

ERA UMA VEZ...
AGORA É A VEZ DA
GERAÇÃO DIGITAL!



Thereza Rodrigues

ERA UMA VEZ... AGORA É A VEZ DA GERAÇÃO DIGITAL!

**“Os ‘Pés de Mouse’
Invadiram os Estádios de
Futebol e Redefiniram a
Sociedade Educacional
Tradicional para Sempre!”**

Frôntis  Editorial
São Paulo /SP
2023

Copyright© 2023 Thereza Rodrigues

Todos direitos reservados. Proibida a tradução, versão ou reprodução, mesmo que parcial, por quaisquer processos mecânicos, eletrônico, reprográfico etc., sem a autorização por escrito do autor.

1ª edição - novembro de 2023

Revisão Crítica: *Bianca de Mello Sant'Ana*

Capa e ilustrações: *Luana Mendes*

Produção Editorial: *Ricardo Sterchele*



Frôntis  Editorial
www.frontis.com.br

Ponto de vista

Estamos realmente vivendo em um tempo sem precedentes. A atual geração de pais e cuidadores é a primeira a criar filhos nativos digitais, jovens que estão acostumados a obter informações de forma rápida e a interagir com diversas mídias ao mesmo tempo em função de sua convivência diária com computadores, videogames, áudio e vídeo digital praticamente desde que nasceram. Segundo o educador e pesquisador Marc Prensky (2001), esses jovens “falam” a linguagem digital desde que nasceram e possuem características diferentes das gerações anteriores. Uma geração que como Prensky destaca, “pensa e processa informações de forma diferente” e sua familiaridade com a linguagem digital faz com que esta sirva para esses jovens como uma segunda língua.

É interessante para nós estudiosos da “Ciberlogia”, uma ciência que estuda o Espaço Cibernético e as mudanças comportamentais da humanidade a partir dele. Faço um convite para que mais profissionais venham observar a interação dos jovens adolescentes nativos com o mundo digital. Nossa proposta é oferecer para as famílias mais tranquilidade, por reconhecermos que o bem-estar dos nativos digitais, nesse novo cenário social criado pelo digital virá mudando ao longo do tem-

po, aceitando ou não. Nesta perspectiva, convidamos a todos a desenvolverem um olhar crítico, flexível e ativo ao fazerem uma distinção entre: o comportamento de dependência tecnológica, o uso da tecnologia como ferramenta útil e inserida em diversas áreas da sociedade, e o uso da tecnologia como aliada no desenvolvimento cognitivo das crianças e jovens.

Angelica Lopes

Psicoterapeuta Comportamental
& Mestre em Saúde Mental



Lembro como se fosse hoje meu pai me falando que “trabalhar com games não é trabalho”, cheguei a sofrer bullying da minha própria família sobre esse tema por anos. Thereza Rodrigues bem descreveu sobre esse tema em um capítulo de seu outro livro: “(...) os nativos digitais passam a se defender de seus inimigos íntimos demais, dentro de nossas próprias casas”.

Mesmo depois do sucesso e de ter viajado a mais de 29 países por conta dos “joguinhos”, minha família ainda não parecia acreditar no potencial do seu próprio filho. Uma questão filosófica da sociedade tradicional ainda hoje, os bens materiais, sobrepondo aos bens intelectuais, onde trabalhar com e no digital não passa de uma “besteira”, eles teimam acreditar que com essa profissional não se conquista nada vida!

O tempo passou, comprei apartamento, paguei o meu carro de mais de 200 mil reais à vista, não paro de viajar dentro do país e fora do país. Depois de mais de 30 anos nesse ramo, finalmente meu pai me disse “É você me surpreendeu” e mesmo assim em seu tom de voz eu ainda percebi o preconceito arraigado mesmo depois de tudo isso que escrevi aqui.

Na verdade, o que a minha família e a sociedade tradicional ainda pensam sobre as possibilidades do mundo digital, não me paralisa, na verdade me impulsionou provar o contrário, acredito eu estou em uma missão constante e não vou parar e não é para provar para ninguém absolutamente nada é justamente para provar a mim mesmo e aos jovens adolescentes que se espelham em meu trabalho, de que podemos e vamos conseguir mudar uma mentalidade social. Essa foi e será a minha caminhada, mas espero que não continue tão solitária como foi por parte significativa de minha vida.

