



COLÉGIO JOÃO PAULO I – UNIDADE SUL
INTRODUÇÃO À METODOLOGIA CIENTÍFICA 2022

TURMA: 9° A

INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA EM NOSSO COTIDIANO

Aluno: Matheus Verri
Orientador: Lucas Floriano

Porto Alegre/RS

2022

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	3
Justificativa	5
Objetivo	6
2. METODOLOGIA	6
3. RESULTADOS	6
4. CONCLUSÃO	7
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	8

1. INTRODUÇÃO

Sabe-se que a tecnologia é algo que está diretamente inserida em nosso cotidiano. Mesmo sem percebermos, a tecnologia influencia nossas vidas e nossas decisões. Com o avanço dela, mudanças na nossa rotina são feitas. O avanço tecnológico é algo que sempre está em mudança na história, como o modo de viver que mudou totalmente. Por exemplo, na área do transporte, o modo no qual as pessoas se locomoviam mudou de forma brusca. Antes demoraria vários meses ou até anos para atravessar um país e chegar ao outro, mas hoje em dia tudo isso mudou. Atualmente, é possível atravessar o mundo em poucos dias ou até em horas. Outro ótimo exemplo é que com o avanço tecnológico da parte de internet na área da computação e de *hardware* foi possível ser criada uma nova modalidade esportiva e como a fama dessa nova modalidade está crescendo cada vez mais é um ponto muito importante a se citar quando se fala de internet. Essa nova modalidade é chamada de *E-sports* e além de estar recebendo altos investimentos também está mudando vidas (Redação,2021).

A pandemia mundial alterou de modo bem intenso nosso dia a dia e trouxe diversas mudanças ao redor de todas as áreas como, por exemplo, na área da educação, as aulas foram suspensas por um período de tempo significativo. Foi necessário adotar outro método de ensino e com isso o método de ensinar os alunos mudou totalmente, e com ajuda dos computadores foi criado um modo de aula remoto. Esse novo tipo de ensino é por meio das telas - smartphones e computadores - tiveram lados positivos e negativos. Para o melhor entendimento do assunto, existem diversos exemplos como o impacto que gerou na parte da população que não tem acesso à internet, pois apenas uma pequena parcela da sociedade possui acesso a internet. Dados afirmam que 6 milhões de alunos desde a pré-escola à pós-graduação tiveram que se afastar dos livros pois não possuíam acesso à tecnologia para participar dessas aulas remotas e, desses 6 milhões de alunos, 5,8 milhões estudam em colégios públicos. Todavia, o lado positivo também está presente e isso pode ser comprovado mostrando dados de diversas famílias (51%) notando que seus filhos conseguiram adquirir mais autonomia graças às aulas remotas, mesmo com a dificuldade da distância. Ao longo do ano, vários alunos conseguiram superar isso e adquirir novos conhecimentos e novas habilidades de autonomia (Sousa, 2021).

Esse período de pandemia não modificou apenas a área da educação. Não foram apenas as escolas que tiveram que mudar seu método de operação graças ao *Covid-19*, por mais estranho que parece sim a pandemia “ajudou” na fortificação dos esportes eletrônicos, a nova modalidade que está crescendo cada ano, assim gerando mais empregos do que muitos imaginam. Os investimentos em empresas de jogos eletrônicos estão tão em alta que faturaram 160 bilhões de dólares somente em 2020. (Redação,2020)

Existem pessoas que tiram a sua fonte de renda por meio de jogos virtuais e campeonatos internacionais valendo milhares de dólares e transmitidos ao vivo para milhares de pessoas . Como na pandemia as pessoas ficam mais “presas” em casa, a fama dos jogos eletrônicos cresceu exponencialmente e claro que com isso os melhores jogadores de cada país tiveram a ideia de competir em uma modalidade eletrônica para representar seu país. Foram criadas competições com premiações altíssimas e claro que com dinheiro chamariam a atenção de mais pessoas e, além de investimentos em empresas de jogos eletrônicos, começou a aumentar o investimento em campeonatos internacionais assim os melhores jogadores de cada país poderiam representar seu país, levar um título para seu país e além de tudo levar milhares de dólares para casa (Redação,2021).

Essa modalidade eletrônica de esportes é relativamente nova, pois sua fama ainda está em crescimento e claro que isso é algo bom pois jogos eletrônicos estão gerando empregos. O cenário competitivo dos esportes eletrônicos está tão em alta que até mesmo jogadores profissionais de futebol e outros esportes estão fundando organizações de esportes como, por exemplo, Kaique Rocha Lima, jogador profissional de futebol pelo Sport Club Internacional, que fundou a Vikings team (time profissional de Valorant) e o jogador Sérgio Agüero também não deixou essa chance passar e fundou a KRÜ.(Redação do GE,2020).

