

Como Multiplicar a Inteligência do Seu Bebê

15 - Como Usar 30 Segundos

mais suave revolução

Glenn Doman • Janet Doman



Institutos para o Desenvolvimento do Potencial Humano

Institutes for the Achievement of Human Potential¹

¹Internet: "<http://www.iahp.org>".

Sumário

15 Como Usar 30 Segundos

93

Capítulo 15

Como Usar 30 Segundos

Tendo detestado matemática na escola, eu nunca compreendi a lei das combinações e permutações, até me tornar adulto. Então aprendi por acaso e descobri que é muito emocionante.

Se você também perdeu esta chance, deixe-me dedicar uma ou duas páginas ao assunto porque seu entendimento é vital para apreciar as coisas espetaculares que você pode fazer, em 30 segundos, com seu bebê.

Se eu tiver cinco lápis, um de cada cor, posso arrumá-los em várias combinações diferentes. Posso colocar o vermelho com o azul, o vermelho com o amarelo, o vermelho com o verde, o verde com o amarelo ou com o azul e assim por diante.

Os matemáticos têm uma fórmula para isso. É $5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1$ que é igual a 120 maneiras diferentes de combinar cinco lápis.

Ora, se uso seis em vez de cinco a quantidade torna-se ainda mais surpreendente, pois agora existem 720 maneiras de combinar os seis lápis.

O número de vezes que posso combinar sete lápis (agora sou forçado a usar a minha eficiente e aborrecida calculadora portátil) é espantoso - 5.040.

Nove então é de enlouquecer - 362.800.

Dez é - 3.628.000.

Onze é - 39.916.800.

E doze passa da minha calculadora que não pode ir tão alto.

A base de toda inteligência são os fatos.

Sem fatos não pode haver inteligência.

Vamos agora examinar isso de duas maneiras, com computadores e com seres humanos.

Um computador de três milhões de dólares que acabou de chegar da fábrica não possui informações. Não pode fazer nada. Diz-se que está em estágio zero. Se quisermos que ele funcione, teremos que fazer três coisas.

1. Teremos que lhe dar informações. Nós poderemos colocar uma informação em cada célula de memória. Esses fatos são chamados “pedaços de informação.” Devem preencher três requisitos. Precisam ser:

- (a) Precisos
- (b) Discretos
- (c) Não ambíguos

2. Devemos programar o computador de tal modo que este possa manipular os fatos entre si e assim derivar novas respostas.
3. Devemos dar-lhe uma linguagem que o possibilite responder às nossas perguntas.

O computador está agora limitado a responder perguntas que possam ser extraídas das informações que lhe foram fornecidas.

Se fornecermos um pequeno número de informações, somente poderemos retirar um pequeno número de respostas.

Se fornecermos um grande número de fatos, poderemos receber um grande número de respostas.

Se fornecermos uma vasta quantidade de informações, poderemos receber uma vasta quantidade de respostas.

A quantidade de informação armazenada será limitada pela quantidade de células de memória existentes.

Se colocarmos uma simples célula de memória “um”, nada mais temos do que um banco. Poderemos pedir ao computador que nos diga o que lhe dissemos.

Se armazenamos um outro “um” em outra célula de memória, agora vamos poder fazer várias perguntas ao computador. O que é um mais um? Quanto é dois menos um?

Se instalarmos mais “um” em outra célula, o número de perguntas possíveis aumentará drasticamente. Quanto é um mais um? Quanto é um mais dois? Quanto é três menos dois? Quanto é três menos um? E assim por diante.

Ao acrescentarmos cada nova informação, o número de respostas que poderemos ter cresce, não em curva aritmética, mas em velocidade exponencial.

Se você colocar más informações, terá respostas ruins.

O pessoal de computador tem uma sigla excelente:

“E.L.S.L.”

O que significa “Entra lixo - Sai Lixo.”

E porque isso é óbvio, nós jamais ousaríamos deixar uma pessoa não qualificada programar um computador. Assim gastamos muito tempo e dinheiro mandando nossos funcionários para cursos de programação.

Diria que lidamos com computadores com um respeito que beira a reverência.

Os maiores computadores existentes têm a sua inteligência calculada como sendo equivalente a de uma lacraia (que não é famosa por sua sabedoria).

Agora consideremos este incrível computador, o cérebro da criança, que pesa menos que um quilo e meio e tem capacidade dez vezes maior do que os Arquivos Nacionais dos Estados Unidos.

