

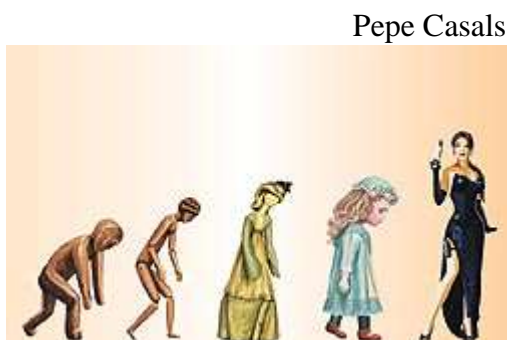
A revolução dos brinquedos

As brincadeiras modernas estão afetando a infância. Mas isso não é necessariamente ruim

Camila Artoni

As crianças de hoje são diferentes das do passado e a causa pode estar no armário de brinquedos. O taco, o peão e as bolinhas de gude vêm cedendo espaço para os brinquedos de alta tecnologia, entre eles os videogames. Muitos computadores domésticos já rodam software educativo

específico para os pequenos, como programas para bebês a partir de seis meses de idade e conteúdo de internet exclusivo para quem ainda não sabe ler. Os bonecos modernos também são dotados de inteligência artificial, o que lhes dá capacidades incríveis: eles andam sozinhos, sabem contar histórias e até sugerem atividades.



A boa notícia é que, talvez, esses brinquedos modernos não sejam os vilões que muitos educadores costumavam pintar. Pesquisas recentes mostram que, de fato, jogos eletrônicos e computadores estão afetando as crianças, mas, muitas vezes, para melhor. Especialistas afirmam que as máquinas podem até virar aliadas de pais e professores. O segredo é saber dosar.

Quem olha os produtos à venda em uma loja de brinquedos dificilmente reconhece algo da própria infância. Com o avanço da tecnologia, a maioria desses artigos se transformou e substituiu os jogos tradicionais. Mas não foram apenas os brinquedos que mudaram. As crianças também. "O desenvolvimento infantil nos dias atuais é melhor e mais rápido do que no passado", afirma o neuropediatra Luiz Celso Vilanova, chefe do setor de neurologia infantil da Unifesp (Universidade Federal de São Paulo). Um dos aspectos responsáveis pela mudança, aponta, é a intensa estimulação intelectual gerada, inclusive, pelos brinquedos. "Os meios eletrônicos em geral ajudam no acesso à informação", acredita o especialista. Vilanova ressalta que os brinquedos não devem ser analisados sozinhos, já que diversos fatores influenciam o aprendizado, mas afirma que videogames e outras máquinas, como computador e DVD, estimulam o aprendizado se adotados da maneira correta.

Ao contrário do que supõem algumas correntes, que criticam a presença de aparatos tecnológicos na infância (a Pedagogia Waldorf, desenvolvida pelo austríaco Rudolf Steiner [1861-1925], é uma delas), grande parte dos estudiosos do assunto não se opõe à revolução que os brinquedos vêm sofrendo nas últimas décadas. Para muitos educadores, filósofos, médicos e psicólogos, a tecnologia não é uma ameaça. "Não existe, até o momento, nenhum respaldo científico para os supostos danos que os

brinquedos modernos seriam capazes de provocar", explica o neurologista. O fundamental, frisa, é que seja garantido às crianças o direito ao lazer sadio.

Túnel do tempo

Ao longo da história, os brinquedos retrataram usos, costumes, moda e tecnologia de cada período. Conheça a origem de alguns dos mais célebres

divulgação



40.000 a.C.
Boneca

As estatuetas de barro surgiram na África e na Ásia, com fins ritualísticos. Em túmulos de crianças egípcias foram encontradas bonecas de madeira com cabelos feitos de cordões ou contas

4.500 a.C.
Bola

Alfredo Franco

Redondas ou ovais, eram feitas de fibras de bambu no Japão e de crinas de animais na China. Romanos e gregos usavam tiras de couro, penas de aves ou bexiga de boi na confecção das bolas



Levi Mendes Jr **2.300 a.C.**

Jogo de tabuleiro

Faraós usavam tabuleiros de papiro e peças de pedra ou marfim como instrumentos divinatórios. O jogo de damas surgiu por volta de 2.000 a.C., como forma de prognosticar tempos de guerra



1763

Levi Mendes Jr

Quebra-cabeça

A obra é de um entalhador inglês que fazia gravuras.

Ele criou um mapa dividido em peças de madeira para ajudar professores a ensinar geografia.