Do contrário ao consentimento comum, diferente do que muitas pessoas pensam, os E-sports e os esportes convencionais são extremamente parecidos e possuem diversas características em comum. As pessoas que não se preocupam em entender essa modalidade acham que é algo totalmente diferente e fora da nossa realidade, mas isso não é verdade. As semelhanças entre elas é bem aparente, pois, em ambos esportes, os jogadores precisam ser extremamente dedicados para continuar em alto nível, e é evidente que em qualquer esporte os atletas devem seguir uma rotina altamente rígida, nas duas modalidades os

profissionais precisam ter um ótima saúde mental, visto que treinar por horas é assustadoramente desgastante e claro outra semelhança são as premiações que ambas modalidades possuem premiações acima da casa dos milhões de dólares por isso. As organizações que participam desse meio dos esportes são altamente profissionais igual a qualquer outro time de diferentes esportes.

Esses esportes, por mais que sejam muito parecidos, não possuem apenas semelhanças, também possuem suas próprias características. Essas características os deixam completamente únicos. Os esportes tradicionais são jogados em quadras, em ambientes reais, agora os *E-sportes* são jogados em ambientes online ou como o próprio nome já menciona em ambientes eletrônicos dentro de um jogo, enquanto os esportes tradicionais exigem que o praticante seja muito talentoso em habilidades físicas como agilidade já os jogos eletrônicos não exigem isso e é pelo contrário os esportes eletrônicos exigem habilidades diferentes para cada jogo desde coordenação motora até mesmo a pura lógica. Por mais que ambos possuam premiações altíssimas, nos esportes eletrônicos os equipamentos necessários são normalmente mais caros, pois é necessário comprar desde computadores até fones de ouvido, ou seja, para comprar tudo isso acaba se tornando um gasto necessário para atletas dessa modalidade. (Mamerow,2022)

Justificativa

Esse trabalho foi desenvolvido com o intuito de mostrar e explicar como a internet vem cada vez mais nos influenciando e explicar como o cenário de e-sports vem crescendo e porque isso nos afeta positivamente. Infelizmente existem pessoas com pensamentos ultrapassados e pensam que a internet é um local que só nos prejudica, por isso que esse tema foi selecionado para mostrar que a internet pode sim ser um local que influencia tudo ao seu redor de maneira positiva. A internet ajudou várias áreas do mercado de trabalho além da "criação" de novos empregos, por exemplo: os esportes eletrônicos. Esses esportes eletrônicos estão cada vez mais conquistando seu espaço como realmente um trabalho e também um esporte, assim tendo seus investimentos crescendo de maneira exponencial e campeonatos mundiais com premiações milionárias.

Objetivo

- Identificar lados positivos e negativos da tecnologia no nosso cotidiano;
- Expor as as diferenças dos esportes e dos esportes eletrônicos;
- Expor as as semelhanças dos esportes e dos esportes eletrônicos;
- Explicar por que as empresas estão investindo tanto em esportes eletrônicos nos últimos anos e quanto essa modalidade está crescendo cada vez mais.

2. METODOLOGIA

Para a realização dos objetivos principais deste trabalho, foi realizada uma pesquisa por meio de sites confiáveis e também foi feita uma entrevista por meio do google forms, com pessoas selecionadas de idades diversas e com uma coisa em comum: todas elas estão cercadas por diversos tipos de tecnologia. Determinar a opinião delas sobre a influência que a tecnologia possui sobre nossas vidas e se elas consideram a internet algo que pode ser prejudicial ou benéfico para nós também é alvo deste trabalho.

3. RESULTADOS

Após entrevistar e conversar com diversas pessoas, foi possível notar que mais da metade (75% das pessoas que foram entrevistadas) acham que a influência da internet na vida das pessoas é mais benéfica do que prejudicial, pois ela possibilita o rápido acesso à informação e conhecimento. A internet também impactou o mercado de trabalho de forma chocante pois ela está fazendo com que mudanças drásticas aconteçam e essas mudanças podem ajudar ou até mesmo prejudicar a população. Um bom exemplo disso é que com a criação das redes sociais é muito mais fácil transmitir uma mensagem para milhares de pessoas ou até milhões de pessoas em questão de segundos, mas como nada é perfeito, as redes sociais também podem causar coisas terríveis caso utilizadas por pessoas com más

intenções como, por exemplo, todos devem ficar atentos para não serem vítimas de golpes virtuais.

Ainda falando sobre o papel das redes sociais, podemos citar também a forma na qual elas beneficiam o relacionamento entre as pessoas, e foi com a ajuda das mídias sociais como *Tik Tok*, *Whatsapp* que o modo no qual os seres humanos interagem mudou totalmente, isso quer dizer que antes das redes sociais ou até mesmo da internet ninguém imaginava que a interação por meio digital poderia substituir a maneira presencial e atualmente é praticamente uma realidade.

Assim como esse novo método de comunicação que está sendo muito aproveitado nos dias atuais, existem jogos digitais que também contribuem para a interação humana e esses jogos são chamados de “*co-op*” (jogos cooperativos) ou seja é necessário jogarem em grupo/time. Nesse caso é claro que a comunicação entre o time é essencial para assim atingir o objetivo do jogo qualquer que seja, mas existe algo que dificulta muito isso que é a vergonha. Pessoas extremamente introvertidas acabam tendo dificuldades de comunicação em sua vida e esses jogos cooperativos existem exatamente para ajudar elas a superarem esse obstáculo.

