



JOGO LEAGUE OF LEGENDS (LOL) POSSIBILITANDO O TRABALHO EM EQUIPE: ESCUTANDO JOGADORES

The Game League of Legends(LOL)enabling the teamwork: listening to players

- **Luciane Magalhães Corte Real** (Universidade Federal do Rio Grande do Sul – (luciane.real@ufrgs.br)
 - **Franceline Michailoff** (Universidade Federal do Rio Grande do Sul – francellinne@hotmail.com)
 - **Juliana Duarte Flores** (Universidade Federal do Rio Grande do Sul – juudflores@hotmail.com)
- **Luiz Carlos Corte Real Roveda de Oliveira** (Universidade Federal do Rio Grande do Sul - luizccr2@gmail.com)

Resumo:

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, exploratória, na forma de estudo de caso que investiga um grupo de jogadores de LOL com idade entre 14 e 21 anos objetivando verificar a potencialidade do jogo em proporcionar um trabalho em equipe. O procedimento para levantamento de dados constituiu-se em um questionário online enviado para jogadores com o objetivo de mapear os jogadores quanto à idade, à instrução, e ao tempo de jogo, além de questões de múltipla escolha abrindo a possibilidade quanto a estratégias individuais e/ou em grupo, e amizades, entre outras. A teoria que orientou a coleta e análise dos dados foi a Epistemologia Genética de Piaget com ênfase no trabalho em grupo, cujo referencial teórico aponta para a importância deste para o desenvolvimento cognitivo e afetivo do sujeito. Como resultado preliminar constatou-se que por se tratar de um jogo em equipe, jogar LOL, este grupo aprimorou o trabalho coletivo, pois havia a necessidade de se criar estratégias e interação em grupo, para que suas finalidades fossem alcançadas.

Palavras-chave: Jogo, LEAGUE OF LEGENDS, trabalho em grupo, desenvolvimento cognitivo.

Summary:

This is a qualitative , exploratory research in the form of case study investigates a group of LOL players aged between 14 and 21 aiming to verify the potential of the game to provide a teamwork. The procedure for data collection consisted of an online survey sent to players in order to map the players as age, education, and the playing time, and multiple-choice questions opening the possibility as to individual strategies and / or group, and friendships, among others. The theory that guided the collection and analysis of data was the Genetic Epistemology of Piaget with an emphasis on group work, whose theoretical points to the importance of this for the cognitive and affective development of the subject. As a preliminary result it was found that because it is a game in team play LOL, this group has improved the collective work, because there was the need to create strategies and interaction in groups, so that its goals were achieved.

Keywords: Game, LEAGUE OF LEGENDS, group work, cognitive development.





1. Apresentação

O jogo *LEAGUE OF LEGENDS* (LOL) se caracteriza como MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*¹), que são jogos desenvolvidos para serem jogados com equipes com um número definido de participantes em um espaço virtual limitado. O presente artigo discute o potencial do jogo *LEAGUE OF LEGENDS* (LOL) no desafio do trabalho em equipe.

Alguns pesquisadores tem investigado o LOL em diversos aspectos, como por exemplo Mazurek e Polivanov (2013) que tentam compreender os hábitos e motivações de consumo dos jogadores do LOL e refletem sobre que modelos de linguagens publicitárias podem funcionar no ambiente do jogo e constataam que existe uma disputa por status in-game e que a motivação para compra de certos bens pode estar relacionada também à dimensão do afeto e da sociabilidade. Já Laranjeira et al (2013) analisam os padrões de comunicação e organização observados nas ações de jogadores de jogos online em comunidades virtuais e evidenciam estruturas organizacionais como: regras, contratos sociais, relações de troca e hierarquia estabelecidas informalmente nas partidas. Comunidades implicam em relações de afeição entre grupos e indivíduos, coesão nas relações e uma cultura compartilhada. Os autores acima citam McAlexander, Schouten e Koenig que estudam a relação positiva entre as comunidades e o bem estar humano. Segundo estes autores através das comunidades as pessoas compartilham recursos essenciais que podem ser de natureza cognitiva, emocional ou material.

O trabalho em equipe, segundo Piaget (1998) pode ser caracterizado por um conjunto de pessoas que realizam determinada tarefa. Para que as pessoas possam trabalhar em grupo é necessário reciprocidade, negociações e regras. O trabalho em grupo proporciona desenvolvimento cognitivo e afetivo. Neste sentido é que surgiu o interesse de investigar o potencial do LOL para o trabalho em grupo.

