



**Leonardo Augusto Rodrigues**

**ORGANIZAÇÃO TÁTICA E VALORES PEDAGÓGICOS DOS ESQUADRÕES EM  
JOGOS DE TIRO EM PRIMEIRA PESSOA**

Monografia apresentado ao curso de Educação Física Licenciatura Plena, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Professor de Educação Física.

**LAVRAS – MG**

Leonardo Augusto Rodrigues

**Organização Tática e valores pedagógicos dos esquadrões em jogos de tiro  
em primeira pessoa**

Monografia apresentada ao curso de  
Educação física - Licenciatura Plena,  
como parte dos requisitos necessários à  
obtenção do título de Professor de  
Educação Física.

Orientador:

Raoni Perucci Toledo Machado

**LAVRAS-MG 2023**

## **Dedicatória. . .**

Dedico esse trabalho primeiramente a Deus, por estar presente ao meu lado em todos os momentos da minha graduação, seja ele os mais felizes ou os mais tristes.

Dedico esse projeto a toda minha família e amigos, que devido a seus sacrifícios, eu pude chegar a essa reta final de graduação.

A todos os professores e colegas que fizeram parte da minha graduação, pois foram fundamentais para a construção tanto da minha vida pessoal, quanto profissional.

## **Agradecimentos**

Várias foram as pessoas que tornaram minha graduação de certa forma mais leve, desde meu primeiro período eu tive a sorte de encontrar outros graduandos que me motivavam cada vez mais a ser um aluno melhor, como o pessoal da turma do HSM que se hoje, cheguei a etapa final do curso com a possibilidade de concorrer ao mérito acadêmico, todos eles foram fundamentais nisso.

Mas com a maior certeza do mundo, a minha família merece todo o reconhecimento por eu estar aqui hoje, foi por causa deles, pelos sacrifícios realizados por eles que hoje estou aqui. Aos meus pais que foram meus portos seguros, aos meus irmãos, primos, tios, cunhados, sobrinhas que também foram parte essencial não só na minha graduação, mas em minha vida.

Gostaria de agradecer também a todos os meus amigos da República Cachacera, que apesar de ter os conhecido mais ao final da graduação, foram parte essencial nessa minha reta final.

Por fim, gostaria de agradecer ao meu professor e orientador Raoni, por abraçar esse desafio que é falar sobre os jogos eletrônicos na educação física.

## RESUMO

Jogos de tiro em primeira pessoa são uma categoria popular de jogos eletrônicos, onde o jogador controla um personagem que enfrenta uma série de desafios, como combater inimigos e completar missões. Mas a complexidade desses jogos, principalmente quando jogamos em esquadrões são muito maiores do que apenas controlar o personagem e atirar, existe uma organização tática que precisa ser estabelecida para que as chances de vitória possam aumentar. E com a popularização desses jogos, surgem diversos criadores de conteúdo que buscam ensinar uma melhor maneira de se jogar tais jogos. Nesse sentido, este trabalho tem como objetivo analisar esses aspectos táticos e os valores pedagógicos transmitidos pelos criadores de conteúdo.

**Palavras-chave:** Jogos Eletrônicos. Valores Pedagógicos. Aspectos táticos. Jogos de tiro.

## **Abstract**

First-person shooters are a popular category of video games, where the player controls a character who faces a series of challenges, such as fighting enemies and completing missions. But the complexity of these games, especially when we play in squads are much greater than just controlling the character and shooting, there is a tactical organization that needs to be established so that the chances of victory can increase. And with the popularization of these games, there are several content creators who seek to teach a better way to play such games. In this sense, this work aims to analyze these tactical aspects and the pedagogical values transmitted by content creators.

**Keywords:** Electronic games. Pedagogical Values. Tactical aspects. Shoot games.

## Sumário

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. OBJETIVOS.....	10
3. METODOLOGIA DA PESQUISA.....	10
3.1. Tipo de pesquisa .....	10
3.2. Coleta de dados .....	10
4. REVISÃO DE LITERATURA.....	10
4.1. Jogos Eletrônicos .....	10
4.2. Esquadrões em Jogos eletrônicos de tiro em primeira pessoa Valorant ® .....	12
4.3. Valores Pedagógicos.....	15
4.4. Criadores de conteúdo (Youtubers e streamers).....	16
4.5. Análise de dados.....	18
5. Considerações finais.....	22

## 1. INTRODUÇÃO

Minha história com a Educação Física e os jogos eletrônicos começaram já muito cedo. Desde que tenho lembranças do meu período escolar, a educação física estava presente, pois era um dos alunos que se destacavam em qualquer atividade proposta pelo professor. Acredito que como a maioria dos alunos admitidos nas mais diferentes faculdades e universidades que possuem o curso de educação física, minha escolha foi advinda do esporte, mais especificamente o futebol. Sempre fui um apaixonado pelo esporte e comecei a praticá-lo aos meus 8 anos de idade.

