

# Influências na Educação Física

Adalberto Ferreira Junior  
(Organizador)



 **Atena**  
Editora

Ano 2018

**Adalberto Ferreira Junior**

(Organizador)

# **Influências na Educação Física**

Atena Editora

2018

2018 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação e Edição de Arte: Geraldo Alves e Natália Sandrini

Revisão: Os autores

#### Conselho Editorial

- Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas  
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília  
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa  
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná  
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista  
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia  
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria  
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná  
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice  
Profª Drª Juliane Sant’Ana Bento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense  
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão  
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará  
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista  
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas  
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande  
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

#### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

143	Influências na educação física [recurso eletrônico] / Organizador Adalberto Ferreira Junior. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2018.  Formato: PDF. Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader. Modo de acesso: World Wide Web. Inclui bibliografia. ISBN 978-85-85107-92-5 DOI 10.22533/at.ed.925180212  1. Educação física – Estudo e ensino. I. Ferreira Junior, Adalberto.  CDD 613.7
-----	---

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores.

2018

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)

## APRESENTAÇÃO

Os profissionais de Educação Física devem compreender as diversas áreas de conhecimento, principalmente as ciências humanas e biológicas. Sendo assim, adquirir uma ampla fundamentação teórica é de extrema importância, tanto para a formação profissional quanto para sua aplicação no campo de atuação.

A obra “Influências na Educação Física” é um e-book composto por 35 artigos científicos, dividido em duas partes. A primeira intitulada “Aspectos das ciências humanas e suas contribuições com a Educação Física” apresenta reflexões sobre diversas temáticas como aspectos históricos, processo ensino-aprendizagem, epistemologia, psicologia, entre outros. A segunda parte intitula-se “Aspectos relacionados a saúde e empreendedorismo e suas contribuições com a Educação Física” e apresenta reflexões com ênfase na atividade física, saúde pública, qualidade de vida, epidemiologia empreendedorismo e promoção da saúde.

Este e-book reúne autores de todo o Brasil e de várias áreas do conhecimento. Os artigos abordam assuntos de extrema importância na Educação Física construindo assim um referencial sólido e diversificado, visando disseminar o conhecimento e promover reflexões sobre os temas investigados.

Por fim, desejo a todos uma excelente leitura

Adalberto Ferreira Junior

## SUMÁRIO

### **CAPÍTULO 1 ..... 1**

A CRÍTICA DO COLONIALISMO NAS AMÉRICAS COMO PERSPECTIVA EPISTEMOLÓGICA NOS ESTUDOS DOS JOGOS INDÍGENAS PATAXÓ

*Fábio Souza Vilas Boas*

*Thelmo de Carvalho Teixeira Branco Filho*

*Romeu Araujo Menezes*

*Francisco Eduardo Torres Cancela*

**DOI 10.22533/at.ed.9251802121**

### **CAPÍTULO 2 ..... 8**

A EDUCAÇÃO FAMILIAR DE ATLETAS DA REGIÃO DOS LAGOS E SUA INFLUÊNCIA SOBRE A ESCOLHA ESPORTIVA E DE VIDA

*Ricardo de Mattos Fernandes*

*Alexandre Motta de Freitas*

*Pedro Souza Alcebiádes*

**DOI 10.22533/at.ed.9251802122**

### **CAPÍTULO 3 ..... 21**

A ESCOLA PROMOVENDO UM PROCESSO CIVILIZADOR NA INCLUSÃO DO ALUNO SURDO NA AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

*Eliane Maria Morriesen*

*Juliane Retko Urban*

*Débora Barni de Campos*

*Antonio Carlos Frasson*

**DOI 10.22533/at.ed.9251802123**

### **CAPÍTULO 4 ..... 30**

A IMPORTÂNCIA DO XADREZ COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA ESCOLA

*André Barbosa de Lima*

*Roberto Nobrega*

**DOI 10.22533/at.ed.9251802124**

### **CAPÍTULO 5 ..... 41**

ANÁLISE DOCUMENTAL DOS TRABALHOS ACADÊMICOS PUBLICADOS E EM ANDAMENTO OBTIDOS POR MEIO DAS AÇÕES DO PROJETO DE EXTENSÃO RUAS DE LAZER NA COMUNIDADE DA VILA DA BARCA NA CIDADE DE BELÉM-PA

*Alex Anderson Braga Gonçalves*

*Luiz Leopoldino Gonçalves Neto*

*Paulo Victor Nascimento Torres*

*Maria De Nazaré Dias Bello*

*Mariela De Santana Maneschy*

**DOI 10.22533/at.ed.9251802125**

### **CAPÍTULO 6 ..... 47**

AVALIAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA VIA DE MÃO DUPLA?

