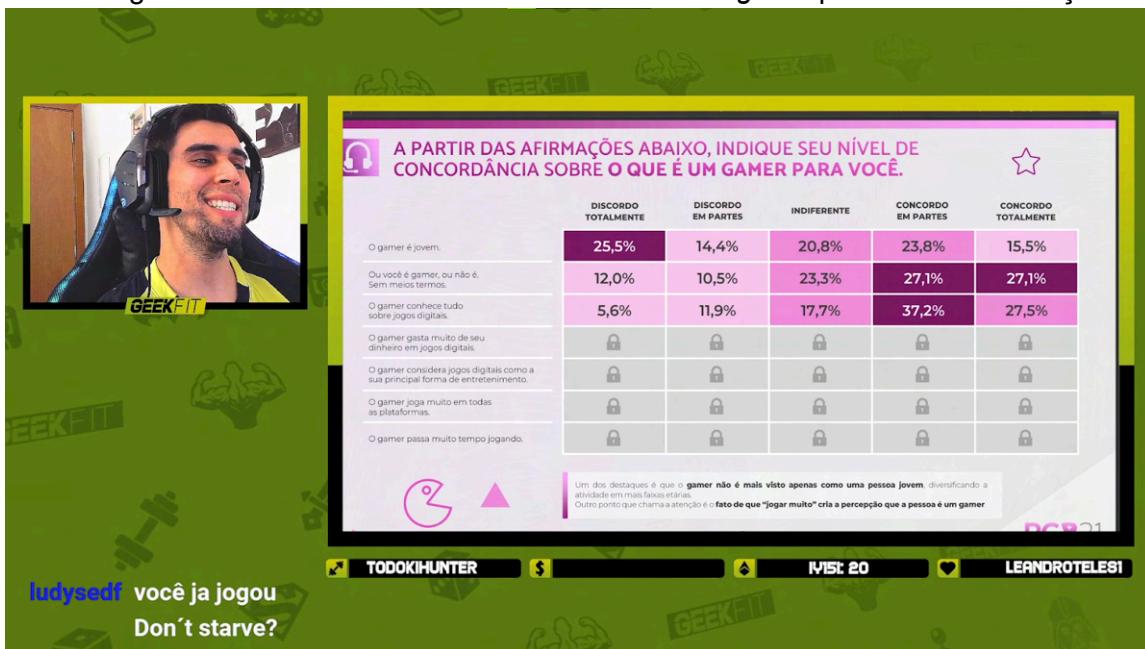
Figura 62 - Menção do *chat* ao *BattleField* e painel de profissões



Fonte: Teixeira (2021c)

O professor-formador informa ainda sobre os desafios reais enfrentados por streamers, como a alta tributação na *Twitch* e os movimentos de união por melhores condições de trabalho. Também mencionou questões vivenciadas por jogadores profissionais de *League of Legends*, ilustrando as dificuldades contratuais e financeiras. Ele sublinhou a necessidade de preparar os estudantes para as realidades práticas e éticas destas carreiras, encorajando uma compreensão crítica das dinâmicas do setor e aproveitando casos reais e debates atuais para promover um ensino multidisciplinar e relevante (Figuras 63, 64 e 65)

Figura 63 - Professor-cursista no *chat* indicando game para uso na educação

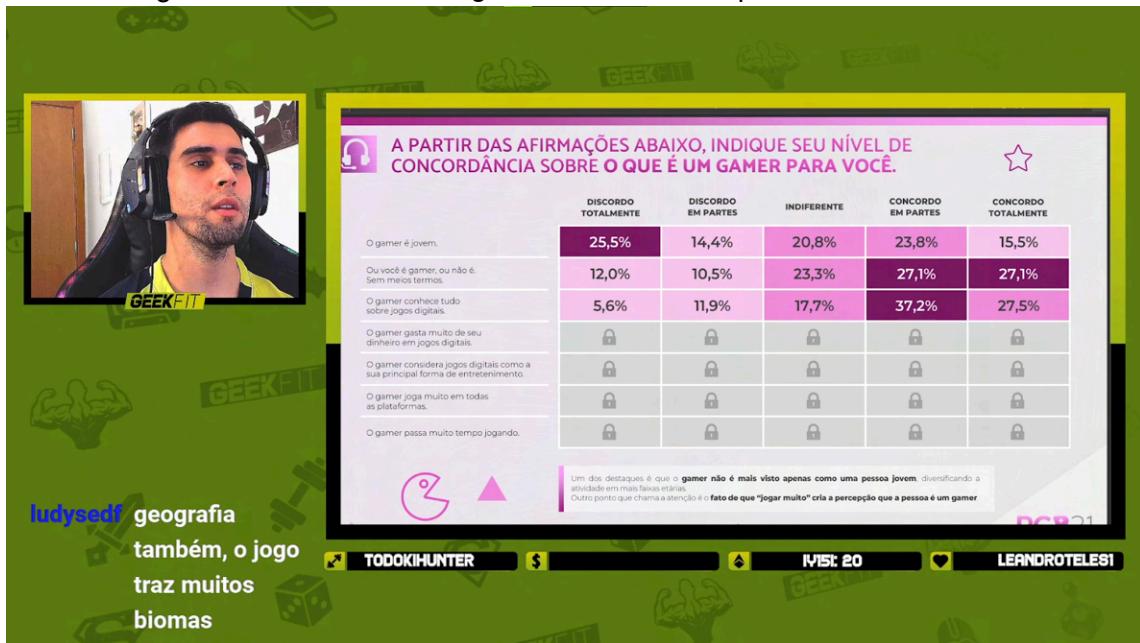


Fonte: Teixeira (2021c)

Figura 64 - Adaptação de Jogos para alunos



Fonte: Teixeira (2021c)

Figura 65 - Abordando os *games* e outros componentes curriculares

Fonte: Teixeira (2021c)

O professor-formador então finalizou o encontro com os professores trazendo a reflexão de que a integração de conhecimentos sobre jogos nas escolas deve ser vista como uma ferramenta valiosa para enriquecer a formação dos alunos, promovendo tanto habilidades práticas quanto uma compreensão crítica da sociedade. Por fim, encorajou o diálogo contínuo para apoiar o crescimento pessoal e profissional dos estudantes, ajudando-os a definir e alcançar seus objetivos futuros.

4.2.1.4 Quarto encontro

Jogos eletrônicos, cultura e tecnologia, um processo de avanço e desenvolvimento simultâneo. Quais as principais formas de vivência do mundo virtual relacionado ao mundo real: Just Dance, VR, AR, Beat Saber, Pokémon GO, acelerômetro, GPS etc.

O educador iniciou o quarto encontro mencionando como a integração cultural e tecnológica nos *games* e nos *esports* pode ser de relevância utilidade no contexto do ensino. Apresentou como alguns *games* se relacionam com aspectos culturais e tecnológicos e destacou a importância da educação em *Game Development*, usando exemplos como *Assassin's Creed* para ilustrar o impacto cultural e histórico dos *games*. Ele também mencionou iniciativas acadêmicas, como cursos gratuitos da

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, que podem enriquecer o currículo escolar, especialmente em escolas com infraestrutura tecnológica adequada. A conversa destacou a importância do conhecimento histórico e geográfico na criação de jogos, mencionando especificamente a utilização de *Assassin's Creed Unity* na reconstrução de Notre Dame após o incêndio, demonstrando como elementos de jogos podem contribuir para a realidade⁸⁷.

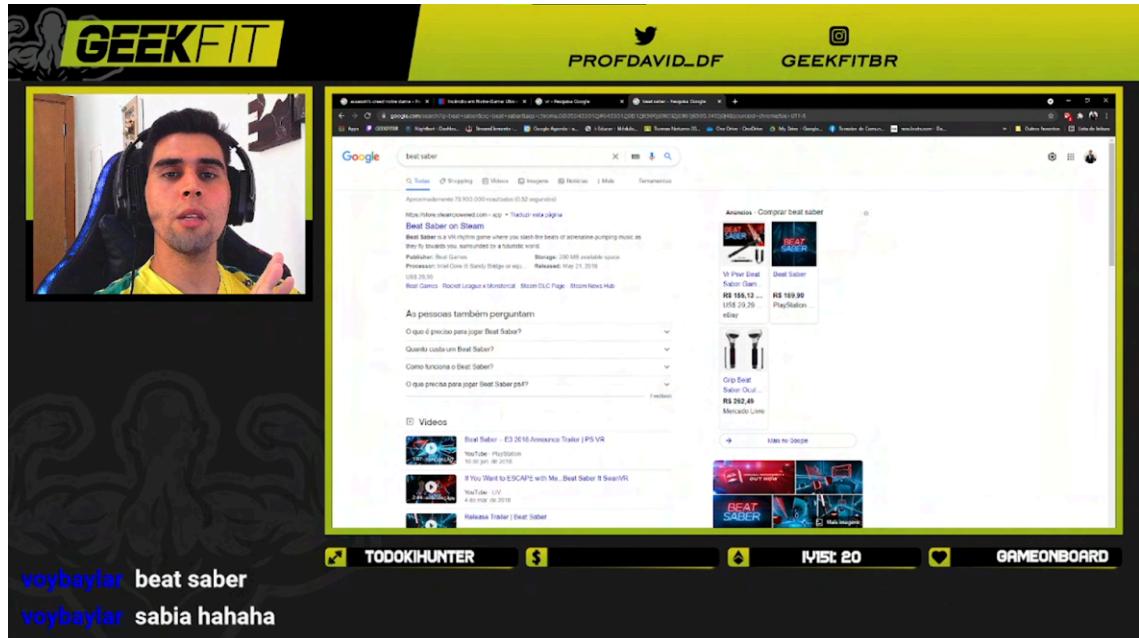
O formador destacou como jogos eletrônicos, como *Assassin's Creed*, podem atuar como ferramentas educacionais ao recriar monumentos históricos e permitir visitas virtuais⁸⁸. Ele mencionou o conceito de "capital cultural" de Pierre Bourdieu para explicar como o acesso a experiências visuais, ainda que digitais, pode enriquecer a aprendizagem dos alunos. Durante a pandemia, a *Ubisoft* disponibilizou jogos para que professores e alunos pudessem explorar mundos históricos já que estavam todos em isolamento social. Games como *Age of Empires* e *Civilization* foram citados por suas capacidades de ensinar sustentabilidade, estratégia, diversidade cultural e aspectos históricos, servindo como elementos geradores de discussão sobre temas contemporâneos. O professor acrescentou que essas experiências mostram como jogos podem ampliar horizontes educacionais, integrando temas curriculares de forma lúdica e interativa.

O educador explorou como a realidade aumentada (AR) e a realidade virtual (VR) estão sendo integradas na educação, destacando seu potencial para criar experiências imersivas. Ao mencionar que havia um jogo utilizado no VR que era muito bom para coordenação motora, ritmo, lateralidade e equilíbrio, foi interpelado no *chat* com o comentário de que o professor estava falando do jogo *Beat Saber* (Figura 66).

⁸⁷ Essa notícia foi amplamente divulgada à época (Sommadossi, 2019), porém a desenvolvedora veio a público informar que não pôde auxiliar dessa maneira, pois fizeram modificações para adequar Notre Dame ao contexto e jogabilidade do *game* (Devito, 2021).

⁸⁸ Em meio à pandemia de COVID-19, a *Ubisoft*, desenvolvedora do *Assassin's Creed*, liberou de forma gratuita os modos educativos chamados de Discovery Tour dos *games* *Assassin's Creed Origins* e *Assassin's Creed Odissey*, nos quais os jogadores poderiam participar de passeios guiados por locais históricos da Grécia e do Egito (Mota, 2020).

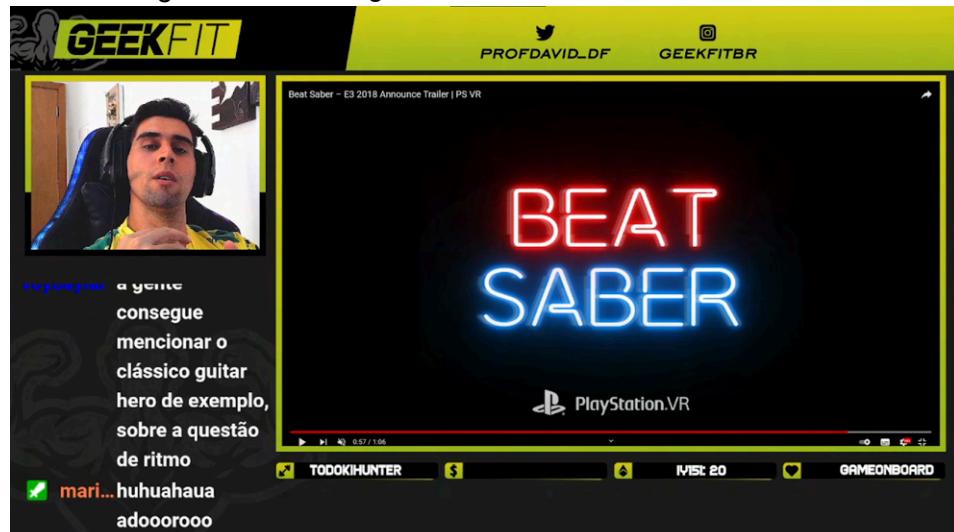
Figura 66 - Conversa com o *chat* sobre VR games e possível inserção no ensino - *Beat Saber*



Fonte: Teixeira (2021d)

Games como *Age of Mythology* e *Beat Saber* foram citados por suas habilidades de ensinar mitologia e aprimorar a coordenação motora, respectivamente, demonstrando a fusão de tecnologia e aprendizado. Em adição a essa ferramenta que promove tanto as valências motoras e estimula o aprendizado de ritmo, no *chat* foi comentado sobre o *Guitar Hero*, que é um dos jogos eletrônicos mais conhecidos do mundo (Figura 67).

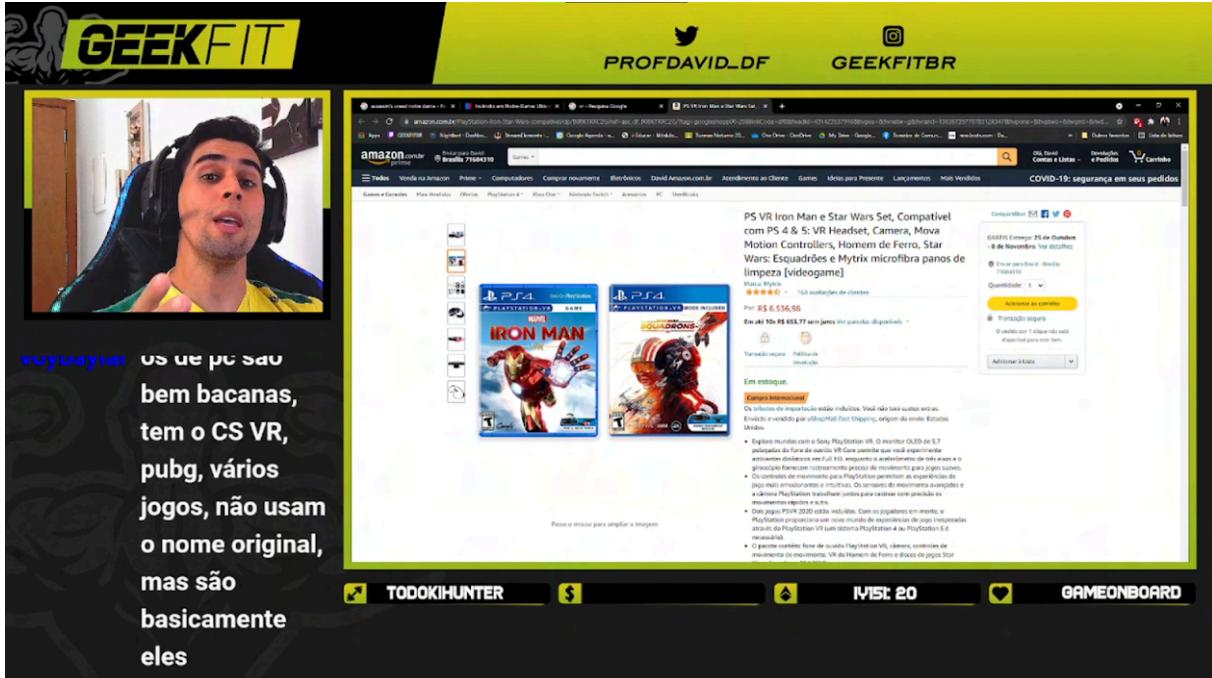
Figura 67 - Sobre games e musicalidade - *Guitar Hero*



Fonte: Teixeira (2021d)

Ele discutiu dispositivos como o *Oculus Rift* e o *PSVR*, que oferecem experiências de VR interativas, aprimorando o repertório educacional com elementos lúdicos e na sequência recebeu comentário no *chat* apontando também os jogos de VR nos computadores (Figura 68).

Figura 68 - Sobre os VR games e comentário no *chat*



Fonte: Teixeira (2021d)

Além disso, mencionou jogos como *Just Dance*, que aplicam o rastreamento de movimento, e é especificamente identificado no currículo de artes, enfatizando sua relevância e aplicabilidade na educação formal. Essas tecnologias não apenas aumentam o engajamento dos alunos, mas também oferecem novas formas de ensino que perpassam vários componentes curriculares.

Seguindo ainda nos aspectos referentes à Interação Humano-Tecnologia no contexto dos *games* e dos *esports* na educação, o educador discutiu como os jogos de captura de movimento, como *Just Dance* e *Dance Dance Revolution*, oferecem oportunidades únicas para desenvolver coordenação motora e consciência corporal, sendo mais acessíveis em comparação com tecnologias como VR. Ele destacou a adaptabilidade dos jogos, exemplificando com competições escolares e a democratização de jogos para celular como opções acessíveis para inclusão nos espaços educacionais. Adicionalmente, abordou como as diversas formas de expressão interativa, como o *freestyle* em jogos de dança, podem ser integradas na educação física e ensino de artes, incentivando novas formas de expressão artística.

e pessoal. Por fim, mencionou alternativas simples e criativas para integrar jogos e dança no currículo escolar, enfatizando a importância de explorar essas tecnologias e inovações pedagógicas.

Em adição, o educador explorou as aplicações de realidade aumentada (AR) em jogos eletrônicos e como elas podem enriquecer a experiência educacional, usando *Pokémon GO* como exemplo principal. Ele ressaltou como o jogo promove a interação entre o mundo real e virtual, incentivando atividades físicas e sociais entre jogadores. Ao mesmo tempo, destacou a importância de abordar os riscos associados, como distração e segurança, especialmente quando usados por crianças. A discussão sublinha que, além das oportunidades de engajamento com AR, há uma necessidade de responsabilidade na orientação dos alunos para equilibrar os benefícios e os riscos. Jogos como *Pokémon GO* exemplificam a capacidade dos jogos AR de mesclar geografia e realidade virtual, motivando um ensino voltado para experiências interativas e responsáveis.

O educador explicou como o uso de acelerômetros em jogos como *Mario Kart* e aplicações de baixo custo, como o *Google Cardboard*, mostram como essas tecnologias permitem experiências interativas, como exploração espacial ou biológica. Ele destacou também como iniciativas simples e acessíveis podem tornar o ensino mais dinâmico e envolvente, utilizando dispositivos baratos para criar experiências imersivas. Além disso, a interação sonora avançada como sons 8D pode ser utilizada para ensinar conceitos de localização através do som, que é aplicável também em esportes eletrônicos. Por fim, sugeriu a inclusão de jogos musicais como *Rock Band* para fomentar o aprendizado colaborativo nas escolas.

O educador discutiu o uso de jogos musicais como *Band Hero* e *Rock Band* para incentivar a coordenação motora, ritmo e trabalho em equipe entre estudantes. Ele explicou como esses jogos permitem simular instrumentos como guitarra, bateria e microfone, facilitando experiências interativas sem o ruído de instrumentos reais. Ao longo da discussão, ele destacou como esses jogos podem ser integrados no currículo escolar para enriquecer o aprendizado de música. Além disso, mencionou a importância de respeitar a classificação etária, garantindo uma abordagem responsável em relação ao conteúdo dos jogos. Esta integração de tecnologia ressalta o desenvolvimento cultural e o potencial educativo dos jogos eletrônicos no ambiente escolar.

Ao final do encontro, o docente enfatizou o potencial dos jogos de realidade aumentada em dispositivos como o 3DS para estimular a criatividade e curiosidade entre os estudantes. Ele destaca a interconexão dos aspectos culturais e tecnológicos dos jogos eletrônicos, mencionando o exemplo de um jogo desenvolvido no Distrito Federal que utiliza fortemente apoio cultural local. Este exemplo ilustra como os jogos podem funcionar como plataformas culturais, históricas e geográficas, oferecendo experiências educacionais ricas que abordam a diversidade e história brasileira. Finalizou, então, com um convite à reflexão contínua sobre a introdução de tecnologia nas escolas, destacando o papel dos professores em desenvolver essas oportunidades.

4.2.1.5 Quinto encontro

Como trabalhar com games e *esports* nas escolas, interclasses, camp de férias, visitas pedagógicas a eventos, intervalo interativo, dia letivo temático com games e esports.

O professor iniciou com a exposição sobre a utilização dos *games* e dos *esports* na educação, destacando sua capacidade de transcender o espaço físico tradicional de sala de aula. Ele enfatizou que os jogos não apenas servem como meios de ensino em disciplinas como artes e EF, mas também proporcionam aprendizado inconsciente de habilidades e conhecimentos variados, como a língua inglesa, por meio do contato frequente com conteúdo em inglês. Ao explorar exemplos como *Pokémon*, ele reforçou como os *games* possibilitam abordar elementos de várias áreas do conhecimento em simultâneo para enriquecer a experiência educativa dos alunos.

O professor-formador utilizou o exemplo dos jogos *Pokémon* para discutir como os *games* podem ensinar conteúdos de forma indireta, como aprimorar o vocabulário de inglês⁸⁹. Ele destaca que, por meio de exemplos de terminologia usada em jogos como o *Pokémon Unite*, os alunos podem aprender novos conceitos em inglês de maneira prática e envolvente. O uso de jogos como um meio de ensino (ou mesmo como um fim) pode incorporar elementos culturais e de diversos

⁸⁹ Os *moves*, técnicas dos pokémons nos *games*, são todas em inglês. Por exemplo, *Dream Eater*, *Solar Beam*, *Earthquake*, *Roar*, *Tackle*, *Body Slam*, *Dig*, *Fly*, *Fire Punch*, *Flame Thrower*, *Provoke*, *Cut*, *Thunder*, *Thunderbolt*, *Flash*, dentre muitos outros.

conhecimentos escolares, até mesmo quando os jogos não estão totalmente localizados na língua nativa dos alunos⁹⁰. Discutiram-se também as interações aluno-jogo, como partidas com ou sem conexão à *internet*, destacando a importância dos jogos como ferramentas pedagógicas dinâmicas e multifacetadas. Por fim, ele ressaltou que, mesmo quando o foco pedagógico está em outra área, jogos como *Pokémon* podem enriquecer o aprendizado linguístico, lógico, matemático, estratégico, dentre outros.

O professor seguiu complementando o conteúdo e explorou alternativas técnicas para integrar jogos nas aulas, desde cabos OTG HDMI e placas de captura, até emulação de celulares no computador via *BlueStacks* (Figura 69).

Figura 69 - Dispositivos auxiliares para aulas - placa de captura de vídeo de equipamentos



Fonte: Teixeira (2021e)

Tais métodos ampliam a acessibilidade e promovem a continuidade educativa, especialmente devido à ubiquidade dos celulares na vida dos alunos. Ademais, o formador explora diversas estratégias para integrar jogos eletrônicos em

⁹⁰ Nesse caso em específico, o aprendizado de outra língua se potencializa. Se por um lado ter os jogos no idioma nativo do usuário facilita o acesso e demonstra a valorização daquele país, além de gerar empregos na contratação de tradutores e dubladores, em muito se perde com o aprendizado de uma língua estrangeira moderna como o inglês. A forma da pronúncia de *Tomb Raider* até hoje permanece como um meme na *internet*, pela diferente entonação que se dá ao termo em inglês, português e espanhol. Outro meme que circula na *internet* é o “Kleiton, o bom de guerra”, em referência ao Kratos, personagem do game *God of War*, que se traduz em “Deus da guerra”, frequentemente pronunciado no Brasil como *Good of war*, que traduzido significa “Bom de guerra” (Ferreira, 2020).

atividades escolares, enfatizando a importância da acessibilidade e adaptação aos recursos disponíveis, como equipamentos de alunos e da escola (Figura 70).

Figura 70 - Outras possibilidades de recursos tecnológicos mais baratos



Fonte: Teixeira (2021e)

O educador discutiu o uso de consoles de videogame em escolas para democratizar o acesso à tecnologia e explorar a ludicidade intrínseca dos jogos. Ele apresenta opções tanto de consoles portáteis, como o *Nintendo 3DS*, quanto de consoles de mesa, como o *Xbox* e *PlayStation*, enfatizando que cada um oferece ricas oportunidades educacionais, como competições de *speedrun* ou jogos com oportunidades educacionais mais complexas. Além disso, ele sugeriu conselhos práticos sobre a implementação e manutenção de equipamentos, destacando a acessibilidade dos jogos como essência do aprendizado e propondo o uso de tecnologias como o *Kinect* para garantir inclusão.

Outro apontamento feito foi o potencial uso dos *games* como o *Just Dance* e o *Among Us* que podem enriquecer as aulas grandemente, oferecendo oportunidades para integrar atividades físicas, análise crítica e expressão criativa. Jogos que envolvem dança e movimentos permitem a participação ativa dos alunos, enquanto jogos como *Among Us*, que requerem estratégia e dedução, podem ser adaptados para atividades escolares como caça ao tesouro, promovendo interação e trabalho em equipe. Jogos como *Tennis World Tour* e *FIFA* também são mencionados como ferramentas para criar campeonatos e competições, ampliando as possibilidades educacionais para interclasses e eventos temáticos na escola. Além disso, ele discutiu a potencial utilização destes jogos para abordar conceitos teóricos e reforçar habilidades físicas e cognitivas. Por último, destacou a importância de adaptar atividades como *Fall Guys* para condições de recursos

limitados nas escolas, sublinhando criatividade e inovação na educação utilizando jogos como plataforma.

O professor-formador explorou como os jogos eletrônicos podem ser utilizados em contextos educacionais para pontuar aprendizados artísticos e culturais. Sugeriu-se o uso do *Just Dance* para atividades de corpo e expressão durante intervalos escolares, comparando a dinâmica do jogo com eventos de *flash mob*⁹¹. O uso do *Pokémon* em ambientes de ensino é exemplificado como uma ferramenta para explorar diferentes formas de arte e gráficos através do tempo, possibilitando discussões sobre a evolução do *game design*.

Aponta ainda, o professor, que os *games* são potenciais equipamentos ilustrativos que possibilitam atividades criativas, como tirar fotos com *Pokémons*⁹², as quais são sugeridas para fomentar o envolvimento artístico e tecnológico. Ele propõe utilizar jogos como *FIFA* ou *NBA 2K* para explorar as regras e estratégias de esportes reais, permitindo que os *games* sirvam como pontes lúdicas ao ensino de modalidades esportivas tradicionais. Além disso, enfatizou-se a integração de jogos com o aprendizado de línguas, incentivando professores a desenvolverem avaliações baseadas nos jogos que os estudantes usam como parte do processo de aprendizado, como *League of Legends*. Combinando jogos com elementos de arte e narrativa, como, por exemplo, criar atividades teatrais baseadas em jogos de enredo, os professores podem estimular a expressividade e criatividade dos alunos, além de integrar cultura e conteúdo linguístico.

Ao caminhar para o final do encontro, o formador ressaltou a importância de integrar jogos eletrônicos como parte das atividades escolares, enfatizando a colaboração entre professores para alavancar recursos limitados. Sugeriu-se, então, parcerias entre educadores e associações para organizar eventos, destacando a possibilidade de visitas guiadas a eventos de jogos, onde a experiência serve não apenas para entretenimento dos alunos, mas também como uma oportunidade educacional orientada. O apoio de instituições e entidades, como a busca de apoio financeiro ou logístico para eventos escolares, é apontado por ele como essencial para materializar essa visão educacional enquanto se respeita um planejamento de segurança e inclusão. O professor reafirmou em sua fala o compromisso e

⁹¹ Uma prática antiga de coreografia em grupo que surpreendia pessoas em público, em lugares como praças públicas, estações de trem, *shopping centers* etc.

⁹² Aqui, referiu-se ao uso do *Pokémon GO* para tirar fotos com seus *Pokémons* no mundo real. O jogo usa o princípio da *Augmented Reality* (AR).

entusiasmo em criar um cenário mais acessível aos jogos e esportes eletrônicos, encorajando o *feedback* e sugestões de participantes para aperfeiçoar essas iniciativas.

4.2.1.6 Sexto encontro

Ensinando a arte NOS games e a arte DOS games: chiptune, pixel art, 2D, 2.5D, 3D, cel shading, estúdio ghibli, remakes, remasters, HD, FULLHD, 4K, 8K, 8bits, 16bits, 32bits etc. As diferentes mídias dos games, emuladores, avanço do blu-ray e desaparecimento do HD-DVD, estabilização da mídia digital etc.

Seguindo o cronograma e sequência lógica proposta para os encontros, o professor iniciou o encontro a partir de onde parou no outro, refletindo sobre a proeminência da arte no universo dos *games*. Portanto, iniciou ressaltando os desafios técnicos enfrentados durante uma apresentação sobre jogos eletrônicos e sua apreciação como formas de arte e cultura. Enfatizou como jogos e esportes eletrônicos vão além do entretenimento, envolvendo aspectos culturais e educativos, destacando sua inclusão no Currículo em Movimento do DF (CMDF) em áreas como arte: música, teatro e dança⁹³ (Anexo I). Discutiu-se, também, o papel dos jogos na Educação Física e nas artes, destacando a importância da imersão similar àquela proporcionada por filmes como "O Senhor dos Anéis" por meio da fotografia do filme, da musicalidade e que, em muito, se aproximam grandemente do que se vivencia em um jogo⁹⁴. Exemplificou essa imersão com o jogo "*Metal Gear Solid (MGS)*", que integra elementos do mundo real ao virtual⁹⁵, e salientou o valor de não menosprezar o impacto cultural e sensorial dos jogos. Abordou-se também a evolução dos

⁹³ Importa mencionar que alguns elementos, como a dança, são tão transdisciplinares que se enquadram na arte, na educação física, na história, relacionadas ainda com a geografia, com as línguas estrangeiras modernas e outros. Tal qual os *games* e os *esports*, que possuem construção deveras multifacetada.

⁹⁴ Vários jogos possuem gráficos/fotografias tão belas que os desenvolvedores criam um modo de jogo de fotografia, com o sentido de contemplação.

⁹⁵ O professor citou que em um dos jogos da franquia MGS, a Konami, desenvolvedora, colocou uma interação no jogo em que um NPC fala que você precisa achar uma frequência no rádio de comunicação e diz para você que o código se encontra atrás da caixa do CD. Outro exemplo é o chefe chamado *Psycho Mantis* que tem poderes psíquicos. Antes da batalha com ele, o chefe demonstra suas habilidades lendo o cartão de memória do jogador e falando sobre os outros saves que ele tem e, a seguir, pede para que o jogador ponha o controle no chão e o movimenta (utilizando o efeito da vibração do controle). Para derrotar o chefe que consegue prever os seus movimentos, o jogador precisa trocar a porta de comunicação do controle para que ele não possa "prever" os seus movimentos.

gráficos, desde as clássicas *cutscenes* até jogos modernos⁹⁶, mostrando a relação emocional e estética que os jogos podem proporcionar quando comparados a outras formas de narrativa, como livros e filmes.

O professor explorou a dinâmica dos jogos MMORPG, como *Ragnarok*, enfatizando como esses jogos permitem que os jogadores assumam papéis e vivenciem realidades alternativas. Ele destacou seu próprio envolvimento pessoal com classes de suporte nos jogos, como templário em *Ragnarok* e suporte em *League of Legends*, e como isso pode ser um reflexo de características pessoais e preferências⁹⁷. Além disso, foi discutido como os jogos oferecem oportunidades para debater temas como a violência na mídia, considerando evidências que mostram que jogos não necessariamente contribuem para comportamentos violentos. Conectou a interpretação de papéis nestes jogos ao teatro, sugerindo a possibilidade de ações educacionais criativas onde estudantes podem explorar e desempenhar papéis variados inspirados nos jogos, promovendo um aprendizado lúdico.

Sobre a relação da dimensão da arte, o teatro, com os *games*, o professor apontou que os *games* focados em narrativas são especialistas nesse tipo de aproximação. Porém, cada vez mais existem jogos eletrônicos que utilizam atores de *Hollywood* para interpretarem papéis nos jogos. Esclarece-se que não é mera representação daquele personagem no jogo com pagamento de direito de imagem, mas uma real captura de movimentos dos atores que interpretam papéis para serem inseridos nos *games*, processo esse chamado de *Motion Capture* (mocap):

O Motion Capture, também chamado de captura de movimento, é uma técnica usada nos jogos que permite levar para as telas movimentações, reações e expressões de atores e dublês para que os personagens possam ter um alto nível de realismo. Hoje em dia

⁹⁶ Muitos dos jogos modernos quase não contém diferença entre o gráfico *ingame*, quando efetivamente se está controlando o personagem, e as *cutscenes*. Antigamente, os jogos possuíam as *cutscenes*, que eram CGI, e, ao passar para o jogo em si, no momento em que o jogador controla os personagens, havia uma grandiosa e significativa queda de gráficos. No entanto, nos jogos atuais, por todo avanço tecnológico, já quase não se nota nenhuma diferença entre as *cutscenes* e os gráficos *ingame*. Um exemplo disso é o *Final Fantasy VII* antigo e o *Remake*.

⁹⁷ Aqui aponta-se mais um exemplo com o jogo *inFAMOUS*. O jogo parte da premissa de que, pelas suas ações, o jogador pode se tornar um vilão, *inFAMOUS* (infame), ou um herói *FAMOUS* (famoso). O professor jogou todos os 3 principais jogos da franquia (*inFAMOUS 1, 2 e Second Son*) do jogo e sempre escolheu as boas ações. A informação é apontada para ilustrar uma possibilidade de pesquisa futura. Se por um lado alguns querem apontar, ainda que sem dados, que os jogos estimulam a violência na vida real, por outro lado, a seguinte pergunta surge como uma dúvida inquietante: o comportamento dos jogadores enquanto pessoas no mundo real se transfere para o mundo virtual?

ela está tão avançada que, em muitos jogos, é como se estivéssemos assistindo uma atuação real do próprio ator ou atriz (Ximenes, 2022).

Cumpre citar que a técnica mocap não é utilizada apenas em jogos eletrônicos. O filme AVATAR também usou bastante a técnica, bem como outros filmes. Como exemplos de *games* que se beneficiaram da tecnologia do mocap apresentam-se jogos como *Beyond: two Souls*, *Death Stranding*, *God of War*, *Heavenly Sword*, dentre outros⁹⁸.

O professor também apontou como RPGs, tanto de mesa quanto *online*, virtualizam narrativas ricas que podem ser exploradas pedagogicamente. A esse respeito, o professor-formador abordou a diversidade dos mundos fictícios dos RPGs, que podem, por exemplo, utilizar como enredo os mundos fictícios de "Harry Potter" e "Senhor dos Anéis", destacando como essas histórias e suas ramificações podem ser utilizadas em atividades pedagógicas criativas para desenvolver narrativas e encenações teatrais e destacou que os RPGs de mesa serviram de base para muitos MMORPGs, os quais aperfeiçoam a imersão do jogador na história e realizam atualizações contínuas para enriquecer o enredo. A prática de *cosplay*, relacionada à cultura do RPG, também foi discutida como uma forma artística onde indivíduos se vestem e personificam personagens de jogos, anime ou cultura *pop*. Ele propôs utilizar essa prática para criar eventos escolares, promovendo a criatividade e a expressão pessoal entre os alunos, por meio da produção de desfiles ou feiras de *cosplay*. Em suma, reforçou a ideia de que todas essas atividades promovem um aprendizado lúdico e interdisciplinar, integrando arte, teatro e cultura digital, no caso em tela, especificamente os *games* e os *eports*.

No contexto da influência dos *games* e sua relação com a música e as potencialidades na educação, o formador destacou como o CMDF integra jogos eletrônicos ao ensino de artes, particularmente em música, dança e teatro. Ele realçou o papel dos elementos culturais e musicais em jogos, utilizando exemplos como a clássica música de "Super Mario" e a icônica dublagem associada aos personagens, para ilustrar como melodias simples podem ter um impacto profundo. Exemplificou também com o compositor Hans Zimmer que, além de compor diversas

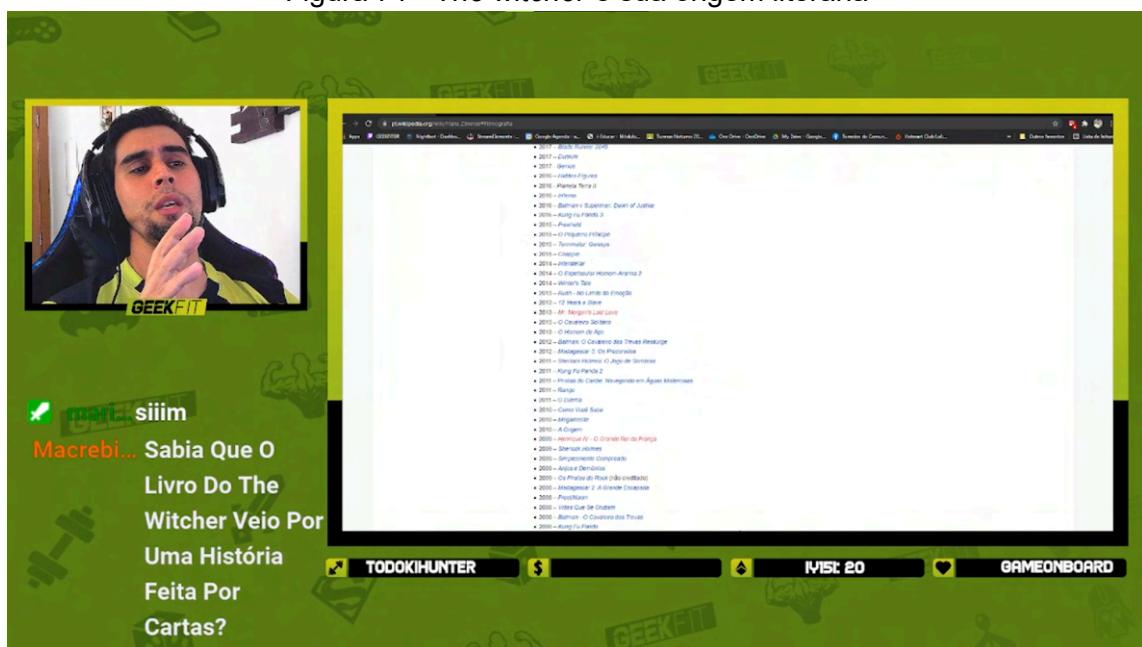
⁹⁸ [...] foi em 2013 que esta tendência foi de fato impulsionada no mercado de games com a chegada de *Beyond: Two Souls*, com a dupla Ellen Page (Juno) e Willem Dafoe (Homem-Aranha). [...] Kevin Spacey (House of Cards) em *Call of Duty: Advanced Warfare*, Rami Malek (Mr. Robot) em *Until Dawn*, Kit Harington (Jon Snow, de *Game of Thrones*) em *Call of Duty: Infinite Warfare* e Terry Crews em *Crackdown 3* – até chegarmos em *Death Stranding* (Duarte, 2020).

músicas-tema de filmes, que intensificam a imersão e provocam fortes conexões emocionais nos espectadores, também escreve composições para games. Frisou ainda como jogos como “*WeMusic*” no “*Wii*” não apenas entretêm, mas também educam, ao desenvolver sentido rítmico e musicalidade. O educador aponta que, tanto nos jogos, quanto no cinema, a música tem o poder de criar associações duradouras e contribuir para experiências de imersão memoráveis.

Nesse sentido, complementou destacando a influência do compositor Hans Zimmer na criação de trilhas sonoras icônicas para filmes como “*Interestelar*” e ilustrou como suas composições são utilizadas para criar atmosferas imersivas, tanto em filmes quanto em jogos eletrônicos, como na série “*Tom Clancy*”. Ademais, ressaltou que a música é um elemento essencial na narrativa, promovendo experiências emocionais profundas e destacando a música como um componente cultural significativo nos jogos e no cinema. Nesse sentido, discutiu-se a importância de reconhecer o valor de diferentes tipos de música, evitando a hierarquização entre estilos, e enfatizou que cada música tem seu próprio contexto e contribui de forma única para a narrativa. A reflexão incluiu exemplos de jogos adaptados de livros, como “*The Witcher*”, mostrando a interconexão entre mídias e a importância de músicas apropriadas que enriquecem a narrativa e a experiência do público.

A discussão sobre o jogo “*The Witcher*” perpassou por uma participação de um ex-aluno dos JEDDF (Figura 71).

Figura 71 - *The witcher* e sua origem literária

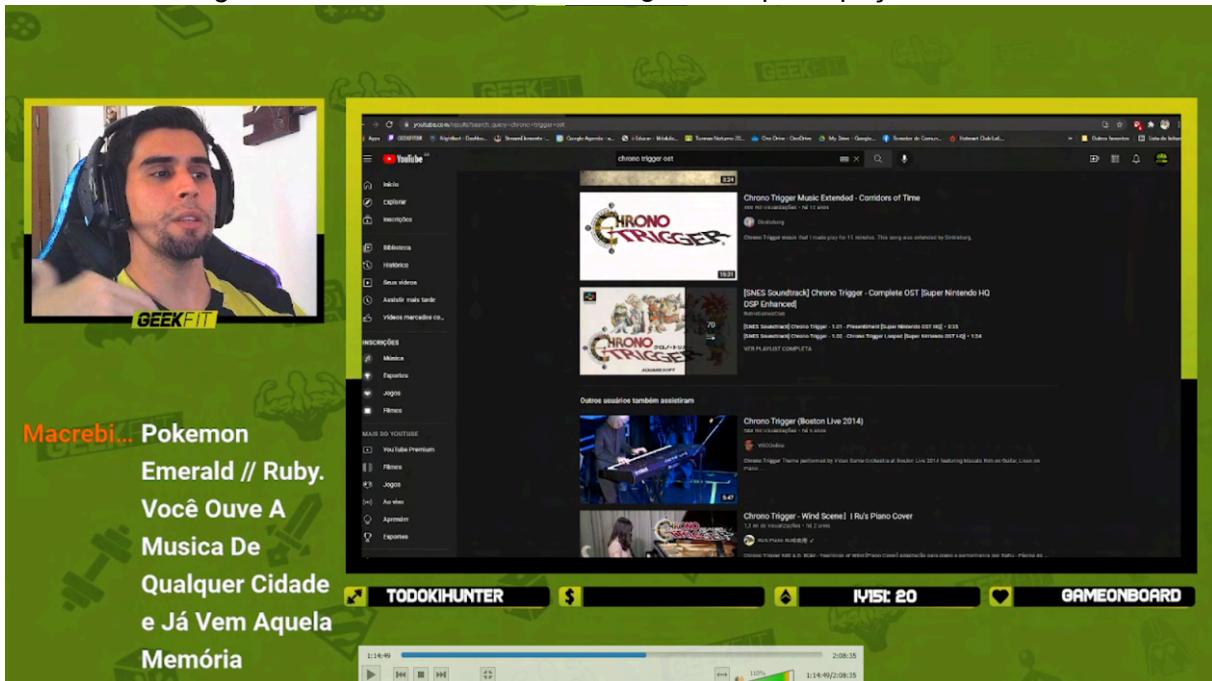


Fonte: Teixeira (2021f)

Outro exemplo apresentado pelo professor foi o "Bloodborne", cuja música tema é tão impactante que causou reações emocionais fortes em seus jogadores e demonstrou a seriedade com que a produção musical é abordada em jogos, incluindo a utilização de uma orquestra completa. Reforçou que jogos, muitas vezes percebidos como "joguinhos", têm um impacto cultural profundo e proporcionam emprego para muitos profissionais envolvidos em sua produção, desmistificando preconceitos e destacando o valor artístico encontrado nesse meio.

Em seguida, o professor-formador ilustrou como a música é fundamental para a imersão em jogos eletrônicos, destacando exemplos como trilhas orquestradas para "Chrono Trigger" e "Final Fantasy". Ele explicou que a qualidade e o impacto emocional das trilhas sonoras contribuem significativamente para a experiência do jogador, mencionando orquestras especializadas em música de jogos e seus concertos em eventos culturais⁹⁹. Nesse instante, um ex-aluno da SEEDF apresentou a sua memória afetiva com as músicas de "Pokémon" (Figura 72).

Figura 72 - Memórias afetivas nos games e participação do *chat*



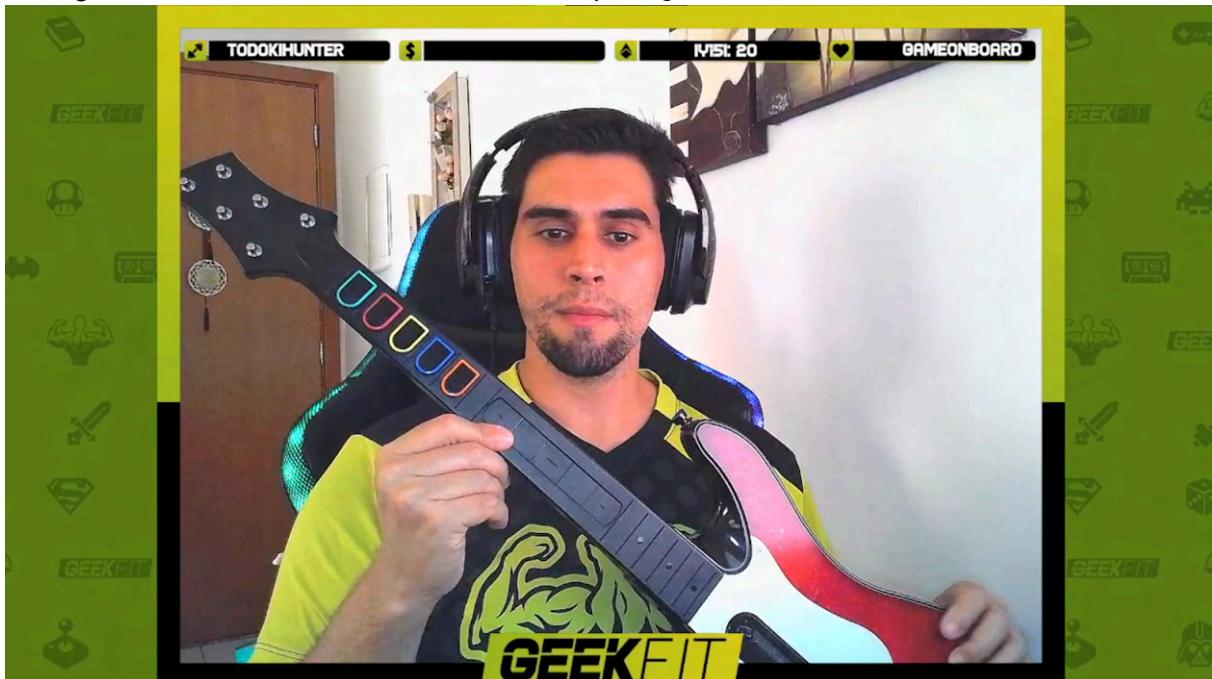
Fonte: Teixeira (2021f)

Além disso, mencionou como comunidades de fãs podem colaborar na criação de conteúdos para jogos, tornando-os oficiais graças à alta qualidade, e apontou a relevância dessa colaboração como exemplo de envolvimento cultural e

⁹⁹ Menciona-se como exemplo a "Video game Orchestra" e a Concerto "Multiplayer - Orquestra Petrobras Sinfônica".

educativo. O professor também destacou a convergência entre música eletrônica e clássica, conforme demonstrado em adaptações de clássicos por artistas contemporâneos, e como essas conexões podem ser usadas como temas geradores no ensino. Finalmente, explicou como isso pode ser integrado em ambientes educacionais para enriquecer o aprendizado de música e cultura digital, demonstrando como esses jogos podem ser usados como instrumentos pedagógicos, ele descreveu como dispositivos de jogos, como guitarras de controle (Figura 73), podem ajudar a ensinar música de maneira interativa e estimular o aprendizado de instrumentos reais.

Figura 73 - Guitarra usada como controle para games como *Rock Band* e *Guitar Hero*

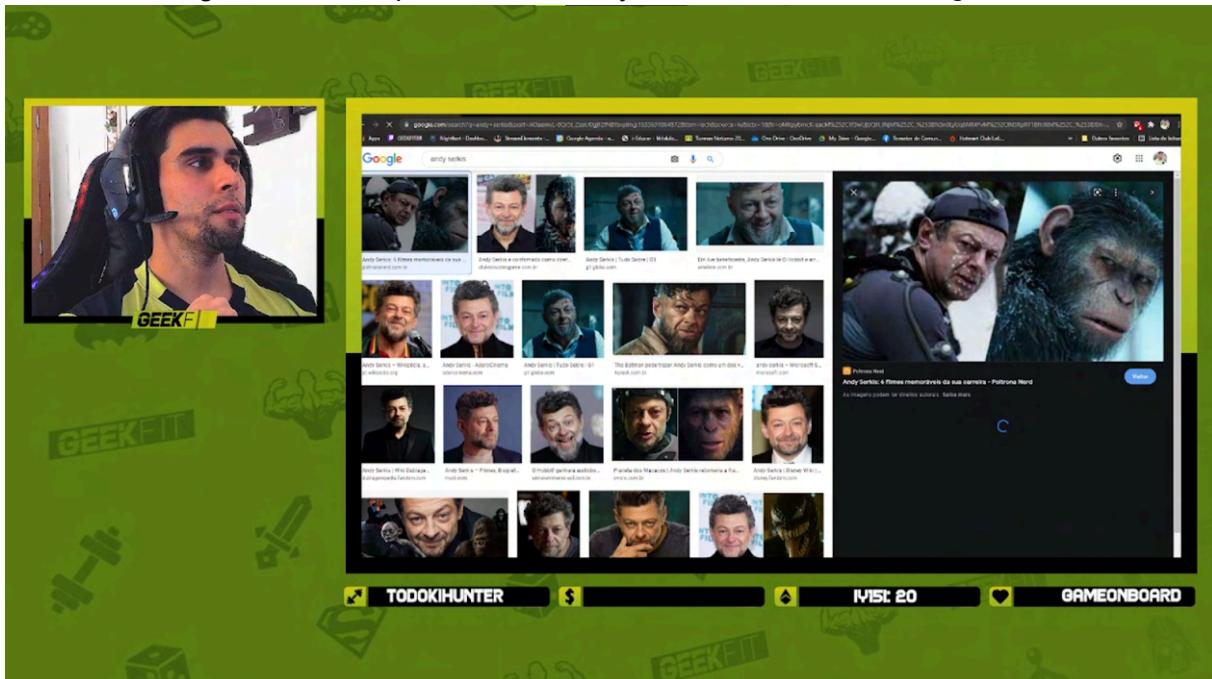


Fonte: Teixeira (2021f)

No que tange à mistura do cinema e da música, o professor-formador explorou a relação entre atuação, jogos eletrônicos e cinema, destacando o papel de Andy Serkis (Figura 74) como um dos melhores na captura de movimentos em produções, majoritariamente de filmes, mas também de alguns jogos. Dentre os filmes, cabe citar "Planeta dos Macacos", "Godzilla" e "Senhor dos Anéis". Já nos jogos cita-se, por exemplo, o "Heavenly Sword", que foi um dos maiores lançamentos iniciais na era do PS3. Discussões incluíram uma análise sobre como a captura de movimento é usada para criar personagens realistas nos jogos, mencionando "Death Stranding" como exemplo da sofisticação atual. Além disso, o universo de "League of Legends" foi citado, especificamente as bandas virtuais

“Pentakill”¹⁰⁰ e “K/DA”¹⁰¹, que utilizam essa tecnologia para espetáculos musicais, destacando sua relevância cultural ao entrarem nas paradas de sucesso. O conceito de jogos como uma ferramenta educacional e de expressão artística foi reforçado, ilustrando sua capacidade de cruzar fronteiras entre diferentes formas de arte e fortalecer o currículo escolar por meio da tecnologia e da inovação (Figuras 74, 75 e 76).