Alguns anos depois, o invento virou jogo



divulgação



1835

Trenzinho

As réplicas apareceram quase junto com os trens verdadeiros. A primeira miniatura a usar eletricidade foi feita como demonstração de que a tecnologia poderia ser adotada pelas

ferrovias

1968

Videogame

Um engenheiro americano queria construir uma TV que pudesse ser usada para jogos. Assim surgiu o primeiro console. Quatro anos depois veio o Atari, com uma espécie de ping-pong virtual

O importante é brincar

Vilanova não está sozinho. A importância da atividade lúdica é tão grande que existe até uma ONG para brigar por ela. A IPA (Associação Internacional pelo Direito de Brincar das Crianças, em inglês) foi fundada em 1961, na Dinamarca, e hoje já tem diretórios em mais de 50 países. "Brincar elimina o estresse, aumenta a criatividade e a sensibilidade, estimula a sociabilidade", defende Marilena Flores, fundadora da IPA-Brasil, braço nacional da organização. Na opinião da assistente social e ludoeducadora, reforçada por pesquisas que mostram a relação entre saúde e prazer, esse é um direito que deve ser garantido não apenas às crianças, mas também a adultos e idosos. E ressalta: "O que interessa não é o brinquedo utilizado, mas o ato de brincar".

Com a evolução tecnológica, era de se esperar que a modernização chegasse à vida dos pequenos. "No passado, as pessoas viviam em outro ritmo. Hoje, temos exigências e estímulos muito mais intensos. É natural que os brinquedos acompanhem essa tendência", argumenta Sônia Campaner Ferrari, coordenadora do curso de filosofia da PUC (Pontifícia Universidade Católica) de São Paulo. A filósofa não acredita que o aparecimento de brinquedos de alta tecnologia seja alarmante. "Demonizar as máquinas é dar a elas valor maior do que realmente têm", afirma. "O segredo é ensinar as crianças a olhar os aparelhos de forma crítica. Uma boa educação de base tira a força das máquinas."

A IPA-Brasil não é contra nenhum tipo específico de brincadeira, mas esclarece que, durante a infância, qualquer estímulo é absorvido. Assim, é importante que os valores implícitos sejam coerentes com o que se deseja ensinar. "Um jogo violento pode dar a entender que matar é bom", explica Marilena Flores. Ela também defende que proibir não é a solução. "Se todos na escola jogam videogame, a privação irá isolar a criança e pode levá-la à depressão."

Hora para tudo

Pais e professores têm outro papel importante: devem estar atentos ao tempo de exposição das crianças aos aparelhos. "Não se pode restringir a educação a um único recurso", alerta Tizuko Morchida Kishimoto, chefe do Departamento de Metodologia de Ensino e Educação Comparada da Faculdade de Educação da USP (Universidade de São Paulo). A educadora diz que substituir todas as atividades por jogos eletrônicos é prejudicial, mas que, usado com parcimônia, até o videogame pode ser um aliado. Essa é uma regra que não vale apenas para as máquinas. "Tudo em excesso é prejudicial. Se a criança só brincar com a terra, também terá uma formação deficiente", diz Marilena Flores.

Diversão animal

Engana-se quem pensa que brincar é privilégio da raça humana. "Na verdade, a maioria das brincadeiras que conhecemos são pressagiadas em outros animais", afirma Gordon Burghardt, autor do livro "The Genesis of Animal Play" e professor de biologia evolutiva da Universidade de Tennessee, nos Estados Unidos. Ele estudou as origens do entretenimento no homem e em várias outras espécies e descobriu que a atividade é comum a praticamente todo o reino animal. Além dos bichos mais óbvios, como aves e mamíferos, Burghardt constatou que marsupiais, peixes, lagartos, tartarugas, polvos e até mesmo alguns crustáceos brincam. Parece estranho? O pesquisador lembra que é preciso estar preparado para identificar as brincadeiras. "A maioria das pessoas não parte de critérios claros", sustenta.

Photonica



divulgação No caso de brinquedos de alta tecnologia,



como bonecas mecânicas e animais eletrônicos, nem é preciso se preocupar tanto assim. Educadores são unânimes em afirmar que o interesse por esse tipo de aparelho, que praticamente brinca sozinho, dura pouquíssimo. "Esses brinquedos são muito programados. A própria criança os rejeita, porque não pode criar nada com eles, ou então quebra para entender como funcionam", explica a educadora.

O cão-robô Aibo

As próprias crianças rejeitam

É por esse motivo que, apesar do acelerado ritmo de lançamento de artigos high-tech no mercado, as brincadeiras em grupo e os brinquedos rústicos e educativos têm espaço garantido na agenda infantil. Dados da

Associação Brasileira de Brinquedos Educativos mostram que o segmento cresceu 200% nos últimos dois anos.

A mais perseguida das máquinas, porém, é mais velha do que a maioria dos brinquedos modernos: o primeiro projeto de videogame surgiu na década de 40, quando a febre em matéria de diversão era o jogo Banco Imobiliário. Em 1949, dois anos depois de a TV alcançar escala comercial, engenheiros norte-americanos começaram a trabalhar no protótipo. Entre os anos 60 e 70, diversos modelos ganharam o mercado e, desde então, os videogames têm levado a fama de vilões do desenvolvimento infantil.

Bandido ou mocinho?

