

OS PERIGOS DAS TELAS PARA AS CRIANÇAS

DESMURGET, Michel. **A fábrica de cretinos digitais: Os perigos das telas para nossas crianças.** Tradução: Mauro Pinheiro. São Paulo: Vestígio, 2021.

LUCÉLIA PERON

Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis, Santa Catarina, Brasil

LUÍ FELLIPPE DA SILVA BELLINCANTTA MOLLOSI

Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis, Santa Catarina, Brasil

O livro *A fábrica de cretinos digitais: Os perigos das telas para nossas crianças*, escrito por Michel Desmurget e publicado no Brasil em 2021, convida o leitor a uma ampla reflexão sobre os impactos do uso das telas digitais no desenvolvimento infantil. Desmurget escreve a obra num momento em que as atuais gerações dedicam um grande tempo de suas vidas para interagir com *smartphones*, *tablets*, computadores, redes sociais e televisão. É um livro que instiga a pensarmos sobre a saúde física, mental e intelectual de crianças, jovens e adultos e nos provoca a aprendermos a conviver e nos relacionarmos de uma maneira saudável com as telas.

Michel Desmurget é um médico francês, pesquisador e especialista em neurociência cognitiva. Ele viveu nos Estados Unidos por quase oito anos e trabalhou no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), na universidade Emory e na Universidade da Califórnia em São Francisco. Em 2011 foi nomeado diretor de pesquisa do Instituto Nacional de Saúde e Pesquisa Médica da França (INSERM). Atualmente, trabalha na Universidade de Lyon, no Institut des Sciences Cognitives Marc Jeannerod. É autor de diversos livros, sendo que um deles, lançado em 2011, denuncia os efeitos nocivos da televisão sobre a saúde e o desenvolvimento cognitivo das crianças.

A partir da coletânea de textos que compõem *A fábrica de cretinos digitais*, o autor contesta a noção de nativos digitais e afirma que o ser humano está regredindo em termos cognitivos e de capacidades intelectuais, pois entende que é impossível a construção mental ocorrer apenas por meio das telas digitais, revelando os perigos dos anúncios, comportamentos e promessas da esfera privada que, ao reforçarem o uso das telas para a educação das crianças e adolescentes, colocam em perigo o desenvolvimento das habilidades intelectuais.

No livro, o leitor vai encontrar, além do prefácio, mais três partes. A primeira tece considerações sobre o conceito de nativo digital. A segunda apresenta uma análise qualitativa e quantitativa do uso das tecnologias digitais pelas crianças e adolescentes e, na terceira, o autor explora o impacto desse uso.

No primeiro texto, o prefácio, denominado “Em quem acreditar?”, encontramos um alerta para o excessivo tempo gasto por crianças, adolescentes e jovens em frente às telas digitais para uso recreativo e um contraponto às declarações de diversos especialistas midiáticos que afirmam que o cérebro da geração que nasceu em tempos digitais é mais rápido, mais apto à multiplicidade de tarefas simultâneas, mais competente para sintetizar o imenso fluxo de informações. O prefácio também descreve a influência negativa dos dispositivos digitais sobre o desenvolvimento das crianças,

destacando que as dimensões físicas, emocionais e cognitivas estão sendo afetadas, assim como o desempenho escolar.

“Nativos digitais – a construção de um mito” é o título da primeira parte do livro. O teto destaca a força que os discursos de jornalistas, políticos e especialistas midiáticos têm ao enaltecer o “maravilhoso” mundo digital. Esses discursos se fundamentam em afirmações de que as telas transformaram o funcionamento intelectual e as relações que os nativos digitais mantêm com o mundo. Apontam ainda que essa geração é caracterizada pela rapidez, pela impaciência e pelo coletivo, pois cresceram quando já existia a internet, as telas e as redes sociais, e isso faz com que essas tecnologias se tornem extensões de seus corpos e cérebros.