Figura 74 - Mocap com o ator Andy Serkis nos filmes e nos games

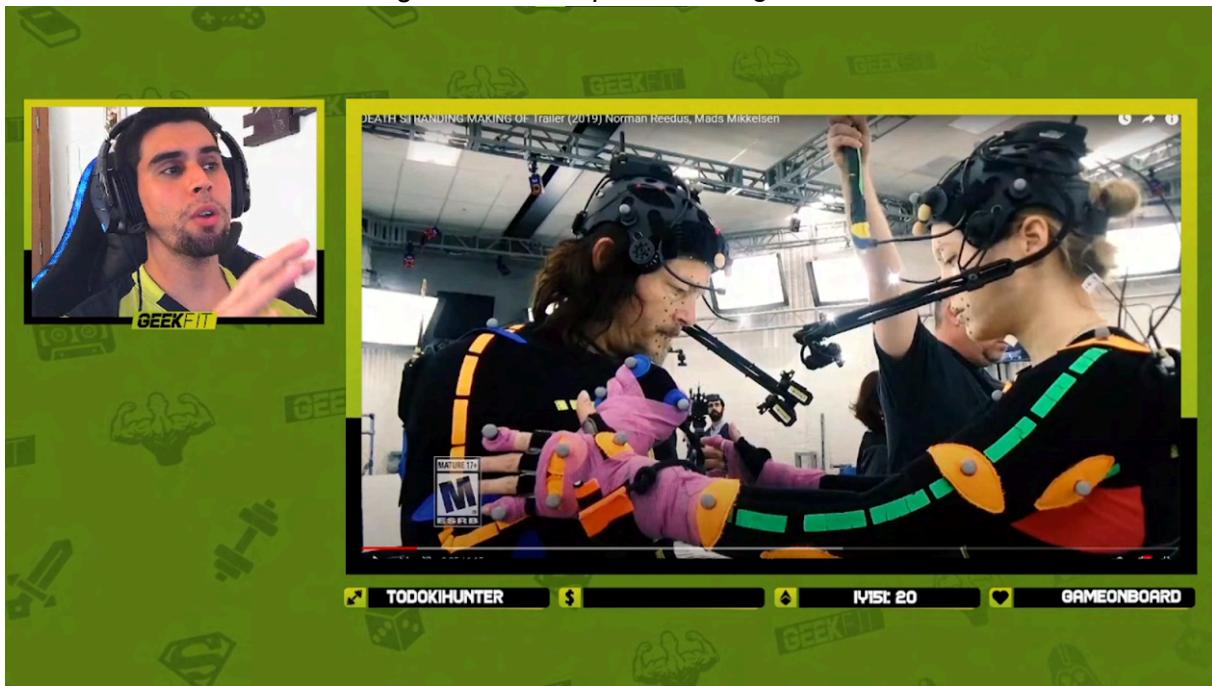


Fonte: Teixeira (2021f)

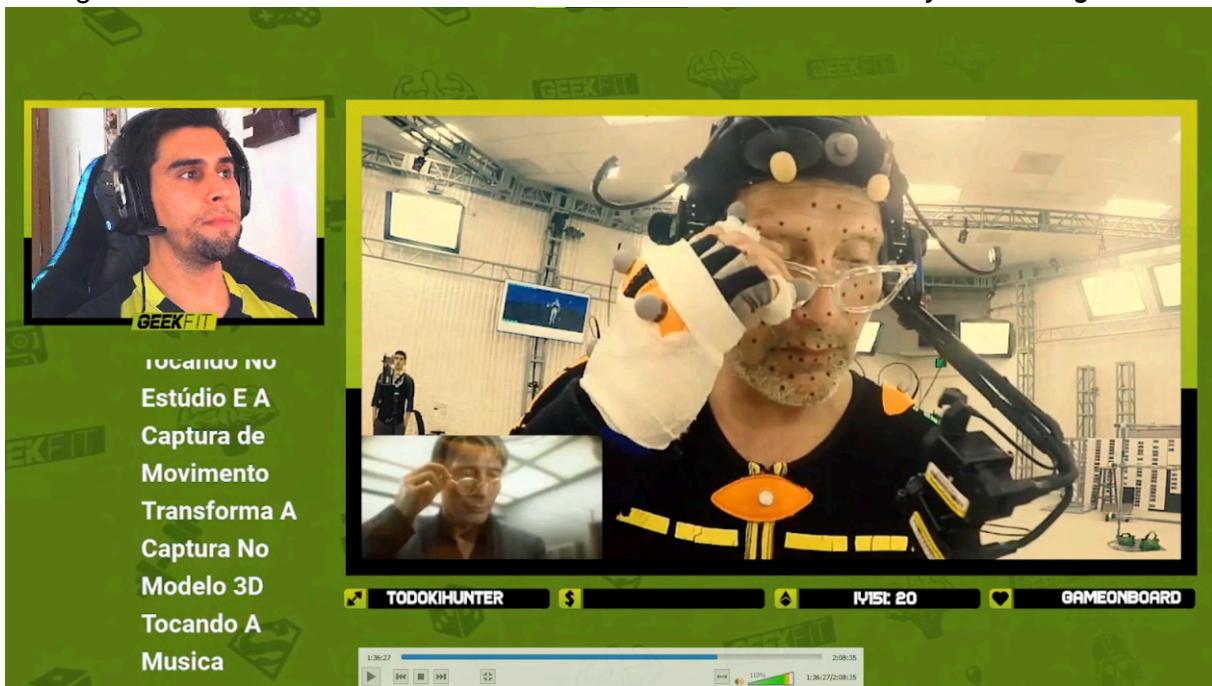
¹⁰⁰ Um aluno mencionou ainda que a “banda” *Pentakill* fez um show onde a banda tocou e, através do mocap, os personagens foram renderizados e apareciam no show com os personagens imitando os gestos da banda enquanto tocavam. O termo, comum nos MOBAs, é o nome dado quando o jogador consegue eliminar sozinho todos os outros jogadores da outra equipe. Portanto, *pentakill* é quando um total de 5 (cinco) jogadores da outra equipe é derrotado por um só jogador.

¹⁰¹ Cabe aqui uma observação relevante. As músicas do “grupo” K/DA são compostas por partes da letra em inglês, *Kill*, *Death* e *Assist*. K/DA é uma sigla que demonstra quantos outros jogadores o seu personagem conseguiu eliminar (K), quantas vezes o seu personagem foi eliminado (D) e quantas vezes o seu personagem conseguiu dar assistência a outros personagens eliminados (A).

Figura 75 - Mocap, cinema e games



Fonte: Teixeira (2021f)

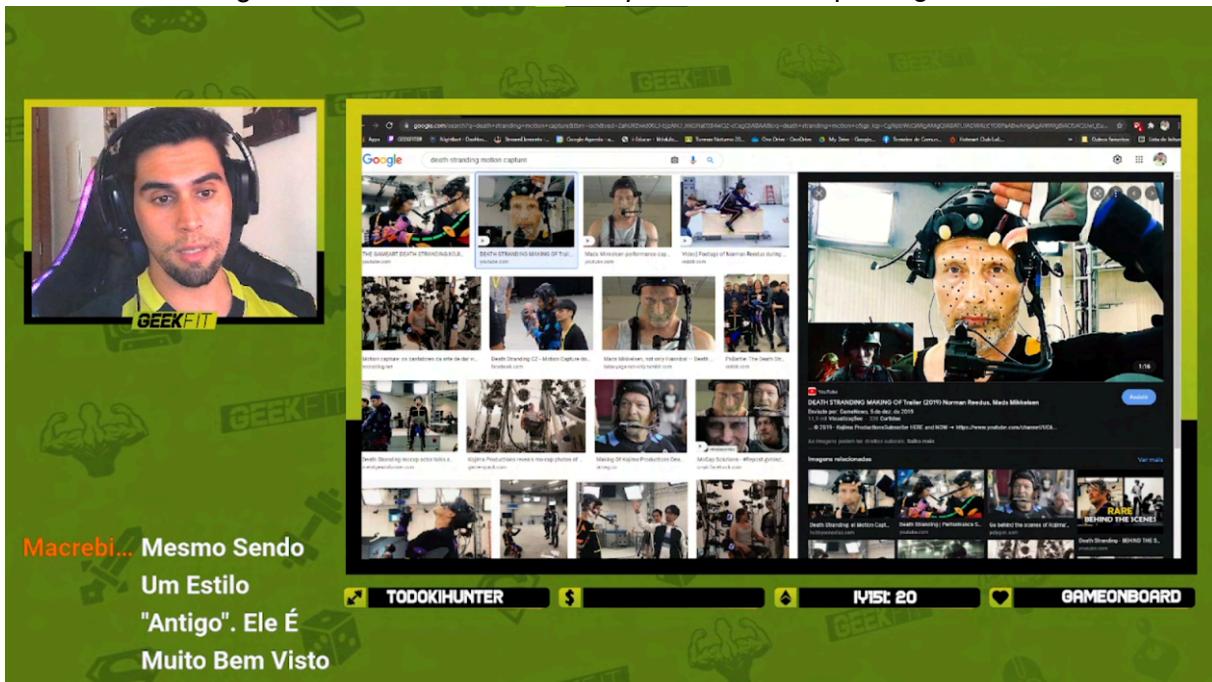
Figura 76 - Comentário do aluno sobre o *PENTAKILL* e ator de Hollywood nos games

Fonte: Teixeira (2021f)

O formador explorou a evolução gráfica dos jogos eletrônicos, destacando o impacto das capturas de movimento em games modernos e a transição dos gráficos clássicos para os atuais, mostrando que os jogos tornaram-se cada vez mais imersivos e visualmente sofisticados. Exemplos incluíram a análise de séries icônicas, como "Sonic", onde ele ressaltou o salto qualitativo desde o estilo *pixel art*

dos anos 90 até os gráficos altamente detalhados de hoje. Ele destacou o jogo "Celeste" como uma obra-prima do *pixel art* e um ex-aluno que acompanhava a transmissão apontou que simplicidade não significa falta de qualidade e elogiou o formato *pixel art* (Figura 77), apontando o apelo contínuo e a estética única dos jogos nesse estilo. Citou também o jogo "The Dig"¹⁰², criado por Steven Spielberg e George Lucas da *LucasArts*, reforçando que grandes produtores de cinema também reconhecem o potencial dos jogos para contar histórias ricas e envolventes.

Figura 77 - Comentário sobre o *pixel art* e mocap nos games



Fonte: Teixeira (2021f)

O professor-formador evidenciou a riqueza artística e educacional dos jogos eletrônicos, focando em como estilos gráficos, tal qual a *pixel art*, e narrativas interativas podem tanto encantar quanto educar. Jogos como "Soul Knight" e "Beneath a Steel Sky" foram mencionados como exemplares do poder do design simples em contar histórias imersivas. Ele também discutiu o potencial dos jogos para facilitar a aprendizagem de línguas, especialmente o inglês, por meio de

¹⁰² A história de "The Dig" começa em 1989 com Steven Spielberg. Enquanto trabalhava em "Amazing Stories"—uma série de TV de antologia de ficção científica que ele criou para a NBC—ele imaginou uma história ambiciosa sobre uma escavação arqueológica em um planeta alienígena. Percebendo que um orçamento de televisão não faria justiça à ideia, ele a colocou de lado. Então Spielberg encontrou uma maneira de trazer sua história à vida, com a ajuda de seu velho amigo George Lucas. O criador de "Monkey Island", Ron Gilbert, e o veterano da indústria, Noah Falstein, haviam desenvolvido um jogo de aventura baseado em "Indiana Jones and the Last Crusade" para a *LucasArts*, e Spielberg—um ávido jogador—ficou impressionado (Kelly, 2020. Tradução por *Copilot* da Microsoft).

experiências diretas de jogo que contextualizam o vocabulário e as frases utilizadas e salientou a ideia de que os jogos, por meio de referências culturais e literárias, além de serem exemplos de *games point and click* e *pixel art* (Figura 78), são canais criativos para a educação e a conexão com conteúdos curriculares, enquanto também abordam o entretenimento e o aprendizado de conhecimentos.

Figura 78 - Sobre a influência literária de “O senhor dos anéis” nos games, o aprendizado da Língua Estrangeira Moderna (LEM), os *games point and click* e o *pixel art*



Fonte: Teixeira (2021f)

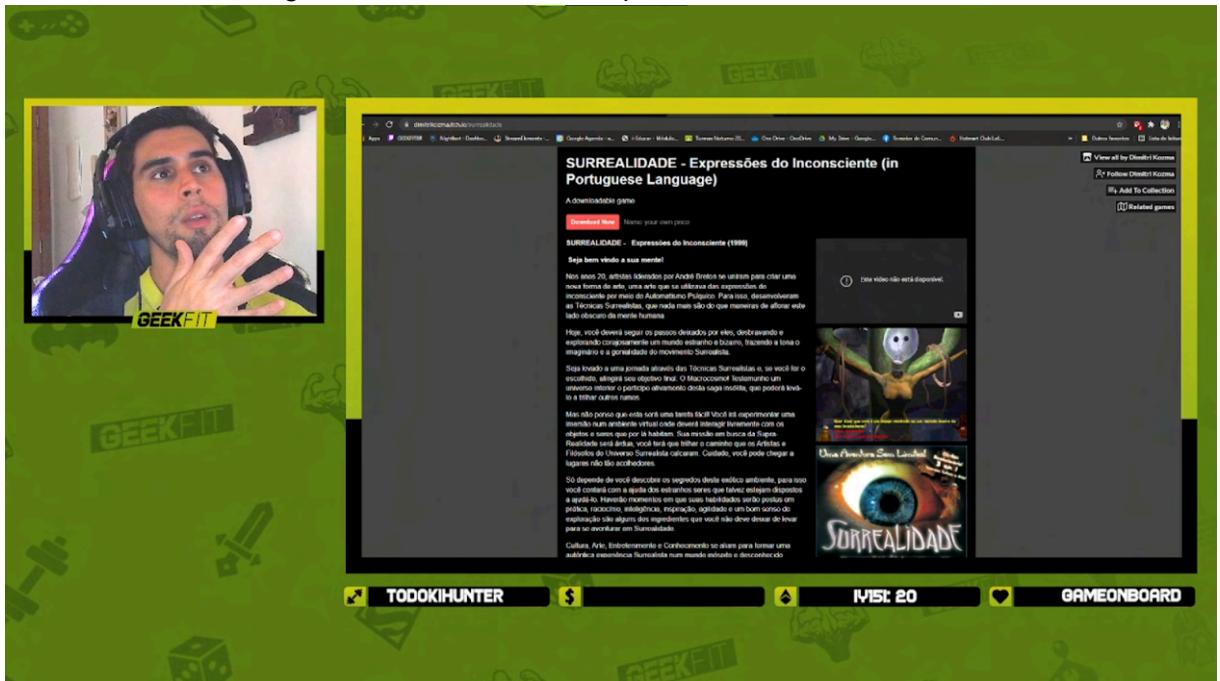
Ao finalizar o encontro, o professor-formador apresentou o jogo "Surrealidade: Expressões do Inconsciente" (Figura 80), que foi mencionado na transmissão por um ex-aluno da rede pública de ensino (Figura 79) e que ilustra a criatividade dos desenvolvedores brasileiros nesse campo.

Figura 79 - Sobre *pixel art*, jogos eletrônicos antigos e recomendação do *chat* para conhecer o jogo brasileiro “Surrealidade”



Fonte: Teixeira (2021f)

Figura 80 - Surrealidade: expressões do inconsciente



Fonte: Teixeira (2021f)

4.2.1.7 Sétimo encontro

Modalidades de jogos eletrônicos e de esportes eletrônicos: multiplayer local, online, coop, screen split, MMORPG, RPG, MOBA, Battle Royale, open world etc.

O professor-formador iniciou a transmissão explicando que, em seu sétimo encontro, iria explorar a estrutura e a terminologia dos esportes eletrônicos.

Ele introduziu conceitos como coop (cooperação) e *split screen* (tela dividida), ilustrando-os por meio de jogos como “*Mario Kart*” e “*Resident Evil*”, que promovem tanto a cooperação quanto a competição. Foi discutida a distinção entre o jogo local e *online*, destacando a importância de entender essas modalidades para transmitir conhecimento aos alunos de forma prática. O professor também refletiu sobre as formas de integrar os modos *single player* em atividades competitivas, como sugerido para o “*Super Mario Bros*”, e reforçou o conceito de “*speed run*”.

O professor abordou o conceito de “*speed run*”, explicando como diversos jogos utilizam essa modalidade para competir pela rapidez em completar fases ou todo o jogo, inclusive permitindo ou proibindo *glitches* e *bugs*. Ele enfatizou como o “*speed run*” pode ser implementado em contextos escolares, promovendo competições interessantes utilizando de jogos de aventura, como *Super Mario* e *Sonic*, ou até mesmo jogos de *arcade*. Além disso, discutiu a evolução da tecnologia em jogos, analisando o uso de televisores 3D e como isso poderia alterar a experiência de jogo para cada jogador por meio de óculos específicos para isso¹⁰³. Por fim, destacou jogos cooperativos inovadores, como “*It Takes Two*”, que oferece opções de cooperação tanto local quanto online, requisitando sempre duas pessoas para jogarem juntas.

O formador destacou a variedade de jogos eletrônicos e as diferentes formas de interação que eles permitem, desde a utilização de óculos de realidade aumentada até equipamentos como volantes. Discutiu os JRPGs e mencionou títulos notáveis como “*Final Fantasy*” e “*Ni no Kuni*”, que trazem uma rica experiência visual, colaborando com o Estúdio Ghibli. Ele também fez comparação entre JRPGs e MMORPGs, explicando como os MMORPGs, como “*Ragnarok*” e

¹⁰³ A Sony havia patenteado uma tecnologia em que televisões 3D poderiam gerar duas imagens simultâneas e, assim, com o uso de dois óculos separados, um para o player 1 e outro para o player 2 poderiam cada um ver uma imagem individualizada (Longen, 2010). A TV foi lançada quase um ano após (Berber, 2011).

"World of Warcraft" (WoW)¹⁰⁴, oferecem enormes campos de interação com múltiplos jogadores desempenhando papéis em um mundo virtual, participando de batalhas massivas e desenvolvendo personagens em várias classes. Enfatizou-se, nesse sentido, como essas experiências podem ter um impacto cultural significativo, ampliando a criatividade e o trabalho em grupo nos estudantes, bem como, se bem acompanhado, permite a socialização de maneira ampla e irrestrita.

Em seguida, o professor-formador explicou o surgimento dos *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), destacando sua evolução a partir dos jogos de estratégia em tempo real (RTS), em específico o "Warcraft", mas citou ainda como exemplo de RTS o jogo "Age of Mythology". Inicialmente, os jogadores controlavam civilizações inteiras, mas as modificações criadas pelos próprios jogadores¹⁰⁵ focaram apenas nos personagens especiais, o que levou ao desenvolvimento dos MOBAs. Esses jogos, como "Dota"¹⁰⁶ e "League of Legends"¹⁰⁷, destacam-se por batalhas em arenas online, onde os jogadores controlam campeões específicos, enquanto tropas menores (*minions*) seguem seu próprio caminho.

O professor mencionou a popularidade dos MOBAs em plataformas variadas, incluindo jogos de PC como "Smite" e versões de celular como "Pokémon Unite" e "Wild Rift", ressaltando a importância de entender esse tipo de jogo para integrar seu contexto educativo (Figura 81).

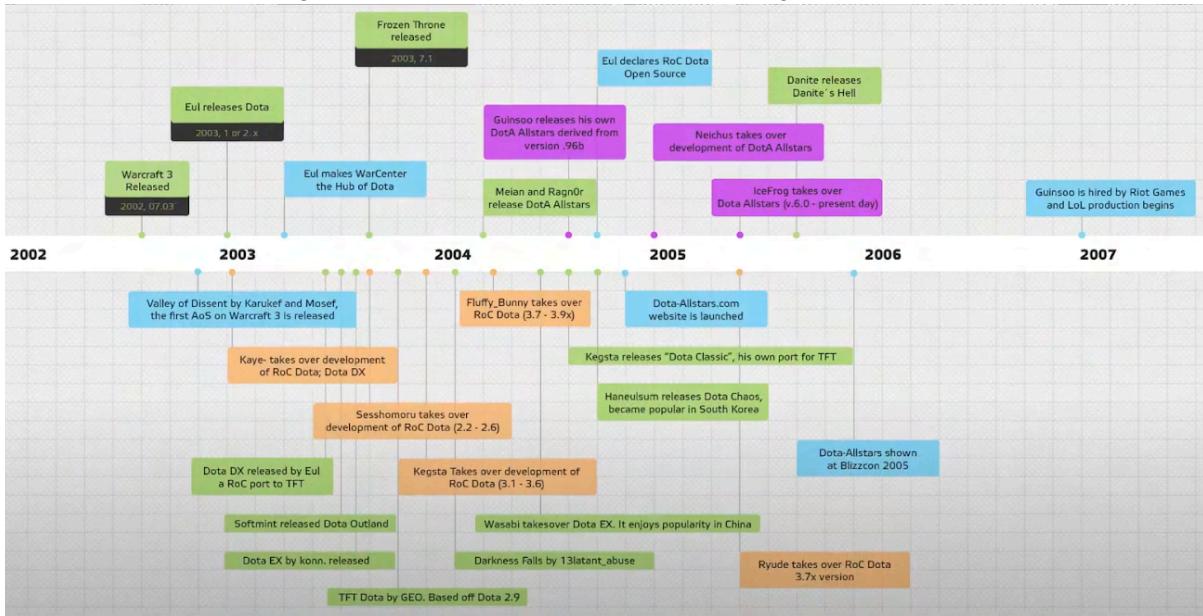
¹⁰⁴ O WoW é tão impactante para a comunidade que, recentemente, a Netflix lançou o documentário "A Extraordinária Vida de Ibelin", sobre um jogador norueguês que tinha distrofia muscular de Duchenne. O player faleceu, em 2014, com 24 anos em decorrência da doença (Kennedy, 2024).

¹⁰⁵ Muito do universo dos *games* e dos *esports* nasce com a comunidade *gamer*, por isso talvez o excessivo apego e protecionismo dos *games* e dos *esports*. Talvez venha daí o tanto de entusiasmo em defender seus jogos. Percebe-se que até mesmo o sucesso de algumas empreitadas é fruto de produções feitas de *gamers* para *gamers*. Cita-se, por oportuno, o discurso de Swen Vincke (Anexo O) que ilustra grandemente a importância de *gamers* produzirem para *gamers* aquilo que eles pensam ser o melhor, o mais necessário para a comunidade *gamer*. Foi este fator que impulsionou a criação do LoL sendo um jogo *Free to Play*, gratuito para jogar, e, também, foi o que fez o Dota se desenvolver e ser a modalidade que, de forma recorrente, é a que mais premia no mundo todo em seus campeonatos. Enquanto o LoL é, de maneira recorrente, o mais jogado e assistido.

¹⁰⁶ O Dota (sigla de *Defense of the Ancient*) é um jogo feito a partir da comunidade *gamer* e sofreu várias modificações até chegar na versão final que é o Dota 2 lançado em 2013. (NAVI DOTA 2, 2015)

¹⁰⁷ O LoL foi criado baseado no Dota (LEAGUE OF LEGENDS, 2019).

Figura 81 - Linha temporal sobre a criação do Dota



Fonte: NAVI DOTA 2 (2015)

Quanto aos *Battle Royale*, o professor-formador descreveu a configuração básica da modalidade, comparando-o aos Jogos Vorazes, onde jogadores caem de paraquedas em uma ilha e precisam coletar recursos e armamentos para sobreviver. Jogos como *"Free Fire"*, *"Fortnite"*, *"PUBG"* e *"Call of Duty Warzone"* exemplificam bem essa modalidade, introduzindo elementos como a redução do campo de jogo para forçar confrontos diretos. Destacou a importância de compreender essas mecânicas para maximizar a estratégia, como a utilização de *loots* e evitar a névoa que diminui a área segura. Ele também discutiu as especificidades de cada título, como o sistema *"Gulag"*¹⁰⁸ do *"Warzone"* ou a criação de estruturas no *"Fortnite"*, e mencionou a presença abrangente destes jogos em diferentes plataformas, reforçando a atenção necessária à classificação etária para garantir que o conteúdo esteja adequado ao público jovem.

Apresentou para os cursistas as várias formas que os jogos eletrônicos oferecem para os jogadores explorarem novas realidades, desde RPGs a jogos de mundo aberto. Ele destacou que parte do fascínio pelos jogos reside na capacidade de vivenciar histórias fictícias e resolver problemas dentro dessas narrativas. Jogos como *"GTA"* e *"The Legend of Zelda: Breath of The Wild"* exemplificam como o

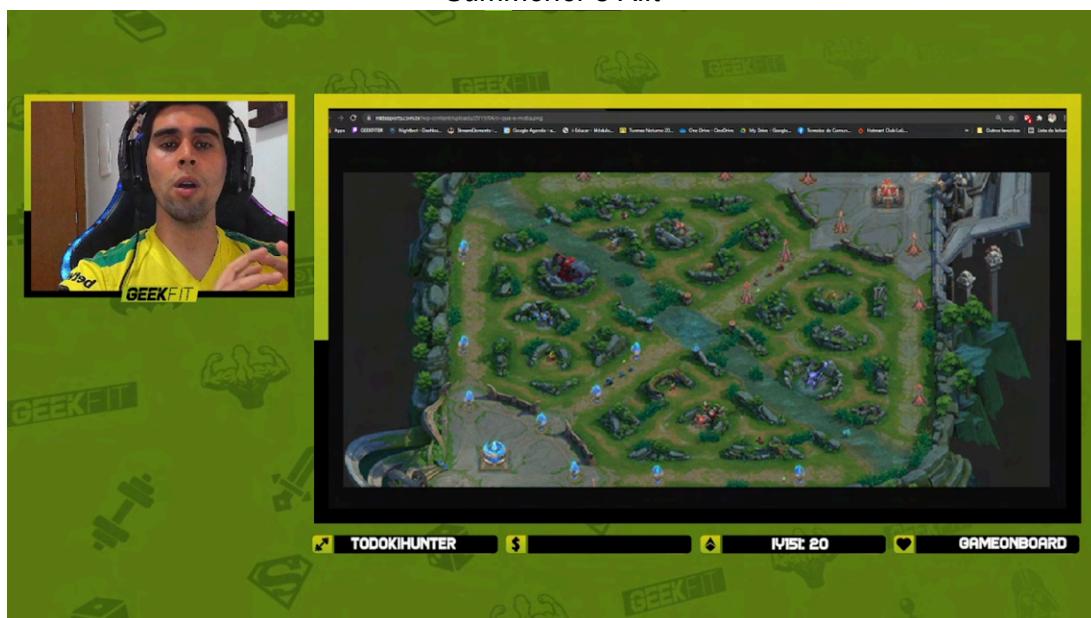
¹⁰⁸ No jogo *Warzone* após morrer a primeira vez, os jogadores ressurgem no *gulag* onde ocorre uma batalha entre dois jogadores que caíram no campo de batalha. O jogador que sobreviver consegue renascer no mapa do jogo e continuar a partida. O termo *gulag* é um acrônimo para “Главное управление лагерей” num processo de romanização, a transliteração do russo para o alfabeto latino apresenta o seguinte “glavnoe upravlenie lagerei”. Em tradução livre, administração central dos campos, eram campos de trabalho forçados da antiga União Soviética.

ambiente de mundo aberto proporciona uma maior sensação de liberdade, permitindo ações que podem não ser possíveis na vida real, como dirigir uma variedade de veículos. Apesar das críticas de que jogos como "GTA" incentivam comportamentos violentos, o professor acredita que oferecem uma imersão fascinante, permitindo que jogadores vivam experiências que são restritas no mundo real, tudo dentro dos limites éticos proporcionados por classificações etárias/indicativas adequadas.

Acresceu ainda, seu entusiasmo por jogos de mundo aberto, como os do "Homem-Aranha", que oferecem uma experiência prazerosa de liberdade e exploração em ambientes vastos e detalhados. Ele destacou novamente a franquia "InFAMOUS", que permite aos jogadores explorar a moralidade do personagem, decidindo entre se tornar famoso ou infame, impactando a jogabilidade e os poderes disponíveis. Os jogos de mundo aberto, embora exijam bastante poder computacional, oferecem uma rica interação com o mundo virtual, reforçada por narrativas flexíveis e realistas. Esses jogos são especialmente atraentes porque proporcionam uma sensação de liberdade difícil de replicar em outros formatos de jogos.

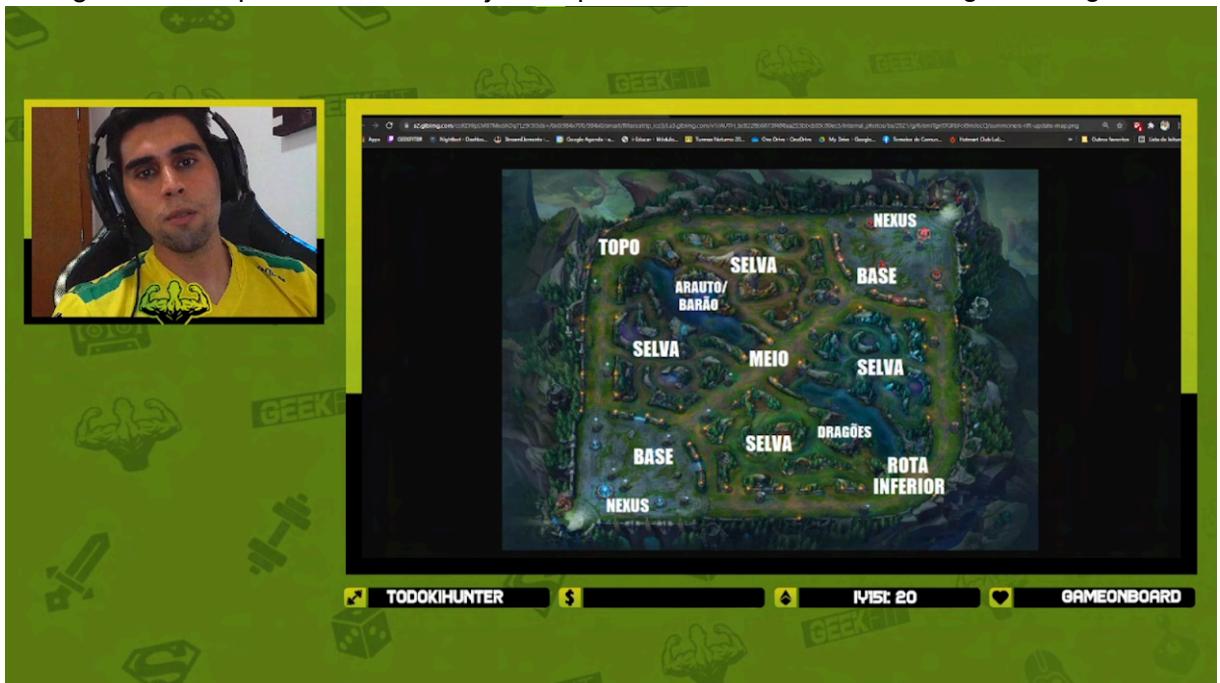
Além disso, o professor começou a explicar a estrutura e estratégia dos MOBAs, utilizando o "*League of Legends*" como exemplo para detalhar as posições e funções no campo de batalha (Figura 82 e 83).

Figura 82 - Apresentando a arena da forma mais comum de jogo do *League of Legends* - *Summoner's Rift*



Fonte: Teixeira (2021g)

Figura 83 - Mapa, *lanes*, *roles*, objetivos primários e secundários - *League of Legends*



Fonte: Teixeira (2021g)

Nesse sentido, passou a aprofundar os detalhes sobre a complexidade estratégica dos MOBAs, usando exemplos de jogos como "*League of Legends*" e "*Pokémon Unite*" (Figura 84).

Figura 84 - Um estilo diferente de MOBA - *Pokémon Unite*

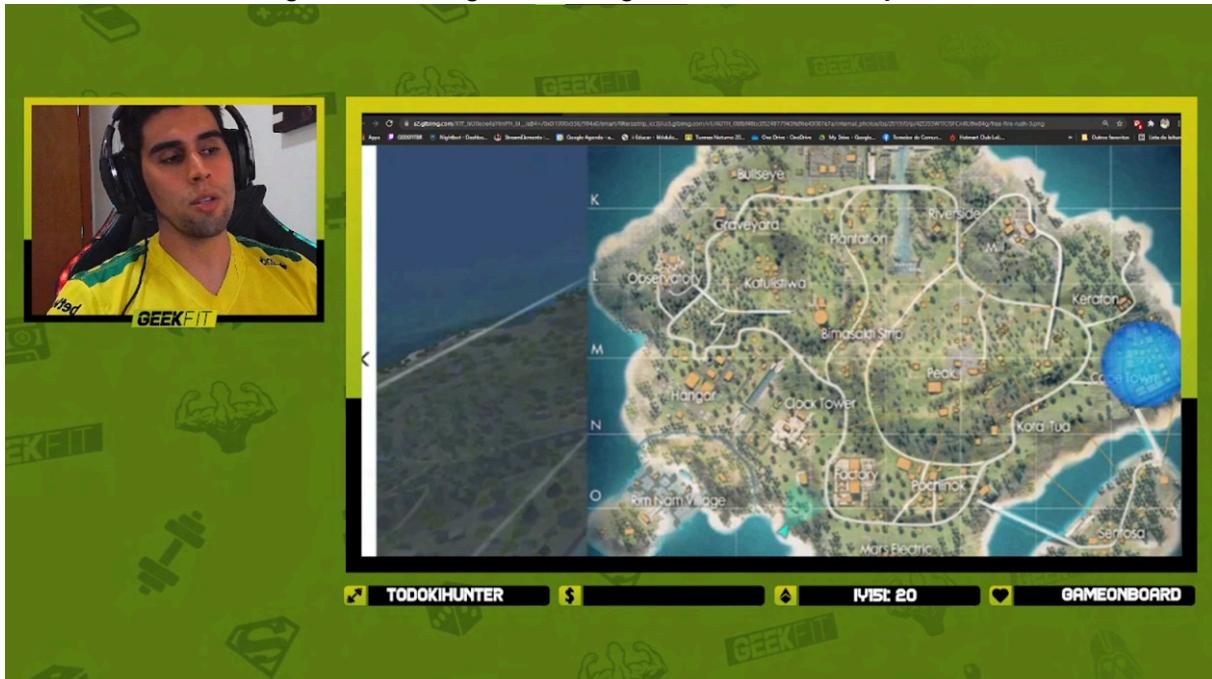


Fonte: Teixeira (2021g)

Explicou, então, as diferentes rotas e papéis que os personagens podem desempenhar, como *top laner*, *mid laner*, *jungler* e *bot lane* com a dupla ADC e suporte (Figura 83), com suas *builds*¹⁰⁹ específicas de itens estratégicamente escolhidas para enfrentar a equipe adversária¹¹⁰. O destaque também recaiu sobre o controle de objetivos poderosos no mapa, como dragões e o Arauto do Vale em LoL, onde equipes competem para garantir *buffs* que proporcionam vantagens significativas. Além disso, ele referiu-se ao mapa do "Free Fire" (Figura 85) e enfatizou o planejamento antes de pular do avião, usado para otimizar as estratégias de jogo dos estudantes. O professor mostrou como uma compreensão sólida dos mapas e a dinâmica dos jogos pode enriquecer o ensino de estratégia e cooperação.

Quanto aos *Battle Royale*, o professor destacou a utilização estratégica de mapas em jogos eletrônicos, como "Free Fire", que oferece mapas detalhados e proporciona uma experiência educativa em geografia e cartografia (Figura 86):

Figura 85 - Geografia, cartografia e os *Battle Royales*

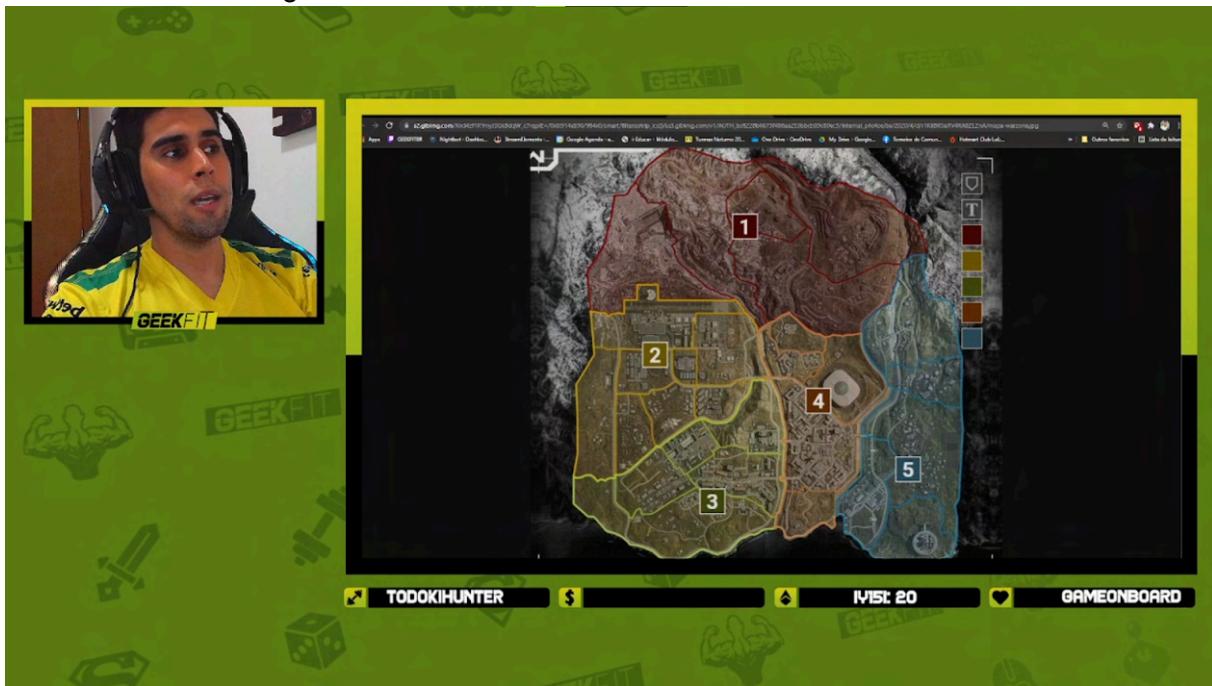


Fonte: Teixeira (2021g)

¹⁰⁹ Aqui foi adotada uma postura mais de menção aos aspectos que influenciam e são influenciados pelas *builds* de runas, feitiços e itemização.

¹¹⁰ Nessa ocasião foi explicado o que é uma *lane* (rota), *build* (construção de personagem com equipamentos - itemização - e uso de runas e de feitiços), *roles* (papéis - aqui tem o sentido de posicionamentos no jogo, como no vôlei, futebol e futebol americano que tem posições e ações bem definidas - ala, volante, zagueiro, *quarterback*...), *buffs* (melhora de atributos do personagem) e *nerf* (piora de atributos do personagem). As *lanes* são as rotas do topo (*top*), meio (*mid*) e de baixo (*bot* - abreviação para *bottom*), além disso, tem o ADC (*Attack Damage Carry*) que é o personagem que tem maior poder de dano.

Figura 86 - Estrutura realista no universo de *Warzone*



Fonte: Teixeira (2021g)

Mencionou ainda, o professor-formador, os jogos como "*Warzone*", elogiando sua estrutura realista (Figura 86), e compartilhou, novamente, a experiência de colaborar com a Polícia Militar para um potencial campeonato do jogo. Comparações foram feitas entre os tamanhos de mapas de diferentes jogos, incluindo "*Minecraft*", "*Assassin's Creed*", "*Fortnite*" e "*PUBG*", destacando a variedade e escala de cada mundo (Figura 87). Ressaltou que jogos como "*GTA*" e "*The Witcher*" oferecem maior interatividade em mapas menores, enquanto experiências como "*Burnout Paradise*", embora em cidades grandes, focam apenas na corrida de alta velocidade, limitando a interação com NPCs (personagens não-jogáveis)¹¹¹ (Figura 87)

¹¹¹ Nesse caso, a comparação de tamanho do mapa é apenas no quesito área. O *Burnout*, apesar de se dizer que tem um mapa maior que o de *The Witcher*, por exemplo, fica limitado à experiência e, por ser um jogo de carros, o jogador consegue transportar-se de um lado ao outro do mapa em menor quantidade de tempo. Já nos jogos de mundo aberto, que potencialmente teriam mapas "menores" pela grande interação do mapa, parecem ser extremamente maiores que o mapa de *Burnout*.

Figura 87 - Comparando os mapas de games - os diversos mundos dos games



Fonte: Teixeira (2021g)

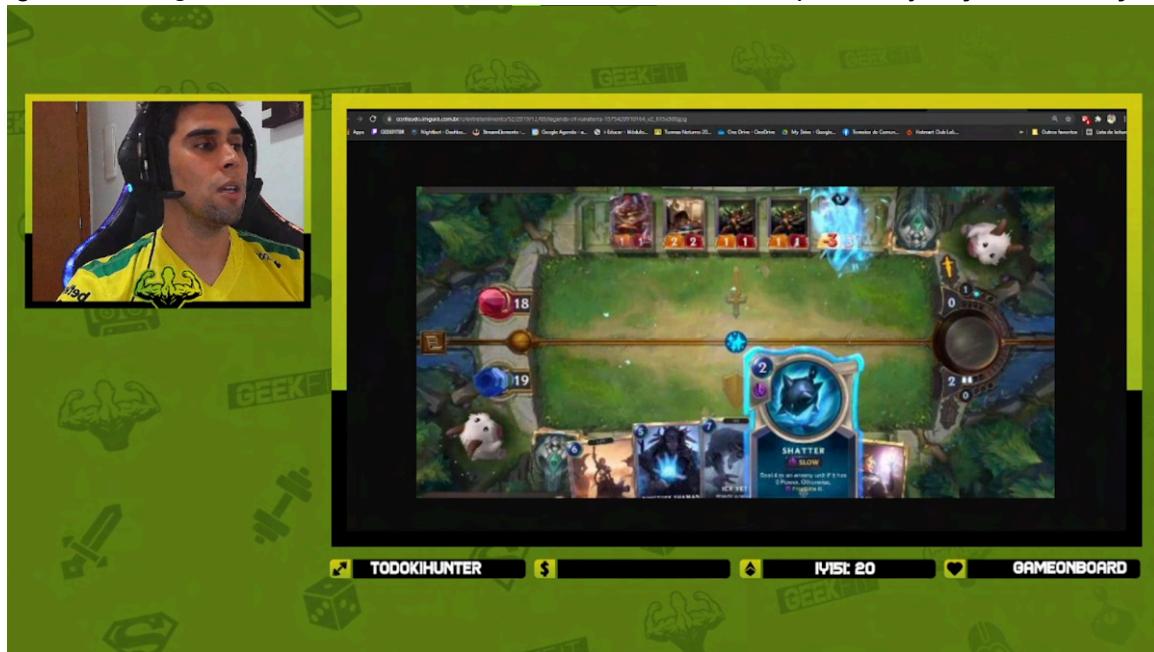
A seguir, foi abordada a diversidade dos jogos de cartas ("card games"), mencionando "*HearthStone*" (Figura 88) e "*Legends of Runeterra*" (Figura 89 e 90) como alguns exemplos, ambos envolvendo estratégias de *deck* e gestão de recursos (Figura 90 e 92) disponíveis no jogo para vencer o adversário. Esses jogos exigem táticas detalhadas, como a seleção adequada de cartas e a utilização estratégica da mana ou elixir. Ele também destacou o jogo "*Clash Royale*" (Figura 91 e 92) que combina cartas com táticas de torre de defesa e ataque.

Figura 88 - *Hearthstone* - o jogo de cartas da *Blizzard*



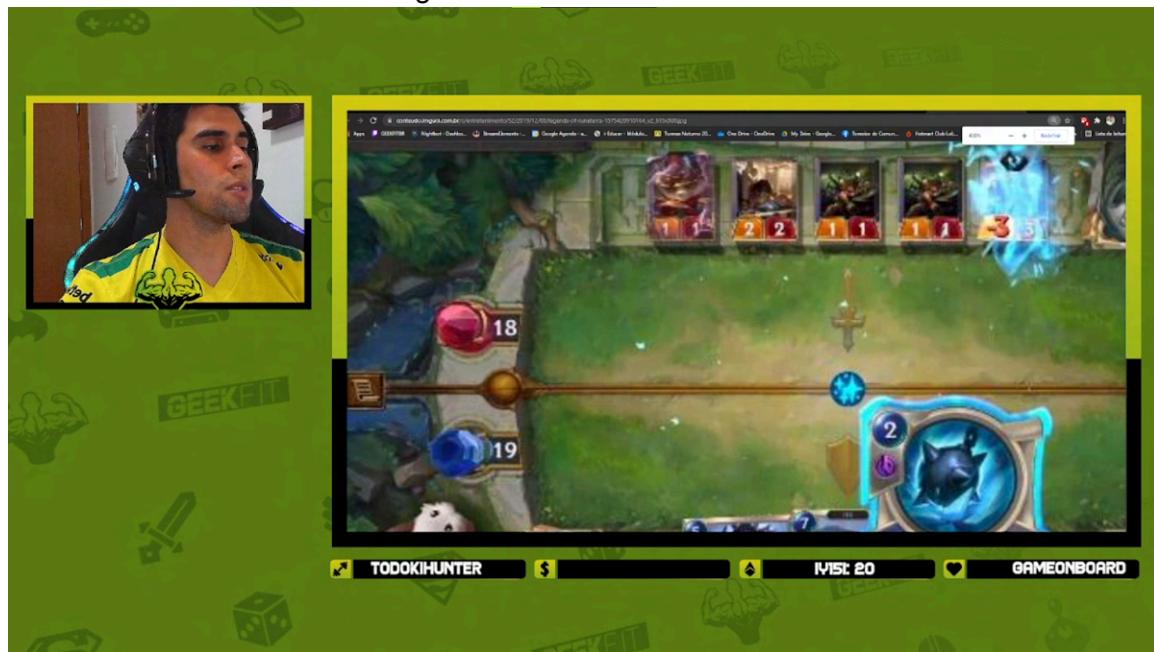
Fonte: Teixeira (2021g)

Figura 89 - *Legends of Runeterra* - Sistema de mana ou elixir para conjurações/invocações



Fonte: Teixeira (2021g)

Figura 90 - Elixir *HearthStone*



Fonte: Teixeira (2021g)

Figura 91 - *Clash Royale*

Fonte: Teixeira (2021g)

Figura 92 - *Deck Clash Royale* exemplificando o elixir e o custo para uso das cartas

Fonte: Teixeira (2021g)

Além disso, mencionou o "Super Smash Bros Ultimate," um jogo de luta que permite até oito jogadores simultaneamente, oferecendo uma experiência coletiva inclusiva e caótica, que nivela as habilidades dos personagens, tornando-o divertido para todos (Figura 93). Ao fim, enfatizou-se que esses jogos de carta e o *Super*

Smash Bros Ultimate têm um grande potencial no ambiente escolar para promover desenvolvimento de habilidades estratégicas e a inclusão, respectivamente.

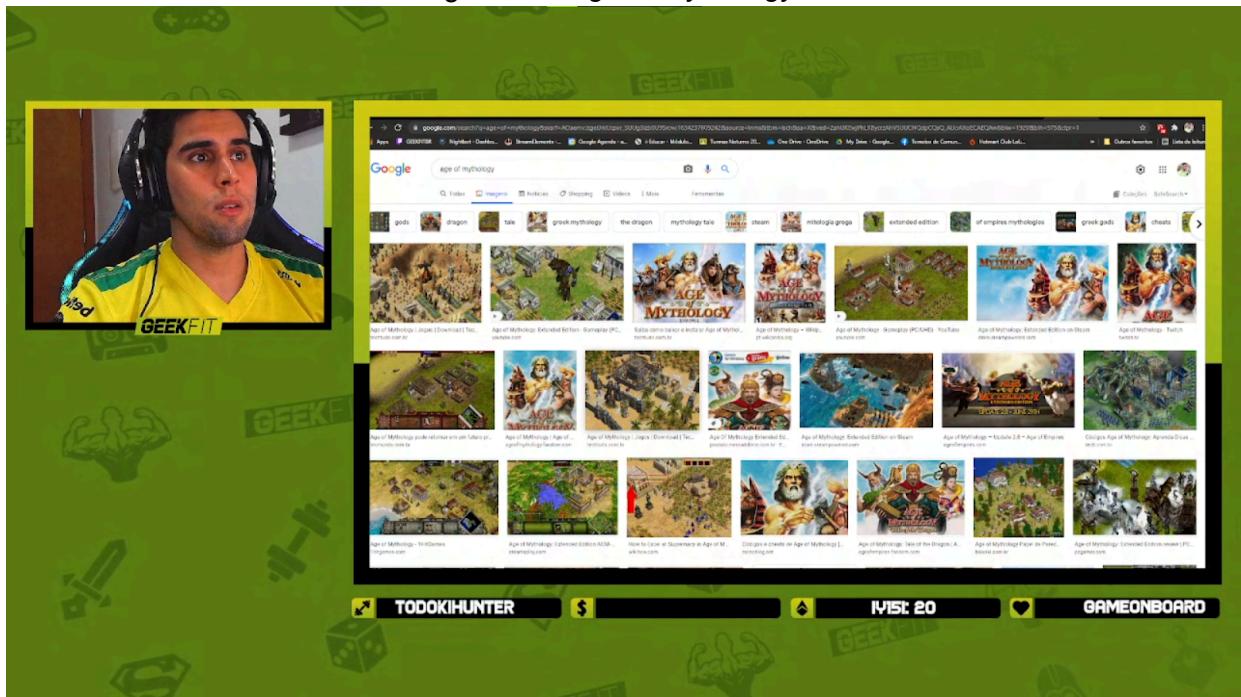
Figura 93 - *Super Smash Bros Ultimate*



Fonte: Teixeira (2021g)

O professor-formador finalizou sua explanação discutindo tanto jogos de estratégia em tempo real (RTS), como "Age of Mythology" (Figura 94) e "Civilization¹¹²" (Figura 95), que envolvem a gestão de recursos e a construção de cidades, quanto simuladores (Figura 96), como o "Truck Simulator" e o "Gran Turismo", que oferecem experiências de direção realistas e podem ser conectadas a cockpits altamente detalhados.

¹¹² Importa mencionar que o *Civilization* não é precisamente um RTS. Se assemelha em alguns aspectos, no entanto, possui especificidades que o diferenciam de modelos evidentemente enquadrados em RTS, como *Age of Empires*, *Age of Mythology*, *Warcraft*, *Starcraft*, dentre outros.

Figura 94 - *Age of Mythology*

Fonte: Teixeira (2021g)

Figura 95 - *Civilization*

Fonte: Teixeira (2021g)

Figura 96 - Exemplo de *games* de simulação



Fonte: Teixeira (2021g)

Ele enfatizou a crescente popularidade dos simuladores de corrida e sua integração surpreendente com o mundo real, ilustrada por exemplos de parcerias na Fórmula 1 com o *streamer* brasileiro de CS, Gaulês. Terminou abordando brevemente os jogos de tiro em primeira pessoa (FPS), como "Valorant", "Overwatch" e "Counter-Strike", que, apesar de compartilharem o gênero FPS, diferem significativamente em estilo de jogo e imersão.

4.2.1.8 Oitavo encontro

Preconceitos, toxicidade nos games; Temas transversais e segurança da informação; Skin e cyberbullying.

