

PALESTRA: INFLUÊNCIA DO MUNDO DIGITAL NA CRIANÇA – Darlan Schottz

Resumo livre: Fernanda Sansão Hallack, mãe de dois filhos na Escola Waldorf Michaelis. Evento realizado no dia 30/05/2009.

Nosso tema é falar sobre as mídias eletrônicas, **particularmente dos aparelhos com tela**, que são usados como brinquedos pelas crianças, e sobre que tipo de **impacto isso tem no desenvolvimento e na saúde delas**. É mais fácil falarmos que um alimento pode fazer mal ou bem (ser saudável ou não, estar estragado, conter toxinas...) do que falar que algo ao qual assistimos, algo que não nos “acessa” diretamente (de forma física), teria impacto sobre nosso corpo. Nesse sentido a gente é bem materialista, no sentido de acreditar que algo que não age diretamente sobre o corpo não tem impacto sobre ele. **Esta falta de interação física assina a certeza para algumas pessoas de que não há problema.**

Vamos aqui então fundamentar o desenvolvimento da criança de acordo com a pedagogia Waldorf, os elementos que nos fazem falar sobre esse assunto numa Escola Waldorf e o porquê desta pedagogia ter tantos elementos para ter desconfiança da sanidade (no sentido de salubridade, de conduzir ao bem-estar e à saúde) deste tipo de brincadeira (com dispositivos eletrônicos).

Não vou falar propriamente contra ou a favor de uma coisa que virou realidade. Por exemplo, teve uma época que não existia carro (o palestrante nessa hora mencionou um livro sobre a história da tecnologia como sua fonte de dados, mas não especificou qual). Aliás, teve uma época na história humanidade que tinha gente que provava que um corpo humano num carro a 60km/h ia se desintegrar. Então, fazendo um paralelo, poderíamos estar falando aqui contra os carros, pois tanta gente se acidentou, tanta gente está aleijada, tanta gente morreu por causa dos carros e, no entanto, a gente se adaptou a eles e estamos aqui.

Hoje, com a complexidade do mundo, é como se fosse uma contracultura um pouco descabida falar mal das mídias eletrônicas. A

coisa cresceu, tem uma maravilha e um facilitador nelas, seria descabido ficar falando mal disso. Portanto, **não há nenhum intento em falar bem ou mal disso. O ponto central é falar do desenvolvimento infantil e sobre o momento apropriado para a criança interagir com as tecnologias. O foco é falar sobre o impacto desse uso na infância, especialmente na primeira infância e, mais particularmente, nos primeiros anos desta.**

Tem uma determinada fase da vida em que talvez não seja apropriado este contato predominantemente visual e auditivo (com os meios digitais). Eu os estou chamando de brinquedos e não é usual chamá-los assim. A gente está ainda muito fascinado com isso, é tudo muito novo e por ser um aparelho caro (referindo-se ao celular), avançado, sofisticado, a gente tem tendência a achar que não é brinquedo. Contudo, quando a criança está com o aparelho celular ela brinca com ele, para ela é um brinquedo, é uma espécie de “autorama” ou brinquedo eletrônico sofisticado, sedutor, muito excitante, que prende muito a sua atenção.

Mas é importante considerar que o universo da criança é o da ação lúdica. Há muito interesse pelo mundo e muito pouca “seriedade” por parte dela - no sentido da malícia, da dramaticidade, de conhecer o que tem por trás das coisas. Ela é um ser festivo, crente, ingênuo, puro, brincante: de uma extrema disponibilidade, simpatia, leveza, bom humor e de uma tendência natural a não se contrapor, a não vivenciar as coisas como dramáticas, sérias, perigosas. Por exemplo, o paladar dela não é apurado. Se a gente oferecer açúcar para 20 crianças de seis meses é bem provável que todas o experimentem com sensação de prazer, com um certo gozo, certa simpatia; elas não têm capacidade crítica do que faz bem ou mal.

Isso que eu estou apontando pode parecer desnecessário dizer, mas não é não. **Muitas vezes os pais não têm clareza de como conduzir a educação dos filhos e a entrega “a gosto do filho”.** Algo justificado pela lógica: “Eu gosto do meu filho e é disso que ele gosta”. Por exemplo, eu vi um familiar meu dizer recentemente: “Eu deixo meu filho (de 1 ano) ver TV porque ele gosta”. Ele ainda não fala, mas dá sinais nítidos de alegria, de simpatia, de prazer diante da vivência. Portanto, para falar de questões

que podem ser problemáticas para o desenvolvimento da criança temos que “vencer” a simpatia que ela, e por vezes seus próprios pais, têm por esse tipo de dispositivo.

