

Evolução da espécie

O contato com as novas tecnologias deve acontecer na idade correta

0-3 anos

Fase de formação motora e visual. Os objetos devem estimular os sentidos. Brinquedos coloridos, que emitam sons e que possam ser levados à boca, são os ideais. A criança pode usar o computador, mas sempre acompanhada por um adulto

Dica

Alguns vídeos e sites infantis estimulam a percepção visual e auditiva das crianças. Exposição excessiva a essas ferramentas pode interferir no desenvolvimento motor, da visão, da fala e da criatividade, já que a capacidade de abstração pode ser afetada

3-7 anos

Idade do faz-de-conta. Jogos que simulam esportes estimulam imaginação, criatividade e agilidade, mas é preciso cuidado com excessos. A partir dos cinco anos, "brincar" com máquina fotográfica ajuda na noção do real e do virtual e aguça a coordenação motora

Dica

É preferível que as crianças brinquem em computadores com um tamanho comum de tela, e não menores, como nos computadores de brinquedo que diminuem a imagem, em vez de ampliá-la - o que é mais indicado para o aprendizado

7-10 anos

Fase da formação de grupos. A noção de amizade se intensifica e é comum dormir na casa de colegas. Nessas ocasiões, a criança pode receber um celular emprestado, para contatar os pais. Não se recomenda ter celulares antes da adolescência

Dica

Até os dez anos está se concluindo o processo de alfabetização. É importante que a escrita manual seja preservada. Trocar a leitura feita em livros pela tela do computador e aparelhos como iPad exige cuidados para não prejudicar a visão

10-12 anos

Os pré-adolescentes ainda precisam de orientação dos pais para o uso de computador, internet e TV. Conteúdo e tempo de exposição devem ser controlados. Jogos de estratégia e interativos são os mais recomendados, pois desenvolvem o raciocínio lógico e abstrato

Dica

É possível consultar na internet que jogos e filmes são inadequados para cada idade. Para conferir classificação indicativa, basta entrar no site do Ministério da Justiça (portal.mj.gov.br/classificacao)

12-15 anos

É nessa faixa etária que o uso do celular é mais aceito entre especialistas. Há mais consciência dos riscos, como contato com estranhos e gastos excessivos. O celular pode servir como ferramenta educativa, porém, ainda é visto com ressalvas por muitas escolas, que proíbem seu uso na aula

Dica

Por ter informações sempre à mão, no celular, o jovem pode perder a capacidade de planejamento do seu dia a dia. É preciso, então, que tenham orientação contínua de pais e professores para que não descuidem de suas tarefas e mantenham a organização

15 em diante

Amadurecimento do conceito de vida em sociedade. Aptos a usar redes sociais como um instrumento de aprendizado e troca de conteúdo. É necessário valorizar os encontros presenciais e ter cuidado com o conteúdo postado nas redes _empresas buscam informações sobre candidatos a emprego também em sites de relacionamento

Dica

Em qualquer idade, é recomendável não utilizar o computador cerca de duas horas antes de dormir. O uso do equipamento prejudica o sono e, conseqüentemente, a capacidade de aprender. Dormir bem é importante para a consolidação de memórias e a organização cerebral

Fonte: Folha de S.Paulo, São Paulo, 29 out. 2010, Tecnologia no Ensino, p. 6.

A utilização deste artigo é exclusiva para fins educacionais