

NÓS DA ESCOLA

RIO

PREFEITURA

EDUCAÇÃO MULTIRIO

Animação e escola

Museu do Universo é
sucesso no Planetário

ISSN 1676-5141



9 771676 514269 00028



Jogos
Pan-americanos
Uma conquista
da **PREFEITURA**.
Uma vitória
do **RIO**.



editorial

Narrativas animadas e escola **4**

cartas

Ilustrações, Troca de datas e Ginástica Olímpica **5**

ponto e contraponto

Mundo mágico da realidade e da técnica **6**

atualidade

Mais perto da galáxia **10**

pé na estrada

Comer, comer...frutas, legumes e verduras **13**

zoom

Brincadeira de criança **16**

capa

Sonhos em movimento **18**

artigo

Coisa de criança **23**

carioca

História restaurada no Centro **24**

professor on-line

Centro arquivístico on-line **26**

olho mágico

Inscrição aberta para Mostra **26**

caleidoscópio

Cidade das Crianças **28**

rede fala

O tempo da escola **31**

agenda

Oficinas, congresso e exposições **33**

tudoteca

dicas de livros, filmes e vídeos **34**

cartaz

Calendário

giramundo

Ambiente acessível



DESENHO DO ALUNO WAGNER S. DE SOUZA. E. M. VISCONDE DO RIO BRANCO



Empresa Municipal de Multimeios Ltda.

Largo dos Leões, 15 - 9º andar - Humaitá - Rio de Janeiro - RJ
CEP 22260-210 - www.multirio.rj.gov.br ouvidoriamultirio@pcrj.rj.gov.br
Central de atendimento: (21) 2528-8282 - Fax: (21) 2537-1212

Maria Inês Delorme Diretora de publicações e jornalista responsável (MTb. 22.628)
• Éliada Vaz Assessora de comunicação e ouvidora • Antonio Castro Assessor artístico •
Guaira Miranda Gerente de multimídia

Equipe de produção: Cristina Campos e Joanna Miranda Conteúdo • Hugo Rangel de Castro
e Souza e Leonardo Simmer Amorim Reportagem • Priscila Fagundes Estagiária • Martha
Neiva Moreira Edição • Alberto Jacob Filho Fotografia • Guaira Miranda e Luciana Gobbo
Projeto gráfico e diagramação • Nancy A. Soares Revisão • Elias Moraes Produção gráfica

Esdeva Indústria Gráfica S/A Impressão CTP • Tiragem 36.500 exemplares

Narrativas animadas e a escola

Esta edição da Nós da Escola irá abordar a animação, essa forma cativante de contar histórias.

Seremos convidados a uma viagem pelas contradições, especificidades e mistérios dessa nova forma de narrar que segue encantando adultos e crianças.

As diferentes estéticas dos desenhos animados – desde o traço Disney, passando pela delicadeza dos desenhos europeus até o fenômeno dos Animes japoneses – são elementos que nos levam a refletir sobre as diferenças culturais presentes nessas produções e sobre as diversas formas de pensar, agir e ver o mundo que elas representam.

Esta leitura nos permite, também, aprender um pouco mais sobre o significado de trabalhar com animação e as diversas formas de se produzir um desenho animado para o público infantil.

Mas, principalmente, a revista nos oferece a oportunidade de refletir sobre o papel da animação na escola e os dilemas éticos e estéticos criados pelas narrativas animadas, conforme demonstra a experiência desenvolvida pela MULTIRIO com os alunos da Rede Pública Municipal para a série Juro que Vi.

Enfim, um cardápio variado e feito sob medida para os educadores deste Século XXI.

Rojane Calife Jubram Dib

Subsecretária Municipal de Educação



Ilustrações

A equipe da revista Nós da Escola agradece aos professores das escolas municipais Brício Filho, Visconde do Rio Branco, Lamartine Babo, Luiz Edmundo, Lycio de Souza Carvalho, Coronel Corsino do Amarante, Dom Oscar Romero, Alagoas, Norbertino de Souza Gouveia, Ernesto Nazareth e PETs Alzira Araújo e João Proença pelo envio dos desenhos de seus alunos. Todos os trabalhos serão publicados oportunamente.

Equipe da Revista Nós da Escola

Troca de datas

Estou muito chateada, mais uma vez a revista Nós da Escola errou ao publicar o meu e-mail, eu havia reclamado da data que vocês erraram, colocando dia 11 de Maio, quando na verdade seria dia 08 de Maio o Dia das Mães. E que vocês não colocaram o dia de santo Antonio dia 13 de Junho. E tanto foi a minha surpresa ao ler a revista de nº 26, a resposta de vocês, dando a entender de quem errou na data teria sido eu, e isso não foi verdade. Em tempo verifique o calendário da revista nº 24 de 2005.

Neide Mello da Silva
E. M. Maria das Dores Negrão

N. da R. Realmente cometemos um erro ao trocarmos a data do Dia das Mães. O seu e-mail estava correto e pedimos desculpas. Aproveitamos para informar que as efemérides de nosso calendário são renovadas a cada ano.

Ginástica olímpica

Assisto sempre os programas de vocês e vejo a seriedade e competência destes profissionais, e gostaria de saber como é possível mostrar nosso trabalho de ginástica olímpica existente há quatro anos com 200 alunos.

Ronaldo Miranda Ardente
Professor de Educação Física - 4º CRE

N. da R. Teremos todo o prazer em receber sua sugestão de pauta mais detalhada para avaliarmos, por fax, e-mail ou carta.



Escreva para o Núcleo de Publicações da MULTIRIO:

Largo dos Leões, 15 - 9º andar, sala 908 - Humaitá - Cep 22260 210 - Rio de Janeiro ou mande um e-mail para multirio_dpub@rio.rj.gov.br

Visite nosso site www.multirio.rj.gov.br

Mundo mágico da irrealid

Imensas possibilidades técnicas e todas as possibilidades possíveis e impossíveis para a criatividade. Para o professor Antônio Moreno, chefe do Departamento de Cinema da Universidade Federal Fluminense, onde ministra a disciplina Cinema de Animação, **este universo virtual de sonhos e tecnologias caracteriza-se por trabalhar com uma matéria-prima inusitada: a irrealidade**. Talvez seja esse o segredo do sucesso das animações entre adultos e crianças. Moreno se especializou em animação pela Zagreb Film, uma tradicional escola do Leste Europeu que durante suas quatro décadas de existência produziu mais de 600 trabalhos e acumulou mais de 400 prêmios internacionais. É de uma produção da Zagreb Film - "Surrogate", de 1962 - o primeiro Oscar de animação para um filme não realizado nos Estados Unidos. Segundo Moreno, que recebeu prêmios por trabalhos como "Reflexos", "Ícaro e o Labirinto" e "Eclipse", as animações podem ser usadas em sala de aula para produção de textos, análise crítica das situações cotidianas e desde a alfabetização até o ensino de matemática.

Como foi sua experiência na Escola de Zagreb? De que forma sua passagem por lá foi importante?

Eu fui para a ex-Iugoslávia, para a cidade de Zagreb, que hoje é capital da Croácia, já que a Iugoslávia já está dividida em seis países há muitos anos. Fui pra lá em 1982. Eu tinha acabado de terminar a graduação em cinema/jornalismo e ganhei uma bolsa da Capes/Embrafilme para fazer um estágio na Zagreb Film. Foi uma experiência muito boa porque eu tinha acabado de sair da graduação, vindo de classe média, e ganhei uma bolsa para ir para a Europa. Realmente foi uma coisa muito boa na minha vida, principalmente porque eu já desenvolvia um trabalho de cinema de animação, já tinha feito alguns curtas e já tinha visto muito o trabalho do pessoal do Leste Europeu. Foi muito interessante observar o trabalho e poder conversar com pessoas que ganharam prêmios internacionais etc. Isso foi muito positivo e engrandeceu muito o meu conhecimento em animação.

O que mudou nesses anos todos no mundo da animação, não apenas em termos técnicos mas também em termos conceituais?