Nesse encontro, o professor-formador destacou a importância de abordar temáticas como o *bullying*, o preconceito e a inclusão nos *games* e *esports*, explicando como o anonimato *online* pode fomentar comportamentos de *bullying* e discriminação contra minorias sociais, como as mulheres e a comunidade LGBTQIA+. Ele ressaltou a necessidade de tratar dessas questões dentro das escolas para criar espaços de diálogo e reflexão que ajudem a ressignificar culturas tóxicas em ambientes de jogos. O professor-formador explicou que essas atitudes não se limitam aos jogos eletrônicos e criticou a ideia de que essas plataformas estimulam a violência ou o preconceito. Em vez disso, ele argumentou que jogos e

esportes eletrônicos podem oferecer uma válvula de escape para pessoas que sofrem bullying em outros contextos sociais. Por fim, o educador destacou que lutar por igualdade e respeito não é buscar direitos adicionais¹¹³, mas corrigir desequilíbrios históricos e culturais, promovendo uma sociedade mais respeitosa e inclusiva.

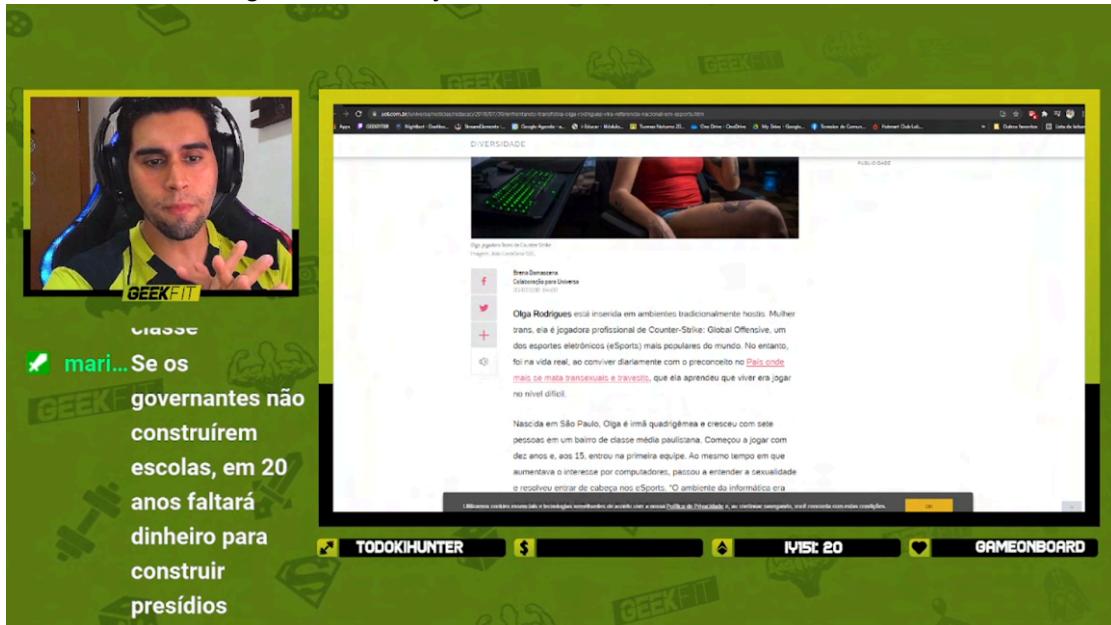
Acerca de preconceito e igualdade, tanto no contexto escolar quanto nos jogos, o professor-formador retomou a importância desse princípio conforme expresso na Constituição, enfatizando que tratar todos da mesma forma não significa ignorar as desigualdades estruturais, como a disparidade entre o ensino público e privado ou as diversas formas de discriminação. Além disso, ressaltou que a própria igualdade constitucional segue o princípio aristotélico da proporcionalidade, tratando os iguais de maneira igual e os desiguais na medida de suas diferenças. Ele retomou a ideia de que a defesa dos direitos de pessoas que se classificam como minorias sociais, como a comunidade LGBTQIAPN+, não busca benefícios adicionais, mas um tratamento igualitário. O professor-formador abordou a existência do preconceito estrutural, evidenciada por termos populares como "inveja branca", e a necessidade de conscientização e empatia para corrigir essas visões. No contexto dos esportes eletrônicos, foi mencionado por ele que aspectos fisiológicos alegados em esportes tradicionais são minimizados. O professor destacou que os preconceitos presentes nos jogos refletem problemas sociais amplos, insistindo na criação de materiais educacionais e discussões para combater tais comportamentos preconceituosos.

Sob esse ponto de vista, o formador apontou que é uma necessidade da escola educar para combater preconceitos e conscientizar os estudantes acerca de conteúdos relacionados à segregação de qualquer natureza. Seguindo sua fala, ele destacou a relevância da educação como meio de evitar punições futuras e, parafraseando Pitágoras, disse: "É preciso educar as crianças para que não seja necessário punir os adultos" a fim de reforçar a importância de educar as novas gerações para além de punir meramente seus erros. Ele também discutiu a situação crítica do sistema prisional brasileiro, apontando a superlotação e a privação ilegal de liberdade como problemas significativos, enfatizando que a justiça deve tratar

¹¹³ Muitas vezes é buscar por igualdade de direitos como, por exemplo, a luta das mulheres para voltarem, a da população negra para ter direitos básicos, o das pessoas LGBTQIAPN+ de poderem se casar, dentre outros.

todos os indivíduos de maneira justa, sem discriminações. Nesse contexto, uma professora que estava participando, apontou no *chat* a célebre frase de Darcy Ribeiro “Se os governadores não construírem escolas, em 20 anos faltará dinheiro para construir presídios” (Jornal do Brasil, 2017) (Figura 97).

Figura 97 - Darcy Ribeiro, sobre Presídios e Escolas



Fonte: Teixeira (2021h)

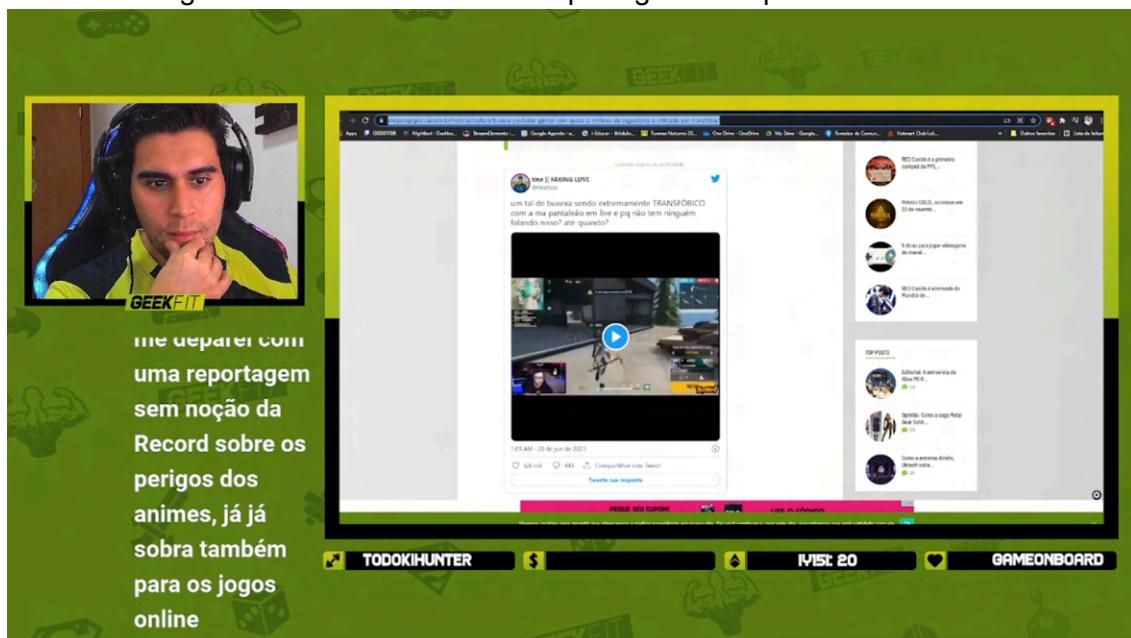
Em relação ao comentário da professora-cursista, o professor-formador enxertou que a população carcerária do Brasil é uma das maiores do mundo¹¹⁴ e que é necessário ressocializar, caso contrário a população carcerária só aumentará. Além disso, o professor comentou que muitos dos indivíduos aprisionados estão nas cadeias de maneira ilegal, pois, sequer, foram julgados. O professor, pelo tempo e pela fluidez do contexto da aula, não traz todas as referências, porém, dados daquela época já apontavam isso. Atualmente, não é possível observar grandes mudanças, conforme aponta Letícia Mori, da *BBC News*, “boa parte dessas pessoas sequer chegou a ser condenada: quase 30% das pessoas encarceradas no Brasil estão em prisão provisória – são 183 mil aguardando julgamento.” (Mori, 2024) que em sequência, na reportagem, Gabriel Sampaio afirma que “Isso é uma violação muito grave de direitos”.

Além disso, foram mencionados incidentes de transfobia e preconceito dentro do cenário dos *games*, incluindo comportamentos preconceituosos (transfóbicos) de

¹¹⁴ À época, o Brasil já estava em terceiro lugar da lista de maior população carcerária do mundo, ficando atrás dos EUA, em primeiro lugar, e da China, em segundo lugar. Dados de 2024 ainda apontam o Brasil em terceiro lugar (INSTITUTE FOR CRIMINAL POLICY RESEARCH, 2025).

figuras influentes, como *streamers*. O professor mencionou a repercussão que animes voltados para públicos maiores estão gerando, criticando a tendência social de culpar a mídia inanimada em vez de examinar a supervisão parental. Ele enfatizou que a responsabilidade de supervisionar o que crianças e adolescentes consomem também recai sobre pais e responsáveis, incentivando discussões sobre o equilíbrio entre liberdade e proteção (Figura 98 e 99).

Figura 98 - Críticas do *chat* à reportagem feita pela rede Record



Fonte: Teixeira (2021h)

Figura 99 - Discussões sobre assédio e outras denúncias



Fonte: Teixeira (2021h)

O professor-formador destacou a necessidade de combater influências prejudiciais de figuras conhecidas nos *games*, como discursos transfóbicos e homofóbicos, enfatizando que mesmo grandes influenciadores devem ser responsabilizados por suas falas. Ele defendeu que atitudes preconceituosas, frequentemente disfarçadas como humor, devem ser analisadas e condenadas. Exemplos foram dados sobre como algumas figuras sofrem preconceito por suas orientações ou identidades sexuais, como a streamer Samira Close, dentre outros casos de transfobia envolvendo grandes streamers. O formador também discutiu o potencial dos jogos eletrônicos para retratar e combater o preconceito, com a inclusão de personagens LGBTQIAPN+ em jogos como "The Last of Us 2" e o impacto que essas representações causam. Ele concluiu afirmando a importância de usar o ambiente educacional para discutir esses temas e ensinar os alunos a reconhecer, relatar e refutar comportamentos tóxicos presentes no universo online, incentivando o respeito e inclusão de todos.

Em seguida, o formador discutiu variados casos de racismo e preconceito em produções culturais e organizações, como o racismo enfrentado pela produção "Pantera Negra", da *Marvel*, e as controvérsias envolvendo empresas como a *Blizzard* e a *Microsoft*. A importância de campanhas contra o racismo nos esportes eletrônicos, como a do Globo Esporte, foi destacada, evidenciando a necessidade de debates e ações para promover a inclusão. A prática de "Penny Dreadful", ou o sensacionalismo das mídias, foi trazida à tona como uma forma de explorar polêmicas para ganhar audiência.

Destacou-se também como a anonimidade na internet leva frequentemente a ataques preconceituosos nos jogos, abordando casos exemplares, como o da streamer Gabi Cattuzzo, que sofreu assédio sexual em um comentário online e perdeu patrocínios devido à polêmica decorrente. Ele discutiu estatísticas que comprovam que mulheres enfrentam situações de inferiorização, destacando a importância da empatia e da luta contra a tendência de desvalorizar as reivindicações femininas como "lacração". Além disso, mencionou um trágico caso de feminicídio envolvendo uma jogadora de *esports* para mostrar que essas agressões refletem questões sociais maiores, não impostas pelos jogos, mas que precisam ser abordadas em conjunto com a sociedade. Encerrando, exemplificou outra infeliz abordagem de *marketing* falha, que naturalizou *stalking* ao anunciar uma

streamer, ressaltando a necessidade de mudanças nas percepções culturais e de representatividade fiel.

Adicionalmente, o formador abordou o problema do preconceito no uso de *skins* em jogos como *Fortnite*, onde jogadores sem recursos para comprar personalizações enfrentam *bullying*. Ele destacou que as desenvolvedoras, em resposta, criaram iniciativas anti-*bullying* para incentivar o respeito. A questão da segurança *online* foi evidenciada com relatos de crianças que gastaram grandes somas em jogos sem o conhecimento dos pais, reforçando a necessidade de responsabilidade e supervisão parental no ambiente digital. Mencionou ainda que discussões sobre abuso sexual em contextos *online* sublinham a importância da conscientização e da educação apropriada dentro das escolas. Por último, o professor mencionou o "*teabagging*"¹¹⁵, gesto comum em jogos eletrônicos de luta como forma de provocação, e enfatizou a importância de promover atitudes respeitosas e evitar comportamentos desrespeitosos entre os estudantes.

Sobre comportamento tóxico e a necessidade de inclusão no cenário dos *games* e dos *esports*, o professor-formador ampliou a discussão. Apontou comportamentos tóxicos, envolvendo termos como "*rage quit*"¹¹⁶, "*trash talk*"¹¹⁷ e "*haters*"¹¹⁸, destacando que tais comportamentos são reflexos da sociedade e não exclusivos dos esportes eletrônicos. Foi abordado o fenômeno dos chamados "*incels*"¹¹⁹ e a preocupação com a influência negativa dessa ideologia misógina nos espaços *online* dos jogos, alertando para sinais de comportamento autodestrutivo e potencial para violência. Exemplos positivos, como a criação de equipes de *esports* compostas por idosos no Japão, mostram que não há barreiras de idade para participação saudável nos *games*. O professor citou casos de discriminação enfrentados por personagens e jogadores negros, bem como termos racistas usados por grandes empresas, como a *Blizzard*. Foi destacado o papel de figuras como Emicida na promoção da diversidade, mostrando a presença e o impacto positivo de vozes diversas nos jogos. Ele ressaltou que esses temas negativos não são exclusivos do mundo *online*, principalmente no contexto dos *games* e *esports*, mas

¹¹⁵ Prática de abaixar em cima do corpo do outro jogador que está caído, como se estivesse passando a genitália do personagem em cima do corpo do outro personagem.

¹¹⁶ Sair do jogo de maneira furiosa, de maneira enraivecida.

¹¹⁷ Provocação baixa dos outros jogadores, tentativa perniciosa de desestabilizar o oponente.

¹¹⁸ Pessoas que estão em meio online apenas para "dar hate". Pessoas que só estão online para culpar, xingar e destilar ódio para com os outros.

¹¹⁹ Termo que abrevia "*involuntary celibate*", traduz-se "celibato involuntário".

requerem debate e ação educativa para promover ambientes mais respeitosos e inclusivos.

O professor finalizou destacando a importância de abordar e combater comportamentos prejudiciais para a sociedade, especialmente através da incorporação de *games* e *esports* no ambiente escolar para tratar temas transversais. Ele enfatizou a necessidade do ensino da empatia, alteridade e do respeito à dignidade humana, conforme a Constituição Brasileira e a Declaração Universal dos Direitos Humanos. Exemplos positivos de ações afirmativas por desenvolvedores de jogos foram citados, como os eventos no "League of Legends" que promovem a diversidade e o respeito durante o dia do orgulho. O professor argumentou que o uso dos *games* na educação pode diminuir atitudes negativas e promover valores éticos e morais.

4.2.1.9 Nono encontro

No nono encontro, o professor-formador introduziu discutindo o papel significativo dos influenciadores e *streamers* no universo estudantil, destacando sua influência sobre os jovens. Ele sublinhou a importância de que os professores compreendam esse universo, uma vez que muitos estudantes podem buscar carreiras nesse ramo, que incluem se tornar *streamer* profissional. Para ilustrar essas oportunidades, o professor-formador mencionou programas como o *Streamers CNB*¹²⁰ e o *Stream Battle BB*¹²¹, que oferecem plataformas para futuros talentos. Ele destacou como as organizações de *esports*, como Vivo Keyd, estão alinhadas com marcas mais amplas e usam influenciadores para ampliar sua notoriedade e engajamento, explicando que a escolha de influenciadores pode atrair ou dispersar público conforme suas mudanças de carreira¹²², ou parcerias.

Em continuidade a isso, o professor explorou como os *streamers* e as organizações de *esports* têm diversificado suas plataformas e presença, exemplificando com figuras como Jukes LoL e equipes como a *Pain Gaming*. Ele

¹²⁰ Programa de seleção e preparação para se tornar um *streamer* do clube CNB (organização de *esports*).

¹²¹ Programa similar ao do clube CNB, porém do Banco do Brasil.

¹²² Os torcedores torcem para o time, no entanto, devido à grandiosidade de alguns *streamers*, ao mudarem de organização, ou até mesmo criarem uma nova, os torcedores que são seguidores daquela personalidade em muitos casos seguem o jogador para a nova equipe.

destacou o impacto financeiro e a notoriedade de organizações como a FaZe, que até chegou a se listar na bolsa de valores, mostrando a magnitude desse mercado. O professor-formador também discutiu o papel histórico da MIBR¹²³ no cenário de *Counter-Strike*, enaltecendo suas contribuições e seus renomados jogadores como FalleN e TACO. Ele mencionou a *Kabum* e a *Rensga* como exemplos de organizações que se destacam no cenário nacional, com a *Rensga* usando memes como estratégia de visibilidade e conexão cultural.

O professor-formador destacou a trajetória crescente de organizações como a *Rensga* que, apesar de seu início modesto, agora compete no *CBLOL* (Campeonato Brasileiro de League of Legends), envolvendo investimentos significativos. Ele mencionou também a importância de parcerias com marcas endêmicas e não endêmicas¹²⁴, como a *Pain Gaming*, que colabora com grandes patrocinadores fora do universo dos esportes eletrônicos, como a Coca-Cola e o Outback. O formador explicou sobre a influência da *LOUD* no cenário de produção de conteúdo e sua habilidade em captar grande público por intermédio de influenciadores, gerando grande impacto por meio das plataformas como *TikTok* e *Instagram*. Ele discutiu iniciativas emergentes, como a *Ana XD* e a *Final Level*, que integrarão produção de conteúdo e criação de comunidades *gamers*, revelando uma indústria em constante adaptação e expansão, com profissionais e investidores renomados ajudando a orientar e desenvolver estes projetos inovadores.

O formador discutiu como clubes tradicionais, como Cruzeiro e PSG, estão expandindo suas operações para o mundo dos *esports*, diversificando suas modalidades para atrair um novo público. Mencionou equipes como *Black Dragons*, destacando sua crescente influência e parcerias, e alegou que essas também trabalham com influenciadores, como *Cherrygumms*, para maximizar sua presença. No que tange aos influenciadores, ele ressaltou figuras proeminentes como BRTT e Yoda, que têm grande impacto no cenário não apenas pelo sucesso competitivo, mas também pela sua capacidade de gerar conteúdo e inspirar mudanças positivas em seus seguidores. O professor-formador enfatizou que esses jogadores veteranos têm conquistado respeito considerável, motivando outros a seguir suas trajetórias na

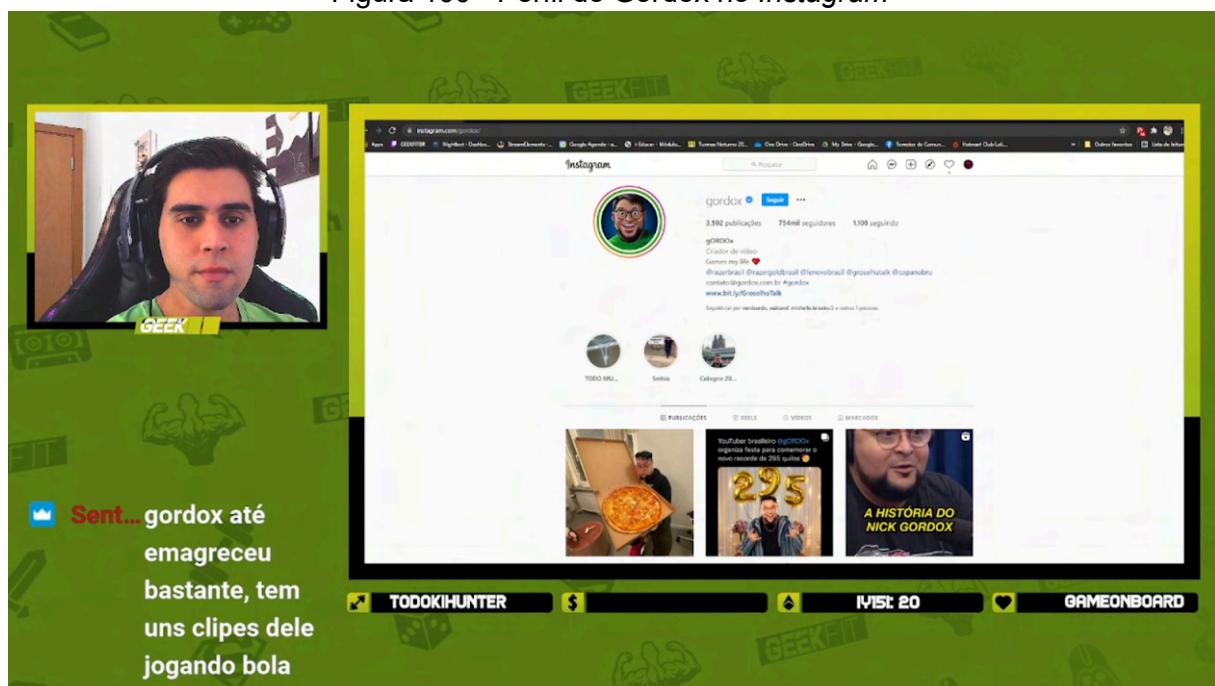
¹²³ Sigla do time chamado *Made In Brazil*.

¹²⁴ Marcas endêmicas são as marcas orgânicas do universo dos *games* e dos *esports*, a título de exemplo, marcas de informática. As não endêmicas são marcas que buscam captar o público *gamer* com o patrocínio, por exemplo, a Natura.

dimensão da saúde físicas, como o BRTT que teve um expressivo emagrecimento e aumento de massa muscular e empresariais.

O formador abordou a contribuição de apresentadores influentes como o Gordox, destacando sua humildade e papel significativo na popularização dos *esports*, apesar das pessoas fazerem muitas “piadas” gordofóbicas associadas ao seu nome artístico e ao seu peso (Figura 100). Ele também celebrou a apresentadora Nyvi pela sua ascensão no cenário global de *games*, ressaltando sua importância como referência para jovens, especialmente para meninas. Além disso, enfatizou a relevância de eventos como o *Video Game Show*, que oferecem excelentes oportunidades de exposição cultural e profissional para estudantes. O professor-formador argumentou a favor de envolver mais os estudantes em tais eventos, propondo até mesmo tentar criar um dia nesses eventos totalmente focado em receber os estudantes futuramente.

Figura 100 - Perfil do Gordox no *Instagram*

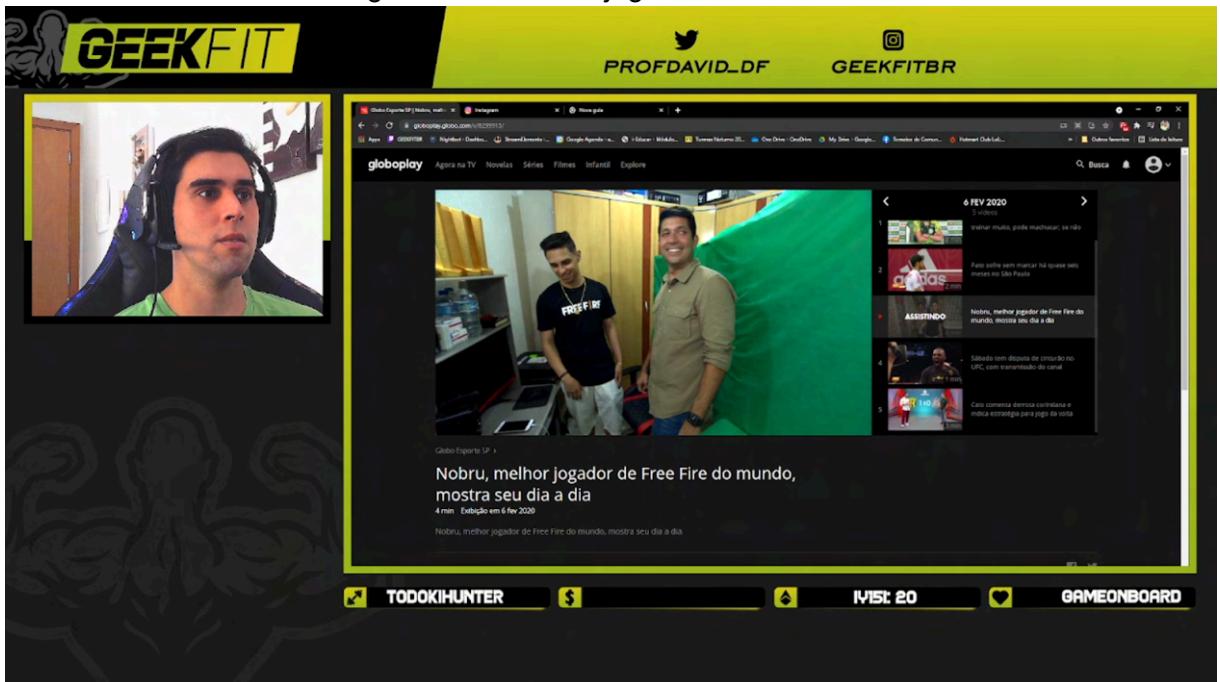


Fonte: Teixeira (2021i)

Ademais, o educador destacou como influenciadores com diferentes enfoques, como *Gamer de Esquerda*, ampliam o uso dos jogos para cobrir eventos sociais e políticos e se conectar com o público. O professor-formador ressaltou a inspiradora trajetória de Nobru (Figura 101), que emergiu de uma realidade humilde para se tornar um jogador e empresário de sucesso, fundando sua própria organização, a Fluxo. Ele enfatizou a importância dos professores em orientar os

alunos a perseguirem carreiras nos esportes eletrônicos, destacando como esses sonhos se comparam a outros, como o de se tornar um atleta profissional. O professor também mencionou a relevância de narradores e *casters*, como Tixinha e Toboco, sugerindo que as escolas poderiam investir em projetos para desenvolver habilidades de narração entre os estudantes. Ao longo da discussão, ele incentivou a exploração de diferentes carreiras dentro do ecossistema de *games* e *esports* para ampliar as oportunidades dos jovens (Figura 101):

Figura 101 - Nobru, jogador de *Free Fire*



Fonte: Teixeira (2021i)

4.2.1.10 Décimo encontro

Sugestão de planos de aula envolvendo diferentes modalidades de esportes eletrônicos e *games*. Avaliação diagnóstica final sobre *games* e *esports* (Google Forms).

No encontro final, o professor-formador iniciou informando sobre o *Google Forms* para ser preenchido na avaliação final e solicitou aos professores-cursistas que o preenchessem. Na sequência, abordou a integração dos jogos eletrônicos na educação, realçando a importância do interesse dos estudantes por estas interações, conforme as diretrizes do BNCC e do Currículo em Movimento. Ele enfatizou a proposta de utilizar os jogos eletrônicos como ferramenta para

modernizar e dinamizar o ambiente escolar, permitindo que diversas disciplinas integrem essa abordagem pedagógica. O formador apresentou a ideia de usar sequências didáticas nas escolas, envolvendo tanto atividades tradicionais, quanto interativas, como projetos externos ou interclasses. Nesse escopo, apresentou um exemplo-modelo de sequência didática que estava presente no *moodle* da EAPE. Na transmissão, também destacou a participação de colaboradores como Ozuke, reforçando a importância de apoio e troca de experiências para enriquecer o aprendizado dos estudantes no universo dos *esports* (Figura 102):

Figura 102 - Orientações para os professores

phalves... Poderei utilizar o projeto que te enviei?

Orientações para a realização da Atividade - Sequência Didática

Pré-estrutura Curricular

A elaboração de uma Sequência Didática (SD) é uma das atividades essenciais em nosso planejamento curricular. Sua construção é uma das ações de maior relevância para o processo avaliativo da oficina Games e esports na educação. O processo de elaboração da SD pode envolver a realização de algumas ações de ensino na realidade. É uma atividade que envolve o professor e os alunos.

Observações: Para os currículos atuais em sala de aula recomenda-se elaboração da SD para aplicação prática em sua própria sala de aula. Para os currículos que não estão em regência de classe, recomendamos planejar em acordo com as exigências de seu currículo.

Orientações para a construção da SD:

Copia 1 - Planejamento Geral

Cria o espaço inicial do planejamento da SD. Neste o currículo deve ser feito o tema, títulos, objetivos, público-alvo, recursos, etapas de elaboração entre outros. Deverá organizar essas linhas para o planejamento da SD.

É importante que a mesma etapa de elaboração seja desenvolvida em cerca de 08h (aproximadamente), apresentando novos métodos, que atrelam aos objetivos propostos da SD.

Orientações para a elaboração da SD:

Etapa 2 - Afirmar o Projeto/painel

Nessa fase o currículo deve ser informado o planejamento para o seu painel e complementar o planejamento com os recursos apresentados em qualquer um dos encontros. Também podem ser realizadas outras discussões para o planejamento que possam ser apresentadas na elaboração da SD.

Etapa 3 - Finalização da construção da SD

Nessa etapa o currículo deve ser construir a construção da SD. Segundo as etapas anteriores, nessa fase de produção os recursos apresentados neste módulo devem constar na SD mencionando os objetivos pedagógicos da SD proposta.

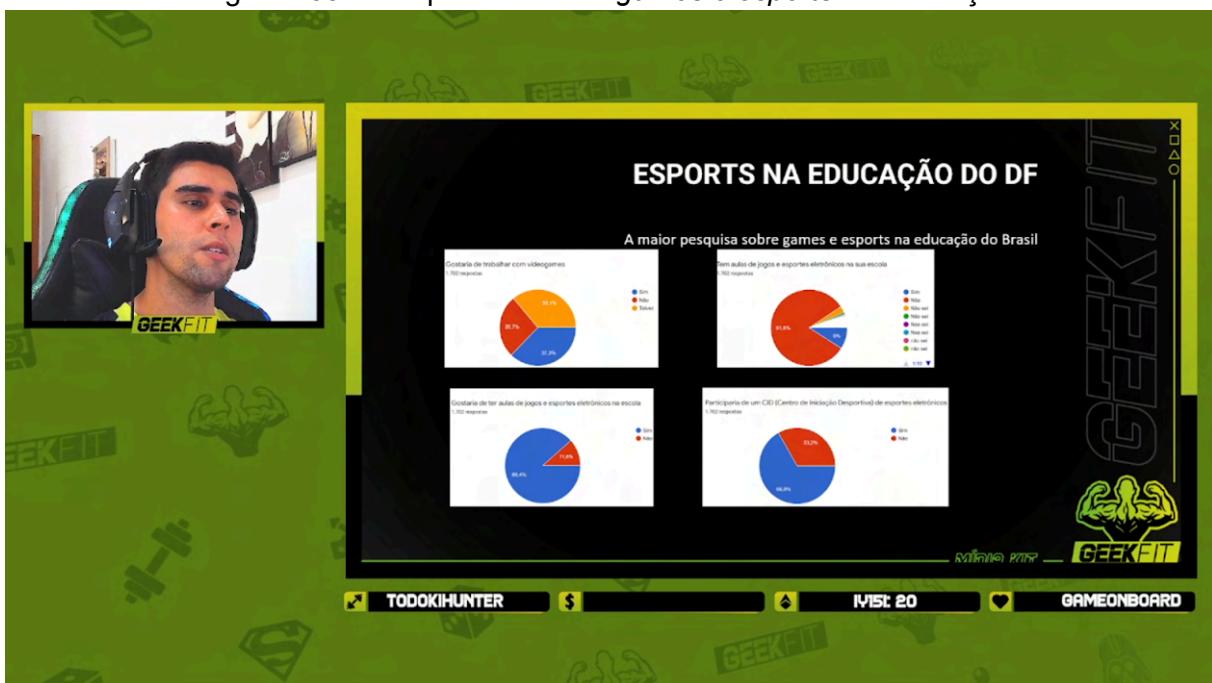
A cada etapa de construção da SD haverá orientações específicas e espaço destinado a cada discussão.

Fonte: Teixeira (2021j)

O educador enfatizou a flexibilidade na elaboração de projetos didáticos, destacando que atividades relacionadas aos jogos eletrônicos podem ser adaptadas para diversas situações escolares, como projetos interclasses ou intervalos interativos. O professor-formador argumentou que a educação deve sempre buscar ir além das normas estabelecidas pelo currículo, respondendo aos interesses dos alunos como uma forma de enriquecer a aprendizagem. Ele compartilhou dados de uma pesquisa sobre *games* e *esports* que ele havia realizado com os estudantes do DF (Figura 103), mostrando que uma significativa maioria está interessada ou possivelmente interessada em trabalhar com *videogames*, apesar da maioria das escolas ainda não oferecer este tipo de conteúdo formalmente. Ele destacou que a maioria dos alunos mostrou disposição em ter aulas relacionadas a jogos eletrônicos

(Figura 103) e reforçou a relevância de amparar esses interesses com atividades educacionais práticas e debates críticos. O professor-formador sugeriu que o conteúdo dos esportes eletrônicos poderia abordar temas como o preconceito e a toxicidade nos jogos, enriquecendo o currículo com discussões atuais e relevantes. Por fim, ele mencionou a importância de promover iniciativas interdisciplinares, como palestras e projetos interclasses, para auxiliar na construção de uma experiência educativa significativa e dinâmica (Figura 103).

Figura 103 - Pesquisa sobre os *games* e *esports* na Educação



Fonte: Teixeira (2021j)

No sentido de exemplificar um pouco das possibilidades de temáticas a serem abordadas relacionadas aos *games* e aos *esports* no seio escolar, o docente apresentou a ideia de mostrar alguns jogos eletrônicos para tratar de temas como preconceito, homofobia e violência, reforçando o potencial dos jogos como ferramentas educativas nas escolas. Ele destacou a campanha do Globo Esporte contra o racismo nos *esports* como um exemplo de material que pode ser usado para desenvolver lições e debates críticos. O formador sugeriu que as aulas podem partir de figuras polêmicas dentro dos jogos, como o jogo "*Bully*", para discutir temas de relevância social, como o *cyberbullying*. O jogo chegou a ser proibido no Brasil em 2008. Segundo notícias do G1 (2016) o jogo

"*Bully*" narra a história do garoto Jimmy Hopkins em uma escola fictícia dos Estados Unidos. O game mostra o jovem se virando para

"sobreviver" entre valentões e professores autoritários, mas também aprontando suas traquinagens para "sacanear as patricinhas" e "salvar os nerds", como diz a sinopse do jogo.

Ele também mencionou a importância de respeitar as classificações etárias ao selecionar jogos como parte do currículo, mas defendeu o uso de *games* para sensibilizar os estudantes para questões de equidade e solidariedade (Figuras 104 e 105).

Figura 104 - Discussão sobre o metaverso



Fonte: Teixeira (2021j)

Figura 105 - Contribuição do *chat* sobre o marketing nos *games* e *esports*



Fonte: Teixeira (2021a)

O professor-formador ponderou sobre a influência dos jogos eletrônicos, afirmando que, enquanto os jogos possuem elementos fantásticos, é fundamental abordar suas implicações culturais e educacionais em sala de aula. Ele sugeriu que os estudantes poderiam explorar o mercado de desenvolvimento de jogos, incentivando-os a pensar em carreiras futuras como desenvolvedores. Propostas de atividades incluem investigar a história dos *videogames* e realizar projetos colaborativos baseados em curiosidades de jogos. O professor-formador destacou a importância de equilibrar o uso de tecnologia educativa e sugeriu competições de jogos eletrônicos como meios enriquecedores de integrar práticas pedagógicas, estimulando discussões que refletem a compreensão dos alunos sobre o universo dos games.

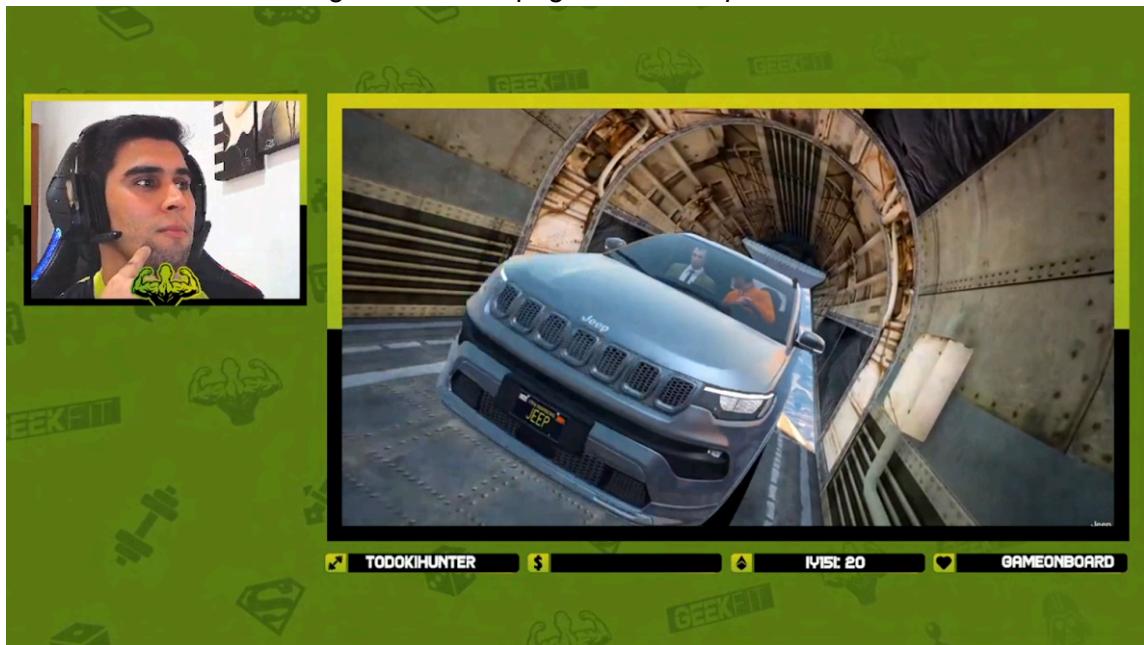
Na sequência, o professor-formador apontou a importância de utilizar os jogos e eventos de games como ferramentas educacionais, enfatizando a necessidade de ensinar conceitos como *fair play* e competitividade saudável. Ele salientou como as práticas pedagógicas que culminam em eventos ou atividades interativas, como visitas a eventos de *games*, podem enriquecer o aprendizado dos estudantes, oferecendo oportunidades de socialização e exposição a novas tecnologias. A discussão destacou parcerias inovadoras entre marcas como a *Jeep* (Figura 106 e 107) e jogos populares, mostrando como os criadores de conteúdo e o *marketing* digital se tornaram fundamentais no atual cenário econômico. O professor-formador defendeu que o conhecimento desse universo crescente é essencial para preparar os estudantes para futuras oportunidades no mercado de trabalho digital.

Figura 106 - Sobre a ação de marketing nos *games* e nos *esports*



Fonte: Teixeira (2021a)

Figura 107 - Propaganda da Jeep no GTA



Fonte: Teixeira (2021a)

O professor-formador concluiu a discussão reafirmando a eficácia de usar *videogames* como ferramentas de aprendizado e socialização, destacando a variedade de plataformas e experiências que podem ser trazidas para o ambiente escolar. Ele abordou exemplos práticos de integração de jogos, como exposições de evolução gráfica de consoles. O professor mencionou a importância de conscientizar os estudantes sobre as realidades do mercado de criadores de conteúdo, usando exemplos de *streamers* para ilustrar as oportunidades e desafios na área. Além disso, compartilhou suas estratégias de ensino e contemplou a expansão futura do curso com mais práticas e encontros imersivos. O formador encerrou agradecendo a todos, convidando para contínuas interações e elogiando a participação ativa dos envolvidos nas discussões e atividades realizadas.

4.3 Análise dos Resultados

Ao longo do percurso da oficina, pôde ser observado o interesse dos professores, a participação ativa de estudantes da rede pública, bem como egressos da rede pública de ensino que acompanhavam a transmissão vez ou outra. A percepção maior que se destaca, certamente, é a interação entre as gerações. Os professores, ao adentrarem território que não “dominam” completamente, incorre em efeito contrário ao que muitas vezes os docentes imaginam, ao não parecer os

detentores do conhecimento, acaba por trazer os discentes para mais perto dos educadores, posto que é assunto relacionado ao cotidiano dos estudantes. A interação fica em evidência posto que os alunos não só já tem muito conhecimento sobre aquela temática, mas também acompanham tais temáticas por serem práticas de lazer e de objetivos almejados para possíveis profissionalizações. É claro que, ao refletir, se percebe que esse é um caso bem definido do que Saviani aponta como prática social na qual o professor tem síntese precária e o aluno tem síntese daquele conhecimento. Se por um lado, o professor tem visão maior relacionada a aspectos relevantes ao contexto histórico-social no qual se insere aquele elemento, sem, contudo, conhecer tanto aquele elemento cultural, porém, por um outro lado, o conhecimento trazido pelo aluno é amplo no que concerne aos *games* e aos *esports*, mas carece de elementos de entendê-los de maneira mais crítica ficando, assim, a mercê de ilusões criadas por aquele mercado.

Outro aspecto de destaque, foi que muitos dos professores que se inscreveram no curso o fizeram por interesse naquele conteúdo, conhecendo um tanto quanto de *games* e de *esports*. Não é exatamente uma surpresa, porém, reflete-se quanto às estratégias que permitem que a formação continuada possa alcançar outros professores que poderiam estar recusando acessar tais oportunidades apenas por desinteresse pessoal, ainda que, enquanto servidores, tenham que atender as normativas educacionais como o CMDF e a BNCC. Porém, não é deixado na inobservância a forma com a qual são divulgadas as formações da EAPE. A forma pela qual tais práticas de formação são divulgadas é insuficiente, necessitando esforço grande dos professores-formadores para atingir um maior alcance.

A literatura encontrada ressoa grandemente com os resultados obtidos com a experiência pedagógica. Foi possível verificar que os professores que se aproximam desse conhecimento de alguma forma já buscam implementar ações pedagógicas visando trazer novas experiências pedagógicas para os estudantes. No entanto, os *games*, por serem vistos de maneira simplista, acabam também, os professores, incorrendo em erros. Tal qual o professor que relatou ter usado o *Mortal Kombat* no interclasse em sua escola. Em verdade, se houvesse oportunidade de investigar os interclasses de variadas escolas, talvez exista, muito provavelmente, uma prática do corpo docente da escola não só permitindo tal jogo, mas, de maneira desapercebida, até proponha colocar tal jogo nas atividades organizadas para os discentes.

Em certa ocasião, ao organizar os preparativos para a elaboração do interclasse de *eSports* na escola, o professor-formador recebeu sugestão de outro professor de EF da escola em que trabalhava, o CEF 34. O professor sugeriu selecionar dentre os *games* propostos para o interclasse, o *Mortal Kombat*. De pronto, o professor-formador respondeu que o jogo possuía classificação indicativa “18+”, porém, na mesma velocidade em que respondeu, recebeu a resposta de que já haviam utilizado o referido jogo várias vezes na escola. O professor então disse que o referido jogo não era necessário, pois ele tinha muitos outros *games* que eram mais condizentes com a classificação indicativa dos estudantes, bem como o ambiente escolar. Assim, tanto professores, quanto alunos estariam respaldados e dentro da legalidade ao qual se pressupõe advir de uma instituição pública, a escola¹²⁵. Importa mencionar que o professor-formador, na terceira edição do curso de formação, teve entre seus professores-cursistas matriculados, o referido professor ao qual dialogara em outro momento.

Para melhor elucidar os resultados, apresentam-se algumas respostas dos cursistas quanto aos encontros da formação. Tais respostas foram coletadas por intermédio de um *Google Forms* proposto para que os professores pudessem fazer algumas sínteses do que viram nos encontros da formação, mas também, para recepcionar *feedback* quanto à subjetividade dos professores quanto aos temas abordados e ainda a potencial clareza e “sucesso” na empreitada dessa pioneira iniciativa no Governo do DF (GDF). Nessa esteira, destacar-se-ão, abaixo, algumas citações diretas dos cursistas que participaram da dinâmica avaliativa do final do curso (Figura 108, 109, 110 e 111):

¹²⁵ Esclarece-se que a conversa foi respeitosa e amigável. O professor-formador entendeu a boa vontade do outro professor em ajudar e sugerir. Aproveitou a oportunidade para favorecer o processo de ensino-aprendizagem e troca de experiências entre colegas de profissão.

Figura 108 - Respostas Professores - Cursistas Parte 1

1.6.2 – Síntese dos relatos avaliativos dos cursistas em relação ao curso

No formulário avaliativo aplicado na nona aula, foram aplicadas perguntas de resposta subjetiva. Destacar-se-ão, abaixo, algumas avaliações dos cursistas que fomentam a prática social final do curso:

- Sobre o primeiro encontro com os cursistas:

“A explicação bastante clara sobre a distinção entre games e e-sports.”

“A diferença de conceitos entre termos games/sports/Esports/egames/ jogos eletrônicos etc.”

“Achei importante a explicação sobre a diferenciação dos conceitos de games e e-sports.”

- Sobre o segundo encontro:

“A história dos videogames. Não sabia que eram tão antigos!”

“Aprendi muito sobre a história dos games relacionado a venda de exemplares de cada videogame e relembrrei alguns videogames que eu tive e jogos que marcaram a minha vida.”

- Sobre o terceiro encontro:

“Entender um pouco sobre o mercado de trabalho no universo dos games, visualizar outras possibilidades além da parte da programação do jogo e enredo.”

Fonte: Teixeira (2021I)

Ao perceber os comentários tecidos pelos docentes-cursistas, verificou-se a percepção de que a formação alcançou, em grande medida, os objetivos almejados. A compreensão das distinções entre os conceitos permite aos professores terem maior propriedade sobre suas práticas docentes em meio aos estudantes, além de possibilitar aos docentes disseminarem tal conhecimento para os estudantes que porventura não tenham muita proximidade com o tema.

Quanto à história dos *games* e dos *esports* foi possível constatar sobretudo a surpresa de alguns professores ao conhecer o longo trajeto de desenvolvimento tecnológico e científico que impulsionou os *games* e os *esports* bem como também foi impulsionado por eles. Ademais, identificou-se a relação sócio-afetiva de muitos os espectadores, professores-cursistas, estudantes e egressos da SEEDF e visitantes com os *games* e seu percurso de desenvolvimento histórico.

Infere-se ainda que a partir das falas dos professores, o mercado de *games* e de *esports* não era de amplo conhecimento. Após uma apresentação detalhada sobre o mercado, os efeitos da referida apresentação foram relatados nos registros

dos professores-cursistas que vislumbraram, a partir da formação, a possibilidade de atender aos estudantes incentivando-os a ingressarem nesse mundo do trabalho. Também foi possível verificar como os professores-cursistas compreenderam os trabalhadores do mercado de *games* e dos *esports* compreendendo a ampla gama de possibilidades de inserção da juventude nesses postos de trabalho de um futuro-presente entendendo a relevância de conhecerem, os professores e estudantes, sobre a diversidade profissional dos *games* e dos *esports* e das áreas adjacentes que permeiam os *games* e os *esports*.

Figura 109 - Respostas Professores-Cursistas Parte 2

 <p>GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal Subsecretaria de Formação Continuada dos Profissionais de Educação</p>  <p>SUBSECRETAZIA DE FORMAÇÃO CONTINUADA DOS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO</p>
<p>“Como podemos influenciar positivamente os alunos para o futuro mercado de games.. que já é atual, digamos assim.”</p> <p>“A pesquisa marcou essa aula e me esclareceu alguns assuntos importantes, principalmente quais são as principais plataformas de utilização dos games entre outras informações relacionados ao público praticante.”</p> <p>● Sobre o quarto encontro:</p> <p>“Conhecer um pouco sobre a realidade virtual.”</p> <p>“A assustadora influência dos games com a realidade virtual. Como os games interferiram com o mundo real, como por exemplo a febre do pokémon Go.”</p> <p>“Neste encontro a parte mais interessante foram os exemplos de mundo virtual e as realidades aumentadas nós games.”</p> <p>● Sobre o quinto encontro:</p> <p>“Essa aula foi bastante interessante porque trouxe para mim diversas ideias, que já são aplicadas, que podem ser desenvolvidas na escola e que trará um grande interesse e participação dos estudantes.”</p> <p>“Como abriu a minha cabeça sobre como trabalhar com jogos eletrônicos na escola. Pra mim era quase impossível.. mas as propostas e exemplos de trabalhar nos intervalos, intercalasses, visitas em eventos, mudou a minha maneira de pensar.”</p> <p>“Sugestões de como devemos trabalhar com esse tema na escola e citou exemplos e eventos aulas interdisciplinares e interclasse entre outras formas.”</p> <p>● Sobre o sexto encontro:</p> <p>“Admito que esse encontro não trouxe muita novidade prática. O interessante mesmo foi aprender os termos que realmente não conhecia.”</p>

Fonte: Teixeira (2021I)

Um aspecto que se evidenciou grandemente foi o interesse dos professores-cursistas pela realidade virtual e pela realidade aumentada. A partir da apresentação do Pokémon GO pode-se exemplificar bastante sobre esse universo da realidade aumentada e a possibilidade de interação entre humanos e máquinas, trazendo-as para a realidade dos humanos. Os professores-cursistas também se surpreenderam com a possibilidade artística que existe ao pintar “quadros” e obras de arte tão complexas no mundo da realidade virtual.

Outro resultado que se destacou fortemente se deu quando da apresentação das potenciais formas de trabalhar com *games* e *esports* no contexto escolar. De maneira bastante prática, ao apresentar essas iniciativas, trouxe maior grau de compreensão e entendimento sobre a real possibilidade de execução e implementação dessas iniciativas no cotidiano da escola. Os professores-cursistas tiveram sua concepção ampliada para entenderem os *games* e os *esports* como um conteúdo viável no seio escolar. Se por um lado há, de fato, um impedimento tecnológico e financeiro que se instaura na realidade escolar brasileira, sobretudo - no referido contexto - no DF, ainda, sim, não está imposta e nem impera de forma resoluta a impossibilidade de trabalhar de maneira a tematizar e refletir os *games* e os *esports* na escola. Ao apresentar essas propostas de maneira prática, não utilizando o futuro do pretérito, mas, sim, o pretérito mais-que-perfeito oportunizou aos professores-cursistas não só se vislumbrarem lançando mão desses elementos didático-pedagógicos, mas, para além disso, os encorajou a buscarem o novo, acreditarem na inovação.

Os professores-cursistas, destacaram em várias ocasiões sobre a potencial aproximação dos estudantes aos conteúdos escolares, evidenciando-se em primazia a EF, que seria gerada ao implementar essas iniciativas de *games* e de *esports* nas escolas. Importa mencionar que a conjectura poderia, até certo ponto, levar os professores a entenderem as possibilidades de se trabalhar com os *games* e *esports* na escola. Porém, ao se conjecturar, casos ideais são muitas vezes apresentados. Ocorre, no entanto, que ao apresentar tais iniciativas, o professor-formador apresentou as ações reais que tiveram lugar em escola pública do DF, em realidade sócio-geográfica de grande vulnerabilidade social e, mesmo assim, as diversas intempéries descritas e inerentes à escola pública inserida em região de vulnerabilidade social, não obstaram impedimento para as ações. Muito em contrário, as intempéries e obstáculos serviram de combustível para transformar o

que poderia ser visto como mera possibilidade em uma real necessidade e, assim, os projetos todos ocorreram de formas adaptadas, transformando a visão que se tinha daquela determina instituição de ensino pública e atendendo amplamente os estudantes, professores e comunidade escolar.

