

E-sports: a formação de treinadores no cenário de League of Legends

RESUMO

O *League of Legends* (LOL) é um *e-sport*, jogo eletrônico, baseado na disputa de duas equipes, onde as partidas possuem uma mistura de estratégias em tempo real, defesa de torre e variados personagens utilizáveis. Esse jogo gera engajamento de sua comunidade, diferentes formas de entretenimento e possui um grande cenário competitivo ao redor do mundo. Desse modo, a pesquisa teve como objetivo compreender o processo de formação e desenvolvimento dos métodos de treinamento realizados por treinadores de LOL. Fundamentados em uma abordagem qualitativa e descritiva, foram desenvolvidas entrevistas semiestruturadas, online, com quatro treinadores de LOL de equipes amadoras e profissionais. A análise das informações foi realizada a partir da Análise de Conteúdo, o que gerou três categorias. Conclui-se, a partir do que foi observado sobre os treinadores de LOL, que suas metodologias de treinamento seguem em sua maioria um modelo de treino tecnicista, derivado da metodologia empirista.

PALAVRAS-CHAVE: *E-sports*; Treinadores; Metodologia

Pedro Antônio Batista

Bacharel em Ciências do Esporte
Universidade Estadual de Campinas,
Faculdade de Ciências do Esporte
Limeira-SP, Brasil

pedro.batista9@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0001-0681-0341>

Débora Jaqueline Farias Fabiani

Mestra em Educação Física
Universidade Estadual de Campinas,
Faculdade de Educação Física
Campinas-SP, Brasil

djffabiani@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-4550-9428>

Gabriel Orença Sandoval

Mestre em Educação Física
Universidade Estadual de Campinas,
Faculdade de Educação Física
Campinas-SP, Brasil

g216386@dac.unicamp.br

<https://orcid.org/0000-0002-1136-477X>

Alcides José Scaglia

Livre Docente em Pedagogia do Esporte e
Pedagogia do Jogo
Universidade Estadual de Campinas,
Faculdade de Ciências do Esporte
Limeira-SP, Brasil

alcides.scaglia@gmail.br

<https://orcid.org/0000-0003-1462-1783>

E-sports: coaches training in the League of Legends scenario

ABSTRACT

League of Legends (LOL) is an e-sport, an electronic game, based on the dispute between two teams, where the matches feature a mix of real-time strategies, tower defense and various usable characters. This game generates community engagement, different forms of entertainment and has a large competitive scene around the world. Thus, the research aimed to understand the process of formation and development of training methods carried out by LOL trainers. Based on a qualitative and descriptive approach, semi-structured online interviews were developed with four LOL coaches from amateur and professional teams. The information analysis was carried out using Content Analysis, which generated three categories. It is concluded, based on what was observed about LOL coaches, that their training methodologies mostly follow a technical training model, derived from the empiricist methodology.

KEYWORDS: E-sports; Coaches; Methodology

E-sports: entrenamiento de entrenadores en el escenario de *League of Legends*

RESUMEN

League of Legends (LOL) es un e-sport, un juego electrónico, basado en la disputa entre dos equipos, donde los partidos presentan una mezcla de estrategias en tiempo real, defensa de torres y varios personajes utilizables. Este juego genera participación comunitaria, diferentes formas de entretenimiento y tiene un gran escenario competitivo alrededor del mundo. Así, la investigación tuvo como objetivo comprender el proceso de formación y desarrollo de métodos de formación realizado por los formadores de LOL. A partir de un enfoque cualitativo y descriptivo, se desarrollaron entrevistas online semiestructuradas a cuatro entrenadores de LOL de equipos amateurs y profesionales. El análisis de la información se realizó mediante Análisis de Contenido, el cual generó tres categorías. Se concluye, con base en lo observado sobre los entrenadores de LOL, que sus metodologías de entrenamiento siguen en su mayoría un modelo de entrenamiento técnico, derivado de la metodología empirista.

PALABRAS-CLAVE: E-sports; Entrenadores; Metodología

INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos foram criados há cerca de meio século, ou seja, são extremamente recentes se comparados às modalidades esportivas tradicionais. Esses jogos possuem diversas categorias que costumam depender, principalmente, de tomadas de decisões rápidas e reflexos apurados (Witkowski, 2012). Mesmo sendo práticas que não possuem um foco nas capacidades físicas, alguns jogos eletrônicos podem ser considerados como esportes eletrônicos, pois possuem outras características em comum às modalidades denominadas de esportes da mente, como xadrez e pôquer, por exemplo.

Além disso, devemos levar em consideração a presença de instituições regulamentadoras e uso de atividades motoras complexas (como o movimento motor fino, junto de reflexos rápidos e coordenados entre mãos e olhos de maneira semelhante a modalidades como o tiro esportivo) que se enquadram no conceito de esporte, definido por Barbanti (2006).

A primeira vez em que o termo *e-sport* apareceu foi em 1999, em uma publicação jornalística a respeito do lançamento da *Online Gamers Association* (OGA), onde comparavam os *e-sports* aos esportes tradicionais (Huk, 2019). Ainda não existe uma definição exata para o termo *e-sport*, por se tratar de uma prática muito recente. Geralmente ela é vinculada à prática profissional dos jogos eletrônicos. Para Hamari e Sjoblom (2017, p.2), a definição de *e-sport* se dá como “uma forma de esporte em que os aspectos primários do esporte são facilitados por sistemas eletrônicos; a entrada de jogadores e equipes, bem como a saída do sistema são mediados por interfaces humano-computador”.

Nesse sentido, Breuer (2011, p. 14, tradução nossa)¹ reflete sobre os *e-sports* na sociedade contemporânea e afirma que “[...] Até hoje, o desenvolvimento de jogos digitais em geral e do eSport em particular tem sido apenas marginalmente considerado pela comunidade científica. A única exceção é a área da pedagogia. Jogos de computador e vídeo ainda são amplamente vistos como brinquedos (infantis)”. Apesar dessa visão, durante a última década houve grande crescimento nos investimentos e no alcance midiático dos campeonatos, algo que, no segmento dos *e-sports* já movimenta mais capital do que os meios de entretenimento, cinema e música combinados, como mostram os dados de Landim (2011).

Ao olhar somente para os 10 maiores *e-sports* do ano de 2024, ocorreram 2.013 campeonatos cujo suas premiações somadas atingem um valor de aproximadamente 126.8 milhões de dólares (Esports Charts, 2024). Devemos ressaltar, também, que esses valores se restringem às premiações

¹ Texto original: Die Entwicklung digitaler Spiele im Allgemeinen und des *eSports* im Speziellen ist seitens der Wissenschaft dabei bis heute nur peripher betrachtet worden. Die einzige Ausnahme stellt die Pädagogik dar. Computer- und Videospiele werden in weiten Kreisen noch immer als (Kinder-).

dos campeonatos que são públicas, pois não possuímos acesso aos valores de patrocínio, salários e retorno financeiros dos campeonatos para podermos medir com maior precisão o tamanho desse mercado.