"O jogo impõe pequenas ações motoras automáticas e essas ações são mecânicas, 'maquinizam' o ser humano", diz o engenheiro eletrônico Valdemar Setzer, professor do Departamento de Ciência da

Computação do Instituto de Matemática e Estatística da USP. Autor de ensaios sobre meios eletrônicos e educação, Setzer defende que a atividade física estrita, o estado de torpor e a especialização dos sentidos, efeitos provocados pelos joguinhos, podem trazer graves conseqüências aos usuários. Entre elas, mentalidade obsessiva e materialista, coordenação motora limitada e dificuldades de interação social.

O medo de pais e educadores tornou-se tão significativo que preocupou a comunidade científica e incentivou uma infinidade de estudos sobre o tema. O mais surpreendente é que os primeiros resultados que vêm a público mostram que, talvez, os jogos eletrônicos não sejam tão maus quanto se imaginava. É a aposta de Daphne Bavelier, professora do Departamento de Ciências Cognitivas e do Cérebro da Universidade de Rochester, nos Estados Unidos. A neurocientista, que acaba de publicar na revista científica "Nature" uma pesquisa sobre os efeitos da prática na visão humana, afirma: quem joga videogame tem o sentido até 30% mais aguçado do que não-jogadores.

Do jogo para a vida real

Os experimentos de Bavelier com jogos em que a tela é constantemente alterada (como a simulação de guerra Medal of Honor e o quebra-cabeça eletrônico Tetris) demonstraram que os jogadores focalizam melhor um alvo em um cenário desordenado, são mais capazes de acompanhar o movimento de diversos objetos ao mesmo tempo e, ainda, processam informações visuais mais rapidamente. "Com apenas uma hora por dia, durante dez dias seguidos, já é possível notar essas alterações", declarou a pesquisadora. "Nossas descobertas também mostram que esse aprendizado é bastante rápido." Segundo ela, os jogos não provocaram efeitos negativos, pelo menos no campo da visão.

No quesito relacionamento interpessoal, mais um ponto para o videogame. Uma análise do comportamento de jogadores de Counter Strike, um dos mais populares games de ação em rede, levou o sociólogo Talmadge Wright, da Universidade de Loyola, em Chicago, à conclusão de que o passatempo pode ser um excelente veículo de socialização. Segundo ele, a interação promovida pelo jogo entre os participantes gera sentimentos de confiança e amizade. Wright afirma que a vivência de situações perigosas, porém sem conseqüências reais, provoca um espírito de grupo que acaba sendo transposto para a vida real.

Para Setzer, ambos os resultados não passam de reducionismo científico. "É óbvio que os joguinhos vão desenvolver os usuários naquilo em que se especializam. Só que é um desenvolvimento unilateral, fora de época", alega. O professor acredita que os estudos não levam em conta todos os aspectos do problema. "O que adianta uma criança poder ter melhores reações no volante do carro?" Embora não haja registros oficiais de danos em conseqüência direta

do uso de videogames, ele é taxativo: "Não é necessário fazer pesquisas estatísticas do que acontece quando um trator passa em cima de uma plantação de morangos", completa.

O interessante é que a comparação pode estar desatualizada e as crianças talvez já não sejam tão frágeis assim. O neuropediatra Luiz Celso Vilanova diz que a constituição física dos adolescentes que foram criados com brinquedos eletrônicos é muito melhor do que a de gerações anteriores. E os "tratores", no caso computadores e videogames, já são uma ferramenta indispensável em muitas terapias, como as fonoaudiológicas e psicopedagógicas. "As máquinas não são antinaturais. Há três ou quatro gerações, o natural era não saber ler. Os conceitos mudam", finaliza.

Geração videogame

Como os jogos eletrônicos podem alterar o desenvolvimento infantil

Acuidade visual

Quem joga videogame fica com a visão até 30% mais aguçada

Coordenação

Movimentos rápidos aumentam a agilidade manual, mas a atividade motora é muito especializada

Socialização

Pesquisadores dizem que as experiências em grupo incentivam a camaradagem. O espírito de equipe seria depois levado para a vida real

Obesidade

O passatempo pode gerar adultos com sobrepeso se a atividade física limitada não for compensada com esportes

Para ler

- "Meios Eletrônicos e Educação", Valdemar W. Setzer. Escrituras. 2001
- "Significado e Função do Brinquedo na Criança", S. Lebovici e R. Diatkine. Artes Médicas. 1985
- "A História do Brinquedo", Cristina Von. Alegro. 2001
- "Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação", Tizuko Morchida Kishimoto (org.). Cortez. 2002
- "Reflexões Sobre a Criança, o Brinquedo e a Educação", Walter Benjamin. Editora 34. 2002
- "Brinquedoteca - O Lúdico em Diferentes Contextos", Santa Marli Pires dos Santos (org.). Vozes, 1997

Para navegar

- Artigos sobre o fenômeno dos videogames

- www.game-culture.com
Revista eletrônica sobre jogos de computador
www.gamestudies.org