Figura 110 - Respostas Professores-Cursistas Parte 3

 <p>GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal Subsecretaria de Formação Continuada dos Profissionais de Educação</p>	 <p>SAPE SUBSECRETARIA DE FORMAÇÃO CONTINUADA DOS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO</p>
<p>“Achei impressionante a evolução nos gráficos e na rapidez dos vídeos e movimentos dos games.”</p>	
<p>“A evolução tecnológica foi muito acelerada nesta três décadas e com isso muitos instrumentos foram descartados ou caíram no esquecimento. Exemplo: DVD, CD e etc....”</p>	
<p>● Sobre o sétimo encontro:</p> <p>“Esse encontro foi interessante para saber diferenciar com mais precisão as modalidades dos jogos eletrônicos. Conhecia jogos do estilo mmorpg mas não sabia da existência de um termo específico para defini-los.”</p>	
<p>“Nesta aula o ápice foi a relação dos RPGs utilizados com livros e transferidos para os games para que possamos escolher o roteiro e características do nosso personagem de acordo com as nossas decisões ao decorrer do jogo.”</p>	
<p>● Sobre o oitavo encontro:</p> <p>“Assim como o encontro nº 5, trouxe outras ideias para discussão em sala de aula, principalmente no tópico de preconceitos, já que é muito recorrente, principalmente de gênero.”</p>	
<p>“Temas importantes para serem debatidos em sala de aula. Os temas transversais podem ser debatidos de uma maneira mais lúdica e mais leve.”</p>	
<p>“Essa aula foi de extrema importância, pois cyberbullying e toxicidade são temas que estudar e devemos trabalhar na escola, porque são violências que acontecem no mundo virtual.”</p>	
<p>● Sobre o nono encontro:</p> <p>“Tenho um pouco de dificuldade de acompanhar influenciadores e streamers, talvez por tempo ou por falta de paciência de assistir videos. Quanto a parte das organizações, é interessante ver em como os e-sportes podem dar oportunidade financeira.”</p>	
<p>“A importância de entendermos o papel e poder de influência dos influenciadores e streamers na vida social dos nossos alunos.”</p>	

Fonte: Teixeira (2021I)

Ao apresentar a evolução dos aspectos artísticos, os professores-cursistas vislumbraram a evolução dos *games* dos *esports* no que tange aos aspectos gráficos, fornecendo aos mesmos uma possibilidade de entenderem com maior propriedade sobre o contexto tecnológico e científico no qual se debruça a construção da interação humano-máquina no mundo dos *games* e dos *esports*. Claro que para adultos, muitas vezes que acompanharam essa evolução tecnológica, pode parecer um tanto quanto normal, porém, ao apresentar para os estudantes o que havia “logo ali” na linha temporal dos *games* e dos *esports* pode ser um importante “empurrão” nos estudantes em direção a uma potencial profissionalização relacionada às áreas de conhecimento relacionadas às tecnologias e, por conseguinte, aos *games* e aos *esports*.

No tocante às diferentes categorias de *games* e de *esports* os professores-cursistas apresentaram grande interesse nos que se aproximam das categorias dos RPGs, seja os que, por intermédio de livros, sua prática é permitida ou os que são virtualizados e massificados como os MMORPGs. Alguns destaques feitos seguiram, sobremaneira, a característica da liberdade inerente a esse tipo de jogo e a experimentação do “peso” das responsabilidades por atos e escolhas no ensejo do contexto desses *games* e *esports*. O professor-formador apresentou, também nesse contexto, experiências práticas que apontavam a forma na qual os estudantes sofrem as penalidades ou alcançam as recompensas ao tomarem determinada decisão na vivência e experimentação de um RPG.

No sentido de apresentar aos professores os potenciais perigos que incidem sobre os estudantes que estão imersos no universo digital, no contexto da pesquisa, mais especificamente, os que lá estão por intermédio dos *games* e dos *esports*, o professor-formador abordou a questão dos Temas Contemporâneos Transversais (TCTs) e o quanto esses temas podem, com certa facilidade, ser tematizados por meio da fruição dos *games* e dos *esports*. Nessa esteira, os professores-cursistas perceberam a maior “facilidade” ou ainda “naturalidade” na qual os TCTs podem ser abordados no ensejo da cultura *gamer*, sobretudo no que tange às questões de gênero por ser um universo que, em muitos casos, supõe-se serem de primazia masculina ainda que muitas pesquisas apontam em contrário, conforme fora apontado pelo professor-formador no decurso do terceiro encontro.

Ademais, os professores-cursistas conseguiram compreender a necessária abordagem dos *games* e dos *esports* com o intuito de potencializar a proteção dos

estudantes quanto a possíveis algozes em meio digital. Além disso, o meio dos *games* e dos *esports* pelo seu caráter inherentemente digital permite a disseminação de discursos de ódio e o *bullying* característico aos ambientes virtuais, o *cyberbullying*. Um outro aspecto observado foi a percepção dos professores-cursistas que foi potencializada permitindo-os a entenderem as potenciais, e cada vez mais crescentes, influências dos *streamers* e jogadores que exercem, em suma, papéis de influenciadores. Para além do alerta feito pelo formador e dos cursistas terem captado o âmago da questão, puderam, os cursistas, ampliarem seu entendimento para o alcance e profundidade de trabalhos e profissões relacionada aos *games* e aos *esports* (Apêndice G).

Figura 111 - Respostas Professores-Cursistas Parte 4

 <p>GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal Subsecretaria de Formação Continuada dos Profissionais de Educação</p>	 <p>eape SUBSECRETARIA DE FORMAÇÃO CONTINUADA DOS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO</p>
<p>● Sobre o décimo encontro:</p> <p>“Acho que esse foi mais um resumo de tudo e tentar explicar um pouco as atividades.”</p> <p>“O enorme desafio de criar um projeto real para tentar aplicar na prática. Me fez sair da zona de conforto.”</p> <p>“As diversas formas e instrumentos didáticos e pedagógicos que podemos utilizar para trabalhar este conteúdo.”</p>	

Fonte: Teixeira (2021I)

As respostas apontam na direção do avanço e desenvolvimento dos professores-cursistas. Por mais que o interesse pessoal por *games* e *esports* tenha sido o elemento a atrair a atenção dos professores para realizarem as suas inscrições, ainda, sim, houve oportunidade para que os mesmos pudessem aprender mais algum conhecimento no que tange aos *games* e aos *esports*, não só pela presença do professor-formador, mas também pelo relacionamento dos professores-cursistas entre si e com os estudantes, egressos e demais “transeuntes” que, ocasionalmente, visitavam a transmissão.

4.4 Reflexão e Análise Crítica

O que se pôde observar na revisão de literatura, de maneira predominante, é o pressuposto de que a EF a qual se vive atualmente ainda precisa se modificar, continuar o caminho que outrora começou a trilhar no apoteótico movimento renovador. Ao identificar certo “clamor”, ou em outras palavras, certa necessidade, urgência e imperatividade de que sejam implementadas, de maneira intempestiva e célebre, iniciativas de formação de professores, necessidade essa apontada reiteradas vezes, tanto a inicial, mas principalmente a continuada, verifica-se, portanto, que ainda há muito caminho ser percorrido.

Por oportuno, esclarece-se que a Educação, prioritariamente a EF, necessita debruçar-se sobre a formação de professores, inicial, e, sobretudo, a continuada, caso contrário, parecerá que tais áreas do conhecimento não se interessam em, de maneira própria e apropriada, tematizar tal elemento da cultura corporal, produzido e acumulado historicamente pela humanidade. No hiato que se forma, muitos jovens ficam à mercê das intempéries concernentes a esse contexto cultural negligenciado pela escola, bem como apartado das potenciais benesses que esse mesmo contexto de cultura *gamer* poderia propiciar ao desenvolvimento humano e profissional dos educandos. Ademais, conforme já é amplamente percebido, lugares deixados vagos, de maneira constante, são ocupados por outros que não necessariamente tem interesse genuíno ou conhecimento técnico ou compromisso com a idoneidade na qual deveria ser abordada esta ou aquela temática.

Nesse escopo, importa mencionar dois PLs que abordam os *games* em contexto educacional, o PL 1324/2021 e o PL 4139/2024. Aquele aponta em sua ementa que “Institui a Política Nacional de Gamificação da Educação (PNGE)” (Brasil, 2021)¹²⁶, este último “Institui a inclusão de jogos eletrônicos como atividade extracurricular nas escolas da rede pública e privada de ensino básico no Brasil” (Brasil, 2024). Algumas reflexões surgem: 1 - Não sabem os políticos que os *games* já se encontram contemplados na formação dos estudantes? Ou ainda 2 - Sabem os

¹²⁶ Esclarece-se que o referido PL versa sobre os *games* de maneira geral e não sobre gamificação. Tal acontecimento reforça a comum confusão que existe quando se fala de *games* e *esports* na educação. De maneira constante, é possível identificar pessoas que entendem o trabalho com *games* e *esports*, equivocadamente, como gamificação. Tal confusão exigiria maior tempo para apresentar o quão distante é uma coisa da outra, ainda que em certo aspecto possam ter suas proximidades e interseções. No entanto, quanto ao referido PL, a confusão foi, corretamente, identificada e, por conseguinte, foi indicado um substitutivo que modificava a ementa do PL para “Institui a Política Nacional de Estímulo ao Uso de Jogos Eletrônicos na Educação Básica (PNJE)” (Brasil, 2021).

políticos que não há ainda medidas efetivas que garantam o atendimento aos estudantes com a referida temática?

Ademais, ao evidenciar os resultados da busca do portal de periódicos CAPES para o conjunto de termos: “*exergames*” e “EF”; e contrastar com os outros termos que podem incluir as diversas manifestações dos *games* e dos *eports*, não só os *exergames*, mas também estes, incluindo toda a vasta gama de experimentações existente, verificou-se ainda a predileção daquilo que propugna o movimento humano na sua manifestação mais global. Nessa mesma vereda, reflete Bracht (2019, p. 219-220):

Sem dúvida, se considerarmos o que a Educação Física vem sendo, ela tem entre suas especificidades ser uma prática social de intervenção vinculada às práticas corporais que envolvem movimento. Assim, o discurso da Educação Física opera invariavelmente com um entendimento do significado que o corpo e o movimento (as práticas corporais) possuem para o ser humano: não só se baseia, mas também coloca em ação um entendimento de corpo/ movimento. Da discussão realizada no Capítulo 5 depreende-se que o corpo precisa ser visto não só como um veículo ou portador de signos sociais/culturais (sociedade incorporada), mas como elemento que participa ativamente da produção desses signos e significados. Assim, o movimentar-se é uma forma de comunicação com o mundo, uma forma não só de dizer o mundo, mas de promover experiências que o conformam, portanto promover experiências significativas, estéticas. Essas experiências envolvem sempre o ser humano como um todo. Se a cultura imprime suas marcas no corpo, o corpo (e as diferentes práticas corporais) deixa vestígios, participa da construção da cultura – não se faz cultura humana sem corpo.¹²⁷ Como essas elaborações podem ser articuladas com as outras referências sociais da Educação Física escolar?

Se a sociedade agora tem uma nova forma de agir no mundo, uma que engloba, por exemplo, os movimentos de coordenação motora fina, ainda, sim, em detrimento dessas e outras valências, cabe a redução de tais valências em prol da perpétua luta contra o sedentarismo? Talvez haja o seguinte questionamento “Se os professores de EF não combaterem o sedentarismo, quem na escola teria tal atribuição?” No entanto, já que a abordagem da saúde necessita de ser feita, e, de fato, precisa, qual o impedimento de falar sobre saúde, no seu aspecto mais amplo, e, adicionalmente, também sobre os problemas decorrentes do anonimato na

¹²⁷ Nota do original: O leitor atento deve identificar aqui uma contradição, ou de que caímos numa cilada (da linguagem), porque estariamos operando com uma visão dualista do homem (corpo – mente). Sim e não, uma vez que admitimos que não temos como contornar o pré-conceito (cultural e linguístico) que compõe a ambiguidade de que somos e temos um corpo simultaneamente (ver a respeito o Capítulo 5).

internet que tanto facilitam o discurso de ódio? Dos *incels*¹²⁸ que vagam à procura de alguma mulher para atacar, verbalmente ou até fisicamente? Quem vai alertar os alunos sobre a cibersegurança? Quem vai oportunizar experiência no qual o estudante possa jogar um videogame de alto padrão, democratizando assim a tecnologia? O olhar sobre os *games* e os *esports* precisa ser amplo e não míope.

Na busca da revisão de literatura, foi identificada uma sugestão final e recorrente nos trabalhos: a de que não se esgota a temática. Na verdade, é o contrário, pois fica evidente que há uma necessidade de mais pesquisas para pesquisar a amplitude das dimensões que existem nas manifestações que mergulham nos *games* e nos *esports*. Ao mesmo tempo, na vasta gama que permeia esses universos. Ademais, são necessárias mais ações pedagógicas relativas aos *games* e aos *esports*, não só para apropriar os estudantes de conhecimentos relativos às tecnologias de alto padrão que movimentam mais mercado que a música e o cinema juntos, os *games* e os *esports*, mas também para ser a escola o espaço de democratização de saberes e experiências de lazer, de trabalho, de saúde e de crítica.

Gadêlha (2020), Gadêlha *et al.* (2020), Sabino Neto (2020), Ferreira e Pimentel (2021), Felipe *et al.* (2022), Nunes *et al.* (2023), Silva Júnior *et al.* (2023), Lourenço (2023) e Cambraia (2023) apontaram a necessária formação de professores e de maneira contundente e reiterada à formação continuada de professores. Portanto, há que se ter uma perenidade nos atendimentos relativos à formação continuada de professores, mas, necessita-se também, que sejam iniciadas as ações pedagógicas de formação inicial de professores no contexto do ensino superior. Nesse sentido, aponta-se a recente iniciativa do Professor Doutor Raoni que iniciou uma primeira oferta de conteúdo de *games* e de *esports* no ensino superior na Universidade Federal de Lavras (Anexo J). Ademais, a necessária formação continuada de professores tem sido apontada reiteradas vezes nas muitas Audiências Públicas, a título de exemplo, menciona-se:

David Leonardo, representante da Secretaria de Esporte e Lazer do Distrito Federal, destacou a importância de integrar futuros

¹²⁸ Esta palavra é um *portmanteau*, uma mistura de palavras, para *Involuntary Celibate*. Em poucas palavras, esse movimento em grande medida se fortalece em pensamentos machistas, talvez bem próximos aos *redpills* (pílula vermelha) que é outro movimento que se fortalece no machismo e misoginia. Esse último movimento objetiva emplacar sua pretensa intelectualidade numa posição de sabedoria, por isso a referência da pílula vermelha do filme “*Matrix*” como se “tivessem saído de dentro da *matrix*”.

profissionais da Educação Física no meio digital para uma maior aproximação com os alunos. “É super necessário fazer esse diálogo com o meio científico”, destacou. (Ascom/Cespo, 2023)

Alguns dos pontos negativos verificados no contexto do REXP, se reafirmam, no mesmo ponto focal apontado por Ferreira e Pimentel (2021), Lourenço (2023), Rech (2023) e outros, a limitação financeira. Tão importante dificuldade se impõe de maneira quase intransponível. Porém, tal qual Oliveira (2020), Sabino Neto (2020), Lourenço (2023), Cambraia (2023), Rech (2023), dentre outros apresentam em suas atuações, os professores podem/devem, também, procurar meios para, de maneiras diversas, pavimentar caminhos para o atendimento aos estudantes, tal qual foi oportunizado no REXP. Ou seja, existem possibilidades reais de abordar os *games* e os *esports* na educação e na EF escolar. Dessa forma, tais iniciativas, dos docentes mencionados, serão também mencionadas no *e-book*, bem como adensar a 4^a edição da formação continuada de professores, produtos educacionais da dissertação.

Pontos positivos da experiência residem sobretudo na possibilidade de pavimentar caminhos em direção a uma educação mais ampla, mais dinâmica, que dialogue com o cotidiano dos estudantes, não só para abarcá-los no seio escolar, mas para refleti-lo, criticá-lo, e ressignificá-los nas medidas em que for necessário. Ademais, no contexto social e educacional o curso já passou por mais edições e novas formatações, porém, o núcleo duro do curso são esses 10 encontros. Tendo em vista o levantamento, mapeamento e revisão bibliográfica proporcionada no ensejo do mestrado, já se vislumbra uma edição da formação com muito mais propriedade, lançando mão do que há de mais recente no campo acadêmico-científico.

Ainda há um aspecto que em todas as versões da formação muito pouco foi implementado, as vivências dos professores a essa amplitude de modalidades. A próxima formação de professores vai propor já na ementa momentos de encontros presenciais para efetivamente experimentar os *games* e os *esports* buscando apresentar o máximo possível dessas modalidades. Buscar-se-ão algumas práticas com grupos de estudantes, como, por exemplo, os vencedores dos JEEDF.

Reforça-se, por fim, que a formação continuada relatada possui seus limites e potencialidades. Mesmo que já esteja em sua 3^a edição, não houve oportunidade anterior de tão profícuo “diálogo”, aqui permitido pela leitura de tantos trabalhos

acadêmicos, em contextos tão diversos. Dessa forma, o processo de construção da próxima edição da formação continuada de professores prevista para 2/2025 terá grato reforço de tantos professores-pesquisadores que agregados a essa pesquisa vão impulsionar a mais longeva formação continuada de professores sobre *games* e *esports*. De fato, para se ver ao longe, é preciso estar “*nanos gigantum humeris insidentes*”, sim, como anões montados sobre os ombros de gigantes.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS - REVIEW GERAL DO GAME; GAME OVER OU NEW GAME+? EM BUSCA DO FINAL ALTERNATIVO

Ao concluir, se faz necessário retornar ao início para que, a partir de uma avaliação ponderada, se possa identificar o trajeto percorrido, sua distância, seus obstáculos e intempéries, e, por fim, avaliar todo o processo e encaminhar para um recomeço ou contínuo progresso. Até mesmo porque, uma das formas de verificar o “progresso” ou a “evolução” é, de fato, identificar o ponto de partida e o ponto de chegada. Ainda que no presente processo, o início seja uma formação de professores e o final uma formação de professores, rememora-se a expressão de Heráclio quando dizia que ninguém poderia entrar duas vezes no mesmo rio, pois quando voltar o rio não seria o mesmo, nem o homem seria o mesmo. Portanto, ao revisitlar a formação de professores após a revisão de literatura, não mais se terá uma visão tal outrora teve o professor-formador. Nesse sentido, inicialmente, resgatar-se-ão os objetivos, geral e específicos.

No que tange aos objetivos, quanto ao geral, a dissertação buscou: “Analizar as relações entre a EF, os *games* e os *esports*, com base no mapeamento da literatura e na experiência de uma ação de formação continuada de professores, para entender as possibilidades e desafios dessas práticas no contexto educacional.” e, almejando esse objetivo geral, o trabalho precisou perpassar, como *conditio sine qua non*, pelos objetivos específicos: “1 - Mapear a literatura acadêmica quanto à relação da Educação Física e sua relação com os *games* e os *esports*, evidenciando as potenciais aproximações e distanciamentos dos *games* e dos *esports* com a EF; e 2 - Relatar a experiência pedagógica de uma ação de formação continuada de professores e consubstanciá-la com a temática dos *games* e *esports*”.

Pois bem, quanto aos objetivos, de forma geral, menciona-se que foram alcançados. Isto é, dentro dos limites e condições impostas pelo tempo da pesquisa e, também, pelo próprio pesquisador, visto que não há como ser estudada a ampla e profunda magnitude de um elemento cultural tão multifacetado como os *games* e os *esports* de uma vez, sendo, assim, impossível esgotar o tema em um trabalho, principalmente no alcance de uma dissertação de mestrado, isso aponta-se, não no sentido de reduzir a importância do mestrado, mas por entender que o doutorado é momento com o tempo duplicado e, portanto, há maior possibilidade de alçar voos mais distantes e mergulhos mais profundos.

Nessa esteira, resgata-se o primeiro objetivo específico. O levantamento, mapeamento e revisão da literatura possibilitaram identificar alguns aspectos singulares que permitiram identificar fatores que, dentre outros, demonstraram a pertinência da formação de professores proposta e iniciada quando em meio a pandemia de COVID-19 e, mais ainda, a acertada propositura em apresentá-la, no relato de experiência, para, ao fim, no processo de revisitá-la após a revisão de literatura, adensá-la e consubstanciá-la com os achados disponíveis pós-revisão de artigos, dissertações e teses.

Dentro dos apontamentos encontrados na CAPES, alguns pontos-chave, são destacados no que tange às aproximações da literatura com a EF escolar que era alvo principal do presente trabalho acadêmico. Tais pontos encontrados indicaram: grande adesão por parte dos estudantes aos *games* e aos *esports*; paralelo dos *games* e dos *esports* ao esporte tradicional quanto à identificação e educação de valores esportivos; compreensão dos *games* e dos *esports* enquanto patrimônios culturais produzidos e acumulados historicamente; indicação para os *games* e os *esports* serem abordados como meio de atingir aprendizagens e elemento final e central de ensino-aprendizagem; motivação para participar das aulas de EF em geral por intermédio dos *games* e dos *esports*; saúde e educação são as áreas de concentração com maior quantidade de produção voltada para os *games* e os *esports*, tendo em primeiro lugar os formados em EF estudando tal temática e, por último, o aspecto que guarda em si, maior relevância para a pesquisa, a presente e reiterada necessidade de formação inicial de professores e, com maior urgência e necessidade, a impreterível formação continuada de professores que verse sobre os *games* e os *esports*.

No âmbito da BDTD, foi possível identificar que: 75% da produção relacionada aos *games*, *esports* e EF eram produções do ProEF o que demonstrou não só a importância de tal programa, como atestou uma busca crescente de professores “do chão da quadra” em abarcar esses conhecimentos no contexto escolar; há quase uma unanimidade na manutenção dos *games* nas referências curriculares dos estados e do DF; uma predileção em abordar os *games* na sua vertente em que se utilizam os movimentos globais, foi identificada nas referências curriculares dos estados e DF; dois trabalhos acadêmicos do ProEF criaram *e-books* o que possibilitam grande auxílio na construção de um dos produtos educacionais proposto no presente trabalho, o *e-book*; e, por fim, uma dissertação do ProEF

produziu uma proposta de formação continuada de professores também servindo para apoiar o outro produto educacional da presente dissertação, a ampliação e adensamento de ementa de formação continuada de professores que embasou a formação apresentada no REXP.

Quanto ao segundo objetivo específico, ressalta-se que foi possível relatar a experiência na máxima profundidade possível, novamente, limitada pelo decurso espaço-temporal do mestrado. Foi possível elaborar um relato descritivo dos conteúdos abordados, dos principais diálogos ocorridos entre o professor-formador e os professores-cursistas, os visitantes, estudantes e egressos da rede pública de ensino. Ademais, foi possível apresentar algumas das respostas dos professores-cursistas na avaliação final da formação.

Já quanto ao objetivo geral, que seria materializado pela conclusão do primeiro objetivo específico e do segundo objetivo específico, ressalta-se que foi surpreendente verificar a relevância não só da formação continuada feita no passado, como a proposta de adensá-la e aprofundá-la a partir da revisão da literatura acadêmica. Um dos aspectos mais relevantes foi identificar novas abordagens aos *games* e aos *esports* em contextos diversos da EF. Verificou-se que apenas uma formação continuada foi criada nesse contexto dos *games* e dos *esports*, ainda que versasse majoritariamente em atender às competências digitais, ao ensino da BNCC e em pequeno escopo a utilização de um jogo eletrônico de maneira ainda diversa ao que se pretende no presente trabalho e divergente ao que fora apresentado no contexto da formação apresentada no REXP.

Tendo em vista a reiterada manifestação que apontava a necessidade de serem implementadas propostas de formação inicial e continuada de professores. O presente trabalho não só oportuniza um relato detalhado de uma ação extensa e aprofundada quanto à abordagem dos *games* e dos *esports* no contexto das aulas de EF, oportunizando ainda o diálogo com conteúdos curriculares de artes, história, geografia, português, de professores de pedagogia, dentre outros, mas também premedita duas produções, ementa revisitada e consubstanciada e *e-book*, que visam atenuar esse problema que, para tantos pesquisadores, se apresentou enquanto um aspecto fulcral para o atendimento dos estudantes referente a esse importante conteúdo curricular apontado na BNCC e absorvido de maneira quase unânime nos referenciais curriculares por todo o Brasil. Dessa maneira, o REXP por si só já permite maior propriedade de outros professores que queiram implementar

tal formação, ou utilizá-la como fundamentação para suas formações. Além disso, pela descrição detalhada, o curso pode ser vivenciado de certa maneira de forma assíncrona ao ler tais registros.

Quanto aos produtos educacionais, a ementa de curso possibilitará um potencial caminho a ser trilhado para que outros professores possam seguir enquanto um potencial guia para formações em suas realidades escolares. O e-book potencializará aos professores, aprofundar e democratizar os conteúdos referentes aos *games* e aos *esports* no contexto de suas docências, bem como poderá servir de elemento formador de professores em cursos de formação inicial e continuada de professores.

Outro aspecto que se destaca é a possibilidade de que o presente trabalho possa potencializar políticas públicas de formação docente que busquem democratizar e apropriar os educadores sobre os conhecimentos relativos aos *games* e aos *esports*. Tendo em vista que a BNCC é um documento, relativamente, recente, assim como as Referências Curriculares dos estados e DF também são, relativamente, recentes, torna-se imprescindível que aos docentes sejam oportunizados espaço-tempo relacionado à formação inicial e continuada para que não se incorra em uma evolução dos textos norteadores de ensino, sem oportunizar genuinamente meios para que esses conteúdos contemporâneos possam ser ministrados no contexto escolar.

Algumas das dificuldades e limites da pesquisa encontrados foram, sobremaneira, a escassez de literatura acadêmica que versasse sobre os *games* na sua manifestação mais recente, os *esports*. Muitos dos documentos encontrados apontavam a utilização de equipamentos antigos e, de certa maneira, desatualizados. Foi perceptível identificar que jogos eletrônicos mais recentes, bem como os *esports* mais recentes, não foram abordados. Não é o caso de descredibilizar as pesquisas encontradas, nem mesmo de diminuir os trabalhos desenvolvidos por tantos professores, mas, sim, de identificar a dificuldade ainda presente dos professores tematizarem conteúdos que são tão contemporâneos aos estudantes. O REXP apontou que, em 2020, já preconizava os *games* e os *esports* mais contemporâneos aos estudantes. Decerto que na próxima edição da formação continuada também buscar-se-ão os jogos mais recentes para que se possa aproximar os estudantes da escola através do que está mais recente no cotidiano dos discentes.

Tais limitações identificadas podem ter reduzido o potencial de desenvolvimento do *e-book* e da ementa, porém, ainda, sim, no âmbito da pesquisa como um todo, foi possível identificar outros conhecimentos que deveriam estar presentes na formação continuada de professores relatada e que lá não estiveram presentes. Elementos como o TJI, o alerta ao potencial sedentarismo provocado pela intensa prática de *games* e de *esports*, os malefícios relacionados à prática inadequada de *games* e de *esports*, dentre outros.

Quanto à originalidade, não foi possível encontrar produção acadêmica que tematize os *games* e os *esports* de maneira aprofundada e holística tal qual aqui se buscou fazer. Ademais, a única proposta de formação continuada encontrada tangenciou de maneira bem singela os jogos eletrônicos, voltada ainda para os aspectos relativos ao movimento amplo, distanciando-se em demasia da abordagem dos *games* e, principalmente, dos *esports* aqui pretendida, as vivências e experiências dos *games* e dos *esports* contemporâneos. O presente trabalho, de maneira seleta, apresenta um relato de experiência de uma formação que já possui três edições e que, a partir dos produtos educacionais do ProEF, irá para sua quarta edição. Nesse sentido, demonstra-se o caráter *sui generis* da presente pesquisa acadêmica.

Importa ressaltar que algumas hipóteses iniciais foram confirmadas. A produção acadêmica voltada para os *games* e, sobretudo, os *esports*, ainda que tenham sido identificadas algumas abordagens a tais temáticas, demonstram a fatídica necessidade de maior produção para discutir e descortinar esse elemento cultural, artístico e desportivo. Outro fator identificado foi a necessidade de que se entenda os *games* e os *esports* para além da sua vertente dos *exergames* e de estratégias que busquem apenas a dimensão física da saúde. Espera-se que o presente trabalho possa contribuir para a estudos futuros que busquem um olhar mais holístico sobre a abordagem da EF à saúde e que possam ser entendidos os *games* e *esports* não como um concorrente da saúde e bem-estar dos estudantes, mas como um forte elemento de socialização, apropriação cultural, inclusão digital e formação humana e profissional.

Aponta-se que houve grande escassez de produção científica voltada para o mundo dos *esports* enquanto manifestação esportiva. Importa entender qual seria a opinião dos professores de EF quanto a essa temática. Buscar entender quantos desses professores tema acompanhado as movimentações legislativas relacionadas

aos *games* e aos *esports*. Ademais, é necessário pesquisar a compreensão dos professores sobre suas visões relacionadas à EF. Outra possível questão necessária a buscar dentro do contexto da EF brasileira seria a quantidade de estados brasileiros que já tem os Jogos Escolares Estaduais que incluem os *esports*. Além dessas, uma pesquisa fulcral para o entendimento dos *games* e dos *esports* no contexto da EF seria buscar compreender quantas escolas de estados, do DF ou do Brasil já inseriram os *games* e os *esports* nos seus interclasses. Por último, seria imprescindível buscar um mapeamento sobre a existência de formações iniciais e continuadas de professores voltadas para os *games* e os *esports*.

Destarte, reforça-se que a presente pesquisa buscou evidenciar, ainda que de forma rápida, a dimensão dos *games* e dos *esports* no viés da política brasileira, mais especificamente do DF, demonstrando a aceitação já, não só da população, mas também de parlamentares diversos em esfera federal e distrital. Ademais, foi apresentada, no REXP, uma descrição na qual, buscou-se maior profundidade e detalhamento para demonstrar um pouco da formatação, metodologia, discussão e que, assim, possa ser elemento catalisador para futuras propostas de formação continuada de docentes. Outrossim, com a revisão de licenciatura foi possível identificar um pouco da formação acadêmica mais recente e embasar e adensar a quarta edição da formação de professores, cuja ementa segue no Apêndice L. Totaliza-se a pesquisa com a elaboração do e-book que de maneira sumária buscou apresentar a história dos *games* e dos *esports*, algumas profissões relacionadas aos *games* e aos *esports*, dados sobre o mercado dos *games* e dos *esports* e potenciais intervenções pedagógicas que vislumbram os *games* e *esports* enquanto estratégia de ensino para obtenção de algumas aprendizagens ou de ensino dos *games* e dos *esports* como elemento central de aprendizagem daquelas modalidades (Apêndice L). Por fim, ressalta-se a originalidade da pesquisa e pioneirismo na propositura de formação continuada de professores, agora adensada e aprofundada pela oportunidade da pesquisa no ensejo do Mestrado Profissional em Rede Nacional em Educação Física.

REFERÊNCIAS

- Agência EFE. **Brasileiro que criou o Kinect quer continuar 'inventando o futuro'**. 19 out. 2011. Disponível em: <https://g1.globo.com/mundo/noticia/2011/10/brasileiro-que-criou-o-kinect-quer-continuar-inventando-o-futuro.html>. Acesso em: 26 fev. 2025.
- ALECRIM, Emerson. Senado terá audiência pública para debater se games estimulam violência. **Tecnoblog**, abr. 2019. Disponível em: <https://tecnoblog.net/noticias/senado-audiencia-publica-jogos-violencia/>. Acesso em: 11 jan. 2025.
- ALMEIDA, Rodrigo Accioli; PEREIRA, André dos Santos Alonso. Ousadia e alegria: sportswashing e soft power do Catar através do futebol. **Revista do Departamento de Geografia**, São Paulo, Brasil, v. 42, p. e203554, 2022. DOI: 10.11606/eISSN.2236-2878.rdg.2022.203554. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rdg/article/view/203554>. Acesso em: 4 mar. 2025.
- ALTHUSSER, L. **Posições I**. Tradução: Carlos Nelson Coutinho, Antônio Roberto Neiva Blundi e Rita Lima. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1978.
- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5 [recurso eletrônico]**. Tradução: Maria Inês Corrêa Nascimento ... et al.; revisão técnica: Aristides Volpato Cordioli ... [et al.]. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014. Dados eletrônicos. Disponível em: <https://institutopebioetica.com.br/documentos/manual-diagnostico-e-estatistico-de-transtornos-mentais-dsm-5.pdf>. Acesso em: 05 fev. 2025.
- ANASTÁCIO, Bruna Santana et al. *E-sports and Olympic Games: a journalistic criticism*. **Olimpianos - Journal of Olympic Studies**, v. 7, p. 16-29, 2023. DOI: 10.309370/2526-6314.v7.id163
- ANASTÁCIO, Bruna Santana; SAVONITTI, Gabriel Almeida; OLIVEIRA, Marcelo Alberto de; MOCARZEL, Rafael Carvalho da Silva. Jogos Eletrônicos, E-Sports e Educação Física: Aproximações e Distanciamentos. **Licere - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 25, n. 1, março 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/39115>. Acesso em: 30 jan. 2025. DOI: <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2022.39115>.
- ANJOS, Rogério dos. Introdução à Ciência da Motricidade Humana. In: MEDINA, João Paulo Subirá. **A Educação Física cuida do corpo... e “mente”**: novas contradições e desafios Educação do século XXI. 25. ed. Campinas: Papirus, 2010.
- ASCOM/CESPO. **Especialistas debatem esportes eletrônicos**. 25 maio 2023. Disponível em:

<https://www2.camara.leg.br/atividade-legislativa/comissoes/comissoes-permanentes/cespo/noticias/especialistas-debatem-esportes-eletronicos>. Acesso em: 06 fev. 2025.

ASHLEY, Jordan. Masaa drops out of Esports World Cup Overwatch event.

Esports.net, 5 jul. 2024. Disponível em:

<https://www.esports.net/news/overwatch/masaa-esports-world-cup-overwatch>.

Acesso em: 19 jan. 2025.

ASSOCIATED PRESS. **AP Stylebook: E-book**. Disponível em:

https://www.apstylebook.com/ap_stylebook/e-book-2?sconvid=579. Acesso em: 15 fev. 2025a.

_____. **AP Stylebook: Email**. Disponível em:

https://www.apstylebook.com/ap_stylebook/email?sconvid=4510. Acesso em: 15 fev. 2025b.

_____. **AP Stylebook: Esports**. Disponível em:

https://www.apstylebook.com/ap_stylebook/esports?sconvid=4510. Acesso em: 15 fev. 2025c.

_____. **AP Stylebook: Merriam-Webster Esports**. Disponível em:

https://www.apstylebook.com/merriam_webster/merriam-webster-e-esport. Acesso em: 15 fev. 2025d.

_____. **The Associated Press Stylebook: 2022-2024 Kindle Edition**. New York: THE ASSOCIATED PRESS, p. 1518, 2022.

_____. **The Associated Press Stylebook**. 52. ed. New York: Basic Books, julho de 2017. ISBN 978-0-465-09304-5. Disponível em:

https://archive.org/details/associatedpresss0000unse_o3z9/page/92/mode/2up?q=e-book. Acesso em: 15 fev. 2025.

Band Brasília. **Band Cidade 2ª Edição**. 17 nov. 2022. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=nKynBtL3o7o&t=1269s>. Acesso em: 26 fev. 2025.

BAPTISTA, Rodrigo. *E-sports*: projeto de regulamentação encontra resistência do setor. **Agência Senado**, 7 nov. 2019. Disponível em:

<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2019/11/07/e-sports-projeto-de-regulamentacao-encontra-resistencia-do-setor>. Acesso em: 20 dez. 2024.

BARBOZA, Samara. Empresas chinesas ofereceram dias de folga e cópias gratuitas para funcionários jogarem *Black Myth Wukong*. **IGN Brasil**, 26 ago. 2024. Disponível em:

<https://br.ign.com/black-myth-wukong/128788/news/empresas-chinesas-ofereceram-dias-de-folga-e-copias-gratis-para-funcionarios-jogarem-black-myth-w>. Acesso em: 10 jan. 2025.

BARROS, Thiago. Diretor de Chrono Trigger pergunta o que fãs gostariam em remake. **MeuPS**, 5 mar. 2024. Disponível em: <https://meups.com.br/noticias/diretor-de-chrono-trigger-pergunta-remake/>. Acesso em: 12 fev. 2025.

BESOMBES, Nicolas. Esports Related Professions. **Medium**, fevereiro de 2020. Disponível em: <https://medium.com/@nicolas.besombes/esports-professions-e402a1c3ab92>. Acesso em: 03 mar. 2025.

Bom Dia DF. 16 set. 2019. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/7926141/>. Acesso em: 26 fev. 2025.

BOURDIEU, Pierre. **Escritos de educação**. 2. ed. Organizadores: Maria Alice Catani e Afrânio Catani. Petrópolis: Vozes, 1999. p. 71-79.

BRACHT, Valter. A Educação Física brasileira e a crise da década de 1980: entre a solidez e a liquidez. In: MEDINA, João Paulo Subirá. **A Educação Física cuida do corpo... e “mente”**: novas contradições e desafios do século XXI. 25. ed. Campinas: Papirus, 2010.

_____. Cultura corporal, cultura de movimento ou cultura corporal de movimento? In: SOUZA JÚNIOR, M. **Educação Física Escolar**: teoria e política curricular, saberes escolares e proposta pedagógica. Recife: EDUPE. p. 97-106. 2005.

_____. **Educação Física Escolar no Brasil**: o que ela vem sendo e o que pode ser. Ijuí: Editora Unijuí, 2019. E-book. ISBN 9788541902892. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788541902892/>. Acesso em: 14 dez. 2024.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a Base**. Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. Versão Final. Ministério da Educação. Dezembro, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit_e.pdf. Acesso em: 19 jul. 2023.

_____. Câmara dos Deputados. Comissão do Esporte. 1º Fórum Legislativo do Esporte. Mesa Redonda Especial. Tema: Como associar esportes eletrônicos e atividade física? 30 nov. 2023a. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/evento-legislativo/70926>. Acesso em: 23 jan. 2025.

_____. Comissão de Educação, Cultura e Esporte - Prática esportiva eletrônica: 62ª reunião extraordinária - audiência pública interativa da Subcomissão Permanente sobre Esporte, Educação Física e Formação de Categorias de Base. TV Senado, 22 de nov. 2019. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=hDJDrNsAVR0&t=7860s>. Acesso em: 20 de dez. 2024.

_____. Lei Nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023. Dispõe sobre a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa [...]. **Diário Oficial da União**, 2023b. Disponível em:

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Lei/L14790.htm. Acesso em: 23 jan. 2025.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. **Base Nacional Comum Curricular**: proposta preliminar. Brasília: MEC, 2016a. Disponível em:
<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/relatorios-analiticos/BNCC-APRESENTACAO.pdf>. Acesso em: 19 jul. 2023.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. **Base Nacional Comum Curricular**: proposta preliminar. Brasília: MEC, 2016b. (Segunda versão revista). Disponível em:
<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/relatorios-analiticos/bncc-2versao.revisada.pdf>. Acesso em: 19 jul. 2023.

_____. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. **Educação é a Base**. Anexo – Texto BNCC - Versão aprovada em 15 de dezembro de 2017. 2017. Disponível em:
http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79611-anexo-texto-bncc-aprovado-em-15-12-17-pdf&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 05 fev. 2025.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC, 1997. Disponível em:
<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf?form=MG0AV3>. Acesso em: 12 fev. 2025.

_____. **Projeto de Lei nº 1324/2021**. Brasília, 2021. Disponível em:
<https://www.camara.leg.br/propostas-legislativas/2277528>. Acesso em: 23 fev. 2025.

_____. **Projeto de Lei nº 4139/2024**. Brasília, 2024. Disponível em:
<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2465540>. Acesso em: 23 fev. 2025.

_____. **Senado Federal**. Emenda ao PLS383/17. Senado Federal, Brasília, 3 jun. 2019. Disponível em:
<https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7961253&ts=1674178195518&disposition=inline&ts=1674178195518>. Acesso em: 5 fev. 2025.

BULL, Tom. Esports Awards faces major backlash for Esports World Cup partnership. **Esports.g**, 9 jun. 2024. Disponível em:

<https://esports.gg/news/streamers/esports-awards-esports-world-cup-backlash/>. Acesso em: 19 jan. 2025.

BURNES, Andrew; SCHNEIDER, Seth; PAUL, Jason. A NVIDIA redefiniu a IA para gaming com ACE, dando vida aos personagens de jogo autônomos. **NVIDIA**, 6 jan. 2025. Disponível em:

<https://www.nvidia.com/pt-br/geforce/news/nvidia-ace-autonomous-ai-companions-pubg-naraka-bladepoint/>. Acesso em: 11 jan. 2025.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. Audiência Pública. Esportes eletrônicos na inclusão social de crianças e adolescentes. 15 maio 2024. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=FTzvQ0VDq6U>. Acesso em: 16 fev. 2025.

_____. Câmara discute se games violentos influenciam jovens. **YouTube**, 11 jul. 2019a. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=luMuWDsPCCA>. Acesso em: 11 jan. 2025.

_____. Câmara instala frente parlamentar em prol dos jogos eletrônicos e games. 3 mar. 2020a. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wFxYsmJbZ60>. Acesso em: 16 fev. 2025.

_____. Câmara realiza debate sobre efeitos de videogames violentos sobre os jovens. **Agência Câmara de Notícias**, 2 jul. 2019b. Disponível em:
<https://www.camara.leg.br/noticias/561231-camara-realiza-debate-sobre-efeitos-de-video-games-violentos-sobre-os-jovens/>. Acesso em: 11 jan. 2025.

_____. Comissão deve sugerir que Executivo crie núcleos para debater influência de jogos eletrônicos. **Agência Câmara de Notícias**, 23 maio 2019c. Disponível em:
<https://www.camara.leg.br/noticias/558294-comissao-deve-sugerir-que-executivo-crie-nucleos-para-debater-influencia-de-jogos-eletronicos/>. Acesso em: 11 jan. 2025.

_____. Comissão discute impacto de jogos violentos nos jovens. **YouTube**, 27 maio 2019d. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LXd3sH7Tsk8>. Acesso em: 11 jan. 2025.

_____. Comissão do Esporte - Esportes eletrônicos. 17 jun. 2021. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=5wgkso3uYdk>. Acesso em: 16 fev. 2025.

_____. CPI do MST - Votação de requerimentos e audiência pública - 14/06/2023. **YouTube**, 14 jun. 2023. Disponível em:
<https://www.youtube.com/live/Q1n5TEJpzpw?si=ZICTVjbqDU41xZRC&t=9057>. Acesso em: 15 jan. 2025.

_____. Educação - Audiência sobre os jogos eletrônicos violentos. **YouTube**, 23 maio 2019e. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UVFIqZI1ULY>. Acesso em: 11 jan. 2025.

_____. Enquete do PL 1577/2019: Criminaliza o desenvolvimento, a importação, a venda, a cessão, o empréstimo, a disponibilização ou o aluguel de aplicativos ou jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência e dá outras providências.

Portal da Câmara dos Deputados, 19 mar. 2019f. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/enquetes/2194477/resultados>. Acesso em: 15 jan. 2025.

_____. Especialistas se dividem sobre influência de games violentos sobre os jovens. **Agência Câmara de Notícias**, 2 jul. 2019g. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/561420-especialistas-se-dividem-sobre-influencia-de-games-violentos-sobre-os-jovens/>. Acesso em: 11 jan. 2025.

_____. Esportes eletrônicos - Comissão do Esporte. 24 maio 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Q693JyScaJo>. Acesso em: 16 fev. 2025.

_____. Frente Parlamentar em prol dos Jogos Eletrônicos e Games. 12 nov. 2019h. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/deputados/frentes-parlamentares?legislatura=56&buscaGeral=games>. Acesso em: 27 fev. 2025.

_____. Frente Parlamentar em prol dos Jogos Eletrônicos e Games. 3 out. 2023. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/deputados/frentes-parlamentares?legislatura=57&buscaGeral=games>. Acesso em: 27 fev. 2025.

_____. Influência de jogos violentos no comportamento das crianças é tema de debate. **Agência Câmara de Notícias**, 23 maio 2019i. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/557744-influencia-de-jogos-violentos-no-comportamento-das-criancas-e-tema-de-debate/>. Acesso em: 11 jan. 2025.

_____. **Projeto de Lei nº 1665/2025**. Brasília, 2025. Disponível em: https://www.cl.df.gov.br/web/guest/proposicao/-/documentos/PL_1665_2025. Acesso em: 07 abril 2025.

_____. Seguridade Social e Família - Jogos de computador e videogames violentos. **YouTube**, 2 jul. 2019j. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=fW_oBxQ_dhQ. Acesso em: 11 jan. 2025.

_____. Subcomissão Indústria do Esporte - Inovação nos serviços e produtos esportivos. 28 nov. 2020b. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IXuBkpoldoU&t=8612s>. Acesso em: 16 fev. 2025.

CAMBRAIA, Sharlene Fernandes. **Práticas corporais virtualizadas e jogos eletrônicos: novas implicações para a educação física escolar**. 2023. 197 f., il. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física) — Universidade de Brasília, Brasília, 2023. Disponível em: <http://repositorio2.unb.br/jspui/handle/10482/48347>. Acesso em: 05 fev. 2025.

CAPCOM Esports. Street Fighter League: World Championship 2024. **CapCom Esports**. 28 set. 2024. Disponível em: <https://sf.esports.capcom.com/cpt-news/c14829/>. Acesso em: 22 jan. 2025.

CARAMORI, Iana; MAGALHÃES, Joca. DF tem as 3 maiores favelas em área territorial do Brasil, diz IBGE. G1. 08 nov. 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/df/distrito-federal/noticia/2024/11/08/df-tem-as-3-maiores-favelas-em-area-territorial-do-brasil-diz-ibge.ghtml>. Acesso em: 24 fev. 2025.

CARBONE, Filipe. Lula culpa jogos por violência nas escolas: "Ensina a molecada a matar". **Game Arena**, 18 abr. 2023. Disponível em: <https://gamearena.gg/esports/lula-cita-jogos-violencia-escola/>. Acesso em: 15 jan. 2025.

_____. Sony fechará sua última fábrica de Blu-rays em fevereiro. Adrenaline, 23 jan. 2025. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/tech/sony-encerra-producao-de-blu-rays/>. Acesso em: 12 fev. 2025.

CARTA CAPITAL. Zé Trovão pede ao governo Lula medidas contra jogos eletrônicos violentos. **CartaCapital**, 11 abr. 2023. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/cartaexpressa/ze-trovao-pede-ao-governo-lula-medidas-contra-jogos-eletronicos-violentos/>. Acesso em: 15 jan. 2025.

CASTELLANI FILHO, Lino. **Educação Física no Brasil**: a história que não se conta. São Paulo: Papirus Editora, 2016.

CASTTRO, Jotta. EAPE prorroga inscrições para seleção de formadores. **Agência Brasília**, 19 nov. 2024. Fotografia. Disponível em: <https://agenciabrasilia.df.gov.br/2024/11/19/eape-prorroga-inscricoes-para-selecao-de-formadores/>. Acesso em: 21 jan. 2025.

CAVALLERA, Renato. Street Fighter: conhecendo o lado mais íntimo de Chun-Li (especial). 19 jun. 2023. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/264882-especial-conhecendo-lado-intimo-chun-li.htm>. Acesso em: 23 fev. 2025.

CHRONO WIKI. Boss. **Chrono Wiki**, 22 abr. 2020. Disponível em: <https://www.chronowiki.org/wiki/Boss>. Acesso em: 20 jan. 2025.

CHURCH, Ben. A new esports tournament in Saudi Arabia promises to be a game-changer – but it's also caused division in the industry. **CNN**, 13 set. 2024. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2024/07/06/sport/esports-world-cup-saudi-arabia-spt-intl/index.html>. Acesso em: 19 jan. 2025.

CLEMENT, J. Revenue of the video game market worldwide. **Statista**, 13 nov. 2024. Disponível em: <https://www.statista.com/forecasts/1344668/revenue-video-game-worldwide>. Acesso em: 20 dez. 2024.

CNN BRASIL. Trump diz que está aberto à compra do TikTok por Elon Musk. **CNN Brasil**. 2025. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/internacional/trump-diz-que-esta-aberto-a-compra-do-tiktok-por-elon-musk/>. Publicado em: 21 jan. 2025. Acesso em: 5 fev. 2025.

COMISSÃO DO ESPORTE. Esportes eletrônicos. 17 jun. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5wgkso3uYdk>. Acesso em: 06 fev. 2025.

_____. Esportes eletrônicos. 24 maio 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Q693JyScaJo>. Acesso em: 06 fev. 2025.

CONSTANTINO, Marcio Turini; VASCONCELLOS, Carlos Henrique Ribeiro; COSTA, Lamartine Pereira da; MATARUNA-DOS-SANTOS, Leonardo José. **Perfil e percepção do uso de jogos eletrônicos por alunos do ensino fundamental: relações com a educação física**. Pensar a Prática, Goiânia, v. 18, n. 4, out./dez. 2015. DOI: 10.5216/rpp.v18i4.36492.

COSTA, A.S. Saberes de docentes de educação física acerca dos jogos eletrônicos: implicações para a prática pedagógica na escola. 2024. 170 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física em Rede) - Faculdade de Educação Física e Dança, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2024.

COSTA, Carol. Red Dead Redemption 2: jogadores fazem reuniões de trabalho no modo online. **IGN Brasil**, 21 maio 2020. Disponível em: <https://br.ign.com/red-dead-online/81882/news/red-dead-redemption-2-jogadores-fazem-reunioes-de-trabalho-no-modo-online>. Acesso em: 4 fev. 2025.

CRESWELL, John W. **Investigação qualitativa e projeto de pesquisa**. Porto Alegre: Grupo A, 2014. E-book. ISBN 9788565848893. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565848893/>. Acesso em: 23 set. 2024.

CRESWELL, John W.; CRESWELL, J D. **Projeto de pesquisa**: métodos qualitativo, quantitativo e misto. Porto Alegre: Grupo A, 2021. E-book. ISBN 9786581334192. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786581334192/>. Acesso em: 23 set. 2024.

CRUZ JUNIOR, Gilson. Entre bolas, cones e consoles: desafios dos jogos digitais no contexto da mídia-educação (física). Atos de Pesquisa em Educação - PPGE/ME FURB, vol. 8, n. 1, p. 287-305, jan./abr. 2013. ISSN 1809-0354.

CRUZ, Carolina. DF terá primeiro campeonato de eSports interescolar com jogo League of Legends. **G1 DF**, 17 dez. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/df/distrito-federal/noticia/2020/12/17/df-tera-primeiro-campeonato-de-esports-interescolar-com-jogo-league-of-legends.ghtml>. Acesso em: 6 fev. 2025.

D'ALVIA, Daniele. DeepSeek, Nvidia e a corrida pela IA que está moldando o futuro. Terra. 2025. Disponível em: https://www.terra.com.br/noticias/deepseek-nvidia-e-a-corrida-pela-ia-que-esta-moldando-o-futuro,52ed50a4567a370f6e5ed183ca632ed2jym0ae28.html?utm_source=clipboard. Publicado em: 3 fev. 2025. Acesso em: 5 fev. 2025.

DAL PRÁ, M. Campeonatos de LoL. **Esports.net**, 28 mar. 2022. Disponível em: <https://www.esports.net/br/guias/campeonatos-de-lol/>. Acesso em: 20 jan. 2025.

DEMPSEY, larfhlaith. Top esports games 2024. **Esports Charts**, 24 jan. 2025. Disponível em: <https://escharts.com/news/top-esports-games-2024>. Acesso em: 29 jan. 2025.

DEVITO, Fábio. Ubisoft: Assassin's Creed não contribuiu para a restauração de Notre-Dame. Olhar Digital, 28 nov. 2021. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/11/28/games-e-consoles/ubisoft-assassins-creed-nao-contribuiu-para-a-restauracao-de-notre-dame/>. Acesso em: 26 fev. 2025.

DISTRITO FEDERAL. Câmara Legislativa do Distrito Federal. **Frentes Parlamentares**. Disponível em: <https://www.cl.df.gov.br/web/guest/frentes-parlamentares>. Acesso em: 15 fev. 2025.