Os *e-sports* possuem diversas ramificações e modalidades, como os jogos que simulam uma modalidade esportiva, jogos de luta, jogos de estratégia e etc (Hamari; Sjöblom, 2017). Sendo que uma dessas modalidades possui um diferencial por utilizarem dos próprios movimentos dos jogadores no espaço físico para realizar as ações no espaço virtual, conhecidos como exergames (Salgado; Scaglia, 2020).

Os *e-sports* podem ser considerados como jogo, enquanto manifestação sociocultural, tendo em vista que essa atividade é concretizada no ato de jogar, em que os jogadores estão imersos em um ambiente de jogo, caracterizado pela imprevisibilidade, desafio, desequilíbrio e regras (Scaglia, 2011; Scaglia et al., 2015). O jogo como fenômeno subjetivo é potencializado no engajamento dos jogadores nas atividades, isto é, nos jogos enquanto objetos culturais que são produzidos pelos grupos sociais (Godoy, Leonardo; Scaglia, 2022). Portanto, os diversos jogos pertencentes ao universo do *e-sport* compõem o que se denomina como cultura lúdica.

A cultura lúdica é o conjunto de procedimentos que permitem com que o jogo aconteça, algo que é construído por meio das relações, da manipulação e criação de objetos de jogo, bem como o próprio inventário de jogos (Brougère, 2008). Quando olhamos para os jogos eletrônicos, temos dificuldade em reconhecê-los como parte da cultura lúdica, por se desenvolverem no ambiente virtual e por serem jogos que não possuem muitas variações dentro de si mesmos, isto é, as regras estão pré-determinadas (Loçasso; Venâncio, 2019; Godtsfriedt; Cardoso, 2021). Porém, esses jogos constituem a cultura lúdica contemporânea, uma vez que esta é dinâmica e modifica-se em consonância com a transformação da sociedade, seus costumes, elementos, características e formas de relacionamento (Scaglia; Fabiani; Godoy, 2020).

Nesse sentido, o *League of Legends* (LOL) é um jogo da categoria dos “MOBA” (*Multiplayer Online Battle Arena*), lançado em 2009 pela empresa *Riot Games*. O jogo é um *e-sport* baseado na disputa de duas equipes de cinco jogadores, onde as partidas possuem uma mistura de estratégias em tempo real, defesa de torre e o uso de variados personagens (Ferrari, 2013). No Brasil, temos o Campeonato Brasileiro de LOL (CBLOL) como o maior torneio da modalidade e um dos maiores campeonatos de e-sports no país. Tal torneio é promovido pela empresa dona do jogo, *Riot Games*, que conta como a divisão principal possuindo 10 times vinculados ao sistema de franquias da competição, além do CBLOL *Academy*, um campeonato secundário utilizado como base para a formação e desenvolvimento de novos talentos, onde participam os times secundários do torneio

principal além de times ingressantes do cenário semi-profissional, somando um total de 14 times atualmente.

O LOL alcançou em 2024 seu maior pico simultâneo de espectadores durante a final do campeonato mundial que ocorreu em Paris no dia 2 de novembro. A partida entre o time atual campeão T1 e a equipe chinesa Bilibili atingiu mais de 6.900.000 de espectadores; essa partida também se tornou o maior pico de audiência da história dos e-sports. O campeonato também contou com 190 milhões de horas assistidas em sua totalidade, somando todos os jogos e transmissões. Além disso, no ano de 2024 a premiação total dos campeonatos foi de aproximadamente 8.8 milhões de dólares, somando todos os campeonatos organizados pela *Riot Games*, dona do jogo (Esports Charts, 2024).

Outro aspecto fundamental sobre os e-sports, especialmente no contexto brasileiro, é a recente profissionalização do mercado. As equipes/times possuem comissão técnica, formada por treinador, assistente, analista, *manager*, treinador individual (*positional*)², além de outras posições mais flexíveis, dependendo do time. Alguns dos membros da comissão técnica, especialmente os treinadores e *positional*, são ex-jogadores ou profissionais independentes que não possuem formação acadêmica na área de Educação Física ou áreas correlatas, o que pode ser conferido na escalação mais recente dos times para o segundo campeonato de 2024 (Rodrigues, 2024).

Os treinadores profissionais são aqueles ligados a uma organização de e-sports onde sua renda provida por esse time é o suficiente para seu sustento, já os treinadores amadores ou semi-profissionais seriam aqueles ligados a uma equipe profissional ou não, mas que recebem uma remuneração baixa em comparação aos profissionais, o que os leva a dependerem de outras fontes de renda para se sustentarem além do trabalho de treinador na organização. A questão do tempo dedicado ao trabalho como treinador tem suas particularidades, o amador não tem o tempo disponível para trabalhar somente como treinador, o que o leva a escolher prioridades em sua vida profissional. Já os treinadores profissionais podem debruçar-se na função de treinador por completo. Nesse sentido, os treinadores profissionais possuem mais tempo sendo treinadores do que os amadores.

O cenário amador de LOL são os times que não se encontram presentes nos campeonatos organizados diretamente pela empresa dona do jogo, a *Riot Games*. Existem diversos campeonatos que contam com parceria da *Riot*, mas apenas cinco ligas oficiais passarão a existir a partir de 2025, sendo elas divididas entre: (i) Américas (LTA); (ii) Europa (LEC); (iii) Ásia (LCP); (iv) China (LPL)

² É uma função dentro da comissão técnica, a qual é focada exclusivamente na jogabilidade individual de um ou mais jogadores, com o objetivo de melhorar os pequenos detalhes de jogo do jogador, conhecido como *microplay*. O *positional coach*, então, é um membro da comissão técnica que necessita de conhecimentos e domínio do jogo a um nível aprofundado, pois, somente assim é possível auxiliar os jogadores em decisões pequenas, mas com impactos grandes na jogabilidade individual.

e (v) Coreia do Sul (LCK). Os times presentes nessas conferências são considerados profissionais e todos são franqueados dos torneios, recebendo parte dos lucros do campeonato.

Por haver uma falta de incentivo dos times da liga principal em desenvolver novos treinadores, somado ao fato do cenário amador possuir uma alta demanda de pessoas na parte da comissão técnica com uma baixa disponibilidade de pessoas para essas funções, acreditamos que os treinadores que se especializam nessa modalidade não possuem formações técnicas específicas para atuar nessa área e a maior parte dos conhecimentos e conceitos utilizados no ensino dos jogadores se dá por meio da troca de conhecimento entre os próprios treinadores com os jogadores e suas experiências, como mostra o estudo de Furini (2021), que teve como objetivo averiguar essas informações e trazer possíveis respostas.

Resende (2016) afirma que dentro das modalidades desportivas, o papel do treinador é essencial para o desenvolvimento dos times, pois o exercício dessa função pode determinar se o atleta terá uma experiência positiva ou negativa. No século XXI, os treinos vêm se tornando cada vez mais profissionais, exigindo e se beneficiando cada vez mais dos avanços científicos a respeito das abordagens dos treinadores. Além disso, os treinadores devem saber lidar com diferentes situações: começando pelos conceitos técnicos e táticos do jogo, sabendo criar estratégias e coordenar corretamente o time para que possam exercer tal função; ter uma compreensão do contexto como a filosofia do clube, os antecedentes dos jogadores, suas motivações, expectativas, entre outros. Assim, é necessária a capacidade de identificar diferentes fases de progressão competitiva.