2. O jogo

Atualmente a possibilidade de jogos digitais vem se ampliando, desde os jogos individuais até os coletivos *offline* e *online*. O jogador pode fazer sua escolha. Os jogos estão disponíveis em várias plataformas de várias formas, com diversas temáticas. As concepções das pessoas sobre os jogos podem ser diversas, algumas categorizam como educativas e outras como forma de entretenimento. O que se observa é que as pessoas, de maneira geral, gostam de jogar e que o jogo aparece de diversas formas ao longo do tempo. Araujo e Aranha referem que:

A história da contribuição dos jogos nas outras áreas do conhecimento é longa e continua com maior ênfase com os jogos digitais suportados pelas novas tecnologias, não só com o apoio lúdico, como também com o apoio computacional. Nesse sentido, jogos digitais podem ser mediadores de aprendizagem e podem

¹ MOBA significa Multiplayer Online Battle Arena, é um termo criado pela Riot games (empresa que possui os direitos do LoL) que é um subgênero de jogos de estratégia em tempo real (RTS).



**SIED**

SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

**EnPED**

ENCONTRO DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

20168 a 27
de setembro

contribuir para o despertar de competências, habilidades e melhor compreensão dos conteúdos em diversas (ARAÚJO e ARANHA, p.414, 2013).

Jogar é de fundamental importância para o desenvolvimento humano. O jogo pode colaborar em diversos aspectos, como na atenção, no raciocínio lógico, na construção de regras, dentre outras competências importantes para o indivíduo.

Huizinga (1980, p. 414) afirma que "todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador" em uma espécie de imersão. O jogo é "fascinante e cativante" como afirma Huizinga (2001), absorve, encanta, seduz.

Piaget (1971) pesquisa as principais características dos jogos referindo a importância deles para a organização mental da criança e do adolescente. Em sua teoria do desenvolvimento refere desde o jogo de exercício (sem abstrações), simbólico (no qual são trabalhadas questões subjetivas de desenvolvimento como medo, prazer, alegrias, tristezas) como o de regras. Segundo ele as regras aparecem juntamente com a socialização da criança.

O jogo LOL pode ser considerado um jogo de regras e simbólico, pois para participar o jogador necessita seguir algumas combinações. Simbólico porque o jogador pode projetar questões internas nos personagens que escolhe para jogar ou nos colegas de equipe. No recorte da pesquisa trabalhamos apenas com a questão das regras.

Zille (2011, p. 3-4) cita Baudrillard (2001) que salienta que:

[...] ao ir para o domínio das regras, que são inerentes ao jogo, o indivíduo abandona o domínio repressor das leis. A lei, seja natural ou social, baseia-se num encadeamento linear de signos transcendentais, enquanto a regra surge da recorrência cíclica de signos arbitrários. Assim, a lei está na ordem da coerção e do proibido; a regra, por sua vez, deve ser construída e partilhada, e só existe se partilhada. O efeito sedutor do jogo, além do estético, está justamente na possibilidade que proporciona de ruptura com o domínio das leis. (ZILLE, 2011, p. 142)

Neste sentido, no processo de desenvolvimento, o indivíduo passa a entender as regras, internalizando-as, não havendo a necessidade de que elas sejam impostas. A lei é compreendida como algo imposto, já a regra é mais aceitável por ser entendida como algo existente para um bem comum. A lei está na ordem da coerção e do proibido, a regra, por sua vez, deve ser construída e partilhada e só existe se partilhada.

League of Legends, também conhecido por LOL, é um jogo em que cada participante escolhe um personagem no início da partida. Ao entrar no jogo, cada jogador necessita unir-se a outros quatro e, assim, formar uma equipe. Então, duas equipes serão confinadas em uma arena de batalha, onde uma será campeã. Assim caracteriza-se como um jogo do estilo MOBA. Ambas as equipes irão competir para alcançar um objetivo claro: destruir o Nexus inimigo (local onde as tropas de cada time nascem).