Por incrível que pareça, enquanto o Leste Europeu estava sob o domínio comunista eles tinham uma produção em animação de conteúdo muito forte. Eles falavam muito de repressão. Nos filmes tinha muito de criatividade e fôlego em termos de conteúdo. Eles tinham uma multiplicidade de temas impressionante. E depois que houve a queda do Muro de Berlim e muitos países foram subdivididos, a produção caiu sensivelmente em termos de criação e da própria produtividade e espaço que encontrava no cinema internacional. Agora, em termos de mudança, nesses anos todos até 2005, é uma coisa radical. O que eu presenciei em 1982 foi aquela produção de estúdio de cinema analógico, artesanal, feito no papel, depois pintado de acetato, de lápis de cor, filmado na truca e depois, finalmente, editado na moviola. O que está acontecendo hoje em dia, para se ter uma idéia, se você for hoje no Centro Téc-

ade e da técnica

nico Audiovisual da Funarte, ali na Avenida Brasil, você vai observar que a truca está abandonada, no sentido de que as pessoas estão utilizando os softwares de computador. E o que significa isso? Se você está trabalhando com animação em 3D, você pode fazer toda ela dentro do computador. Editar, colocar som, luz... e depois fazer no final um transfer. Ou se está trabalhando em 2D você pode pegar o traço a lápis feito no papel, escanear isso tudo, colocar no computador dentro de um programa. E lá você vai fazer o traço, a pintura, toda edição, montagem e outra vez você vai fazer o transfer. Aí vai ter uma cópia em 35mm ou em 16mm, como você quiser. Quer dizer, você só tem o trabalho agora do traço a lápis no papel, a partir daí é possível eliminar todas as etapas da animação artesanal, analógica, como quiser chamar. Os programas de computador eliminam todas essas fases e todo o pessoal que você teria que empregar para realizar esse trabalho.

A animação é uma linguagem cinematográfica específica que encanta tanto adultos quanto crianças. O que há de específico que possibilita esse encantamento?

Primeiro, o que difere o cinema de animação do cinema ao vivo é o seu meio técnico de elaboração. Ou seja, o cinema de animação é elaborado quadro por quadro enquanto o cinema ao vivo, com atores, é realizado com a câmera girando ininterruptamente. O que acontece é que o cinema de animação prima por trabalhar com a irrealidade. Ele reproduz, cria movimentos que na verdade não existem. Está sempre no mundo absolutamente virtual. Esse movimento que ele cria só existe no momento da projeção. Então já que se tem a possibilidade de criar um universo, de criar movimentos e espaços, a sua criatividade aumenta. Daí poder entrar por mundos diversos e poder chegar a agradar tanto à platéia infantil



A MULTIRIO possui em seu acervo de animações tanto produções da casa - "Juro Que Vi: Lendas Brasileiras" e "Carta Animada Pela Paz" - quanto um grande número de trabalhos estrangeiros, como a série espanhola "O Planeta de Pipsqueak", a francesa "As Árias de Tebaldo", a inglesa "As Religiões do Mundo", a irlandesa "Crianças Perguntam", ou a tcheca "Matilda", além das diferentes campanhas produzidas pela MULTIRIO e veiculadas na TV.

A idéia de levar a televisão para a sala de aula não deve ser pensada como um recurso simplesmente.

A escola deve "alfabetizar" visualmente os alunos, ensinar-lhes a "ler" a televisão. Trata-se de uma linguagem a mais que a escola tem que inserir para criticar, entender e interagir com a mensagem transmitida.

quanto à adulta. Principalmente a platéia infantil, porque pela animação, pelo cinema da irrealidade, você pode chegar a situações tão absurdas que geralmente isso leva ao riso, a situações inusitadas que são muito do gosto das crianças, ou então viajar por mundos bem diferentes ou adversos ao nosso, que encantam demais tanto adultos quanto crianças. O que difere esta linguagem fundamentalmente é tanto seu meio técnico quanto essa possibilidade de criar, de fazer o mundo virtual ficar muito presente.

Como esta linguagem específica, que dá tanta vazão à criatividade, pode ser utilizada em sala de aula também para desenvolver o espírito crítico de crianças e adolescentes?

De diversas maneiras. Principalmente em termos de compor textos, roteiros, a partir da leitura de um filme de animação. Isso nos aspectos mais diversos. Não precisa ser necessariamente um Pato Donald da vida, ou um Pernalonga. Pode ser, de repente, um longa-metragem ou mesmo um curta-metragem que não seja desses tão corriqueiros que passam em séries na televisão. Além dessa possibilidade de criar textos, também há a possibilidade de você fazer uma análise crítica das situações às quais são submetidas as personagens, que tipo de universo é aquele, e comparar com o dia-a-dia. Além disso o cinema de animação, quando ele se mistura com o documentário, pode ser muito útil desde a alfabetização até a ilustração de matemática, por exemplo. Ou ilustração do corpo humano, no campo das ciências. Ele oferece uma oportunidade muito grande para todas as áreas. É possível condensar por exemplo, num simples filme de animação, todo um mapa-múndi e a partir daí você poder falar de regiões ou de climas ou uma série de outras coisas.

Glossário

Moviola - Máquina para montar som e imagem sincronizados.

Transfer - Transferência de vídeo para película.

Truca - Máquina dotada de inúmeros recursos utilizada para criar efeitos especiais.

Mas para o professor que deseja trabalhar a animação como um instrumento pedagógico a mais é difícil ter acesso a produções que estão fora do mercado, das prateleiras das locadoras...

Isso tudo depende de pesquisa à cata de filmes, ou então pesquisar e verificar um dia que passa uma produção **interessante na TVE** e gravar. Realmente se você não tem esse tino para ficar pesquisando sempre, vai ter um material muito pobre porque o acesso que se tem aos filmes fora do mercado é muito pequeno. Uma vez uma TV a cabo veio me entrevistar para fazer exatamente um programa sobre a história do cinema de animação mundial. E eu de cara falei que eles iriam sentir dificuldades de encontrar no próprio arquivo da sua emissora material que não seja só americano. Dito e feito, eles sentiram enorme dificuldade de encontrar material francês, principalmente dos primórdios, e os trabalhos do Leste Europeu. Quando se fala da produção brasileira então... Os arquivos são muito dispersos. Então se você não tem esse cuidado de procurar conhecer, fazer cópias, não vai ter esse arquivo. Agora está acontecendo uma coisa boa: na internet, em alguns sites é possível copiar filmes inteiros do começo do século passado.

A PUC-Rio acabou de criar o primeiro curso de pós-graduação em animação do Brasil. No Congresso Nacional um projeto de lei do deputado Vicentinho prevê uma reserva de mercado de até 50% para produção nacional na grade de desenhos animados na TV aberta. Você acha que fatos como esses podem acarretar um aumento tanto quantitativo quanto qualitativo no mercado de animação no Brasil?

Esse aumento já está existindo. A produção de animação está cada vez aumentando mais. Se for verificar o montante de filmes produzidos nos últimos anos, cresceu muito. Essa produção vem aumentando ultimamente devido à criação de novos editais para filmes de animação. E esses editais surgiram muito pela atuação da associação nova que foi criada, a Associação Brasileira

de Cinema de Animação, que vem reivindicando editais específicos de animação não só frente ao MinC, como frente à Petrobras etc. O que acontece é que a incidência todo ano desses editais tem fortalecido bastante a produção. Pelo menos mantém revigorado em termos de você ter dinheiro para pagar os profissionais. Fora isso existem as produções independentes, que continuam a nascer de forma espontânea. Mas não são todas essas pessoas que continuam na profissão. Algumas delas fazem só um filme, como experiência ou por mero diletantismo ou curiosidade.

Por que os filmes Disney se consolidaram como referência de qualidade na área de animação?

Eles viraram referência porque são os donos do canal. No momento que eles fazem o produto, eles têm como distribuir em todos os locais. Isso termina virando um discurso padrão. Fora o fator de criatividade que é inegável. E vira padrão porque você fica sem outra opção. Se você é o dono do canal, termina impondo uma qualidade, um padrão e uma linguagem. Em suma: você termina

"O que difere o cinema de animação do cinema ao vivo é o seu meio técnico de elaboração. Ou seja, o cinema de animação é elaborado quadro por quadro enquanto o cinema ao vivo, com atores, é realizado com a câmera girando ininterruptamente. O que acontece é que o cinema de animação prima por trabalhar com a irrealidade"

impondo o discurso que quer passar. Existem animações francesas maravilhosas. Só pra dar um exemplo, existe um filme francês chamado "Planeta Selvagem" que quando passou foi um *frisson*, as pessoas lotavam as salas. Mas depois o filme desapareceu. Tem um tratamento cinematográfico maravilhoso e um tratamento visual de desenhistas primorosos de quadrinhos. Uma maravilha. Mas um filme como esse não tem vez nos canais de TV. Eles não entram na programação. ■

O que você pode ver na MULTIRIO

Árias de Tebaldo - Árias de óperas famosas são animadas e adaptadas a cenários contemporâneos. A série é uma produção francesa e tem 10 episódios de cerca de quatro minutos.

Caixa Mágica - Produção da Multirio dirigida a adolescentes, com 10 episódios de 12 minutos, que se vale de dramaturgia e computação gráfica para propor atividades simples e instigantes.

As religiões do mundo - A história das maiores religiões do mundo é tratada nesta série inglesa. São 10 programas de 15 minutos cada um.