Além disso, foram desenvolvidas outras pesquisas em diferentes contextos de jogos eletrônicos como 'FIFA 19' (Perini et al. 2022), '*Counter Strike: Global Offensive*' (Nagorsky; Wiemeyer, 2020) e 'DOTA 2', porém a grande maioria dos estudos relacionados a essas modalidades não estão relacionadas ao campo da Educação Física, mas sim sobre programação, psicologia (Villa, 2019) e até mesmo, medicina (Mantovani, 2018).

Desse modo, fica evidente a necessidade de compreendermos a formação dos treinadores de *e-sports*, isto é, como desenvolvem seus conhecimentos e métodos de ensino? Como esse conhecimento é repassado? Há carência de conhecimentos para realizar certas funções como a didática, estratégia de jogo ou até a gestão do próprio grupo? Portanto, o objetivo da presente pesquisa é compreender o processo de formação e desenvolvimento dos métodos de treinamento realizados por treinadores de LOL.

MÉTODO

A pesquisa fundamentou-se em uma abordagem qualitativa com caráter descritivo-exploratório (Gil, 2008) e foi dividida em três partes: (i) pesquisa bibliográfica - levantamento do marco teórico; (ii) pesquisa de campo - realização de entrevistas, por meio de uma plataforma de chamadas online (*Google Meet*), com treinadores semiprofissionais e profissionais de LOL e (iii) análise das entrevistas, por meio da técnica de Análise de Conteúdo, da Bardin (2011).

A pesquisa bibliográfica teve como objetivo colocar o pesquisador em contato com as fontes secundárias (artigos, livros, dissertações e teses) relacionadas ao objeto de estudo, bem como serviu para fundamentar a pesquisa de campo e auxiliar na análise das informações obtidas (Marconi; Lakatos, 2008). O objetivo desta etapa foi aprofundar os conhecimentos acerca das metodologias, diferentes teorias do conhecimento e abordagens de ensino utilizadas em contextos esportivos.

As entrevistas semi-estruturadas foram realizadas com base em um roteiro de entrevista previamente estabelecido, que conta com as principais perguntas para a pesquisa, porém, abrindo margem para novos questionamentos que surgiram durante as entrevistas, de maneira a complementar os temas abordados (Leitão, 2021).

Participantes

É importante ressaltar que todos os participantes da pesquisa assinaram digitalmente o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), que foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). A pesquisa foi aprovada pelo parecer nº 5.995.055 e CAAE: 66975422.0.0000.5404.

Os participantes da pesquisa foram selecionados de maneira intencional, a partir dos seguintes critérios de inclusão: (i) ser treinador de LOL; (ii) estar ativo atualmente e (iii) trabalhar em um time amador ou profissional.

Participaram do estudo quatro treinadores, com idades entre 23 e 33 anos, todos do sexo masculino, sendo dois deles do cenário amador, que já tiveram importantes experiências, e dois do cenário profissional de LOL. O tempo de experiência deles como treinadores variou entre 3 e 5 anos de atuação.

O treinador 1 é programador desde os 15 anos e chegou a cursar três faculdades, porém não se formou em nenhuma; o treinador 2 cursou alguns anos de engenharia mas também não se formou;

o treinador 3 é formado em engenharia química e o treinador 4 está no sétimo semestre do curso de psicologia. O Quadro 1, abaixo, apresenta os participantes:

Quadro 1 - Participantes da pesquisa

Descrições	Idade	Formação	Atuação profissional	Tempo de atuação	Função
Treinador 1	33	Superior incompleto (programação)	Profissional	5 anos	Analista
Treinador 2	23	Superior incompleto (engenharia)	Semi-profissional	3 anos	Treinador
Treinador 3	30	Superior completo (química)	Profissional	3 anos	Auxiliar técnico
Treinador 4	25	Superior completo (psicologia)	Semi-profissional	4 anos	Treinador

Fonte: os autores

Procedimentos

O contato com os participantes foi realizado diretamente através de *e-mails* e, também, para ampliar a divulgação da pesquisa, criamos um cartaz digital, que foi divulgado nas redes sociais e whatsapp. Assim que os treinadores contactados demonstraram interesse em participar, a entrevista online foi agendada de acordo com a disponibilidade dos entrevistados.

As entrevistas ocorreram de maneira remota por meio da plataforma Google Meet, com duração média de 30 minutos. Logo após as sessões, os áudios das gravações foram integralmente transcritos para posterior análise.

Análise das informações

A pesquisa contou com o exame e a investigação das entrevistas, que foram realizadas com o intuito de apresentar observações e suscitar reflexões acerca das informações obtidas. Para isso, foi utilizado o método de Análise de Conteúdo de Bardin (2011).

A princípio foi realizada a pré-análise das entrevistas, onde foi feito a transcrição das entrevistas e a separação das respostas de cada pergunta para facilitar a análise. Em seguida foi realizado a codificação das entrevistas, destacando os temas principais que apareciam em cada

resposta e trazendo uma análise inferencial sobre os temas. As inferências apresentaram uma breve explicação do que foi retratado na resposta de cada pergunta.

A etapa seguinte foi a categorização, a partir das temáticas enunciadas nas falas dos entrevistados, entrelaçadas com a própria estrutura do roteiro das entrevistas. Além disso, foram destacadas citações dos entrevistados para discussão e cotejamento com a literatura.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a análise das entrevistas, emergiram três categorias: 1) Experiências com jogos eletrônicos/*e-sports*; 2) Desenvolvimento profissional como treinador; 3) Construção dos treinos. Dentro de cada categoria foram identificadas diversas temáticas, conforme tabela abaixo:

Quadro 2 - Categorização das informações da pesquisa

CATEGORIA	DESCRIÇÃO	TEMÁTICAS
Experiências com jogos eletrônicos/ <i>e-sports</i>	Relatos acerca das experiências pessoais com diferentes modalidades esportivas convencionais ou digitais	Entretenimento, Competição, Modalidades esportivas, Disciplina.
Desenvolvimento profissional como treinador	Graduação e os estudos no processo de formação como treinador	Graduação, Interação com outros treinadores, Autodidata, Conhecimentos sobre o jogo, Explorando conteúdos.
Construção dos treinos	Descrição sobre a condução dos treinos e a rotina do treinador	Preparo, Organização, Análise dos erros, Auxílio, Vivência, Feedback.

Fonte: os autores

Experiências com jogos eletrônicos/*e-sports*

Nessa categoria, foram abordados as experiências pessoais dos treinadores a respeito de suas participações no esporte e seus contatos iniciais com os *e-sports*.

A princípio, três dos treinadores relataram que tiveram seu primeiro contato com os jogos eletrônicos como uma forma de entretenimento e que aos poucos foram se aprofundando; somente um dos treinadores disse ter iniciado sua trajetória como jogador e depois decidiu migrar para trabalhar como comissão técnica.

