

## FAMÍLIA, ESCOLA E AS NOVAS TECNOLOGIAS<sup>1</sup>

Marco Aurélio de Patrício Ribeiro

A *Internet* é uma grande rede, sem fronteiras, que permite que saibamos o que se passa no mundo em tempo real. Pais e educadores vêm demonstrando preocupação com os possíveis malefícios que a informática, em especial a *Internet* e os jogos eletrônicos, podem trazer na formação de nossas crianças, além dos riscos já conhecidos de assédio sexual e isolamento social.

O que mais preocupa é o tipo de prejuízo emocional, social ou cognitivo que seus filhos possam ter ao passar horas ligados *on line* e possivelmente tendo acesso a conteúdos “proibidos”. Alguns pais chegam a utilizar de restrições para barrar o acesso das crianças a conteúdos impróprios, mas esta prática tem se mostrado pouco eficiente.

Em relação aos *games*, as crianças podem absorver momentaneamente características dos personagens, bem como sua linguagem que é muitas vezes agressiva ou preconceituosa. Percebe-se que aquelas com tendência a serem mais agitadas e impacientes ficam, muitas vezes, mais agressivas após o uso prolongado de jogos eletrônicos. Outra questão importante é a parte física das crianças, que fica esquecida, em que além da coluna, a visão também pode ser muito afetada devido a grande exposição diante do computador. Obesidade e sedentarismo podem começar aí, e desenvolver problemas futuros.

A criança no mundo virtual tem também alguns ganhos no seu desenvolvimento cognitivo. É inegável que a *Internet* permite à criança a sensação verdadeira de pertencer a algo maior, o mundo. Permite ter acesso fácil às informações, encontrar recursos educativos,

---

<sup>1</sup> Texto originalmente publicado na Revista Vida e Educação em coautoria com a profa. Mestre Fátima Maria de Holanda Lima.

pesquisar temas de interesse específico, jogar, brincar e comprar. Ao contrário do que muitos pensam, o acesso à *Internet* tem levado nossas crianças e jovens a lerem mais. No lazer, a criança permanecendo em casa, pode evitar a violência cotidiana das grandes cidades, e mesmo assim ter acesso a um leque de oportunidades de entretenimento, humor e jogos. O erro está em a criança fazer uso exclusivo do lazer virtual, deixando de conviver com outras crianças, perdendo a oportunidade de ter contato real com o mundo. Nesse aspecto, cabe aos pais administrarem o tempo de lazer dos filhos, controlando sua permanência no computador e possibilitando espaços seguros para um lazer social.

Os jogos eletrônicos, quando estruturados por profissionais zelosos e éticos, podem auxiliar nossas crianças a desenvolver rapidez no pensar e no agir, assim como aumentar a capacidade de concentração. Pesquisas mostram que crianças com baixa autoestima tendem a melhorar a percepção de si ao fazer uso de jogos e identificar-se com o personagem principal do *game*. Como o ator principal é normalmente capaz de muitas proezas, a criança tem na sua identificação um alívio da sensação de incapacidade ou medo.

Assim como não podemos impedir que nossas crianças viagem, vão à escola, saiam aos *shoppings*, *shows*, entre outros programas que compõem a vida, não podemos e não devemos impedi-las de ter acesso à tecnologia, em especial à *Internet*. O que devemos fazer é orientá-las para o uso saudável da rede. Entendemos como desejável um treinamento cotidiano da criança, pais por perto e de olho — orientando, além de uma postura de incentivo e motivação ao uso da *Internet* para que as construam como pessoa, intelectual, social e afetivamente.

Uma das questões mais levantadas pelos pais ao refletirem sobre as novas tecnologias é o porquê de estas despertarem tanto interesse nas crianças e nos jovens. É inegável o grande acesso às informações e ao conhecimento que estas tecnologias e em especial a

*Internet* possibilitam. O gosto pelo saber, sem o esforço exigido no estudo tradicionalmente cobrado pelas escolas, é sem sombra de dúvidas um atrativo especial. Existe ainda o fato de ser a *Internet* um facilitador em trabalhos e pesquisas escolares. Lá se encontra facilmente as informações através de *sites* de “busca”, sem necessitar da enfadonha procura em livros e enciclopédias. Pesquisar na *Internet* facilita-nos a vida.

Um aspecto atraente da *Internet* é a aparente proteção ou segurança sentida pelas crianças e pelos jovens, já que as pessoas com quem mantêm contato não têm, muitas vezes, como identificá-las. Essa sensação de “anonimato” faz o usuário da *Internet* expor com mais extroversão suas ideias. Para crianças e jovens este aspecto é extremamente atraente. Imagine você poder experienciar e testar o mundo, sem riscos – sentem assim os internautas. Acompanha essa sensação, um sentimento de autonomia e liberdade interpretado muitas vezes como liderança ou controle da situação; esses sentimentos são muito desejados pelas crianças e jovens, em especial durante a adolescência. Esse atrativo torna-se mais intenso em pessoas que apresentam em si o sentimento de baixa autoestima.