Sucintamente, elencamos que os dispositivos eletrônicos não têm contato direto (com o corpo físico), a criança gosta deles e, por fim, os adultos também interagem com eles sem que isso lhes cause problema direto. A menos que lidemos profissionalmente, é difícil associarmos nossos problemas à tecnologia. Por isso tem todo um contexto que pode tornar o assunto polêmico, pois nós próprios (adultos) avaliamos que estes produtos são muito bons, facilitam nossa vida, pagamos caro por eles. Por isso eu não gostaria de pontuar se são bons ou não em si, se tem uma força traiçoeira ou “demoníaca” por trás... Nossa questão não é julgar isso. Queremos analisar o assunto à luz na educação infantil.

A função sensorial da criança é bastante complexa. Nós (seres humanos) temos todo um mundo sensorial e de percepção que não é só audiovisual, que está relacionado ao que não é diretamente percebido. E tem toda uma necessidade de controle em relação a isso, de educação dos sentidos. Por exemplo, vocês agora escutam a minha voz, mas não são surdos para outros estímulos sonoros como o barulho do aparelho de ar-condicionado. Mas temos um foco, é preciso uma certa educação dos sentidos para colocarmos a audição onde quisermos. Você podiam focar olhar para outros lados ao invés de me olharem. É preciso uma educação dos sentidos, um controle de nossa parte. Várias outras experiências requerem a educação dos sentidos para mantermos o foco. Vamos dizer que vocês queiram se tornar provadores de vinho, tem todo um treinamento. Ou fazer malabarismo: no início você não vai dar conta mas aos poucos você vai dominar a percepção do movimento da laranja e da sua mão e a coordenação dos movimentos. Tem percepções que são muito ligadas ao corpo e outras ao mundo exterior.

Primeiro percebemos o próprio corpo, depois o meio ambiente e, depois, algo que existe no ambiente (mas não é a natureza) que é a obra do homem, a cultura (a organização social, o que chamamos de cultura propriamente dita, o folclore, as danças, a poesia, as artes de modo geral,

aquilo que nos ensinam...). Por exemplo, agora além de me ouvir, vocês tentam captar meus pensamentos e elaboram ideias.

Assim, existem as percepções da visão, da audição, da temperatura, da natureza, e existem as percepções internas relacionadas ao próprio corpo. Elas precisam ser “resolvidas”, no caso, **é preciso que haja controle da função corporal através do desenvolvimento motor.** Existe o processo de autopercepção que a neurologia chama propriocepção (percepção de você mesmo e do controle sobre você). É muito fácil exemplificar isso através do recém-nascido: seu movimento passa aos poucos de involuntário para voluntário. Ele tem movimento anárquico, não tem capacidade de operá-lo, é capaz de se movimentar mas não de controlar, por exemplo, ele olha mas não consegue ter um foco.

O processo de controle começa com o movimento amplo através de uma série de conquistas do corpo - que repete um pouco das etapas da evolução neurológica em que alguns animais pararam. O bebê se arrasta como um réptil (por exemplo, uma lagartixa ou um jacaré), num determinado momento ele dá um passo na evolução e passa a se movimentar como um gato, o que a gente chama de engatinhar.

Assim, nós “continuamos” na evolução neurológica. Vencemos etapas até ficar de pé. Organizamos nossa estrutura nervosa e damos um passo além na conquista de uma nova postura na qual precisamos de um enorme equilíbrio. O ser humano é bípede, consegue ficar em pé sem cair e sem fazer esforço, o que requer um grande controle de motricidade. Alguns animais, quando o conseguem, o fazem com grande esforço. **É uma grande conquista motora ficar em pé sem fazer esforço, sem cair. É um processo completamente interno de ganho de motricidade e precisa ser bem resolvido numa determinada fase da vida porque tem data marcada para ocorrer.** A fase intrauterina, de nove meses de desenvolvimento celular, também tem que ser resolvida por completo.

Como estes, há outros processos de desenvolvimento que são visíveis e podem ser avaliados através das funções adquiridas. Por exemplo, a troca dos dentes. Não temos autonomia sobre sua ocorrência, tem um período de maturidade em que o processo vai acontecer sem que

tenhamos possibilidade de escolher o momento. Mesma coisa com o desenvolvimento do sistema nervoso. **Na fase intrauterina o desenvolvimento da cabeça é avassalador, as células do cérebro estão em intenso processo de reprodução povoando este órgão através de núcleos em lugares diferentes** - e isso continua depois que o bebê nasce.

Antes de nascer, o bebê fica isolado (na barriga) da percepção sensorial externa. Após nascer, ele começa a ser exposto a estímulos e percepções externas, à visão, ao tato etc. Então as áreas de percepção vão se desenvolvendo a partir dos estímulos. Quando tem atividade na área, o processo se desenvolve. Existe o potencial, mas também a necessidade da vivência para que se desenvolva. E a coisa acontece mais ou menos assim: já viram filhotinhos de tartaruga, os quais nascem milhares e somente uma parte sobrevive? **Com os neurônios também é assim, são áreas hiperpovoadas, são células com vitalidade, com capacidade de reprodução e de fazer conexão enormes, mas são sabidamente fadadas, em grande parte, a morrer.** Faz-se um milhão de células para 100 mil serem usadas.