O computador funciona na mesma base do cérebro humano e foi, é claro, copiado deste. Até hoje os computadores tem sido surpreendentes, mas ainda são cópias bem pobres do nosso cérebro.

O cérebro humano sem informações é chamado de idiota.

Vamos dar um exemplo claro. Se pegarmos uma minhoca (que tem um cérebro bem pequeno) e devagarinho cortarmos um pedaço da mesma na mesa do laboratório, ela fará tudo dentro de seus limites para impedir a nossa ação.

O que acontece à criança que está em coma profundo, nas mesmas circunstâncias?

Coma, por definição, é um estado de inconsciência no qual o ser humano se encontra funcionalmente surdo, funcionalmente cego e funcionalmente insensível.

Se pegássemos uma serra cega e devagarinho cortássemos a perna dessa pessoa em coma profundo, ela não iria fazer nenhuma objeção.

Certamente não pode haver exemplo mais claro de total falta de inteligência do que uma pessoa não protestar em estar sendo desmembrada.

Por quê?

Será que é porque não se mexe ou emite sons?

É muito mais básico do que isso. A verdade não é que ela não possa protestar, mas sim que não sabe que você está cortando a sua perna.

Ela não vê você cortando.

Não pode ouvir você cortando.

Não sente que você está cortando.

Não pode sentir o cheiro de você cortando.

Não pode provar você cortando.

Não possui informações a seu dispor. Sem fatos não pode haver inteligência.

É importante lembrar que, se tirarmos a criança do coma, partindo do pressuposto de que ela estava saudável antes do coma, poderá apresentar um Q.I. de 137. Isso demonstra claramente a diferença entre inteligência funcional e inteligência potencial.

Os Institutos têm muitas razões para entender de coma, uma vez que, por muitos anos, a equipe tem despertado crianças comatosas, que teriam morrido ou vegetado, se não fosse pela equipe.

Você não ficará surpreso ao ser informado de que a equipe consegue isso dando à criança em coma estimulação visual, auditiva e tátil com maior frequência, intensidade e duração em reconhecimento à maneira ordenada pela qual o cérebro se desenvolve.

De fato, o saudoso Dr. Le Winn, da equipe dos Institutos, modificou a definição do coma no seu livro *Coma Arousal: The Family as a Team*. Doubleday, 1985 (ainda não publicado em português). Ele alterou ligeiramente a definição e profundamente o seu significado.

Os dicionários médicos assim definem o **coma** como “um estado de inconsciência do qual o paciente não pode ser despertado.”

O Dr. Le Winn definiu o coma como “um estado de inconsciência do qual o paciente *ainda não foi* despertado.”

Sem fatos não pode haver inteligência.

Um simples exemplo deve tornar isto claro. Vamos imaginar que você esteja lendo um livro na sua sala. Suponhamos que ao mesmo tempo um incêndio tenha começado no porão.

Por mais importante que o livro seja, você não deveria estar lendo quando sua casa está pegando fogo. A única medida inteligente seria apagá-lo, ou chamá-los bombeiros, ou ambas. Se você continua a ler não está agindo com inteligência. Agora eu pergunto: Como você poderia saber que seu porão estava pegando fogo?

Está claro que não podemos tomar decisões inteligentes sem fatos.

O cérebro humano é o mais superior de todos os computadores e obedece às mesmas regras. Com um pequeno número de fatos, é capaz de chegar a um pequeno número de conclusões. Com uma quantidade média de informações, pode chegar a um número médio de conclusões. E, com muitos fatos, pode concluir muitas coisas.

Se estas informações forem *relacionadas*, o número de conclusões será empolgante.

Nós temos o mesmo tipo de requisitos que o computador. Se colocamos lixo nos cérebros de nossas crianças vamos retirar lixo deles. Quando nos referimos à apresentação de fatos às crianças, preferimos chamá-los de *Pedaços de Inteligência*, em vez de pedaços de informação. Um *Pedaço de Inteligência* deve ser:

Preciso

Discreto

Não ambíguo.

O que podemos fazer em trinta segundos?

O que não somos capazes de fazer em trinta segundos!

Vamos considerar o que diversos pais podem fazer em trinta segundos.

A criança olha pela janela e diz: “O que é aquilo?”

Possibilidade Número Um:

Podemos dizer: “Desculpe, filho, mas mamãe tem que fazer o jantar.”

Vai levar cerca de trinta segundos para conseguir livrar-se do bebê.