No jogo, ambas as equipes devem preparar ações coordenadas para responder às estratégias dos adversários com a maior efetividade possível. Pode-se fazer uma analogia com o jogo de Xadrez em que cada equipe inicia de um lado do campo, e, com o decorrer do tempo, deve avançar suas peças. Tanto no Xadrez quanto no LOL o objetivo de um jogador é

Formação,
Tecnologias e
Cultura Digital

Realização

**Horizonte**
Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Inovação em
Educação, Tecnologias e Linguagens**SED****ufsc**

**SIED**

SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

**EnPED**

ENCONTRO DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

20168 a 27
de setembro

abater algo que se encontra em posse do outro jogador (no caso do Xadrez é o rei). Em ambos os jogos, é possível perceber que cada tomada de decisão feita por parte de um jogador, pode influenciar toda partida. Uma das diferenças é que o LOL é jogado em equipe e o Xadrez individualmente.

Segundo pesquisas da *Raptr*² (2016), *League of Legends* obteve o primeiro lugar, em setembro de 2015, dentre os jogos eletrônicos mais jogados quanto ao número de horas, chegando a um total de 23,47% de tais horas, sendo seguido apenas por *Counter-Strike*³ com 7,39%.

3. Trabalho em equipe segundo Piaget

O trabalho em equipe pode ser caracterizado por grupos ou conjuntos de pessoas que se dediquem a realizar uma determinada tarefa. Segundo Piaget (1998) é, sobretudo, a partir de 1918 que em diversos países se expandiu, sob diversas formas, o método do trabalho em grupo.

Segundo Piaget (1976), para que se consiga o trabalho em equipe é necessário que o sujeito tenha passado por estágios na construção da moralidade. Piaget (1994), em suas pesquisas sobre “O Juízo Moral na Criança”, constatou que a criança desenvolve o conhecimento e a prática das regras em situação de jogo. A relação da criança com as regras inicia-se com a fase da anomia, passando pela heteronomia, em direção à autonomia. O sufixo *nomia*, comum aos três termos, vem do grego *nomos*, que significa regra. Assim, quando se fala de anomia, refere-se a um estado de ausência de regras, sendo esta a fase que a criança ainda não tem a noção do *certo* e do *errado*. Esta fase caracteriza-se também pelo egocentrismo e pela centração, ou seja, o pensamento infantil gira em torno da própria criança que é incapaz de entender o pensamento do outro. Em relação a jogos, ela não consegue obedecer as regras e nem a conceber estratégias.

A moral heteronômica, de outra parte, é iniciada quando a criança já atribui respeito às regras, entretanto, a heteronomia moral é condicionada à obediência e ao respeito unilateral. A criança ou sujeito cumpre as regras mediante a presença de outra pessoa. A moral heteronômica, por seu turno, é baseada em relações sociais coercitivas. As regras são impostas pelo outro ou por uma instância que gera punição (polícia, multa, etc). O sujeito não as reconhece como necessárias, não compreende pontos de vista diferentes aos seus. O egocentrismo favorece as relações de coação, reforçando a consolidação da moral heteronômica.

Na adolescência o sujeito tem a possibilidade de estar na moral autônoma. O adolescente que conseguiu interagir com o seu ambiente e desenvolver a moral autônoma pode chegar ao estágio operacional formal no qual o pensamento hipotético dedutivo é característico (capacidade de abstrair e de criar hipóteses). Na moral autônoma o sujeito tem a capacidade de governar-se a si mesmo e adquire de fato a consciência moral. Regras e leis são cumpridas pelo entendimento de sua importância e não mais pela coerção (imposição e punição) como nas fases anteriores.

² Raptr é uma rede social voltada para o público gamer.

³ Counter-Strike (também abreviado por CS) é um popular jogo eletrônico de tiro. Foi desenvolvido por Minh Le e Jess Cliffe e depois adquirido pela Valve Corporation.





Importa ainda mencionar que Piaget estudou a construção das regras da criança ao adolescente. Isso, no entretando, não significa que o adolescente e/ou adulto necessariamente partilhe de uma moral autônoma, pois pode ter uma moral apenas baseada na anomia ou heteronomia.

A evolução da razão e da moral possibilita que o trabalho em grupo se desenvolva de forma natural, sendo a atividade intelectual e a cooperação instrumentos fundamentais para a formação desse pensamento racional. A cooperação, segundo Piaget (1998), é a verdadeira condição para que o indivíduo renuncie a seus interesses pessoais e passe a pensar e agir segundo o bem comum em função da realidade, colocando-se no lugar do outro e operando com ele.

Dessa forma, observa-se que o trabalho em equipe é indispensável para o desenvolvimento de estruturas cognitivas que encaminharão o sujeito para a autonomia, sem coerções (imposições de regras) e que as levem a atitudes favoráveis para a vida em sociedade.