Existe um potencial de desenvolvimento muito grande na fase inicial e esta fase vai ser muito decisiva. E isso na criança é muito decisivo porque na infância sempre é assim, por um lado, tem muita vitalidade, mas por outro tem muita sensibilidade. Ela é muito afetada pelo mundo, mas é “macia” também, tem muita capacidade de se regenerar. É como se a criança viesse ao mundo sabendo que vai enfrentar dificuldades, ela vem com um “cantil”, com um suporte para o que vai acontecer. **O problema se dá quando estas dificuldades começam a ser grande demais e começa a ocorrer um processo de excesso, de desgaste, de desvitalização de uma atividade que está mais em função de consolidação das estruturas (cerebrais e motoras) do que propriamente do crescimento e desenvolvimento prévios necessários destas mesmas estruturas.**

A gente pode vivenciar coisas que mobilizam dentro da gente um certo desgaste e essas coisas acontecem quando vivenciamos sustos, falta de ritmo, excitabilidade, nervosismo, enfim, quando temos uma atividade que nos preocupa, ela nos desgasta muito mais do que uma atividade

física ou lúdica cansativa. Dizemos: “Ah, foi a energia que eu gastei na atividade que me desgastou”. Às vezes, você gasta mais energia enquanto ficou sentado, recebendo um monte de notícia que te deixou arrasado, do que a energia que despendeu de férias numa praia, correndo, se exercitando.

Sendo assim, **existem vivências que criam uma reação de desgaste e outras que criam reação de vitalização**. A “grossíssimo” modo, as vivências que acontecem via sistema nervoso tem a ver com os processos de desvitalização e as que ocorrem por via muscular, calor corporal e ativação da circulação têm a ver com os processos de vida. No adulto, o nervo é um tecido desvitalizado, que não contém capacidade de reprodução, de regeneração. Ele formata, estabelece territórios governados de maneira estruturadas. **Quanto mais atividade nervosa numa parte do corpo, maior a consciência dessa parte - e também menos vida**. Por exemplo, temos muita consciência da pele mas sua camada externa é desvitalizada, composta de células mortas. Quando há presença de sangue, o tecido torna-se irrigado, quente; o sangue é capaz de “adubar” os lugares que ele acessa. **Já o sistema nervoso chega criando forma, endurecimento. Um traz consciência, o outro traz vida. Só que quando a consciência vem, vem também uma desvitalização**.

Essa associação entre consciência e desvitalização não é óbvia. A associação entre excesso de sangue e excesso de vida é mais fácil. Por exemplo, a inflamação é vermelha, quente e muito irrigada, há nela muita produção de bactéria, de células de defesa, começa a ocorrer “excesso” de vida. Desse modo, se o sangue não chega numa artéria o tecido dela morre.

Não obstante, não é tão claro para nós que a consciência está associada ao contrário da vida, a gente tem que fazer um exercício para visualizar isso. A título de exemplo, perdemos a sensibilidade local se um nervo é cortado ou anestesiado (por exemplo, a anestesia do dentista que tira a sensibilidade do ramo de um nervo). Toda vez que a gente estimula demais o processo da consciência estamos investindo mais no processo da forma, do endurecimento.

Portanto, o sangue é líquido, vermelho, quente; o nervo é sólido. Há uma polaridade. **A vida vem através do sangue e a consciência vem através dos nervos (tecidos duros, especializados e sem capacidade de regeneração).** Temos no cérebro partes que assumem determinadas funções enquanto temos no abdômen órgãos polivalentes com diversas funções.

A intensa atividade de reprodução celular cerebral nos primeiros anos de vida é herdada da vida intrauterina, portanto uma atividade em estágio de término. Esse grande potencial de formação de tecido existe enquanto o sistema nervoso não está “ligado”, o sistema circulatório está em franca atividade e a criança está dormindo, não enxerga, não escuta. (Ou se enxerga e escuta é por uma dedução nossa. Numa observação simples ela está dormindo. Se ela percebe algo ela o faz da mesma forma que uma criança que está dormindo).

Nos três primeiros anos, a formação de neurônios ainda ocorre de forma muito intensa, especialmente no primeiro ano. A partir de então, a reprodução celular começa a diminuir com a formação da bainha de mielina (que “encapa” os neurônios). **Após o nascimento, começam a ocorrer percepções do mundo externo.** A criança adquire consciência progressivamente e, assim, cada vez mais ela vai vivenciar os impulsos que conectam seu sistema nervoso e seu caráter desvitalizador. Como se avalia isso? Através da análise de determinadas funções adquiridas e amadurecidas como o controle motor e capacidade de imaginação (assim como, grosso modo, podemos detectar se um abacate está maduro sem precisar abri-lo: sua cor, tom, cheiro, tempo de colheita).