Perante esse discurso, o autor contesta a validação dessas afirmações, pois os resultados obtidos pela comunidade científica contradizem todas elas. Parte dos pesquisadores citados por Desmurget (2021) defende que os nativos digitais não existem. O que existe são indivíduos supercompetentes e ágeis que são exceção, e não regra. Esse grupo homogêneo é uma minoria, e não uma população, pois a condição socioeconômica, a bagagem cultural e a idade são variáveis que influenciam no desenvolvimento; então afirmar que uma geração tem competências e modos de aprendizagem homogêneos não faz sentido. Os estudos também demonstram que os adolescentes e os jovens têm muita habilidade com mídias sociais, tais como Facebook, Twitter e Instagram, mas, quando precisam selecionar, avaliar e sintetizar informações, se sentem despreparados e ficam perdidos, pois o tempo gasto diante das telas é majoritariamente para recreação e não para ler, escrever, pesquisar e criar conteúdo.

Na segunda parte do livro, denominada “Utilizações – um incrível frenesi de telas recreativas”, são exploradas questões como: Quais telas nossas crianças usam no cotidiano? De que maneira? Com que finalidade? Quanto tempo essas telas são utilizadas para recreação? Quem utiliza essas telas? Essas idagações são importantes, porque quanto mais cedo uma criança se habituar às telas, mais chance ela tem de se tornar um usuário assíduo na adolescência e na vida adulta. Além disso, os primeiros anos de vida são essenciais para o amadurecimento cerebral e a aprendizagem. Então é fundamental que as crianças obtenham estímulos que os ajudarão no desenvolvimento da linguagem, da coordenação motora, das habilidades sociais e do controle emocional, propriedades que não podem ser oportunizadas pelas telas e nem comprometidas pelo tempo que elas ficam diante desses dispositivos.

Os escritos chamam a atenção para o fato de crianças com menos de 2 anos ficarem, em média, 50 minutos diários na frente das telas. Não parece nada de exagero, no entanto, ao final de 24 meses, isso totaliza mais de 600 horas. As crianças de 2 a 4 anos têm utilizado as telas por um tempo de 2h45 por dia; o grupo com idade entre 8 e 12 anos chega a 4h45 de uso diário; e nos que têm entre 13 e 18 anos, o tempo por dia gasto, especialmente com celulares, chega a 7h22. As consequências desse comportamento, segundo o autor, interferirão no cérebro, na inteligência, no sono, na saúde física, mental e emocional. Então, de acordo com Desmurget (2021), é necessário gastar mais tempo com atividades enriquecedoras como ler, tocar instrumentos musicais, praticar esporte, conversar e interagir com as pessoas, ou seja, é hora de os pais

contrariarem o *marketing*, limitar o acesso às telas, estabelecer regras para reduzir o tempo digital recreativo e reorientar as atividades dos seus filhos.

A terceira parte do livro, intitulada “Impactos – crônicas de um desastre anunciado”, é composta por três capítulos, os quais esclarecem que as ferramentas digitais afetam os quatro pilares que compõem a nossa identidade: o cognitivo, o emocional, o social e o sanitário. A intenção é contestar o que as telas oferecem e apontar o que elas roubam das crianças, além de questionar o presente e o futuro de crianças e jovens, abordando o percurso e desempenho escolar, o desenvolvimento intelectual, o equilíbrio emocional e a saúde física.

Em “Desempenho escolar – um poderoso preconceito”, as reflexões são sobre o potencial pedagógico das telas e da internet e a contradição entre o mundo “maravilhoso” do digital e a realidade. Diversos estudos demonstram que quanto mais tempo as crianças e adolescentes assistem TV, jogam videogames, utilizam celulares e redes sociais, pior é o seu desempenho escolar. Quanto mais se investe em tecnologias para o sistema educacional, menor é o resultado dos estudantes em relação à leitura, escrita, interpretação e matemática. O impacto dessa “revolução educativa” vai ser o empobrecimento intelectual dos estudantes, pois nada vai substituir o professor. Um computador não pode sorrir, acompanhar, encorajar nem tranquilizar, e esses são elementos essenciais para a vontade de aprender. O exemplo, o afeto e a generosidade dos professores fazem a diferença na vida dos estudantes, não somente para a aprendizagem, mas para o aspecto humano também.