Próximo ao meu início no esporte, houve também minha caminhada com os jogos eletrônicos, indo para a casa de amigos e primos para jogar os videogames da época, Dynavision, Supernintendo, Playstation 1, além das famosas Lan house e casas de fliperama. Com o passar dos anos, ganhei o primeiro console que foi o Playstation 2, do qual tenho excelentes recordações. Sempre que possível eu e meus amigos nos reuníamos em minha casa para fazer um campeonato de Bomba Patch (jogo de futebol do Playstation 2).

Com o decorrer dos anos, e com o avanço da minha idade, a carreira de jogador foi ficando um pouco de lado, pois caso você não consiga um teste em algum clube já desde novo, as chances de se tornar jogador vão ficando cada vez menores. Toda essa situação, aliada a meu interesse nos jogos eletrônicos, foi despertando ainda mais a minha paixão pela área.

Por volta dos meus 12 anos, tive meu primeiro contato com alguns criadores de conteúdos que ficaram famosos na época, por causa de um jogo popular chamado Minecraft. Tais criadores marcaram essa época de minha vida, pois ali surge em mim o interesse máximo de viver de jogos, de buscar saber mais sobre o mercado de jogos, e de futuramente tentar me tornar um criador de conteúdo também.

Ao final do Ensino Médio, com toda a pressão existente sobre a obrigação de se escolher uma profissão, retorno ao meu sonho antigo de me tornar um profissional de Educação Física, mas enfrento algumas barreiras por conta de meus familiares, me dizendo que era um curso no qual não seria bem remunerado,

que devia tentar algo mais relacionado a computação, já que gostava muito e passava grande parte do meu tempo utilizando ele. Aderi a ideia e me inscrevi no curso de Sistemas de Informação da UNA, o qual permaneci por 3 períodos e desisti por não me sentir bem com o curso, não conseguir me adaptar as matérias e nem fazer amizades dentro do curso. Dessa forma, surge o início da minha caminhada com a Educação Física.

Conheci a Universidade Federal de Lavras através de um primo que já estudava na instituição e sempre me incentivava a ir dizendo que era uma excelente universidade, que ali eu iria viver os melhores anos de minha vida e no meio do ano de 2018, tomo a decisão de tentar me ingressar no curso de Educação física através do Sisu e em Agosto desse mesmo ano, realizo o sonho de cursar Educação Física em uma Universidade Federal.

No decorrer do meu percurso dentro da Educação Física, por não ter conhecimento de que os jogos eletrônicos faz parte da gama de possibilidade dentro do curso, pendulei entre o Futebol e fisiologia do exercício, conseguindo aliar isso no grupo de estudos do Departamento de Educação física da UFLA, o Grupo de estudo e pesquisa em respostas neuromusculares (GEPREN). Mas nesse período acontece um evento que muda totalmente o meu pensamento, que foi a pandemia da COVID-19.

Devido as orientações do Ministério da saúde e também da OMS, nos foi solicitado (aqueles que podiam) a ficar em isolamento dentro de casa na tentativa de conter a propagação do vírus e por consequência disso, o meu maior passa tempo era desfrutar dos jogos eletrônicos. Nesse exato período ocorre a virada de chave na minha vida e a partir daí surge o mais interesse de os jogos não serem apenas mais meu passatempo, agora seria também o meu objeto de estudo.

Os jogos de tiro em primeira pessoa, durante anos sofreram com a ideia de deixavam as pessoas mais violentas e por não acreditar nesse fato, tomei a iniciativa de tentar mostrar um outro lado desses jogos através dessa monografia, valorizando o trabalho em equipe, aspectos táticos e valores pedagógicos presentes nos jogos.

## **2. OBJETIVOS**

O objetivo desse trabalho é verificar e analisar aspectos táticos e valores pedagógicos presentes na construção de estratégias para os esquadrões em jogos de tiro em primeira pessoa, levando em conta os criadores de conteúdo acerca sobre dessa temática e sua influência na vida das pessoas que os assistem.

## **3. METODOLOGIA DA PESQUISA**

### **3.1. Tipo de pesquisa**

A pesquisa é de natureza básica, pois segundo Rodrigues (2007) se tem o desejo de adquirir conhecimentos, mas sem aplicação prática prevista.

A abordagem é qualitativa, pois segundo Rodrigues (2007) as informações obtidas não podem ser quantificadas, é descritiva e os dados obtidos são analisados indutivamente.

Quanto aos objetivos da pesquisa, é de caráter exploratória, pois proporciona maior familiaridade com o problema e realiza levantamentos bibliográficos (RODRIGUES, 2007).

### **3.2. Coleta de dados**

A coleta de dados se dará por meio das plataformas de Streaming mais conhecidas atualmente, que são a Twitch TV e o Youtube. Especificamente conteúdos que tem como intuito “ensinar” as pessoas a jogarem os jogos de tiro em primeira pessoa, no formato de esquadrões.

## **4. REVISÃO DE LITERATURA**

### **4.1. Jogos Eletrônicos**

Jogos eletrônicos são formas de entretenimento baseadas em tecnologia que permitem a interação do jogador com o jogo através de dispositivos como

consoles, computadores, smartphones e tablets. Tem-se observado nos últimos anos um crescimento exponencial do mercado de games (Jogos Eletrônicos) nas duas últimas décadas, mas para compreender o motivo desse mercado ter se expandido tanto ao longo desses anos, se faz necessário retornar a alguns anos atrás e observar a história desde a criação do primeiro vídeo game conhecido no mundo (VELBERAM, 2018).