A *Internet* tem ainda algo que lembra uma grande cidade. Nesse espaço virtual podemos encontrar tudo: comunicação, jogos, espaços de lazer, bibliotecas, acesso a universidades, compras, leituras, negócios, entre outros. Através da rede podemos ainda realizar o intercâmbio de mensagens de forma rápida e ágil durante todo o dia. Estes aspectos sintonizam de forma intensa com os anseios e os desejos das crianças e dos jovens.

As tecnologias sempre despertaram nas pessoas um sentimento meio “místico”, todas elas, não apenas as formas mais simples como o telefone ou o celular, mas também as mais sofisticadas, como a *Internet*. Esse misticismo gira em torno do fato de que as pessoas estão, aparentemente, sempre à espera daquela comunicação que vai mudar suas vidas, daí a neces-

sidade de estarem sempre que possível conectadas e disponíveis ao contato. Pensam assim os jovens – “e se essa mensagem chegar quando eu não estou ‘plugado’ e daí eu perca a oportunidade oferecida”. Esse é um dos motivos pelo qual os jovens têm tanta dificuldade de se desligarem da *Internet*, ficando cada vez mais tempo ligados na rede.

As novas tecnologias da comunicação vêm repletas de aspectos positivos para as pessoas e a sociedade em geral. É inegável a agilidade com que há socialização de saberes, trocas de informações através deste que é um suporte “facilitador” para a resolução de diversos tipos de problemas. A *Internet*, assim como outros meios de comunicação, nos possibilita saber o que acontece no mundo em tempo real; nunca os fatos foram conhecidos pelo mundo global com tamanha rapidez como são atualmente.

A *Internet* trouxe ainda uma novidade para a sociedade que é a capacidade de termos um novo tipo de socialização, a socialização virtual. Através dela, as pessoas podem fugir um pouco da tensão existente no início de um novo contato pessoal na sociedade, presente principalmente nas pessoas mais tímidas e nos adolescentes, e fazer novos amigos pela rede antes destes passarem à convivência real. Nesse contato virtual o jovem pode aprender com menos “temor” a expor suas ideias e exprimir seus pensamentos, sem temer tanto o retorno ou a “rebordosa” que receberá.

O acesso ao mundo através da *Internet* cria nas pessoas a ideia de pertencer a uma grande comunidade planetária, uma grande família global, com todos os benefícios que o sentimento de “pertença” nos traz. É através da rede virtual que também podemos aprender sobre temas diversos sem precisarmos nos deslocar de casa, acessar *sites* lúdicos e divertidos, fazer compras, realizar pesquisas e tudo isso com um baixíssimo custo.

Um aspecto que devemos destacar sobre a *Internet* é que ela vem aumentando a capacidade de leitura das pessoas, já que a comunicação mais usada

é através da linguagem escrita, além disso, ao mesmo tempo que nos aproxima das novas tecnologias, também nos ensina mecanismos de familiaridade com os aspectos tecnológicos o que terminará sendo de muita valia à vida profissional.

Os jogos nos computadores são normalmente alvo de muitas críticas, no entanto, os *games* têm uma influência positiva nas crianças e nos jovens ao aumentar a rapidez e agilidade sensorial além da capacidade de concentração. Um dado importante descoberto por psicólogos é que os *videos-games* parecem melhorar a autoestima de crianças que apresentam uma timidez acentuada ou uma autoimagem negativa (baixa autoestima). Nos jogos, eles desempenham o papel do personagem principal. Esse fato termina por auxiliar estas crianças a desenvolverem uma maior confiança nas suas capacidades.

Atualmente, muito se fala dos aspectos negativos dos novos meios de comunicação usados em especial por crianças e jovens. Assim como em tudo na sociedade real há um lado certo e outro errado, o mundo virtual tem que ser tratado pelos responsáveis pelas crianças como um meio sujeito a “zelo” pois nele há sempre algo a ser cuidado.

A aparente segurança do anonimato que a *Internet* proporciona leva muitos a usarem a rede para propagar diversos tipos de perversões e agressões morais contra outras pessoas. A ideia que tudo pode ser feito na rede, sem limites, ainda existe. Essa forma de ver a *Internet* tem ocasionado problemas graves envolvendo principalmente a erotização exagerada das crianças e a possibilidade de agressão moral e muitas vezes até física, em que a rede tenha sido um espaço de facilitação do contato indesejado.

A incerteza de quem está verdadeiramente em contato com você na *Internet* é real. Não se tem como saber se a pessoa que mantém contato com você está identificando-se de forma verdadeira ou usando pseudônimos para “passar por quem não é”.

Nossos filhos também podem passar por situações semelhantes, realizando atividades equivocadas através da rede por sentirem-se incógnitos devem ser orientados a não realizar através da rede aquilo que não realizariam se estivessem em contato real com o interlocutor.