A meteorologia - Uma rã explica com simplicidade as cartas, os mapeamentos, as imagens do céu e os diferentes fenômenos meteorológicos e suas conseqüências. Animação francesa, com seis programas de seis minutos cada um.

As crianças perguntam - Produção de animação irlandesa que apresenta explicações para os fenômenos da natureza, a partir de indagações feitas por crianças. Vinte e quatro programas de dois minutos.

Lucas e Lucinda - Baseado no conto "O vaga-lume", de Jan Karafiat, a série busca sensibilizar as crianças a partir de histórias em que os personagens mostram seu dia-a-dia com a família e amigos, a partir do nascimento de Lucas, um pequeno vaga-lume. A série, de 30 programas de sete minutos cada, é uma produção da República Tcheca.

Essas e outras animações estão disponíveis para os professores da Rede na Biblioteca da Secretaria Municipal de Educação (SME) do Rio de Janeiro.

Mais próximo das galáxias



Fundação Planetário inaugura **Museu do Universo** com experimentos interativos

Serviço

O Museu do Universo pode ser visitado de terça a sexta-feira, das 10h às 18h, e sábados, domingos e feriados, das 15h às 19h. A entrada custa R\$12 (inteira), R\$ 6 (meia) e inclui a sessão de Planetário e a visita aos experimentos. Alunos e professores da Rede Municipal em visita escolar não pagam.

Conhecer a estrutura do universo e entrar em contato com cerca de 100 bilhões de galáxias pode parecer um pouco impossível, mas para a Fundação Planetário, que este ano comemora 35 anos de atividades, tudo isso pode ser conferido no projeto Museu do Universo - Experimentos Interativos, uma iniciativa de divulgação científica desenvolvida pela instituição que, agora, é de caráter permanente.

“Sentíamos falta de uma ampliação no atendimento ao público, que queria mais do que a sessão de cúpula de uma hora. Agora são duas horas de observação”, explicou o astrônomo Fernando Vieira, que ressaltou, também, a importância em desenvolver o gosto pela ciência nos estudantes, utilizan-

do um espaço interativo, onde o público pode manipular os objetos e aprender de forma divertida.

A primeira fase do projeto foi inaugurada em setembro de 2004, com a Nave Escola, uma espaçonave onde os visitantes embarcam em uma ‘viagem’ rumo às galáxias distantes. Nela conhecem um pouco mais sobre o sistema solar, a cosmologia, as pesquisas espaciais em andamento atualmente e as condições astronômicas para o surgimento da vida no universo. Para quem participa, o experimento funciona como uma espécie de viagem virtual por um espaço pouco conhecido. Lá há, ainda, experimentos que medem o peso das pessoas no Sol, na Lua e nos planetas. Tudo

isso, porque a gravidade é diferente em cada lugar. Mas, as novidades não param por aí. O visitante não pode deixar de assistir a um vídeo sobre a formação do universo e tirar uma foto com uma roupa de astronauta, que atrai atenção das crianças e, também, dos adultos.

Multimídia - No total, a nave é composta por 13 quiosques multimídias, que apresentam a história dos avanços da pesquisa espacial, buscando, assim, difundir, popularizar e complementar o ensino da Astronomia, ciência que trata da constituição e movimentos dos astros. A reconstituição da nave traz, ainda, informações adicionais em monitores que podem ser posicionados em qualquer altura, para facilitar as pesquisas das crianças, que, também, se divertem com jogos eletrônicos. Do lado de fora, há uma versão em miniatura da espaçonave, para completar a ilustração da viagem pelo universo, que dura em média 20 ou 30 minutos.

Para completar o projeto, foram inauguradas mês passado novas áreas, divididas em “A Terra e seus movimentos – espaço e tempo”, “Astronomia estelar”, “Arqueoastronomia” e “Sistema Solar em escala de tamanhos”. De acordo com o astrônomo Fernando Vieira, o projeto procurou abranger toda a história da astronomia, explicando como os fenômenos ocorrem e ensinando, assim, um pouco mais sobre as curiosidades do nosso universo para os visitantes. Nesta nova fase, o Planetário espera receber cerca de dois mil estudantes por semana para visitaçào.

Novo roteiro - O roteiro inclui experiências científicas e busca ilustrar e aprofundar os estudos das salas de aula. Logo na entrada do Museu do Universo, o visitante pode contemplar uma representação gigante do Sistema Solar, o “Sistema Solar em escala de tamanhos”, que aparece como um dos experimentos mais atrativos. Em seguida, sob a rampa, podem ser vistas representações da arqueoastronomia indígena brasileira, recriadas em rochas, que identificam as representações celestes pelos povos antigos.

Em “A Terra e seus movimentos”, que conta com 16 experimentos, os visitantes aprendem um pouco mais



EQUIPAMENTOS MULTIMÍDIA
ESTÃO À DISPOSIÇÃO DOS
VISITANTES DO MUSEU

sobre as fases da Lua e os eclipses solares e lunares. Há, também, a projeção da imagem do sol em tempo real, que permite observar as manchas solares e as modificações que, por exemplo, ocorrem com a passagem de uma nuvem pelo sol.

O espaço do museu é aproveitado a cada centímetro. Até mesmo uma pilastra é utilizada como pilar de um telescópio gigante. Nesta parte, o visitante conhece um pouco mais sobre como era feita a observação dos astros com instrumentos anteriores ao telescópio, utilizando o astrolábio, a balestilha e a esfera armilar, que apresenta como a antiguidade mostrava o movimento da Terra. E, ainda, depara-se com vários telescópios, dos mais antigos aos mais

Saiba mais

Fundação Planetário da
Cidade do Rio de Janeiro
Av. Padre Leonel Franca,
240 – Gávea
www.rio.rj.gov.br/planetario
Telefone: 2274-0046
Agendamento de visitaçào
escolar: 3523-4040



O ASTRÔNOMO FERNANDO VIEIRA FAZ PARTE DA EQUIPE DO MUSEU DO UNIVERSO

modernos, que são apontados para diferentes objetos ampliados em uma tela para melhor observação.

A reprodução do pêndulo de Foucault também não ficou de fora, ele representa uma amostragem do porquê a Terra se move em torno de si. Outro experimento que atrai a atenção do público é um projeto sobre os fusos horários relacionados ao jogo de caça-níqueis. O objetivo é acertar as horas de diferentes destinos com a ajuda de um mapa gigante, que destaca os fusos horários e uma linha do tempo, mostrando a evolução dos relógios. Um jogo simples, mas que ajuda o público a lidar com a questão do tempo influenciado pela astronomia. Para finalizar esta área, há uma maquete do telescópio espacial Hubble e da luneta de Heyde, além de um telão para passar documentários astronômicos.

Para representar a “Astronomia estelar”, toda a Via Láctea pode ser vista em um painel gigante conectado a um terminal, que disponibiliza informações técnicas sobre os astros escolhidos pelo visitante. Há, também, a projeção de espectros de várias substâncias químicas, a visão dos comprimentos de onda do Sol e a utilização de instrumentos de observação com tecnologia moderna. O estudo dos objetos pode, ainda, ser aprofundado por meio de terminais de computadores espalhados pelo espaço. A viagem pelo universo é acompanhada por monitores, que orientam o público ao longo do percurso. A diversão e o aprendizado são garantidos. ■

Glossário

Balestilha – Instrumento utilizado na Idade Média e, posteriormente, por navegadores e astrônomos, para determinar a altura das estrelas em relação ao horizonte ou ao ângulo entre os astros. A balestilha era formada por uma haste com cerca de 80 centímetros, denominada virote e, perpendicular a ela, outra haste menor, denominada soalha.

Astrolábio – Instrumento utilizado na época das grandes navegações que media o ângulo do Sol com o horizonte. Os navegadores utilizavam o astrolábio para não se perderem no mar.

Esfera armilar – Instrumento utilizado pelos antigos astrônomos, que representa o conjunto da esfera celeste e o movimento dos astros. Os astrônomos buscavam compreender o mecanismo do universo e o movimento dos astros.

Galáxia – Sistema estelar isolado no espaço cósmico, ao qual pertencem o Sol e mais de cem bilhões de estrelas, nebulosas, aglomerados, poeira e gás; Via Láctea.

Pêndulo de Foucault – Experimento que reproduz uma experiência realizada em 1851, constituída por uma esfera metálica e suspensa por um fio, que serve para demonstrar a rotação da Terra.

