



KINDERGARTEN HÄNSEL UND GRETTEL

Rua Dep. Martinho Rodrigues, 139 • 04646-020 • Alto da Boa Vista

Tels.: 5548-9607 • Carin, Monica, Jenny & Sissi

www.kindergartenhanselgretel.com.br

VIDEOGAMES + FILMES + IPAD



O cérebro não é nem predeterminado e nem imutável, mas sim um órgão adaptável. Seu desenvolvimento se dá pela interação do programa genético (30%) e das influências boas ou más das relações interpessoais, ou seja, do meio ambiente e do modo como somos criados (70%). Estes processos pós nascimento servem como uma infra estrutura para posteriores desenvolvimentos de habilidades intelectuais, regulação afetiva, apego, senso do “self” e comportamentos.

Quando se nasce, possuem-se 100 bilhões de neurônios. A rede sináptica, que vai orientar as emoções e comportamentos do indivíduo durante a vida, é formada de acordo com as experiências que se teve nesta época de formação do ser humano (90% até queda do primeiro dente de leite).

O crescimento e organização do cérebro dependem do meio ambiente e da genética. As transcrições genéticas dependem do estímulo ambiental para se expressarem.

Quando uma criança em formação humana assiste filmes (mesmo sendo supostamente infantis) com lutas, brigas, matança, etc. ela toma isso como natural. É assim que se vive. Inclusive vê-se uma mágica de morrer num filme e em outro já está vivo de novo. Matar é uma brincadeira, não há nada demais nisso.

A criatividade é prejudicada, fator de grande importância nesse mundo novo que surge com os computadores com inteligência artificial super potentes.

A expansão da rede neural fica restrita e com isso a inteligência e a capacidade de tirar conclusões mais rápidas na vida.

No ipad os pequenos conseguem com o simples movimento de dedos dar vida a objetos inanimados. Regadores que voam, baús que se transformam em mil estrelinhas. Crianças aprendem com a própria experiência: construir com blocos de madeira e depois derrubá-los, assim descobrem o mundo com os princípios e suas reações. Será que elas não se confundem, se no mundo da tela sempre surgem regras bem diferentes do que na vida real e da natureza? O que a criança aprende sobre o mundo e a vida?

É uma atividade de isolamento, exatamente na época de exercitação do relacionamento social. Pediatras frequentemente dizem: “não é autismo, é Ipad!”

O fato de fixar os olhos por muito tempo numa tela, afeta a musculatura ocular, que não se exercita. Os olhos precisam de movimento diversificado.

Os vídeo games foram criados com intuito de fazer uma lavagem cerebral emocional nos soldados que seriam enviados à guerra do Vietnam, para serem o mais cruéis possíveis sem sensação de culpa ou pena, para serem insensíveis, sem sentimentos. E o conseguiram! Se adultos conseguiram se insensibilizar brincando com jogos agressivos, imaginem o que será de um ser humano que nem se formou ainda, que ainda está construindo a sua realidade de vida! Ganha quem matar mais extraterrestres ou alienígenas (matar é matar para quem não solidificou ainda seu código moral, isso vai significar um modo de viver), ganha quem atropelar o maior número de velhinhas, quem encontrar e matar mais gatos. Quando uma vez adultos, não vão entender no que erraram ao matar um colega ou outra pessoa. Matar, atropelar, ser cruel é a maneira como aprenderam que se deve viver! É extasiante! E a mente vai praticando isso.

Será que o garoto de 10 anos que atirou na professora em São Bernardo há alguns anos, e depois se matou, sabia das consequências reais? Ou será que somente queria repetir o que assistiu, porque achou interessante? E depois de se matar, ele viveria de novo?

Seria bom refletir sobre o que estamos permitindo ou até ensinando a nossos filhos, pois as consequências aparecerão. O amor, a gentileza, a tolerância, a compreensão, a verdade, a convivência com outras crianças e os limites ainda são os melhores educadores!