"Eu jogo desde então, mas nunca fui muito ligado ao esporte eletrônico como um todo não, eu acho que sou um caso um pouco a parte. Eu assistia as competições e gostava muito na época, mas não acompanhava tão de perto. Eu assistia o CBLol também pela diversão mesmo" (Treinador 2).

“[...] um amigo meu me apresentou o jogo, me chama para jogar junto com ele. eu conheci o jogo, comecei a jogar e meio que fiquei apaixonado pelo jogo e como eu gostei bastante do jogo, comecei a assistir” (Treinador 3).

Podemos relacionar a prática dos *e-sports* com a “pedagogia da rua”, por se tratar de uma prática que ocorre em ambiente informal, geralmente dentro do próprio quarto dos jogadores, além de ser aprendida a partir da experimentação (Scaglia, 2021; Silva; Leonardo; Scaglia, 2021). Muitas vezes o jogador vivencia o próprio jogo ou acaba aprendendo por meio de trocas não estruturadas com demais jogadores ou tutoriais, caracterizando-se como parte essencial da “pedagogia da rua”, descrita por Scaglia (2021, p.21) como “[...] um processo de ensino-aprendizagem [...], pautado pelo jogo e suas idiossincrasias, expresso no ato lúdico de jogar e marcado decisivamente pelo ambiente de aprendizagem colaborativa informal.”

O que diferencia os *e-sports* das modalidades tradicionais nesse aspecto é a falta de contato que os jogadores têm com seus companheiros durante as partidas, tendo em vista que os membros de cada time são selecionados aleatoriamente. Além disso, o único meio de comunicação com os demais jogadores é um *chat* de texto ou áudio, em alguns jogos. Esse fator acaba limitando os jogadores e criando certos hábitos que os atrapalham no desenvolvimento para jogar em uma equipe competitiva.

A competição se mostrou bastante presente nos relatos como uma das principais motivações na prática dessas modalidades, onde foi destacado pelos treinadores que já se interessavam pelas competições anteriormente e viram nos *e-sports* uma maneira de continuar competindo na parte estratégica.

“[...] eu sempre fui bem competitivo, mas eu sempre fui bem competitivo na área estratégica, então eu jogava sempre pensando tipo que eu poderia melhorar os outros jogadores isso de alguma forma” (Treinador 1).

“[...] eu gosto bastante de competir, sempre gostei. Nunca foi apto a ser jogador, então acho que coach foi um jeito de meio que entra na competição e ter esse prazer de competir, já que eu não posso ser o jogador também” (Treinador 3).

A prática de modalidades esportivas se mostrou presente na vida dos treinadores, mas não aparentou ser um fator determinante na formação. Por outro lado, foram apontados alguns benefícios advindos dessas práticas, como uma referência sobre os comportamentos de um treinador, a disciplina envolvida nos esportes e até mesmo a importância da interação social e comunicação entre os jogadores. Essa visão dos treinos desenvolvida a base da vivência do esporte, muitas vezes orienta esses treinadores em sua futura atuação.

“[...] questões como disciplina, nos jogos é muito fácil você ficar jogando o dia todo, nos esportes você consegue ver diretamente a sua evolução quando se está treinando assiduamente, quando se fica uma ou duas semanas sem jogar e sem focar no esporte” (Treinador 4).

Desenvolvimento profissional como treinador

Essa categoria abrange questões como a formação acadêmica dos treinadores e de que maneira essas vivências impactaram em seu desenvolvimento e o direcionamento de seus estudos para se tornarem melhores treinadores.

Entre os entrevistados, todos disseram já ter ingressado em uma graduação, porém somente um deles se formou no curso. Os cursos citados foram programação (treinador 1), engenharia da computação (treinador 2), engenharia química (treinador 3) e psicologia (treinador 4). Os treinadores disseram também que as graduações podem servir como uma forma de complemento em alguns aspectos para a formação dos treinadores, mas que ainda não existe nenhum curso em específico voltado para essa área.

“[...]têm vários cursos que vão estar associados, um deles é a psicologia, principalmente associada ao esporte. (...) Os cursos relacionados à tecnologia podem ajudar, porque tem coisas que envolvem manipulação estatística, dados matemáticos, cálculos matemáticos e uso de APIs que podem auxiliar o treinador. Cursos relacionados a design, já que apresentar informações de maneira eficiente e bonita pode ser útil também” (Treinador 4).

Ao olharmos para os *e-sports* não vemos a obrigatoriedade de nenhuma formação ou curso em específico para atuação, fazendo com que os treinadores busquem por outras alternativas no lugar de um curso de graduação de nível superior, como o auxílio e mentoria de outros treinadores mais experientes para se inserirem nesse meio.

Com base nas entrevistas, todos os treinadores relataram não sentirem necessidade em um curso superior focado na área de treinamento, muito pelo fato de ainda estarem sendo desenvolvidos estudos e pesquisas nessa área; eles ressaltam a relevância desses conhecimentos mas preferem buscar outras vias de aprendizagem.

O que chama a atenção é que nenhum dos treinadores mencionou estudarem sobre pedagogia do jogo ou questões didáticas que pudessem impactar em seus treinos. Esse fator é de suma importância quando pensamos no desenvolvimento dos atletas que serão instruídos por tais treinadores, sabendo que uma determinada abordagem pode ser mais vantajosa ou prejudicial para certos jogadores.

“[...]Eu nunca tive um estudo direcionado e objetivo em cima de nenhum desses pontos, nem com metodologias de treino, pedagogia ou metodologia de ensino, etc , nada formal assim ou estruturado” (Treinador 2).

“[...]Na área acadêmica de maneira formal claro, tem vários cursos que vão estar associados, um deles é a psicologia, principalmente associada ao esporte. Mas pelo menos com a minha experiência aqui na faculdade e as habilidades que eu adquiri são utilizáveis e tem várias ferramentas, mas cabe cem por cento a mim saber utilizá-las nesse ambiente, o curso não me preparou para isso, pelo menos até onde eu cursei” (Treinador 4).

Cabe levantar também a necessidade em debater os e-sports no meio acadêmico, principalmente por cursos que estão diretamente relacionados a profissionais que poderiam estar atuando nessa área, como Educação Física e Ciências do Esporte, tendo em vista o grande crescimento recente das modalidades eletrônicas no meio global e sua rápida disseminação entre o público mais jovem.

“[...]O que mais vai te beneficiar para quem quer entrar nesse meio, é você interagir constantemente com pessoas que sabem mais do que você. existem alguns lugares e alguns "cursos" que podem ajudar” (Treinador 2).

Os cursos mencionados pelo treinador são aqueles disponibilizados por outros treinadores em determinadas plataformas, onde eles são convidados para debater sobre determinados temas ou até mesmo explicar alguns conceitos do jogo de maneira geral. Esses cursos são relativamente interessantes para aqueles que estão começando na área e não tem muitos conhecimentos, mas acabam sendo mais superficiais e não aprofundam tanto seus conceitos, além de ser mais difícil tirar dúvidas com esses profissionais pela dificuldade de contato.

A falta de um curso ou formação focado nessa área e o difícil acesso aos conteúdos específicos sobre treinamento com os *e-sports* faz com que os treinadores estudem por conta própria, buscando diversos conteúdos fragmentados para desenvolverem seus conhecimentos.