Fontes: www.rio.rj.gov.br/planetario, www.feiradeciencias.com.br, www.canalkids.com.br

Comer, comer... frutas, legumes e verduras

Equipe de escola da Zona Oeste realiza **Semana da Alimentação** inspirada no projeto “5 ao Dia”

Uma semana inteirinha dedicada a falar de comida. Para os gulosos, um prato cheio... cheio de tudo que é saudável. Inspirados no projeto “5 ao Dia”, do Instituto Annes Dias (INAD), a equipe da E.M. Joaquim da Silva Gomes, em Santa Cruz, realizou, no mês de maio, a Semana da Alimentação Escolar (SAE). Entre os dias 16 e 20, uma série de atividades envolvendo toda a comunidade da escola tratou do tema. A idéia foi promover o consumo de frutas, legumes e verduras a partir do conhecimento dos

benefícios que esses alimentos trazem para a saúde, como bem indica o projeto do INAD.

Os alunos iniciaram a semana assistindo uma palestra em que se falou sobre o surgimento da SAE. Para quem não sabe, a SAE foi criada há 46 anos como componente educativo da Campanha Nacional de Merenda Escolar. Até 2003, era comemorada, a cada ano, na última semana do mês de março, depois passou, por decreto federal, a ser desenvolvida na terceira semana de maio.

O PROFESSOR SINVALDO
(CENTRO) EM UMA DAS
ATIVIDADES DA SAE NA E. M.
JOAQUIM DA SILVA GOMES



Saiba mais

Sites
 Multirio
www.multirio.rj.gov.br
 Rio Mídia
www.multirio.rj.gov.br/riomidia/
 Projeto 5 ao dia
www.5aodia.com.br

Resgate histórico - Além da palestra, uma atividade de pesquisa resgatando curiosidades sobre a história da alimentação também fez parte do programa. Alunos de oitava série descobriram, por exemplo, que os primitivos habitantes do litoral de Sepetiba e de Guaratiba, na Zona Oeste, possuíam uma dentição praticamente sem desgastes nem cáries por causa do tipo de alimentos que consumiam. Segundo Sinvaldo do Nascimento Souza, que dá aulas de História na escola e é um estudioso do assunto, a alimentação desses povos era riquíssima em cálcio e proteínas. “Eles comiam muito molusco, peixe, frutas e mel silvestres, além de larvas, pequenos animais mamíferos e aves de espécies variadas.”

Um pouco de história

- Na Grécia Antiga, o povo raramente comia carne, exceto em festivais religiosos. O jantar da noite era a única refeição quente do dia. Dois pratos eram servidos geralmente: o primeiro de peixe e legumes, seguido de outro com queijo, bolos, rabanetes e frutas secas. Os gregos comiam muito pão porque não havia batata nem arroz. Usavam o mel para adoçar.
- A cozinha asteca tinha como curiosidade as “tortillas” frescas. O milho era moído e transformado em farinha. A mulher misturava a farinha com água e fazia uma espécie de panqueca chata. Estas eram grelhadas, numa pedra plana sobre o fogo. Conta-se que o rei Montezuma tinha todos os dias cerca de cem pratos diferentes para escolher, incluindo javali e faisão das montanhas. Até o rei comia com a mão, mas fazia parte das boas maneiras lavar as mãos e o rosto antes e depois de cada refeição.
- Nas viagens dos grandes descobrimentos portugueses, dos séculos XV e XVI, a base da alimentação a bordo era um biscoito duro e salgado. Os mantimentos sólidos eram distribuídos uma vez por mês - todos crus. Tinham que ser cozidos diariamente e os pequenos fogos acesos no convés representavam um perigo permanente. O vinho e a água eram entregues diariamente. Todos a bordo recebiam rações rigorosamente iguais: 15 kg de carne salgada por mês, mais cebola, vinagre e azeite, embora os capitães pudessem transportar galinhas e ovelhas a bordo, e servir-se delas para melhorar sua alimentação. Nos dias de jejum - como a Sexta-Feira Santa -, a tripulação recebia arroz, peixe ou queijo para substituir a carne.
- Os dois pratos principais dos escravos que viviam e trabalhavam no Rio de Janeiro eram o pirão e o angu. O pirão era feito de farinha de mandioca, enquanto o angu era feito de farinha de milho cozido com água. Havia também canja, uma sopa de galinha e arroz feita com presunto, e a farofa, farinha de mandioca torrada servida fria e misturada com legumes, ovos ou carnes. A pimenta sempre foi o condimento universal de todos os escravos e o azeite-de-dendê era amplamente usado na cozinha afro-brasileira de então.

Dos primitivos habitantes da Zona Oeste carioca, passando pela alimentação dos portugueses durante as viagens dos grandes descobrimentos (ver boxe), pela importância da alimentação natural, até os *fast foods* de hoje, os estudantes conheceram um pouco de tudo.

Com as informações pesquisadas, elaboraram cartazes, redações sobre alimentação industrializada e obesidade e história em quadrinhos tratando do alimento preferido dos adolescentes. Eles tiveram a oportunidade de participar ainda de um debate sobre obesidade após assistirem ao vídeo “Nutrição e obesidade infantil e juvenil”. A semana culminou com a produção de uma grande salada de frutas com ingredientes doados por funcionários da escola e familiares dos alunos. Todos os trabalhos criados pelos estudantes fizeram parte de uma exposição aberta no último dia 3 de junho, intitulada “Tudo ao mesmo tempo”.

Para Sinvaldo, que junto com professores de Matemática, Educação Física e Ciências e com apoio da direção da escola, realizou a SAE na Joaquim da Silva Gomes, as atividades contribuíram para os alunos refletirem sobre os hábitos alimentares de cada um. “Quando propomos o tema da alimentação saudável para os jovens discutirem eles se interessaram logo, quiseram conhecer mais, mesmo não tendo o hábito de comer verduras, legumes ou frutas, e preferindo, muitas vezes, a batata frita.”

Preocupação mundial - Incentivar a reflexão e o debate de crianças e adolescentes sobre a boa alimentação é primordial, principalmente se levarmos em conta alguns dados da Organização Mundial de Saúde que indicam que há no mundo 300 milhões de obesos e 750 milhões com sobrepeso. Mesmo na África, onde a fome atinge proporções impressionantes, há locais onde crianças sofrem mais com obesidade que com subnutrição.

Nos Estados Unidos, cerca de 25% dos jovens com menos de 19 anos estão acima do peso.

No Brasil, 39% dos adultos estão acima do peso. Na faixa etária entre 10 e 18 anos, 13% estão na mesma situação. Entre as crianças de 6 a 9 anos, 17% sofrem do mesmo problema. Na Região Sudeste, 7% dos homens e 13% das mulheres são obesos. Segundo a OMS há, no país, cerca de cinco milhões de pessoas com menos de 19 anos lutando contra a balança. Entre os cerca de 750 mil alunos da Rede Municipal de Ensino do Rio, de Educação Infantil à 8ª série, 15%, ou 112.500, têm excesso de peso e 5%, equivalente a 37.500 estudantes, são obesos (veja quadro).

Num depoimento publicado na revista Nós da Escola nº 22, matéria “É hora de comer bem”, a nutricionista Inês Rugani, diretora do Instituto Annes Dias (INAD) e responsável pela estratégia nutricional das escolas do município do Rio, informa que nos últimos 20 anos os índices relacionados ao excesso de peso no Brasil triplicaram.

Os especialistas em nutrição não têm dúvidas quando precisam explicar a razão do aumento da obesidade entre crianças e jovens no mundo todo: televisão e comida industrializada,



além, é claro, dos *fast foods*. Que, aliás, pau-tou o documentário “Super Size-me”, lançado no ano passado.

No filme, o diretor norte-americano Morgan Spurlock, passa um mês consumindo as promoções do McDonald's. O objetivo dele era descobrir o impacto deste tipo de alimentação na saúde das pessoas. Após 30 dias comendo *fast food* de manhã, à tarde e à noite, ele engordou 11 quilos e elevou seu nível de gordura corporal de 11% para 18%. Em todo os Estados Unidos, aproximadamente 46 milhões de pessoas consomem, por dia, McDonald's - população equivalente a que vive na Espanha. ■

Dicas de atividades do professor Sinvaldo

- Pratos típicos das diversas regiões brasileiras: dividir a turma em grupos e propor que os alunos pesquem e, com seus responsáveis, apresentem alguns dos principais pratos típicos das regiões geográficas brasileiras; aproveitar o momento para desenvolver também aspectos como folclore, literatura, artesanato, formação histórica da região, etc;
- Preços, pesos, frações: criar problemas matemáticos com a utilização de frutas, legumes, verduras, etc. aliando gastronomia e Matemática;
- Alimentação dos atletas: propor o desenvolvimento de pesquisas para que os alunos descubram como é constituída a dieta alimentar dos atletas integrantes das diversas equipes e modalidades que participaram das Olimpíadas;
- Festival: promover um festival de receitas, incluindo verduras, legumes, frutas e cereais;
- Visita: agendar previamente uma visita dos alunos à cozinha e refeitório da escola, para que eles conheçam as atribuições de cada profissional no que diz respeito ao Programa de Alimentação Escolar;
- Da alimentação natural à alimentação industrial: propor que a turma, dividida em grupos, elabore um mural cronológico, ilustrativo e temático mostrando as principais fases da alimentação do ser humano desde a pré-história até os dias de hoje.