*Lígia Maria Bacelar Schuck Vicenzi*

*André Ribeiro da Silva*

*Vânia Lurdes Cenci Tsukuda*

*Maikel Schuck Vicenzi*

*Eldernan dos Santos Dias*

*Guilherme Lins de Magalhães*

*Jitone Leônidas Soares*

**DOI 10.22533/at.ed.9251802126**

<b>CAPÍTULO 7 .....</b>	<b>58</b>
COMPARATIVO ENTRE O PERFIL DE DESENVOLVIMENTO MOTOR DE ESCOLARES REPETENTES E NÃO REPETENTES NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL	
<i>Judite Filgueiras Rodrigues</i>	
<i>Carla Vasconcelos De Menezes</i>	
<i>Eder Menuzzi</i>	
<i>Lucas Kemmerich Dornelles</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.9251802127</b>	
<b>CAPÍTULO 8 .....</b>	<b>66</b>
DESENVOLVIMENTO DO BEISEBOL NO BRASIL	
<i>Montenegro Barreto Jesús José</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.9251802128</b>	
<b>CAPÍTULO 9 .....</b>	<b>79</b>
IMPLEMENTATION OF THE TEACHING PERSONAL AND SOCIAL RESPONSIBILITY MODEL THROUGH PHYSICAL ACTIVITY: A PILOT STUDY	
<i>Fábio Duarte Almeida</i>	
<i>Rosiane Karine Pick</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.9251802129</b>	
<b>CAPÍTULO 10 .....</b>	<b>88</b>
INICIAÇÃO ESPORTIVA E ESPECIALIZAÇÃO PRECOCE: ALGUMAS PREOCUPAÇÕES	
<i>Euarda Fernanda Schorne Marques</i>	
<i>Carlos Kemper</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.92518021210</b>	
<b>CAPÍTULO 11 .....</b>	<b>96</b>
INVESTIGANDO O E-SPORT: UMA NOVA TENDÊNCIA PARA JOVENS E ADULTOS	
<i>Vilmar Rodrigues dos Santos</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.92518021211</b>	
<b>CAPÍTULO 12 .....</b>	<b>103</b>
O CONTEÚDO ESPORTE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA COMO FERRAMENTA DE PROMOÇÃO DE DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DO SER	
<i>Vânia Lurdes Cenci Tsukuda</i>	
<i>André Ribeiro da Silva</i>	
<i>Ligia Maria Bacelar Schuck Vicenzi</i>	
<i>Maikel Schuck Vicenzi</i>	
<i>Guilherme Lins de Magalhães</i>	
<i>Eldernan dos Santos Dias</i>	
<i>Roberto Lister Gomes Maia</i>	
<i>Jitone Leônidas Soares</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.92518021212</b>	
<b>CAPÍTULO 13 .....</b>	<b>110</b>
O ENSINO DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E A ERA DIGITAL: FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS NA APRENDIZAGEM DISCENTE	
<i>Greici Fior</i>	
<i>Carmem Scorsatto Brezolin</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.92518021213</b>	

**CAPÍTULO 14..... 122**

O ENSINO DO CONTEÚDO DANÇA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: DIREITO, CONHECIMENTOS E POSSIBILIDADES

*Welyza Carla da Anunciação Silva*

*Ronaldo Silva Júnior*

*Nilza Cleide Gama dos Reis*

*Antonio José Araujo Lima*

**DOI 10.22533/at.ed.92518021214**

**CAPÍTULO 15..... 133**

O HISTÓRIO DA DANÇA E SUA IMPORTÂNCIA COMO UM DIREITO SOCIOCULTURAL ENQUANTO CONTEÚDO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: INTERVENÇÕES NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