Possibilidade Número Dois:

Podemos olhar pela janela e dizer: “Aquilo é um Au-Au.”

E vai levar uns trinta segundos para convencê-lo.

De todas as maneiras ridículas que nós, adultos arrogantes, temos para desperdiçar o precioso tempo e cérebro de uma criança, poucas se igualam a ensinar-lhe duas ou três palavras que variam de enojantes a obscenas. Mais tarde, bateríamos nela se utilizasse as palavras que lhe ensinamos nesta época.

Nós usamos palavras tolas para descrever gatos, cachorros, pássaros, urina, movimentos intestinais, órgãos sexuais e muitas outras coisas.

Pensem no número de palavras que usamos para ensinar-lhe, em vários estágios, a palavra “pênis”. Que tal começar chamando de pênis? Não é realmente uma palavra má.

Possibilidade Número Três:

Podemos usar os trinta segundos para dizer: “É um cachorro.”

Vai levar uns trinta segundos para convencê-lo. Pelo menos é verdade que aquilo é um cachorro.

Todavia, está bem longe de atender aos requisitos.

A palavra “cachorro” não é precisa, discreta ou não ambígua. Se dissermos a palavra “cachorro” para cem pessoas diferentes, com imagens diversas irão aparecer nas suas mentes, desde os de pêlo marron e liso até os peludos pretos e brancos. Variará da imagem de um amigo até a de um inimigo assustador.

Possibilidade Número Quatro:

Podemos dizer: “Isto é um cachorro chamado São Bernardo.”

E aí nós lhe damos trinta segundos de informação precisa, discreta, não ambígua e verdadeira.

A quarta é uma boa resposta e atende aos requisitos.

Como é triste ver que temos tanto cuidado e precauções ao programar um computador, enquanto colocamos informações de forma descuidada, falha, e muitas vezes mentirosas no cérebro das crianças.

É bom lembrar que, ao contrário do computador, nós não somos capazes de apagar totalmente

as informações que colocamos no cérebro do bebê. Elas permanecerão como as primeiras respostas disponíveis. Não permanecer, sejam elas verdadeiras ou falsas.

De que é feita a lua?

Será que eu ouvi você dizer “queijo verde?” Caso contrário, você não deve ser descendente de ingleses. Esta é uma mentira britânica. Outras crianças escutam mentiras espanholas, francesas, italianas, japonesas, brasileiras ou chinesas.

É isso tudo o que pode ser feito em trinta segundos? Ainda que você usasse o quarto e apropriado método seria somente o começo.

Palavras são fatos, informações são fatos, números são fatos assim como ilustrações, principalmente se forem precisos, discretos, não ambíguos e, é claro, para ser fatos, precisam ser verdadeiros.

Nos capítulos sobre leitura, conhecimento enciclopédico e matemática, ensinaremos exatamente o que preciso, discreto e não ambíguo significam, assim como a preparar os materiais para apresentá-los à sua criança.

Por ora, é bastante dizer que as informações enciclopédicas são mostradas em cartões medindo 28 cm x 28 cm em tamanho, e cada um destes cartões deve conter uma figura de bom tamanho do objeto a ser apresentado. Pode ser uma raça de cachorro, pássaro, inseto, réptil, mineral, Presidente dos Estados Unidos, obra de arte e assim por diante, através de muitos assuntos.

Agora vejamos o que podemos fazer com trinta segundos divididos em três períodos de dez segundos cada, em três dias consecutivos.

Em dez segundos, a mãe experiente pode mostrar a seu filho, que já conhece a maneira como isto é feito, dez figuras diferentes. Quanto mais depressa a mãe for, mais rápido a criança irá aprender.

“Pássaro Azul”

“São Bernardo”

“Cascavel”

“Esmeralda”

“Presidente Kennedy”

“Tanzânia”

“Beethoven”

“Bandeira do Brasil”

“Shakespeare”

“Trompa”

Dez segundos - dez fatos.

Se a mãe mostrá-los três dias consecutivos, usando um segundo por cartão, a criança estará prestes a ter dez fatos bastante claros armazenados permanentemente.

Então - em trinta segundos, podemos dar-lhe dez maravilhosas informações em vez de dizer: “Dê o fora” ou “Au-au.”

E é só isso? Isso é só o começo.

Para dar-lhe todo o quadro e fazê-lo compreensível, precisamos fazer uma suposição que é atualmente improvável, mas que não invalida o que estamos querendo provar. Vamos imaginar que seu filho é uma criança perfeitamente normal de dois anos que nunca viu um cachorro em sua vida.