Saiba mais

Livros

- Kneip, Lina Maria (coord.) “Coletores e pescadores pré-históricos de guaratiba, Rio de Janeiro”. Rio de Janeiro: UFRJ: Niterói: UFF, 1985.
- Bueno, Eduardo. “A viagem do Descobrimento - a verdadeira história da expedição de Cabral”. Rio de Janeiro: Objetiva, 1998.
- Karasch, Mary C. “A vida dos escravos no Rio de Janeiro - 1808-1850”. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- Crosher, Judith. “Os Gregos”. São Paulo: Círculo do Livro, 1974.
- Burland, C. A - “Os Incas”. São Paulo, Cia Melhoramentos, 1978.
- Encartes Nós da Escola**
- Giramundo - Horta, revista nº 19
- Giramundo - 5 ao dia, revista nº 25
- Cartaz - 12 passos para uma alimentação saudável, revista nº 22

Heróis ou vilões?

A gente deveria valorizar mais a nossa cultura. Deveríamos ter desenhos mais animados, mais cômicos e tirar um pouco desse mal que é a violência, porque as crianças, observo pelo meu filho, têm essas animações como padrão.

Maristela Luppi



Hoje em dia, na televisão, há muitos seriados e falta herói para a criançada. Jovem não se liga muito nisso, mas a criança até uns 12 anos, 13 anos, sim. E todo herói precisa pelo menos ensinar alguma coisa de bom para o jovem, a ser correto, tentar usar o seu bom senso. Na minha idade já vi muitos heróis: Batman, Robin, Homem-aranha, Super-homem. Hoje em dia, o herói para a criança é o pai. Acho que o pai sendo uma pessoa correta vale mais que um herói de televisão.

Douglas Pariaqua



Gosto muito dos desenhos animados antigos. Os novos têm muita violência e são feitos no computador. Prefiro aqueles que são feitos com traços naturais, de desenho feito à mão. No Brasil estamos precisando de um tipo de desenho animado que tenha a ver com nosso povo, com nossos traços.

Esther de Lima



Se eu fosse fazer um desenho brasileiro eu faria mais sobre a floresta, que nem o filme Tainá. Eu faria um desenho tipo esse filme. O desenho brasileiro, eu acho que vai ensinar mais coisa, vai ser quase a realidade do mundo.

Rodolfo Albuquerque

Quando o assunto é desenho animado, não falta diversão e entretenimento. Brincar com os super-heróis e viajar no mundo da imaginação fazem parte desta aventura reservada especialmente às crianças. Desde os superpoderes do Homem de Aço ou o sinal do Batman, até a personificação de crianças heroínas, como as Meninas Superpoderosas ou os pequenos gênios Dexter e Jimmy Nêutron, os personagens de animação exercem um fascínio no público infanto-juvenil ao ponto de, muitas vezes, se tornarem modelos a serem seguidos. O que nos leva para um amplo debate sobre os padrões de animação a que temos acesso no Brasil e a necessidade de se criar políticas de incentivo à produção nacional do gênero. Alguns depoimentos registrados pela equipe do programa Encontros com a Mídia, que abordou essas questões com o ilustrador Rui de Oliveira e a coordenadora da equipe de animação da MULTIRIO, Patricia Alves Dias, dão conta desse debate.

Há 15 anos o que se via em termos de animação era muito diferente dos desenhos de hoje. Passam muita informação, não resta dúvida, mas ainda são muito violentos.

Ana Maria F. dos Santos



Acho que precisamos animações ou um canal de desenho genuinamente brasileiro. Seria maravilhoso, como a gente tem hoje canais nacionais de jornalismo 24 horas. Por que não um canal nacional de produtos infantis 24 horas?

Rosena Arkader



Gosto de tudo, de Bob Esponja a qualquer coisa. Curto muito desenho animado, porque é uma coisa despreziosa e divertida. Poderiam existir vários super-heróis tupiniquins, não talvez com esse estereótipo norte-americano, mas tipo um Macunaíma em desenho animado.

Israel Ribeiro





Sonhos em movimento

Em 1948, a revista “Clima” publicou texto póstumo de Monteiro Lobato em uma edição especial dedicada ao filme “Fantasia”, de Walt Disney. Intitulado “O grande criador”, o artigo do idealizador do “Sítio do Picapau Amarelo” louvava o mais importante filme de Disney, seu terceiro longa-metragem de animação, realizado em 1940, depois de “Branca de Neve e os Sete Anões” e “Pinóquio”. Monteiro Lobato se diz “estarecido” com a obra: “Tudo tão novo, tudo tão inédito, que o vocabulário crítico usual mostra-se impotente”; “Que impotência a nossa ao tentar dizer de Disney com esta coisa grosseira que é a palavra escrita”. Este entusiasmo incontido diante de “Fantasia” demonstra acima de tudo o encantamento por um tipo de linguagem que crescia, aparecia e ganhava o mundo pelas mãos de um gênio cuja mágica foi provar que o desenho animado tinha um papel a cumprir. “O desenho genial de Disney permite que todas as criações da imaginação possam ser fotografadas e projetadas com a riqueza dos sonhos”, disse Lobato. O que explica o sucesso de uma linguagem que há mais de 60 anos influencia a vida, o comportamento e o imaginário de pais e filhos sensibilizados com os deslumbramentos da animação?

“Destino” é o título de um trabalho inacabado, fruto de uma parceria improvável: Walt Disney e Salvador Dalí. Em 1945, consumiu nove meses de esforços e precisou ser abortado por falta de dinheiro. Em 2003, foi finalmente lançado após ser concluído nos estúdios Disney. Em 2004, concorreu ao Oscar de melhor curta-metragem de animação, lado a lado com “Gone Nutty”, filme do

brasileiro Carlos Saldanha que tem como protagonista o nervoso esquilo Scrat, que já havia roubado a cena no longa-metragem “A Era do Gelo”.

Ao reunir numa premiação do início do século XXI os nomes de Disney, Dalí e Saldanha, o Oscar 2004 funcionou como uma metáfora da própria essência da animação: a magia do im-



provável em harmonia com as situações da vida real. A disputa foi também uma síntese da diversidade que caracteriza este tipo específico de linguagem. Concorriam uma animação clássica, duas feitas em computador, uma na ponta do lápis e outra usando a velha técnica da massa de modelar.

A popularidade das animações remonta à percepção de Walt Disney de uma linguagem em crescente popularidade e de seu potencial à luz das tecnologias que já se desenvolviam com rapidez. Em 1927, Disney apresentou ao mundo o camundongo Mickey e lançou as bases de sua “fábrica de sonhos”. A partir daí, durante muito tempo o cinema de animação se consolidou como uma forma de comunicação voltada para o público infantil. Hoje há inúmeros filmes, séries e desenhos animados também para adultos. Mas esta distinção sempre foi pouco nítida. Se “Fantasia” já encantava adultos e crianças na década de 1940, nos dias atuais os filmes de animação parecem não se dirigir tão especificamente a um público definido.

A animação pode ter se convertido, assim, numa linguagem cujos limites são pouco definidos: ainda que esteja automaticamente associada à infância, seus elementos lúdicos, seu mundo de magia, e sua possibilidade de lidar com o fantástico e o improvável encantam também muita gente grande.

Em abril de 2003, o Ministério Público do Distrito Federal abriu inquérito para investigar denúncias contra uma grande cervejaria cujos comerciais televisivos estariam utilizando uma linguagem própria dos desenhos animados para vender bebidas alcoólicas, o que, segundo o MP, “pode fazer com que crianças e adolescentes associem cerveja à diversão”. Numa peça publicitária, dois homens disputam uma caixa de cerveja em um supermercado, quando um deles faz uma pintura no chão que se transforma em um buraco, tal e qual as armadilhas criadas num passe de mágica em desenhos como “Pernalonga” e “Papa-léguas”. A cervejaria divulgou nota afirmando que, apesar do uso de animações, seus comerciais falam apenas a adultos.

A ação do Ministério Público demonstra uma preocupação fundamental: quais os usos que têm sido feitos dessa linguagem específica que tanto mexe com o imaginário, os desejos e os sonhos de crianças mundo afora?

São muitos, diversos e às vezes os mais inusitados. O governo cubano tem veiculado na televisão desenhos animados curtos sobre os supostos planos dos Estados Unidos de uma transição política na ilha de Fidel Castro. As animações mostram o representante dos Estados Unidos em Cuba, James Cason, como uma

“Demorou muito tempo até que se desse conta de que as crianças não são homens ou mulheres em dimensão reduzida. As crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio”
(Walter Benjamin)

fada que usa sua varinha para tentar privatizar escolas e hospitais, e que é impedida de reatualizar suas “malvadezas” pelos próprios cubanos entusiasmados com a revolução.