O texto “Desenvolvimento – um ambiente prejudicial” esclarece que o uso das telas afeta a essência do humano em desenvolvimento. A linguagem, a concentração, a memória, o QI, a sociabilidade e o controle das emoções estão sendo agredidos de forma silenciosa e sem moderação, danificando os três pilares essenciais do desenvolvimento humano, que são as interações humanas, a linguagem e a concentração. Quanto mais celulares, *tablets*, videogames e TV, mais enfraquecidas ficam as relações intrafamiliares, menos trocas verbais acontecem e mais o cérebro humano sofre, pois os estímulos sensoriais são muitos e prejudicam o cognitivo.

Em “Saúde – uma agressão silenciosa”, os escritos afirmam que há anos a comunidade científica alerta que “a mídia [eletrônica] precisa ser reconhecida como um grande problema de saúde pública” (DESMURGET, 2021, p. 194), pois ela impacta em situações como: transtorno do sono, sedentarismo, obesidade, violência, sexo, *bullying*, ansiedade, agressividade, insegurança, depressão, pensamentos suicidas, consumismo exacerbado etc. Pesquisadores nos alertam que é impossível negar a realidade e que precisamos entender que, inconscientemente, somos influenciados pelas telas e que as consequências são profundas.

A obra é finalizada com o texto “Um cérebro muito antigo para um admirável mundo novo”, o qual destaca que o uso das telas pelas jovens gerações para recreação é excessivo, exagerado, extravagante e está fora de controle. De acordo como argumento, as principais vítimas dessa farra digital são as trocas intrafamiliares, o sono, a leitura, as práticas esportivas e artísticas e o desenvolvimento intelectual, emocional e físico. Esses efeitos nocivos se devem, em grande medida, ao fato de nosso cérebro não estar adaptado à digitalização que nos atinge. Para se desenvolver, nosso cérebro precisa de moderação sensorial, presença humana, atividade física, descanso e nutrição cognitiva,

mas a presença digital oferece um mundo inverso e, com isso, o nosso cérebro sofre, se constrói mal e funciona muito aquém do seu potencial.

Diante disso, o que devemos fazer? De acordo com *A fábrica de cretinos digitais*, duas coisas são fundamentais: o uso moderado das telas, com regras precisas, e a não disponibilização, ao mesmo tempo, de celular, computador, *tablet*, videogame e TV para as crianças. É preciso proporcionar às crianças atividades no mundo real. Elas precisam falar, trocar ideias, dormir, praticar esporte, desenhar, pintar, brincar, dançar, estudar e ler. Estamos sendo convidados a amar e respeitar as nossas crianças porque elas “são mensagens vivas que enviamos para um tempo que não veremos” (DESMURGET, 2021, p. 273-274). Além disso, somos provocados a pensar sobre o tipo de sociedade que queremos constituir.

Cada texto que compõe o livro de Desmurget não tem a intenção de ser um simples informativo, mas, sim, de articular o resultado de diversas pesquisas para problematizar os perigos reais das telas digitais e, dessa forma, nos alertar para as consequências drásticas de continuarmos a incentivar, sem análise e reflexão, o uso das tecnologias. A obra nos provoca a observar o presente para compreendermos como as tecnologias e os interesses de lucro têm atuado ao longo das últimas décadas, e nos aponta horizontes para enfrentar, romper e transformar esses processos. Convida-nos a conter toda a alucinação e escravização pela tecnologia e a reposicionar, na estrutura social, as telas, as redes sociais e seu uso para recreação. *A fábrica de cretinos digitais* é um livro que nos ajuda a compreender o atual modelo e desenvolvimento tecnológico em curso e nos alerta sobre a necessidade de proporcionarmos uma formação socioemocional mais equilibrada às crianças e aos adolescentes.

LUCÉLIA PERON: Técnica em Assuntos Educacionais na Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS). Licenciada em Matemática (Unochapecó). Mestre em Educação (UFFS). Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Educação Científica e Tecnológica (PPGECT) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3112-9064>
E-mail: luc.peron@gmail.com

LUI FELLIPPE DA SILVA BELLINCANTTA MOLLOSSI: Professor do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico do Instituto Federal Catarinense (IFC – campus Araquari). Licenciado em Matemática (UDESC). Mestre em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologia (UDESC). Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Educação Científica e Tecnológica (PPGECT) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).
Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6756-6234>
E-mail: lui.mollossi@ifc.edu.br

Este periódico utiliza a licença *Creative Commons Attribution 3.0*, para periódicos de acesso aberto (*Open Archives Initiative - OAI*).