Uma preocupação presente nos pais é a da criança ou do jovem, fazendo uso da Internet, “optar” por um isolamento social, recusando outras formas de contato e comunicação que não sejam as *on line*. Este fato deve ser alvo da preocupação dos pais quando o jovem já tem uma tendência a isolar-se dos outros. Esta forma de ser aparece primeiramente em casa e na escola e deve ser combatida através de um processo de incentivo à socialização. A *Internet* poderá acentuar este aspecto da personalidade do jovem, mas não é o fator determinante desta conduta.

Através da rede de comunicação virtual as pessoas têm contato com todo tipo de pensamento e precisam ter capacidade de discernir o que deve ser aceito e o que deve ser rejeitado. Desenvolver um pensamento autônomo e crítico nos filhos torna-se imprescindível, pois eles estarão em contato, muitas vezes, com ideias que defendem valores diferentes dos ensinados em casa.

Na *Internet* encontramos também espaços extremamente erotizantes, espaços que incentivam a violência e desvalorizam os valores éticos, inclusive por permitirem burlar o direito autoral ao incentivar o desrespeito às propriedades *on line*. É comum usar-se a *Internet* para fazer cópias de livros, músicas, jogos e trabalhos acadêmicos. O ato ilegal é tratado muitas vezes com “certo” clima de normalidade, incentivada pela ausência de uma legislação clara que impeça tal comportamento.

A dificuldade em abrir mão do instrumento tecnológico afeta igualmente crianças e jovens. Este fato ocasiona uma crescente dificuldade em harmonizar o uso do computador com os demais compromissos da pessoa. Em consequência, ela passa a atrasar seus

compromissos reduz horas de estudo e leitura, compromete seu sono e pode passar a ter uma vida mais sedentária.

A criação de uma cultura exageradamente visual tem acarretado nas nossas crianças e jovens uma redução na capacidade criativa. Um instrumento para recuperar essa capacidade pode-se encontrar na leitura e na escrita sistemática.

### **O Que Falar (e fazer) com seu Filho em Relação às Novas Tecnologias**

Incentive seu filho a partilhar as experiências na *Internet* com você e lhe consultar sempre que surgirem dúvidas sobre condutas dele ou de outros internautas; procure utilizar a rede juntamente com ele e sempre que possível comuniquem-se entre si de forma virtual.

Coloque o computador residencial em um local onde todos transitem. Esta providência garante a possibilidade dos pais acompanharem o tipo de uso que os filhos fazem da rede e quebram um pouco da ideia do isolamento homem-máquina.

Ensine seu filho a confiar na intuição. Caso sinta dúvida ou exitação sobre alguma coisa que se passa *on line*, deve informá-lo disso e encerrar o contato suspeito. Oriente-o que em atividades na *Internet* que necessitem de um nome de início da sessão para identificar o utilizador deve-se usar um pseudônimo – ajude seu filho a escolher o nome e certifique-se de que ele não revelará nada pessoal sobre ele.

Deixe bem claro aos seus filhos que jamais devem revelar dados pessoais, o endereço residencial e locais que frequenta, estuda ou brinca. Justifique essa orientação esclarecendo que na *Internet* a diferença entre certo e errado, bem e mal é a mesma que no mundo real.

Ensine a respeitar as pessoas *on line* e, jamais, aceitar ser desrespeitado. Caso isso ocorra, oriente-o a mudar a área virtual ou desligar o computador. Insista com seus filhos a jamais desrespeitar as proprieda-

des *on line*. Mostre a eles que fazer cópias ilegais de trabalhos, músicas, videogames e outros programas é roubo — o exemplo dos pais é fundamental para que aceitem essa orientação.

• Diga a seu filho que nunca deverá encontrar-se pessoalmente com alguém que conheceu na rede. Os amigos *on line* podem não ser quem dizem. Além disso, ensine que nem tudo que leem ou veem na *Internet* é verdade. Há muitas mentiras repletas de maldade sendo veiculadas.

Não tema disciplinar o uso da tecnologia por seu filho. As crianças e os jovens precisam de balizadores para pautarem suas condutas e poderem assim de forma segura, usufruir do mundo que os cerca. Portanto, dialogue incansavelmente com seu filho; inicialmente sobre o tempo de uso do computador que não pode ser maior que o tempo dedicado aos estudos escolares, posteriormente acerca dos *sites* que devem ser evitados por conterem conteúdos inadequados.

Normalmente, limites acordados através da prática dialogal são suficientes para a harmonização da relação da criança e do jovem com as novas tecnologias da comunicação. Caso o jovem demonstre estar perdendo o controle do instrumento, tornando-se escravo dele, a busca de uma ajuda profissional poderá vir a ser necessária.

### Referências Bibliográficas

- FORBES, Jorge. *A invenção do futuro*. Barueri—SP: Editora Manole, 2005.
- HOBBS, Eric J. *Era dos extremos: o breve século XX*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- MALDONADO, Maria Tereza. *Comunicação entre pais e filhos*. Petrópolis — RJ: Vozes, 1989.
- RIBEIRO, Marco & RIBEIRO, Luís. *Ética em três dimensões*. Fortaleza: Brasil tropical, 2003.