*Welyza Carla da Anunciação Silva*

*Ronaldo Silva Júnior*

*Nilza Cleide Gama dos Reis*

*Antonio José Araujo Lima*

**DOI 10.22533/at.ed.92518021215**

**CAPÍTULO 16..... 142**

O LEGADO AXIOLÓGICO DOS MEGAEVENTOS: APONTAMENTOS SOBRE A CONSTRUÇÃO PSICOLÓGICA DOS VALORES ESPORTIVOS

*Vinícius Bozzano Nunes*

**DOI 10.22533/at.ed.92518021216**

**CAPÍTULO 17..... 151**

O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NAS MODALIDADES DE COMBATE

*Cesar Augusto Barroso de Andrade*

*Danilo Bastos Moreno*

*João Airton de Matos Pontes*

**DOI 10.22533/at.ed.92518021217**

**CAPÍTULO 18..... 164**

PERSPECTIVAS PARA DOCÊNCIA NO ENSINO SUPERIOR: A PRÁTICA PEDAGÓGICA EM DUAS UNIVERSIDADES PÚBLICAS DO NORDESTE

*Giselly dos Santos Holanda*

*Paula Roberta Paschoal Boulitreau*

*Rafaelle De Araújo Lima e Brito*

*Samara Rúbia Silva*

*Marcelo Soares Tavares de Melo*

**DOI 10.22533/at.ed.92518021218**

**CAPÍTULO 19..... 175**

PRAÇAS: ESPAÇOS DE LAZER E SOCIABILIDADE EM BARRA DO GARÇAS-MT

*Brenda Rodrigues da Costa*

*Minéia Carvalho Rodrigues*

**DOI 10.22533/at.ed.92518021219**

**CAPÍTULO 20..... 190**

TERRITÓRIO, IDENTIDADE, LAZER E JOGOS INDÍGENAS PATAXÓ

*Fábio Souza Vilas Boas*

*May Waddington Telles Ribeiro*

*Paulo Rogério Lopes*

**DOI 10.22533/at.ed.92518021220**

<b>CAPÍTULO 21</b> .....	<b>206</b>
A DANÇA COMO CONTEÚDO DA EDUCAÇÃO FÍSICA NA PREVENÇÃO DE DOENÇAS CARDIOVASCULARES	
<i>Wéveny Bryan da Silva Correia</i>	
<i>Morgana Alves Correia da Silva</i>	
<i>Lara Colognese Helegda</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.92518021221</b>	
<b>CAPÍTULO 22</b> .....	<b>215</b>
A SATISFAÇÃO DE CLIENTES E O PROCESSO DE FIDELIZAÇÃO EM UMA ORGANIZAÇÃO DO FITNESS	
<i>Christian Pinheiro Da Costa</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.92518021222</b>	
<b>CAPÍTULO 23</b> .....	<b>225</b>
ANÁLISE DO PROFISSIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA COMO EMPREENDEDOR EM UMA ESCOLA DE ESPORTES NO DISTRITO FEDERAL	
<i>Kaê Fialho Coura</i>	
<i>Lucas Alves Oliveira</i>	
<i>Francielly Martins Prado</i>	
<i>Alexandre Lima de Araújo Ribeiro</i>	
<i>Américo Pierangeli Costa</i>	
<i>Leonardo Lamas Leandro Ribeiro</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.92518021223</b>	
<b>CAPÍTULO 24</b> .....	<b>232</b>
ATRIBUIÇÕES E IMPORTÂNCIA DO PROFISSIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA NA SAÚDE PÚBLICA	
<i>Gildiney Penaves de Alencar</i>	
<i>Maria da Graça de Lira Pereira</i>	
<i>Thiago Teixeira Pereira</i>	
<i>Cristiane Martins Viegas de Oliveira</i>	
<i>Camila Souza de Moraes</i>	
<i>Gabriel Elias Ota</i>	
<i>Fabiana Maluf Rabacow</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.92518021224</b>	
<b>CAPÍTULO 25</b> .....	<b>239</b>
AVALIAÇÃO DA AGILIDADE COM ADOLESCENTES DE 13 A 16 ANOS PRATICANTES DE MODALIDADES ESPORTIVAS	
<i>Álvaro Luis Pessoa de Farias</i>	
<i>Divanalmi Ferreira Maia</i>	
<i>Marcos Antonio Torquato de Oliveira</i>	
<i>Mailton Torquato de Oliveira</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.92518021225</b>	
<b>CAPÍTULO 26</b> .....	<b>246</b>
AVALIAÇÃO DA FORÇA DE PREENSÃO MANUAL EM PRATICANTES DE ARTES MARCIAIS	
<i>Ricardo Clemente Rosa</i>	
<i>Fabício Faitarone Brasilino</i>	
<i>Pedro Jorge Cortes Morales</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.92518021226</b>	