_____. Câmara Legislativa do Distrito Federal. **Requerimento 3/2023**. 3 jan. 2023. Disponível em: <https://ple.cl.df.gov.br/#/proposicao/10006/consultar?buscar=true>. Acesso em: 15 fev. 2025.

_____. Casa civil. Lei N° 5.105, de 03 de maio de 2013. Reestrutura a carreira Magistério Público do Distrito Federal e dá outras providências. **Diário Oficial do Distrito Federal**: seção 1, Brasília, DF, n. 91, 6 maio 2013. Disponível em: <https://dflegis.df.gov.br/ato.php?p=lei-5105-de-03-de-maio-de-2013>. Acesso em: 20 jan. 2025.

_____. **Curriculum em Movimento do Distrito Federal – Novo Ensino Médio**. Brasília: SEEDF, 2020a. Disponível em: <https://www.educacao.df.gov.br/wp-content/uploads/2019/08/Curriculo-em-Movimento-do-Novo-Ensino-Medio-V4.pdf> Acesso em: 03 nov. 2024.

_____. Lei nº 7.390, de 09 de janeiro de 2024. **Diário Oficial do Distrito Federal**, Brasília, DF, 09 jan. 2024. Disponível em:

<https://agenciabrasilia.df.gov.br/wp-content/uploads/2024/01/Data.pdf>. Acesso em: 20 de dez. 2024.

_____. Requerimento do registro de criação da 'FRENTE PARLAMENTAR EM PROL DOS JOGOS ELETRÔNICOS E DOS ESPORTES ELETRÔNICOS (ESPORTS)'. **RQ 1501/2020**. Brasília: CLDF, 05 mar. 2020b. Disponível em: <https://legislacao.cl.df.gov.br/Legislacao/consultaProposicao-3!1501!2020!visualizar.action>. Acesso em: 16 fev. 2025.

_____. Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. **Curriculum em Movimento da Educação Básica**, caderno 1 – Anos iniciais e finais. Brasília: SEEDF, 2018. Disponível em: https://www.educacao.df.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/Curriculo-em-Movimento-Ens-Fundamental_17dez18.pdf Acesso em: 03 nov. 2024.

DUARTE, Vinícius. A invasão dos atores de Hollywood nos jogos eletrônicos. **Gamerview**, 21 jul. 2020. Disponível em: <https://gamerview.com.br/artigos/a-invasao-dos-atores-de-hollywood-nos-jogos-eletronicos/>. Acesso em: 26 fev. 2025.

EMBOAVA, Valdecir. Dragon Ball: Sparking! Zero não terá foco em esports, desbalanceado. **TecMundo**, 14 jun. 2024. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/285972-dragon-ball-sparking-zero-nao-tera-foco-esports-desbalanceado.htm>. Acesso em: 22 jan. 2025.

ESCHARTS. All-time popular esports games by viewership. **Escharts**. Disponível em: <https://escharts.com/top-games?order=peak>. Acesso em: 15 fev. 2025a.

_____. Popular esports games in 2017 by viewership. **Escharts**. Disponível em: <https://escharts.com/top-games?order=peak&year=2017>. Acesso em: 30 jan. 2025b.

_____. Popular esports games in 2018 by viewership. **Escharts**. Disponível em: <https://escharts.com/top-games?order=peak&year=2018>. Acesso em: 30 jan. 2025c.

_____. Popular esports games in 2019 by viewership. **Escharts**. Disponível em: <https://escharts.com/top-games?order=peak&year=2019>. Acesso em: 30 jan. 2025d.

_____. Popular esports games in 2020 by viewership. **Escharts**. Disponível em: <https://escharts.com/top-games?order=peak&year=2020>. Acesso em: 30 jan. 2025e.

_____. Popular esports games in 2021 by viewership. **Escharts**. Disponível em: <https://escharts.com/top-games?order=peak&year=2021>. Acesso em: 30 jan. 2025f.

_____. Popular esports games in 2022 by viewership. **Escharts**. Disponível em: <https://escharts.com/top-games?order=peak&year=2022>. Acesso em: 30 jan. 2025g.

_____. Popular esports games in 2023 by viewership. **Escharts**. Disponível em: <https://escharts.com/top-games?order=peak&year=2023>. Acesso em: 30 jan. 2025h.

_____. Popular esports games in 2024 by viewership. **Escharts**. Disponível em: <https://escharts.com/top-games?order=peak&year=2024>. Acesso em: 15 fev. 2025i.

_____. Popular esports games in 2025 by viewership. **Escharts**. Disponível em: <https://escharts.com/top-games?order=peak>. Acesso em: 15 fev. 2025j.

_____. Top esports games in 2024 by prize money. **Escharts**. Disponível em: <https://escharts.com/top-games?year=2024>. Acesso em: 5 fev. 2025k.

_____. Top esports games of 2024 by prize pool. **Escharts**, 2024. Disponível em: <https://escharts.com/news/top-esports-games-2024-prize-pool>. Acesso em: 5 fev. 2025.

ESPINHEIRA, Mario. **Audiência debate "profissões do futuro" e destaca inclusão da tecnologia no ensino**. Agência CLDF, 13 maio 2021. Disponível em: <https://www.cl.df.gov.br/-/audi-c3-aancia-debate-profiss-c3-b5es-do-futuro-e-destaca-inclus-c3-a3o-da-tecnologia-no-ensino>. Acesso em: 16 fev. 2025.

FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel; MUSSA, Ivan; MACEDO, Tarcízio. No limite da utopia: cultura gamer, neoliberalismo e regulação dos esports no Brasil. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 30, n. 1, p. e43088, 2023. DOI: 10.15448/1980-3729.2023.1.43088. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/revistafamecos/article/view/43088>. Acesso em: 19 jan. 2025.

FELIPE, Dionny; ISIDORO, Fernando Jardim; PIRES, Flávio Pereira; CARDOSO, Frank. **Jogos eletrônicos nas aulas de educação física: uma realidade? Temas em Educação Física Escolar**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 01-16, 2022. Publicado em: 20/04/2022.

FERREIRA, José Ricardo Lopes; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. A produção científica sobre jogos digitais na educação física escolar: o que dizem os periódicos nacionais? **Revista Intersaberes**, Curitiba, v. 16, n. 37, p. 1-20, 2021. DOI: 10.22169/revint.v16i37.2043.

FERREIRA, José Ricardo Lopes. As potencialidades do e-Sports como propiciador de aprendizagem colaborativa em uma intervenção no contexto escolar. 2019.128 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro de Educação, Programa de Pós Graduação em Educação, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2019.

_____. E-sports na escola: desafios e possibilidades para a educação física na cultura digital. **Revista EDaPECI**, São Cristóvão, v. 18, n. 1, p. 61-70, 2018.

Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/edapeci/article/view/8541/pdf>. Acesso em: 29 jan. 2025.

FERREIRA, Victor. Diretor de God of War descobre Kleiton, o Bom da Guerra. *The Enemy*, 24 abr. 2020. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/god-of-war/diretor-de-god-of-war-descobre-kleiton-o-bom-da-guerra>. Acesso em: 26 fev. 2025.

FLORES JR., Johnny. Dragon Ball: Sparking! Zero DBZ Tournament Controversy: Flying Spam. **TheGamer**, 1 dez. 2024. Disponível em: <https://www.thegamer.com/dragon-ball-sparking-zero-dbz-tournament-controversy-flying-spam/>. Acesso em: 22 jan. 2025.

FREIRE, Gabriel Gonçalves; GUERRINI, Daniel. **Os jogos na sociedade contemporânea: as influências dos avanços tecnológicos**. Rev. Ens. Educ. Cienc. Human., Londrina, v. 17, n.esp. Selitec 15/16, p.463-469, 2016.

FUMIS, Henrique José. **Efeitos dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física escolar**. Augusto Cesinando de Carvalho. 2023. 148 f. Dissertação (Mestrado profissional em Educação Física) - Faculdade de Ciências e Tecnologia, Universidade Estadual Paulista, Presidente Prudente, 2023.

FURTADO, Heitor Luiz; CORRÊA, Cahuane; CANI, Michael; MATENDAL, Patrick Joshua Reitz; SILVA, Marcelo Moraes e. **Análise da produção científica sobre jogos eletrônicos disponíveis nos portais**. SciELO, LILACS e Portal de Periódicos da CAPES. Licere, Belo Horizonte, v.22, n.4, dez/2019.

G1. Bully é relançado no Brasil para PS4 e PC após proibição em 2008. **G1**, 23 jun. 2016. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/06/bully-e-relancado-no-brasil-para-ps4-e-pc-apos-proibicao-em-2008.html>. Acesso em: 02 fev. 2025.

_____. Elon Musk compra o Twitter: o que se sabe até agora e quais são os próximos passos. **G1**. 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2022/04/25/elon-musk-compra-o-twitter-o-que-se-sabe-ate-agora.ghtml>. Publicado em: 25 abr. 2022. Acesso em: 5 fev. 2025.

_____. Jovens unem diversão com bons negócios no Jam Nerd Festival. **G1**. 2016. Disponível em: <https://g1.globo.com/df/distrito-federal/df2/video/jovens-unem-diversao-com-bons-negocios-no-jam-nerd-festival-4946079.ghtml>. Acesso em: 05 fev. 2025.

GADÊLHA, George Tawlinson Soares; DANTAS, Karlusa Araújo Moreira; RODRIGUES, Wanessa Cristina Maranhão de Freitas; FREIRE, Érika Janaina Santiago Moreira; LEITE, Leilane Shamara Guedes Pereira; SURDI, Aguinaldo César. **Jogos eletrônicos e suas possibilidades na educação física escolar –**

Uma revisão sistemática. Braz. J. of Develop., Curitiba, v. 6, n.6, p.32950-32961, jun. 2020. DOI:10.34117/bjdv6n6-009. ISSN 2525-8761.

GADÊLHA, George Tawlinson Soares. Os jogos eletrônicos na educação física escolar: uma possibilidade na abordagem crítico-emancipatória. 2020. 137f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Centro de Ciências da Saúde, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020.

GALASSI, Vanessa. Professor fala sobre animes e educação em evento nacional. 18 maio 2022. Disponível em:
<https://www.sinprodf.org.br/professor-fala-sobre-animes-e-educacao-em-evento-nacional/>. Acesso em: 27 fev. 2025.

_____. Professor lança pesquisa para impulsionar jogos eletrônicos nas escolas públicas. 23 jul. 2021. Disponível em:
<https://www.sinprodf.org.br/professor-lanca-pesquisa-para-impulsionar-jogos-eletronicos-nas-escolas-publicas/>. Acesso em: 27 fev. 2025.

GAMA, D. R. Ciberatletas, cibercultura e jogos digitais: considerações epistemológicas. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Brasília, v. 26, n. 2, p. 163-177, 2005. Disponível em:
<http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/154/163>. Acesso em: 11 jan. 2024.

GE - Globo Esporte. **COI adia 1ª edição das Olimpíadas de Esports para 2027**. São Paulo, 11 fev. 2025. Disponível em:
<https://ge.globo.com/esports/noticia/2025/02/11/coi-adia-1a-edicao-das-olimpiadas-de-esports-para-2027.ghml>. Acesso em: 02 mar. 2025.

_____. **COI aprova criação dos Jogos Olímpicos de Esports**. Paris, França, 23 jul. 2024. Disponível em:
<https://ge.globo.com/olimpiadas/noticia/2024/07/23/coi-aprova-criacao-dos-jogos-olimpicos-de-esports.ghml>. Acesso em: 02 mar. 2025.

_____. Nobru, melhor jogador de Free Fire do mundo, mostra seu dia a dia. **GE**, 14 jan. 2020. Disponível em:
<https://ge.globo.com/video/nobru-melhor-jogador-de-free-fire-do-mundo-mostra-seu-dia-a-dia-8299913.ghml>. Acesso em: 4 fev. 2025.

GEEKFITBR. GEEKFIT no Festival do Japão - 2019. 23 dez. 2021a. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=tZNB-mibbiK>. Acesso em: 26 fev. 2025.

_____. GEEKFIT no GeekPrime 2019. 23 dez. 2021b. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=wAFgCSf3x2Q>. Acesso em: 26 fev. 2025.

GEFID - Gerência de educação física e desporto escolar. Fórum online dos professores de educação do DF 2020 (pós-edição). **YouTube**, 30 set. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=olsAfZq2z-k>. Acesso em: 7 jan. 2025.

GIANNINI, Alessandro. Como um videogame transformou a vida de um jovem com doença degenerativa - Premiado no Festival de Sundance, em janeiro, documentário A Extraordinária Vida de Ibelin chega agora à Netflix. Veja, São Paulo, 18 nov. 2024. Disponível em:

<https://veja.abril.com.br/tecnologia/como-um-videogame-transformou-a-vida-de-um-jovem-com-doenca-degenerativa>. Acesso em: 6 fev. 2025.

GIL, Antonio C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. Rio de Janeiro: Grupo GEN, 2022. E-book. ISBN 9786559771653. Disponível em:
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559771653/>. Acesso em: 23 set. 2024.

_____. **Como fazer pesquisa qualitativa**. Rio de Janeiro: Grupo GEN, 2021. E-book. ISBN 9786559770496. Disponível em:
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559770496/>. Acesso em: 23 set. 2024.

_____. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed. Rio de Janeiro: Grupo GEN, 2019. E-book. ISBN 9788597020991. Disponível em:
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597020991/>. Acesso em: 7 set. 2024.

Globo Esporte no DF1. GE no DF1: futebol virtual ajuda a unir amigos durante a quarentena. 20 abr. 2020. Disponível em:
<https://globoplay.globo.com/v/8495160/>. Acesso em: 26 fev. 2025.

Globo Esporte. Último dia da GAMECON em Brasília. 11 nov. 2018. Disponível em:
<https://g1.globo.com/df/distrito-federal/bom-dia-df/video/ultimo-dia-da-gamecon-em-brasilia-7154417.ghml>. Acesso em: 26 fev. 2025.

GO GAMERS. Pesquisa Game Brasil 2018. **Go Gamers**, 2018. Disponível em:
<https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/insights-2018>. Acesso em: 22 dez. 2024.

_____. Pesquisa Game Brasil 2019. **Go Gamers**, 2019. Disponível em:
<https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/painel-gratuito-2019>. Acesso em: 22 dez. 2024.

_____. Pesquisa Game Brasil 2020. **Go Gamers**, 2020. Disponível em:
<https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/painel-gratuito-2020>. Acesso em: 22 dez. 2024.

_____. Pesquisa Game Brasil 2021. **Go Gamers**, 2021. Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2021-painel-gratuito-pgb21>. Acesso em: 22 dez. 2024.

_____. Pesquisa Game Brasil 2022. **Go Gamers**, 2022. Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2022-painel-gratuito-pgb22>. Acesso em: 22 dez. 2024.

_____. Pesquisa Game Brasil 2023. **Go Gamers**, 2023. Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2023-painel-gratuito-pgb10-anos>. Acesso em: 22 dez. 2024.

_____. Pesquisa Game Brasil 2024. **Go Gamers**, 2024. Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2024-painel-gratuito-pgb24>. Acesso em: 22 dez. 2024.

GONZÁLEZ, Fernando J. Dicionário crítico de educação física. 3. ed. Ijuí: Editora Unijuí, 2014. E-book. ISBN 978854190. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788541902786/>. Acesso em: 21 jan. 2025.

_____. Educação Física Escolar: entre o “rola bola” e a renovação pedagógica. In: Albuquerque, Denise Ivana de Paula (org), Desafios da Educação Física escolar: temáticas da formação em serviço no ProEF [recurso eletrônico] / Denise Ivana de Paula Albuquerque e Maria Candida Soares Del-Masso. - São Paulo: Cultura Acadêmica, 2020, 170 p. Disponível em: <https://edutec.unesp.br/proef/turmall/d1/0008-unesp-iep3-livro-desafios-educacao-fisica-escolar-proef-15032021-v2.pdf#page=130>. Acesso em: 23 fev. 2025.

GOOD, Owen S. Bloodborne’s haunting soundtrack gets a separate release April 21. **Polygon**, 4 abr. 2015. Disponível em: <https://www.polygon.com/2015/4/4/8344575/bloodborne-soundtrack-digital-download>. Acesso em: 11 jan. 2025.

HADO. **About Hado**. c2020. Disponível em: <https://hado-official.com/en/about/>. Acesso em: 11 jan. 2025.

HARRIS, Blake J. **A guerra dos consoles**: Sega, Nintendo e a batalha que definiu uma geração. Tradução: Andrea Gottlieb de Castro Neves. 1. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015. eISBN 978-85-8057-823-2.

HENRIQUE, Álvaro. Edital para seleção de professores na EAPE é publicado. **Agência Brasília**, 20 ago. 2024. Fotografia. Disponível em: <https://agenciabrasilia.df.gov.br/2024/08/20/edital-para-selecao-de-professores-na-eape-e-publicado/>. Acesso em: 21 jan. 2025.

HOLANDA SEGUNDO, Francisco Pereira de; SOUSA, Joedson Batista de; SILVA, Ana Rachel da Silva e. Jogos eletrônicos como instrumentos de aprendizagem dentro da Educação Física escolar. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 15, e179111537059, 2022. DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v11i15.37059>. ISSN 2525-3409.

HUNGARO, Edson Marcelo. A educação física e a tentativa de “deixar de mentir”: o projeto de “intenção de ruptura”. In: MEDINA, João Paulo Subirá. **A educação física cuida do corpo... e “mente”**: novas contradições e desafios do século XXI. 25. ed. Campinas: Papirus, 2010.

IBISWorld. Global Movie Production & Distribution - Market Size (2005–2030).

IBISWorld, c2024. Disponível em:

<https://www.ibisworld.com/global/market-size/global-movie-production-distribution/>. Acesso em: 20 de dez. 2024.

IFPI. **Global Music Report 2024**: State of the Industry. Londres: IFPI, 2024.

Disponível em:

https://ifpi-website-cms.s3.eu-west-2.amazonaws.com/IFPI_GMR_2024_State_of_the_Industry_db92a1c9c1.pdf. Acesso em: 20 de dez. 2024.

INSTITUTE FOR CRIMINAL POLICY RESEARCH. Highest to Lowest - **Prison Population Total**. Disponível em:

https://www.prisonstudies.org/highest-to-lowest/prison-population-total?field_region_taxonomy_tid=All. Acesso em: 02 fev. 2025.

INSTITUTO DE PESQUISA E ESTATÍSTICA DO DISTRITO FEDERAL (IPEDF).

Comparativo entre Regiões Administrativas. Brasília, 2025. Disponível em:

<https://brasiliametropolitana.ipe.df.gov.br/#/comparativo>. Acesso em: 24 fev. 2025.

IOC - International Olympic Committee. **Olympic Esports Series**: Archery. IOC, 2023a. Disponível em:

<https://olympics.com/pt/esports/olympic-esports-series/archery>. Acesso em: 11 jan. 2025.

_____. **Olympic Esports Series**: Baseball. IOC, 2023b. Disponível em:

<https://olympics.com/pt/esports/olympic-esports-series/baseball>. Acesso em: 11 jan. 2025.

_____. **Olympic Esports Series**: Chess. IOC, 2023c. Disponível em:

<https://olympics.com/pt/esports/olympic-esports-series/chess>. Acesso em: 11 jan. 2025.

_____. **Olympic Esports Series**: Cycling. IOC, 2023d. Disponível em:

<https://olympics.com/pt/esports/olympic-esports-series/cycling>. Acesso em: 11 jan. 2025.

_____. **Olympic Esports Series**: Dance. IOC, 2023e. Disponível em: <https://olympics.com/pt/esports/olympic-esports-series/dance>. Acesso em: 11 jan. 2025.

_____. **Olympic Esports Series**: Motor Sport. IOC, 2023f. Disponível em: <https://olympics.com/pt/esports/olympic-esports-series/motor-sport>. Acesso em: 11 jan. 2025.

_____. **Olympic Esports Series**: Sailing. IOC, 2023g. Disponível em: <https://olympics.com/pt/esports/olympic-esports-series/sailing>. Acesso em: 11 jan. 2025.

_____. **Olympic Esports Series**: Shooting. IOC, 2023h. Disponível em: <https://olympics.com/pt/esports/olympic-esports-series/shooting>. Acesso em: 11 jan. 2025.

_____. **Olympic Esports Series**: Taekwondo. IOC, 2023i. Disponível em: <https://olympics.com/pt/esports/olympic-esports-series/taekwondo>. Acesso em: 11 jan. 2025.

_____. **Olympic Esports Series**: Tennis. IOC, 2023j. Disponível em: <https://olympics.com/pt/esports/olympic-esports-series/tennis>. Acesso em: 11 jan. 2025.

_____. **Olympic Esports Week**. IOC, 2023k. Disponível em: <https://www.olympics.com/en/esports/olympic-esports-week/>. Acesso em: 02 mar. 2025.

JAQUES, Léo. EAPE celebra 35 anos com semana cheia de ações para servidores. **Secretaria de Estado de Educação**, 4 ago. 2023. Fotografia. Disponível em: <https://www.educacao.df.gov.br/eape-celebra-35-anos-com-semana-cheia-de-acoes-para-servidores/>. Acesso em: 21 jan. 2025.

JORNAL DO BRASIL. Se os governadores não construírem escolas, em 20 anos faltará dinheiro para construir presídios. **Jornal do Brasil**, 2017. Disponível em: <https://www.jb.com.br/opiniao/noticias/2017/01/07/se-os-governadores-nao-construir-em-escolas-em-20-anos-faltara-dinheiro-para-construir-presidios.html>. Acesso em: 05 fev. 2025.

JORNAL DA CIDADE ONLINE. Chegou a hora da indústria de games do Brasil!. **Jornal da Cidade Online**, 8 dez. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IlseT0Fibzg>. Acesso em: 05 fev. 2025.

KELLY, Andy. The Dig is a weird LucasArts adventure dreamed up by Steven Spielberg. PC Gamer, 15 maio 2020. Disponível em: <https://www.pcgamer.com/reinstall-the-dig/>. Acesso em: 26 fev. 2025.

KENNEDY, Victoria. Acclaimed documentary on quadriplegic World of Warcraft player joins Netflix next month. Eurogamer, 17 set. 2024. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/acclaimed-documentary-on-quadriplegic-world-of-warcraft-player-joins-netflix-next-month>. Acesso em: 6 fev. 2025.

KERBER, Diego. Sony lança TV 3D que acaba com o multiplayer splitscreen. Adrenaline. 06 jun. 2011. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/noticias/sony-lanca-tv-3d-que-acaba-com-o-multiplayer-splitscreen/>. Acesso em: 24 fev. 2025.

KHALED JÚNIOR, Salah H. **Videogame e violência**: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo. 1. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018. Recurso eletrônico.

KNIGHT, Shawn. An Nvidia supercomputer has been improving DLSS non-stop for the past six years. **TechSpot**, 15 jan. 2025. Disponível em: <https://www.techspot.com/news/106368-supercomputer-nvidia-has-improving-dlss-no-n-stop-six.html>. Acesso em: 19 jan. 2025.

LAFARGUE, Paul. **Direito à preguiça**. Tradução: José Alfaro. Lisboa: Antígona, 2016.

LAVOURA, Tiago Nicola. Natureza e especificidade da Educação Física na escola. **Poiesis**, Tubarão, v. 14, n. 25, p. 99-119, jan./jul. 2020. Disponível em: <https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index.php/Poiesis/article/view/8880>. Acesso em: 19 nov. 2024.

LAWRENCE, T.E. **Os Sete Pilares da Sabedoria**. Lebooks Editora, 2022.

LEAGUE OF LEGENDS. **Heavy Is The Crown de Linkin Park | Cerimônia de Abertura da Final do Mundial 2024**. 2 nov. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=R8OqqaBwcl8>. Acesso em: 30 jan. 2025.

_____. **League of Legends: A Origem (2019)**. YouTube, 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=74wlkXNmNdg&t=10s>. Acesso em: 02 fev. 2025.

_____. **Warriors (ft. Imagine Dragons) | Worlds 2014 - League of Legends**. 17 set. 2014. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=fml_Ndrxy14. Acesso em: 05 jan. 2025.

LEAL, Ludmila Dias dos Santos; MACHADO, Raoni Perrucci Toledo. E-sports e esporte: aproximações entre a cultura corporal de movimento virtual e os ciber megaeventos. **Olimpianos – Journal of Olympic Studies**, v. 3, 2019. DOI: <http://dx.doi.org/10.30937/2526-6314.v3.id69>. ISSN-e 2526-6314.

LIMA, Andresa Amorim de; SILVEIRA, Jean-Pierre Martins Carneiro da. **Transpondo jogos eletrônicos para aulas de educação física escolar: um relato de experiência. Temas em Educação Física Escolar**, Rio de Janeiro, v. 8, p. 1-17, 2023. Publicado em: 04/07/2023.

LIN, Henry; BURNES, Andrew. NVIDIA DLSS 4 apresenta o novo Multi Frame Generation e aprimoramentos para todas as tecnologias DLSS. **NVIDIA**, 6 jan. 2025. Disponível em:
<https://www.nvidia.com/pt-br/geforce/news/dlss4-multi-frame-generation-ai-innovations/>. Acesso em: 19 jan. 2025.

LONGEN, Andrei. Sony registra tecnologia para multiplayer local sem tela dividida. Adrenaline. 21 jul. 2010. Disponível em:
<https://www.adrenaline.com.br/noticias/sony-registra-tecnologia-para-multiplayer-local-sem-tela-dividida/>. Acesso em: 24 fev. 2025.

LOURENÇO, E. O. **Jogos eletrônicos na educação física: possibilidades para escolas com poucos recursos digitais**. 2023. 269 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física em Rede) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2023.

LUIZ, André. EFF critica projeto republicano que prevê prisão por download de DeepSeek. **Tekimobile**. 2025. Disponível em:
<https://tekimobile.com/noticia/eff-critica-projeto-republicano-preve-prisao-download-deepseek/>. Publicado em: 4 fev. 2025. Acesso em: 5 fev. 2025.

MACHADO, Raoni Perrucci Toledo. **Ementa e conteúdo programático: Jogos Eletrônicos e E-sports**. 09 set. 2024.

MACIEJEWSKA, Joanna. **You know what the biggest problem with pushing all-things-AI is? Wrong direction. I want AI to do my laundry and dishes so that I can do art and writing, not for AI to do my art and writing so that I can do my laundry and dishes**. 29 mar. 2024. Twitter: @AuthorJMac. Disponível em:
<https://x.com/AuthorJMac/status/1773679197631701238>. Acesso em: 31 dez. 2024.

MACINNES, Paul. Mohammed bin Salman says he will 'continue doing sport washing' for Saudi Arabia. **The Guardian**, 21 set. 2023. Disponível em:
<https://www.theguardian.com/world/2023/sep/21/mohammed-bin-salman-says-he-will-continue-doing-sport-washing-for-saudi-arabia>. Acesso em: 19 jan. 2025.

MACKUS, Evelyn. Comissão de Direitos Humanos discute influência de games violentos no comportamento de jovens. **ESPN Brasil**, 30 mar. 2019. Disponível em:
https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/5442519/comissao-de-direitos-humanos-discutira-influencia-de-games-violentos-no-comportamento-de-jovens. Acesso em: 11 jan. 2025.

MARQUES, Roque; RIGON, Daniela. **Criador do PUBG ignora chancela do COI: "por que não temos uma Olimpíada própria?"**. ESPN Brasil, Berlim, Alemanha, 25 jul. 2018. Disponível em:

https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/4579163/criador-do-pubg-ignora-chancela-do-coi-por-que-nao-temos-uma-olimpiada-propria. Acesso em: 02 mar. 2025.

MARX, Karl. **O 18 de Brumário de Luís Bonaparte**. Tradução: Nélio Schneider. São Paulo: Boitempo, 2011.

_____. **O capital**: crítica da economia política. Livro III. Tradução: Rubens Enderle. São Paulo: Boitempo, 2017.

_____. Teses sobre Feuerbach. In: MARX, K.; ENGELS, F. **A ideologia alemã**. Tradução: Rubens Enderle. São Paulo: Boitempo, 2007. p. 537-539.

MATHIAS, Viny. Em 2004, a IBM se vangloriava de ter o supercomputador mais poderoso do mundo; 21 anos depois, uma única RTX o deixou no chinelo. **IGN** Brasil, 18 jan. 2025. Disponível em:

<https://br.ign.com/tech/135202/news/em-2004-a-ibm-se-vangloriava-de-ter-o-supercomputador-mais-poderoso-do-mundo-21-anos-depois-uma-unic>. Acesso em: 19 jan. 2025.

MATOS, Fábio. Efeito DeepSeek: Nvidia derrete e tem maior perda de valor da história. **Metrópoles**. 2025. Disponível em:

<https://www.metropoles.com/negocios/nvidia-derrete-e-perde-us-600-bi-em-valor-a-maior-queda-da-historia>. Publicado em: 28 jan. 2025. Acesso em: 5 fev. 2025.

MATTESON, Miriam L.; ANDERSON, Lorien; BOYDEN, Cynthia. "Soft Skills": A Phrase in Search of Meaning. **Portal: Libraries and the Academy**, v. 16, n. 1, p. 71-88, jan. 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1353/pla.2016.0009>. Acesso em: 4 fev. 2025.

MCINTYRE, Isaac; WAHJUDI, Mika Permana. Team Liquid teams get OK to wear Pride jerseys at Saudi Arabia's Esports World Cup. **Dot Esports**, 4 jul. 2024.

Disponível em:

<https://dotesports.com/general/news/team-liquid-teams-get-ok-to-wear-pride-jerseys-at-saudi-arabias-esports-world-cup>. Acesso em: 19 jan. 2025.

MCLAUGHLIN, Declan. Team Liquid donates \$50,000 to LGBTQ+ charity in response to Riyadh Masters participation. **Dexerto**, 14 jul. 2023. Disponível em: <https://www.dexerto.com/dota2/team-liquid-donates-50000-to-lgbtq-charity-in-response-to-riyadh-masters-participation-2212570/>. Acesso em: 19 jan. 2025.

MEDINA, João Paulo Subirá. **A educação física cuida do corpo... e “mente”**: novas contradições e desafios do século XXI. 25. ed. Campinas: Papirus, 2010.

MELO, Cristino. Presidente Lula critica jogos de videogame após ataques em escolas. **Adrenaline**, 19 abr. 2023. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/presidente-lula-critica-jogos-de-videogame-apos-ataques-em-escolas/>. Acesso em: 15 jan. 2025.

MERRIAM-WEBSTER. **Esport**. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/esport>. Acesso em: 15 fev. 2025.

MEU PC. Mineração de Bitcoin. **MeuPC.net**, 15 jan. 2021. Disponível em: <https://blog.meupc.net/mineracao-de-bitcoin/>. Acesso em: 19 jan. 2025.

MICROSOFT. **Copilot**. c2025. Disponível em: <https://www.microsoft.com>. Acesso em: 07 jan. 2025.

MINGLUN. Cleric Beast (OST). **Fandom**, 19 out. 2018. Disponível em: [https://bloodborne.fandom.com/wiki/Cleric_Beast_\(OST\)](https://bloodborne.fandom.com/wiki/Cleric_Beast_(OST)). Acesso em: 12 fev. 2025.

MIRA, Luís. Gamers8 2023: Schedule, esports tournaments, prize and controversy explained. **Dexerto**, 06 jul. 2023. Disponível em: <https://www.dexerto.com/esports/gamers8-2023-schedule-esports-tournaments-prize-and-controversy-explained-2101989/>. Publicado em: 6 jul. 2023. Acesso em: 19 jan. 2025.

MOREIRA, Matheus. IA chinesa DeepSeek mostra ao usuário como está 'pensando' antes de responder; veja exemplo. **G1**. 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2025/01/28/ia-chinesa-deepseek-mostra-ao-usuario-como-esta-pensando-antes-de-responder-veja-exemplo.ghtml>. Publicado em: 28 jan. 2025. Acesso em: 5 fev. 2025.

MORI, Letícia. 96% homens, 48% pardos, 30% sem julgamento: o perfil dos presos no Brasil. **BBC**, 17 out. 2024. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/c0k4nmd3e2xo>. Publicado em: 17 out. 2024. Acesso em: 02 fev. 2025.

MOTA, Renato. Conteúdo educativo de Assassin's Creed está disponível de graça. Olhar Digital, 14 maio 2020. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2020/05/14/games-e-consoles/conteudo-educativo-de-assassin-s-creed-esta-disponivel-de-graca/>. Acesso em: 26 fev. 2025.

MURAD, Mauricio. **Sociologia e educação física**: diálogos, linguagens do corpo, esportes. Rio de Janeiro: FGV, 2009.

MURRAY, S.; BIRT, J.; BLAKEMORE, S. eSports diplomacy: towards a sustainable 'gold rush'. **Sport in Society**, v. 25, n. 8, p. 1419–1437, 30 set. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1826437>. Acesso em: 19 jan. 2025.

MUSSI, R. F. de F.; FLORES, F. F.; ALMEIDA, C. B. de. Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. **Práxis Educacional**, Vitória da Conquista, v. 17, n. 48, p. 60-77, 2021. DOI: 10.22481/praxisedu.v17i48.9010. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/9010>. Acesso em: 28 jan. 2025.

NARAIN, Michael L. Actually, Esports Is Sport: A Response to Parry's (2019) Misguided View. **Sports Innovation Journal**, v. 2, n. 1, p. 33-44, 2021. DOI: 10.18060/24812.

NAVI Dota 2. Dota - **We, the Community (Documentary, ENG & RU subtitles)**. YouTube, 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ju2IS0BZHDU>. Publicado em: 2 fev. 2015. Acesso em: 02 fev. 2025.

NEWTON, Isaac. Carta a Robert Hooke. **Historical Society of Pennsylvania**. Digital Library, 5 fev. 1675. Disponível em: <https://digitallibrary.hsp.org/index.php/Detail/objects/9792>. Acesso em: 4 fev. 2025.

NEWZOO; ESPORTS BAR. Esports in Brazil: Key Facts, Figures, and Faces. **Newzoo**, 23 jul. 2018. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/esports-in-brazil-key-facts-figures-and-faces>. Acesso em: 22 dez. 2024.

NEWZOO. 2017 Global Games Market Report. **Newzoo**, 2017. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2017-light-version>. Acesso em: 22 dez. 2024.

_____. 2018 Global Games Market Report. **Newzoo**, 2018. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2018-light-version>. Acesso em: 22 dez. 2024.

_____. 2019 Global Games Market Report. **Newzoo**, 2019. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version>. Acesso em: 22 dez. 2024.

_____. 2020 Global Games Market Report. **Newzoo**, 2020. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version>. Acesso em: 22 dez. 2024.

_____. 2021 Global Games Market Report. **Newzoo**, 2021. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version>. Acesso em: 22 dez. 2024.

_____. 2022 Global Esports & Live Streaming Market Report. Newzoo, 2022a. Disponível em:

<https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>. Acesso em: 22 dez. 2024.

_____. 2022 Global Games Market Report. **Newzoo**, 2022b. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>. Acesso em: 22 dez. 2024.

_____. 2023 Global Games Market Report. **Newzoo**, 2023. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>. Acesso em: 22 dez. 2024.

_____. 2024 Global Games Market Report. **Newzoo**, 2024. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version>. Acesso em: 22 dez. 2024.

NUNES, Bethânia. Duas horas de videogame queimam o mesmo que mil abdominais, diz estudo. Metrópoles, 16 ago. 2021. Disponível em: <https://www.metropoles.com/saude/duas-horas-de-videogame-queimam-o-mesmo-que-mil-abdominais-diz-estudo>. Acesso em: 22 jan. 2025.

NUNES, Rodrigo Tavares; FÚ, Ho Shin; OLIVEIRA, Rodrigo Falcão Cabral de; SOUZA, Larissa da Silva; SILVA, Pedro Henrique Bezerra da; MELO, Marcelo Soares Tavares de. Errata: Jogo eletrônico: contribuições teórico-metodológicas para a formação de professores de Educação Física. **Revista Pensar a Prática**, 2023, v.26: e.78266. DOI: 10.5216/rpp.v26.78266. ISSN: 1980-6183.

NVIDIA. NVIDIA ACE | MIR5 - Wemade Introduces the First AI Boss. **YouTube**, 6 jan. 2025a. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-8XeiZ4djKw>. Acesso em: 19 jan. 2025.

_____. NVIDIA DLSS 4: Velocidade e Gráficos Inigualáveis Impulsionados por IA. **NVIDIA**, 2025b. Disponível em: <https://www.nvidia.com/pt-br/geforce/technologies/dlss/>. Acesso em: 19 jan. 2025.

OLIVEIRA, Fábio Souza de. **Tecnologias digitais na educação física: o celular enquanto instrumento de ensino e aprendizagem**. 2020. 163p. Dissertação (Mestrado profissional em Educação Física em Rede Nacional) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2020. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/34145>. Acesso em: 05 fev. 2025.

OLIVEIRA, Ingrid Fernandes Paixão de. *et al.* Sportwashing: a venda de grandes clubes atrelada à limpeza de imagem. In: SIMPÓSIO DE ENGENHARIA DE PRODUÇÃO - SIMEP, 12., 2024, Rio de Janeiro. **Anais** [...]. Rio de Janeiro: Universidade Veiga de Almeida, 2024. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/12simep/787204-SPORTWASHING--A-VENDA-DE->

GRANDES-CLUBES-ATRELADA-A-LIMPEZA-DE-IMAGEM. Acesso em: 19 jan. 2025.

OLIVEIRA, Vitor M. de. **O que é educação física**. 11. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

OSSEIRAN, Nazih. Glitzy Esports competition reignites Saudi 'sportswashing' debate. **Context**, 02 set. 2024. Disponível em: <https://www.context.news/big-tech/esports-world-cup-reignites-saudi-arabia-sportswashing-debate>. Acesso em: 19 jan. 2025.

PARRY, Jim. E-sports are Not Sports. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 12, n. 3, p. 269-282, 2018. DOI: 10.1080/17511321.2018.1489419.

_____. Esports Will Not Be at the Olympics. **Journal of Olympic Studies**, 01 set. 2021. Disponível em: <https://olympicstudies.org/esports-will-not-be-at-the-olympics/>. Acesso em: 02 mar. 2025.

PÉCORA, Giovanna. EUA: em 3 meses, Elon Musk doou US\$ 75 milhões para grupo pró-Trump. **Metrópoles**. 2024. Disponível em: <https://www.metropoles.com/mundo/eua-em-3-meses-elon-musk-doou-us-75-milhoes-para-grupo-pro-trump>. Publicado em: 16 out. 2024. Acesso em: 5 fev. 2025.

PLAYSTATION. Bloodborne - Soundtrack Recording Session - Behind the Scenes | PS4. **YouTube**, 13 fev. 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NHIkUzmNmco>. Acesso em: 10 jan. 2025.

_____. God of War: Ascension "From Ashes" Super Bowl 2013 Commercial - Full Version. **Youtube**, 1 fev. 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1aDhfTGkLTg>. Acesso em: 10 jan. 2025.

PORTAL DE PERIÓDICOS DA CAPES. Quem somos. 01 jun. 2020. Disponível em: <https://www.periodicos.capes.gov.br/index.php/sobre/quem-somos.html>. Acesso em: 06 fev. 2025.

PRENSKY, Marc. Digital natives, digital immigrants. On the Horizon, **MCB University Press**, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001. Disponível em: <https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 23 jan. 2025.

PRZYBYLSKI, Andrew K.; WEINSTEIN, Netta. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. **R. Soc. open sci.**, v. 6, n. 2, p. 171474, 13 fev. 2019. Disponível em: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>. Acesso em: 11 jan. 2025.

PUMBA, Gabriel. Os esports pelo Brasil: quase metade dos estados já regulamentaram setor. **Dust2 Brasil**, 5 jan. 2024a. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/43158/os-esports-pelo-brasil-quase-metade-dos-e> stados-ja-regulamentaram-setor. Acesso em: 20 dez. 2024.

_____. Rio Grande do Norte regulamenta os esports. **Dust2 Brasil**, 12 jun. 2024b. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/49601/rio-grande-do-norte-regulamenta-os-esports> . Acesso em: 20 dez. 2024.

_____. Sete capitais têm candidatos com propostas para os esports. **Dust2 Brasil**, 2024c. Disponível em: <https://www.dust2.com.br/noticias/52702/sete-capitais-tem-candidatos-com-proposta-s-para-os-esports-veja>. Publicado em: 7 set. 2024. Acesso em: 5 fev. 2025.

Rádio e TV Justiça. Repórter Justiça - O universo dos games. 24 fev. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Dzo11GEe9pI&t=1057s>. Acesso em: 26 fev. 2025.

RECH, Gislaine Zanoto. Atividade pedagógica para o componente curricular de educação física com base em jogo eletrônico. 2023. Disponível em: <https://repositorio.ucs.br/11338/11868>. Acesso em: 05 fev. 2025.

REIS, Leoncio José de Almeida; CAVICHIOLLI, Fernando Renato. **Jogos eletrônicos e a busca da excitação**. Movimento, Porto Alegre, v. 14, n. 03, p. 163-183, setembro/dezembro de 2008.

RETONDAR, Jeferson José Moebus. **Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

RIGON, Daniela. Spacewar: saiba como foi o primeiro torneio de videogame da história. **ESPN Brasil**, 27 dez. 2018. Disponível em: https://www.espn.com.br/gaming/artigo/_/id/5120252/spacewar-saiba-como-foi-o-primeiro-torneio-de-videogame-da-historia. Acesso em: 19 nov. 2024.

RODRIGUES, Bruno. Músicas Worlds Mundial de LoL. **Mais Esports**, 24 set. 2024. Disponível em: <https://mais esports.com.br/musicas-worlds-mundial-de-lol/>. Acesso em: 30 jan. 2025.

ROGERS, Andrew. Esports World Cup boss defends holding event in Saudi Arabia. **BBC**, 4 jul. 2024. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/articles/cq5x85zd71eo>. Acesso em: 19 jan. 2025.

ROMANO, Rafaela. Não tem 1 placa de vídeo para comprar no Brasil, diz minerador brasileiro. **Cointelegraph Brasil**, 11 maio 2021. Disponível em:

<https://br.cointelegraph.com/news/there-is-no-video-card-to-buy-in-brazil-says-braziliain-miner>. Acesso em: 19 jan. 2025.

ROMER, Rafael. eSports, esports ou e-sports: qual a grafia correta dos esportes eletrônicos?. **The Enemy**, 2019. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/esports-esports-ou-e-sports-qual-a-grafia-correta-dos-esportes-eletronicos>. Acesso em: 15 nov. 2024.

SABINO NETO, Benedito. **BNCC, cultura digital e a educação física: contribuições para a formação docente**. 2020. 145p. Dissertação (Educação Física - Mestrado profissional - FCT) - Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2020. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/194315>. Acesso em: 05 fev. 2025.

SACCO, Dom. Ex Oblivione refuse to compete in Overwatch 2 Esports World Cup: 'We value inclusivity and equality'. **Esports News UK**, 29 mar. 2024. Disponível em: <https://esports-news.co.uk/2024/03/29/ex-oblivione-overwatch-2-esports-world-cup/>. Acesso em: 19 jan. 2025.

SAMPAIO, Rafael Cardoso; SABBATINI, Marcelo; LIMONGI, Ricardo. **Diretrizes para o uso ético e responsável da inteligência artificial generativa [livro eletrônico]: um guia prático para pesquisadores**. São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - Intercom, 2024. PDF Bibliografia. ISBN 978-85-8208-142-6. Disponível em: <https://www.portcom.intercom.org.br/ebooks/detalheEbook.php?id=57203>. Acesso em: 03 fev. 2025.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e democracia** [livro eletrônico]. Campinas: Autores Associados, 2018. ISBN 978-85-7496-412-6.

_____. **Pedagogia histórico-crítica**: primeiras aproximações. 11. ed. rev. Campinas: Autores Associados, 2011. (Coleção Educação Contemporânea).

SBT Brasília Jornalismo. Brasiliense faz sucesso fora do país com jogos | Jornal SBT Brasília - 18/12/2020. 21 dez. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1MMCp7L-fI8>. Acesso em: 26 fev. 2025.

SBT. Dragon Ball: Sparking! Zero será propositalmente desbalanceado e sem foco no competitivo. **SBT Games**, 17 jun. 2024a. Disponível em: <https://www.sbt.com.br/variedades/sbt-games/fiqueordentro/274417-dragon-ball-sparking-zero-sera-propositalmente-desbalanceado-e-sem-foco-no-competitivo>. Acesso em: 22 jan. 2025.

_____. GDF institui lei para jogos eletrônicos: a partir de agora a atividade é considerada como e-sport. Brasília, 09 jan. 2024b. Disponível em: acervo pessoal.

SCHWARTZ, G. M.; TAVARES, G. H. (Orgs.) Webgames com o corpo. São Paulo:Ed. Phorte, 2015.

SECRETARIA DE ESPORTE E LAZER (SEELDF). Secretaria de Esporte e Lazer cria diretoria de games e esports para impulsionar setor. **SEEDF**. Disponível em: <https://www.esporte.df.gov.br/secretaria-de-esporte-e-lazer-cria-diretoria-de-games-e-esports-para-impulsionar-setor/>. Publicado em: 10 jan. 2024. Acesso em: 5 fev. 2025.

SED. Estoque de placas de vídeo se esgotam devido ao aumento da mineração.

Portal do Bitcoin, 5 jun. 2017. Disponível em:

<https://portaldobitcoin.uol.com.br/estoque-de-placas-de-video-se-esgotam-devido-ao-aumento-da-mineracao/>. Acesso em: 19 jan. 2025.

SEEDF - Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. EAPE vai à escola: 2º semestre de 2024. **SEEDF**, 11 out. 2024a. Disponível em:

<https://www.eape.se.df.gov.br/eape-vai-a-escola-2o-semestre-2024/>. Acesso em: 20 jan. 2025.

_____. Seminário na Eape celebra os 10 anos da revista com Censo. **SEEDF**, 15 nov. 2024b. Disponível em:

<https://www.educacao.df.gov.br/seminario-na-eape-celebra-os-10-anos-da-revista-com-censo/>. Acesso em: 20 jan. 2025.

SENADO FEDERAL. Audiência sobre e-Sports discute mercado e violência em jogos eletrônicos. **Agência Senado**, 7 nov. 2019a. Disponível em:

<https://www12.senado.leg.br/noticias/audios/2019/11/audiencia-sobre-e-sports-discute-mercado-e-violencia-em-jogos-eletronicos>. Acesso em: 15 jan. 2025.

_____. Games violentos influenciam o comportamento? **Senado Federal**.

Disponível em:

<https://www.facebook.com/SenadoFederal/posts/2703871772961994>. Publicado em: 29 mar. 2019b. Acesso em: 15 jan. 2025.

_____. Games violentos influenciam o comportamento? **Senado Federal**.

Disponível em: <https://x.com/SenadoFederal/status/1111603701561602048>.

Publicado em: 29 mar. 2019c. Acesso em: 15 jan. 2025.

SILVA JÚNIOR, Evando Teixeira da; ARAÚJO, Luan Gustavo Carneiro; BATISTA, Mellina Souza; PEREIRA, Beatriz Magalhães; LIMA, Cássia Danielle Monteiro Dias; BICALHO, Camila Cristina Fonseca; TEIXEIRA, Bruno Costa; FLORES, Patrícia Paludett. **Jogos eletrônicos na educação física escolar: em foco a produção do conhecimento brasileira**. CUADERNOS DE EDUCACIÓN Y DESARROLLO, v.15, n.6, p. 5551-5579, 2023. DOI: 10.55905/cuadv15n6-038. ISSN: 1989-4155.

SILVA, Fernando Moreno; VAROTTO, Denival. O anglicismo no Dicionário Aurélio. Revista N.o 56, 31 de julho de 2019, **Revista Instituto de Língua Portuguesa**, Rio de Janeiro. Disponível em: <https://doi.org/10.18364/rc.v1i56.277>. Acesso em: 31 jan. 2025.

SILVA, Victor Hugo; OLIVEIRA, Luciana de. Como Musk conseguiu cargo no governo Trump e o que esperar a partir de agora. **G1**, 21 jan. 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2025/01/21/como-musk-conseguiu-cargo-no-governo-trump-e-o-que-esperar-a-partir-de-agora.ghtml>. Acesso em: 5 fev. 2025.

Sinpro-DF. III Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal - League of Legends – junho de 2022. 20 jul. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YxWYXAJtAUs&t=1s>. Acesso em: 26 fev. 2025.

SOARES, Carmen L.; TAFFAREL, Celi Nelza Z.; VARJAL, Elizabeth; *et al.* **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 2013. E-book. ISBN 9788524920820. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788524920820/>. Acesso em: 23 out. 2023.

SOARES, Carmen Lúcia. **Educação Física: Raízes Europeias e Brasil**. 2. ed. rev. São Paulo: Autores Associados, 2017.

SOMMADOSSI, Guilherme. “Assassin’s Creed” pode ajudar reconstrução de Notre-Dame. Forbes, 18 abr. 2019. Disponível em: <https://forbes.com.br/colunas/2019/04/assassins-creed-pode-ajudar-reconstrucao-de-notre-dame/>. Acesso em: 26 fev. 2025.

SPADONI, Pedro. TikTok ainda abre nos EUA, mas segue ‘banido’ de lojas da Apple e do Google. **Olhar Digital**. 2025. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2025/01/21/pro/tiktok-ainda-abre-nos-eua-mas-segue-banido-de-lojas-da-apple-e-do-google/>. Publicado em: 21 jan. 2025. Acesso em: 5 fev. 2025.

STEAMDB. Steam Charts: Most played games - Final Fantasy. SteamDB, 2025. Disponível em: <https://steamdb.info/charts/?compare=2909400&select=1&sort=peak>. Acesso em: 01 fev. 2025.

SUBCOMISSÃO INDÚSTRIA DO ESPORTE. Inovação nos serviços e produtos esportivos. 28 nov. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IXuBkpoldoU&t=8612s>. Acesso em: 06 fev. 2025.

TECHTUDO. O que é e como funciona o Battle Royale de jogos como Fortnite e PUBG. **Techtudo**, 14 maio 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/05/o-que-e-e-como-funciona-o-battle-royale-de-jogos-como-fortnite-e-pubg.ghtml>. Acesso em: 4 fev. 2025.

TEIXEIRA, David Leonardo da Silva de Andrade. **Introdução aos Games e Esports na Educação: 1º - Primeiro encontro.** [streaming]. Twitch, 02 set. 2021a. Acervo pessoal.

_____. **Introdução aos Games e Esports na Educação: 2º - Segundo encontro.** [streaming]. Twitch, 09 set. 2021b. Acervo pessoal.

_____. **Introdução aos Games e Esports na Educação: 3º - Terceiro encontro.** [streaming]. Twitch, 16 set. 2021c. Acervo pessoal.

_____, David Leonardo da Silva de Andrade. **Introdução aos Games e Esports na Educação: 4º - Quarto encontro.** [streaming]. Twitch, 23 set. 2021d. Acervo pessoal.

_____. **Introdução aos Games e Esports na Educação: 5º - Quinto encontro.** [streaming]. Twitch, 30 set. 2021e. Acervo pessoal.

_____. **Introdução aos Games e Esports na Educação: 6º - Sexto encontro.** [streaming]. Twitch, 07 out. 2021f. Acervo pessoal.

_____. **Introdução aos Games e Esports na Educação: 7º - Sétimo encontro.** [streaming]. Twitch, 14 out. 2021g. Acervo pessoal.

_____. **Introdução aos Games e Esports na Educação: 8º - Oitavo encontro.** [streaming]. Twitch, 21 out. 2021h. Acervo pessoal.

_____. **Introdução aos Games e Esports na Educação: 9º - Nono encontro.** [streaming]. Twitch, 28 out. 2021i. Acervo pessoal.

_____. **Introdução aos Games e Esports na Educação: 10º - Décimo encontro.** [streaming]. Twitch, 18 nov. 2021j. Acervo pessoal.

_____. **Pesquisa sobre jogos e esportes eletrônicos na SEDF.** Google Forms. Realizada de 23 fev. 2021 a 12 dez. 2021k. Acervo pessoal.

_____. **Relatório final de curso 2021 - formadores.** Curso: introdução aos games e esports da educação. 2021l. Acesso em: acervo do autor.