E quando conheci a Thereza Rodrigues (Mãe Pixel) vi que ela, enquanto mãe de um ser da era digital, teve a coragem de superar preconceitos, desconstruir seus medos e por amor, conseguiu encorajar seu filho. Ele pode fazer uma carreira profissional a partir do que ele gostava e está aí o resultado para todos verem, fico pensando nos inúmeros filhos que não tem a mesma sorte (como eu não tive) quando era mais jovem.

Que esta obra ajude a todos pais e filhos nessa Era tão distinta, a entenderem que estamos vivendo uma revolução digital a cada dia e se não andarmos de mãos dadas com ela, a tecnologia digital, podemos perder uma grande oportunidade. Afinal de contas o mundo não vai parar de se mover e a tecnologia muito menos.

Moacyr Alves
CEO – Gamer Arena

Sumário

Agradecimentos

Epígrafe

Ponto de vista

Prefácio 11

Introdução

Esse é o resultado da minha jornada de descobertas e aprendizados como mãe e educadora na Era Digital.17

Capítulo 1

Os estádios de futebol, foram atualizados21

Capítulo 2

Acompanhei de Perto o Projeto de Vida do meu Filho.29

Capítulo 3

Conexão Intrínseca entre o Jogo e o Aprendizado37

Capítulo 4

Navegar com Sucesso em um Mundo Digital em Constante Mudança45

Capítulo 5

Um futuro que se constrói a cada avanço tecnológico.53

Finalizando nossa reflexão....63

Sobre a Autora.69

Glossário



Introdução

**Esse é o resultado da minha
jornada de descobertas e
aprendizados como mãe e
educadora na Era Digital**



Minha experiência de imersão nos campeonatos de games, motivada pelo meu filho, um profissional apaixonado por jogos, me revelou um mundo surpreendente e diversificado, repleto de insights educacionais valiosos.

Fiquei inspirada a explorar a profunda paixão que muitos gamers demonstram por seus jogos e a compreender que essa paixão pode ser uma ponte para aprimorar as estratégias de ensino na era da geração digital. O universo dos eSports não é apenas uma forma de entretenimento, mas também uma plataforma de aprendizado rica em lições sobre colaboração, resolução de problemas, dedicação e perseverança. É um espaço onde os jovens se envolvem em desafios complexos e desenvolvem habilidades de alto nível.

Neste livro, compartilho minhas reflexões, experiências e insights sobre como a paixão pelos games pode ser integrada de maneira eficaz no processo educacional, enriquecendo o aprendizado dos alunos. Exploraremos como os valores e habilidades adquiridos no cenário dos eSports podem ser transferidos para a sala de aula, ajudando a preparar a próxima geração de estudantes para os desafios do mundo digital em constante evolução.

Minha jornada me ensinou que a aprendizagem pode ocorrer de maneira apaixonante e envolvente, e que a interseção entre os jogos eletrônicos e a educação oferece oportunidades emocionantes para transformar a forma como ensinamos e aprendemos. Convido você a se juntar a mim nesta exploração de como podemos inspirar e capacitar os alunos, enquanto abraçamos a revolução digital que está moldando o nosso futuro.



Capítulo 1

**Os estádios de futebol,
foram atualizados**



Não há como negar que os “pés de mouse” têm inundado estádios de futebol, as arenas, como um formigueiro humano. Os videogames têm invadido os corações dos jovens de maneira avassaladora e ampliaram a conexão humana dos jogos digitais para além das telas de TVs e computadores dentro das nossas casas. Sim, os estádios de futebol, foram atualizados em arenas de competições gamers.

Essas Arenas de competições é um mundo fantástico, inimaginável, aconselho a todos os adultos a ir conhecer de perto, sem preconceito. Deixe sua curiosidade fluir e vá saber onde os nossos filhos da geração digital estão se “metendo”. Foi nesse espaço que eu literalmente reencontrei meu filho gamer.

O entretenimento digital evoluiu muito além de uma simples diversão; tornou-se uma paixão ardente para muitos adolescentes e em paralelo tem se tornado um grande cenário profissional para milhares de outros. Precisamos explorar esse cenário aberto pelos games e o mundo digital como um todo, porque tudo isso, a meu ver, têm o poder de cativar os jovens adolescentes para