Overdose de tec

FERNANDO MORAES

Conexão saudável: Maitê Azevedo se divide entre as atividades reais e virtuais

nologia?

Celulares e notebooks de última geração, redes sociais e jogos on-line. Como lidar com os filhos.com

André Santoro e Natália Daumas

A molecada está ligada. Literalmente. As crianças mal conseguem sentar-se sem perder o equilíbrio e já ficam encantadas com os celulares dos adultos. Aos 3 aninhos, manipulam o mouse do computador com facilidade de fazer inveja a muito marmanjo. Lá pelos 7,8 anos, imploram por um iPhone e um notebook, têm perfil em redes sociais e aniquilam adversários internacionais em jogos da web. Ufa! É muita coisa mesmo. Sobretudo aos olhos dos pais, que, por mais acostumados com tecnologia que estejam, foram alfabetizados com livros de papel, faziam suas pesquisas em enciclopédias pesadonas e, quando adolescentes, achavam o máximo da modernidade carregar um tocador de CDs portátil — lembra-se deste? A bela paulistaninha da foto ao lado, Maitê Azevedo, de 8 anos, é um exemplo clássico desta geração filhos.com. Com 4 anos, quando já era uma expert na arte de ver televisão, debutou no mundo digital ao ganhar um videogame. Aos 6 anos, em pleno processo de alfabetização, os presentes foram outro jogo eletrônico — este portátil — e o primeiro celu-

Um sucesso só

Os aparelhos e os sites mais badalados entre a garotada

Celulares
Achou que os vidrados nas criações de Steve Jobs fossem só os adultos? Nada disso. A versão 4 do **iPhone** é um verdadeiro objeto de desejo entre os pré-adolescentes. O preço do aparelho no Brasil varia de 600 a 2500 reais nas principais operadoras.

Videogames
A febre entre meninos e meninas é o **Nintendo DSi** (cerca de 800 reais), um videogame portátil que, além dos jogos, tem câmera embutida e serve para ouvir música e navegar na internet. Outro que também faz muito sucesso é o Nintendo Wii (entre 700 e 900 reais). Entre os jogos mais badalados estão os do personagem Mario: o Super Mario Galaxy 2 e o Mario Kart.

Jogos on-line
O lance agora é competir, via internet, com adversários do outro lado do mundo. O game preferido é o **Club Penguin**, em que os participantes constroem avatares com base em imagens de pinguins e realizam diversas atividades virtuais. Há recursos gratuitos, mas o acesso completo ao jogo custa 8,95 reais por mês.

Redes sociais
Gratuitas, aos poucos elas tomam boa parte do espaço antes ocupado pelos comunicadores instantâneos, como MSN e GTalk. O **Twitter**, por exemplo, permite a troca de mensagens curtas e a publicação de textos para grandes grupos de leitores. Eles já usam também o Twitcam, que permite a publicação de vídeos em tempo real na web. Cai de tudo na rede: dos nomes das pessoas com quem ficaram a imagens do que estão fazendo no momento.

FOTOS DIVULGAÇÃO

lar. No aniversário seguinte, completou a parafernália com um notebook. Tudo isso, no entanto, não faz dela um ser misantropo. Maitê tem uma porção de coleguinhas, joga tênis, pratica ginástica olímpica e sapateado e frequenta aulas de circo e escalada. A mãe, a empresária Maria Inez Azevedo, garante que a filhota caçula é muito sociável. "Quando peço, ela larga o computador e vai brincar com as amiguinhas numa boa", diz. Assim como a garota, milhares de crianças se dividem entre o mundo real e o virtual. Meninos e meninas entre 2 e 11 anos representam 14% dos usuários da internet doméstica, acessada a partir de computadores e aparelhos pessoais, segundo dados do Ibope. Há dez anos, essa faixa etária não representava mais de 6% dos usuários.

O lado positivo da overdose de tecnologia é o surgimento de garotos e garotas mais bem informados e relacionados. Afinal, pesquisas que, há vinte anos, levavam dias para ser feitas hoje são resolvidas com alguns cliques. Dúvidas que costumavam ficar sem resposta ou demandavam consultas a livros nem sempre disponíveis na prateleira de casa ou da biblioteca escolar também estão ali pertinho, no bendito Google. Videogames exploram habilidades de raciocínio e estratégia, e até servem de meio para pôr a meninada em contato com a turma de vizinhos ou amigos estrangeiros feitos on-line. Os irmãos Clara e André Hocevar, de 7 e 11 anos, realizam a maior parte de suas atividades educacionais e de entretenimento nos aparelhinhos eletrônicos. A mãe deles, a promotora de eventos Luciana Hocevar, não se queixa dos hábitos da duplinha. "Meus filhos interagem, em tempo real, com pessoas de outras cidades, estados e até países. Isso é fantástico."

