

Izabel Sadalla Grispino *

Como a escola pode ajudar as crianças frente à TV? Como educar a leitura que elas fazem da TV?

O primeiro passo é, sem dúvida, conhecer os programas a que elas mais se apegam. Estudar-lhes as características e os aspectos que mais as impressionam.

Proibir, simplesmente, não é o caminho. A proibição só vai aguçar a curiosidade, a vontade de assistir-lhes. Ao proibir, é preciso explicar as razões. Manter com as crianças uma aprendizagem crítica, uma aprendizagem do pensamento divergente. Ensinar a criança a questionar, a duvidar, a encontrar outras saídas, diferentes das apresentadas no filme. Duvidar do que se vê é um bom exercício mental, dizem os psicólogos. A atitude reflexiva favorece a elaboração de exercícios mentais, que a criança pode exercitar ao assistir aos filmes, aos desenhos.

Passando esse comportamento para a prática, uma escola relatou sua experiência, que pode ser de valia a outras escolas. Os professores notaram que a brincadeira que mais se sobressaía, em crianças na faixa de 4 a 5 anos, era a “Pouver Rangers”. Foram conhecer este programa. Perceberam, entre outros fatores, que os heróis, no caso japoneses, conquistam tudo magicamente e apenas pelo prazer da luta e não em razão de um ideal. Não agem de modo inteligente ou com astúcia. São heróis que empobrecem a imaginação da criança, diferentes dos heróis de antigamente, que conquistavam pela busca de um ideal.

Os professores, após terem assistido e avaliado os programas, passaram, em dias alternados, a promover sessões de TV entre os alunos. Foram escolhidos o Sítio do Pica-pau Amarelo, o Castelo Rá-Tim-Bum e um filme dos Pouver Rangers. Embora as crianças apreciassem todos, mostravam preferência pelo Pouver Rangers. Porém, após tê-lo assistido, a menina ficou muito excitada, mais agitada e mais agressiva na hora de brincar.

Uma das estratégias adotadas foi encaminhar a criança para uma esclarecida interpretação. Professor e aluno raciocinavam juntos, a criança era encaminhada à ponderação, ao

abrandamento das lutas suicidas, a exaltar ações que conduzem ao amor, ao bem.

Uma outra preocupação dos pais e dos professores é com os jogos eletrônicos. Até que ponto os videogames viciam e o que fazer? Especialistas da área de tecnologia dizem que a escolha dos jogos não pode ser aleatória. Eles devem ser relacionados segundo as características de cada criança, considerando, também, os aspectos socioculturais, educativos e psicológicos.

A criança, ao jogar, expressa seu juízo moral, através da livre escolha que faz do destino do personagem, da tomada de decisões e dos sentimentos manifestados. Isso dá a oportunidade, aos pais, aos educadores, discutirem, esclarecerem os aspectos necessários à condução de uma postura moral, compatível aos valores sociais. É preciso fazer a criança entender que o jogo é uma fantasia momentânea; fantasia, imaginação e não realidade.

Os videogames têm seu lado positivo e negativo. É uma questão de regra e limites, que vale para o videogame, a TV, o computador, a Internet. Crianças que jogam de forma compulsiva sofrem os malefícios decorrentes, como sua exclusão do convívio social, o descumprimento de suas obrigações, dos efeitos colaterais orgânicos, como irritação dos olhos, excitação, insônia, principalmente quando os jogos são muito violentos.

Com horário e disciplina, os jogos podem trazer benefícios. Confirmam os especialistas que videogames e jogos para computador são excelentes para o desenvolvimento cognitivo. Desenvolvem a percepção, a memória visual e auditiva, a rapidez, o raciocínio, a capacidade de solucionar problemas e, até mesmo, a socialização, quando jogados via Internet.

Em trabalhos psicopedagógicos, os softwares são bastante utilizados. Nas salas de aula, compete ao professor explicitar os conceitos envolvidos, a fim de que o jogo se converta em instrumento de aprendizagem. É importante que se discutam as questões morais, éticas e de relações humanas, implícitas nos jogos, praticados na sociedade, na escola, em casa.

Em tudo, não há modelo único de educação. Vai depender de cada criança. As regras e os limites devem ser passados dentro dos conceitos éticos, morais, culturais de cada sociedade, de cada família. O importante é conhecer a criança que se tem à frente para ser educada e agir de acordo com cada caso. Para impor limite aos videogames, ao computador, estuda-se a melhor forma, como programar atividades compartilhadas, passeios, esportes, diálogo...

Disciplinar os horários, conscientizá-los da hora de estudar, de dormir e de brincar, é imprescindível. Videogame, por exemplo, só depois da lição de casa feita.

Com a finalidade de evitar a violência do jogo, a prática de atos sexuais e desvirtuamento de valores éticos e morais, o Ministério da Justiça definiu a norma de que todos os cartuchos e CDs, de games, tragam, em suas embalagens, um selo de classificação etária.

O Centro de Aprendizagem e Desenvolvimento – CAD --, clínica formada por uma equipe multidisciplinar da capital, explicitou regras úteis para o aconselhamento e à aprendizagem de crianças e de jovens.

Dos 3 aos 7 anos: as regras são externas à criança, que espera que os adultos lhe dêem ordens. Aproveite a fase para fixar bem a rotina e estabelecer hábitos saudáveis;

Dos 7 aos 12 anos: a criança começa a internalizar as regras. Explique os porquês de suas exigências, sem abrir mão delas. Ela espera esse limite do adulto. É uma boa fase para trabalhar direitos e deveres, estabelecer horários das atividades escolares, de lazer e sono;

Dos 12 anos em diante: o jovem já deve ter adquirido autonomia e capacidade de pensar os valores por si mesmo. Diálogo é essencial. Ele deve participar da construção e/ou reformulação das regras para poder organizar sua própria vida. Vai exigir coerência dos pais e dos educadores e um compromisso recíproco de respeito às regras.

*** Supervisora de ensino aposentada.██ ███ █**
(Publicado em julho/2002)