“[...] No começo eu ia bastante no youtube mesmo, então tem bastante gente discutindo LOL, em uma parte mais analítica, assim, tentando explicar mais como funciona o jogo e que tipos de conceitos você pode aplicar dentro da partida. Então acho que o YouTube tem diversos canais assim, que podem dar uma base legal” (Treinador 3).

Essa frase mostra como o aprendizado e a formação dos treinadores acaba ocorrendo de forma muito empírica, onde eles sempre buscam os conhecimentos sobre o jogo e os utilizam como o correto, guiando seus jogadores nesse sentido. Muitas vezes esses treinadores acabam por não aprender sobre as maneiras de organizar uma sessão de treino e não possuem embasamentos pedagógicos para proporcionar diferentes abordagens de ensino que sejam mais adequadas aos seus jogadores, tornando, assim, seus treinos menos flexíveis (Bettega et al. 2021).

Diferente de outros países como China, Coreia e Alemanha, que já reconhecem os e-sports como parte dos esportes, o Brasil se vê bem atrasado em relação a esse debate, isso se reflete em uma falta de legislações focadas a esse ramo e incentivos por parte do governo a prática e manutenção das modalidades. Esse desinteresse acaba acarretando em uma falta de estudos científicos na área e conseqüentemente a inexistência de cursos profissionalizantes mais sérios e embasados em pesquisas (Nagorsky; Wiemeyer, 2021).

O aprofundamento sobre os conhecimentos específicos do jogo é algo que demanda um estudo constante também para acompanhar as atualizações e mudanças dentro do jogo.

“[...]Existem várias dificuldades, como de acessar ao conhecimento teórico, porque ele está todo espalhado (...) Tem os replays, mas é muito mais fácil de absorver quando tem uma pessoa explicando os conceitos que são utilizados, esse contato geralmente é de pessoa para pessoa, tem vários vídeos espalhados mas as vezes não são confiáveis” (Treinador 4).

Algumas das dificuldades de trabalhar como treinador citadas pelos entrevistados foram a falta de confiança de novos treinadores para passar determinado conteúdo aos jogadores, problemas para criar um ambiente adequado de desenvolvimento aos jogadores ou até mesmo a falta de interesse dos treinadores em irem atrás dos conteúdos para se aprimorarem.

Construção dos treinos

Nessa última categoria, foram debatidos a rotina dos treinadores, como ocorre sua preparação para os treinos e diferentes perspectivas sobre a condução dos treinos.

Foi apontado que durante seu dia a dia, os treinadores iniciam seu preparo diário acompanhando as partidas de outras ligas internacionais, buscando entender o que vem sendo utilizado em todo mundo e as questões estratégicas e táticas que vem sendo utilizadas no jogo, sendo essa uma base para o que é chamado de *Metagaming*³. Posteriormente, os treinadores identificam os maiores problemas que estão enfrentando e montam seus treinos baseados em analisar e corrigir esses erros, além de estudos sobre os conceitos teóricos do jogo.

“[...]O nosso treino começa às duas. Então, esse período da manhã, pré almoço e pré treino, basicamente para coleta VOD⁴, ver o que os times fizeram, ver se tem uma coisa que a gente pode mostrar para os players que agregue, se há uma jogada

³ *Metagaming*: Engloba as principais estratégias dos jogos, geralmente dita as principais escolhas dos times durante as partidas. Vale ressaltar que, conforme os jogos recebem atualizações, o meta também vai se adaptando e acompanhando essas mudanças (Kokkinakis, 2021).

⁴ VOD: Do inglês *Video on Demand* (vídeo sob demanda), se referem a partidas gravadas entre dois times, sejam elas um treino ou um campeonato.

que foi feita, um setup de visão, alguma coisa desse tipo que a gente possa replicar em treinos, entender também como as pessoas estão draftando” (Treinador 3).

Em relação ao formato dos treinos, foi identificado uma semelhança entre as abordagens. Os treinadores geralmente organizam as sessões de treino em blocos de três a cinco jogos, podendo ser realizado mais de um bloco de treino por dia. Previamente ao início do bloco de treino, o treinador já possui o planejamento do que será abordado no dia; apresenta para os jogadores o que será trabalhado no início do treino, em seguida, realiza o *draft*⁵ com os jogadores e os prepara para a partida.

Durante o treino, o treinador acompanha as partidas e ao final repassa alguns *feedbacks* aos jogadores e identifica a necessidade ou não de reforçar alguns conceitos. Caso o treinador identifique que falta algo, ele geralmente passa um treino mais teórico explicando sobre os conceitos do jogo ou sobre as dinâmicas de time. Reunindo algumas das respostas, visando compreender o método de treinamento e a maneira de pensamento dos treinadores em relação a seus treinos, apresentamos o Quadro 3:

Quadro 3 - Metodologias e abordagens utilizadas pelos treinadores

Treinadores	T1	T2	T3	T4
Descrição da rotina de treino	<i>Então aí a rotina continua o tempo de treino, tipo geralmente a gente fica treinando por umas 8 horas ou 9 horas, o pós-treino ainda é algo que você conversa com o jogador ali você vai no '1 v 1' com ele para poder ver algo ou chama ele para poder assistir algumas 'solo queue'⁶</i>	<i>Nossos horários são pouco flexíveis agora com nosso time, mas são um pouco complicados para falar realidade, porque alguns jogadores estudam, uns fazem faculdade no momento e por conta disso [...] A gente treina alguns dias durante a noite, alguns dias durante a tarde, e temos geralmente campeonato nos finais de semana</i>	<i>[...]normalmente uma e meia a gente revê alguns trechos dos nossos jogos do final de semana, para encontrar erros, coisas que queremos continuar fazendo, coisas que podemos replicar para esse começo de semana. A gente treina basicamente das duas às oito normalmente, tem dia que tem bloco noturno. Então a gente pode acabar treinando, das duas às dez [...]</i>	<i>Depois disso temos uma sessão de três jogos de treino que levam de três horas para cima, assistindo o treino, passando feedbacks, auxiliando nas estratégias e ajuda individual [...] Depois disso eu monto um planejamento para o dia seguinte, se será um treino teórico, coletivo ou somente individual.</i>

⁵ *Draft*: É a ordem em que ocorre determinadas escolhas, como a seleção de jogadores em ligas como NBA e MLB. No caso dos *e-sports* se refere às escolhas e banimentos de personagens jogáveis ou mapas que serão utilizados na partida, variando a cada jogo.

⁶ *Solo queue*: o termo se refere às partidas ranqueadas individuais.