O cérebro é como uma moeda de dois lados: de um lado a motricidade e do outro a imaginação. **Se o sistema nervoso não estiver bem desenvolvido, a criança pode ter deficiência na motricidade, hiperatividade ou falta de controle motor.** Uma vez que a motricidade está desenvolvida, é preciso haver controle sobre o movimento. Não é simples como “quanto mais movimento melhor”. Existem níveis de desenvolvimento e controle plenos da motricidade. **Uma criança pode ficar refém de sua motricidade se não adquire controle sobre ela.** A

gente tende a chamar de distúrbios de motricidade, hipermotricidade ou hiperatividade, atividade motora sem controle, agitação...

Dessa maneira, **não pensamos só na deficiência mas também no descontrole. Isso vale para todos os sentidos.** Por exemplo, a visão. Posso ter falta de acuidade visual assim como posso ficar refém da visão, me deixar escravizar, ver coisas que não quero ver - como um voyeur excitado pela visão. Com o sabor é mais fácil visualizar: tem gente que não gosta de saborear alguns alimentos e tem pessoas vorazes que não conseguem se controlar na frente de uma torta de chocolate.

O cérebro abarca o controle da motricidade e a capacidade de imaginação, de pensar - que tem a ver com a memória, com a possibilidade de pensarmos no que não está presente. Sou capaz de vê-los agora e de “ver” o rosto do meu filho que não está aqui. Sou capaz de imaginar, de representar mentalmente, **a memória é fundamental para imaginar o que estou contando.**

Eu posso contar que eu subi em um abacateiro, que ele era muito alto, tinha galhos muito altos, daí eu peguei um monte de abacate e desci. Este é o tipo de pensamento que vocês não viram, é o pensamento imaginativo. Existe outro tipo de pensamento que não é imaginativo, como: “Eu acho que deveríamos instituir no Brasil o ensino de algoritmos para as pessoas conseguirem emprego em fábrica de computador”. Este é o tipo de pensamento que contém ideia, raciocínio, que não contém imagem necessariamente.

A criança desenvolve tudo isso em etapas. A primeira delas é a capacidade de percepção sensorial. Depois vem a consciência da percepção, seguida pela imaginação e depois pela consciência reflexiva, que trabalha com as ideias e o raciocínio. A abordagem da pedagogia Waldorf divide-se e baseia-se nesses três degraus da consciências: no primeiro setênio ela trabalha fortemente a percepção sensorial; no segundo o pensamento imaginativo e, por fim, no terceiro o pensamento reflexivo.

Na pedagogia Waldorf, primeiro a gente mostra e não precisa dizer o que está sendo mostrado, pois a criança ainda está adquirindo a

capacidade imaginativa. A capacidade imaginativa começa a se desenvolver de forma bem intensa em torno de 4 e 5 anos e aos 8 anos a criança chega ao auge dela. Na fase anterior, ela “pensa” no que ela vê, o pensamento é sensorial. Depois que a criança organiza a consciência perceptiva vem a consciência imaginativa e, por fim, o pensamento.

Assim, nos primeiros sete anos predomina a percepção sensorial. A gente busca fazer uma educação baseada na imitação. A criança vai ver e vai fazer. Então a gente nem conta muito e nem explica. A gente mostra, a criança vê o que está sendo feito e pensa naquilo que vê, ela não precisa imaginar. A gente tenta mostrar um mundo que possa ser imitado (“o mundo é bom”). Num segundo momento, nasce a força de imaginação na criança, ela sente necessidade de imaginar, ela quer que contemos a ela o que ela não está vendo e fica fascinada pelo mundo de imagem (“o mundo é belo”). No terceiro momento, no terceiro setênio, explicaremos o que contamos (“o mundo é verdadeiro”). Dessa forma, por exemplo, primeiro a gente conta o conto inteiro, mas sem fazer juízo crítico. Depois que a criança o apreende (como se fosse um conto de fadas em que tudo é imagem) vamos começar a explicar porque as cenas aconteceram, o que as motivou, quem eram os personagens. O pensamento da criança está muito ligado à percepção sensorial num primeiro momento.

