



## Cyberinfância

### Edição 148 - Mar/06

Nos anos 70, as meninas adoravam bonecas e panelinhas. Os meninos, futebol e jogo de botão. Trinta anos e muitas tecnologias depois, garotos e garotas ainda curtem os brinquedos que animaram a infância de seus pais, mas querem mesmo é CD-Rom, celular, Internet, videogames on-line, MP3, DVD portátil, câmera digital, filmadora com máquina fotográfica, Messenger, Xbox, PSP, memory card, web camera. Um amontoado de letras para os adultos, os imigrantes digitais, mas um vocabulário permanente entre as crianças, os nativos. Os termos cunhados pelo educador norte-americano Marc Prensky escancararam o fosso tecnológico entre adultos e crianças. Elas são fluentes. Não lêem manual. Nós, temos sotaque. Gostamos de e-mail e de imprimir e-mails. A criançada age com naturalidade entre hardwares e softwares porque tem acesso a eles cada vez mais cedo. Segundo levantamento da Current Population Survey (CPS) para o Departamento Americano de Educação, em 2003 67% das crianças americanas entre 3 e 5 anos usavam computador na escola e 23%, Internet. No pré, eram 80% no PC e 32% na rede mundial de computadores. Quando entram na primeira série, 91% estão teclando e 51%, conectados. No Brasil, não é diferente. Dados do Ibope Inteligência sobre o uso da Internet no país mostram que o número de usuários menores de 11 anos subiu acima da média. Enquanto, o número total de internautas cresceu cerca de 12,5% (de 10,8 milhões em dezembro de 2004 para 12,2 milhões, no ano seguinte), o de usuários entre 6 e 11 anos aumentou 29%, no mesmo período. 'De 871 mil foi para 1,1 milhão', explica José Calazans, analista de Internet do Ibope Inteligência. Segundo o instituto, 6% das crianças brasileiras nessa idade estão plugadas.



#### High-tech

Victoria, de 8 anos, está de olho no celular da mãe, que tem mais funções que o dela

#### Vai chegar

Até o Dia das Crianças, novidades para as pequenas devem inundar as lojas. A Disney deve lançar algumas, que ainda não têm preço definido



Máquina fotográfica digital em forma de coração. Dá para usar como colar

Tink Digital Mix Stick MP3 Player. Toca trilhas dos filmes



MP 120 da Oregon é um toca-MP3 e rádio FM à prova d'água. R\$ 499

DVD player portátil



Máquina fotográfica digital: modelo para os meninos

### Primeiro celular

O interesse por celular também chama a atenção. Pesquisa com pais das classes A, B e C, do Rio e de São Paulo, sobre o uso do telefone móvel entre 6 e 9 anos, mostra que 25% das crianças já possuem o aparelho. Indicou ainda que 30% dos pais com filhos entre 6 e 15 anos têm intenção de presentear os herdeiros com um aparelho. 'O índice surpreendeu. É muito próximo ao de países asiáticos onde a tecnologia móvel está mais avançada', diz Ricardo Trindade, diretor da TNS InterScience, empresa que realizou o levantamento. No Japão, 41% das crianças com mais de 6 anos têm um celular. Nas Filipinas, 43%. Lá elas têm aparelhos com design e funcionamento diferenciados. Com menos teclas, eles permitem fazer ligações predeterminadas pelos pais. A Walt Disney lançou um modelo desses na China no ano passado e pensa em trazê-lo para cá. 'É a cyberinfância', afirma Leni Vieira Dornelles, doutora em educação, professora de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e autora do livro *Infâncias Que Nos Escapam - Da Criança na Rua à Criança Cyber* (Editora Vozes). Aos poucos, as empresas investem nos novos usuários. A Microsoft, por exemplo, tem produzido softwares mais simples. 'Sabemos que as crianças também vão ao computador. Não dá para o acesso ser difícil. Temos de simplificar o uso para que elas possam criar', alega Ana Teresa Ralston, gerente de programa educacional da Microsoft Brasil. A gigante Disney planeja ainda colocar nas lojas, no Dia das Crianças, produtos como DVD e toca-CD portáteis, câmeras digitais e aparelhos parecidos com toca-MP3. 'Enxergamos essas mídias como um complemento ao estilo de vida da criança, que mudou', diz Cristina Alvares, diretora de licenciamento da Walt Disney. Afinal, boa parte dos nativos digitais urbanos não brinca na rua.