TEIXEIRA, Isadora. PMDF planeja campeonato de jogo de guerra on-line para policiais. **Metrópoles**, 21 jun. 2021. Disponível em: <https://www.metropoles.com/colunas/grande-angular/pmdf-planeja-campeonato-de-jogo-de-guerra-on-line-para-policiais>. Acesso em: 22 jan. 2025.

THEGAMEAWARDS (TGA). The Game Awards 2024: Official 4K Livestream. YouTube, 12 dez. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/live/LfnUQ-qKsdQ?si=-yPxq-2mS2xI-Kwv&t=12391>. Acesso em: 16 fev. 2025.

TROTTER, Michael G. *et al.* The association between esports participation, health and physical activity behavior. **International Journal of Environmental Research and Public Health**, v. 17, n. 19, p. 7329, 2020. DOI: 10.3390/ijerph17197329.

TUDOCELULAR. EUA vs games: Trump mostra vídeo de jogos violentos em debate com indústria de videogames. **TudoCelular**. 10 de março de 2018. Disponível em: <https://www.tudocelular.com/curiosidade/noticias/n121563/trump-debate-jogos-violentos.html>. Acesso em: 15 jan. 2025.

TV Brasil. DF | Campus Party vai até domingo no Mané Garrincha. 25 mar. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1wB7CKAFifQ>. Acesso em: 26 fev. 2025.

TV CÂMARA DISTRITAL. Audiência Pública - Debater sobre o PL que visa regulamentar os e-sports no DF. 25 abr. 2023a. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VTWKQWLFB4Q>. Acesso em: 06 fev. 2025.

_____. Audiência Pública Remota - Debater as "Profissões do Futuro" - 13/05/2021. 13 mai. 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/live/xb59F1OerH8?si=wkR3Bnczb_-6Dfoe. Acesso em: 26 fev. 2025.

_____. Giro Distrital | Episódio 68 - Regulamentação dos jogos eletrônicos entra em pauta na CLDF. 2 mai. 2023b. Disponível em: <https://youtu.be/awwa5DgeGo4?si=KgRExJAK36DsNgVj&t=809>. Acesso em: 26 fev. 2025.

_____. Solenidade - 19H - Lançamento da Frente Parlamentar de Jogos Eletrônicos e E-sports no DF - 28/05/24. 28 mai. 2024. Disponível em: https://www.youtube.com/live/FKCzuwozqLg?si=3S1HzleMVXfnF0n_. Acesso em: 26 fev. 2025.

UOL START. Pai do Nobru: do apoio ao filho no Free Fire ao sucesso com streams. **UOL**, 9 ago. 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/08/09/pai-do-nobru-do-apoio-ao-filho-no-free-fire-ao-sucesso-com-streams.htm>. Acesso em: 4 fev. 2025.

VASQUES, Daniel Giordani; CARDOSO, Nicole Marcelli Nunes. **Jogos eletrônicos e Educação Física escolar: um relato de experiência**. Cadernos do Aplicação, Porto Alegre, v. 33, n. 1, jan.-jun. 2020.

VIEGASTECH. O papel do PS3 na popularização da tecnologia Blu-ray. **ViegasTech** 9 set. 2024. Disponível em: <https://viegastech.com/o-papel-do-ps3-na-popularizacao-da-tecnologia-blu-ray/>. Acesso em: 18 jan. 2025.

VIEIRA, Douglas. Remake de Chrono Trigger é anunciado, indica rumor. Voxel, 20 jun. 2023. Disponível em:
<https://www.tecmundo.com.br/voxel/265413-remake-chrono-trigger-anunciado-indica-rumor.htm>. Acesso em: 12 fev. 2025.

WELCH, Chris. The PlayStation 3 was Blu-ray's ultimate Trojan horse. **The Verge**, 4 dez. 2019. Disponível em:
<https://www.theverge.com/2019/12/4/20992215/playstation-3-ps3-blu-ray-disc-hd-dvd-sony-25th-anniversary>. Acesso em: 18 jan. 2025.

WESTACOTT, Emrys. "O conceito de vontade de poder de Nietzsche." **ThoughtCo**, 22 de julho de 2024,
thoughtco.com/nietzsches-concept-of-the-will-to-power-2670658.

WIJMAN, Tom. Explore the global games market in 2023. **Newzoo**, 08 ago. 2023a. Disponível em:
<https://newzoo.com/resources/blog/explore-the-global-games-market-in-2023>. Acesso em: 21 dez. 2024.

_____. Last looks: The global games market in 2023. **Newzoo**, 16 maio 2024. Disponível em:
<https://newzoo.com/resources/blog/last-looks-the-global-games-market-in-2023>. Acesso em: 21 dez. 2024.

_____. Newzoo's year in review: the 2023 global games market in numbers. **Newzoo**, 19 dez. 2023b. Disponível em:
<https://newzoo.com/resources/blog/video-games-in-2023-the-year-in-numbers>. Acesso em: 21 dez. 2024.

WONG, Donna; MENG-LEWIS, Yue. Esports diplomacy – China's soft power building in the digital era. **Donna Weng**. Disponível em:
<https://doi.org/10.1080/23750472.2022.2054853>. Acesso em: 19 jan. 2025.

WOODCOCK, Jamie. **Marx no fliperama: videogames e luta de classes**. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO). Constitution of the World Health Organization. **WHO**. 2024. Disponível em:
<https://www.who.int/about/governance/constitution>. Acesso em: 18 jan. 2025.

XIMENES, Larissa. O que é motion capture? 6 jogos que ficaram marcados pelo uso desta tecnologia. **Hardware.com.br**, 1 jun. 2022. Disponível em:
<https://www.hardware.com.br/games/o-que-e-motion-capture-6-jogos-que-ficaram-marcados-pelo-uso-desta-tecnologia/>. Acesso em: 26 fev. 2025.

YIN, Robert K. **Pesquisa qualitativa do início ao fim**. Porto Alegre: Penso, 2016. E-book. ISBN 9788584290833. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788584290833/>. Acesso em: 28 set. 2024.

YUAN, Shaoyu. From play to power: china's video games as instruments of soft power. **Shaoyu Yuan**. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/09512748.2024.2433748>. Publicado em: 25 nov. 2024. Acesso em: 19 jan. 2025.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Projeto Jogos Lúdico-pedagógicos no PPP do CEF 34 e Campeonato de Clash Royale (game/esport de celular de cartas)

Área de Conhecimento: EDUCAÇÃO FÍSICA							
Parceria fora da escola: (X)Sim (Prefeitura da Expansão do Setor O, Empresa Jam Play, Livraria Sebinho, Livraria Leitura JK) Responsável pelo Projeto: Professor David Leonardo							
Nome do Projeto	Objetivos	Principais Ações	Abrangência do Projeto (sala de aula/ outros espaços da escola/ participação da Comunidade)	Recursos Pedagógicos utilizados	Atende a quais objetivos de aprendizagem do currículo da SEEDF	Avaliação do Projeto	Cronograma

Projeto PPP - CENTRO DE INICIAÇÃO DE E-SPORTS (14158885) SEI 00080-00170591/2018-21 / pg. 65

64

			(escolar)				
Jogos Lúdico-pedagógicos	<ul style="list-style-type: none"> Ressignificar a utilização dos jogos e das TICs. Aumentar o acervo de atividades lúdicas que aprimoram o desenvolvimento humano dos estudantes. Aproximar o estudante do mundo do trabalho no qual se insere e se criam os jogos. Ampliar o repertório de profissões e ramos de trabalho com a entrada dos estudantes no mundo das TICs. Através da utilização da Mídia-educação evidenciar os conhecimentos escolares na criação dos jogos. Construir junto aos estudantes um Fliperama para utilização lúdico-pedagógica nos intervalos e interclasses. (Participação especial do Professor Adriano) 	<ul style="list-style-type: none"> Ensinar jogos desconhecidos aos estudantes. Participação em eventos da área Gamer e dos E-sports. Ex: Jam Nerd Festival, Jam Play, VGS, BGS, Comic Con, Festival do Japão, etc. Exibição de minissérie da VIVO sobre o mundo do trabalho Gamer e E-sports. Estudar no curso online da UFRGS: O setor de games no Brasil: panorama, carreiras e oportunidades. Estudar a história dos jogos e dos videogames. Participar e competir em eventos competitivos da área Gamer e dos E-sports. Participação dos E-sports do interclasses. 	<ul style="list-style-type: none"> Sala de aula. Pátio da escola. Sala de informática. Sala de leitura. Eventos nos sábados abertos aos estudantes. 	<ul style="list-style-type: none"> Jogos de cartas, Ex: Pokémon TCG; Battle Scenes; Magic; Jogos-livros. Jogos de tabuleiro. Tablets. Smartphones dos estudantes. Video Games. Projtores. Papel. Computadores. 	<ul style="list-style-type: none"> Resgatar brincadeiras e jogos, vivenciando-os para ampliação de oportunidades lúdicas. Valorizar o próprio desempenho em situações competitivas, recreativas ou cooperativas desvinculadas do resultado. Valorizar o outro como agente formador, parte integrante do processo de aprendizagem. Compreender de forma saudável a disputa como elemento inerente à competição e não como atitude de rivalidade frente aos demais. Vivenciar atividades que fortaleçam o convívio e o trabalho em equipe. Adotar atitudes de respeito mútuo, dignidade e solidariedade, repudiando qualquer espécie de discriminação e preconceito, reforçando conceitos de cidadania. 	<ul style="list-style-type: none"> Questionário. Redação. Avaliação do. Curso da UFRGS. Coleta de críticas e sugestões. 	<p>1. História dos Jogos.</p> <p>2. Curso UFRGS.</p> <p>3. Jogos de cartas.</p> <p>4. Jogos-livros.</p> <p>5. Jogos de tabuleiro.</p> <p>6. Jogos eletrônicos.</p> <p>Eventos com datas móveis.</p> <p>1. Evento Jam Play.</p> <p>2. Evento Jam Nerd.</p> <p>3. Evento VGS.</p> <p>4. Evento BGS.</p> <p>5. Evento Campus Party.</p> <p>6. Evento Comic Con.</p> <p>7. Evento Festival do Japão.</p> <p>8. Interclasses.</p>

Fonte: SEI (00080-00170591/2018-21)

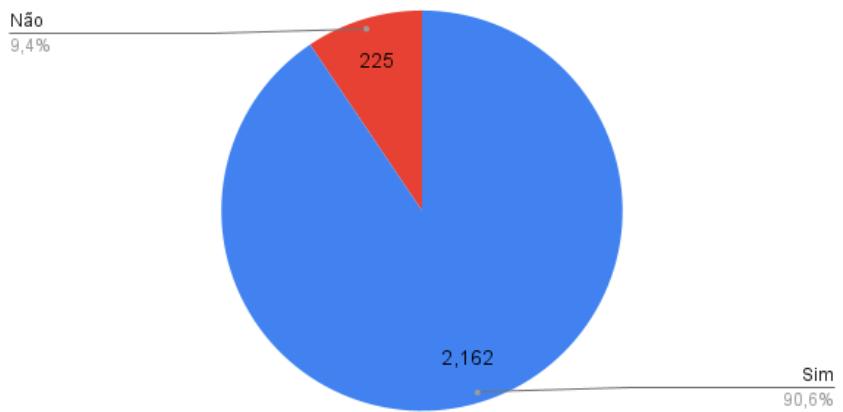


Fonte: Acervo Pessoal do Autor (2018)

APÊNDICE B - Respostas da Avaliação em larga escala sobre ações pedagógicas relacionadas aos *games* e *esports*.

1. Pergunta sobre o interesse dos estudantes sobre *games* e *esports*

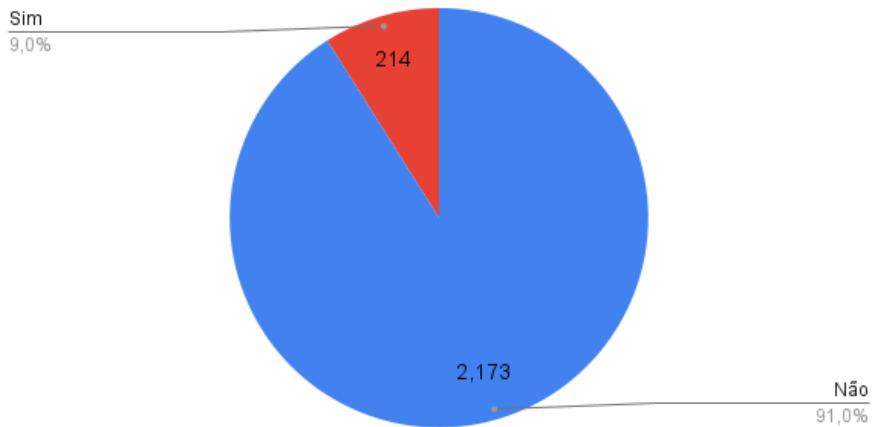
Gostaria de ter aulas de jogos e esportes eletrônicos na escola? (2.387 respostas)



Fonte: Teixeira (2021k)

2. Sobre a implementação do CMDF e BNCC

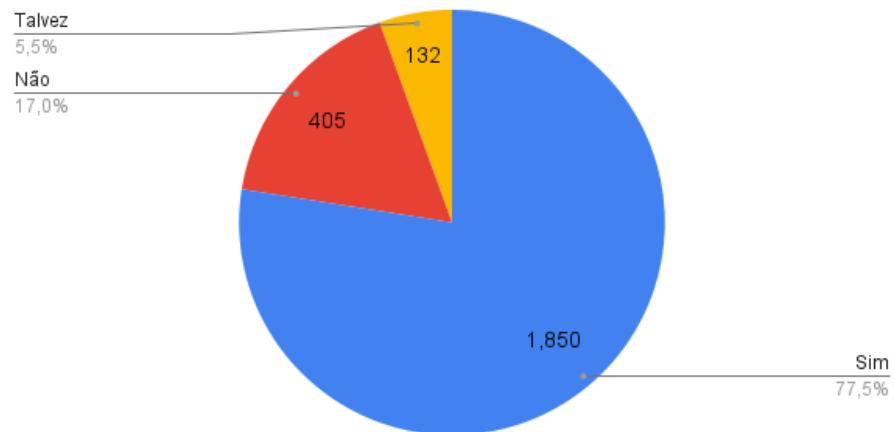
Tem aulas de jogos e esportes eletrônicos na sua escola? (2.387 respostas)



Fonte: Teixeira (2021k)

3. Sobre aulas de EF mediada pelas TDICs (*Twitch* em específico)

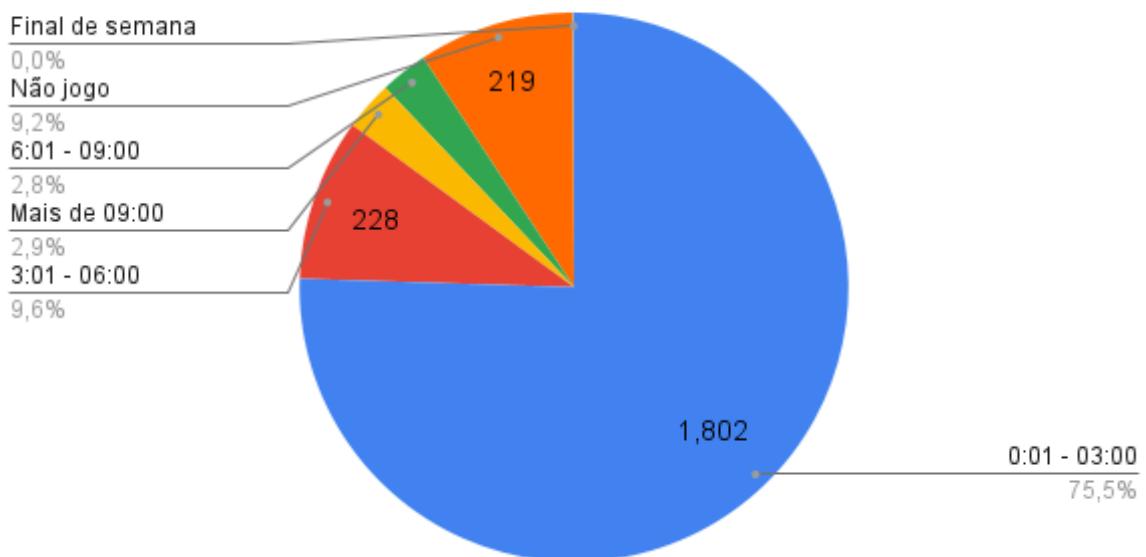
Gostaria de ter aulas de Educação Física com jogos e esportes eletrônicos pela *Twitch*? (2.387 respostas)



Fonte: Teixeira (2021k)

4. Quantidade de horas dedicadas aos *games* e aos *esports*

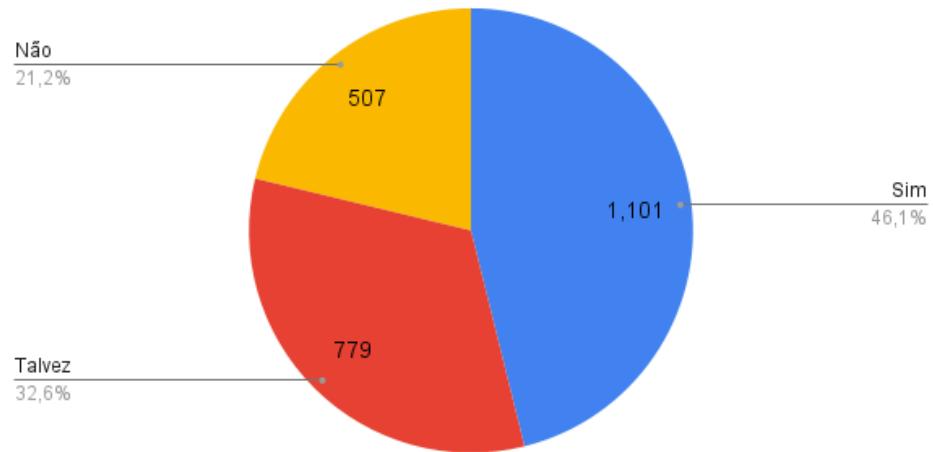
Quanto tempo joga por dia? (2.387 respostas)



Fonte: Teixeira (2021k)

5. Sobre o interesse de trabalhar com *games* e *esports*

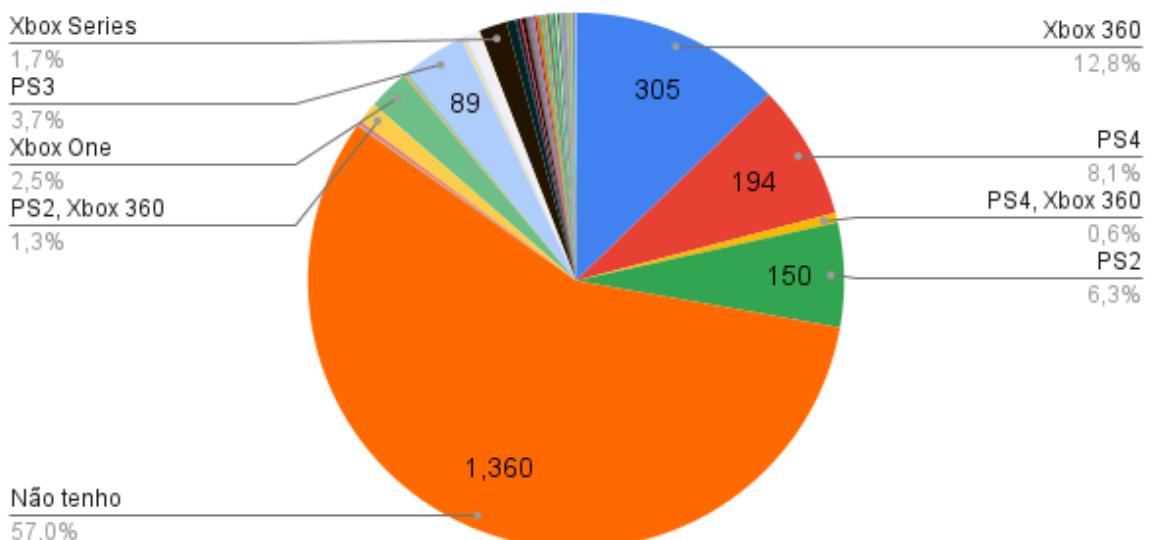
Gostaria de trabalhar com videogames?
(2.387 respostas)



Fonte: Teixeira (2021k)

6. Disponibilidade de equipamentos para seleção de ações pedagógicas e jogos para os JEEDF

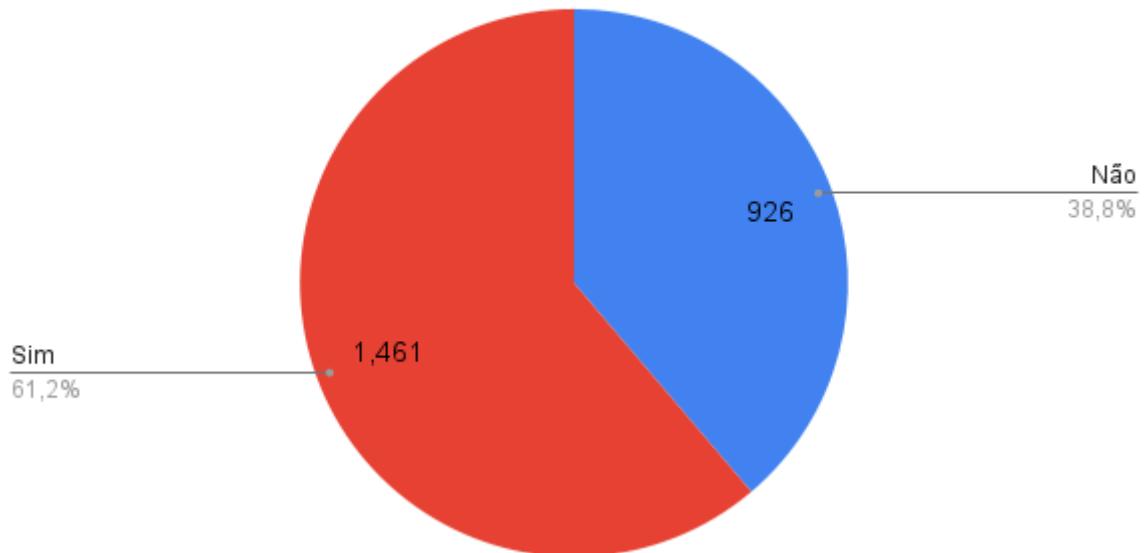
Possui qual videogame em casa?
(2.387 respostas)



Fonte: Teixeira (2021k)

7. Disponibilidade de equipamentos para seleção de ações pedagógicas e jogos para os JEEDF

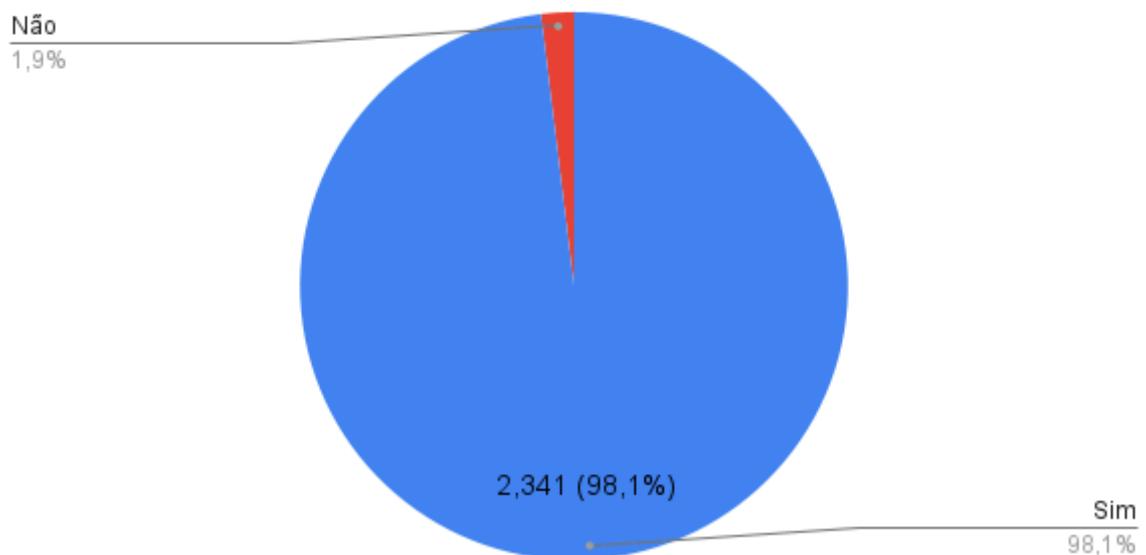
**Possui computador/notebook em casa?
(2.387 respostas)**



Fonte: Teixeira (2021k)

8. Sobre o acesso à internet

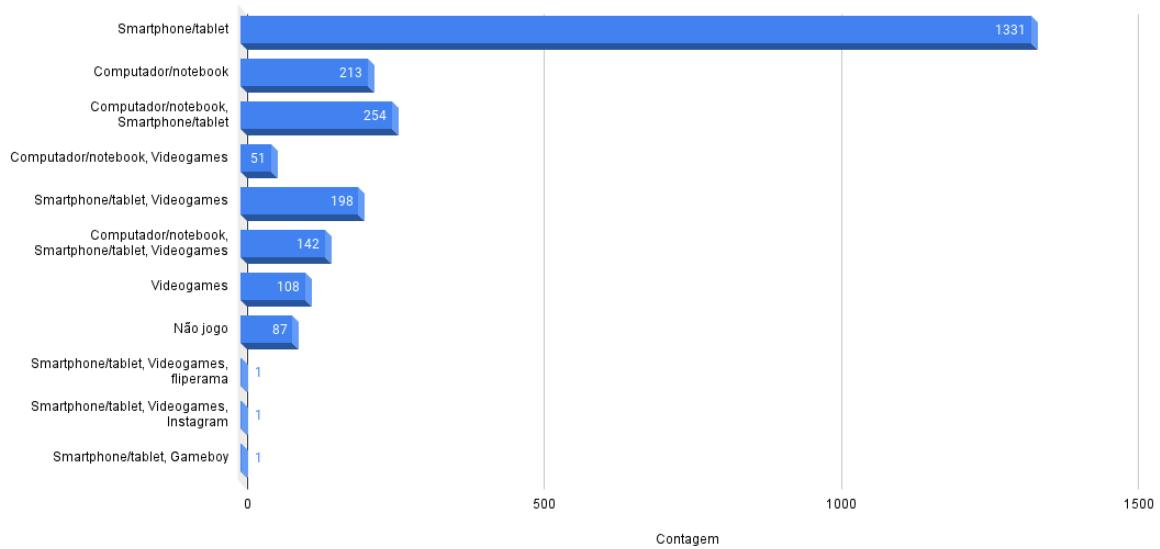
**Possui acesso à internet em casa?
(2.387 respostas)**



Fonte: Teixeira (2021k)

9. Plataformas mais utilizadas para jogar

**Em quais plataformas você joga?
(2.387 respostas)**



Fonte: Teixeira (2021k)

APÊNDICE C - Resultado das transcrições nos arquivos e verificação da transcrição.

Na sua cartilha de propostas (1:36:26) ergâmes na periferia.

Então, na hora, os comentários viraram todos críticas a ele (1:36:36) por causa da nomenclatura que ele utilizou, e-games. Então, e-games, gente, não utilize. (1:36:43) Game, games, legal.

Sinônimo de jogos eletrônicos, legal. De preferência, jogo eletrônico, (1:36:51) tá, campo seguro. Jogo ou jogos eletrônicos, ponto, certo? E os **esports** eletrônicos, que são os (1:36:59) e-sports.

(1:37:14) Não faz muito sentido uma letra maiúscula no meio de uma palavra, né? Então, no português, (1:37:19) isso já não é muito aceito. A não ser que seja uma marca, né? Se eu crio uma marca, né, sei lá, (1:37:26) vamos colocar aqui GeekFit e-sports, aí eu coloco o S maiúsculo, é uma marca. Ai tem uma licença, (1:37:32) né? Lí, poética, artística, pra utilizar dessa forma.

E ainda assim, tem algumas pessoas que (1:37:37) utilizam até na escrita. Mas não é muito aceita. A nomenclatura hoje mais aceita é e-sports direto.

(1:37:44) E de electronic, sports, que é **esports** em inglês. Então, e-sports, como email, né? A gente chama (1:37:52) email, poderia chamar de e-sports. Só que percebe que pode até confundir na nomenclatura.

Por isso (1:37:57) que eu digo, né, no lugar de falar e-sports, que tá falando de **esporte**, não, e-sports. Ué, (1:38:04) não é **esporte**? Não, e-sports. Então, o que você faz? E-sports e eletrônicos é o mais seguro.

(1:38:08) Agora, se precisar falar nessa nomenclatura, e-sports, com hifen, sem hifen. O mais aceito (1:38:14) hoje internacionalmente ainda é sem hifen, mas ainda existem muitas pessoas que utilizam com hifen, (1:38:19) tá? De uma forma, novamente, de gerar ali uma separação, para não parecer uma palavra em (1:38:28) português. E-sports, entendeu? Ah, eu estava aqui praticando e-sports, entendeu? Eu falo, não, (1:38:33) era electronic sports, era **esports** e eletrônicos.

Você fala, ah, tá. Então, essa nomenclatura é (1:38:38) extremamente necessária e interessante que a gente traga. Essas informações eu também vou (1:38:42) colocar no curso, a fonte bibliográfica, tá bom? A fonte bibliográfica, sobretudo, se respalda (1:38:49) em algumas pesquisas de mídias especializadas de **esports** e eletrônicos.

APÊNDICE D - Eventos sobre *games* e *esports*: Audiências Públicas no Senado Federal, na Câmara dos Deputados, na Câmara Legislativa do Distrito Federal, Fórum e Frentes Parlamentares

Audiência Pública do Senado PLS 383/17



Fonte: Brasil (2019)

Audiência sobre *esports* e inclusão social



Fonte: Câmara dos deputados (2024)

Audiência sobre *esports* e atividade física



Fonte: Brasil (2023a)

Audiência Pública para debater os esports



Fonte: Câmara dos deputados (2023)

Audiência Pública Indústria do Esporte



Fonte: Câmara dos deputados (2020b)

Audiência Pública sobre *esports*



Fonte: Câmara dos deputados (2021)

Lançamento da frente parlamentar em prol dos jogos eletrônicos e games



Fonte: Câmara dos Deputados (2020a)

Audiência Pública Profissões do Futuro



Fonte: TV Câmara Distrital (2021)

Lançamento da Frente Parlamentar do DF



Fonte: TV Câmara Distrital (2024)

Entrevista sobre a Frente Parlamentar Federal



Fonte: Jornal da Cidade Online (2019)

Audiência sobre PL esports - CLDF



Fonte: TV Câmara Distrital (2023a)

GDF institui lei para jogos eletrônicos: a partir de agora a atividade é considerada como e-sport



Fonte: SBT (2024b)

APÊNDICE E - Proposta de curso de formação na íntegra



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL
SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL
SUBSECRETARIA DE FORMAÇÃO CONTINUADA
DOS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO - EAPE



PROPOSTA PARA CURSOS ELABORADOS POR SUBSECRETARIAS, CREs E DEMAIS PARCEIROS

Nome do curso: Introdução aos games e esportes na educação				
Proponente: Diretoria de Educação Física – DEFIDE				
Gerência da EAPE responsável: GITEAD				
Articulador do curso: David Leonardo da Silva de Andrade Teixeira				
Formador(es): David Leonardo da Silva de Andrade Teixeira				
Responsável pelo preenchimento da proposta de curso: David Leonardo da Silva de Andrade Teixeira				
Modalidade:	<input type="checkbox"/> EAD <input checked="" type="checkbox"/> Híbrido <input type="checkbox"/> Presencial			
Carga horária:30	Horas diretas: 30	Horas indiretas:	Encontros presenciais: 10	Horas online:
Inicio do curso: 26/08	Quantidade de Turmas: Total de Vagas:			
Fim do curso: 04/11	Relação de Turmas: T1 - quinta-feira – Vespertino – 26/08 a – 04/11			
Público-alvo:	<input checked="" type="checkbox"/> Carreira Magistério <input type="checkbox"/> Carreira Assistência à Educação <input checked="" type="checkbox"/> Outros (especificar) Professores de qualquer componente curricular que tenham interesse em desenvolver projetos utilizando os games e esportes eletrônicos como ferramenta pedagógica.			
Período de inscrição:				
Link para inscrição: http://www.eape.se.df.gov.br				
Critério de seleção:				

Informações Técnico-Pedagógicas

Pré-requisito: O professor deve ter acesso a computador ou celular e internet.	
E-mail para envio da documentação do pré-requisito:	
Objetivo:	Municiar docentes de Ed Física e Artes para implementar novo conteúdo curricular (Currículo e BNCC)
Objetivo Específico:	Conceituar games, jogos eletrônicos, esports e esportes eletrônicos; Apresentar modalidades de disputas de esports e plataformas de relação humano-máquina; Apresentar profissões específicas dos esports e as que permeiam este universo; Apresentar diferentes gerações de jogos eletrônicos e suas nuances artísticas (2D, 3D e 2.5D) Apresentar o pixel art e alternativas de elaboração de campeonatos interclasses; Apresentar possíveis jogos a serem utilizados enquanto conteúdos de artes e educação física
Justificativa:	



A justificativa engloba dois principais elementos, que são:
1) Alguns dos motivos que se apresentam seguem: o crescente aumento do mundo do trabalho dos games e esports; o crescente interesse dos estudantes que buscam colocação profissional neste mundo do trabalho; inclusão de jovens em atividades de seus interesses que possam auxiliar na ressignificação dos espaços escolares em espaços mais inclusivos; e a proteção quanto aos possíveis perigos presentes no universo dos games e esports online.
2) Embasamento O principal documento norteador da proposta que embasa e estimula o seu trabalho, não poderia ser outro senão o próprio Currículo em Movimento do DF que foi revisitado no final de 2018 para alcançar maior harmonia com o texto da BNCC que já traz em seu texto o conteúdo de jogos eletrônicos a serem ensinados pelos professores de artes e educação física desde 2015.
No entanto o que ocorre é que nem no ensino superior os professores são apresentados/introduzidos neste campo de conhecimento e tampouco existe curso de extensão ou de formação continuada para tratar desde novo segmento de estudo, pesquisa e trabalho que circunda a vida dos estudantes da geração Z e da geração Millenials.
Fundamentação teórica: O curso se embasa primordialmente no texto da BNCC e do Currículo em movimento do DF que apontam o ensino de jogos eletrônicos em seu texto, porém ainda se embasa no critério trazido pelos PCN de ampliação do acervo de atividades lúdicas para os estudantes e ainda no texto da LDB que pontua a necessidade da escola formar humanos também para o mundo do trabalho. As aulas dar-se-ão no formato expositivo com o intuito de apresentar o máximo de conteúdo aos professores da rede pública de ensino. Face a carência de produção científica voltada para o universo dos games e esports na educação as aulas visam apropriar os participantes de elementos, saberes e conhecimentos para produção de aulas e maior facilidade em entender os estudantes e os malefícios e benefícios dos esports no cotidiano dos estudantes. Um dos preceitos basilares no qual o processo de ensino-aprendizagem se respalda é o conceito de nativos digitais e imigrantes digitais. Neste conceito, cunhado por Marc Prensky, os estudantes já vivem nova realidade de inserção no mundo das tecnologias, no entanto os professores e responsáveis dos estudantes necessitam se capacitar para melhor entender os processos relacionais entre os jovens e as tecnologias. Nesse sentido, o curso irá promover auxílio aos docentes que a cada dia mais necessitam de atualizarem seus conhecimentos acerca das TICs. Partindo deste pressuposto teórico-metodológico é que se pretende alcançar uma aprendizagem cada vez mais significativa apropriando os docentes de recursos teórico-metodológicos e didático-pedagógicos para dialogar com os estudantes. Dessa forma se pretende através da mídia-educação apropriar professores para mediarem juntos aos estudantes o avanço da sua zona de desenvolvimento real para sua zona de desenvolvimento proximal. Avançando os estudantes de um conhecimento baseado no senso comum para alcançar novos patamares com um conhecimento científico. A fundamentação teórica consiste na explicitação de textos, artigos, livros, periódicos e todo material pertinente à revisão de literatura que será pressuposto no desenvolvimento do curso.
Conteúdo: Conceituar games, jogos eletrônicos, esports e esportes eletrônicos: Apresentar as diferenças e aproximações dos conceitos. Diferenças de formas de atuar com os diferentes conceitos e possibilidades de trabalho nos diversos campos dos jogos digitais.



Modalidades de disputas de esports e plataformas de relação humano-máquina:

Apresentar os formatos e modelos competitivos: speedrun, MOBA, battleroyale, 4x4, 5x5, FPS, fighting games, ranqueamento, 3x3, card games e card games eletrônicos, auto Chess etc.

Apresentar profissões específicas dos esports e as que permeiam este universo:

Apresentar a profissões social media, coach, analista, narradores, comentaristas, managers, influenciadores, bem como os fisioterapeutas dos esports, psicólogos, nutricionistas, game designers, programadores, designers gráficos etc.

As diferentes gerações de jogos eletrônicos e suas nuances artísticas (2D, 3D e 2.5D)

Apresentar o avanço dos games no quesito processamento de dados e de imagem, os avanços frente as novas tecnologias de resolução, avanços do mundo dos bits ao mundo tridimensional e retorno ao mundo dos bits através do apelo retro, eternizado no aspecto artístico do pixel art.

Possíveis jogos a serem utilizados enquanto conteúdos de artes e educação física

Apresentar possíveis jogos a serem utilizados como o Just Dance, Dance Dance Revolution, Beat Saber, Puzzles no estilo Candy Crush, Battle Royale, MOBAS, todos possíveis de serem utilizados nas escolas.

Avaliação:

A avaliação será proposta principalmente através de formulários google, o sentido principal será apresentar aos docentes uma vasta gama de possibilidades de atuação, bem como apresentar em pouco tempo o máximo de conteúdos referentes aos games e esports. Nesse sentido, pretende-se avaliar junto aos professores o tanto de conteúdo retido para implementação em suas aulas e em momentos lúdico-esportivos como os interclasses.

Ainda será aberto um google form livre de avaliação do curso para que se implementem ajustes embasados na experiência dos cursistas em cursos futuros.

Organização e Cronograma:

- 1º - Primeiro encontro: Avaliação diagnóstica inicial sobre games e esports (Google Form); Introdução aos conceitos: games, esportes eletrônicos, jogos eletrônicos, esports/e-sports/eSports e egames/e-games/eGames.
- 2º - Segundo encontro: Principais plataformas gamers, história dos videogames, fontes de "visita" ao museu do videogame e história dos videogames e dos esports.
- 3º - Terceiro encontro: Mercado de jogos, game devs e mundo do trabalho dos games e esports.
- 4º - Quarto encontro: Jogos eletrônicos, cultura e tecnologia um processo de avanço e desenvolvimento simultâneo. Quais as principais formas de vivência do mundo virtual relacionado ao mundo real: Just Dance, VR, AR, Beat Saber, Pokémon GO, acelerômetro, GPS etc.
- 5º - Quinto encontro: Como trabalhar com games e esports nas escolas, interclasses, camp de férias, visitas pedagógicas a eventos, intervalo interativo, dia letivo temático com games e esports.
- 6º - Sexto encontro: Ensinando a arte NOS games e a arte DOS games: chiptune, pixel art, 2D, 2.5D, 3D, cel shading, estúdio ghibli, remakes, remasters, HD, FULLHD, 4K, 8K, 8bits, 16bits, 32bits etc. As diferentes mídias dos games, emuladores, avanço do blu-ray e desaparecimento do HD-DVD.



estabilização	da	mídia	digital	etc.
• 7º - Sétimo encontro: Modalidades de jogos eletrônicos e de esportes eletrônicos: multiplayer local, online, coop, screen split, MMORPG, RPG, MOBA, Battle Royale, open world etc.				
• 8º - Oitavo encontro: Preconceitos, toxicidade nos games; Temas transversais e segurança da informação;	Skin	e		cyberbullying.
• 9º - Nonº encontro: Influenciadores/streamers		e	organizações	de esportes.
• 10º - Décimo encontro: Sugestão de planos de aula envolvendo diferentes modalidades de esportes eletrônicos e games. Avaliação diagnóstica final sobre games e esportes (Google Form).				
Observações				
Serão 30h total de curso, com 10 aulas síncronas (via twitch/youtube) com a duração de 3h cada (30h total). Os encontros ocorrerão via twitch/youtube e materiais de apoio como vídeos, textos para leitura, powerpoint e outros;				
Referências:				
BELLONI, M.L. O que é mídia-educação Campinas: Autores Associados, 2001a.				
BNCC – Ensino Fundamental – Artes				
(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.				
BNCC – Ensino Fundamental – Educação Física				
(EF67EF01) 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.				
(EF67EF02) 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.				
Curriculo em Movimento do Distrito Federal – Ensino Fundamental				
Anos Iniciais – Anos Finais				
Elementos do teatro: palco, bastidores, camarim, cenário, cortina, plateia, sonoplastia, filmadora, gravador, câmeras, celulares, jogos eletrônicos, aplicativos, websites, entre outros.				
Tecnologia e recursos digitais em produções cênicas. Exemplo: filmadora, gravador, câmeras, celulares, jogos eletrônicos, aplicativos, websites, entre outros				
Explorar jogos eletrônicos de dança.				
Jogos eletrônicos de dança: Pump It Up, Dance Dance Revolution, Just Dance etc.				
Multimídia, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, Wii Music, softwares etc.				
Jogos de tabuleiro e jogos eletrônicos.				
PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon, Bradford, v. 9, n. 5, p. 2-6, out. 2001.				
PRENSKY, Marc. Don't Bother me, Mom, I'm Learning!: how computers and video games are preparing your kids for 21st century success and how you can help! St. Paul: Paragon House Publishers, 2006.				



PRENSKY, Marc. Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais. Tradução: Eric Yamagute. São Paulo: Senac-SP, 2012.

SAVIANI, Demerval. Educação: do senso comum à consciência filosófica. São Paulo: Cortez, 1989. 224p.

VYGOTSKY, L. S. (1984) A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes.

VYGOTSKY, L. S. (1987) Pensamento e Linguagem. São Paulo, Martins Fontes.

<https://blog.kabum.com.br/iniciativa-contra-cyberbullying-fortnite-cannes/>

<https://news.samsung.com.br/iniciativa-da-samsung-contra-cyberbullying-no-game-fortnite-vence-premio-no-cannes-lion-2021>

<http://www.museudovideogame.org/>

<https://veja.abril.com.br/placar/wendell-lira-do-puskas-aos-games-vivo-melhor-no-futebol-virtual/>

<https://www.fdcomunicacao.com.br/conheca-os-maiores-times-de-futebol-nos-esports-no-brasil/>

Autorização Final do Curso

A apreciação e a aprovação do curso estão sob a responsabilidade do Gabinete da EAPE, da Diretoria de Organização do Trabalho Pedagógico e Pesquisa, da Diretoria de Inovação, Tecnologias e Documentação e de suas respectivas gerências, em consonância com as políticas públicas de educação do Distrito Federal.

A autorização só será efetivada após assinatura do Termo de Aprovação pelos setores responsáveis.

Estatística

Indique a(s) etapa(s), a(s) modalidade(s) e os assuntos relacionados aos cursos.

Etapas de Ensino:

Educação Infantil – Pré escola

Ensino Fundamental – Anos Iniciais

Ensino Fundamental – Anos Finais

Ensino Médio

Modalidades de Ensino:

Educação de Jovens e Adultos – Primeiro, segundo e terceiro segmento

Educação Profissional

Assuntos: Games, Jogos eletrônicos, Esportes eletrônicos e Educação mediada por TICs.

APÊNDICE F - Documentos de Aprovação de Formação

Ementa aprovada - site EAPE - parte 1

PROPOSTA PEDAGÓGICA DE AÇÃO DE FORMAÇÃO

Busca Rapida

Nome e Ano		Ação de Formação		
Ano Letivo 2021		INTRODUÇÃO AOS GAMES E ESPORTES NA EDUCAÇÃO		
Tipo				
Tipo ação pedagógica Curso	ASP Não	Tipo ASP		Bloqueia CPF Sim
Estruturante Não				
Gerência e Modalidade		Modalidade		Data Início 26/08/2021
Gerência Gerência de Formação Continuada para Inovação, Tecnologias e Educação à Distância		EAD		Data Fim 04/11/2021
Carga horária		Encontros Presenciais		Horas Online
Carga Horária 30	Horas Diretas 30	Horas Indiretas 0	10	0
Informações Técnico-Pedagógica				
Objetivo				
Municiar professores de Ed.Física e Artes para o inicio da implementação do conteúdo curricular games/jogos eletrônicos e esports/esportes eletrônicos presentes no Currículo em Movimento e na BNCC				
Objetivo Específico				
<ul style="list-style-type: none"> Conceituar games, jogos eletrônicos, esports e esportes eletrônicos; Apresentar modalidades de disputas de esportes e plataformas de relação humano-máquina; Apresentar profissões específicas dos esportes e as que permeiam este universo; Apresentar diferentes gerações de jogos eletrônicos e suas nuances artísticas (2D, 3D e 2.5D) Apresentar o pixel art e alternativas de elaboração de campeonatos interclasses; Apresentar possíveis jogos a serem utilizados enquanto conteúdos de artes e educação física 				
Justificativa				
<p>O Plano Distrital de Educação (PDE) traz estratégias relacionadas à utilização de tecnologias inovadoras, a saber: 1.29; 2.34; 3.2; 3.4; 4.6; 5.8; 7.1; 7.2, destaca-se a 7.25 que expressa: "Instituir grupo permanente de estudo, acompanhamento, pesquisa, inovação, capacitação dos profissionais de educação e disseminação de novas tecnologias e ferramentas educacionais", dentre outras. Assim, uma formação continuada que possibilite selecionar, avaliar e utilizar recursos pedagógicos tecnológicos, de maneira crítica e consciente, para a promoção da formação dos profissionais da educação.</p> <p>Em especial, a justificativa engloba dois principais elementos, que são:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crescente aumento do mundo do trabalho dos games e esports: o crescente interesse dos estudantes que buscam colocação profissional neste mundo do trabalho; inclusão de jovens em atividades de seus interesses que possam auxiliar na ressignificação dos espaços escolares em espaços mais inclusivos; e a proteção quanto aos possíveis perigos presentes no universo dos games e esports online. - O principal documento norteador da proposta que embasa e estimula este trabalho, não poderia ser outro senão o próprio Currículo em Movimento do DF que foi revisitado no final de 2018 para alcançar maior harmonia com o texto da BNCC que já traz em seu texto o conteúdo de jogos eletrônicos a serem ensinados pelos professores de artes e educação física desde 2015. <p>No entanto o que ocorre é que nem no ensino superior os professores são apresentados/introduzidos neste campo de conhecimento e tampouco existe curso de extensão ou de formação continuada para tratar desde novo segmento de estudo, pesquisa e trabalho que circunda a vida dos estudantes da geração Z e da geração Millenials.</p> <p>Importante destacar os itens do Currículo em Movimento do Distrito Federal – Ensino Fundamental Anos Iniciais – Anos Finais :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementos do teatro: palco, bastidores, camarim, cenário, cortina, plateia, sonoplastia, filmadora, gravador, câmeras, celulares, jogos eletrônicos, aplicativos, websites, entre outros. • Tecnologia e recursos digitais em produções cênicas. Exemplo: filmadora, gravador, câmeras, celulares, jogos eletrônicos, aplicativos, websites, entre outros • Explorar jogos eletrônicos de dança. • Jogos eletrônicos de dança: Pump It Up, Dance Dance Revolution, Just Dance etc. • Multimídia, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, Wii Music, softwares etc. • Jogos de tabuleiro e jogos eletrônicos. <p>E também as habilidades descritas na BNCC , tais como:</p> <p>Ensino Fundamental – Artes (EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.</p> <p>Ensino Fundamental – Educação Física : (EF67EF01) 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 e (EF67EF02) 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.</p>				
Fundamentação Teórica				
<p>O curso se embasa primordialmente no texto da BNCC e do Currículo em movimento do DF que apontam o ensino de jogos eletrônicos em seu texto, porém ainda se embasa no critério trazido pelos PCN de ampliação do acervo de atividades lúdicas para os estudantes e ainda no texto da LDB que pontua a necessidade da escola formar humanos também para o mundo do trabalho.</p> <p>As aulas dar-se-ão no formato expositivo com o intuito de apresentar o máximo de conteúdo aos professores da rede pública de ensino. Face a carência de produção científica voltada para o universo dos games e esports na educação as aulas visam apropriar os participantes de elementos, saberes e conhecimentos para produção de aulas e maior facilidade em entender os estudantes e os malefícios e benefícios dos esports no cotidiano dos estudantes.</p> <p>Um dos preceitos basílares no qual o processo de ensino-aprendizagem se respalda é o conceito de nativos digitais e imigrantes digitais. Neste conceito, cunhado por Marc Prensky, os estudantes já vivem nova realidade de inserção no mundo das tecnologias, no entanto os professores e responsáveis dos estudantes necessitam se capacitar para melhor entender os processos relacionais entre os jovens e as tecnologias. Nesse sentido, o curso irá promover auxílio aos docentes que a cada dia mais necessitam de atualizarem seus conhecimentos acerca das TICs. Partindo deste pressuposto teórico-metodológico é que se pretende alcançar uma aprendizagem cada vez mais significativa apropriando os docentes de recursos teórico-metodológicos e didático-pedagógicos para dialogar com os estudantes.</p> <p>Dessa forma se pretende através da mídia-educação apropriar professores para mediarem juntos aos estudantes o avanço da sua zona de desenvolvimento real para sua zona de desenvolvimento proximal. Avançando os estudantes de um conhecimento baseado no senso comum para alcançar novos patamares com um conhecimento científico.</p> <p>A fundamentação teórica consiste na explícitação de textos, artigos, livros, periódicos e todo material pertinente à revisão de literatura que será pressuposto no desenvolvimento do curso.</p>				

Fonte: Acervo Pessoal do Autor (2021)

Ementa aprovada - site EAPE - parte 2

Conteúdo

1. Conceituar games, jogos eletrônicos, esports e esportes eletrônicos
2. Modalidades de disputas de esports e plataformas de relação humano-máquina
3. Apresentar profissões específicas dos esports e as que permeiam este universo
4. Apresentar as diferentes gerações de jogos eletrônicos e suas nuances artísticas (2D, 3D e 2.5D)
5. Apresentar possíveis jogos a serem utilizados enquanto conteúdos de artes e educação física

Avaliação

A avaliação será proposta principalmente através de formulários google, o sentido principal será apresentar aos docentes uma vasta gama de possibilidades de atuação, bem como apresentar em pouco tempo o máximo de conteúdos referentes aos games e esports. Nesse sentido, pretende-se avaliar junto aos professores o tanto de conteúdo retido para implementação em suas aulas e em momentos lúdico-esportivos como os interclasses.

Ainda será aberto um google form livre de avaliação do curso para que se implementem ajustes embasados na experiência dos cursistas em cursos futuros.

Cronograma

- 1º - Primeiro encontro: Avaliação diagnóstica inicial sobre games e esports (Google Form); Introdução aos conceitos: games, esportes eletrônicos, jogos eletrônicos, esports/e-sports/eSports e egames/e-games/eGames.
- 2º - Segundo encontro: Principais plataformas gamers, história dos videogames, fontes de "visita" ao museu do videogame e história dos videogames e dos esports.
- 3º - Terceiro encontro: Mercado de jogos, game devs e mundo do trabalho dos games e esports.
- 4º - Quarto encontro: Jogos eletrônicos, cultura e tecnologia um processo de avanço e desenvolvimento simultâneo. Quais as principais formas de vivência do mundo virtual relacionado ao mundo real: Just Dance, VR, AR, Beat Saber, Pokémon GO, acelerômetro, GPS etc.
- 5º - Quinto encontro: Como trabalhar com games e esports nas escolas, interclasses, camp de férias, visitas pedagógicas a eventos, intervalo interativo, dia letivo temático com games e esports.
- 6º - Sexto encontro: Ensinando a arte NOS games e a arte DOS games: chiptune, pixel art, 2D, 2.5D, 3D, cel shading, estúdio ghibli, remakes, remasters, HD, FULLHD, 4K, 8K, 8bits, 16bits, 32bits etc. As diferentes mídias dos games, emuladores, avanço do blu-ray e desaparecimento do HD-DVD, estabilização da mídia digital etc.
- 7º - Sétimo encontro: Modalidades de jogos eletrônicos e de esportes eletrônicos: multiplayer local, online, coop, screen split, MMORPG, RPG, MOBA, Battle Royale, open world etc.
- 8º - Oitavo encontro: Preconceitos, toxicidade nos games; Temas transversais e segurança da informação; Skin e cyberbullying.
- 9º - Nono encontro: Influenciadores/streamers e organizações de esports.
- 10º - Décimo encontro: Sugestão de planos de aula envolvendo diferentes modalidades de esports eletrônicos e games. Avaliação diagnóstica final sobre games e esports (Google Form).

