

Imagine que você é um adulto e leu a notícia publicada no site do jornal Estado de Minas e escreverá uma **carta do leitor** posicionando-se em relação à importância de se discutir sobre a “dependência de internet”, defendendo a ideia de que o seu uso excessivo pode fazer mal à saúde, como também às relações sociais. Parabenize o site por trazer informações e pesquisas sobre a problemática. Use a variedade padrão da língua em, no máximo, 30 linhas e no mínimo 20. Seu vocativo deve ser o próprio jornal.

Não se esqueça de colocar os elementos importantes para produzir a carta como: local e data, destinatário, saudação, corpo do texto, despedida e remetente

Exagero de tecnologia deixa crianças e adolescentes desconectados do mundo real

O Brasil já conta com 22 milhões dos chamados nativos digitais, nascidos e criados a partir da década 1980, na era dos games e da internet. Contrariando prognósticos de que a tecnologia apenas ajudaria a multiplicar informações e o círculo de amizades, muitas crianças e adolescentes nunca estiveram tão desconectados do mundo. Parecem hipnotizados por seus aparelhos móveis, perdendo a vontade de estudar, de brincar ao ar livre e até de conversar entre si e com os familiares, sem intermediação das telas. É o que mostra a partir de hoje série de reportagens do EM sobre o problema, que tem levado especialistas a alertar pais para o abuso e a falta de controle dos adeptos. Segundo estudiosos, muitos jovens já apresentam sintomas de vício em eletrônicos, como a queda no rendimento escolar, a insônia e o nervosismo sem causa aparente.

O uso patológico dos videogames já é mencionado na quinta edição do Manual Estatístico e Diagnóstico dos Transtornos Mentais, espécie de cartilha da psiquiatria, lançada em janeiro. A “dependência de internet” está a um passo de se tornar a mais nova classificação psiquiátrica do século 21. “Na China, tornou-se problema de saúde pública, com a abertura de 150 centros de tratamento para dependentes de games. No Brasil, muita gente não sabe que a dependência virtual é um problema”, alerta Cristiano Nabuco, coordenador do Grupo de Dependências Tecnológicas do Programa Integrado dos Transtornos do Impulso (Pro-Amity) do Instituto de Psiquiatria do Hospital das Clínicas da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo (USP).

Apesar de ainda não ter status de doença, o termo net adicction foi cunhado pela professora norte-americana de psicologia Kimberly Young, em 1996, para designar usuários que abusam da rede mundial de informações. Ela e outros especialistas renomados tentam estabelecer o padrão a partir do qual os usuários começariam a desenvolver a dependência. A média de uso semanal daqueles que preencheram os critérios para dependência foi de 38 horas semanais, algo em torno de quatro a 10 horas por dia, aumentando para 10 a 14 horas nos fins de semana.

Calcula-se que a cada cinco crianças e adolescentes, um sofre de um transtorno que necessita de tratamento especializado por se tornar antissocial, sofrer de insônia e apresentar queda no rendimento escolar. Por mês, quatro novos casos de compulsão por games batem à porta do consultório do psiquiatra José Belisário Filho, em Belo Horizonte. “É preciso entrar com medicação em alguns casos. Mas, felizmente, em outros é só uma questão de reorganizar o sono e melhorar a atividade física”, diz o médico.

J.P., de 14 anos, passou por quatro psicólogos e chegou a ser expulso de seis colégios de BH até receber o diagnóstico. “Sou prova de que existe o vício. Não conseguia me controlar, discutia muito e deixava de fazer tarefas para mexer no computador”, reconhece o garoto, que se sente aliviado com o monitoramento familiar. Há um ano e meio, ele foi medicado contra ansiedade e, com ajuda da mãe, reduziu a frequência de acesso aos eletrônicos.

Exagero de tecnologia deixa crianças e adolescentes desconectados do mundo real - Gerais - Estado de Minas