Mas não apenas no último reduto comunista do mundo o desenho animado é utilizado para fins nada lúdicos. Em recente visita ao Brasil, o primeiro-ministro japonês Junichiro Koizumi falou da integração cultural entre os dois países: “Estou informado que recentemente o mangá e os filmes de animação japoneses estão tendo uma grande popularidade no Brasil”. Na verdade, a disseminação destes produtos japoneses pelo planeta faz parte do programa de “diplomacia cultural” que, no Japão, vem sendo encarado como uma estratégia geopolítica pós-Guerra Fria. Esta demanda por produção em larga escala – e barata – acaba se traduzindo em qualidade bastante questionável.

MULTIRIO é pioneira em projetos de animação

Criar um produto voltado para crianças, incluindo-as no processo de produção. Essa é a proposta do Juro que Vi... Lendas Brasileiras, um projeto da MULTIRIO que estabelece uma parceria com os próprios alunos da Rede Municipal de Educação para criar animações sobre personagens do folclore brasileiro. “Criamos uma metodologia de diálogo com as crianças, para podermos perceber do que elas sentem falta na mídia. A importância deste projeto é que as crianças puderam ter voz. Elas decidiram conosco, por exemplo, como cada personagem poderia ser”, explica a coordenadora da equipe de Animação da MULTIRIO, Patrícia Alves Dias. O curta-metragem Curupira, primeiro da série, ganhou o prêmio de melhor animação brasileira concedido pelo Júri popular do festival Anima Mundi de São Paulo. Os outros dois episódios já finalizados são O Boto e Iara, e um quarto, Matinta Perera, está em fase de produção. Além do Juro que Vi, o outro projeto da MULTIRIO na área é o Carta Animada pela Paz. O projeto busca levar às escolas a técnica e a linguagem da animação e permitir às crianças criarem as próprias histórias, com acompanhamento de profissionais especializados. Patrícia explica que a diferença entre as duas propostas é que o Carta Animada propõe um diálogo entre o mundo da infância e o mundo dos adultos. Ao mesmo tempo que a criança vai construindo o desenho, ela vai também refletindo sobre a mídia e seu processo de produção. A iniciativa está em sintonia com a política de ações da MULTIRIO e da SME, relacionadas à produção de mídia de qualidade para crianças e jovens. A idéia é repensar a relação deste público com a mídia, tornando cada aluno não apenas espectador, mas realizador. O desenho Paz em Jacarezinho, criado por alunos dos CIEPs Vinicius de Moraes, no Jacarezinho, e Patrice Lumumba, em Del Castilho, recebeu o prêmio de Melhor Filme de Crianças no Festival de Animação de Ottawa, Canadá.

Das intenções doutrinárias e geopolíticas às pedagógicas, a série “Aventuras Brasileiras” deve estreiar ainda em 2005 com 104 filmes de animação e duração de seis a oito minutos, cuja temática é a História do Brasil. Seu produtor, Marcelo França, costuma deixar claro que a intenção não é substituir os livros didáticos, mas sim despertar o interesse da criança pelo aprendizado por meio de uma linguagem menos formal.

Já a Oficina de Cinema de Animação da Uerj (Animação) vem desenvolvendo o Projeto América Morena, sob a direção do cineasta Rui de Oliveira. A idéia é produzir, por meio da animação, uma nova abordagem da cultura da América Latina, inspirada em lendas latino-americanas sobre o amor. A primeira produção da série, “Amor Índio”, conta a história da filha do rei da Terra que estava prometida ao filho do rei do Céu, mas que se apaixona por um plebeu amaldiçoado a jamais aparecer diante da mulher amada sob a forma humana, demonstrando seu amor unicamente transformado em animais. Inspirado em lendas mexicanas, o desenho será apresentado no próximo Anima Mundi.

Essa multiplicidade de formas e sentidos denota algo mais do que a instrumentalização variada de uma linguagem específica; espelha sobretudo a opção deliberada por uma forma de comunicação que não vem de hoje, mas cuja eficácia na interlocução com o público vem sendo redescoberta.

Preferências - Em fevereiro deste ano a rede de televisão britânica Channel 4 divulgou o resultado de uma pesquisa com seus telespectadores sobre qual seria o melhor desenho animado de todos os tempos. A série “Os Simpsons” ficou com o primeiro lugar, desbancando a dupla “Tom e Jerry”, que ficou com a segunda posição. Os desenhos modernos deixaram os mais antigos para trás, e não apenas na linha do tempo. Entre os dez primeiros, só um outro clássico marcou presença: “Pernalonga”. Animações como “South Park”, “Os Incríveis” e “Toy Story” ficaram muito à frente do “Pato Donald” e do próprio “Mickey

Mouse”, respectivamente na 48ª e 30ª posições. Ironicamente, numa cena do longa de animação “Shrek”, Gepeto vende seu filho Pinóquio numa espécie de feira de personagens dos contos de fadas, onde é possível ver os três porquinhos numa jaula prestes a serem trocados por algumas moedas de ouro. No *ranking* britânico, “Shrek” figurava entre os preferidos, enquanto “Pinóquio” amargava o 25º lugar.

O sucesso de “Os Simpsons” mereceu a organização de um livro onde filósofos e outros profissionais das ciências humanas reuniram-se para refletir sobre questões atuais levantadas ao longo dos episódios. “Os Simpsons e a filosofia”, lançado no Brasil pela editora Madras, mostra o quanto de seriedade pode haver naquela que a primeira vista poderia parecer apenas uma série de humor onde o personagem principal, Homer Simpson, não passaria do protótipo do bobão. Tão popular quanto controversa, a série usa e abusa do retrato caricato e exagerado de hábitos, modos de vida e situações do cotidiano tanto do norte-americano comum quanto de diversos países. Um caso típico foi o polêmico episódio em que a família de Springfield lida com ratos, macacos, cobras, trombadinhas e seqüestradores em sua passagem pelo Rio de Janeiro. A reação de autoridades locais rendeu um pedido de desculpas do produtor da série.

Ainda na Inglaterra, uma outra pesquisa com mil pessoas entre 25 e 54 anos descobriu que Tom e Jerry eram os personagens preferidos desses adultos quando ainda eram crianças. Dam Balaam, gerente do canal Boomerang, especializado em desenhos antigos, declarou à BBC que “animais com características humanas são uma combinação imbatível”. Os personagens de animais realmente foram os mais populares da pesquisa. Entre eles, Scooby-Doo e Papa-léguas. “Os desenhos são incrivelmente criativos e geniais, com uma série interminável de piadas, e é por isso que apelam a todas as idades”, disse Balaam. Os únicos “humanos” da lista dos dez mais foram Popeye, Corrida Maluca e Os

Flintstones. Sinal dos tempos nostálgicos para essas “ex-crianças”: no último mês de maio as agências de notícias e jornais do mundo inteiro deram destaque à morte de Henry Corden, o homem que emprestava sua voz a Fred Flintstone, e que inventou a mundialmente famosa expressão: “Yabba-dabba-doo!”.

Crianças, “ex-crianças”, adultos em expansão da infância... Os desenhos animados têm seus elementos de linguagem peculiares que, com magia e como mágica, arrebatam gerações através dos tempos, e agradam a gerações distintas no tempo presente. Ainda assim, as animações estão diretamente relacionadas ao universo infantil mais do que ao mais infantil dos adultos, por assim dizer. Por que esta linguagem específica dos desenhos animados agrada tanto às crianças?

Animação e escola - A doutora em Psicologia da PUC-Rio Raquel Salgado vem desenvolvendo pesquisas sobre a relação entre crianças e desenhos animados. Ela dá pistas sobre as identificações com o mundo das animações: “Os desenhos animados, embora não sejam exclusivamente voltados às crianças, têm se constituído historicamente como discursos culturais que muito se aproximam do imaginário infantil, participando da composição de fabulações e personagens que habitam as experiências lúdicas das crianças. Entendo que essa aproximação se deva, sobretudo, à linguagem lúdica tão explorada nos rituais de perseguição contra os adversários e nos escapes de ameaças, como podemos ver em Tom e Jerry e Pica-pau, e, atualmente, nas capturas, treinos e duelos entre monstros, fantásticos ou virtuais, visíveis em Pokémon e Digimon”.