Se os eletrônicos não fossem uma percepção sensorial tão maravilhosa, encantadora e entorpecente não se conseguiria que a criança permanecesse conectada a eles. É algo tão sedutor que a criança se encanta pelo mundo de fora sem ter se organizado internamente. Ela vê e ouve uma série de movimentos com os quais ela não pode interagir, a interação é virtual. Isso comporta diversos problemas:

1. A vontade de se mover sem ter com quem ou com o que interagir;
2. O fato dela não se movimentar de fato enquanto “interage” com eletrônicos: correr, nadar, lutar, jogar bola... Seu sistema motor não está sendo desenvolvido.
3. O tempo que ela despende com os aparelhos digitais e o que ela faz quando não está com eles, em que ambiente ela vive. Se ela tem muito espaço para correr, brincar etc. é um cenário. Se ela só anda de carro ou de elevador, vive numa cidade grande ou brinca só com

coisas que não estimulam a sua motricidade, o cenário é outro, a conta vai ficando prejudicial.

4. A sedução dos eletrônicos ao simular um mundo mais interessante que o mundo real. As telas emitem luz e o mundo real não. Sensorialmente falando, se eu não estiver na TV eu não irradio brilho, não sai luz de dentro de mim. Um mundo que emite luz é muito mais sedutor.
5. Além disso, não é um mundo que cause problemas. Você o muda se ele não estiver bom, procura o que quer e acha. É um mundo que facilita a vida em todos os sentidos.

Para quem elabora os conteúdos das mídias, a questão é como manter um ser humano em frente a uma caixa de luz durante uma hora ou mais. O veículo é uma “lâmpada”. Tem que acontecer alguma coisa muito interessante na tela, mas muito interessante mesmo para ficarmos fixados a uma caixa de luz. Algo muito interessante para quem tem apenas consciência sensorial (como a criança pequena) é sinônimo de uma coisa sensorialmente excitante e estimulante. Então tem que desenvolver uma série de técnicas: botar para piscar, movimentar, falar, mover, gritar para que o conteúdo vença a dificuldade de ficar olhando para uma lâmpada.

Olhar para uma lâmpada pode ser algo tão entorpecente que cansa a ponto de fazer dormir. Às vezes não estamos conseguindo dormir, vamos para a frente da televisão e adormecemos. A luz na qual focamos desgasta a energia que ainda nos restava.

Quando estamos falando deste tipo de aparelho, as pessoas têm uma tendência a achar que estamos falando do conteúdo dos programas. A gente é muito conteudista. Há coisas que são maravilhosas e outras não, mas a questão não é essa. O que está passando é um problema à parte, se bobear muito maior do que o aparelho.

Mesmo quando os programas são considerados aptos para determinada faixa etária, têm conteúdo educativo e são palatáveis são invariavelmente interrompidos por intervalos comerciais; o próximo programa pode ser inapropriado; viramos as costas e a criança tem o controle para mudar de canal. Quando a criança cresce e acessa a internet

com dois ou três toques ela vai começar a entrar num mundo que se o adulto estivesse vendo não deixaria ela entrar. Não é possível imaginar que a internet é só uma maravilha para acesso a conteúdos e que facilita as coisas. Tem um monte de porcaria que crianças podem acessar da mesma forma que podem acessar os conteúdos pedagógicos apropriados.

Visto isso, essa “atividade” que vai para o lado da desvitalização, vai para o lado do cansaço. É um excesso de consciência que vai ter um impacto na formação do cérebro assim como um excesso de som ou de luz talvez machuque os olhos e os ouvidos. Se tiver excesso de eletrônicos talvez “machuque” a consciência da criança (Consciência demais, estar acordado demais, pensando demais).

Já há alguns estudos relacionando o câncer de olho ao uso de telas. Sem contar os malefícios à formação da coluna que estão mais do que estabelecidos. Você pode dizer que fica pouco tempo por dia diante da TV, mas deve se lembrar que a assiste desde a infância.

Tem crianças que usam demais os eletrônicos, então tem alguns preceitos que estão mais ou menos estabelecidos. Por exemplo, as universidades americanas de psicologia do desenvolvimento estão fazendo uma campanha para que a criança não seja exposta à tela até dois anos. Nos congressos de psiquiatria consta sempre na programação o impacto da vida virtual na vida mental das pessoas porque há uma incidência enorme de correlação dos meios digitais com a depressão, com a anorexia; estão cada vez mais relacionados à adição, ao vício do sistema neurosensorial às telas.

Hoje existem levantamentos estatísticos relacionando o uso de telas ao suicídio de crianças e adolescentes. Tem toda uma complexidade de falta de desenvolvimento neurológico, de falta de estímulo sensorial, pois na hora que estou de frente para a tela eu não imagino, eu vejo. Isso vale para o adulto também.

Imaginem que euuento um conto de fadas para vocês o qual vocês nunca viram o filme nem nada. Vocês vão imaginar o conto, não vão vê-lo. Agora imaginem que eu faça um filme e o mostre, ele virou sensorial. Toda vez que eu mostro eu não desenvolvo a capacidade de imaginar.