4. LOL possibilitando o trabalho em equipe

No jogo LOL o trabalho em equipe é uma das principais condições de vitória, visto que cada jogador terá mais quatro jogadores em seu time enfrentando o adversário que também é uma equipe com cinco jogadores.

Os MOBAs possibilitam a criação de comunidades de jogadores já que a regra para jogar é a formação de um grupo.

Laranjeira *et al* (2013) referem que a relação entre os jogadores, muitas vezes, não se baseia somente durante o jogo. As comunidades criadas se diferenciam das tradicionais, nas quais os membros são postos, muitas vezes, de maneira compulsória, devido à sua filiação, localização geográfica, grupo étnico, etc. Nelas os membros participam de maneira voluntária e aí permanecem devido ao compartilhamento dos objetivos do jogo e de socialização.

O autor acima menciona, também, que os contratos sociais, relações de troca e hierarquia estabelecidas informalmente são refletidas diretamente nas comunidades virtuais dos jogos.

De fato, essa troca de experiências amplia o sentimento de pertencer a um tipo de grupo, que difere dos demais, sob diversos aspectos. Ainda que o jogo em si algumas vezes não tenha se mostrado como a razão de ser da comunidade. Antes as comunidades adotam o jogo por ser um vetor para promover a socialização entre os membros.” (Laranjeira et al, 2013, p. 84)

Entretanto, nem todos os jogadores conseguem estabelecer boas relações com seus colegas de equipe. Estes são denominados Jogadores Tóxicos segundo Carvalho *et al* (2015) jogadores que prejudicam o meio no qual participam, lesando, assim, a experiência de todos os membros de sua equipe.





A *Riot Games*⁴, ao saber da existência desses jogadores, tomou algumas atitudes como o Sistema de *Report*⁵, no qual todo os jogadores podem dar *Feedbacks*⁶ aos outros no final da partida. Caso o jogador receba muitos Feedbacks negativos, a programadora pode tomar algumas atitudes referentes ao uso da conta pelo usuário como, por exemplo, não permitir que o jogador utilize o chat por alguns dias ou impedi-lo de acessar sua conta durante um período estabelecido. Esse sistema conseguiu diminuir o número de jogadores tóxicos, embora ainda seja possível perceber um grande número de usuários que assumem tais atitudes segundo essa categoria.

A vitória de um jogo em equipe depende, então, da articulação da própria equipe, nas combinações e estratégias utilizadas para ganhar do inimigo.

5. Metodologia

A presente investigação é um recorte de uma pesquisa em da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, sobre “As aprendizagens através das Tecnologias da Informação e Comunicação”. O presente recorte aborda o jogo LOL possibilitando o trabalho em equipe.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, exploratória na forma de estudo de caso. O estudo de caso visa proporcionar uma maior familiaridade com o problema de pesquisa.

De acordo com Yin:

O estudo de caso, como estratégia de pesquisa, compreende um método que abrange tudo – com a sua lógica de planejamento incorporando abordagens específicas para a coleta de dados e para a análise de dados. Neste sentido, o estudo de caso não é nem uma tática para a coleta de dados nem meramente uma característica do planejamento em si, mas uma estratégia de pesquisa abrangente (YIN, 2010: P. 33).

Os sujeitos foram 175 jogadores que se disponibilizaram a responder um questionário enviado online. Entre eles 47,4% eram maiores de 19 anos, 36% tinham de 16 a 18 anos e 16,5% tinham 15 ou menos. A grande maioria dos sujeitos são do sexo masculino (90,8%). Quando ao nível de instrução 57,7% frequentam o Ensino Superior, 32% cursam o Ensino Médio e 8%, o Ensino Fundamental. A maioria dos jogadores (64,5%) começaram jogar antes da *season 3*⁷, isso é, 2013 ou antes, 17,7% começaram a jogar em 2014, 14,8% em 2015 e 2,8% em 2016. Mais da metade dos jogadores que responderam os questionários (53,7%) jogam 5 vezes ou mais por semana. 14,3% responderam que jogavam 4 vezes, 12% que jogavam 3 vezes, 9,7% jogam 2 vezes por semana e 10,3% apenas 1 vez. Quanto ao tempo de jogo por dia, 44,5% responderam que jogam de 1 a 3 horas por dia, 40,5% responderam que jogavam 3 a 6 horas, 8,5% 6 a 9 horas e 6,3% mais de 9 horas.

