

Izabel Sadalla Grispino *

O problema de ontem continua hoje. Vamos voltar à reflexão.

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.

Uma boa estratégia é encaminhar a criança para uma esclarecida interpretação. Professor e aluno raciocinando juntos, a criança sendo encaminhada à ponderação, 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.

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 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. O jovem 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/2006)