<b>CAPÍTULO 27</b> .....	<b>254</b>
ELETROMIOGRAFIA E A FADIGA MUSCULAR: ANÁLISE DA COMPREENSÃO DE ALUNOS DO CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS - REGIONAL CATALÃO	
<i>Raissa Cristina Pereira</i>	
<i>Neila Maria Mendes Borges</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.92518021227</b>	
<b>CAPÍTULO 28</b> .....	<b>270</b>
IDENTIFICAÇÃO DOS PRINCIPAIS PROBLEMAS DO APARELHO LOCOMOTOR QUE ACOMETEM OS TRABALHADORES DA INDÚSTRIA TÊXTIL	
<i>Rayssa Lodi Mozer</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.92518021228</b>	
<b>CAPÍTULO 29</b> .....	<b>281</b>
LESÃO POR PRESSÃO EM PACIENTES INTERNADOS EM UNIDADE DE TERAPIA INTENSIVA	
<i>Rafaela Trindade do Ó Caminha</i>	
<i>Maria do Livramento Silva Bitencourt</i>	
<i>Edienne Rosângela Sarmiento Diniz</i>	
<i>Davanice dos Santos</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.92518021229</b>	
<b>CAPÍTULO 30</b> .....	<b>289</b>
LEVANTAMENTO PRELIMINAR DO QUANTITATIVO DE ARTIGOS QUE APRESENTEM A PRÁTICA DA DANÇA DE SALÃO APLICADA EM PACIENTES ONCOLÓGICOS	
<i>Manuela Trindade Almeida</i>	
<i>Natália Silva da Costa</i>	
<i>Alanna Carolinne da Silva</i>	
<i>Peterson Marcelo Santos Yoshioka</i>	
<i>Mariela de Santana Maneschy</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.92518021230</b>	
<b>CAPÍTULO 31</b> .....	<b>295</b>
OS BENEFÍCIOS DA ATIVIDADE FÍSICA PARA CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL	
<i>Alana Simões Bezerra</i>	
<i>Lindalva Priscila de Sousa Lima</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.92518021231</b>	
<b>CAPÍTULO 32</b> .....	<b>304</b>
OS EFEITOS DA HIDROGINÁSTICA NA QUALIDADE DE VIDA EM IDOSOS	
<i>Matheus Jancy Bezerra Dantas</i>	
<i>José Roberval de Melo Júnior</i>	
<i>Tháisa Lucas Filgueira Souza Dantas</i>	
<i>Paulo Victor dos Santos</i>	
<i>Julliane Tamara Araújo de Melo Campos</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.92518021232</b>	
<b>CAPÍTULO 33</b> .....	<b>315</b>
PREVALÊNCIA DE DTM E HÁBITOS PARAFUNCIONAIS EM ESTUDANTES DE UMA INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR	
<i>Mathaus Andrey Cândido Custódio</i>	
<i>Anderson Santos Carvalho</i>	
<i>Washington Rodrigues</i>	
<i>Luis Carlos Nobre de Oliveira</i>	
<i>Ana Paula Nassif Tondato da Trindade</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.92518021233</b>	

**CAPÍTULO 34..... 324**

PREVALÊNCIA DE INATIVIDADE FÍSICA E FATORES ASSOCIADOS EM UNIVERSITÁRIOS DA ÁREA DA SAÚDE

*Elayne Silva de Oliveira*  
*Francisca Bruna Arruda Aragão*  
*Zilane Veloso de Barros*  
*Camilla Silva Gonçalves*  
*Cíntia Sousa Rodrigues*  
*Emanuel Péricles Salvador*

**DOI 10.22533/at.ed.92518021234**

**CAPÍTULO 35..... 333**

RELEVÂNCIA DO TREINAMENTO DE FORÇA E SUAS VARIÁVEIS NOS MAIS DIVERSOS OBJETIVOS

*Gildiney Penaves de Alencar*  
*Maria da Graça de Lira Pereira*  
*Thiago Teixeira Pereira*  
*Cristiane Martins Viegas de Oliveira*  
*Camila Souza de Moraes*  
*Gabriel Elias Ota*

**DOI 10.22533/at.ed.92518021235**

**SOBRE O ORGANIZADOR ..... 342**

## INVESTIGANDO O E-SPORT: UMA NOVA TENDÊNCIA PARA JOVENS E ADULTOS

**Vilmar Rodrigues dos Santos**

FECAF – Faculdade Capital Federal, Faculdade  
de Educação Física  
Taboão da Serra, SP, Brasil.