A construção histórica dos jogos eletrônicos tem início com uma máquina chamada osciloscópio, um instrumento de medida eletrônico. O osciloscópio cria um gráfico bidimensional que mostra uma ou mais diferenças de potencial. A partir da criação deste aparelho, o físico William Higinbotham deu origem, em 1958, a um jogo que teve como inspiração o tênis de mesa e que muitos consideram como o primeiro videogame (BARBOZA; SILVA, 2014).

Já na década de 1960 o cientista Steve Russel desenvolveu o primeiro jogo de tiro conhecido chamado de *Spacewar*, que consistia basicamente em duas naves disparando torpedos umas nas outras, com gráficos extremamente simples, mas que serviu como fonte inspiradora para que as universidades do Estados Unidos desenvolvessem novos jogos (RIBEIRO, 2015). A partir das décadas de 1970 e 1980, a indústria dos *games* apresentou um crescimento considerável no mercado, com novos videogames cada vez mais evoluídos para a época, com empresas como a SEGA e a Atari, que marcaram essa geração de consoles (vídeo games). Contudo, no ano de 1984, devido a quantidade de jogos mal feitos lançados e com a alta de preço desses consoles, o mercado de games quase chegou à falência devido ao fato de seus clientes acabarem diminuindo seu interesse pelos mesmos (RIBEIRO, 2015).

No entanto, essa indústria foi salva com a chegada da empresa japonesa Nintendo, que não só devolveu a credibilidade dos consoles e jogos ao mercado, mas também trouxe inovações que fizeram os clientes retornarem a consumir os produtos advindos dessa indústria. (VELBERAM, 2018)

Desde então, os jogos eletrônicos tornaram-se uma forma de entretenimento ampla e popular, com uma ampla variedade de gêneros, incluindo ação, aventura, esportes, estratégia e jogos de RPG. A evolução da tecnologia, incluindo gráficos e processamento, permitiu a criação de jogos cada vez mais

imersivos e realistas. Hoje, os jogos eletrônicos são uma indústria global de bilhões de dólares, com jogadores em todo o mundo. Os jogos eletrônicos podem ser jogados sozinhos ou com outros jogadores, tanto localmente quanto online. Alguns jogos também oferecem recursos sociais, como comunidades de jogadores, fóruns e redes sociais integradas. (RIBEIRO, 2015).

Em resumo, jogos eletrônicos são uma forma importante de entretenimento que continuará a evoluir e a influenciar a sociedade de várias maneiras. A indústria de jogos eletrônicos é uma das mais dinâmicas e emocionantes da tecnologia, e oferece uma ampla variedade de jogos para os jogadores de todas as idades e interesses.

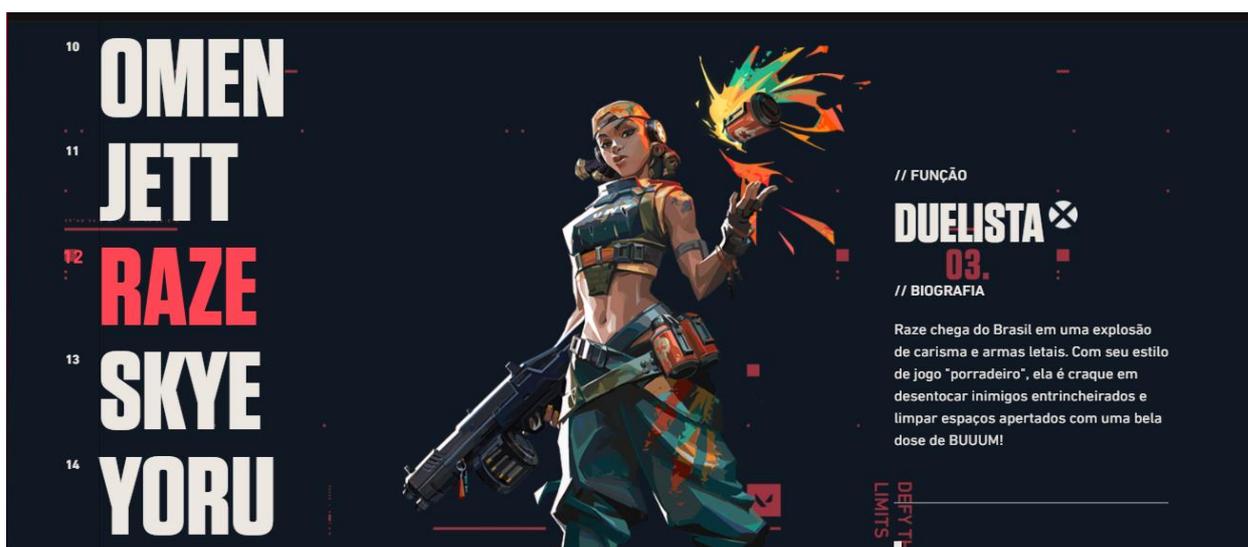
#### **4.2. Esquadrões em Jogos eletrônicos de tiro em primeira pessoa Valorant ®**

Os jogos eletrônicos de tiro em primeira pessoa é uma das variações dos jogos de tiro, onde a visão caracterizada como primeira pessoa é o mais próximo da nossa visão real. Essa variação de jogo possui um mercado muito consolidado, com títulos de jogos extremamente conhecidos no meio, como o Counter Strike, Call of Duty, Battlefield e alguns lançamentos recentes, mas que vêm ganhando espaço no mercado, como o jogo da empresa Riot Games, o Valorant. (SAVONITTI, 2022).