*11h foi o tempo que brasileiros entre 2 e 11 anos ficaram no micro em dezembro*

### Quando dar?

Mesmo sabendo do inevitável contato com esses brinquedos no dia-a-dia, os pais ficam inseguros. Quando dar? O que dar? Quanto essas tecnologias devem ocupar de espaço na vida dos pequenos? 'É claro que a gente pensa se está adiantando etapas, mas como resistir?', questiona-se Marlene Bolosuavel, mãe de Felipe, de 7 anos, que no ano passado comprou com o próprio dinheiro o Game Boy Advanced, último lançamento da Nintendo. É o segundo game portátil do garoto, que também tem um PlayStation. 'Não existe mais o não dar. A discussão é saber quando oferecer. Computador, videogame, celular são novos brinquedos que fazem parte da infância', diz Andrea Jotta Nolf, psicóloga especializada em criança e Internet do Núcleo de Pesquisas em Psicologia e Informática (NPPI), da PUC-SP.



Felipe, de 2 anos e 10 meses, sempre pede para "trabalhar no computador" quando vê a mãe, Adriana, mexendo na máquina

Para sintonizar os pais, ela alerta de que o perigo do computador não está nele. 'Mas na falta do resto. De lazer, esporte, cultura, na falta de tempo, paciência, atenção dos pais. É a falta de vontade - e de tempo - dos pais que transforma o mundo virtual em algo mais prazeroso e divertido que o mundo presencial', explica Andrea. Não se pode abandonar os filhos na frente de um computador, do videogame ou da TV. De fato, sem controle as crianças podem gastar horas a fio em frente do computador. 'Elas não costumam se cansar', diz Leni Dornelles. Cabe aos pais cuidar da agenda dos filhos pequenos, incluir atividades físicas e jamais deixar o filho perder o contato 'olho no olho' com o amigo (não vale se for por uma web camera). 'É frente a frente, no contato físico que as diferenças são

resolvidas. Aprende-se a argumentar, a sustentar a defesa. Descobre-se que o mundo não é só tecnologia', alerta a professora de educação.

### Interesses pessoais

Impor limites nessa constelação digital é uma arte sem fórmula pronta. Cada família tem seu perfil, seus interesses e determina o seu tempo. Se, para você, ficar duas horas no computador está tudo bem, então não há crise. Na casa de Lucas Campos, de 9 anos, os pais tentam impor certo controle. 'Às vezes, meu pai coloca senha no computador para eu não ficar tentado a jogar em vez de estudar', revela o garoto, que tem dois computadores, um deles conectado em rede com o do pai, além de filmadora, web camera e celular. Ganhou de Natal um PSP (Play Station Portátil) e um laptop. Com tanta tecnologia à disposição, o parâmetro de controle de sua família pode parecer mais maleável do que em outras casas. 'Tento deixar duas horas de jogo por dia. Às vezes ele não cumpre, mas não me estresso. O Lucas é tranquilo, não deixa de fazer outras atividades, de nadar, de ficar com os amigos, não é um viciado', conta Adriana, que prefere ensiná-lo a dosar o tempo do que cortar o acesso completamente. Segundo Raquel Caruso, do Centro de Aprendizagem e Desenvolvimento (CAD), em São Paulo, proibir totalmente ou tirar não é a melhor solução. 'O exagero na proibição deixa a criança ansiosa. Além disso, os jovens vão precisar muito e por muitos anos da tecnologia', diz.

Estabelecer uma idade mínima de uso para a maioria dessas tecnologias não é tarefa simples. 'Certamente os pais não desejam que os filhos vejam imagens chocantes no computador, mas estabelecer uma idade mínima para usarem a Internet pode impedir que eles façam pesquisas escolares ou se conectem com os amigos. O celular pode ser um grande tomador de tempo para os adolescentes, mas também costuma ser valioso em situações de emergência', pondera Mark McClusky, editor de produtos da revista americana Wired, especializada em tecnologia. Especialistas brasileiros concordam. Porém, fazem ressalvas. 'Os pais não podem exigir que o filho saiba mexer antes do tempo. Tudo isso é lazer, diversão, passatempo para as crianças', diz Adriana Kury, diretora da Escola Santo Inácio, em São Paulo, onde alunos a partir dos 3 anos começam a ter contato com tecnologia e já chegam à escola sabendo o que é mouse de tão acostumados com o vocabulário digital ouvido em casa. Como o filho de Adriana, Felipe, de 2 anos e 10 meses, que quando a vê trabalhando no computador pede: 'Mamãe, também quero trabalhar no computador'.