**RESUMO:** O presente artigo apresenta informações a respeito da tendência atual dos jogos eletrônicos também conhecidos como e-sports. Os e-sports são jogos eletrônicos disputados ou não por grupos de pessoas em competições que podem oferecer premiação aos vencedores. Conforme o tempo passa mais jovens e adultos praticam essa nova modalidade de competição que era a princípio praticada em casa com as famílias. Com o advento da Internet e o acesso facilitado aos jogos muita coisa mudou, mas apesar disso, a bibliografia relacionada ao assunto ainda é escassa e se faz necessária uma maior investigação sobre os efeitos que o e-sport tem sobre os participantes, os objetivos que podem ser alcançados e a participação feminina que ainda é pequena. Enfim, muita coisa acontece e ainda vai acontecer nesse universo chamado E-sport.

**PALAVRAS-CHAVE:** E-Sport; Tendências; Jovens e Adultos.

**SUMMARY:** This article presents information

about the current trend of electronic games also known as e-sports. E-sports are electronic games that can be played by groups of people in competitions that can offer prizes to the winners. As the days go by more young people and adults practice this new mode of competition that was originally practiced at home with families. With the advent of the Internet and easy access to the games, much has changed, but despite this, the bibliography related to the subject is still scarce and more research is needed on the effects that e-sport has on the participants, the objectives that can be reached with them and the female participation that is still small. Anyway, a lot is still going to happen in this universe called E-sport.

**KEYWORDS:** E-Sport; Tendencies; Youth and Adults

### INTRODUÇÃO

Nos últimos anos temos visto uma mudança radical na forma de se participar de atividades desportivas e campeonatos. O E-Sports é uma nova tendência mundial que arrasta milhões de fãs pelo mundo e aqui no Brasil não é diferente. O E-Sports tem sido divulgado como uma nova modalidade esportiva com jogadores, público fiel, torcedores, estratégias e modos de jogos

nunca vistos antes, o que mostra um modelo novo de ascensão no que diz respeito ao gosto pela modalidade.

O presente trabalho traz um breve relato sobre a história dessa modalidade, seus participantes e como tem influenciado a mídia, o mercado de games e os próprios participantes. A partir de uma pesquisa bibliográfica teremos condições de adequar os conhecimentos relacionados ao E-sports e suas nuances. Uma tendência cada vez mais real num mundo onde o virtual chega mais e mais em nossos lares, interagindo com as pessoas de maneira sul real. Apesar disso, o assunto é um tanto quanto recente e carece ainda de mais estudos a respeito, sendo assim, o conteúdo encontrado em sua maioria está na internet. Poucos livros a respeito foram escritos até o momento.

Não é novidade que os games atraem diversos públicos e em diferentes faixas etárias. Desde a criação dos primeiros consoles as pessoas têm buscado, por diversos motivos, interagir cada vez mais nesse universo dos jogos.

O que era apenas uma simples diversão caseira onde a família e seus amigos participavam com ênfase, passou a ganhar dimensões cada vez maiores, na medida em que nesses jogos as interações passaram a ser com outras pessoas há quilômetros de distância e com o advento da Internet, tudo ficou mais fácil culminando em jogos e aplicativos que inundam diversos aparelhos que vão desde os consoles, passando pelos smartphones até os celulares mais simples.

Se pensarmos um pouco podemos trabalhar vários objetivos com os jogos voltados para o E-Sport já que eles remetem ao trabalho em equipe, liderança, superação de obstáculos e estratégias.; objetivos que podem auxiliar o praticante em sua vida diária. Não há como deter essa tendência mundial, o E-sport chegou para ficar e cada vez mais adeptos surgem, gerando emprego, cifras milionárias e um gosto cada vez maior pela atividade realizada indoor. Muito de positivo pode ser aproveitado.

De maneira geral o e-sports:

“São games que podem ser jogados competitivamente. Não se restringem a jogos de esporte como a série FIFA de futebol ou Madden de futebol Americano, abarcam gêneros de tiro (FPS), estratégia (RTS) e arenas de batalha (MOBA), por exemplo.” (PEREIRA, 2014, pág.21).