Observações

- Serão 30h total de curso, com 10 aulas síncronas (via twitch/youtube) com a duração de 3h cada (30h total). Os encontros ocorrem via twitch/youtube e materiais de apoio como vídeos, textos para leitura, powerpoint e outros
- Curso proposto pela Diretoria de Educação Física – DEFIDE - SUBEB
- Encontros presenciais realizados de forma síncrona em virtude da COVID 19

Referências

- BELLONI, M.L. *O que é mídia-educação* Campinas: Autores Associados, 2001a.
- BRASÍLIA, Currículo em Movimento do Distrito Federal – Ensino Fundamental Anos Iniciais – Anos Finais
- PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, Bradford, v. 9, n. 5, p. 2-6, out. 2001.
- PRENSKY, Marc. *Don't Bother me, Mom, I'm Learning!*: how computers and video games are preparing your kids for 21st century success and how you can help! St. Paul: Paragon House Publishers, 2006.
- PRENSKY, Marc. Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais. Tradução: Eric Yamagute. São Paulo: Senac-SP, 2012.
- SAVIANI, Demerval. Educação: do senso comum à consciência filosófica. São Paulo: Cortez, 1989. 224p.
- VYGOTSKY, L. S. (1984) A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes.
- VYGOTSKY, L. S. (1987) Pensamento e Linguagem. São Paulo, Martins Fontes.
- <https://blog.kabum.com.br/iniciativa-contra-cyberbullying-fortnite-cannes/>
- <https://news.samsung.com/br/iniciativa-da-samsung-contra-cyberbullying-no-game-fortnite-vence-premio-na-cannes-lion-2021>
- <http://www.museuvideo-game.org/>
- <https://veja.abril.com.br/olacar/wendell-lira-do-puskas-aos-games-vivo-melhor-no-futebol-virtual/>
- <https://www.fdc.com.br/conheca-os-maiores-times-de-futebol-nos-esports-no-brasil/>

Pré-requisito

Necessário documento comprobatório

Não

Ação indicada para:

- Curso técnico de nível médio de Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio
 Curso técnico de nível médio de Técnico em Informática para Internet
 Curso Técnico de Nível Médio de Técnico em Informática para Internet Integrado ao Ensino Médio
 Educação de Jovens e Adultos
 Educação Infantil
 Ensino Fundamental de 9 Anos
 Ensino Médio

Outras informações

Situação Finalizado	Destinado a professor: Sim	Destinado ao público externo? Não	Proponente DAVID LEONARDO DA SILVA DE ANDRADE TEIXEIRA
------------------------	-------------------------------	--------------------------------------	---

Turma

Turma	Situação turma	Turno	Dia da semana	Data Início	Data Fim	Qtd Vaga	CRE	Local	Formador
T1	Finalizada	Vespertino	quinta-feira	26/08/2021	04/11/2021	30	EAPE	On-line	DAVID LEONARDO DA SILVA DE ANDRADE TEIXEIRA

Fonte: Acervo Pessoal do Autor (2021)

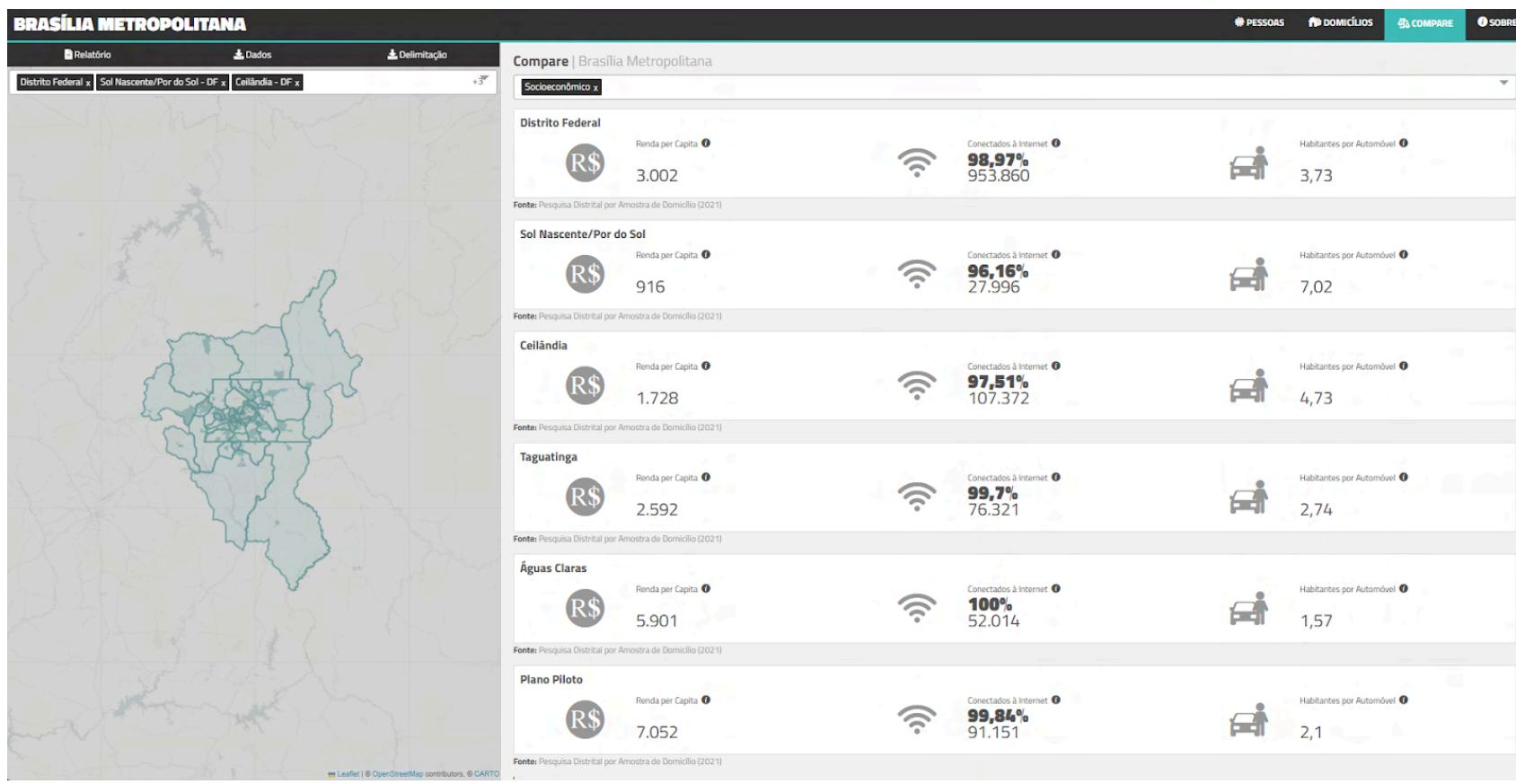
APÊNDICE G - Profissões relacionadas aos esports



© Nicolas Besombes – February 2020 – v.3.01

Fonte: Besombes (2020)

APÊNDICE H - Contexto da Escola CEF 34: atendimento a estudantes do Sol Nascente e Ceilândia



Fonte: IPEDF (2025)

APÊNDICE I - Entrevistas atendidas

Visita pedagógica a evento de *games* e *esports* - Bom Dia DF/Globo



Fonte: Bom Dia DF (2019)

Entrevista sobre *games* e *esports* na educação - Portal Metrópoles



Fonte: Acervo Pessoal do Autor (2018)

JEEDF 1ª edição - TV Record



Fonte: Acervo Pessoal do Autor (2021)

JEEDF 2ª edição - campeonato de *Valorant* - Band



Fonte: Band Brasília (2022)

Games e *esports* na educação - TV Cultura



Fonte: Acervo Pessoal do Autor (2023)

Games e *esports* na pandemia - Globo Esporte



Fonte: Globo Esporte no DF1 (2020)

Visita pedagógica ao evento de *games* e *esports* GameCon - Globo Esporte



Fonte: Globo Esporte (2018)

Games, esports e profissões - SBT



Fonte: SBT Brasília Jornalismo (2020)

Games e esports na educação - TV Justiça



Fonte: Rádio e TV Justiça (2023)

Games e esports na educação - TV Distrital



Fonte: TV Câmara Distrital (2023b)

Games e esports na educação Campus Party - TV Brasil



Fonte: TV Brasil (2022)

Games e esports na educação Campus Party - Globo AMZ



Fonte: Acervo Pessoal do Autor (2022)

Visita pedagógica à Campus Party



Fonte: Acervo Pessoal do Autor (2019)

Dia do Professor - *games e esports* na educação - DF Record



Fonte: Acervo Pessoal do Autor (2021)

Dia do Professor - *games e esports* na educação - Balanço Geral



Fonte: Acervo Pessoal do Autor (2021)

Visita pedagógica ao Festival do Japão - Sinpro/DF



Fonte: GEEKFITBR (2021a)

Visita pedagógica ao evento GeekPrime - Sinpro/DF



Fonte: GEEKFITBR (2021b)

Campus Party - *games e esports* na educação



Fonte: Acervo Pessoal do Autor (2019)

Documentário *games e esports na educação* - Final Presencial da modalidade *League of Legends* dos JEEDF - Sinpro/DF



Fonte: Acervo Pessoal do Autor (2021)



Fonte: Sinpro-DF (2022)

Cultura *geek, pop, nerd e gamer* na educação
- TV Comunitária



Fonte: Acervo Pessoal do Autor (2021)

Anime, *games* e educação - TV Comunitária



Fonte: Acervo Pessoal do Autor (2022)

APÊNDICE J - Nota Técnica SEELDF PL 578/2019 e PL 88/2023



Governo do Distrito Federal
 Secretaria de Estado de Esporte e Lazer do Distrito Federal
 Subsecretaria de Projetos e Eventos de Modalidades Esportivas
 Diretoria de Games e Esports

Nota Técnica N.º 1/2023 - SEL/SUBPEME/DIGES

Brasília-DF, 22 de dezembro de 2023.

AO GABINETE,

Assunto: Projeto de Lei que Reconhece o Esporte Eletrônico no Distrito Federal

1. CONTEXTO

1.1. Os *games* e *esports* integram um mercado que apresenta suntuoso crescimento e crescente adesão por parte da juventude das gerações mais recentes. Dessa forma, verifica-se um potencial de empregabilidade e inserção no mundo do trabalho no que tange as profissões do futuro, futuro este que já é presente em nações diversas ao redor do mundo tal qual no Brasil já possui grandiosa relevância.

1.2. Nesse sentido, o projeto de Lei apresentado pelos Deputados João Cardoso e Eduardo Pedrosa, objetiva reconhecer a prática esportiva eletrônica enquanto modalidade esportiva no Distrito Federal.

1.3. Menciona-se, por oportuno, que iniciativas como estas cada vez mais se difundem Brasil afora e o debate sobre os *games* e *esports* já alcança a Câmara Federal e o Senado com diversas audiências públicas já realizadas.

1.4. A partir do contexto apresentado é que se analisa o objeto em tela, o PL nº 88/2023.

2. RELATO

2.1. Em apertada análise, aponta-se inicialmente que o **Art. 1º** traz objetivamente a matéria principal do PL, o reconhecimento da prática esportiva eletrônica enquanto modalidade esportiva.

2.2. Com efeito, no **Art. 2º** aponta-se a forma no qual serão denominados os praticantes dos *esports*, atletas.

2.3. Já no **Art. 3º** são enumerados objetivos para a regulamentação.

2.4. Outrossim, em seu **Art. 4º** aponta-se enquanto fomentadoras as ligas e entidades associativas que em seu bojo de competências normatizam e difundem a prática dos *esports*.

2.5. Neste viés, no **Art. 5º** aponta-se que a data do dia 27 de junho para comemorar o dia do esporte eletrônico a ser instituído e incluído no Calendário Oficial de Eventos do Distrito Federal.

3. O ESPORTE ELETRÔNICO E SEUS DESDOBRAMENTOS NO DF E BRASIL:

3.1. É salutar mencionar que a matéria em questão concerne de maneira intrínseca e orgânica a Secretaria de Estado de Esporte e Lazer do DF.

3.2. No bojo da Secretaria de Esporte e Lazer, entende-se que os maiores apoiadores e fomentadores do esporte são os professores e profissionais da educação física que por intermédio de suas atuações profissionais exercem a relevante missão de lecionar desde a mais tenra idade os caminhos do esporte e lazer.

3.3. Dito isso, aponta-se que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em todas as suas versões até a mais recente que fora efetivamente promulgada e homologada apresenta os jogos eletrônicos enquanto conteúdo a ser lecionado pela área de conhecimento da educação física. Além da BNCC, também o Currículo em Movimento do Distrito Federal (CMDF) incorporou em seu texto o conteúdo de jogos eletrônicos na referida área do conhecimento. A importância de mencionar tais avanços incorre em apontar a relevância dos *games* e *esports* na educação física que é a responsável primária pelo fomento do esporte

e lazer.

3.4. Ressalta-se, portanto, que os jogos eletrônicos (*games*) e os esportes eletrônicos (*esports*) são conhecimentos basilares a serem lecionados por professores de educação física não só no contexto do Distrito Federal, mas também nacionalmente. Dessa forma, cada vez mais verificar-se-á a relação entre o esporte e lazer e o contexto dos *games* e *esports*.

3.5. Ademais, importa salientar que os praticantes de *esports* participam ativamente de campeonatos nacionais e internacionais e reiteradas vezes necessitam de vistos específicos, como os de atleta, para poder viajar para o exterior e representar o Brasil nestes pujantes campeonatos de notória relevância no contexto dos *esports*.

3.6. Faz-se necessário mencionar ainda que os *esports* no Brasil tem crescimento cada vez maior com brasileiros disputando campeonatos internacionais de *Dota 2*, *Valorant*, *Free Fire*, *League of Legends*, dentre outras variadas modalidades como os *fighting games*.

3.7. No contexto do Distrito Federal, menciona-se ainda que já fora criada a Frente Parlamentar em prol dos *Games* e *Esports*.

3.8. Por oportuno, carece salientar que esta Secretaria de Estado de Esporte e Lazer do DF tem apoiado os Jogos Escolares do DF (JEDF) inclusive na criação dos Jogos Escolares Eletrônicos do DF (JEEDF), além disso ministrou curso para professores da Rede Pública de ensino voltada para a temática dos *games* e *esports*.

4. BENEFÍCIOS

4.1. As potencialidades dos *games* e *esports* são diversos, no entanto, importa salientar que cada vez mais é necessário que o Estado se aproprie dos conhecimentos referentes aos *games* e *esports* para que não seja perdido estes potenciais atletas para o exterior.

4.2. Dentre os benefícios que existem, observa-se a possibilidade de empregabilidade no que tange todo o ecossistema de *games* e *esports*, *casters* (narradores, comentaristas etc), *social medias*, *leagueops*, *coach* (técnico), operador de *stream*, editores de vídeos, e até mesmo as profissões mais tradicionais que se modernizam para atender as especificidades e peculiaridades pertinentes ao mundo dos *esports* como os profissionais de educação física, fisioterapia, psicologia, dentre outros.

4.3. Outros aspectos positivos provenientes da prática dos *esports* são o raciocínio rápido, as *social skills*, a melhora da coordenação visomotora, óculo-manual e do tempo de reação. Bem como a melhora da coordenação motora fina em determinados aspectos.

4.4. De outra forma a prática esportiva eletrônica propicia aos seus praticantes o desenvolvimento da Língua Estrangeira Moderna (inglês), bem como conhecimentos referentes ao contexto histórico-cultural e sócio-político a depender do *game* ou *esport* praticado.

4.5. Para além disso, há uma forte conexão entre o contexto dos *games* e *esports* e a área de conhecimento das Tecnologias da Informação e Comunicação (T.I.C.s) e, mais especificamente, das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (T.D.I.C.s), possibilitando, assim, a inserção desses praticantes de *games* e *esports* uma imersão no mundo das tecnologias que cotidianamente necessita de profissionais para o mercado de trabalho, engenheiros de *software*, de redes, da computação, *game devs* (desenvolvedores de jogos), dentre outros que em grande medida emergem dos afluentes dos *games* e *esports*.

4.6. Por último, mas não menos importante, os *games* e *esports* tal qual os esportes tradicionais possibilitam, é claro que resguardadas as devidas particularidades e especificidades, a socialização dos praticantes e, por conseguinte, oportunizam o desenvolvimento da sociabilidade, da dimensão socioafetiva dos seus praticantes e a inclusão, por exemplo, de Pessoas Com Deficiência (PCDs).

5. RECOMENDAÇÕES:

5.1. Apresenta-se a seguir recomendações, caso seja viável e exequível de serem feitos, no entanto, em nada modificar-se-á o teor central do texto do Projeto de Lei. Estas são indicações de melhora textual e adaptação estratégica para melhor usufruir dos conhecimentos atuais e recentes no contexto global dos *games* e *esports*.

5.2. A maior recomendação que se apresenta é a proposta de adequação da grafia apresentada "*e-sports*" para a grafia mais utilizada de forma internacional "*esports*". Há uma diversidade de formas de escrever a contração "*esports*" cujo o termo em inglês provém da contração de *electronic sports* que tem sua equivalência no português nos esportes eletrônicos. Contudo, ao analisar as diversas grafias, dentre elas: *e-Sports*, *e-sports*, *eSports*, observa-se que a grafia do termo recentemente foi pacificada pela *AP Stylebook* que apresenta em seu texto que o termo deve ser escrito sem uso de maiúsculas, exceto quando iniciar frases, sem o hífen e adotar-se-á a grafia no singular e plural quando necessário, sendo *esports* utilizado para plural e *esport* para o singular. Por último, aponta que as diversidades de grafias são aceitas se forem parte de marcas como o Flamengo *eSports*.

5.3. Um outro aspecto que carece ser mencionado é o dia indicado para comemorar-se o Dia do Esporte Eletrônico. O dia 27 de junho foi indicado, provavelmente, por ser o dia da fundação da empresa Atari. Nesse sentido, recomenda-se a data do dia 29 de agosto, pois já é considerado internacionalmente como o dia do *gamer* inclusive aqui no Brasil esta data já está amplamente difundida enquanto o dia do *gamer*.

6. CONSIDERAÇÕES ADICIONAIS DOS DOCUMENTOS ANALISADOS:

6.1. É impreterável mencionar que no decurso da elaboração do PL 88/2023 ofertou-se aqui no Distrito Federal amplo espaço para o debate do seu texto com a audiência pública realizada na Câmara Legislativa do Distrito Federal para debater-se tal temática. Nesse sentido, celebra-se o avanço do Governo do Distrito Federal em apreciar tal temática tão inovadora e relevante não só no Brasil, mas no mundo todo. Entretanto, celebra-se ainda a criação da Frente Parlamentar dos *Games* e *Esports* do DF. Destarte, demonstrado está que o Distrito Federal aponta em direção ao futuro-presente e a colocação do Brasil no podium mundial das nações coroadas com medalhas e vitórias nos campeonatos de *esports*, o corolário dessa empreitadas dar-se-á quando na ocasião da sansão desse Projeto de Lei.

7. CONCLUSÃO

7.1. Observar o desenvolvimento do PL 88/2023, que há muito já é acompanhado, e verificar seu andamento é identificar um passo de suma importância para a elaboração de melhores políticas públicas para a democratização e disseminação dessa cultura *gamer*. O projeto apresentado se apresenta enquanto enorme facilitador para a redução do preconceito aos *games* e *esports* e trará maior representatividade para os atletas que surgirem no âmbito do DF. O projeto figura em condição *sine qua non* para a obtenção do amplo e irrestrito fomento às práticas esportivas da contemporaneidade e coloca o DF na esteira da inovação no esporte reconhecendo uma importante modalidade que cativa diariamente pessoas de diversas idades e etnias ao redor do mundo.

7.2. Com esta importante ação, será possível incluir os praticantes dessas modalidades em programas da Secretaria de Esporte e Lazer como o COMPETE, bem como diversificar-se-ão as oportunidades de Educador Esportivo Voluntário dentre outros programas desta Secretaria.

7.3. Por fim, tal iniciativa propicia ao DF a oportunidade de ampliar seus horizontes para sediar eventos esportivos nacionais e internacionais relacionados aos *games* e *esports*.

É o entendimento, à apreciação superior,

David Leonardo da Silva de Andrade Teixeira

Diretor

Diretoria de Games e Esports

De acordo,

Carlos Henrique Ferreira Pontes

Subsecretário

Subsecretaria de Projetos e Eventos de Modalidades Esportivas



Documento assinado eletronicamente por **DAVID LEONARDO DA SILVA DE ANDRADE TEIXEIRA - Matr.0283072-8, Diretor(a) de Games e Esports**, em 26/12/2023, às 14:22, conforme art. 6º do Decreto nº 36.756, de 16 de setembro de 2015, publicado no Diário Oficial do Distrito Federal nº 180, quinta-feira, 17 de setembro de 2015.



Documento assinado eletronicamente por **CARLOS HENRIQUE FERREIRA PONTES - Matr.0283001-9, Subsecretário(a) de Projetos e Eventos de Modalidades Esportivas**, em 26/12/2023, às 17:01, conforme art. 6º do Decreto nº 36.756, de 16 de setembro de 2015, publicado no Diário Oficial do Distrito Federal nº 180, quinta-feira, 17 de setembro de 2015.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site:
http://sei.df.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0&verificador=129897012 código CRC = **6F528127**.

"Brasília - Patrimônio Cultural da Humanidade"
SBN Quadra 02 Conjunto 9 Bloco K Edifício Wagner - Bairro Asa Norte - CEP 70040020 - DF
Telefone(s): 6140421828
Sítio - www.esporte.df.gov.br

00002-00008183/2023-50

Doc. SEI/GDF 129897012

APÊNDICE K - PL 1665/2025



CÂMARA LEGISLATIVA DO DISTRITO FEDERAL
Gabinete do Deputado João Cardoso Professor Auditor - Gab 06



PROJETO DE LEI Nº, DE 2025

(Autoria: Deputado João Cardoso)

Inclui no Calendário Oficial de Eventos do Distrito Federal os Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal.

A CÂMARA LEGISLATIVA DO DISTRITO FEDERAL decreta:

Art. 1º Ficam incluídos os Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal no Calendário Oficial de Eventos do Distrito Federal, a serem realizados anualmente no mês de agosto. .

Art. 2º Esta Lei entra em vigor no dia da sua publicação .

Art. 3º Revogam-se as disposições ao contrário .

JUSTIFICAÇÃO

O Projeto de Lei visa incluir os Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal (JEE-DF) no Calendário Oficial de Eventos do Distrito Federal. Acreditamos que essa medida é de suma importância para reconhecer e valorizar o crescente cenário dos esportes eletrônicos no contexto educacional, promovendo o desenvolvimento de habilidades relevantes para o século XXI e fomentando a inclusão digital entre os jovens do DF.

Os esportes eletrônicos, ou *Esports* , têm se consolidado como um fenômeno global, atraindo milhões de espectadores e participantes em todo o mundo. No Brasil, o setor também experimenta um crescimento exponencial, com um número cada vez maior de jovens interessados em competir e desenvolver habilidades relacionadas aos jogos eletrônicos.

No contexto educacional, os *Esports* têm se mostrado uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento de habilidades como trabalho em equipe, pensamento estratégico, tomada de decisões rápidas, comunicação eficaz e resiliência. Além disso, os jogos eletrônicos podem ser utilizados como ferramenta pedagógica para o ensino de diversas disciplinas, como matemática, física e história.

Objetivos do Projeto:

Reconhecer e valorizar os Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal (JEE-DF) como um evento de relevância para o cenário educacional e esportivo do DF.

Promover a inclusão digital entre os jovens do DF, proporcionando-lhes oportunidades de desenvolvimento de habilidades relevantes para o século XXI.

Incentivar a prática de esportes eletrônicos no ambiente escolar, fomentando o desenvolvimento de habilidades como trabalho em equipe, pensamento estratégico e tomada de decisões rápidas.

Utilizar os jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica para o ensino de diversas disciplinas, tornando o aprendizado mais dinâmico e engajador.

Fortalecer o cenário dos esportes eletrônicos no DF , consolidando o Distrito Federal como um polo de referência na área.

Benefícios da Inclusão no Calendário Oficial:

Maior visibilidade e divulgação do evento , atraindo um número maior de participantes e espectadores.

Reconhecimento oficial do evento como parte do calendário cultural e esportivo do DF.

Acesso a recursos e apoio do governo do DF para a realização do evento.

Fortalecimento do cenário dos esportes eletrônicos no DF , consolidando o Distrito Federal como um polo de referência na área.

Incentivo à prática de esportes eletrônicos no ambiente escolar , promovendo o desenvolvimento de habilidades relevantes para o século XXI.

Diante do exposto, conto com o apoio dos nobres pares para a aprovação deste Projeto de Lei, que visa reconhecer e valorizar os Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal como um evento de relevância para o cenário educacional e esportivo do DF, promovendo o desenvolvimento de habilidades relevantes para o século XXI e fomentando a inclusão digital entre os jovens do DF.

Sala das Sessões, ...

DEPUTADO JOÃO CARDOSO

Praça Municipal, Quadra 2, Lote 5, 2º Andar, Gab 6 - CEP: 70094902 - Brasília - DF - Tel.: (61)3348-8062
www.cl.df.gov.br - dep.joaocardoso@cl.df.gov.br



Documento assinado eletronicamente por **JOAO ALVES CARDOSO - Matr. Nº 00150, Deputado(a) Distrital**, em 31/03/2025, às 15:57:16 , conforme Ato do Vice-Presidente e da Terceira Secretaria nº 02, de 2020, publicado no Diário da Câmara Legislativa do Distrito Federal nº 284, de 27 de novembro de 2020.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site
<https://ple.cl.df.gov.br/#/autenticidade>
 Código Verificador: **290836** , Código CRC: **ffa8eda8**

Fonte: Câmara dos Deputados (2025)

APÊNDICE L - Produtos Educacionais: ementa da 5^a edição da formação continuada de professores “Games e Esports na Educação” e e-book

» Produtos Educacionais: Ementa e E-book

[https://drive.google.com/drive/folders/1KWJarkwlzypGXtSkbtrzMU932ZTX8SMg
?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1KWJarkwlzypGXtSkbtrzMU932ZTX8SMg?usp=sharing)

https://bit.ly/e-book_e_ementa



ANEXOS

ANEXO A - Ofício nº 383/2021 - Gabinete Deputado Eduardo Pedrosa



CÂMARA LEGISLATIVA DO DISTRITO FEDERAL
GABINETE DO DEPUTADO EDUARDO PEDROSA - GAB. 20



OFÍCIO Nº 383/2021-GAB DEP. EDUARDO PEDROSA

Brasília, 07 de dezembro de 2021.

Ao Excellentíssimo Senhor
João Pedro Ferraz dos Passos
Secretário de Estado de Educação do Distrito Federal

Senhor Secretário

Utilizo-me deste expediente para solicitar os préstimos de Vossa Excelência, no sentido de desenvolver gestão para a inclusão do E-Sports/eSports (Esportes Eletrônicos) na grade curricular de ensino do Distrito Federal.

Trata-se de justa demanda da comunidade ligada aos esportes eletrônicos, que apresenta uma nova modalidade dominante no mercado de games e que atrai legiões de jovens no mundo. Já é uma realidade nas escolas dos Estados Unidos. Os alunos do high school, equivalente ao ensino médio brasileiro, participam de competições de jogos eletrônicos, dentro da grade da própria escola. Em oito estados do país já é permitido que instituições coloquem eSports como opção para seus alunos em práticas escolares.

A tecnologia está cada dia mais presente na sala de aula. Esse é um movimento natural, afinal todo tipo de inovação é válido se proporciona algum ganho no processo de aprendizado e de engajamento dos alunos com os conteúdos propostos.

Personalidades do mundo dos games, inclusive professores, como é o caso do David, professor de Educação Física em escola pública no Distrito Federal e amante do mundo dos esportes físicos e eletrônicos, são unanimes ao entender que os jogos eletrônicos são ferramentas importantes na construção da escola do futuro, que eles são capazes de desenvolver nas crianças e nos adolescentes habilidades variadas, principalmente no ensino de artes e educação física, áreas do saber que contém em seus conteúdos programáticos o ensino dos jogos eletrônicos. Também na matemática, no comportamento social, no inglês, na apropriação cultural, no raciocínio lógico, na atenção, na memória, no planejamento, nas tomadas de decisão, na seleção visual, dentre muitos outros benefícios que o esporte eletrônico pode oferecer.

Os games são excelentes ferramentas para desenvolver uma aprendizagem lúdica, deixando o momento da educação mais dinâmico e prazeroso, por conta disso, cada vez mais escolas estão inserindo esses jogos no cotidiano de aprendizagem, podendo até ser considerado como uma matéria da grade curricular, em conformidade com a Lei nº 9.394, de 20 de Dezembro de 1996, que "Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional".

Agradecendo a costumeira atenção dispensada, coloco-me à inteira disposição de Vossa Excelência para o que se fizer necessário.

Atenciosamente,

EDUARDO PEDROSA
DEPUTADO DISTRITAL

Documento assinado eletronicamente por EDUARDO WEYNE PEDROSA - Matr. 00145,

Ofício (75684946) SEI 00001-00042178/2021-32 / pg. 1

Fonte: Processo SEI (00001-00042178/2021-32)

ANEXO B - Proposta do Deputado Leandro Grass para inserir os Jogos Eletrônicos nos JEDF

17/03/2021

SEI/CLDF - 0275343 - Indicação



CÂMARA LEGISLATIVA DO DISTRITO FEDERAL GABINETE DO DEPUTADO LEANDRO GRASS - GAB. 13



INDICAÇÃO Nº , DE 2020

(Autoria: Deputado Leandro Grass - REDE)

Sugere ao Excelentíssimo Governador do Distrito Federal, por intermédio da Secretaria de Estado de Educação, que inclua as modalidades de E-Sports/eSports (Esportes Eletrônicos) nos Jogos Escolares do Distrito Federal (JEDF).

A CÂMARA LEGISLATIVA DO DISTRITO FEDERAL, nos termos do art. 143 do seu Regimento Interno, vem por meio desta proposição sugerir ao senhor Chefe do Poder Executivo do Distrito Federal, por intermédio da Secretaria de Estado de Educação, que inclua as modalidades de E-Sports/eSports (Esportes Eletrônicos) nos Jogos Escolares do Distrito Federal (JEDF), em especial:

- League of Legends;
- Free Fire;
- Fortnite;
- FIFA;
- Pro Evolution Soccer (PES).

JUSTIFICAÇÃO

Com mais de 75 milhões de jogadores, o cenário de E-Sports/eSports (Esportes Eletrônicos) brasileiro movimenta por ano 1,6 Bilhões de reais. Assim como qualquer outro esporte, os jogos competitivos proporcionaram grandes eventos e premiações. Além disso, os E-Sports/eSports são mais um caminho para muitos jovens que sonham em trabalhar com o que gostam e prover condições melhores para sua família.

É inegável a participação do cenário do Distrito Federal na construção dos E-Sports/eSports, personalidades como Murilo "Takeshi" Alves (Taguatinga) e Lucas "Brexo" Pereira (Brasília) dentre várias outras influenciam diariamente o público jovem Brasiliense. Inserir os jogos eletrônicos no cenário competitivo das escolas pode promover um novo polo de interesses no DF, atraindo eventos, investimentos e empresas, além do incentivo a juventude a competição saudável.

Nos últimos anos o Distrito Federal tem construído esforços notáveis para se transformar em uma referência de tecnologia, tivemos a construção do parque tecnológico e eventos como a Campus Party, a inclusão das modalidades de E-sports/eSports nos Jogos Escolares do Distrito Federal cooperaram para essa transformação.

Entende-se ainda que os E-sports/eSports têm suas complexidades e que nem toda população têm acesso aos recursos necessários, por isso sugere-se a inclusão de categorias mobile como "Free Fire", que são mais acessíveis e populares para população carente. Espera-se também

https://sei.cl.df.gov.br/sei/controlador.php?acao=documento_imprimir_web&acao_origem=arvore_visualizar&id_documento=333123&infra_sistema=1 1/2

17/03/2021

SEI/CLDF - 0275343 - Indicação

que com a promoção do cenário competitivo, as escolas possam atrair mais investimentos para promover o acesso dos estudantes sem condição.

Além disso, a reivindicação objeto desta indicação foi colhida junto à população através de um canal de comunicação direta com os moradores e liderança comunitárias da cidade via redes sociais, a demonstrar o real interesse da comunidade.

Por se tratar de justo pleito, solicito o apoio dos nobres pares no sentido de aprovarmos a presente Indicação.

Sala das Sessões, em

DEPUTADO LEANDRO GRASS
REDE Sustentabilidade



Documento assinado eletronicamente por **LEANDRO ANTONIO GRASS PEIXOTO - Matr. 00154, Deputado(a) Distrital**, em 01/12/2020, às 14:47, conforme Art. 22, do Ato do Vice-Presidente nº 08, de 2019, publicado no Diário da Câmara Legislativa do Distrito Federal nº 214, de 14 de outubro de 2019.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site:
http://sei.cl.df.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0
 Código Verificador: 0275343 Código CRC: A7330463.

Praça Municipal, Quadra 2, Lote 5, 3º Andar, Gaf 13 – CEP 70094-902 – Brasília-DF – Telefone: (61)3348-8132
www.cl.df.gov.br - dep.leandrograss@cl.df.gov.br

00001-00040823/2020-00

0275343v8

https://sei.cl.df.gov.br/sei/controlador.php?acao=documento_imprimir_web&acao_origem=arvore_visualizar&id_documento=333123&infra_sistema=1 2/2

Fonte: Processo SEI (00001-00040823/2020-00)

ANEXO C - Envio de Indicação aprovada pela CESC para o Governador Ibaneis Rocha



CÂMARA LEGISLATIVA DO DISTRITO FEDERAL
COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, SAÚDE E CULTURA



OFÍCIO Nº 42/2021-CESC

Brasília, 19 de março de 2021.

Senhor Governador,

No uso das atribuições conferidas pelos artigos 78 e 143 do Regimento Interno desta Casa, encaminho à Vossa Excelência cópia da **Indicação 5541/2020**, aprovada na 1ª Reunião Extraordinária Remota desta Comissão, realizada no dia 8 de fevereiro de 2021.

Solicito a Vossa Excelência o encaminhamento da referida Indicação ao setor responsável para que sejam providenciadas as medidas cabíveis, bem como o obséquio de nos informar sobre as ações tomadas para resolução do proposto pelo(s) Deputado(s).

Atenciosamente,

DEPUTADA ARLETE SAMPAIO

Presidente da Comissão de Educação, Saúde e Cultura.

A Sua Excelência o Senhor

Governador do Distrito Federal

IBANEIS ROCHA

Palácio do Buriti, 1º andar, Gabinete – Praça do Buriti

Brasília – DF



Documento assinado eletronicamente por **ARLETE AVELAR SAMPAIO - Matr. 00130, Deputado(a) Distrital**, em 19/03/2021, às 15:48, conforme Art. 22, do Ato do Vice-Presidente nº 08, de 2019, publicado no Diário da Câmara Legislativa do Distrito Federal nº 214, de 14 de outubro de 2019.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site:
http://sei.cl.df.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0
 Código Verificador: **0366419** Código CRC: **7CDBD04A**.

Praça Municipal, Quadra 2, Lote 5, 1º Andar, Sala 1.28 – CEP 70094-902 – Brasília-DF – Telefone: (61)3348-8326
www.cl.df.gov.br - cesc@cl.df.gov.br

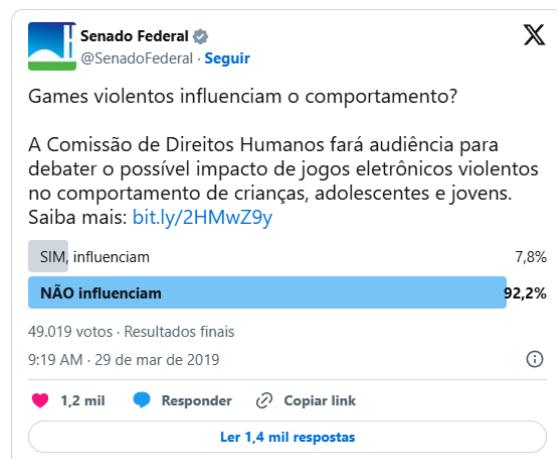
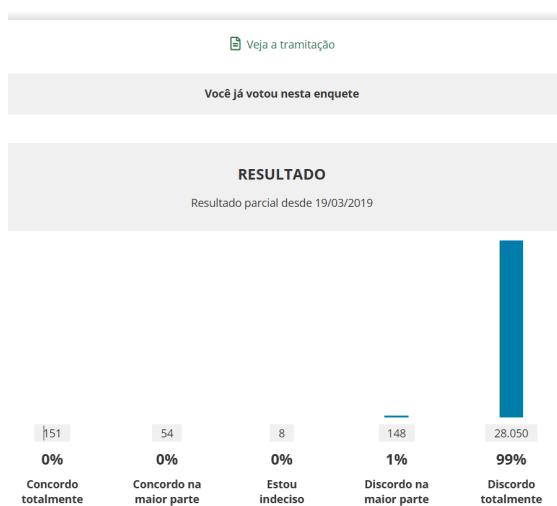
ANEXO D - Letra da música cantada pelo coral em “Cleric Beast” (Besta Clerical) no jogo *BloodBorne*

Horror fini (Um limite de horror)
Perdet it er (Um caminho perdido)
Soci perdet (Aliança perdida)
Sanguine Santa (O Santo Sangue)
Sanguis fare ore (Da boca o sangue diz)
Sanguis sanctum casta Era (Ó sagrada senhora do santo sangue)
Sanguis fare ore (Da boca o sangue diz)
Sanguis sanctum casta Era (Ó sagrada senhora do santo sangue)
Rete, sanguine male (Pela rede maligna de sangue)
Prae ista honors (Diante desta honra)
Sanguine Sanctum pree after (Sangue sagrado antes da escuridão)
Rete, sanguine male (Pela rede maligna de sangue)
Prae ista honors (Diante desta honra)
Sanguine Sanctum pree after (Sangue sagrado antes da escuridão)
Orti morti (Levante-se da morte)
Esti primoris (Para ser o mais distinto)
E si pree se brie horror Sanguine (Do cálice do sangue horrível)
Orti morti (Levante-se da morte)
Es veto vertis (Prevenir e desligar)
E vete poto horror Sanguine (De ir embriagado pelo sangue horrível)
Orti morti (Levante-se da morte)
Esti prostimis (Para ser o mais distinto)
E si pree se brie horror Sanguine (Do cálice do sangue horrível)
Orti morti (Levante-se da morte)
Es veto vertis (Prevenir e desligar)
E vete poto horror Sanguine (De ir embriagado pelo sangue horrível)

Fonte: Minglun (2018)

ANEXO E - Enquete elaborada pela Câmara dos Deputados e pelo Senado Federal sobre o Projeto de Lei (PL) 1577/2019 cuja ementa é “Criminaliza o desenvolvimento, a importação, a venda, a cessão, o empréstimo, a disponibilização ou o aluguel de aplicativos ou jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência e dá outras providências.”

ENQUETE DO PL 1577/2019



Fonte: Senado Federal (2019c).

Fonte: Câmara dos Deputados (2019f).



Fonte: Senado Federal (2019b).

ANEXO F - Pico de visualizações em 2024 e de todos os tempos

Pico de visualizações em 2024

	Name	Type	Prize Pool	Peak Viewers	Tournaments Ongoing / Total
1	League of Legends	PC / Console	\$9 183 908	02 Nov 6 856 769	177
2	Mobile Legends: Bang Bang	Mobile	\$7 899 342	15 Dec 4 129 026	166
3	Counter-Strike	PC / Console	\$21 630 040	31 Mar 1 853 954	687
4	Valorant	PC / Console	\$8 778 813	24 Mar 1 687 848	356
5	Dota 2	PC / Console	\$22 768 727	15 Sep 1 513 877	186
6	Brawl Stars	Mobile	\$1 546 200	03 Nov 1 103 153	27
7	PUBG Mobile	Mobile	\$16 321 689	08 Dec 985 418	175
8	Fortnite	PC / Console	\$12 854 898	08 Sep 809 854	377
9	Arena of Valor	Mobile	\$2 390 077	29 Dec 762 583	18
10	Free Fire	Mobile	\$4 103 943	24 Nov 751 237	113

Fonte: Escharts (2025i)

Pico de visualizações de todos os tempos

	Name	Type	Prize Pool	Peak Viewers	Tournaments Ongoing / Total
1	League of Legends	PC / Console	\$109 934 362	02 Nov 2024 6 856 769	Ongoing: 14 / 3953
2	Free Fire	Mobile	\$23 548 411	30 May 2021 5 415 990	1130
3	Mobile Legends: Bang Bang	Mobile	\$22 028 456	17 Dec 2023 5 067 107	Ongoing: 1 / 926
4	PUBG Mobile	Mobile	\$100 361 276	21 Jan 2021 3 801 998	Ongoing: 1 / 1678
5	Counter-Strike	PC / Console	\$157 301 258	07 Nov 2021 2 748 434	Ongoing: 4 / 8294
6	Dota 2	PC / Console	\$333 986 525	17 Oct 2021 2 741 514	2448
7	Fortnite	PC / Console	\$128 717 984	28 Jul 2019 2 334 826	1031
8	Valorant	PC / Console	\$35 755 508	24 Mar 2024 1 687 848	Ongoing: 7 / 2775
9	Brawl Stars	Mobile	\$9 008 353	03 Nov 2024 1 103 153	355
10	Arena of Valor	Mobile	\$19 478 788	23 Jul 2023 974 624	246

Fonte: Escharts (2025a)

ANEXO G - Plataforma moodle para auxiliar professores formadores e cursistas

Curso: Introdução aos Games e Esportes na Educação - 2º Semestre - GITEAD - 30hs

Link da Aula na Twitch

Netiqueta

Atualização do perfil no AVA

Como utilizar imagens da internet sem ferir os direitos autorais.

Banco de imagens gratuitos

Formulário Diagnóstico

1º encontro

2º encontro

3º encontro

4º encontro

5º encontro

6º encontro

7º encontro

8º encontro

9º encontro

10º encontro

Entre em contato

Siga nossas redes sociais

Contate o suporte do site

Você acessou como DAVID LEONARDO DA SILVA DE ANDRADE TEIXEIRA (Sair)

GDF eApe Ambiente Virtual de Aprendizagem

Página inicial Mais ▾

Modo de edição

Curso Configurações Participantes Notas Relatórios Mais ▾

1º encontro

Avaliação diagnóstica inicial sobre games e esports (Google Form); Apresentação; Introdução aos conceitos: games, esportes eletrônicos, jogos eletrônicos, esports/e-sports e egames/e-games/eGames.

Fonte de Pesquisa

GEEKFIT - Apresentação

2º encontro

Principais plataformas gamers, história dos videogames, fontes de "visita" ao museu do videogame e história dos videogames e dos esportes.

Video: Educação Física - Humor

Video: Evolução dos Games

Video: Evolução dos Games 2

3º encontro

Mercado de jogos, game devs e mundo do trabalho dos games e esports.

Imagen: Mapa Mental

PBG Gratuita.pdf

4º encontro

5º encontro

6º encontro

7º encontro

8º encontro

9º encontro

1º encontro

2º encontro

3º encontro

4º encontro

5º encontro

6º encontro

7º encontro

8º encontro

9º encontro

Curso Configurações Participantes Notas Relatórios Mais ▾

Página inicial Mais ▾

Modo de edição

1º encontro
RECI SPORTS / SHOOTING / CAR / STRATEGY / PLATER / PUZZLE / GAMES

2º encontro
RECI SPORTS / SHOOTING / CAR / STRATEGY / PLATER / PUZZLE / GAMES

3º encontro
RECI SPORTS / SHOOTING / CAR / STRATEGY / PLATER / PUZZLE / GAMES

4º encontro
RECI SPORTS / SHOOTING / CAR / STRATEGY / PLATER / PUZZLE / GAMES

5º encontro
RECI SPORTS / SHOOTING / CAR / STRATEGY / PLATER / PUZZLE / GAMES

6º encontro
RECI SPORTS / SHOOTING / CAR / STRATEGY / PLATER / PUZZLE / GAMES

7º encontro
RECI SPORTS / SHOOTING / CAR / STRATEGY / PLATER / PUZZLE / GAMES

8º encontro
RECI SPORTS / SHOOTING / CAR / STRATEGY / PLATER / PUZZLE / GAMES

9º encontro
RECI SPORTS / SHOOTING / CAR / STRATEGY / PLATER / PUZZLE / GAMES

5º encontro
Como trabalhar com games e esports nas escolas, interclasses, camp de férias, visitas pedagógicas a eventos, intervalo interativo, dia letivo temático com games e esports.

Aula Gravada - Aula 4

6º encontro
Ensino a arte NOS games e a arte DOS games: chiptune, pixel art, 2D, 2.5D, 3D, cel shading, estúdio ghibli, remakes, remasters, HD, FULLHD, 4K, 8bits, 16bits, 32bits etc. As diferentes mídias dos games, emuladores, avanço do blu-ray e desaparecimento do HD-DVD, estabilização da mídia digital etc.

Aula Gravada - Aula 6

7º encontro
RECI SPORTS / SHOOTING / CAR / STRATEGY / PLATER / PUZZLE / GAMES

8º encontro
RECI SPORTS / SHOOTING / CAR / STRATEGY / PLATER / PUZZLE / GAMES

9º encontro
RECI SPORTS / SHOOTING / CAR / STRATEGY / PLATER / PUZZLE / GAMES

7º encontro
Modalidades de jogos eletrônicos e de esportes eletrônicos: multiplayer local, online, coop, screen split, MMORPG, RPG, MOBA, Battle Royale, open world etc.

Resumo do encontro

Aula Gravada - Aula 7

8º encontro
Preconceitos, toxicidade nos games; Temas transversais e segurança da informação; Skin e cyberbullying.

Links dos conteúdos apresentados

Aula Gravada - Aula 8

10º encontro
RECI SPORTS / SHOOTING / CAR / STRATEGY / PLATER / PUZZLE / GAMES

9º encontro
Influenciadores/streamers e organizações de esports.

10º encontro

Entre em contato **Contate o suporte do site** **Baixar o aplicativo móvel.**
 Siga nossas redes sociais **GET IT ON Google Play** **Download on the App Store**

10º encontro
Sugestão de planos de aula envolvendo diferentes modalidades de esports eletrônicos e games.
Avaliação diagnóstica final sobre games e esports (Google Form.).

Google form para ser respondido:
<https://forms.gle/Ti3EGLCX3J969LPZA>

Orientações para a realização da Atividade - Sequência Didática **Marcar como feito**

Aula Gravada - Aula 10 **Marcar como feito**

Entre em contato **Baixar o aplicativo móvel.**

ANEXO H - Base Nacional Comum Curricular (BNCC) abrangendo *games* e *esports*

Linguagens – Língua Portuguesa Ensino Fundamental.

Reconstrução e reflexão sobre as condições de produção e recepção dos textos pertencentes a diferentes gêneros e que circulam nas diferentes mídias e esferas/campos de atividade humana

- Analisar as diferentes formas de manifestação da compreensão ativa (réplica ativa) dos textos que circulam nas redes sociais, *blogs/microblog*, *sites* e afins e os gêneros que conformam essas práticas de linguagem, como: comentário, carta de leitor, *post* em rede social³³, *gif*, *meme*, *fanfic*, *vlogs* variados, *political remix*, charge digital, paródias de diferentes tipos, vídeos-minuto, *e-zine*, *fanzine*, *fanvídeo*, *vidding*, *gameplay*, *walkthrough*, *detonado*, *machinima*, *trailer honesto*, *playlists* comentadas de diferentes tipos etc., de forma a ampliar a compreensão de textos que pertencem a esses gêneros e a possibilitar uma participação mais qualificada do ponto de vista ético, estético e político nas práticas de linguagem da cultura digital.

Fonte: Captura de tela diretamente da BNCC, Brasil (2017). Elaborada pelo autor, 2024.

Linguagens – Língua Portuguesa Ensino Fundamental.

interesses/objetivos em pauta. O grau de envolvimento com uma personagem ou um universo ficcional, em função da leitura de livros e HQs anteriores, da vivência com filmes e *games* relacionados, da participação em comunidades de fãs etc., pode ser tamanho que encoraje a leitura de trechos de maior extensão e complexidade lexical ou sintática dos que os em geral lidos.

Fonte: Captura de tela diretamente da BNCC, Brasil (2017). Elaborada pelo autor, 2024.

Linguagens – Língua Portuguesa Ensino Fundamental.

O **Eixo da Produção de Textos** compreende as práticas de linguagem relacionadas à interação e à autoria (individual ou coletiva) do texto escrito, oral e multissemiótico, com diferentes finalidades e projetos enunciativos como, por exemplo, construir um álbum de personagens famosas, de heróis/heroínas ou de vilões ou vilãs; produzir um almanaque que retrate as práticas culturais da comunidade; narrar fatos cotidianos, de forma crítica, lírica ou bem-humorada em uma crônica; comentar e indicar diferentes produções culturais por meio de resenhas ou de *playlists* comentadas; *descrever, avaliar e recomendar (ou não) um game em uma resenha, gameplay ou vlog*; escrever verbetes

Fonte: Captura de tela diretamente da BNCC, Brasil (2017). Elaborada pelo autor, 2024.

Linguagens – Língua Portuguesa Ensino Fundamental.

O **Eixo da Oralidade** compreende as práticas de linguagem que ocorrem em situação oral com ou sem contato face a face, como aula dialogada, webconferência, mensagem gravada, *spot* de campanha, *jingle*, seminário, debate, programa de rádio, entrevista,

78

LINGUAGENS - LÍNGUA PORTUGUESA ENSINO FUNDAMENTAL

declamação de poemas (com ou sem efeitos sonoros), peça teatral, apresentação de cantigas e canções, *playlist* comentada de músicas, *vlog* de *game*, contação de histórias, diferentes tipos de podcasts e vídeos, dentre outras. Envolve também a oralização

Fonte: Captura de tela diretamente da BNCC, Brasil (2017). Elaborada pelo autor, 2024.

Língua Portuguesa no Ensino Fundamental – Anos Iniciais: Práticas de Linguagem, Objetos de Conhecimento E Habilidades

As diversas práticas letradas em que o aluno já se inseriu na sua vida social mais ampla, assim como na Educação Infantil, tais como cantar cantigas e recitar parlendas e quadrinhas, ouvir e recontar contos, seguir regras de jogos e receitas, *jogar games*, relatar experiências e experimentos, serão progressivamente intensificadas e complexificadas, na direção de gêneros secundários com textos mais complexos.

Fonte: Captura de tela diretamente da BNCC, Brasil (2017). Elaborada pelo autor, 2024.

Língua Portuguesa no Ensino Fundamental – Anos Iniciais: Práticas de Linguagem, Objetos de Conhecimento E Habilidades

HABILIDADES		
3º ANO	4º ANO	5º ANO
<p>(EF03LP22) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas, telejornal para público infantil com algumas notícias e textos de campanhas que possam ser repassados oralmente ou em meio digital, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa, a organização específica da fala nesses gêneros e o tema/assunto/ finalidade dos textos.</p>	<p>(EF04LP17) Produzir jornais radiofônicos ou televisivos e entrevistas veiculadas em rádio, TV e na internet, orientando-se por roteiro ou texto e demonstrando conhecimento dos gêneros jornal falado/televisivo e entrevista.</p>	<p>(EF05LP18) Roteirizar, produzir e editar vídeo para <i>vlogs</i> argumentativos sobre produtos de mídia para público infantil (filmes, desenhos animados, HQs, <i>games</i> etc.), com base em conhecimentos sobre os mesmos, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.</p>

Fonte: Captura de tela diretamente da BNCC, Brasil (2017). Elaborada pelo autor, 2024.