A seguir, você vai ler um guia de como as crianças podem aproveitar melhor essas novas tecnologias, que não param de produzir novidades. A empresa americana Apple, por exemplo, anunciou um iBaby, o toca- MP3 que pode ser preso em carrinhos de bebês para quem for empurrá-lo poder escutar. Adriana Kury alerta: 'Antes dos 2 anos, a criança precisa de experiências sensoriais, da terra, da água, da planta, do vento, de livros, de interagir com amigos e principalmente com os pais'. O contato físico vai ensinar a ela muito mais do que qualquer máquina. E Raquel Caruso lembra: 'O acesso de toda criança até 9 anos ao computador precisa ser acompanhado por um adulto. Elas ainda são ingênuas'. Feitas as ressalvas, é só cair na rede.

### Lá fora

Há mais ofertas de produtos tecnológicos para crianças fora do Brasil



Pré-pago, o celular Tic Talk da Leap Frog só recebe e faz chamada determinada pelos pais

LG Migo tem 4 botões com números programáveis





Celular Firefly tem duas teclas, uma para o pai, outra para a mãe, e grava 20 números

KidzMouse: dá para clicar em qualquer parte



### De 2 a 3 anos

Nessa idade, os pais podem no máximo apresentar o computador ao filho, navegar na Internet com ele no colo. As crianças gostam, olham excitadas a tela colorida, querem pegar no mouse, castigar o teclado. Mas ainda não têm coordenação motora. Crianças pequenas adoram ver coisas acontecer e o computador faz isso. Nessa fase, elas se divertem olhando imagens de desenhos, bicho e de fotos delas próprias, como Felipe, filho de Adriana Kury. Brincam e exploram como se fosse qualquer brinquedo. Se ficar sozinha na frente da tela, a criança vai no máximo destruir os botões ou dar um 'boot' na máquina de tanto apertar o botão de liga e desliga.

### De 3 a 4 anos

Elas já fazem relações de movimento. Adoram sites com músicas conhecidas, rimas, histórias e com personagens favoritos. 'Apesar de ser uma brincadeira, de mexerem por mexerem, sem o objetivo de ganharem, elas começam a estabelecer relações de causa e efeito', explica Leni. CD-Roms que possibilitam brincar de pintar divertem.

### De 4 a 5 anos

'A partir dessa fase, a criança já tem um outro nível de pensamento, um pouquinho mais concreto', lembra Leni. Ela começa a perceber que se apertar um botão algo acontece na tela. Tem uma noção precária de consequência, mas a coordenação está melhor. Já consegue clicar no lado certo do mouse. CD-Roms de jogos que fazem relações de causa e efeito, da memória, além de sites educativos (como os da Turma da Mônica) e de personagens (como os da Barbie), começam a fazer sentido, são bem aproveitados pelas crianças. O videogame pode começar a fazer sentido. Mas a coordenação motora ainda impede que a criança seja bem-sucedida. Os pais podem ter dificuldade em encontrar games adequados para a idade. 'Melhor esperar', diz Andrea.

### De 5 a 6 anos

É provável que a criança esteja lendo e, com isso, o nível de pensamento dá um salto. Nos jogos em computador, quer acertar porque agora entende que só assim vai avançar no jogo. Prepare-se porque os pedidos por um videogame podem ser mais persistentes. Ela entende o mecanismo e a pressão dos colegas também começa a influenciar. Muitos jogos, porém, são complexos. Ainda não é fácil encontrar um jogo adequado para essa faixa etária. Por isso, é preciso ter critério na escolha para não frustrar. Um bom exemplo são os jogos da Nintendo, como os do Mario Bros.