O questionário foi desenvolvido com o foco de analisar se o jogo possibilita o trabalho em equipe e a socialização entre os jogadores.

⁴ Riot Games foi fundada como um estúdio de jogos independente em 2006 por Brandon "Ryze" Beck e Marc "Tryndamere" Merrill, em Los Angeles. A empresa anunciou o seu primeiro jogo, League of Legends: Clash of Fates, em outubro de 2008, e lançou o jogo em outubro de 2009 simplesmente como League of Legends.

⁵ Relato formal do processo ou operação do grupo.

⁶ Comentário, é utilizado para informar a opinião de uma pessoa frente a alguma atitude/produto.

⁷ Temporada, cada ano o LOL muda a sua temporada.





Foi utilizado *Quick Surveys*⁸ para criar o questionário. Esse site proporciona para os sujeitos que irão responder fazer isso de maneira virtual. Foram escolhidas 15 questões-chaves para colocar na pesquisa. Com as respostas, foi possível identificar os sujeitos e suas visões a respeito do foco do questionário. Havia questões simples, de múltipla escolha. Nas perguntas nas quais tinha a possibilidade de haver mais respostas do que as alternativas dadas pelos pesquisadores, foi deixado um espaço no qual os sujeitos poderiam responder livremente. Nesses espaços foi possível notar depoimentos agregadores a pesquisa.

Para a coleta de dados, foram contatados jogadores de LOL através de divulgação em grupos no Facebook relacionados ao jogo e por conhecidos dos pesquisadores. Assim, foi passado um link para essas pessoas, no qual levava os jogadores direto as perguntas.

A montagem do questionário assim como a análise dos dados foi orientada a partir do referencial teórico piagetiano.

6. Apresentação dos dados e resultados

A pesquisa aqui apresentada é considerada exploratória com a finalidade de pensar o LOL como um jogo que proporciona o trabalho em grupo por ser um jogo que necessariamente o participante tem que jogar em equipe. Na continuidade da pesquisa será realizada entrevistas com jogadores para aprofundar o estudo de caso em questão.

O questionário foi dividido em dois momentos, um breve mapeamento dos sujeitos que responderam e que foi apresentado no item 6 deste artigo (questões 1 a 6). Na segunda parte as perguntas foram elaboradas pensando nas possibilidades do trabalho em grupo. O questionário foi aplicado em três jogadores e foi realinhado para os objetivos da pesquisa para ser enviado a outros jogadores.

Na questão 7 os jogadores podiam escolher mais de uma resposta e a pergunta refere-se ao que eles mais gostam no jogo. Plays (boas jogadas), jogar em grupo e estratégia foram respostas que ficaram em torno de 60 a 70 % em cada uma das categorias. Ter um *elo*⁹ de destaque ficou em 30%.

Quando perguntados (questão 8) se já haviam feito amizades a partir do jogo 86% responderam que fizeram amizades jogando. Ao encontro da questão 2, 96% das pessoas que responderam ao questionário (questão 9) afirmaram que jogam com amigos. Contudo, atenta-se que este jogo possibilita 5 integrantes no grupo, então pode-se jogar com amigos e concomitantemente com pessoas desconhecidas, ou considerar as pessoas que se conhecem no jogo e continuam jogando na mesma turma amigos.

Uma pergunta (questão 10) aborda se o jogador joga com colegas que não fala pessoalmente. Através das respostas pode-se constatar que o jogo é um meio de interação e socialização com pessoas por meio virtual, tendo em vista que 77% dos sujeitos afirmaram jogar com colegas que não fala pessoalmente, havendo essa interação unicamente online.

Quando perguntados se o participante ajuda sua equipe e como (questão 11 com múltiplas escolhas), 94 % dos participantes responderam que ajudam a equipe de diversas

⁸ Plataforma para desenvolvimento de questionários online.

⁹ Qualificação devido a diversas vitórias ou derrotas dentro do jogo.





formas, deixa *kill*¹⁰, dá *call*¹¹, recebe *call*, põe *ward*¹² na *lane*¹³ aliada, avisa perigo na *lane* aliada, vai na *lane* do aliado para ajudá-lo.

Na questão 12 foi perguntado diretamente se o jogo proporciona o trabalho em equipe, 98% dos participantes afirmaram positivamente, mostrando que o trabalho em equipe é uma fator presente e notável no LOL.