Dentro do universo dos jogos de tiro em primeira pessoa, existe uma modalidade para se jogar em times chamada de esquadrões, que consiste basicamente em equipes formadas entre 4, 5 e até 6 pessoas, podendo ultrapassar esse número dependendo do jogo. O Valorant é uma proposta ousada da Riot, pois apresenta uma maior complexidade em seu jogo devido à variedade de personagens ofertados no jogo, que possuem funções diferentes, para além dos diversos mapas. É um jogo onde se joga com duas equipes com 5 jogadores do lado atacante contra 5 jogadores do lado defensivo e ambas devem montar suas estratégias para conseguir seus objetivos. No seu modo clássico e competitivo, acontece uma disputa de 25 rounds, sendo uma metade do lado defensivo e a outra metade do lado atacante, vence a equipe que conquistar 13 rodadas primeiro. Os rounds podem ser ganhos pela eliminação completa do outro time ou

com a detonação ou desarme da bomba. Em caso de empate em 12 a 12, no modo clássico, a equipe que vencer o próximo round sai como vencedora do jogo, já no competitivo, acontece a disputa de mais duas rodadas e vence aquela que conseguir emplacar duas rodadas seguidas. (SAVONITTI, 2022).

O que torna o jogo ainda mais interessante, se deve justamente a essa diversidade de personagens chamados de “Agentes”, em que cada personagem possui habilidades e funções diferentes dentro de cada equipe.



Fonte: Play Valorant, 2023

Disponível em: < <https://playvalorant.com/pt-br/agents/raze/> > Acesso em: 05/03/2022

Existem classes diferentes de personagens, são eles os duelistas, que são os agentes escolhidos por aqueles jogadores que gostam de jogar mais agressivamente, suas habilidades dão a autossuficiência para que eles tomem a frente nas situações de entrada no ponto de ataque e possuem o foco de causar dano ao adversário. Temos também os Sentinelas, que ao contrário dos Duelistas, são agentes mais focados na defesa, normalmente ficam mais recuados para proteger áreas e com suas habilidades, proteger flancos, seja nos rounds de ataque ou nos de defesa. Os iniciadores são os agentes escolhidos para coletar informações, preparar o terreno para um ataque do time, possuindo habilidades que revelam localizações inimigas e que atrapalham a mobilidade do time adversário. Por fim e não menos importante, os Controladores que assim como os Sentinelas, são agentes focados em dar suporte a sua equipe, pois suas

habilidades consistem em atrapalhar a visão do time adversário utilizando suas cortinas de fumaça e também atrapalham a movimentação do time adversário com habilidades que causam lentidão (VILLELA, 2020). Por último, cada Agente possui uma ultimate, que é a habilidade de maior impacto do personagem, mas ela só desbloqueada após o jogador concluir algumas etapas que geram pontos para a mesma, como a captura de “orbs” espalhadas pelo mapa, ao conseguir eliminar um adversário, plantar ou desarmar a bomba. As habilidades dos agentes, juntamente com as armas e equipamentos, permitem que os jogadores sejam criativos e desenvolvam estratégias diferentes. Além disso, o jogo possui uma economia que permite aos jogadores ganhar dinheiro virtual durante as partidas e gastar esse dinheiro em armas e equipamentos. (Play Valorant, 2022)

Isso faz com que os jogadores tenham que entrar numa concordância mínima para que a montagem da equipe seja a mais harmônica possível de acordo com o que o mapa exige. Os diferentes mapas, com diferentes zonas para que ocorra a armação da bomba, os quais chamamos dentro de jogo de “bomb”, que na sua maioria possuem dois bombs, um ponto A e um ponto B, mas pode ocorrer de um mapa ter três. Tudo isso, somado a diversidade de agentes torna o jogo extremamente atrativo. (Play Valorant, 2022)



Fonte: Play Valorant, 2023

Disponível em: < <https://playvalorant.com/pt-br/maps/>> Acesso em: 05/03/2022

### **4.3. Valores Pedagógicos**

Os valores pedagógicos são princípios e ideias que orientam a prática educacional e influenciam a forma como os professores ensinam e os alunos aprendem. Alguns exemplos de valores pedagógicos incluem: respeito à diversidade, equidade, autonomia, colaboração, responsabilidade, tolerância, ética e integridade. Esses valores são considerados importantes para o desenvolvimento integral dos alunos, formando-os não apenas com conhecimentos técnicos, mas também como indivíduos conscientes, éticos e responsáveis. Em resumo, os valores pedagógicos são guias para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária, onde todos possam aprender e se desenvolver de forma plena. (ACEDO, 2009)

Para entender o que são valores pedagógicos, ou a construção de valores na concepção pedagógica, pensamos que o profissional precisa ter claro, na sua condição existencial, o que é uma pessoa, um valor humano, uma concepção de ser humano, para daí traçarmos uma concepção pedagógica. (VALADARES, 2010, p.33)

O que conhecemos como os valores humanos (respeito, honestidade, humildade e empatia) também se fazem presentes quando trazemos para voltamos para o lado pedagógico, a relação professor e aluno é teoricamente baseada em todos os preceitos listados anteriormente, segundo Valadares (2010) os valores pedagógicos são atitudes, práticas e formas de relacionamentos importantes para realizar esta concepção pedagógica.