*70% das crianças americanas com mais de 2 anos têm videogame em casa*

### De 6 a 8 anos

Alfabetizadas, elas já sabem fazer busca na Internet para os trabalhos de escola. 'Conseguem unir a vontade de saber com a capacidade de descobrir onde procurar', explica Leni. Nesse período, os pais devem ficar mais atentos. Não podem deixar a navegação por conta da criança, mesmo sob protestos. A educação digital se torna mais efetiva. Alertas sobre os perigos de vírus e controle de tempo devem ser persistentes. É hora de ficar de olho também nos polêmicos games violentos. Faça ligações entre o



Lucas, de 10 anos, diverte-se em disputas de jogos on-line com o pai, dentro de casa



Felipe, de 7 anos, comprou o Game Boy mais moderno, o terceiro videogame do garoto, com o próprio dinheiro

mundo real e o virtual nas brincadeiras. Primeiro, deixe a criança brincar de vestir a boneca e depois incentive a repetir a brincadeira com uma boneca real. Começam as solicitações por celular. 'Se estão alfabetizadas e sabem cuidar dos brinquedos, não vejo por que não dar', defende a educadora gaúcha. Victória Rodrigues ganhou o dela de presente de formatura no pré-primário. Um pré-pago com R\$ 100 de crédito. 'Decidi atender ao pedido e avaliei que ela poderia conversar comigo quando quisesse', explica a mãe, Andrea Rodrigues. Victória, hoje com 8 anos, está de olho no aparelho da mãe, que tira fotos e filma. Para os pais que desejam presentear, avalie o perfil do filho. Pergunte por que ele deseja e questione-se se ele não vai perder o aparelho. Escolha um modelo simples com créditos pré-pagos. Cuidado com a dependência que pode impedir a organização. Se o filho esquece o trabalho da escola, não deve ligar para a mãe pedindo socorro. Impor regras de uso é necessário. Não pode dar o número para todo mundo. Ligar só para mamãe, papai, avós, tio e um amigo, além do 190, em uma emergência. A psicóloga Andrea tem opinião diferente. Criança só deve ter celular quando começa a sair sozinha, período em que tem maturidade para navegar sozinha na Internet. 'Nos EUA, as crianças vão sozinhas, de ônibus, para a escola a partir dos 6, 7 anos. Faz sentido terem. Aqui, não. Se a mãe precisa falar com o filho, liga no celular da avó, da babá', diz Andrea. E, vale lembrar, o telefone fixo, de casa, ainda funciona e deve ser o principal meio de contato com os amigos.

### De 8 a 10 anos

A criança descobre que o computador também pode aproximar pessoas que estão distantes, que será útil na conversa com amigos ou parentes que moram longe. Descobre também os jogos on-line, os downloads de músicas, as mensagens instantâneas. Então, além de ser um brinquedo e instrumento de aprendizagem, ele liga as crianças ao mundo, aos amigos, aos pais. Habituada ao videogame, a criança já pode ter uma máquina fotográfica digital, uma filmadora ou um MP3. 'Já entendem os mecanismos, a utilidade e também os riscos', explica Leni. Esse é o cuidado que Maria Victória, de 10 anos, tem. Ela ganhou um iPod no ano passado, que segundo a mãe, Andrea Horta, faz parte até do vestuário da menina. 'Levo para todo lugar. Na escola, quando preciso deixar na mochila, uso cadeado porque já me roubaram um celular', diz a garota. Como a maioria das crianças de sua idade, Maria Victória não leu o manual do aparelho. Se vira como pode no inglês. Nas dificuldades, pede ajuda. Se há 30 anos, os pais implicavam com o som alto da vitrola, hoje não sabem o que vai no ouvido da garotada. Victória curte na intimidade de seu iPod, entre outros, a funkeira carioca Tati Quebra-Barraco (transa, na giria funk).



Maria Victória, de 10 anos, dança sozinha pela casa com o iPod.

### Novas relações

As novas tecnologias têm transformado até a forma como as pessoas se relacionam. Pais separados, por exemplo, têm recorrido ao aparelho para ter mais liberdade em falar com o filho e evitar contato com o ex. As relações familiares sob o mesmo teto também estão mudando. "Antigamente, papai 'sabia tudo'. Hoje, quem detém esse conhecimento universal é o Google", diz Andrea Nolf, da PUC-SP. Os pais não podem cair na armadilha de ficar enciumados e sofrer porque o filho dá mais crédito ao que vai escrito na tecla. "As negociações entre adultos, filhos e amigos estão sendo redesenhadas, sem que ainda se saiba se isso é bom ou ruim."



Voltar



Imprimir

Copyright © 2002 - Editora Globo S.A. - Termos legais

É proibida a reprodução do conteúdo desta página em qualquer meio de comunicação, eletrônico ou impresso, sem autorização escrita da Editora Globo S.A.