Nesse vaivém de informações, a geração que nasceu plugada tem a possibilidade de descobrir diferenças culturais, ficar mais esperta e reunir maiores

FERNANDO MORAES

Gustavo *(à esq.)* e Vinícius Gil: internet controlada e nada de celular

FERNANDO MORAES

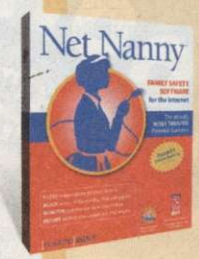
Rede internacional de amigos: André e Clara Hocevar comunicam-se com garotos do mundo todo

chances de se tornar adultos mais completos. Tudo isso, é claro, depende do acompanhamento atento dos pais. Na casa de Vinícius e Gustavo Gil, de 7 e 9 anos, a internet e os jogos de videogame não são proibidos. Mas há regras com relação ao horário e eles ainda não ganharam um celular. "Acredito que ele não é uma ferramenta necessária na idade em que estão", afirma o administrador de empresas Wilson Gil, pai dos meninos. Para quem quer ir mais a fundo no controle, já existem softwares capazes de rastrear as atividades no computador *(veja o quadro ao lado).*

Criança com aparelhinho na mão sem adulto por perto não é mesmo um bom negócio. O abuso da tecnologia já é foco de atenção de médicos e psicólogos em centros especializados. No núcleo Dependência de Internet, do Instituto de Psiquiatria do Hospital das Clínicas (HC), por exemplo, pacientes a partir de 11 anos recebem auxílio para reduzir o tempo de conexão. "Cena vez atendi uma mãe desesperada, que dizia com certo exagero que seu filho ficava 45 horas ininterruptas no computador, sem comer nem levantar para ir ao banheiro", afirma o psicólogo Cristiano Nabuco de Abreu, do HC. De acordo com o trabalho "Formando cidadãos virtuais", realizado recentemente pelo Laboratório de Estudos em Ética nos Meios Eletrônicos, da Universidade Presbiteriana Mackenzie, 99% dos 2039 estudantes dos ensinos fundamental e médio de escolas da capital entrevistados acreditam que a internet possa trazer riscos. O levantamento revelou ainda que só 2% dos pais acompanham as conexões à rede, 59% monitoram a atividade de vez em quando e 39% jamais fizeram isso. "Adultos que equipam os filhos até o pescoço com novidades eletrônicas não são raridade", diz a coordenadora da pesquisa, Solange Barros. "Só é preciso lembrar de muni-los também de valores éticos, carinho e presença afetiva."

Conectados e (des)protegidos

Softwares que ajudam a controlar os pequenos internautas



Net Nanny

Para uso em: Windows, Macintosh e celulares

Principais funções: bloqueia a troca de arquivos, filtra o acesso a sites e redes sociais e restringe o tempo de uso dos aparelhos. Em celulares, também permite o monitoramento de chamadas e envio ou recebimento de mensagens

Preço: R$ 70,00 (aquisição do programa e assinatura anual dos serviços de proteção)

Norton Online Family

Para uso em: Windows e Macintosh

Principais funções: protege informações pessoais, controla o acesso a sites e permite que o administrador (os pais, por exemplo) visualize e bloqueie mensagens instantâneas trocadas com usuários específicos. A criança é notificada da vigilância dos pais

Preço: gratuito para controle de até dez computadores

Safe Eyes

Para uso em: Windows, Macintosh e iPhone

Principais funções: monitora o acesso a mensagens instantâneas, bloqueia jogos online, controla o recebimento de e-mails e envia relatórios personalizados aos pais sobre as atividades dos filhos

Preço: R$ 86,00 (download do programa e assinatura anual dos serviços de proteção)

Fonte: *Edson Riccio, pesquisador de sistemas de informação da Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade da USP*

FOTOS: DIVULGAÇÃO

Fonte: Veja Ed. Especial, São Paulo, ano 43, n. 40, p. 16-20, 6 out. 2010.