Mesmo assim, há outras discussões sobre isso: se estamos falando de um esporte com características convencionais. Embora ainda não haja consenso, podemos ver algo diferente. Nós gostamos de jogar videogames e a possibilidade de ganhar dinheiro com isso é algo que estimula qualquer pessoa que tenha certa habilidade com os controles, um novo mercado que se abre para aqueles que gostam e querem continuar fazendo jogos eletrônicos para ganhar a vida.

## O SURGIMENTO DO E-SPORTS

A expressão deriva do inglês “*eletronic sports*” e é o nome destinado às modalidades de competição profissional de jogos eletrônicos (videogames), expõe os limites de agilidade e capacidade de raciocínio dos jogadores. As partidas são disputadas por equipes e em tempo real. Outra definição para e-sports:

“A atividade de jogar jogos de computador contra outras pessoas na internet, muitas vezes por dinheiro, e muitas vezes visto por outras pessoas usando a internet, às vezes em eventos especiais” (CAMBRIDGE Dictionary, 2017).

Segundo Magalhães (2016) apesar de não ter esse nome, a primeira competição aconteceu em 1972 na Universidade de Stanford por seus estudantes. Para esse campeonato foi escolhido o jogo de batalha espacial “*Spacewar*”. O mesmo autor ainda comenta que outro marco para o e-sports foi a possibilidade de se jogar online, ao vivo popularizando ainda mais esse tipo de jogo. Durante as décadas que se passaram muita coisa mudou. Pereira (2014) cita que os primeiros jogos a serem disputados de maneira competitiva, por meio de torneios e campeonatos foram os arcades, conhecidos no Brasil nos tradicionais fliperamas, hoje instalados em estabelecimentos de entretenimento como os shoppings.

Antes disso tínhamos apenas os consoles/videogames que traziam divertimento para toda a família. Eram jogados em casa e o acesso era muito limitado, poucas pessoas tinham condições de adquirir. Com o aumento da demanda e a posterior queda de valores, aliada a melhora nas condições de vida das pessoas, o acesso ficou facilitado e com o tempo eles foram se popularizando e invadindo os lares de todo o mundo.

Com o tempo o que era feito em casa passa a ter uma dimensão maior já que a Internet surge como um meio de comunicação novo, que permitia um acesso facilitado às informações geradas. Fatores como a diminuição dos espaços públicos e o deslocamento diário para o trabalho fez com que as pessoas cada vez mais praticassem o que chamamos de lazer doméstico permitindo um entretenimento feito em casa. Outra vantagem de se jogar dessa forma está no fato de não se ter uma faixa etária específica para se jogar (na maioria dos jogos).

Especificamente quanto ao vídeo game e os jogos eletrônicos podemos dizer que talvez o fato de não haver deslocamento para se jogar faz com que cada vez mais e mais jogadores surjam e a possibilidade de desafiá-los sem sair do conforto de seu lar seja motivador. Sendo assim, jogos como LOL (league of Legends), FIFA (EA SPORTS) e Starcraft atraem milhões de adeptos que passam horas em frente ao monitor para partidas e ou competições. Então, o que era algo “caseiro” passa por uma evolução culminando no que temos hoje.

Se pensarmos que os jogos eletrônicos estão cada vez mais presentes em nossas vidas não é difícil entender o fascínio que eles despertam em seus jogadores.

Novos gráficos, jogabilidade cada vez melhor, jogos em diversas plataformas entre outras coisas vislumbram algo que vai além do simples prazer em jogar. Têm-se um número cada vez maior de praticantes e a indústria dos games também percebeu isso vendo assim um filão enorme no mercado oferecendo uma gama imensa de jogos e produtos de consumo. Featherstone (1995) diz que Uma das premissas da cultura de consumo é a expansão da produção capitalista de produtos.

## **APENAS DIVERSÃO?**

A princípio, no mundo e-sport já se consolidou. No Brasil podemos dizer que estamos crescendo bastante. Segundo Magalhães (2016) a partir de 2012, duas empresas referências no mercado decidiram abrir sedes por aqui. A Blizzard Entertainment e Riot Games, desenvolvedoras dos jogos StarCraft2 e League of Legends respectivamente. Em menos de um ano já realizaram campeonatos apostando que aqui teríamos um futuro nos e-sports. Se levamos em conta que esse período de e-sports está em ascensão com um grande número de fãs, o que atrai cada vez mais patrocinadores e figuras famosas há algo que vai além da diversão. Crianças e adolescentes participam de grupos e clãs se envolvendo cada vez mais nesse universo que tende a semiprofissionalização e por que não a profissionalização.