4. CONCLUSÃO

Após elaborar essa pesquisa, foi possível transmitir a intensidade da influência da tecnologia sobre o cotidiano da população mundial. Hoje em dia, todos têm pelo menos um aparelho digital em casa. Depois de pesquisar, refletir, ler e fazer esse estudo sobre esse tema foi possível transmitir todas as informações e ideias necessárias para acabar com o “preconceito” existente sobre a tecnologia e os esportes eletrônicos. Assim como tudo que é novo nesse mundo, o caso dessa nova modalidade não seria diferente. Diversas pessoas acham que é pura bobagem e estupidez e, ao fim desse trabalho, foi possível mostrar que isso não é verdade e que a tecnologia está inserida em todas as áreas, até mesmo nos esportes. Um ótimo exemplo disso é a criação do “VAR” no futebol ou até mesmo a criação de novas modalidades esportivas chamadas de esportes, modalidades que inclusive se assemelham bastante com os esportes tradicionais, mas que contém características únicas. Essas características não fazem delas melhores ou piores, apenas diferentes e claro cada indivíduo pode ter opiniões diferentes.

A fama dessa nova categoria esporte vem crescendo de maneira assustadora que possui premiações que ultrapassam os milhões de dólares. Os esportes, mesmo tendo suas particularidades, são bastante unidos. Os e-sports estão com uma ascensão incrível que diversas figuras famosas usam esses jogos ou até mesmo sendo interligados com outros tipos de esportes como a história do Last Dance na época de Michael Jordan no basquete, no Counter-Strike: Global Offensive ocorreu coisa bem semelhante e já é perceptível que a história se repete mesmo com suas individualidades ambos possuem a mesma história e uma ligação na cultura dos dois esportes e assim podendo perceber que considerar os dois esportes como “coisas totalmente diferentes” é um equívoco.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abreu, V. Valorant: Last Chance Qualifier será em São Paulo; veja datas e ingressos, 2022. Disponível em:

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/06/valorant-last-chance-qualifier-sera-em-sao-paulo-veja-datas-e-ingressos-esports.ghtml>

acesso em 19/08/2022

Alexandre, M. CS:GO | Elenco do 'The Last Dance' é oficializado pela Imperial, 2022, disponível em:

https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/9950547/csgo-imperial-oficializa-chegada-the-last-dance

acesso em: 14/08/2022

Melo, G. Kaique Rocha da Sampdoria diz que investimento em time de VALORANT se deve a boa repercussão na comunidade, 2020. Disponível em:

<https://valorantzone.gg/noticia/kaique-rocha-da-sampdoria-diz-que-investimento-em-time-de-valorant-se-deve-a-boa-repercussao-na-comunidade/>

Acesso em 12/04/2022

Mamerow, M. 9 principais diferenças entre esportes e esportes tradicionais(2022), 2022. Disponível em:

<https://raiseyourskillz.com/pt/9-key-differences-between-esports-and-traditional-sports/>

acesso em: 19/08/2022

Redação do Ge, Valorant Masters Reykjavík 2022: NIP vence Fnatic na estreia, 2022. Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/valorant/stories/2022/04/11/valorant-masters-reykjavik-2022-nip-vence-fnatic-na-estreia.ghtml>

Acesso em 12/04/2022

Redação do Ge, Sérgio Agüero lança KRÜ, equipe de e-sports, e recebe recado de Messi, 2020. Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/noticia/sergio-aguero-lanca-kru-equipe-de-esports-e-recebe-recado-de-messi.ghtml>

Acesso em 12/04/2022

Redação. Em alta na pandemia, investir no setor de videogames e e-sports fica mais acessível, 2021. Disponível em:

<https://appinveste.com.br/em-alta-na-pandemia-investir-no-setor-de-videogames-e-e-sports-fica-mais-acessivel-confira-as-alternativas/>

Acesso em: 12/04/2022

Souza, M. Pesquisa analisou o papel da tecnologia no ensino durante a pandemia, 2021. Disponível em:

<https://www.correiobraziliense.com.br/euestudante/educacao-basica/2021/11/4962395-pesquisa-analisou-papel-da-tecnologia-no-ensino-na-pandemia.html>

Acesso em: 12/04/2022

Yamamoto, L.; Moreira S. eSports: da brincadeira entre amigos aos campeonatos transmitidos na televisão, 2017. Disponível em:

<http://www.each.usp.br/petsi/jornal/?p=1770>

acesso em: 19/08/2022

Povoleri, B. VALORANT Masters 2022: Premiação total é de R \$3,4 milhões, revela o jornalista, 2022. Disponível em:

<https://www.theenemy.com.br/esports/valorant-masters-2022-premiacao-total-e-de-r-34-milhoes-revela-jornalista>

acesso em: 14/08/2022