O Pica-pau, aliás, talvez seja o mais evidente exemplo do quanto a linguagem aparentemente inocente dos desenhos animados pode esconder suas contradições, ou suas armadilhas. No livro “Pica-pau – Herói ou vilão?”, a pesquisadora e diretora do Laboratório de Pesquisa sobre Criança, Imaginário e Televisão da Escola de Comunicação e Artes da USP, Elza Dias Pacheco, faz



STORYBOARD DE “O BOTO”,
PRODUÇÃO DA MULTIRIO

Humberto Avelar*

Coisa de criança

Animação é realmente coisa de criança. Criança assim como eu, como você, como nossos filhos, pais e avós. Todos nós nos deslumbramos diante de algo novo e nos fazemos crianças sempre que isso acontece. Por isso, quando me perguntam se animação é coisa de criança, eu penso: por que não?

O cinema de animação, contudo, também cresce e amadurece. Hoje em dia, os filmes animados arrebatam multidões de jovens e adultos, movimentando uma indústria milionária de cinema em todo mundo. As televisões por assinatura abrem cada vez mais suas portas para os canais especializados nesse gênero. Surpreendentemente, eles são campeões de audiência, disputando essa liderança com os poderosos canais de esportes e filmes. Os videogames surgem gerando uma demanda crescente por novidades e vêm se tornando um dos investimentos mais caros no ramo do entretenimento. Praticamente todos eles são produzidos com animação, portanto, como negócio, ela é definitivamente coisa de adulto. Por outro lado, quando nos deparamos com a inocência dos antigos clássicos da Disney, estamos entrando em contato com... coisa de criança. Se falamos sobre os violentos desenhos japoneses? Coisa de adulto ou, pelo menos, de adolescente. Como instrumento de apoio à educação e à cultura: coisa de adulto. Como passatempo aos sábados pela manhã... coisa de criança! Nos festivais de cinema pelo mundo afora: adulto! Promovendo uma boa risada: criança, é claro. Na verdade ela está lá e cá, mudando de forma e intenção, a fim de seduzir um pouco a todos.

Contudo, o item “boa risada” me ajudou muito a equilibrar esse julgamento. Durante o projeto “Juro que vi”, onde reunimos crianças como colaboradores na criação de um filme animado, ele demonstrou sua força em fases importantes do trabalho. As primeiras risadas foram ouvidas durante o recreio, nos corredores da escola municipal “George Sumner”, na qual realizamos nossos primeiros encontros com as crianças. Em seguida, durante o bate-papo sobre o argu-

mento e os personagens do filme “O Curupira”, o primeiro de nossa série de curtas animados. Nessa época, estávamos em ritmo acelerado de trabalho e os problemas que cercam a produção de um filme se multiplicavam a nossa volta. Estávamos com uma equipe maior do que a de costume e com um projeto bem mais complexo também. Na posição de diretor, eu me via preocupado e estressado com a produção do material. Havia o compromisso com as crianças, pesquisadores, educadores e artistas parceiros no projeto que contavam com uma finalização à altura de sua dedicação. Atrasos na entrega de algumas animações, equipamento sobrecarregado entre outros problemas que envolvem a produção de um filme me levavam, naquele momento, a acreditar que lidava indubitavelmente com “coisa de adulto”. Porém, durante a projeção de um trecho do filme ainda não finalizado para nossos pequenos colaboradores, dentro da própria MULTIRIO, explodiu, das crianças, a gargalhada divisora de águas.

No filme, o personagem “Tobias”, um jovem e atrapalhado assistente de caçador, se debatia, assustado com o Curupira. Para minha surpresa, naquele momento, “Tobias” ganhou vida e independência arrancando risadas e expectativa das crianças. Para elas, ele existia além da seqüência de desenhos a vinte quatro quadros por segundo com a qual nos preocupávamos. Ele realmente habitava aquele mundo mágico que pensávamos estar controlando. Nesse momento pensei: “por isso que faço desenho animado. É para estar em contato com essa energia renovadora”. Coisa de criança!

Trabalhar para crianças e com elas nos dá uma grande vantagem em relação ao mercado comercial de cinema e TV do ponto de vista estético e de conteúdo. Nos dá o privilégio de sermos lembrados daquela energia preciosa que nos aciona e movimenta. Mas essa é uma outra história e esse papo já é “coisa de adulto”. Ou não seria? Bem, você decide...

*Diretor de Animação da MULTIRIO

entrevistas com crianças de sete e oito anos e busca embasamento teórico para desenvolver uma espécie de julgamento da controversa ave, e através dessa “tática” desvendar as maneiras como os meios de comunicação de massa tornaram-se, principalmente na América Latina, mensageiros da ideologia dominante, muitas vezes contrária aos interesses da região. Um estudo semelhante foi realizado por Ariel Dorfman e Armand Mattelart em relação aos personagens de Walt Disney, nos tempos do Chile de Salvador Allende.

Mas o que poderia ser definido como um bom desenho animado? Qual seria aquela animação que ajudaria no desenvolvimento crítico e criativo das crianças?

Segundo Raquel Salgado, “é difícil definir categoricamente o que seja um ‘bom desenho animado’. A história da animação e as diversas produções na área atestam o quanto os critérios e os juízos de valor a respeito da qualidade técnica e da narrativa variam”. Ela diz que, atualmente, o envolvimento das animações com a indústria do entretenimento têm dado o tom e definido critérios para a produção na área da animação: “A presença de temas, narrativas, mundos imaginários e personagens nas brincadeiras infantis se efetiva no consumo de bonecos, cartas, revistas, jogos de videogame e outros artefatos disponíveis no mercado. Como contrapartida ao consumo como critério definidor da técnica e do enredo de muitos desenhos animados contemporâneos, entendo que essas narrativas, por serem tão íntimas do universo infantil, devam estar mais abertas à criação de outras histórias por parte das crianças e ter como característica a diversidade estética, explorando o uso de múltiplas linguagens e técnicas, ao invés de estarem tão atreladas aos apelos e às regras ditadas pelo mercado globalizado”.

Raquel afirma que o desenho animado pode e deve ser utilizado na escola como um elemento pedagógico a mais: “Devido ao fato de serem discursos que carregam representações de infância e

das relações que nós, adultos, estabelecemos com as crianças, os desenhos animados participam diretamente da cultura infantil e, por essa razão, não podem ser negligenciados na educação escolar de crianças. É importante destacar que seu valor pedagógico, muito mais do que entretenimento, afirma-se como uma narrativa da cultura midiática que, uma vez presente em sala de aula, pode abrir espaços para debates entre crianças e adultos sobre valores – tanto no âmbito da ética quanto da estética –, modos de conceber a criança, sua participação na vida social, suas relações com os adultos e outros aspectos que estejam relacionados à construção de conhecimentos de mundo por parte das crianças”.

“Trazer para o debate em sala de aula temas, histórias e personagens retratados pelos desenhos animados significa abrir brechas para o confronto de pontos de vista, de modo a desnaturalizar fatos, idéias, valores e concepções que, muitas vezes, aparecem como absolutos. Assim, a escola, como espaço propício para a interação entre crianças e adultos, se apresenta como alternativa a uma situação de audiência caracterizada pela solidão, tal como, às vezes, acontece em casa, em que a criança fica horas diante da TV sem a possibilidade de estabelecer interlocuções com outras pessoas”, diz Raquel.

Talvez por falar tão diretamente ao público infantil e por estar tão presente também no dia-a-dia dos adultos, as personagens, temas e histórias dos desenhos animados sempre estarão no centro das discussões que envolvem infância, educação e imaginário das crianças. Animações sempre suscitarão controvérsias sobre assuntos diversos, como violência, sexualidade, drogas etc. Seja qual for o rumo das polêmicas travadas, a atitude do professor diante de um universo tão significativo para seus alunos precisa ser diametralmente oposta, por exemplo, à afirmação nada pedagógica do presidente dos EUA quando se referiu a uma série de animação que vem incomodando os conservadores norte-americanos: “O botão de liga e desliga da televisão existe para isso”. ■

Saiba mais

Livros

Pica-pau: herói ou vilão?, de Eliza Dias Pacheco (Loyola)
Para ler o Pato Donald, de Ariel Dorfman e Armand Mattelart (Paz e Terra)
Os Simpsons e a Filosofia (Madras)

Animações MULTIRIO

Juro que Vi... Lendas Brasileiras
Carta Animada pela Paz
Contato: ouvidoriomultirio@pcrj.rj.gov.br

História restaurada no Centro

Citado em várias obras literárias, **Passeio Público atrai visitantes** depois de obra de revitalização

Reinaugurado em dezembro de 2004, após um ano de trabalho intenso na maior obra de restauração de um parque já realizada no Brasil, o Passeio Público do Rio de Janeiro volta a atrair visitantes depois de um longo período de abandono. Aberto pela primeira vez em 1783, é o parque público mais antigo não apenas da cidade, mas de todo o país, além de ser o mais importante jardim do paisagismo colonial brasileiro.