Uma perspectiva que objetiva, na sala de aula, preparar cidadãos críticos, mas para isso, nós professores devemos ter clareza da nossa concepção de uma educação com um olhar ético, a fim de re-constituir, re-totalizar nossos fazeres pedagógicos, substituir a indiferença por solidariedade, igualdade, diversidade, participação, liberdade, etc. São princípios de ordem política com função social primordial na educação para formação da cidadania (VALADARES, 2010, p.36).

Quando paramos para analisar friamente todas as situações que envolvem a nossa vida cotidiana, os valores pedagógicos estão sempre presentes, desde o ato de trabalhar e estudar, até as tarefas mais simples do nosso dia-a-dia. Na relação entre professor e aluno, a ação educadora não pode ser levada apenas

como uma atividade técnica, que apenas é repetida por diversas vezes sem se refletir sobre a prática. Na verdade, a relação entre discente e docente deve ser provida de confiança (VALADARES, 2010).

Acedo (2009) disserta em seu trabalho que para que possamos os valores pedagógicos, não podemos nos desprender e deixar de conhecer o que os conceitos de ética e moral, pois tais concepções estão diretamente ligados.

É possível que grande parte da polêmica educacional no Brasil e até no mundo decorra do fato de que educadores não se vejam como cidadãos participantes da construção da sociedade, ou seja, não se vejam como sujeitos capazes de criar ou mudar a ordem social através do seu trabalho, trabalho com o conhecimento e com os valores comprometidos numa sociedade. (VALADARES, 2010, p.36)

Em resumo, os valores pedagógicos são princípios que ajudam na formação dos indivíduos, incentivando o desenvolvimento de habilidades importantes como respeito, responsabilidade, solidariedade, honestidade, tolerância e empatia. Eles são transmitidos através da escola, da família e da sociedade e têm como objetivo ajudar os indivíduos a se tornarem cidadãos responsáveis e éticos.

Portanto, valor pedagógico, segundo Valadares (2010) é ter atitudes comportamentais que demonstram em seus afazeres pedagógicos, ações que visam contribuir para a formação de cidadãos conscientes politicamente, críticos e capazes de utilizar do conhecimento aprendido nas instituições de ensino para se defender dentro de uma sociedade desigual. Deixando de ser meros receptores como é frisado na educação Bancária de Paulo Freire.

#### **4.4. Criadores de conteúdo (Youtubers e Streamers)**

Os Youtubers e Streamers de jogos são criadores de conteúdo no YouTube e Twitch que se concentram em jogos eletrônicos. Eles podem criar vídeos com gameplays, análises, tutoriais, entre outros. Muitos Youtubers de jogos têm milhões de seguidores e fãs devido ao seu conhecimento e habilidade em jogos, bem como sua personalidade cativante e entretenimento. Além disso, muitos Youtubers de jogos colaboram com desenvolvedores de jogos e empresas para promover e divulgar novos jogos. Eles também podem ganhar dinheiro com publicidade e patrocínios em seus vídeos. (NERES, CAMARGO, SANTOS, 2022)

Os criadores de conteúdo sobre jogos são uma parte importante da comunidade de jogos eletrônicos e têm um impacto significativo na indústria. Eles ajudam a criar hype e interesse em novos jogos, bem como fornecer informações e opiniões sobre jogos existentes. Além disso, eles também ajudam a educar jogadores sobre jogos e a fornecer dicas e truques para melhorar sua habilidade. (NERES, CAMARGO, SANTOS, 2022)

Muitos Youtubers de jogos também criam conteúdo original e criativo, como paródias, desafios e eventos ao vivo, que atraem ainda mais seguidores e fãs. Além disso, eles também podem trabalhar em equipe com outros Youtubers para criar vídeos colaborativos e aumentar ainda mais sua base de seguidores.

Em resumo, os Youtubers de jogos são uma parte importante da indústria de jogos eletrônicos e têm um impacto significativo na forma como os jogos são promovidos e apreciados. Eles fornecem entretenimento e informação para milhões de pessoas em todo o mundo e são um meio eficaz para as empresas de jogos promoverem seus produtos. (NERES, CAMARGO, SANTOS, 2022)

Com o desenvolvimento do cenário competitivo do Valorant, os grandes torneios com boas premiações e o reconhecimento nacional, fez com que diversos jogadores “comuns”, que muitas vezes jogavam apenas casualmente, despertassem o interesse por esse lado competitivo do jogo. Isso fez com que um nicho de criadores de conteúdos ganhasse força, criadores esses que estão se especializando em criar vídeos ensinando as melhores formas de como se jogar o jogo, analisando como os jogadores profissionais exercem suas funções.