Sabemos que existem grupos que participam de jogos por diversão, para passar o tempo, competindo até, mas nada que remeta a valores que possam ser pagos. A partir do momento que esses valores entram em jogo, muita coisa muda e aquilo que era diversão momentânea, se mostra agora como algo sério, que envolve treinamento mais apurado, maior tempo na elaboração de estratégias e uma dedicação quase que exclusiva aos jogos. Hoje o e-sport é um fenômeno de aceitação e amplitude entre os jovens principalmente.

## **O E-SPORT HOJE**

Muita coisa há para se dizer dos jogos eletrônicos nos dias de hoje. Muitas temáticas devem ser discutidas para um avanço nas relações entre todos os envolvidos. Muitos são os jogos e a evolução acontece de maneira exponencial e os praticantes de e-sport são ávidos por novidades. As feiras temáticas são um verdadeiro sucesso. Podemos citar como exemplo a BGS (Brasil Game Show) que reúne os aficionados pelos games, jogos eletrônicos e afins.

No que se refere às mulheres, por exemplo, Gera (2014) menciona que o mundo pro-game viu um salto de popularidade entre as mulheres aumentar entre 15 e 30 por cento em 2013. A mesma autora ainda cita que mesmo com o aumento da audiência feminina a participação de mulheres é quase ausente nas arenas de jogo. É sabido

que o número de homens que participam dos jogos eletrônicos é muito maior e se observarmos especificamente entre os profissionais isso fica ainda mais evidente. Devemos verificar o que acontece e proporcionar uma maior participação feminina em tais eventos.

Os benefícios que a prática dos jogos eletrônicos pode trazer ao praticante devem ser estudados com maior ênfase já que essas atividades podem trabalhar o companheirismo, o trabalho em equipe, a resolução de problemas e a superação de limites, inclusive na escola, pois “ao propor jogos onde os jogos podem ser trabalhados concomitantemente com várias áreas do conhecimento é possível fazer com que a criança e o adolescente possam adquirir novos conhecimentos” (SANTOS, 2014 pág.32).

A preparação que esses jogadores têm é alvo de discussões. Será mais um mercado que se abre ao profissional de Educação Física? A preparação para um torneio ou campeonato exige muito dos participantes e uma preparação adequada deve ser feita. Podemos nos beneficiar desse nicho de mercado. Além da preparação física temos também a questão psicológica dos jogadores que passam por uma pressão enorme.

Os valores pagos hoje em dia no e-sport vão muito além do que poderíamos imaginar. Os campeonatos pagam verdadeiras fortunas aos participantes e alguns profissionais são verdadeiras celebridades no meio. Muitos outros também têm como seu sustento o jogo eletrônico dedicando-se totalmente a essa modalidade. As premiações aos ciber-atletas giram em torno dos milhões de dólares. Estamos falando aqui em premiação individual e premiação por equipe. E cada vez mais e mais jogadores amadores se preparam para, quem sabe um dia, se tornar um verdadeiro profissional de E-sport.

Outra discussão que gera muita polêmica é responder a seguinte pergunta: e-sport é um esporte? Muitos jogadores vêm seu trabalho como esporte por entenderem que os treinamentos, as pressões por que passam e as exigências diárias justificariam o entendimento de que o e-sport deve ser considerado como qualquer esporte tradicional. O dicionário Michaelis traz como conceito de esporte:

“Prática metódica de exercícios físicos visando o lazer e o condicionamento do corpo e da saúde. O conjunto das atividades físicas ou de jogos que exigem habilidade, que obedecem regras específicas e que são praticados individualmente ou em equipe; desporte, desporto”.

Já o dicionário Priberan traz outro significado:

“Prática regular de uma atividade que requer um exercício corporal e que obedece a determinadas regras, para lazer, para desenvolvimento físico ou para demonstrar agilidade, destreza ou força...”.

Tubino (1999) menciona que apenas as modalidades que tinham jogo, competição, movimento eram consideradas esporte. Essa concepção impediu que por muito tempo vários jogos de salão fossem considerados modalidades esportivas, pois não apresentavam movimentos compatíveis com a exigência anterior do conceito esporte. O mesmo autor ainda afirma que isso mudou a partir da Carta internacional de Educação Física e Desportos de 1979 fazendo com que esse conceito tivesse alcance social relevante. É complexo afirmar e ainda não se tem uma tese fechada sobre o assunto, inclusive no que diz respeito a Legislação Desportiva.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os e-sports têm conquistado uma legião de fãs por todo o mundo e no Brasil não é diferente. Eles também se mostram como democráticos, pois podem ser praticados em qualquer lugar. As pessoas podem montar grupos e participar de torneios em forma de lazer.