Todo mundo aqui poderia ter uma Branca de Neve própria, mas todo mundo tem uma Branca de Neve padronizada. Se eu pusesse três desenhos aqui é bem provável que todos apontassem a Branca de Neve do desenho do Walt Disney. Você viu a Branca de Neve, agora ela é o que você viu, você não a imagina mais. A riqueza de desenvolver a imaginação e consciência esmorece através do uso da tela porque ela te mostra a imagem pronta.

A palavra *intelectia* vem de tela. **O intelecto é capacidade de refletir, de ver mentalmente uma coisa do mundo na “minha tela” (o pensamento). Quando eu trago a tela dos eletrônicos para mim eu me alieno do mundo real sem criar e exercitar as minhas “telas internas” de pensamento e imaginação.**

Isso tem a ver com a visão que é aparência, não faz-se contato com a aparência. A visão é um sentido que facilita muito. Eu posso ver tudo e não preciso me expor a nada no sentido de me confrontar com as dificuldades reais. **A criança começa a ir para o mundo de fora sem ter se desenvolvido internamente. O jeito é propiciar atividades que a desenvolvam internamente sem fazer com que ela se sinta tão seduzida por este mundo.**

Nesse ponto, a gente pode também imaginar um mundo excitante fora na tela e isso também é complicado. Eu posso não deixar que a criança fique calma, parada, tranquila, voltada para si mesma se houver muito barulho, briga, confusão.... Ela pode ser excitada o tempo inteiro e isso afetar a consciência do mesmo jeito. Também caberia a discussão do conteúdo ser mais ou menos excitante para a faixa etária. Ouvir música clássica ou assistir a um filme de guerra na televisão gerará efeitos distintos, saímos de um drama, de uma tragédia ou de uma comédia completamente diferentes.

Se pensarmos nos reinos da natureza, tem o reino mineral, o reino vegetal, o reino animal e o homem como a “cereja do bolo” do reino animal. Os computadores estão no reino mineral: não é planta, não é bicho, não é gente, não cresce... **As telas são mortas, são brinquedos mortos e a criança se impregna deles, podendo se desenvolver menos**

motora e mentalmente. Sua capacidade de imaginação e de fazer juízo podem ficar prejudicadas.

Nas histórias muito simples dos desenhos animados começa a ter moral da história, o conto começa a virar pensamento. Na pedagogia Waldorf, enquanto a criança está fase imaginativa exploramos os contos de fadas. Quando ela começa a acordar o pensamento reflexivo saímos dos contos de fadas e entramos nas fábulas que têm uma “moral da história” (ao contrário dos contos de fadas que obrigatoriamente não podem ter uma conclusão pensamental). **Já os desenhos animados quase sempre têm moralidade. Faz com que as crianças cheguem a determinadas conclusões sem a maturidade necessária para tal. É com isso que trabalha a mídia.**

Quando se fala da mídia, muitos falam de uma armação, de uma conspiração para que as pessoas sejam conduzidas. A mídia pressupõe uma ingenuidade de quem vai receber a informação. Isso não só em nível de posicionamento político mas no sentido de conduzir as necessidades de consumo. **As crianças são vítimas fáceis dos apelos ao consumo.** Em condições normais, não há nada que as fariam valorizar uma marca de tênis importado em detrimento de um tênis nacional. Porém, elas evidentemente não tem recursos para discernir isso e pedem aos familiares, de fato, que lhes comprem uma marca, não um tênis.

Ontem eu assisti a uma entrevista de um ministro do Supremo. Ele disse que estamos vivendo uma cultura do crime na qual **o mais perverso é que famílias que vivem em contato mais direto com os meios eletrônicos estão “perdendo” seus filhos por falta de opção (os pais trabalham fora, as crianças ficam entregues à televisão o tempo todo, sem alternativas de educação e trabalho e convivendo com pessoas que têm dinheiro e poder).**

Não sei se é exagero meu, mas me parece que ocorre um fenômeno parecido (nas classes mais favorecidas): a gente não consegue oferecer uma coisa mais interessante para a criança, nos afastamos dela, ela fica em contato com isso. **Vale perguntar: quem mesmo está fazendo essa programação toda? Tudo ali é pago, tudo é vendido, tudo tem interesse**

financeiro, é mercado o tempo inteiro, custa-se a achar algo que está comprometido com o desenvolvimento da criança. Quando é só entretenimento, no mínimo no meio tem o comercial. Mas quase tudo o que está sendo passado tem valores incutidos. **Entregamos a educação das crianças a um produto extremamente consumista, capitalista e materialista.**

Se assistirmos aos desenhos animados sob a ótica do feminismo, por exemplo, as mulheres são valorizadas pela aparência, como produto de consumo a partir de seu corpo e do que vestem. Está lá, no desenho animado e é uma brincadeira. Para muita gente se o mesmo conteúdo aparecesse numa peça de teatro adulta seria abominável. Já a figura masculina aparece como aquele que briga, ganha, humilha os outros, é valorizada pela quantidade de músculos. Entra no âmbito conceitual de como a criança vai conceber a vida.

