



Counter-Strike esporte de alto rendimento Intelectual

Eduardo Augusto Miranda Mendes - IFSP Campus Piracicaba¹

Prof. Dr. Francisco I. Giocondo César - IFSP Campus Piracicaba

Introdução: Atualmente é possível ver pessoas falando que videogames são perda de tempo, ou que o tempo jogando é perdido, embora no século XXI seja comum essa prática. Para Bown (2015), seguimos uma tendência cultural contra jogos eletrônicos, expressada na forma como crianças são direcionadas a jogar futebol, basquete e queimada e não jogos eletrônicos, como se um fosse bom e o outro ruim. Questões como essas levantadas, começaram a ser discutidas recentemente, porém os e-sports existem a mais de 10 anos, só não tinham esse nome, e a noção de que se alguém se dedica e vive de algo, isso pode se tornar uma forma de trabalho um esporte de alto rendimento intelectual. **Objetivo:** O principal objetivo desse artigo, é estudar de como o jogo eletrônico pode ser considerado um esporte de alto rendimento intelectual, e não apenas entretenimento. **Metodologia:** A metodologia utilizada, em um primeiro instante, será uma pesquisa bibliográfica exploratória nas principais bases de dados para identificar o conhecimento existente sobre o assunto. Em seguida avaliar no material levantado como os e-sports pode contribuir com o desenvolvimento intelectual do praticante. **Resultados:** Como resultado, foi observado que os e-sports, além de ser uma prática competitiva também desenvolve algumas características cognitivas e habilidades específicas, práticas estas que podem contribuir com o aspectos sociais e profissionais. **Conclusão:** Os e-sports, contribui com o desenvolvimento cognitivo e habilidades específicas ao seu praticante, as quais irão contribuir para outras áreas.

¹ Estudante do curso de Bacharelado em Engenharia Mecânica, IFSP – Campus Piracicaba/SP. E-mail do primeiro autor: eduardo_020997@hotmail.com