Houve uma verdadeira revolução nas últimas décadas desde o surgimento dos primeiros jogos, consoles, arcades, computadores culminando no universo que temos hoje. A literatura ainda é pequena perto da gama de possibilidades que podem ser abordadas no assunto. Vemos com assombro a rapidez com que esses jogos evoluem e podemos dizer que essa tendência veio para ficar. Cada vez mais jovens e adultos partem para essa forma de jogar. Um novo mundo que se descortina através das novas mídias; o que era simples se tornou algo grandioso proporcionando uma nova forma de entretenimento, fascinando e abarcando cada vez mais e mais pessoas.

Jogadores frenéticos e olhos colados na tela do computador. Jogar videogame virou profissão e eles são ídolos do e-sport. Eles têm contrato, são patrocinados e tem fãs. Faz-se necessário estudar com mais profundidade o tema já que há muito a desenvolver sobre o assunto e atualmente se sabe que existe uma corrente para que os jogos eletrônicos/e-sport se tornem uma modalidade olímpica, pois as competições de games têm ganhado muita força no cenário mundial e conversas já estão programadas para esse tipo de jogo se tornar uma modalidade olímpica já nas Olimpíadas de Paris 2024, apesar de não se ter ainda uma clareza sobre se “os *e-sports* são realmente um esporte no que diz respeito à atividade física e quanto ao que é necessário para que sejam considerados como tal”, disse o presidente do COI, Thomas Bach” (PALAZUELOS, 2017).

Como indicação, a proposta de se aprofundar nos estudos relacionados aos jogos eletrônicos também conhecidos como e-sport. Como se percebe a literatura pertinente ainda carece de elementos mais fidedignos, de uma literatura que realmente mostre a importância do assunto e possa dar subsídios para novos estudos a respeito.

## REFERÊNCIAS

CAMBRIDGE DICTIONARY - disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/e-sports?fallbackFrom=english-portuguese> - acesso em 25 de outubro de 2017.

**ESPORTE**, in **Dicionário Priberam da Língua Portuguesa em linha, 2008-2013**, <https://www.priberam.pt/dlpo/esporte> consultado em 25 de Outubro de 2017.

FEATHERSTONE, M. – **Cultura de Consumismo e Pós Modernismo** - Editora Studio Nobel (tradução de Júlio Assis Simões, pág. 31), São Paulo, 1995.

GERA, E.- **Where are the women in eSport?** – disponível em: <https://www.polygon.com/2014/5/27/5723446/women-in-esports-professional-gaming-riot-games-blizzard-starcraft-lol>. Acesso em 25/10/2017.

MAGALHÃES, P. S. – **A ascensão dos Esportes Eletrônicos no Brasil** – Trabalho de Conclusão de Curso de Jornalismo – Centro universitário das Faculdades Associadas de Ensino São João da Boa Vista. 79 págs. 2016.

**MICHAELIS, Dicionário Escolar língua Portuguesa – Editora Melhoramentos, São Paulo, SP 2010.**

**PALAZUELOS, F.** - Os 'e-Sports' poderão virar modalidade Olímpica nos Jogos de Paris – artigo, caderno Tecnologia, Jornal El País, edição: 21 de Agosto de 2017: disponível em: [https://brasil.elpais.com/brasil/2017/08/19/tecnologia/1503139023\\_302525.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2017/08/19/tecnologia/1503139023_302525.html), acesso em 25/10/ 2017.

PEREIRA, S. K. – **O Videogame Como Esporte** – uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes Tradicionais – Monografia apresentada junto à Universidade de Brasília, Faculdade de Comunicação, Departamento de Audiovisuais e Publicidade – Brasília Distrito Federal. 122 págs. 2014.

SANTOS, V. R. – **Jogos na Escola** – Os Jogos nas aulas como Ferramenta Pedagógica – Editora Vozes, Petrópolis, Rio de Janeiro, 2014.

**TUBINO, M. G. – O que é Esporte? – Editora Brasiliense, São Paulo, SP, 1999. (Coleção Primeiros Passos)**

Agência Brasileira do ISBN  
ISBN 978-85-85107-92-5