Eu queria falar mais uma coisa que tem a ver com a história do corpo e que não tem a ver com a motricidade. Seria sobre as vivências corporais dolorosas e prazerosas que também precisam ser aprendidas. As crianças expõem seu corpo ao mundo não só com a motricidade: elas tropeçam, sofrem, o mundo é duro, ela é frágil, tem toda uma vivência do corpo que não é só motricidade. Tem prazer e dor, a excreção de dejetos, a sensação de alívio. A não vivência do corpo pode trazer estranhamento, desconhecimento das percepções sensoriais dele. Quando a pessoa fica obcecada por algo ela pode se alienar das necessidades do seu corpo.

No mundo virtual o corpo não participa: há possibilidade de se satisfazer, de lutar, matar, esfaquear sem envolver o corpo. Há confronto sem que haja dano ao corpo. Estão ocorrendo reações devido a exposição demorada às telas como a completa falta de noção dos processos corporais. Está ocorrendo também muito impacto no tempo do sono. Crianças ficam 24 horas jogando, às vezes até por mais tempo.

Um psiquiatra de São Paulo me contou que uma mãe se tocou sobre a adicção do filho aos jogos quando os vizinhos a avisaram que ele estava jogando as cuecas sujas pela janela. Ele não conseguia parar de jogar para ir ao banheiro e se sujava.

Isso leva a um isolamento social tão grande que a criança ou jovem vai passar a sofrer de solidão. **Provocar dor no corpo através da automutilação talvez seja uma forma de objetivar o sofrimento, de vivenciar o corpo através da dor. Rompe-se completamente a percepção do corpo, do mundo; gera-se imaturidade, atrofia motora e da capacidade imaginativa.**

As pessoas estão ficando viciadas nas substâncias internas que são produzidas pela excitação. É um vício químico que não é gerado por um estímulo químico, mas por um estímulo que produz a substância química. Produz-se substâncias químicas que produzem sensações internas viciantes. Quando acaba a excitação, começa a síndrome de abstinência, a pessoa começa a ficar agitada, nervosa, agressiva. Ela precisa entrar em contato com o estímulo de novo para produzir dopamina, serotonina etc.

Algumas drogas viciam porque liberam substâncias nossas, não são drogas que atuam por si só. Outras drogas, sim, são tão similares à estrutura humana que atuam diretamente. Se a adrenalina é injetada no sangue aciona-se o sistema simpático, a pessoa fica a mil. Mas isso pode ocorrer sem a aplicação da adrenalina. Se eu sacar uma arma agora, o coração de todos vai disparar, o sistema nervoso vai produzir uma série de substâncias. As vivências são completamente diferentes se vejo uma praia ou um assassinato.

Há tentativas de estabelecer parâmetros de exposição das faixas etárias. às telas. Isso é meio patético, mas existe. A pedagogia Waldorf há muito desconfia dos meios eletrônicos, desde que eles eram inéditos. Quando começamos a falar disso não havia tanta pesquisa sobre o assunto como há hoje. Agora já estamos até ultrapassados. Existem especializações em psiquiatria aprofundadas e clínicas especializadas no assunto. Se você ainda tem desconfiança do que estou falando, acorda, e vai se inteirar porque tem muita coisa sendo feita e produzida sobre isso. **E cada vez mais as estatísticas de suicídio de adolescentes é assustadora; por mais que tenha a ver com uso drogas, a correlação maior é com o tempo de exposição às telas, é o elemento que mais impacta estatisticamente.**

Pode-se argumentar acerca do equilíbrio e capacidade de resiliência prévios da pessoa. Claro, a propensão à depressão e ao suicídio torna o sujeito mais ou menos vulnerável. **Já uma criança de um ano é completamente imatura, não há que se perguntar se ela teria equilíbrio para interagir com as mídias. Até dois anos de idade a criança não devia ser exposta a tela alguma. Aliás, acima de duas horas por dia já pode ser patogênico, inclusive para os adultos.**

Não temos como avaliar os impactos dos dispositivos, eles são muito recentes na história da humanidade. Fora toda a parte da influência magnética que vem sendo pesquisada e não estamos abordando. Algumas pessoas aqui não tiveram computador na infância; o celular é novíssimo. O impacto é enorme, estamos absolutamente seduzidos, os aparelhos facilitam e viabilizam nossa vida (nas cidades grandes especialmente).