Folha de deslido, 20/09/2020



Número 196 Junho 2020

CALENDÁRIO ESCOLAR

Feriados · Férias · outras datas

1º Semestre

30 janeiro • Início do ano letivo

24-25-26 fevereiro • Carnaval

10 abril • Sexta-feira da Paixão

20-21 abril • Tiradentes

01 maio • Dia do Trabalho

08 maio • (Sexta-feira) Comemoração

Dia das Mães

11-12 junho • Corpus Christi

20 junho • (Sábado) Festa Junina

26 junho • Último dia de aula do 1º semestre

29 junho a 28 julho • Férias de inverno

2º Semestre

29 julho • 1º dia de aula do 2º semestre

08 agosto • (Sábado) Comemoração do

Dia dos Pais

07 setembro • Independência do Brasil

12-16 outubro • Semana da Batata

02 novembro • Finados

20 novembro • Consciência Negra

19 dezembro • Festa de Natal • Último dia de aula

Festa Junina

Reservem a tarde do dia

20 de junho, sábado

Contamos com a presença de todos!

Parabéns aos aniversariantes!

NEURO

SUZANA HERCULANO-HOUZEL suzannah@gmail.com

Videogames

A tendência do cérebro é aplicar à vida real, automaticamente, as novas associações feitas durante o jogo

RESISTI MUITO tempo a comprar um videogame para nossa casa: queria esperar as crianças desejarem muito um, a ponto de pedirem de joelhos. O tal pedido, junto com minha rendição, chegou bem rápido quando vimos o Wii de amigos, com o qual as crianças interagem se mexendo e pulando, dando raquetadas no ar ou usando o controle como volante.

Sensacional: os cerebri-nhos deles logo se ajustam à nova realidade de controlar, além dos braços e pernas do seu dono, também o corpinho do avatar digital na tela.

Assino embaixo e jogo junto, fascinada com o nível de elaboração dos jogos atuais. Sou da época do Atari, no qual os desafios eram lineares: bater na bola, alinhar o cursor com o alvo e pronto.

Com processadores e placas gráficas mais potentes, nos jogos de hoje, ao contrário, várias coisas acontecem na tela ao mesmo tempo.

Isso exige um bocado da capacidade de atenção do cé-

rebro, ou seja, de ignorar o que é irrelevante e selecionar e processar preferencialmente uma informação só, em detrimento das demais.

Vários estudos já mostraram que jogar videogames desse tipo, como “Crazy Cabble” ou jogos de guerra, melhora a concentração e a capacidade de atenção espacial. Na prática, a gente se descobre achando na tela objetos que antes passavam despercebidos — e assim vamos melhorando no jogo.

Outra grande vantagem desses jogos em comparação ao Atari dos meus tempos é que eles são um excelente trei-

no para as habilidades de resolução de problemas, raciocínio analítico e pensamento criativo.

A nova moda aqui em casa são os jogos da série Lego (“Indiana Jones”, “Piratas do Caribe”, “Batman”); neles é preciso revirar a tela atrás de peças que possam servir para solucionar problemas que, várias vezes, nem se sabe quais são. Com a prática, padrões vão emergindo, e o cérebro acaba por “entender” o jogo.

Claro, há um outro lado, curioso e potencialmente indesejável: a tendência do cérebro a aplicar automática-

mente à vida real as novas associações feitas no jogo.

No “House of Dead”, jogo de matar zumbis que é meu favorito do momento, atirar em gatos os faz revelar bônus do jogo sem matá-los, então aprende-se a achar gatos muito rapidamente. Na rua, eu agora os vejo por todo lado — e procuro mentalmente a arma. Mas mesmo se tivesse uma, os bichanos estariam a salvo: tenho um córtex pré-frontal que sabe a diferença entre jogo e realidade...

SUZANA HERCULANO-HOUZEL é neurocientista, professora da UFRJ, autora do livro “Pílulas de Neurociência para Uma Vida Melhor” (ed. Sextante) e do blog www.suzanaherculanohouzel.com