<p>Análise e conteúdos das partidas</p>	<p><i>Então se o jogador começa a errar alguma coisa que a gente já estudou a gente vai voltar nessa situação de novo. Então a gente acredita que para se tornar especialista em alguma coisa você precisa repetir muito a mesma coisa. Então esse primeiro passo que o cara volta errar a gente volta a repetir para até ele se tornar um especialista nesse primeiro passo.</i></p>	<p><i>Olha o conteúdo para um bloco vai depender muito do que a gente vai se adaptar ao 'meta'. Os Treinos constantes são basicamente uma necessidade que existe para você, está se mantendo atualizado com a meta atual. Primeiro a gente analisa se precisamos reforçar a nossa zona de conforto ou aprender algo novo. Analisar se precisamos aprender um ou mais picks novos. Com base nisso, podemos definir como vai ser o nosso treinamento.</i></p>	<p><i>[...]tem a primeira partida, então você vai lá, cria sala, joga partida. Após a partida tem um período em que os times fazem o 'review'. Então o treinador abre a tela, mostra os pontos que ele quer que trabalhe dentro da próxima partida, coisas que a gente errou, coisa que a gente fez bom. Então tem ali uma meia hora a quarenta minutos entre um jogo e outro.</i></p>	<p><i>Fora isso, em casos que uma demanda já foi identificada e não será resolvida somente jogando, então fazemos um treino teórico sobre uma jogada e o próximo treino será focado nessa jogada para ver se progredimos.</i></p>
<p>Estímulo aos jogadores</p>	<p><i>Então, alguns jogadores respondem muito bem a uma palavra mais firme. Você tipo chamar atenção e falar um pouco mais alto alguns jogadores não se dão bem com isso de jeito nenhum! não consegue absorver nada! Alguns jogadores só vão se dar bem se você elogiar o que ele fez de certo e ele vai pensar nas coisas que ele fez de errado [...], porque cada um responde de um jeito.</i></p>	<p><i>Ter conversas, caso o pessoal não esteja levado tanto a sério, fazer comparativos de o quanto eles precisam melhorar para se tornarem jogadores profissionais. Faz um comparativo, entre ele e um jogador do CBL, sabe? Mostrar coisas que esses jogadores não erram e que vocês estão fazendo errado, olha como o jogo fica diferente. Esses tipos de estímulos ajudam a galera a pegar no tranco.</i></p>	<p><i>Acho que essa é uma das maiores diferenças entre o cenário amador e o profissional, parece que os players tem muito mais motivação, até porque você está vivendo realmente a competição. A semana é muito curta, então se você sente que um player está desmotivado, você tem sim que tentar puxar ele para cima, mas aqui tem outros profissionais que podem ajudar com isso, como o próprio psicólogo.</i></p>	<p><i>Tem desde a motivação mais individual, que é conversar com o jogador, seja em algo que ele esteja fazendo errado ou fazendo certo, ambos podem servir para motivar [...] mas geralmente é algo individual, não funciona tanto coletivamente.</i></p>

Fonte: os autores

Foram descritas também algumas das abordagens utilizadas pelos treinadores, onde o treinador 4 citou criar pequenas metas semanais durante os treinos para incentivar os jogadores a progredirem. Por outro lado, o treinador 2 afirmou que sempre orienta seus jogadores a estarem acompanhando as maiores ligas para que possam ficar de olho no que vem sendo mais utilizado e como os times estão reagindo a essas situações. Já o treinador 1 disse não abrir mão de trabalhar com os conceitos básicos do jogo até que todos os jogadores aprendam e consigam executá-los de maneira eficiente.

A maneira com que os treinadores descrevem suas abordagens ressalta a importância de analisar outras partidas, buscando sempre um ideal de jogo, sendo que as decisões diferentes desse ideal acabam sendo tratadas como um erro. Essa lógica vai no sentido oposto ao que o jogo propõe com sua imprevisibilidade, ao limitar a criatividade dos jogadores durante os treinos e sua capacidade em se adaptar a diversas situações (Galatti et al. 2014). Além disso, na maneira em que são descritas as falas, os treinadores acabam se colocando em uma posição de superioridade por serem os detentores do que consideram como correto dentro do jogo, tirando dos atletas a possibilidade de chegarem a tais conclusões por conta própria. Tais fatores acabam distanciando o método dos treinadores de uma perspectiva interacionista e os aproxima mais de um modelo tecnicista e empirista (Scaglia et al., 2021; Aquino; Menezes, 2022).

Isso ocorre pois vemos que os treinadores baseiam seus treinos muito na repetição de determinadas ações, além de possuírem um formato mais fixo de treino, se baseando principalmente no jogo contra outros times e em conteúdos teóricos, resumindo muito o jogo ao que é certo ou errado (Silva; Scaglia, 2023). Os treinos são muito voltados à figura do treinador e como ele pode ajudar os jogadores a se desenvolverem e não em como desenvolver um cenário que possibilite a construção dos conhecimentos com base nos jogadores (Scaglia; Reverdito; Galatti, 2014)

Relacionando aos estudos de Leonardo e Scaglia (2022), podemos identificar a existência de outras formas de ensino que se mostram mais eficientes do ponto de vista pedagógico por serem mais centrados no jogador como as *Game-based approaches* (GBA's). Olhando para os *e-sports*, notamos uma dificuldade em desenvolver certas práticas além do simples ato de jogar, por estarmos relativamente presos ao ambiente virtual, o que acaba limitando um pouco essa capacidade de criar novos jogos conceituais ou reduzidos. Porém, há a possibilidade de se utilizar outros jogos já existentes como uma forma de desenvolver práticas específicas nos jogos.

Ao final, quando indagados se refletiam sobre suas sessões de treino, todos os treinadores afirmaram que passam boa parte de seu dia refletindo sobre os jogos e o que podem melhorar, uma auto reflexão ao longo do dia. Além disso, dois treinadores ainda disseram que recebem bastante *feedback* de seus colegas de *staff* e esse seria outro fator importante para o aprimoramento de seus treinos e abordagens.

“[...]Então eu tenho um pouco do pensamento muito acelerado, então eu fico tipo basicamente o tempo inteiro pensando no que eu poderia ter feito no treino de melhor, no que eu posso mudar no treino, eu tenho a minha memória para tipo jogadas é muito bom então eu lembro de muitas jogadas que eu fico revendo elas e posso corrigir depois” (Treinador 1).

“Geralmente ela tem se dado não como uma auto reflexão, mas em forma de uma conversa com a staff. É algo que eu fazia anteriormente, mas não fiz muito esse ano e me arrependi amargamente de não ter separado mais momentos para refletir sobre as minhas próprias práticas ou sobre as nossas próprias práticas, como staff.” (Treinador 4).

CONCLUSÃO

Esse estudo teve como objetivo compreender o processo de formação e desenvolvimento dos métodos de treinamento realizados por treinadores de LOL. Durante a pesquisa, foram analisadas suas trajetórias, quais eram seus objetivos e como se deu seu desenvolvimento ao longo desse processo. Com isso, podemos delimitar melhor qual o método mais frequentemente utilizado pelos treinadores no cenário analisado.

Conclui-se, a partir do que foi observado sobre os treinadores de LOL, que seus métodos de treinamento seguem em sua maioria um modelo de treino tecnicista, derivado da abordagem empirista. Sua construção ocorre em decorrência da vivência dos treinadores e estudos de maneira individual. Os relatos reforçam a centralidade do treinador no ensino das práticas e uma baixa versatilidade e adaptação em relação aos jogadores. Essa forma de treinamento pode limitar o desenvolvimento dos jogadores por se pautarem principalmente nos conhecimentos dos treinadores e não estimularem de maneira ativa os atletas a formularem suas próprias alternativas para as situações de jogo.