Língua Portuguesa no Ensino Fundamental – Anos Iniciais: Práticas de Linguagem, Objetos de Conhecimento E Habilidades

HABILIDADES
<p>(EF69LP06) Produzir e publicar notícias, fotodenúncias, fotorreportagens, reportagens, reportagens multimidiáticas, infográficos, podcasts noticiosos, entrevistas, cartas de leitor, comentários, artigos de opinião de interesse local ou global, textos de apresentação e apreciação de produção cultural – resenhas e outros próprios das formas de expressão das culturas juvenis, tais como <i>vlogs</i> e podcasts culturais, gameplay, detonado etc. – e cartazes, anúncios, propagandas, <i>spots</i>, <i>jingles</i> de campanhas sociais, dentre outros em várias mídias, vivenciando de forma significativa o papel de repórter, de comentador, de analista, de crítico, de editor ou articulista, de <i>booktuber</i>, de <i>vlogger</i> (<i>vlogueiro</i>) etc., como forma de compreender as condições de produção que envolvem a circulação desses textos e poder participar e vislumbrar possibilidades de participação nas práticas de linguagem do campo jornalístico e do campo midiático de forma ética e responsável, levando-se em consideração o contexto da <i>Web 2.0</i>, que amplia a possibilidade de circulação desses textos e “funde” os papéis de leitor e autor, de consumidor e produtor.</p>

Fonte: Captura de tela diretamente da BNCC, Brasil (2017). Elaborada pelo autor, 2024.

Língua Portuguesa no Ensino Fundamental – Anos Iniciais: Práticas de Linguagem, Objetos de Conhecimento E Habilidades

<p>(EF67LP11) Planejar resenhas, <i>vlogs</i>, vídeos e podcasts variados, e textos e vídeos de apresentação e apreciação próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado etc.), dentre outros, tendo em vista as condições de produção do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc. –, a partir da escolha de uma produção ou evento cultural para analisar – livro, filme, série, game, canção, videoclipe, fanclipe, <i>show</i>, saraus, <i>slams</i> etc. – da busca de informação sobre a produção ou evento escolhido, da síntese de informações sobre a obra/evento e do elenco/seleção de aspectos, elementos ou recursos que possam ser destacados positiva ou negativamente ou da roteirização do passo a passo do game para posterior gravação dos vídeos.</p> <p>(EF67LP12) Produzir resenhas críticas, <i>vlogs</i>, vídeos, podcasts variados e produções e gêneros próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado etc.), que apresentem/descrevam e/ou avaliem produções culturais (livro, filme, série, game, canção, disco, videoclipe etc.) ou evento (<i>show</i>, saraus, <i>slam</i> etc.), tendo em vista o contexto de produção dado, as características do gênero, os recursos das mídias envolvidas e a textualização adequada dos textos e/ou produções.</p>
--

Fonte: Captura de tela diretamente da BNCC, Brasil (2017). Elaborada pelo autor, 2024.

Linguagens – Arte Ensino Fundamental

ARTE – 6º AO 9º ANO (Continuação)

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Música	Contextos e práticas	<p>(EF69AR16) Analisar criticamente, por meio da apreciação musical, usos e funções da música em seus contextos de produção e circulação, relacionando as práticas musicais às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.</p> <p>(EF69AR17) Explorar e analisar, criticamente, diferentes meios e equipamentos culturais de circulação da música e do conhecimento musical.</p> <p>(EF69AR18) Reconhecer e apreciar o papel de músicos e grupos de música brasileiros e estrangeiros que contribuíram para o desenvolvimento de formas e gêneros musicais.</p> <p>(EF69AR19) Identificar e analisar diferentes estilos musicais, contextualizando-os no tempo e no espaço, de modo a aprimorar a capacidade de apreciação da estética musical.</p>
	Elementos da linguagem	(EF69AR20) Explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de recursos tecnológicos (apps e plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais.

Fonte: Captura de tela diretamente da BNCC, Brasil (2017). Elaborada pelo autor, 2024.

Linguagens – Arte Ensino Fundamental

(EF69AR20) Explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de recursos tecnológicos (**games** e plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais.

Fonte: Captura de tela diretamente da BNCC, Brasil (2017). Elaborada pelo autor, 2024.

Linguagens e Suas Tecnologias Ensino Médio

Para tanto, é necessário não somente possibilitar aos estudantes explorar interfaces técnicas (como a das linguagens de programação ou de uso de ferramentas e apps variados de edição de áudio, vídeo, imagens, de realidade aumentada, de **criação de games**, gifs, memes, infográficos etc.), mas também interfaces críticas e éticas que lhes permitam tanto triar e curar informações como produzir o novo com base no existente.

Fonte: Captura de tela diretamente da BNCC, Brasil (2017). Elaborada pelo autor, 2024.

Linguagens e Suas Tecnologias – Língua Portuguesa Ensino Médio

- a ampliação de repertório, considerando a diversidade cultural, de maneira a abranger produções e formas de expressão diversas – literatura juvenil, literatura periférico-marginal, o culto, o clássico, o popular, cultura de massa, cultura das mídias, culturas juvenis etc. – e em suas múltiplas repercuções e possibilidades de apreciação, em processos que envolvem adaptações, remídias, estilizações, paródias, HQs, minisséries, filmes, videominutos, **games** etc.;

Fonte: Captura de tela diretamente da BNCC, Brasil (2017). Elaborada pelo autor, 2024.

Linguagens e Suas Tecnologias – Língua Portuguesa Ensino Médio

(EM13LP21) Produzir, de forma colaborativa, e socializar *playlists* comentadas de preferências culturais e de entretenimento, revistas culturais, fanzines, e-zines ou publicações afins que divulguem, comentem e avaliem músicas, **games**, séries, filmes, quadrinhos, livros, peças, exposições, espetáculos de dança etc., de forma a compartilhar gostos, identificar afinidades, fomentar comunidades etc.

Fonte: Captura de tela diretamente da BNCC, Brasil (2017). Elaborada pelo autor, 2024.

Linguagens e Suas Tecnologias – Língua Portuguesa Ensino Médio

(EM13LP44) Analisar formas contemporâneas de publicidade em contexto digital (**advergame**, anúncios em vídeos, *social advertising*, *unboxing*, narrativa mercadológica, entre outras), e peças de campanhas publicitárias e políticas (cartazes, folhetos, anúncios, propagandas em diferentes mídias, *spots*, *jingles* etc.), identificando valores e representações de situações, grupos e configurações sociais veiculadas, desconstruindo estereótipos, destacando estratégias de engajamento e viralização e explicando os mecanismos de persuasão utilizados e os efeitos de sentido provocados pelas escolhas feitas em termos de elementos e recursos linguístico-discursivos, imagéticos, sonoros, gestuais e espaciais, entre outros.

(EM13LP45) Analisar, discutir, produzir e socializar, tendo em vista temas e acontecimentos de interesse local ou global, notícias, fotodenúncias, fotorreportagens, reportagens multimidiáticas, documentários, infográficos, *podcasts* noticiosos, artigos de opinião, críticas da mídia, *vlogs* de opinião, textos de apresentação e apreciação de produções culturais (resenhas, ensaios etc.) e outros gêneros próprios das formas de expressão das culturas juvenis (*vlogs* e *podcasts* culturais, **gameplay** etc.), em várias mídias, vivenciando de forma significativa o papel de repórter, analista, crítico, editorialista ou articulista, leitor, vlogueiro e *booktuber*, entre outros.

Fonte: Captura de tela diretamente da BNCC, Brasil (2017). Elaborada pelo autor, 2024.

ANEXO I - Currículo em Movimento do Distrito Federal – Ensino Fundamental Anos Iniciais – Anos Finais

EIXOS TRANSVERSAIS: EDUCAÇÃO PARA DIVERSIDADE/CIDADANIA E EDUCAÇÃO EM E PARA OS DIREITOS HUMANOS/EDUCAÇÃO PARA A SUSTENTABILIDADE			
EIXOS INTEGRADORES – LETRAMENTOS E LUDICIDADE LINGUAGENS – ARTE: MÚSICA 3º CICLO – 1º BLOCO			
6º ANO		7º ANO	
OBJETIVOS	CONTEÚDOS	OBJETIVOS	CONTEÚDOS
<ul style="list-style-type: none"> Experienciar fontes e materiais sonoros em práticas de composição/criação, execução e apreciação musical, reconhecendo timbres e características de instrumentos musicais diversos, acústicos ou eletrônicos, convencionais ou não convencionais. Desenvolver a expressividade e possibilidade de criação musical por meio do canto e sons corporais. Reconhecer e diferenciar os elementos sonoros a fim de compreender a estrutura musical. Utilizar recursos tecnológicos para o desenvolvimento de atividades musicais de apreciação, reprodução e criação. Identificar e explorar diferentes formas, procedimentos e técnicas de registro musical. 	<ul style="list-style-type: none"> Fontes sonoras: <ul style="list-style-type: none"> o cotidianas o instrumentos musicais convencionais (aerofones, cordofones, membranofones, idiófones e eletrônicos) o instrumentos da bandinha rítmica (chocalhos, pandorins, reco-reco, triângulo, pandeiro, caxixi, guizo, agogô, afoxé, clavas, tambores, bumbo, xilofone, pratos, dentre outros) o materiais reutilizáveis (cones de plástico, copos, garrafas, madeira, metais, latas, vidros, entre outros) Canto, vocalizações; ajuste da tonalidade vocal; percussão corporal Altura, intensidade, timbre, melodia e ritmo Recursos tecnológicos sonoro musicais (plataformas digitais, jogos, aplicativos, softwares, karaokê e playback, entre outras Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC) 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar e analisar diferentes estilos musicais, contextualizando-os no tempo e no espaço, de modo a aprimorar a capacidade de apreciação da estética musical. Reconhecer e executar músicas (no corpo ou em instrumentos) com células rítmicas características da música popular brasileira. Reconhecer algumas características das diferentes funções sociais da música por meio da escuta atenta em diversos contextos musicais. Criar improvisações, arranjos, jingles, trilhas sonoras, entre outros, utilizando diversos materiais sonoro musicais de maneira individual, coletiva e colaborativa. Explorar os elementos constitutivos da música por meio de recursos tecnológicos, seja para criação, composição ou apreciação musicais. 	<ul style="list-style-type: none"> Estilos musicais diversos (MPB, Samba, Bossa Nova, Baião, Forró, Rock, Sertanejo - raiz e contemporâneo, Música eletrônica) Linhas rítmicas com som e silêncio: baião, coco, xote, samba, choro, boi, maracatu, forró, dentre outros. Características da música: <ul style="list-style-type: none"> o arranjos o improvisações o jingles o trilhas sonoras o dentre outras Voz, percussão corporal, instrumentos musicais (convencionais e alternativos) e objetos sonoros Jogos sonoro-musicais Aplicativos musicais (Garage Band, Piano Tiles, entre outros)

Fonte: Captura de tela diretamente do CMDF (2018). Elaborada pelo autor, 2024.

Currículo em Movimento do Distrito Federal – Ensino Fundamental Anos Iniciais – Anos Finais

EIXOS TRANSVERSAIS: EDUCAÇÃO PARA DIVERSIDADE/CIDADANIA E EDUCAÇÃO EM E PARA OS DIREITOS HUMANOS/EDUCAÇÃO PARA A SUSTENTABILIDADE			
EIXOS INTEGRADORES – ALFABETIZAÇÃO/LETRAMENTOS/LUDICIDADE LINGUAGENS – ARTE: TEATRO 2º CICLO – 2º BLOCO			
4º ANO		5º ANO	
OBJETIVOS	CONTEÚDOS	OBJETIVOS	CONTEÚDOS
<ul style="list-style-type: none"> Federal e entorno respeitando suas especificidades. Criar e exercitar novas formas de linguagens corporal e cênica a partir do circo (palhaçadas/clown) por meio da definição de um personagem. 	<ul style="list-style-type: none"> filmadora, gravador, câmeras, celulares, jogos eletrônicos, aplicativos, websites, entre outros Grupos indígenas (Tapuias-Fulniôs, Guajajaras, Pataxós, Tukano e outros), Quilombo Mesquita, Ciganos e Afro-brasileiros Criação de um personagem (sua própria "cara de palhaço"), maquiagem, mímica, acrobacia, malabarismo e outros 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar e compreender as influências das culturas indígenas e afro-brasileiras, marcadas pela diversidade de rituais, mitos e imaginários, entendendo a função do corpo como elemento expressivo das relações pessoais. Producir e exercitar novas formas de linguagens corporal e cênica a partir do circo (palhaçadas/clown) por meio da criação de personagens e 	<ul style="list-style-type: none"> figurino, maquiagem, iluminação, entre outros Produção e encenação de peças teatrais em grupo, definição de papéis. Exemplo: diretor, atores e atrizes, sonoplasta, cenógrafo Tecnologia e recursos digitais em produções cênicas. Exemplo: filmadora, gravador, câmeras, celulares, jogos eletrônicos, aplicativos, websites, entre outros

Fonte: Captura de tela diretamente do CMDF (2018). Elaborada pelo autor, 2024.

Curriculum in Motion of the Federal District – Basic Education Initial Years – Final Years

EIXOS TRANSVERSAIS: EDUCAÇÃO PARA DIVERSIDADE/CIDADANIA E EDUCAÇÃO EM E PARA OS DIREITOS HUMANOS/EDUCAÇÃO PARA A SUSTENTABILIDADE			
EIXOS INTEGRADORES – ALFABETIZAÇÃO/LETRAMENTOS/LUDICIDADE LINGUAGENS – ARTE: DANÇA 2º CICLO - 2º BLOCO			
4º ANO		5º ANO	
OBJETIVOS	CONTEÚDOS	OBJETIVOS	CONTEÚDOS
<p>Contextos e práticas</p> <ul style="list-style-type: none"> Conhecer, vivenciar e apreciar manifestações de dança da cultura local e regional. Pesquisar a diversidade cultural presente nas manifestações de dança brasileira. Conhecer espaços culturais do Distrito Federal, em especial aqueles voltados para as práticas de dança. Identificar elementos constitutivos do espaço cultural teatral. Conhecer os campos de atuação profissional da área de dança. 	<p>Contextos e práticas</p> <ul style="list-style-type: none"> Manifestações de dança da comunidade local e regional Manifestações de dança da cultura brasileira e suas matrizes indígenas e africanas Espaços culturais do Distrito Federal Elementos do espaço teatral: palco, plateia, coxias, rotundas, camarim, cabine de som e iluminação Campos de atuação: ensino, composição coreográfica, direção, produção, elenco, iluminação, cenografia, sonoplastia 	<p>Contextos e práticas</p> <ul style="list-style-type: none"> Conhecer as manifestações de dança das regiões do Brasil. Adquirir repertório relativo às diferentes manifestações de dança de matrizes indígenas, africanas e europeias. Conhecer possibilidades alternativas de espaços cênicos urbanos e seus elementos constitutivos. Explorar jogos eletrônicos de dança. 	<p>Contextos e práticas</p> <ul style="list-style-type: none"> Manifestações de dança do Norte, Nordeste, Sul, Sudeste e Centro-Oeste Manifestações de dança da cultura brasileira e suas matrizes indígenas, africanas e europeias Espaços urbanos: praças, avenidas, parques etc. Espaços de mobilidade urbana, espaços de lazer, espaços de comércio, espaços residenciais entre outros Jogos eletrônicos de dança: <i>Pump It Up</i>, <i>Dance Dance Revolution</i>, <i>Just Dance</i> etc.

Fonte: Captura de tela diretamente do CMDF (2018). Elaborada pelo autor, 2024.

Curriculum in Motion of the Federal District – Basic Education Initial Years – Final Years

EIXOS TRANSVERSAIS: EDUCAÇÃO PARA DIVERSIDADE/CIDADANIA E EDUCAÇÃO EM E PARA OS DIREITOS HUMANOS/EDUCAÇÃO PARA A SUSTENTABILIDADE					
EIXOS INTEGRADORES – ALFABETIZAÇÃO/LETRAMENTOS/LUDICIDADE LINGUAGENS – ARTE: MÚSICA 2º CICLO – 1º BLOCO					
1º ANO		2º ANO		3º ANO	
OBJETIVOS	CONTEÚDOS	OBJETIVOS	CONTEÚDOS	OBJETIVOS	CONTEÚDOS
<p>experiência, apreciação, compartilhamento artístico.</p> <ul style="list-style-type: none"> Montagem de espetáculos e apresentações: figurino, sonoplastia, cenário, coreografia Multimídia, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, Wii Music, softwares etc. 	<p>sonoras de cantigas, canções e brinquedos cantados, músicas instrumentais, dentre outros</p>		<ul style="list-style-type: none"> Apreciação e execução musical em parceria com familiares, comunidade escolar, colegas de sala e demais atores Gravações em áudio, vídeo e fotografia 		

Fonte: Captura de tela diretamente do CMDF (2018). Elaborada pelo autor, 2024.

ANEXO J - Ementa e Conteúdo Programático de disciplina de *games e esports* na Faculdade de Educação Física na Universidade Federal de Lavras (UFLA)

Código: GFD251
Revisão: 1
Emissão: 09/09/2024
Página: 1/1

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE LAVRAS PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

EMENTA E CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

CÓDIGO	DENOMINAÇÃO	CR.	CARGA HORÁRIA		
			TEÓRICA	PRÁTICA	TOTAL
GFD251	Jogos Eletrônicos e E-sports	4	34	34	68

EMENTA

Esta disciplina se propõe a estudar as características dos Jogos Eletrônicos e dos e-sports desde seu contexto enquanto uma manifestação dos Jogos até a prática esportiva competitiva.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Hermenêutica enquanto método de pesquisa dos Jogos Eletrônicos
Características dos Jogos eletrônicos
Jogos eletrônicos e e-sports no contexto escolar
Características dos e-sports
E-sports nos megaeventos esportivos

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2001.
LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* 2. ed. São Paulo, SP: Editora 34, 2011.
KISHIMOTO, Tizuko Mochida. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo Cengage Learning 2016. E-book.
KISHIMOTO, Tizuko Mochida (org.). *O Brincar e suas teorias*. São Paulo, SP: Cengage Learning, 1998. 172 p. ISBN 9788522111718 (broch.).

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. 1. ed. São Paulo: Vozes, 2017. E-book.
LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. 2. ed. São Paulo, SP: Ed. 34, 2000. (Coleção TRANS).
MORENO, Guilherme. *1000 jogos e brincadeiras direcionadas: de aprendiz a atleta*. Rio de Janeiro, RJ: Sprint, 2008. 176 p. ISBN 978-85-7332-264-4.
REZENDE, Joselmo. *Cibercultura*. 1. ed. São Paulo: Contentus, 2020. E-book.
VIEIRA, Karine Moura. *Cibercultura*. 1. ed. Curitiba: Intersaberes, 2021. E-book.
JENSENL. *E-Sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas* [dissertação]. Curitiba: Universidade Federal do Paraná;2017.



Esse documento foi gerado em 23/01/2025 às 16:55:54

Para verificar a autenticidade desse documento, basta acessar o link abaixo e localizar a referida disciplina.

https://sig.ufra.br/modulos/publico/matrizes_curriculares/index.php

Fonte: Machado (2024)

ANEXO K - Pesquisa do professor criador e organizador dos JEEDF - *games* e *esports* na educação pública do DF

15/11/2024, 13:53

SEI/GDF - 65548193 - Informativo



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL
SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL

Subsecretaria de Educação Básica

Informativo - SEE/SUBEB

Às Coordenações Regionais de Ensino, com vistas às Unidades Escolares vinculadas.

Assunto: Pesquisa *games* (jogos eletrônicos) e *esports* (esportes eletrônicos).

Senhor(a) Coordenador(a),

A Subsecretaria de Educação Básica (SUBEB), por meio da Gerência de Desporto Escolar (GEDESC), vinculada à Diretoria de Educação Física e Desporto Escolar, orienta sobre a divulgação de pesquisa entre os estudantes, de caráter diagnóstico, sobre *games* (jogos eletrônicos) e *esports* (esportes eletrônicos), a fim de embasar as decisões da equipe dos Jogos Escolares, a partir do interesse dos estudantes, na seleção dos jogos a serem escolhidos para os Torneios estudantis, a elaboração de possíveis projetos CIDs de *esports* e sala de *esports* da Escola Vocacionada da Secretaria de Estado de Educação do DF e curso de formação de professores em parceria com a EAPE.

Nesse sentido, informa-se que, para o referido procedimento, será necessário o acesso dos estudantes dos Anos Finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio ao *Link*: [Pesquisa *games* e *esports*](#) e preenchimento das informações até o dia **20/08/2021**, impreterivelmente.

Certo da colaboração e participação de todos, solicita-se a ampla divulgação do *link* da pesquisa entre os estudantes das Unidades Escolares vinculadas a essa Coordenação Regional de Ensino.

Na oportunidade, informa-se que quaisquer dúvidas poderão ser esclarecidas por meio do correio eletrônico da Gerência de Desporto Escolar: gedesc.defide@edu.se.df.gov.br.

Atenciosamente,

TIAGO CORTINAZ
Subsecretário de Educação Básica



Documento assinado eletronicamente por **TIAGO CORTINAZ DA SILVA - Matr.0243728-7, Subsecretário(a) de Educação Básica**, em 09/07/2021, às 15:28, conforme art. 6º do Decreto nº 36.756, de 16 de setembro de 2015, publicado no Diário Oficial do Distrito Federal nº 180, quinta-feira, 17 de setembro de 2015.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site:
http://sei.df.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0&verificador=65548193 código CRC= 577B9D6D.

"Brasília - Patrimônio Cultural da Humanidade"

SBN QD 02 Bloco "C" Edifício Phenícia Brasília - Bairro ASA NORTE - CEP 70.040-020 - DF

3901-3294

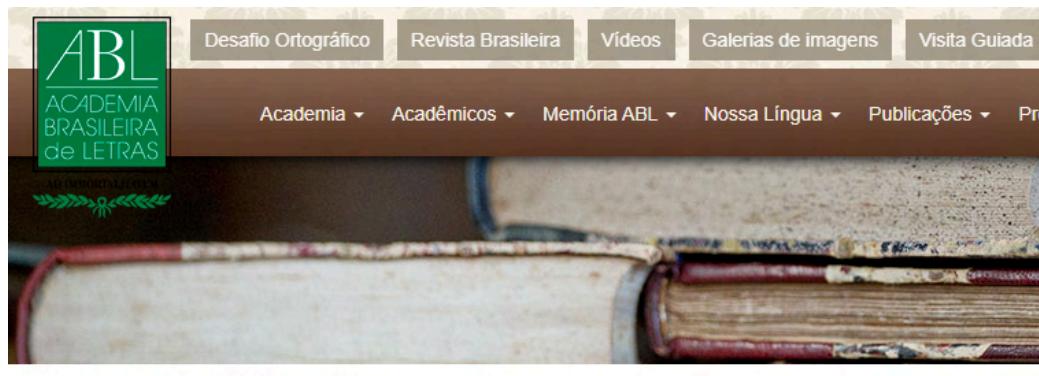
00080-00117096/2021-99

Doc. SEI/GDF 65548193

https://sei.df.gov.br/sei/controlador.php?acao=procedimento_trabalhar&acao_origem=protocolo_pesquisa_rapida&id_protocolo=74733055&infra_... 1/1

Fonte: Processo SEI (00080-00117096/2021-99)

ANEXO L - VOLP e AP Stylebook e os e-terms: e-book, email, esports e outros



Início > Nossa Língua > Busca no Vocabulário

Busca no Vocabulário

+A -A

Esta base de pesquisa lexical, continuamente atualizada, abrange os termos vernáculos do Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa (Volp), do Vocabulário de Estrangeirismos e do Vocabulário de Topônimos e Gentílicos.

e-book

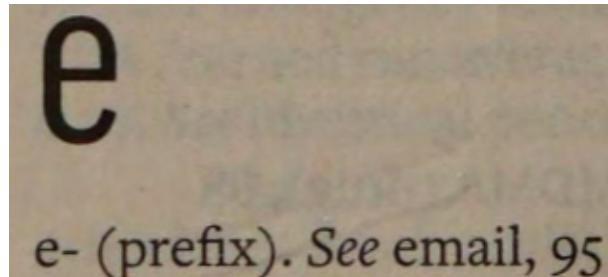
Buscar

Resultados encontrados

Palavra

e-book

s.m. ing. Estrangeira Este verbete faz parte do Vocabulário de Estrangeirismos



Fonte: ASSOCIATED PRESS (2017)

e-book The electronic version of a book or publication, sold digitally and commonly consumed on a handheld device called an *e-book reader* or *e-reader*, or on an *e-reader app* on a smartphone, tablet or PC.

Fonte: ASSOCIATED PRESS (2017)

email Acceptable in all references for *electronic mail*. Also: *esports*. Use a hyphen with other *e-* terms: *e-book*, *e-reader*, *e-commerce*.

Fonte: ASSOCIATED PRESS (2017)

ANEXO M - Frentes parlamentares do DF e Federais

Versão inicial da Frente Parlamentar do DF antes da revisão do professor



CÂMARA LEGISLATIVA DO DISTRITO FEDERAL
Gabinete do Deputado Roosevelt Vilela - Gab 14



REQUERIMENTO N° , DE 2023

(Autoria: Deputado ROOSEVELT VILELA)

Requer o registro da criação da Frente Parlamentar de Games e Jogos Eletrônicos no Distrito Federal.

EXCELENTESSIMO SENHOR PRESIDENTE DA CÂMARA LEGISLATIVA DO DISTRITO FEDERAL:

Requeiro o registro da Frente Parlamentar de Games e Jogos Eletrônicos no Distrito Federal, que atuará em defesa do desenvolvimento e regulamentação do segmento.

JUSTIFICAÇÃO

A Frente Parlamentar de Games e Jogos Eletrônicos no Distrito Federal está sendo criada com o objetivo de consolidar a implementação e regulamentação do segmento.

O mercado de games e jogos eletrônicos merece relevância no Distrito Federal, haja o crescimento e importância do ramo no Distrito Federal, que já vem adotando medidas visando atrair empresas de tecnologia da informação.

Em razão da relevância do tema, necessária se faz a discussão e implementação de política pública específica para Games e Jogos Eletrônicos. Nesse sentido, importante a discussão e proposição de legislação específica sobre a matéria no Distrito Federal.

A Frente espera contar com a participação de universidades e cursos técnicos que formam profissionais para este setor, além de jogadores, entidades associativas e empreendedores – nas áreas de desenvolvimento de apps, games e projetos digitais.

Há de se destacar que o esporte eletrônico é praticado por milhões de jovens no Brasil, e no Distrito Federal não é diferente, tornando-se um segmento econômico que merece o olhar e atuação deste parlamento distrital.

Ressalta-se ainda que, ao se tratar de Games e Jogos Eletrônicos, está se incentivando e fomentando outros segmentos como a indústria, a educação, a saúde e o esporte.

De modo a demonstrar a importância e relevância da matéria, desde 2017, os e-Sports contam com uma confederação nacional.

Importa frisa salientar a existência e importante atuação da BioTIC S.A., instituição subsidiária integral da Agência de Desenvolvimento do Distrito Federal – Terracap, criada para a implantação do Parque Tecnológico de Brasília - BIOTIC, com o objetivo cuidar da gestão, controle e estruturação do empreendimento.

Diante do exposto, considerando o interesse envolvido na matéria, necessária a criação e implementação da frente parlamentar, de modo a realizar estudos, audiências, reuniões e demais atividades necessárias à elaboração de política pública e legislações atinentes ao tema.

A Frente Parlamentar é aberta à participação de todos os parlamentares que desejem contribuir com ações em prol do tema ora proposto.

Diante do interesse público que envolve a matéria, conclamo aos nobres pares para aprovação do presente requerimento.

Sala das Sessões, em _____ de _____ de 2023.

ROOSEVELT VILELA

Deputado Distrital - PL

Praça Municipal, Quadra 2, Lote 5, 3º Andar, Gab 14 - CEP: 70094902 - Brasília - DF - Tel.: (61)3348-8142
www.cl.df.gov.br - dep.rooseveltvilela@cl.df.gov.br



Documento assinado eletronicamente por **ROOSEVELT VILELA PIRES - Matr. N° 00141, Deputado(a) Distrital**, em 02/01/2023, às 17:18:23, conforme Ato do Vice-Presidente e da Terceira Secretaria nº 02, de 2020, publicado no Diário da Câmara Legislativa do Distrito Federal nº 284, de 27 de novembro de 2020.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site
<https://ple.cl.df.gov.br/#/autenticidade>

Código Verificador: **54828**, Código CRC: **c77a8de8**

Versão final da Frente Parlamentar do DF após a revisão do professor



CÂMARA LEGISLATIVA DO DISTRITO FEDERAL
Gabinete do Deputado Roosevelt Vilela - Gab 14



REQUERIMENTO Nº , DE 2023

(Autoria: Deputado ROOSEVELT VILELA)

Requer o registro da criação da Frente Parlamentar de Jogos Eletrônicos (games) e Esportes Eletrônicos (esports) no Distrito Federal.

EXCELENTÍSSIMO SENHOR PRESIDENTE DA CÂMARA LEGISLATIVA DO DISTRITO FEDERAL:

Requeiro o registro da Frente Parlamentar de Jogos Eletrônicos (games) e Esportes Eletrônicos (esports) no Distrito Federal, que atuará em defesa do desenvolvimento e regulamentação do segmento.

JUSTIFICAÇÃO

A Frente Parlamentar de jogos Eletrônicos (games) e Esportes Eletrônicos (esports) no Distrito Federal está sendo criada com o objetivo de consolidar a implementação e regulamentação do segmento.

O mercado de Jogos Eletrônicos (games) e Esportes Eletrônicos (esports) merece relevância no Distrito Federal, haja vista o crescimento e a importância do ramo no Distrito Federal, que já vem adotando medidas visando atrair empresas de tecnologia da informação.

Em razão da relevância do tema, necessária se faz a discussão e implementação de política pública específica para Jogos Eletrônicos (games) e Esportes eletrônicos (esports). Nesse sentido, importante a discussão e proposição de legislação específica sobre a matéria no Distrito Federal.

A Frente espera contar com a participação de universidades e cursos técnicos que formam profissionais para este setor, além de jogadores, entidades associativas e empreendedores – nas áreas de desenvolvimento de apps, games e projetos digitais.

Há de se destacar que o esporte eletrônico é praticado por milhões de jovens no Brasil, e no Distrito Federal não é diferente, tornando-se um segmento econômico que merece o olhar e atuação deste parlamento distrital.

Ressalta-se ainda que, ao se tratar de jogos Eletrônicos (games) e Esportes Eletrônicos (esports), está se incentivando e fomentando outros segmentos como a indústria, a educação, a saúde e o esporte.

REQ 13408 - Requerimento - Deputado Roosevelt Vilela, Deputado Iolando, Deputado Pepa, Deputado

Fonte: DISTRITO FEDERAL, 2023.

Importa frisar salientar a existência e importante atuação da BioTIC S.A., instituição subsidiária integral da Agência de Desenvolvimento do Distrito Federal – Terracap, criada para a implantação do Parque Tecnológico de Brasília - BIOTIC, com o objetivo cuidar da gestão, controle e estruturação do empreendimento.

Diante do exposto, considerando o interesse envolvido na matéria, necessária a criação e implementação da frente parlamentar, de modo a realizar estudos, audiências, reuniões e demais atividades necessárias à elaboração de política pública e legislações atinentes ao tema.

A Frente Parlamentar é aberta à participação de todos os parlamentares que desejem contribuir com ações em prol do tema ora proposto.

Diante do interesse público que envolve a matéria, conclamo aos nobres pares para aprovação do presente requerimento.

Sala das Sessões, em de de 2023.

ROOSEVELT VILELA

Deputado Distrital - PL

Praça Municipal, Quadra 2, Lote 5, 3º Andar, Gab 14 - CEP: 70094902 - Brasília - DF - Tel.: (61)3348-8142
www.cl.df.gov.br - dep.rooseveltvilela@cl.df.gov.br



Documento assinado eletronicamente por **ROOSEVELT VILELA PIRES - Matr. Nº 00141, Deputado(a) Distrital**, em 03/01/2023, às 18:28:14 , conforme Ato do Vice-Presidente e da Terceira Secretaria nº 02, de 2020, publicado no Diário da Câmara Legislativa do Distrito Federal nº 284, de 27 de novembro de 2020.



Documento assinado eletronicamente por **IOLANDO ALMEIDA DE SOUZA - Matr. Nº 00149, Deputado(a) Distrital**, em 04/01/2023, às 15:00:30 , conforme Ato do Vice-Presidente e da Terceira Secretaria nº 02, de 2020, publicado no Diário da Câmara Legislativa do Distrito Federal nº 284, de 27 de novembro de 2020.



Documento assinado eletronicamente por **PEDRO PAULO DE OLIVEIRA - Matr. Nº 170, Deputado(a) Distrital**, em 04/01/2023, às 15:48:19 , conforme Ato do Vice-Presidente e da Terceira Secretaria nº 02, de 2020, publicado no Diário da Câmara Legislativa do Distrito Federal nº 284, de 27 de novembro de 2020.



Documento assinado eletronicamente por **ROBERIO BANDEIRA DE NEGREIROS FILHO - Matr. Nº 00128, Deputado(a) Distrital**, em 04/01/2023, às 18:17:11 , conforme Ato do Vice-Presidente e da Terceira Secretaria nº 02, de 2020, publicado no Diário da Câmara Legislativa do Distrito Federal nº 284, de 27 de novembro de 2020.



Documento assinado eletronicamente por **MAX MACIEL CAVALCANTI - Matr. Nº 168, Deputado(a) Distrital**, em 04/01/2023, às 19:44:55 , conforme Ato do Vice-Presidente e da Terceira Secretaria nº 02, de 2020, publicado no Diário da Câmara Legislativa do Distrito Federal nº 284, de 27 de novembro de 2020.



Documento assinado eletronicamente por **THIAGO DE ARAÚJO MACIEIRA MAN - Matr. Nº 172, Deputado(a) Distrital**, em 05/01/2023, às 15:25:14 , conforme Ato do Vice-Presidente e da Terceira Secretaria nº 02, de 2020, publicado no Diário da Câmara Legislativa do Distrito Federal nº 284, de 27 de novembro de 2020.



Documento assinado eletronicamente por **JOAO HERMETO DE OLIVEIRA NETO - Matr. Nº 00148, Deputado(a) Distrital**, em 05/01/2023, às 16:07:25 , conforme Ato do Vice-Presidente e da Terceira Secretaria nº 02, de 2020, publicado no Diário da Câmara Legislativa do Distrito Federal nº 284, de 27 de novembro de 2020.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site

<https://ple.cl.df.gov.br/#/autenticidade>

Código Verificador: 54828 , Código CRC: 43c573fc

REQ 13408 - Requerimento - Deputado Roosevelt Vilela, Deputado Iolando, Deputado Pepa, Deputado

Fonte: DISTRITO FEDERAL, 2023.

Signatários da Frente Parlamentar do DF da 9ª Legislatura (atual)

03/2023

Frente Parlamentar de Jogos
Eletrônicos (games) e
Esportes Eletrônicos (esports)
no Distrito Federal.

Roosevelt Vilela

lolando
Pepa
Roberio Negreiros
Max Maciel
Thiago Manzoni
Hermeto
Paula Belmonte
João Cardoso
Pastor Daniel de
Castro

Fonte: DISTRITO FEDERAL, 2023.

Frente Parlamentar em prol dos Jogos Eletrônico e Games - 56^a Legislatura

FRENTES E GRUPOS PARLAMENTARES

≡ MENU DESTA SEÇÃO ▾

🔗 Compartilhe

FRENTES PARLAMENTARES

Legislatura

56^a Legislatura ▾

Palavra-chave

games

BUSCAR

Exibindo resultados de 1 a 1 de 1 encontrados.

Ordenar por: Nome ▾

Nome: Frente Parlamentar em prol dos Jogos Eletrônicos e Games
Criação: 12/11/2019
Coordenador: Coronel Chrisóstomo
Telefone: 3215 5458
Documentos: Ver

57^a Legislatura - 2^a Sessão Legislativa Ordinária

Câmara dos Deputados - Palácio do Congresso Nacional - Praça dos Três Poderes Brasília - DF - Brasil - CEP 70160-900
CNPJ: 00.530.352/0001-59

Disque-Câmara: 0800-0-619-619, de 8h às 20h
Atendimento presencial: de 9h às 19h

[Sobre o Portal](#) [Termos de Uso](#) [Aplicativos](#) [Extranet](#) [Portal ePessoas](#)

Fonte: Câmara dos deputados (2019hB)

Frente Parlamentar em prol dos Jogos Eletrônico e Games - 57ª Legislatura



FRENTES E GRUPOS PARLAMENTARES

≡ MENU DESTA SEÇÃO

Compartilhe

FRENTES PARLAMENTARES

Legislatura

57ª Legislatura

Palavra-chave

games

BUSCAR

Exibindo resultados de 1 a 1 de 1 encontrados.

Ordenar por: Nome

Nome: Frente Parlamentar em prol dos Jogos Eletrônicos e Games

Criação: 03/10/2023

Coordenador: Coronel Chrisóstomo

Telefone: 3215-5672

Anterior

1

Próxima

57ª Legislatura - 2ª Sessão Legislativa Ordinária

Câmara dos Deputados - Palácio do Congresso Nacional - Praça dos Três Poderes Brasília - DF - Brasil - CEP 70160-900

CNPJ: 00.530.352/0001-59

Disque-Câmara: 0800-0-619-619, de 8h às 20h

Atendimento presencial: de 9h às 19h



Sobre o Portal

Termos de Uso

Aplicativos

Extranet

Portal ePessoas

Fonte: Câmara dos deputados (2023)

ANEXO N - Comparação do *remake* de Final Fantasy VII com os outros jogos da franquia

Ranking da franquia *Final Fantasy* por pico de jogadores de todos os tempos

SteamDB Search... Sales Charts Calculator Calendar Patches Find games Bluesky

Steam Charts by SteamDB

Click the plus symbol next to a game to add it to comparison, then click the green button to compare.

Most played games

Add at least one more app to compare (click the plus symbol)

100 entries per page. Hold Shift to sort by multiple columns.

final fantasy

#	SteamDB.info	Name ↓↑	Current ↓↑	24h Peak ↓↑	All-Time Peak ↓↑	
1.		FINAL FANTASY XIV Online	23,217	23,331	95,150	
2.		FINAL FANTASY VII REBIRTH	29,011	34,762	40,564	
3.		FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION	861	1,079	29,498	
4.		FINAL FANTASY XVI	2,983	3,308	27,508	
5.		FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE	6,407	6,845	13,803	
6.		FINAL FANTASY X/X-2 HD Remaster	1,038	1,056	13,263	
7.		CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII- REUNION	293	346	9,648	
8.		MOBIUS FINAL FANTASY	0	1	9,443	
9.		FINAL FANTASY XII THE ZODIAC AGE	529	579	8,386	
10.		FINAL FANTASY XIII	531	540	8,320	

Fonte: STEAMDB (2025)

Ranking da franquia *Final Fantasy* por pico de jogadores em tempo real

SteamDB Search... Sales Charts Calculator Calendar Patches Find games Bluesky

Steam Charts by SteamDB

Click the plus symbol next to a game to add it to comparison, then click the green button to compare.

Most played games

Add at least one more app to compare (click the plus symbol)

100 entries per page. Hold Shift to sort by multiple columns.

final fantasy

#	SteamDB.info	Name ↓↑	Current ↓↑	24h Peak ↓↑	All-Time Peak ↓↑	
1.		FINAL FANTASY VII REBIRTH	29,011	34,762	40,564	
2.		FINAL FANTASY XIV Online	23,217	23,331	95,150	
3.		FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE	6,407	6,845	13,803	
4.		FINAL FANTASY XVI	2,983	3,308	27,508	
5.		FINAL FANTASY VII EVER CRISIS	1,249	1,602	4,756	
6.		FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION	861	1,079	29,498	
7.		FINAL FANTASY X/X-2 HD Remaster	1,038	1,056	13,263	
8.		FINAL FANTASY XIV Online Free Trial	1,003	1,019	4,290	
9.		FINAL FANTASY VII	812	830	6,424	
10.		FINAL FANTASY XII THE ZODIAC AGE	529	579	8,386	

Fonte: STEAMDB (2025, 19:12)

Ranking da franquia *Final Fantasy* por pico de jogadores em 24 horas

Steam Charts by SteamDB

- Filter by tag - or - Filter by category -

② Click the plus symbol next to a game to add it to comparison, then click the green button to compare.

Most played games

Add at least one more app to compare (click the plus symbol)

100 entries per page. Hold Shift to sort by multiple columns.

final fantasy

#	SteamDB.info	Name ↓↑	Current ↓↑	24h Peak ↓↑	All-Time Peak ↓↑	
1.		FINAL FANTASY VII REBIRTH	29,011	34,762	40,564	-
2.		FINAL FANTASY XIV Online	23,217	23,331	95,150	+
3.		FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE	6,407	6,845	13,803	+
4.		FINAL FANTASY XVI	2,983	3,308	27,508	+
5.		FINAL FANTASY VII EVER CRISIS	1,249	1,602	4,756	+
6.		FINAL FANTASY X/X-2 HD Remaster	1,038	1,056	13,263	+
7.		FINAL FANTASY XIV Online Free Trial	1,003	1,019	4,290	+
8.		FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION	861	1,079	29,498	+
9.		FINAL FANTASY VII	812	830	6,424	+
10.		FINAL FANTASY IX	536	548	8,229	+

Fonte: STEAMDB (2025)¹²⁹

¹²⁹ Importa mencionar que ao acessar o *link* para conferir a comparação entre os *games* citados o site apresentado é sempre o da busca, nesse sentido, o usuário necessita escrever o nome do *game* buscado, no caso, *Final Fantasy*, só então serão apresentados os títulos dos *games*. Nesse momento, o usuário deverá escolher qual filtro aplicar, se quer ver o *ranking* de *games* por pico de jogadores em tempo real, ou o pico nas últimas 24 horas, ou ainda o pico de jogadores de todos os tempos. Ademais, carece mencionar que a pesquisa do “pico de jogadores em tempo real” foi feita no dia 01 de fevereiro de 2025 às 19 horas e 12 minutos.

ANEXO O - Discurso do Swen Vincke, *Chief Executive Officer*¹³⁰ (CEO) da *Larian Studios* - desenvolvedora que ganhou o *Game of The Year*¹³¹ (GOTY) em 2023 com *Baldur's Gate 3*

Percebo que vocês estão sentados aqui há mais de 3 horas, mas ainda tenho alguns créditos de tempo do ano passado para aproveitar. Então, acontece que não só serei o primeiro a saber qual jogo ganha esta noite, mas também saberei qual jogo vai ganhar no próximo ano, no ano seguinte e no ano seguinte. Como sei disso? Bem, um oráculo me disse. Ela disse que a mudança está chegando. É um oráculo moderno, então me fizeram assinar um NDA¹³², mas confio em todos vocês. Sei que podem guardar um segredo, nunca vão vazar isso. O oráculo me disse que o jogo do ano de 2025 seria feito por um estúdio que encontrou a fórmula para aparecer no palco. É estupidamente simples, mas de alguma forma continua se perdendo. O estúdio fez seu jogo porque queria jogar um jogo que eles mesmos queriam jogar. Eles o criaram porque não tinha sido criado antes. Não fizeram para aumentar a participação no mercado, não fizeram para servir como uma marca, não precisaram atingir metas de vendas arbitrárias ou temer serem demitidos se não atingissem essas metas. E, além disso, os responsáveis proibiram a inclusão no jogo de qualquer coisa cujo único propósito fosse aumentar a receita e não servir ao design do jogo. Eles não trataram seus desenvolvedores como números em uma planilha. Eles não trataram seus jogadores como usuários a serem explorados. E eles não tomaram decisões que sabiam ser míopes em função de um bônus ou política. Eles sabiam que se colocassem o jogo e a equipe em primeiro lugar, a receita seguiria. Eram movidos por idealismo e queriam que os jogadores se divertissem. E perceberam que, se os desenvolvedores não se divertissem, ninguém se divertiria. Entenderam o valor do respeito, que se tratasse bem seus desenvolvedores e jogadores, esses mesmos desenvolvedores e jogadores os perdoariam quando as coisas não saíssem como planejado. Mas, acima de tudo, se importavam com o seu jogo porque amavam jogos. É realmente tão simples, disse o oráculo. Ganhar o jogo do ano acabou sendo um evento que mudou nossas vidas. Foi uma coisa incrível. Para aqueles que ganharão o jogo do ano de 2024, vocês não têm ideia do que os espera. É uma honra incrível e vocês estão prestes a ter uma experiência fantástica. Agora, lembrem-se, se disserem para encerrar esta noite, vocês sempre podem voltar no próximo ano e conversar por três minutos (TGA, 2024, 3:26:31).

¹³⁰ Em tradução livre, diretor-executivo.

¹³¹ Em tradução livre, jogo do ano.

¹³² *Non-Disclosure Agreement*, em tradução livre, acordo de confidencialidade.

ANEXO P - Pedido de abertura de CID

Pedido de abertura

CEF 34 DE CEILÂNDIA

DAVID LEONARDO DA SILVA DE ANDRADE TEIXEIRA

**PROJETO DE CID (CENTRO DE INICIAÇÃO DESPORTIVA) DE E-
SPORTS (ESPORTES ELETRÔNICOS)**

BRASÍLIA

2018

Resposta da GEFID

GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL

SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL

Diretoria de Serviços e Projetos Especiais de Ensino

Gerência de Educação Física e Desporto Escolar



Despacho SEI-GDF SEE/SUBEB/COETE/DISPRE/GEFID

Brasília-DF, 17 de setembro de 2018

REFERÊNCIA SEI N° 00080-00148853/2018-71**INTERESSADO:** UNIDADE REGIONAL DE EDUCAÇÃO BÁSICA DE CEILÂNDIA**ASSUNTO:** Projeto CID

À Subsecretaria de Educação Básica, com vistas à Unidade de Educação Básica da Ceilândia,

Trata-se de solicitação de parecer sobre o Projeto de CID (Centro de Iniciação Desportiva) de E-Sports (Esportes Eletrônicos) formulado pelo Centro de Ensino Fundamental 34 da Ceilândia, sob a responsabilidade do professor DAVID LEONARDO DA SILVA DE ANDRADE TEIXEIRA.

Em que pese os esforços dos envolvidos, esta Gerência reconhece a importância do Projeto aos estudantes e a comunidade escolar, contudo esclarece que o Centro de Iniciação Desportiva (CID) estabelece princípios e critérios para a política, inclusive no tocante à sua ampliação, que é definida por esta Gerência, em conjunto com a Subsecretaria de Gestão de Pessoas (SUGEP) para indicação de novas unidades escolares pelas Coordenações Regionais de Ensino (CRE), com vistas à sua abertura no Procedimento de Remanejamento Interno e Externo da Carreira Magistério Público do Distrito Federal. Desse modo, informa-se que a ampliação dos polos nas unidades escolares de 2019 já foram definidas e indicadas neste ano de 2018.

Nesse sentido, o mencionado projeto será registrado para nova avaliação em momento oportuno, tal solicitação será considerada nas definições de novas unidades escolares para a inclusão no Procedimento de Remanejamento da Carreira Magistério 2019/2020.

Assim, sugere-se o envio dos autos a Coordenação Regional de Ensino de Ceilândia, com vistas ao Centro Fundamental de Ensino 34, para ciência.

Atenciosamente,

Luis Maurício Montenegro Marques

Gerente

Gerência de Educação Física e Desporto Escolar

De acordo,

Jackeline Domingues de Aguiar

Diretora

Diretoria de Serviços e Projetos Especiais de Ensino

ANEXO Q - Projeto CIEEL: Inserção no PPP, pedido de abertura inicial, mudança de nome e aprovação



GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL
SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL
Coordenação Regional de Ensino de Ceilândia
Centro de Ensino Fundamental 34 de Ceilândia

Memorando SEI-GDF Nº 31/2018 - SEE/CRECEIL/CEF 34

Brasília-DF, 22 de outubro de 2018

PARA: UNIEB - Unidade Regional de Educação Básica

ASSUNTO: PPP - Projeto Político Pedagógico - do CEF 34

Senhor Chefe, encaminhamos para publicação e apreciação a mais recente versão do PPP do CEF 34 com a adição de seu mais novo projeto intitulado: "CENTRO DE INICIAÇÃO DE E-SPORTS (ESPORTES ELETRÔNICOS)". Para a execução deste, no entanto, é necessária a autorização/liberação do Professor David Leonardo (Matrícula 0229484-2). O projeto consta no APÊNDICE 02 do PPP.

O Projeto segue os padrões do ANEXO V da PORTARIA Nº 444, DE 16 DE DEZEMBRO DE 2016, com adicional conteúdo de caráter pedagógico versando sobre, não só o desenvolvimento da cidadania dos estudantes, mas ainda os aspectos desportivos, de inclusão digital e inserção no mundo do trabalho. Em adição segue o ANEXO I da mesma PORTARIA preenchida conforme recomendação.

Atenciosamente,



Documento assinado eletronicamente por JOSE SARMENTO SOARES - Matr. 00388211, Diretor(a) do Centro de Ensino Fundamental 34 de Ceilândia, em 22/10/2018, às 17:29, conforme art. 6º do Decreto nº 36.756, de 16 de setembro de 2015, publicado no Diário Oficial do Distrito Federal nº 180, quinta-feira, 17 de setembro de 2015.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site:
http://sei.df.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0&verificador=14155513&codigo_CRC=E41CD112

"Brasília - Patrimônio Cultural da Humanidade"

QNO 19 - CONJ B - LT 01 - Bairro Ceilândia Norte - CEP 72261062 - DF

39016901

00080-00170591/2018-21

Doc. SEI/GDF 14155513

Fonte: SEI (00080001705912018-21)

Mudança de nome do projeto para CIEEL

CEF 34 DE CEILÂNDIA

DAVID LEONARDO DA SILVA DE ANDRADE TEIXEIRA

**CENTRO INTERDISCIPLINAR DE E-SPORTS
(ESPORTES ELETRÔNICOS)**

**ESPORTE ELETRÔNICO:
FORMAÇÃO HUMANA E MUNDO DO TRABALHO**

**BRASÍLIA
2018**

Aprovação final do Projeto CIEEL

GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL

SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL

Coordenação Regional de Ensino de Ceilândia

Unidade Regional de Gestão de Pessoas de Ceilândia



Despacho SEI-GDF SEE/GAB/CRE CEILÂNDIA/UNIGEP

Brasília-DF, 15 de março de 2019

AO CEF 34,

Para conhecimento do professor David Leonardo da Silva A. Teixeira e da chefia imediata do despacho 18938135. Ressaltamos que a liberação do professor para atuar no referido projeto está condicionado à chegada de substituto. É necessário que a equipe gestora faça a abertura do quadro de carência acompanhado da grade e do número do processo.

MODULAÇÃO/UNIGEP



Documento assinado eletronicamente por **MARLEI DIVINA DE LIMA GOMES** - Matr. **00312142**, Técnico(a) de Gestão Educacional, em 15/03/2019, às 16:34, conforme art. 6º do Decreto nº 36.756, de 16 de setembro de 2015, publicado no Diário Oficial do Distrito Federal nº 180, quinta-feira, 17 de setembro de 2015.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site:
http://sei.df.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0&verificador=19628963 código CRC= **78E95136**.

"Brasília - Patrimônio Cultural da Humanidade"

QNM 27, Área Especial Módulo B - Bairro CEILÂNDIA SUL - CEP 70.040-031 - DF

3901-5926

00080-00170591/2018-21

Doc. SEI/GDF 19628963