O Valorant, diferente do CS, possui uma ampla diversidade de possibilidades de gameplay por causa de seus agentes (personagens dentro do jogo), onde cada agente possui um conjunto de habilidades específicas e exercem funções diferentes dentro dos mapas. Os criadores de conteúdo desse nicho, focam em ensinar melhores maneiras de jogar com cada agente, em cada mapa disponível, como utilizar determinada habilidade, qual o melhor momento para utilizá-las e assim poder ajudar o seu time.

Vários são os pontos frisados por esses criadores, mas o que eu gostaria de destacar é de um ex-jogador profissional de Valorant que hoje se especializou apenas na parte de criação de conteúdo Lucas Belchior, o Belky, nome pelo qual

é conhecido dentro da comunidade. Belky possui diversos conteúdos nas diferentes plataformas de streaming que focam nesse conteúdo de ensinar as pessoas a jogarem. A sua principal base argumentativa nos vídeos é reforçar a quem está assistindo a pensar enquanto estão jogando, analisar cada jogada, cada momento do jogo e não apenas jogar no automático, isso faz com que o jogador se torne diferente dos demais.

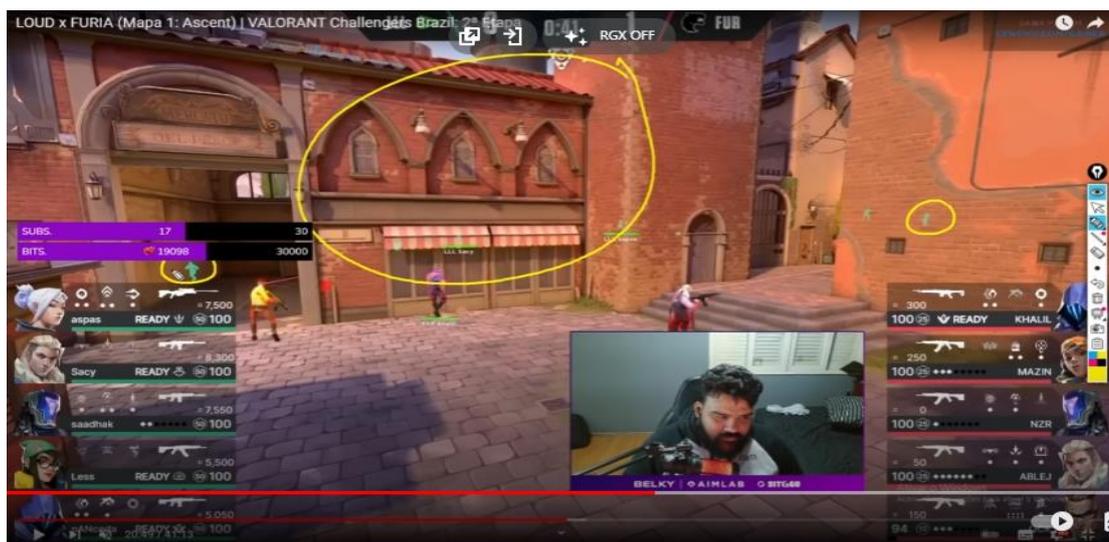
Outro criador de conteúdo que segue esse nicho é o dono do canal no Youtube chamado “O Professor – Valorant”, que se difere de Belky apenas na duração de seus vídeos. O professor foca em vídeos de curta duração, que podem atingir mais plataformas, como a de vídeos curtos conhecida como TIKTOK. Mas também atende a comunidade do Youtube, produzindo vídeo de dicas com maior duração, podendo produzir alguns vídeos mais completos. Vídeos de como se comportar em situações de vantagem e desvantagem numérica, treinamento de mira a curta, média e longa distância, posicionamento de mira, movimentação de um lado para o outro no momento de uma troca de tiro ou para coletar informação em certa parte do mapa, chamada de “Strafe”.

O Valorant é um jogo um pouco mais complexo quando comparamos com o Counter Strike devido a seus agentes, então, as possibilidades de jogadas que podem acontecer são enormes quando comparadas. O que torna ainda mais desafiador a produção de conteúdo acerca desse jogo, mas também aumenta a gama de conteúdos possíveis a serem produzidos.

#### **4.5. Análise de dados**

Dos criadores supracitados, o Belky se adequa mais no perfil ao qual estou procurando, pois além de análises individuais e tutoriais de como jogar com cada Agente, ele também realiza análises dos principais times competitivos brasileiros, em especial, gostaria de citar a organização LOUD, que no final do ano de 2022 conquistou o título mundial de Valorant. No vídeo postado em seu canal, intitulado como “ANALISANDO A LOUD TATICAMENTE NO VALORANT CHALLENGERS (JOGAM MUITO)-VOD REVIEW”, Belky averigua os principais rounds que levaram a LOUD rumo a vitória na partida, pontuando o trabalho em equipe do time,