Além disso, identificamos que a falta de profissionais e estudos direcionados a pedagogia do esporte dentro dos times, pode influenciar com que os métodos e práticas de treino se mantenham, por não haver um interesse em inovar no ensino dessa na modalidade. Também vemos uma resistência dos jogadores e dos treinadores em pensar nessas abordagens que são muito utilizadas em outras modalidades esportivas, por exemplo.

Por fim, concluímos que são necessários mais estudos relacionados a pedagogia do treinamento aplicada aos e-sports, além da aplicação de novos métodos para formação profissional de novos treinadores nesse campo, algo imprescindível para profissionalizar o meio, melhorar o desenvolvimento dos jogadores e tornar o cenário competitivo nacional mais sustentável.

REFERÊNCIAS

- AQUINO, Rodrigo Leal de Queiroz Thomaz de; MENEZES, Rafael Pombo. Abordagens tradicionais e centradas no jogo para o ensino dos esportes coletivos de invasão: um ensaio teórico. **Conexões**, Campinas, v. 20, n. 00, p. e022006, 2022. DOI: <https://doi.org/10.20396/conex.v20i00.8666344>. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8666344>. Acesso em: 20 jul. 2024.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BARBANTI, Valdir. O que é esporte?. **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde**, [S. l.], v. 11, n. 1, p. 54–58, 2012. DOI: <https://doi.org/10.12820/rbafs.v.11n1p54-58>. Disponível em: <https://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833>. Acesso em: 28 jun. 2024.
- BETTEGA, Otávio Baggiotto et al. Pedagogia do esporte: bases epistemológicas e articulações para o ensino esportivo. **Revista Inclusiones**, [S. l.], v. 8, p. 185-213, 21 jun. 2021. Disponível em: <https://revistainclusiones.org/index.php/inclu/article/view/3008>. Acesso em: 20 jul. 2024.
- BREUER, Markus. **E-Sport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse**. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch, 2011. Disponível em: https://www.vwh-verlag.de/vwh/wp-content/uploads/2011/07/titelei_breuer.pdf. Acesso em: 10 jul. 2024.
- BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: Kishimoto, Tizuko Morchida (Org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2008, p. 19-32.
- ESPORTS CHARTS. **LoL - Esports Viewership and Statistics | Esports Charts**. Disponível em: <https://escharts.com/games/lol>. Acesso em: 26 de nov. 2024.
- FERRARI, Simon. From Generative to Conventional Play: MOBA and League of Legends. **Proceedings of DiGRA 2013 Conference**, p. 1-17, 2013. Disponível em: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/664>. Acesso em: 20 set. 2024.
- FERREIRA, Jéssica Barbosa. Os “E’s” dos e-sports: uma análise polissêmica do esporte eletrônico. **Revista da ALESDE**, [S. l.], v. 13, n. 2, p. 51–64, 2021. DOI: <https://doi.org/10.5380/jlasss.v13i2.81705>. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/alesde/article/view/81705>. Acesso em: 28 ago. 2024.
- FURINI, Lucas Rodrigues. **Trajetória de formação profissional de treinadores de LOL (League of Legends) atuantes no CBLol e CBLol Academy**. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Ciências do Esporte) - Faculdade de Ciências Aplicadas, Universidade Estadual de Campinas, Limeira, 2021. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/11349>. Acesso em: 20 set. 2024.
- GALATTI, Larissa Rafaela; REVERDITO, Riller Silva; SCAGLIA, Alcides José; PAES, Roberto Rodrigues; SEOANE, Antonio Montero. Pedagogia do esporte: tensão na ciência e o ensino dos jogos esportivos coletivos. **Journal of Physical Education**, Maringá, v. 25, n. 1, p. 153-162, 2014. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/21088>. Acesso em: 10 ago. 2024.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- GODOY, Luís Bruno de; LEONARDO, Lucas; SCAGLIA, Alcides José. Do macrojogo ao microjogo: os vários jogos que compõem o jogo. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 34, n. 65, 2022. DOI: <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2022.e87101>. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/87101>. Acesso em: 13 set. 2024.
- GODTSFRIEDT, Jonas; CARDOSO, Fernando Luiz. E-Sports: uma prática esportiva atual. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 33, n. 64, p. 1-14, 2021. DOI: <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2021.e80001>. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/80001>. Acesso em: 20 jul. 2024.

- HALLMANN, Kirstin; GIEL, Thomas. ESports – Competitive sports or recreational activity? **Sport Management Review**, [S. l.], v. 21, n. 1, p. 14-20, 2018. DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1016/j.smr.2017.07.011>. Acesso em: 10 jul. 2024.
- HAMARI, Juho; SJÖBLOM, Max. What is eSports and why do people watch it? **Internet Research**, [S. l.], v. 27, n. 2, p. 211-232. DOI: <http://dx.doi.org/10.1108/intr-04-2016-0085>. Disponível em: <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/intr-04-2016-0085/full/html>. Acesso em: 05 jul. 2024.
- HUK, Tomasz. The Social Context of the Benefits Achieved in eSport. **The New Educational Review**, [S. l.], v. 55, n. 1, p. 160-169, 2019. DOI: <https://doi.org/10.15804/tner.2019.55.1.13>. Disponível em: <https://czasopisma.marszalek.com.pl/en/10-15804/tner/4089-tner2019113>. Acesso em: 14 jul. 2024.
- KOKKINAKIS, Athanasios et al. Metagaming and metagames in Esports. **International Journal of Esports**, [S. l.], v. 1, n. 1, 2021. Disponível em: <https://www.ijesports.org/article/51/html>. Acesso em: 15 jul. 2024.
- LANDIM, Wikerson. **O tamanho da indústria dos vídeo games [infográfico]**, 20 abr. 2011. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-otamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-htm>. Acesso em: 7 de nov. 2022.
- LEITÃO, Carla. A entrevista como instrumento de pesquisa científica em Informática na Educação: planejamento, execução e análise. In: PIMENTEL, Mariano; SANTOS, Edméa Oliveira. (Orgs.) **Metodologia de pesquisa científica em Informática na Educação: abordagem qualitativa**. Porto Alegre: SBC, 2021, p. 1-28. Disponível em: <https://ceie.sbc.org.br/metodologia/index.php/livro-3/>. Acesso em: 4 de nov. 2022.
- LOÇASSO, Victor Vargas Sol; VENÂNCIO, Ludmila Salomão. Jogos Eletrônicos: uma nova modalidade esportiva? **Revista Interdisciplinar Sular**, [S. l.], n. 3, 2019. Disponível em: <https://revista.uemg.br/index.php/sular/article/view/4339>. Acesso em: 12 jun. 2024.
- LEONARDO, Lucas; SCAGLIA, Alcides José. “Temos que devolver o jogo ao(à) jogador(a)”: as dimensões éticas e morais da pedagogia dos esportes coletivos a partir de abordagens baseadas no jogo. **Movimento**, [S. l.], v. 28, p. e28040, 2022. DOI: <http://dx.doi.org/10.22456/1982-8918.119990>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/119990>. Acesso em: 28 jul. 2024.
- MANTOVANI, Guilherme Beneduzzi. **Benefícios e malefícios à saúde do ciberatleta devido às rotinas de treinamento**. 2018. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Educação Física) - Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Rio Claro, 2018. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/items/44b21907-e1eb-4115-b0e4-159c4953dc99>. Acesso em: 18 jul. 2024.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa**. 7. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2008.
- NAGORSKY, Eugen; WIEMEYER, Josef. The structure of performance and training in esports. **Plos One**, [S. l.], v. 15, n. 8, p. e0237584, 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.1371/journal.pone.0237584>. Disponível em: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0237584>. Acesso em: 16 jul. 2024.
- PERRIN, Pedro Fagundes; SILVA, Luis Felipe Nogueira; FABIANI, Débora Jaqueline Farias; LEONARDO, Lucas; SCAGLIA, Alcides José. Pedagogia do jogo aplicada aos eSports: processos didático-metodológicos do FIFA 19. **Connection Line - Revista Eletrônica do Univag**, [S. l.], n. 28, p. 76-94, 2022. Disponível em: <https://research.ebsco.com/c/7zh5jk/viewer/pdf/qapbpwfmor?route=details>. Acesso em: 11 jul. 2024.

