

ROTEIRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

8º ANO • ENSINO FUNDAMENTAL • 4º PERÍODO

JOGOS ELETRÔNICOS

1. Esportes Eletrônicos ou eSports (o termo mais usado atualmente no mundo) são uma nova modalidade surgida há poucos anos e que vêm dominando o mercado de games e atraindo legiões de jovens no mundo. As Competições disputadas em games eletrônicos em que os jogadores atuam como atletas profissionais de esportes tradicionais e são assistidos por uma audiência presencial e/ou online, através de diversas plataformas de stream online ou TV.
2. A primeira competição esportiva eletrônica que se tem notícia data de 19 de outubro de 1972 para estudantes da Universidade Stanford nos Estados Unidos com o jogo Spacewar, cujo nome oficial foi “Olimpíadas Intergaláticas de Spacewar”, o prêmio foi um ano de assinatura da revista Rolling Stone.
3. Em 1980, a Atari organizou o Space Invaders Championship. Essa é considerada a primeira competição de esporte eletrônico em larga escala, com aproximadamente 10 mil participantes de várias partes dos Estados Unidos. Em 1981 é fundada a Twin Galaxies, organização criada com objetivo de catalogar recordes de jogos eletrônicos, durante a década de 1980 houve várias competições principalmente para incluir recordes no livro Guinness World Records, algumas dessas competições foram transmitidas pelos programas Starcade e That’s Incredible!.
4. A partir da década de 2000 o esporte eletrônico passou por um grande crescimento, de 10 torneios no ano 2000 para 160 no ano 2010. Durante essa década os principais torneios foram o World Cyber Games, o Intel Extreme Masters e a Major League Gaming. A primeira organização internacional foi a G7 fundada pelos times 4 Kings, Fnatic, Made in Brasil, Mousesports, NiP, SK Gaming, Team 3D.
5. Essa década marca também a grande presença física de espectadores aos eventos e a explosão do aumento na audiência. Em 2013 o The International vendeu todos os ingressos no Staples Center em Los Angeles, em 2014 o League of Legends World Championship atraiu 40 mil espectadores no Seul World Cup Stadium na Coreia do Sul. No Brasil, League of Legends atraiu mais de 10.000 torcedores ao Allianz Park, em 2015 e outros 10.000 ao Ginásio do Ibirapuera em 2016.
6. Quando falamos de eSports estamos falando de torneios de games, mas torneios profissionais, em que seus competidores recebem pela competição, seja em forma de salário, auxílio de custo e/ou premiação. Além disso estamos falando de games que acontecem em plataformas digitais: console, Pc, mobile; e não qualquer tipo de game.
7. Historicamente não existia uma definição de quais tipos de games se encaixavam na definição de Esportes Eletrônicos. Mas três categorias principais de games potencializaram o mercado de eSports: jogos de luta, jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) e jogos de estratégia em tempo real (RTS).
8. Jogos de lutas: Street Fighter, Super Smash Bros. E Marvel vs. Capcom; jogos de esportes: FIFA series, Madden, NBA 2K; corrida: iRacing, F1 e Forza; mobile: Arena of valor, Free fire e Clash Royale.
9. Um atleta de esporte profissional tem uma rotina de treinos baseado em melhorias individuais e coletivas. Ele não joga apenas por jogar, sempre busca evoluir dentro das necessidades que tem pensando no jogo coletivo e treinos dos times, sabe ouvir as dicas dos treinadores e aplicar na hora do jogo.

10. Diferente dos jogadores amadores que muitas vezes não conseguem seguir os treinos individuais e procuram se dedicar apenas quando estão próximos a disputar torneios. Buscam títulos individuais e não se preocupam tanto com o coletivo. Com isso, não se firmam nos times, pois têm dificuldade em trabalhar o coletivo.
11. Uma Gaming Office de eSports funciona como um escritório com horários de treinos e com sessões de análise baseada no seu desempenho. É como um CT de futebol, após o horário os jogadores vão para suas casas e voltam no outro dia.
12. Já a Gaming House têm os mesmos princípios, pois os esportes eletrônicos hoje tem como padrão esses dois modelos, com a diferença que em um a Gaming House o jogador dorme no local do treino, tem horários para alimentação e consegue ter mais flexibilidade nos treinos.
13. Cada game dentro dos Esportes Eletrônicos possui suas particularidades e pode exigir formatos diferentes de disputa, mas os mais comuns são: **Knock-out ou Torneio:** Disputas de Esportes Eletrônicos em chave com eliminação simples ou dupla. **Formato Suíço:** Um formato de competição de eSports em que as equipes são divididas em chaves e precisam jogar e vencer uma certa quantidade de partidas. **Round Robin ou Liga:** As equipes se agrupam em chaves ou todas juntas e jogam todos contra todos, acumulando pontos ao longo do torneio. **Escalada:** É um formato normalmente usado nas fases finais de torneios e usado pela Riot “empresa americana fundada como um estúdio de jogos” no CBLOL “Campeonato Brasileiro de League of Legends”. No modelo escalada, a ênfase é colocada nas equipes que em fases anteriores conseguiram as melhores colocações.
14. A CBeS – Confederação Brasileira de eSports, é um órgão sem fins econômicos, destinada a representar, organizar, apoiar e desenvolver o eSports no Brasil. Fundada em 2017, a CBeS, visa o apoio para uma gestão panorâmica dos esportes eletrônicos, observando todos os âmbitos no qual ele se apoia, depende, estimula e sustenta no mercado, para que o Brasil faça parte da cadeia de grandes potências mundiais nesta modalidade.
15. 15.A CBeS – Confederação Brasileira de eSports, nasce em Agosto de 2016, como uma solução de mercado, uma confederação que volta seu olhar para os esportes eletrônicos como negócio no segmento de esportes.
16. A CBeS homenageou Diego Maradona em seu site oficial “Talento puro, paixão, amor, dedicação, devoção, carisma, mentalidade, liderança, autoconfiança, confiança dos companheiros de time e clube, humildade, respeito, todos manifestados à sua maneira. Sem deixar de ser ele mesmo, autêntico. Um gênio, gênio, gênio, um artista. Como bem dito pela imprensa hoje, que deve ocupar seu lugar entre os maiores da humanidade”.