reforçando as táticas feitas para que eles pudessem sempre estar em vantagem numérica, diminuindo os riscos do time. Ele reforça sobre um fato que é extremamente importante, principalmente quando se trata do nível mais elevado (profissional) que é a comunicação entre os jogadores. Em uma situação específica que aconteceu no início do round 5, na defesa do time da Loud, havia apenas um jogador protegendo o bomb B do mapa jogado, a Ascent. Nesse momento, os outros jogadores do time iniciam suas ações de coleta de informação, avançando em determinados pontos, utilizando as habilidades de seus Agentes e, ao entenderem que a jogada do time adversário seria para o bomb B, prontamente o jogador “Saadhak” utiliza a habilidade de seu personagem KAYO para pegar informação dos jogadores que estavam na entrada do ponto B e o jogador Less utiliza a ultimate de seu agente para atrasar a entrada do time adversário, dando tempo para que seu time chegasse junto a ele e diminuísse essa desvantagem numérica.



Fonte: Belky, 2022

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=m6NgDKnk8Zs&t=7s>> Acesso em: 02/03/2022

Em um outro vídeo de análise, com o título “COMO A LOUD DEFENDE NO MAPA BREEZE !? MUITO INTELIGENTES ! (Análise tática da LOUD)”, uma sequência do vídeo citado no parágrafo acima, Belky relata muito bem o coletivo do time da LOUD, novamente analisando os principais rounds que levaram a vitória do time, mas o que chama atenção nesse vídeo, é a forma que ele utiliza para

explicar a tática do time. Como explicado nos tópicos anteriores, cada time é composto por 5 jogadores e ao analisar a defesa do time da LOUD, Belky faz uma analogia com táticas utilizadas no futebol, onde ele cita a defesa de um time que é composta por 4 jogadores, simulando os dois zagueiros e os dois laterais e o volante a frente dos quattros. Quando o ataque acontece do lado direito de ataque, o volante fecha para o lado esquerdo junto com os dois marcadores do mesmo lado e ficam dois na sobra para marcar uma possível infiltração, e assim também acontece no Valorant, quando o ataque está sendo direcionado para um determinado bomb, acontece um deslocamento semelhante ao explicado na tentativa de não permitir com o que time atacante execute de fato o seu ataque. Outro ponto muito importante que ele frisa como primeira fala do vídeo é a questão de muitas pessoas que estão assistindo focam apenas nos números e desempenho individual de cada jogador, mas não observam a importância dele no coletivo, a sua relevância para que as outras peças do time funcionem da melhor maneira.



Fonte: Belky, 2022

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=woBG1xeU0jg&t=2s>> Acesso em: 02/03/2022

Como referenciado no tópico anterior, os criadores de conteúdo (Youtubers e Streamers) são os principais portais de comunicação entre a comunidade dos jogos. E devido a isso, os mesmos desempenham um papel importantíssimo na transmissão de valores aos seus públicos, incluindo os valores pedagógicos. Através de seus vídeos, eles podem influenciar a forma como as pessoas pensam

sobre questões como a fair play, o trabalho em equipe, a resolução pacífica de conflitos e outros valores importantes.

Muitos youtubers e streamers de jogos usam seus canais para ensinar estratégias e táticas para jogos em equipe, o que pode desenvolver habilidades de trabalho em equipe e colaboração em seus espectadores. Como o caso do Belky, que ao ressaltar a questão da importância tática de cada jogador para o time sem levar em conta os números individuais, intrinsecamente influencia seus seguidores a se atentar mais para fatores como o trabalho em equipe. Como consequência dessa soma de fatores, os jogadores aprendem a jogar de forma mais respeitosa, de maneira mais ética.

Além disso, os youtubers de jogos também podem estimular a criatividade e a imaginação dos seus seguidores, mostrando-lhes novos jogos e novas formas de se divertir. Eles também podem ajudar a desenvolver habilidades sociais e emocionais, como a resolução pacífica de conflitos, a comunicação e a empatia. Fatores esses que são extremamente importantes, visto que a comunicação dentro do jogo é algo essencial.

Uma frase muito utilizada por pessoas desse meio é que a comunidade reflete o seu criador, ou seja, o youtuber ou streamer tem total responsabilidade por aqueles que o acompanham. Então, ao exercerem sua função de forma consistente e ética, eles podem ajudar a formar uma geração mais consciente e responsável, preparada para lidar com os desafios da vida e para construir relacionamentos saudáveis com os outros.

Trazendo a discussão agora para o âmbito da Educação Física, Acedo (2009) cita os valores pedagógicos no contexto da educação física, e ressalta que a mesma possui a particularidade de valorizar habilidades motoras e capacidades físicas (dimensão procedimental) e acaba deixando em segundo plano as dimensões atitudinais e conceituais. E é justamente nessas outras dimensões que podemos pensar em valores que correlacionam os jogos de tiro com a educação física, como na

Dimensão Atitudinal:

- Valorizar o patrimônio de jogos e brincadeiras do seu contexto.

-Respeitar os adversários, os colegas e resolver os problemas com atitudes de diálogo e não violência.

- Predispor a participar de atividades em grupos, cooperando e interagindo.