RESENDE, Rui. Formação de Treinadores Desportivos no séc. XXI In: SHIGUNOV NETO, Alexandre; FORTUNATO, Ivan (Orgs). **Reflexões sobre educação física e a formação de seus profissionais**. São Paulo: Edições Hipótese, 2016, p. 34-53.

RODRIGUES, Bruno. CBL0L 2024 2º split: Veja as escalações de todos os times. **Mais esports**, 2024. Disponível em: <https://maisesports.com.br/cblol-2024-2-split-veja-as-escalacoes-de-todos-os-times/>. Acesso em: 11 de jun. de 2024

SALGADO, Karen Regina; SCAGLIA, Alcides José. Os *exergames* como recurso didático no ensino do atletismo na educação física escolar. **Journal Of Physical Education**, Maringá, v. 31, n. 1, p. e-3146, 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.4025/jphyeduc.v31i1.3146>. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/46649>. Acesso em: 10 jun. 2024.

SCAGLIA, Alcides José. **O futebol e as brincadeiras de bola**: a família dos jogos de bola com os pés. São Paulo: Phorte Editora, 2011.

SCAGLIA, Alcides José; REVERDITO, Riller; GALATTI, Larissa Rafaela. A contribuição da Pedagogia do Esporte na escola: tensões e reflexões metodológicas. In: MARINHO, Alcyane; NASCIMENTO, Juarez Vieira do; OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli. (Orgs.). **Legados do Esporte Brasileiro**. Florianópolis: Ed. da UDESC, 2014, p. 45-86.

SCAGLIA, Alcides José et al. Processo organizacional sistêmico, a pedagogia do jogo e a complexidade estrutural dos jogos esportivos coletivos: uma revisão conceitual. In: LEMOS, Kátia Lucia Moreira; GRECO, Pablo Juan; MORALES, Juan Carlos Pérez (Org.). **5º Congresso Internacional dos Jogos Desportivos**. Belo Horizonte: EEFPTO; UFMG, 2015.

SCAGLIA, Alcides José; FABIANI, Débora Jaqueline Farias; GODOY, Luís Bruno de. Dos jogos tradicionais às técnicas corporais: um estudo a partir das relações entre jogo e cultura lúdica. *Corpoconsciência*, [S.l.], v. 24, n. 2, p. 187-207, 2020. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/10780>. Acesso em: 05 ago. 2024.

SCAGLIA, Alcides José et al. Pedagogia do jogo: bases conceituais e epistemológicas. In: SILVA, Elizaldo Inaldo; SILVA, Peterson Amaro. **A cultura e a pedagogia da rua nas aulas de Educação Física escolar**: implicações para a prática docente. São Paulo: Alexa Cultural, 2021, p. 47-74.

SCAGLIA, Alcides José. **Pedagogia, futebol...e rua**: volume 1. Goiânia: Talu Esporte Educacional, 2021.

SILVA, Luís Felipe Nogueira; LEONARDO, Lucas; SCAGLIA, Alcides José. Epistemologia da prática pedagógica no esporte. **Lecturas: Educación Física y Deportes**, [S.l.], v. 25, n. 274, p. 145-163, 2021. DOI: <http://dx.doi.org/10.46642/efd.v25i274.2344>. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/view/2344>. Acesso em: 18 jul. 2024.

SILVA, Luís Felipe Nogueira; SCAGLIA, Alcides José. O ‘amálgama’ de saberes docentes. **Ambiente: Gestão e Desenvolvimento**, [S.l.], p. 139-159, 2023. DOI: <http://dx.doi.org/10.24979/b67whw02>. Disponível em: <https://periodicos.uerr.edu.br/index.php/ambiente/article/view/1101>. Acesso em: 5 set. 2023

VILLA, Diego. **Estudo da competitividade em e-sports e a aplicação da psicologia do esporte**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) - Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Rio Claro, 2019. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/items/5df1b804-775b-4e47-ba21-c65337c445d7>. Acesso em: 05 ago. 2024.

WITKOWSKI, Emma. On the Digital Playing Field How We “Do Sport” With Networked Computer Games. *Games And Culture* (online), [S. l], v. 7, n.5, p. 349-374, 2012. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412012454222>.

Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412012454222>. Acesso em: 08 jun. 2024.

NOTAS DE AUTOR

AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem ao CNPq – Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico pelo apoio fornecido ao longo da pesquisa.

CONTRIBUIÇÃO DE AUTORIA

Não se aplica

FINANCIAMENTO

CNPq – Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico. Bolsa de iniciação científica do primeiro autor - Edital PIBIC Nº 01/2022.

CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM

Não se aplica.

APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA

A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da UNICAMP. CAAE: 66975422.0.0000.5404, parecer: 5.995.055. Data: 11 de abril de 2023.

CONFLITO DE INTERESSES

Não há conflito de interesses.

LICENÇA DE USO

Os autores cedem à **Motrivivência - ISSN 2175-8042** os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a [Licença Creative Commons Attribution Non-Comercial ShareAlike](#) (CC BY-NC SA) 4.0 International. Esta licença permite que **terceiros** remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, desde que para fins **não comerciais**, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico desde que adotem a mesma licença, **compartilhar igual**. Os **autores** têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico, desde que para fins **não comerciais e compartilhar com a mesma licença**.

PUBLISHER

Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. LaboMídia - Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva. Publicado no [Portal de Periódicos UFSC](#). As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.



EDITORES

Mauricio Roberto da Silva, Giovani De Lorenzi Pires, Rogério Santos Pereira.

EDITOR DE SEÇÃO

Giovani De Lorenzi Pires

REVISÃO DO MANUSCRITO E METADADOS

Giovani De Lorenzi Pires

HISTÓRICO

Recebido em: 20.08.2024

Aprovado em: 23.12.2024