A partir dos questionários percebe-se que o jogo proporciona socialização e engajamento ao realizar jogadas em favor da equipe que foi constituída, com o intuito de ganhar, trabalham em conjunto. O uso da estratégia na execução do jogo faz parte do trabalho em grupo, pois é constituída em uma troca com os jogadores.

7. Considerações finais

A partir do questionário respondido pelos sujeitos da pesquisa pode-se concluir que para este grupo (que foi heterogêneo em idade e grau de instrução) o jogo LOL ajuda na socialização. O trabalho em grupo está presente por ser um jogo de equipe e que necessita de estratégias para que a equipe se articule para ganhar o jogo.

Salienta-se a importância do trabalho em grupo para o desenvolvimento cognitivo e emocional do sujeito. O jogador para participar do grupo tem que seguir a regra do jogo e do grupo ao qual ele está vinculado, as regras também são construídas junto com o grupo em cada uma das partidas no sentido de estratégias para ganhar o jogo. A estratégia possibilita o crescimento do grupo; consequentemente converge para o trabalho em equipe.

O estudo apresenta algumas limitações no sentido de ter sido realizado apenas um questionário com número restrito de jogadores. Para uma melhor análise sobre o trabalho em grupo no jogo LOL é necessário que sejam realizadas entrevistas com a finalidade de investigar mais profundamente a questão além de observação de jogadores jogando.

Referências

ARAUJO, G. G. de; ARANHA, E. H. da S. Avaliação formativa da aprendizagem com instrumentação em Jogos digitais: Proposta de um framework conceitual. II Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2013) Natal, RN – Brasil. 2013. Disponível em: <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/2688/2342> > Acesso em: 06 mar. 2016.

CARVALHO, Victor, TEIXEIRA, Carla, CARVALHO, Breno. “Jogadores Tóxicos: Uma análise comportamental dos jogadores brasileiros de LOL”. SBC – Proceedings of SBGames 2015. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/cultura-short/147938.pdf>> Acesso em 07 abr. 2016.

¹⁰ Ação de matar. Cada vez que um jogador mata outro da equipe inimiga ele é recompensado.

¹¹ Chamar. Gíria utilizada no LOL como sinônimo de mandar, ordenar.

¹² Guarda. Objeto que tem a finalidade de possibilitar a visão em um local específico.

¹³ Caminho.





FARIA, Anália Rodrigues de. O pensamento e a linguagem da criança segundo Piaget. 2 ed. São Paulo: Ática, 1994.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 4.ed. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2001.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 1980

LARANJEIRA, Pablo; PORTO, Ed; PINHEIRO, P. R. L. "Além da arena: Análise das estruturas de organização e comunicação surgidas em comunidades de jogadores de jogos tipo MOBA." Proceedings do XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames. 2013. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/industria/10-full-paper-indtrack.pdf>> Acesso em: 04 abr. 2016.

LEAGUE OF LEGENDS. O feedback instantâneo melhora. Disponível em:<<http://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/player-behavior/o-feedback-instantaneo-melhora>> Acesso em 11 de março de 2016.

LEAGUE OF LEGENDS. Denúncias: como elas funcionam? Disponível em: <<http://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/player-behavior/denuncias-como-elas-funcionam>> Acesso em 11 de março de 2016.

MAZUREK, M.; POLIVANOV, B. Bens virtuais em games online: consumo e publicidade em League of Legends. In: Seminário de Iniciação Científica ESPM. São Paulo: ESPM, 2013.

PIAGET, J. e INHELDER, B. Da Lógica da Criança a Lógica do Adolescente. São Paulo: Ed. Pioneira, 1976. 260p. (Capítulo XVIII)

PIAGET, Jean. Sobre a pedagogia. Textos inéditos. Psicologia e Educação - Casa do psicólogo. Org. Silvia Parrat e Anastasia Tryphon. Trad. Claudia Berliner - São Paulo. 1998.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

Portal Educação. Concepção do jogo segundo Piaget. 15 de agosto de 2012. Disponível em: <<http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/15660/concepcao-do-jogo-segundo-piaget#!2>> Acesso em: 06 mar. 2016.

YIN, Robert. Estudo de caso: planejamento e métodos. Porto Alegre: Bookman, 2010.

ZILLE, José A. B. Games, indicadores e geradores de possibilidades educacionais. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação. V. 6, n. 3. 2011. Disponível em: <<http://piwik.seer.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/5008>> Acesso em: 06 mar. 2016.