A história do computador começa em torno de 1600 com máquinas de rodar a mão, como se fossem caixinhas de música. Depois, em torno de 1800, começaram a fazer cartão perfurado que eram inseridos dentro da máquina e mudavam ligeiramente o rumo dela. É uma técnica com lógica, é uma *tecno-logia*, não é um ser vivo, é um aparato capaz de processar, mas não de pensar. A humanidade adquiriu aprimoramento cerebral durante muitos anos. Primeiro ela desenvolveu sua inteligência, tornando-se então capaz de desenvolver tudo isso.

O ser humano começa a vida como um peixe (no útero da mãe), depois se arrasta como um réptil, engatinha como um animal... Os primeiros anos da infância são muito “primitivos” para se entrar em contato com uma etapa “final” da evolução. **As máquinas estão no final da evolução. Elas são muito sensacionais, complexas, sedutoras, estimulantes. É como se tirasse a criança das fases fundamentais e básicas para ela entrar de forma muito rápida em algo muito complexo, estimulante, sedutor e que excita muito por ser muito maravilhoso.**

É bom demais para a criança. Ela precisa viver primeiramente um BOM, que não é tão bom, com o próprio corpo. É preciso que ela

vivencie suas sensações corporais e a própria realidade sem que se exponha a um mundo externo tão excitante.

Jogar é brincar bem claramente. Até bem pouco atrás, era uma tragédia na família se alguém se tornasse viciado em jogo. Era alguém que botava tudo a perder. O pior que podia acontecer nas famílias era alguém se tornar alcoólatra, doente, viciado. Hoje a situação está pior e ninguém fala mais disso, tem até quem ache bom o vício nos chamados “games”.

A interação com os meios eletrônicos começa pela sedução e acaba na obsessão se a pessoa não tem resiliência e equilíbrio. Pois leva para o mundo de fora sem deixar que fique no “dentro”. Eu ligo o aparelho porque não tenho nada para fazer, não consigo ficar sem fazer nada. O “nada” é o contato consigo mesmo: pensar, rezar, meditar... É uma total inabilidade de ficar consigo que faz aderir aos eletrônicos (gerando um círculo vicioso).

A hiper-realidade prende demais o sensório. O sonho é uma vivência imaginativa, sonha-se em imagens. O excesso de luz e de som cansa e estressa, não estimula os sonhos, os músculos, o sistema cardíaco. É “conversa” com a cabeça no sentido de “acordá-la” gerando desgaste do corpo etérico. É um processo estressante, estimulante, desgastante.

A área da comunicação é mercurial, é aquilo que torna comum e divulga. Mercúrio distribui e populariza, não deixa nada parado, é o deus do comércio; põe tudo a mover, mas é superficial. Vivemos numa época mercurial, de encantamento pela novidade, das aparências, da superficialidade, da padronização, da rapidez e da falta de reflexão. O deus oposto ao Mercúrio é Saturno, que é lento, mais velho, profundo, mais sério, é totalmente essência. Estamos numa época de “pouco Saturno”, pelo menos no que tange à comunicação.

O mérito do computador é ter memória. Podemos acessá-la quando queremos. Contudo, a memória computacional esmorece a força que forja a nossa própria memória. Ela também não tem a magia de nos alimentar ao enfraquecer a nossa capacidade de imaginação (que é totalmente ligada ao desenvolvimento da memória). O professor consegue perceber

claramente que a criança que tem muito acesso às telas adquire menos memória dos conteúdos escolares.

Segundo Steiner, uma boneca rindo é extremamente danoso para a capacidade imaginativa da criança. Porque dificulta que ela imagine a boneca chorando, por exemplo. Falar disso hoje parece até piada, tem boneca no computador para “nutrir” se não ela morre. Ao mesmo tempo, estamos perdendo a mão no processo de desenvolvimento da capacidade imaginativa das crianças. Cada dia a mais vivido pela criança é um dia a menos dela ser criança.

Crianças com hiperatividade não amadureceram sua parte motora e neurológica. Faltou subir em árvore, correr, lutar, rolar. Se isso não ocorre nos primeiros sete anos ela fica com imaturidade do sistema motor, é como cavalgar sem ter o domínio sobre o cavalo. É preciso desenvolver o movimento voluntário no lugar dos movimentos involuntários anteriores, se não o involuntário acaba “mandando” na motricidade e cria-se impacto no desenvolvimento total da criança por uma questão motora.

Assumir não dar acesso aos eletrônicos até os três anos de idade da criança pode muito benéfico. Tirar a televisão de casa pode ser salutar até para o adulto. No 1º setênio é preciso que “peguemos a criança pela mão”. No 2º tem que “pegá-la” pelo coração, pelo vínculo afetivo. No 3º setênio damos maior acesso à informação, ao conceitual; o adolescente se liga ao adulto por causa de suas ideias e de sua competência como adulto. Expor a criança a uma frequência maior de virtualidade seria mais apropriado no terceiro setênio, no qual ela está mais protegida do que quando é mais volitiva (1º setênio) e afetiva (2º setênio).