Agora você vai ter uma dessas sessões de dez segundos que ambos adoram.

Você preparou dez cartões de *Pedaços de Inteligência* e cada um contém uma das melhores figuras de raças de cachorros.

Estes dez cartões são diferentes dos dez apresentados acima, porque aqui todos são cachorros. Para encurtar a história, são todos *fatos relacionados*. São como dez lápis de cores diferentes.

Aí vai você com dez segundos e dez figuras de tipos diferentes de cachorros.

“Joãozinho, estas são figuras de animais chamados cachorros.”

“Bassê”

“Collie”

“Labrador”

“Cocker Spaniel”

“Pastor - Alemão”

“Boxer”

“Doberman Pinscher”

“Pequinês”

“Poodle”

“Beagle”

Dez segundos - três dias seguidos, trinta segundos.

Agora, a mãe está andando pela rua com o Joãozinho, que nunca vira um cachorro de verdade, quando aparece um Rottweiler na calçada. Alguém duvida ainda que o Joãozinho vai apontar todo entusiasmado para ele e dizer “Mamãe, mamãe, um CACHORRO.”

Não duvide. Ele vai.

É claro que ele não vai dizer um “Rottweiler.”

Ele nunca viu ou ouviu falar deste tipo de cachorro. Só que ele já ouviu falar e viu outros cachorros. Ele aprendeu muito bem sobre eles. Como é possível que ele reconheça este cachorro, mesmo só como um cachorro?

Você já lhe ensinou dez tipos de cachorros. Ele sabe todas as coisas que eles têm em comum. Quatro patas, cabeças, rabos, pêlos etc. Ele também sabe que cachorros têm cores diferentes, orelhas grandes e pequenas, rabos compridos ou curtos, pêlo liso ou pêlo crespo e assim por diante.

A criança acabou de aprender dez cachorros que ela agora pode combinar e permutar. Ela possui exatamente três milhões, seiscentos e vinte e oito mil e oitocentas maneiras de combiná-los e permutá-los.

Você está boquiaberto?

Se não estiver, então não apresentamos bem o assunto.

Será que tem lugar para tudo isto?

Lembre-se de que sua capacidade é cento e vinte e cinco trilhões.

Lembre-se também de que o cérebro cresce através deste tipo de uso.

Você deve estar dizendo: “Mas ele certamente nunca irá usar as 3.628.800,00 combinações que pode fazer com os dez cachorros.”

Talvez não. Se você nos disser exatamente quais ele irá usar, talvez possamos inventar uma maneira de ensinar-lhe somente aqueles. Por que limitá-lo, no entanto?

Você já comprou um dicionário ou enciclopédia? Quantas palavras ou informações você já procurou? Mil? Por que então não comprou um livro que contivesse somente o que ia usar? Alguma vez já precisou deles fora de casa e desejou poder usá-los?

Que tal seria ter uma enciclopédia na sua cabeça, especialmente sabendo que o cérebro cresce através do uso?

Será que é só saber um grande número de fatos, tudo? É claro que não. Todos nós conhecemos alguém que sabe muitas coisas, mas que não tem o bom senso de procurar abrigo quando começa a chover.

Isso não altera o fato de que o nosso grau de inteligência será limitado pelos fatos que podem ser deduzidos das informações que recebemos.

Nós apenas começamos a falar sobre isso.

Vamos resumir agora o que você pode fazer em trinta segundos. Em resposta à sua pergunta inicial, você poder

1. Dizer-lhe para sumir
2. Dizer que é um au-au
3. Dizer que é um cachorro
4. Dizer que é um São Bernardo
5. Ensinar-lhe dez fatos magníficos
6. Ensinar-lhe dez fatos relacionados.

Se você escolher a sexta possibilidade, terá dado a ele 3.628.800 maneiras de combinar e permutar estes dez fatos e seu cérebro terá crescido neste processo.

A propósito, ele agora tem onze fatos. Ele sabe que há um grupo de criaturas chamado cachorros assim como a sua família se chama Silva.

Você também pode ensinar-lhe, que em latim, a família de cachorros se chama *cane*. Isto daria 12 fatos só para começar. Vejamos, 12 x 11 x 10 x - bem, não vai dar na minha calculadora.

ISSO é o que você pode fazer em trinta segundos.

Sente-se bem?