- Reconhecer e valorizar atitudes não-preconceituosas quanto aos níveis de habilidade, sexo, religião e outras.” (DARIDO, 2005, p.65 apud ACEDO, 2009, p.28 - 29)

Dessa forma, podemos observar uma relação direta e uma nova forma de se avaliar os jogos de tiro em primeira pessoa, sob a ótica da educação física.

## **5. Considerações finais**

Diante de tudo que foi abordado no trabalho acima, acredito que a educação física deve dar ainda mais relevância para os jogos eletrônicos, compreendendo que estes tem se tornado um fenômeno mundial e a cada dia está mais presente na vida não só de crianças, mas também de jovens, adolescentes e adultos. Ainda há pouco referencial teórico acerca desse tema, especialmente para a Educação Física, mas, acredito que esse trabalho pode, além de mostrar uma nova visão acerca dos jogos eletrônicos, abrir margem para que outras pessoas interessadas por esse assunto possam se inspirar a desenvolver mais trabalhos acerca desse tema.

A relação dos valores pedagógicos com os jogos eletrônicos abre margem para diversas possíveis discussões, como por exemplo, as maneiras de se combater os jogadores conhecidos como “tóxicos” pela comunidade, jogadores que não respeitam seus adversários, utilizam de xingamentos extremamente ofensivos para jogadores até do próprio time. Outra possibilidade é um levantamento econômico das pessoas que conseguem usufruir desses jogos (acessibilidade), pois como vimos no último ano, o Brasil retornou ao mapa da fome da Organização Mundial da saúde (ONU) segundo a Agencia Senado (2022).

Por fim, acredito que existem diversos campos a serem seguidos dentro da temática dos jogos eletrônicos e devemos cada vez mais buscar explorar essa vertente que vem tendo um crescimento gigantesco no mundo todo.

## REFERÊNCIAS

ACEDO, Leandro Mori. **Valores e atitudes na prática pedagógica do professor de educação física**. 2009. 111 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2009. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/96049>>.

AGENCIA SENADO. Retorno do Brasil ao Mapa da Fome da ONU preocupa senadores e estudiosos. Brasília: P&B. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/infomaterias/2022/10/retorno-do-brasil-ao-mapa-da-fome-da-onu-preocupa-senadores-e-estudiosos>. Acesso em: 09 fev. 2023.

ANALISANDO A LOUD TATICAMENTE NO VALORANT CHALLENGERS (JOGAM MUITO)-VOD REVIEW. Rio de Janeiro: Belky, 2022. P&B. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=m6NgDKnk8Zs>. Acesso em: 06 fev. 2023.

BARBOZA, Eduardo; SILVA, A. A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame. **5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo**, p. 1-16, 2014.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**-<http://re.granbery.edu.br>-ISSN, v. 377, 1981.

COMO A LOUD DEFENDE NO MAPA BREEZE !? MUITO INTELIGENTES ! (Análise tática da LOUD). Rio de Janeiro: Belky, 2022. P&B. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=woBGlxU0jg>. Acesso em: 06 fev. 2023.

HENRIQUE, José; DE FREITAS, Rosineide Cristina. Orientação de valores pedagógicos de licenciandos em Educação Física. In: **XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, II Congresso Internacional de Ciências do Esporte**. 2007.

NERES, P. V.; CAMARGO, W. X. de; SANTOS, L. B. dos. Gamers e a nova categorização profissional no mundo digital. **FuLiA/UFMG**, [S. l.], v. 6, n. 3, p. 169–194, 2022. DOI: 10.35699/2526-4494.2021.26606. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/fulia/article/view/26606>. Acesso em: 12 fev. 2023.

PLAY VALORANT. Disponível em: <https://playvalorant.com/pt-br/>. Acesso em: 09 set. 2022.

RIBEIRO, Alexandre Cesar Machado. A indústria de vídeo games e seu impacto econômico. 2015. 17 f. TCC (Especialização em Auditoria e Controladoria Empresarial) - Universidade Federal de Mato Grosso, Faculdade de Administração e Ciências Contábeis, Cuiabá, 2015.

RODRIGUES, William Costa et al. Metodologia científica. **Faetec/IST. Paracambi**, p. 2-20, 2007.

SEVERINO, Antônio Joaquim. Prática, existência e conhecimento: breves considerações acerca do estatuto da Filosofia da Educação. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, v. 5, n. 9, p. 85-96, 2019.

SAVONITTI, Gabriel Almeida. **Elaboração da Escala de Valores Olímpicos para Esportes Eletrônicos em Equipe (EVOEEE-51) - A Importância dos Valores nos eSports**. 2022. 303 f. Tese (Doutorado) - Curso de Educação Física, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022.

VALADARES, Valdira Gomes et al. Concepções fundantes no discurso dos professores e construção de valores pedagógicos num curso de pedagogia. 2010.

VILLELA, M. Sentinelas e Duelistas no Valorant: entenda funções de cada membro do time. 2020. P&B. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/11/sentinelas-e-duelistas-no-valorant-entenda-funcoes-de-cada-membro-do-time.ghtml>. Acesso em: 26 jul. 2022.

VELBERAN. A Evolução dos video games. 2018. P&B. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aZOqOCiu9-4>. Acesso em: 19 jul. 2022.