Primeira área urbanizada do Rio de Janeiro, o Passeio Público está construído sobre a antiga Boqueirão da Ajuda, única lagoa da cidade que desaguava no mar, e que até o final do século XVIII servia de local de despejo dos dejetos da população. Após uma epidemia de gripe que se espalhou pelos cariocas, o então vice-rei do Estado do Brasil, D. Luís de Vasconcelos, mandou aterrar o local, temeroso de que a origem da doença poderia estar na lagoa imunda. Como o aterro abriu uma ligação entre a cidade e a Zona Sul, o vice-rei decidiu criar ali um jardim público.

A tarefa de construir o jardim foi entregue ao mestre Valentim da Fonseca e Silva, considerado na época o melhor escultor do Rio de Janeiro. O Passeio Público foi erguido entre 1779 e 1783.

Devido à falta de recursos provenientes da coroa portuguesa, a mão-de-obra utilizada era composta de vadios e detentos. A área aterrada foi de cerca de 20 hectares, e a urbanização do lugar atraiu novos moradores, foram criadas novas ruas e logo foi construído um cais para que a água do mar não invadisse o jardim. Mestre Valentim cuidou de cada detalhe da obra, desde a supervisão das construções, com estilo arquitetônico francês de linhas retas e formas geométricas variadas, até a confecção das peças de arte. No Passeio Público estão as primeiras esculturas de metal fundidas no Brasil.

A iniciativa do vice-rei D. Luís de Vasconcelos antecipou em um século as reformas higienistas de Pereira Passos. A construção do jardim estava relacionada à idéia iluminista de saúde pública, preocupada com o bem-estar da população, a exemplo dos parques europeus. Alguns historiadores defendem a idéia de que o Passeio Público foi inspirado no seu similar de Lisboa. A idéia previu inclusive um grande chafariz para uso dos cariocas, além da preocupação com uma vegetação exuberante. No Chafariz das Marrecas existia a

Serviço

O parque está localizado nas imediações da Lapa e da Cinelândia, entre as ruas do Passeio, Teixeira de Freitas, Mestre Valentim e Luís de Vasconcelos. Está aberto à visitação diariamente das 9h às 17h.

www.passeiopublico.com.br



inscrição: “Durante o reinado de Maria I e Pedro II secou-se um lago outrora pestífero e converteu-se em forma de passeio”.

Com a valorização da região, em breve o Passeio Público se tornaria ponto de encontro da sociedade do Rio de Janeiro no final do século XVIII, como relatou Machado de Assis em uma de suas crônicas. No parque aconteceram grandes festas de comemoração do casamento de Dom João VI e Carlota Joaquina.

As primeiras reformas do parque aconteceram no início do século XIX, a mando de Dom João VI, que constatou seu estado lastimável cerca de trinta anos após sua inauguração. Mas o legado de Mestre Valentim foi sendo descaracterizado. Em 1861, Auguste François Marie Glaziou, encarregado da reforma paisagística, abandonou o estilo francês e adotou o padrão inglês para sua remodelação. A reinauguração se deu na presença de Dom Pedro II, em 1862, por ocasião das comemorações dos 40 anos da independência do Brasil. Já no século XX, o principal período de restauração aconteceu durante a administração de Pereira Passos.

Ao longo dos últimos anos o Passeio Público sofreu com depredações e furtos de obras de arte. Mas após as reformas de 2004 o parque volta a ser uma opção de lazer para os cariocas. As obras incluíram recuperação paisagística, drenagem do leito do lago, instalação de iluminação especial e recuperação de obras de arte concebidas por Mestre Valentim. Hoje, novo em folha, o parque ocupa uma área de 33.600 m² no

centro do Rio de Janeiro. Os visitantes podem apreciar, por exemplo, o Chafariz dos Jacarés, a ponte de ferro fundido, as estátuas das Estações do Ano, o Anjinho Aguadeiro - também conhecido como Menino da Bica - e o Busto do Mestre Valentim, trazido de volta depois de ter sido roubado em janeiro de 2004. Há painéis de identificação com informações sobre as obras de arte e sobre a própria história do parque.

O Passeio Público abriga mais de 90 espécies de árvores de grande porte. Quem conhecer o lugar pode encontrar no jardim desde palmeiras-imperiais a jequitibás, além de diversas aves que não são tão comuns em outras partes da cidade. Nas manhãs de domingo acontece uma feira de selos, cartões-postais e outros objetos antigos. ■

O Passeio na literatura

O Cortiço

“Nos dias de folga atirava-se para o Passeio Público depois do jantar ou ia ao teatro São Pedro de Alcântara assistir aos espetáculos da tarde.”
(Aluísio Azevedo)

Esau e Jacó

“Quando Aires saiu do Passeio Público, suspeitava alguma coisa, e seguiu até o largo da Carioca. Poucas palavras e sumidas, gente parada, caras espantadas, vultos que arrepiavam caminho, mas nenhuma notícia clara nem completa. Na rua do Ouvidor, soube que os militares tinham feito uma revolução, ouviu descrições da marcha e das pessoas, e notícias desencontradas.” (Machado de Assis)

A Pata da Gazela

“O carro aproximava-se do Largo da Lapa, quando Amélia disse:
- Podíamos ir agora ao Passeio Público?
- Tão tarde! replicou Laura.
- Deixa-te disso! observou a mãe da moça.
- Por quê, mamãe? Há tanto tempo que lá não vamos.”
(José de Alencar)

Quincas Borba

“Já então iam costeando o Passeio Público; Sofia não deu por isso. Olhava fixamente para Rubião; não podia ser cálculo de perverso, nem lhe atribuiu mofa. . . Delírio, sim, é o que era; tinha a sinceridade da palavra, como pessoa que vê ou viu realmente as coisas que relata.” (Machado de Assis)

Casa Velha

“Não podia hesitar muito. Deixei de ir três dias à Casa Velha; fui depois, e convidei o Félix a vir jantar comigo no dia seguinte. Jantamos cedo, e fomos dali ao Passeio Público, que ficava perto de minha casa.” (Machado de Assis)



Centro Arquivístico on-line

Secretaria de Educação cria **espaço virtual de pesquisa** direcionado aos profissionais da Rede

Projetos, relatórios e obras bibliográficas são alguns elementos disponibilizados ao público pelos arquivistas, profissionais responsáveis pela administração, organização e conservação de documentos. Mas para quem imagina que este é um mercado sem muitas perspectivas, está muito enganado. A arquivologia é parte integrante das Ciências da Informação e visa tornar clara e acessível a variedade de informações para pesquisadores. Esta área está em pleno processo de expansão e antenada às novas tecnologias, oferecendo programas e instrumentos de pesquisa conectados à internet. O Centro Arquivístico da Secretaria Municipal de Educação (SME) do Rio de Janeiro é prova disso.

O centro funciona como um sistema de recuperação da informação na web, estruturado em equipes, que trabalham com a legislação de atos normativos, arquivos, conservação, e, também, uma biblioteca. De acordo com a diretora Margarete de Souza Rodrigues, a atividade relaciona informações atuais com os atos publicados, procurando tornar 'transparente o acervo'. Dessa forma, se preserva a memória institucional e pedagógica da SME. No ambiente virtual do Centro há ainda o Espaço SME, um banco de dados com referência bibliográfica *on-line* de obras elaboradas por alunos, professores e profissionais da rede municipal de ensino.

A pesquisa pode ser feita com base no arquivo textual do Diário Oficial, de obras bibliográficas, planos de ação e metas, projetos e relatórios, além do arquivo especial, que inclui fotografias e fitas de vídeo. O processo de busca na internet funciona com a digitação de pa-

lavras-chave, registro de documentos específicos e do ano ou número do ato. A pesquisa pode ser filtrada com a utilização de vírgulas, que representam a conjunção "e", desenvolvendo, assim, uma rápida recuperação da informação solicitada. Nas obras produzidas especificamente pela equipes da Secretaria, a busca deve ser feita utilizando o título, o nome do autor e a espécie do documento desejado. Que podem ser entre outros tipos: livros, folhetos, periódicos, relatórios.

Os documentos disponíveis na íntegra, pelo Centro Arquivístico, podem ser obtidos na forma de texto digitado ou digitalizado, já os documentos sigilosos estão resumidos na internet, e, na forma original apenas para consulta local. A biblioteca do centro oferece, também, desde 1996, treinamentos de "gestão arquivística da informação registrada", que auxiliam na elaboração de atos normativos, administrativos, correspondências, entre outros, trabalhando com a gestão de elaboração, até a finalização do documento público constituído.

De acordo com a Associação Brasileira de Arquivologia (ABARQ), a demanda por profissionais e o número de cursos nesta área vem crescendo a cada ano, mas o mercado ainda é restrito. Existem poucas faculdades em todo o Brasil que oferecem a carreira. No Rio de Janeiro, a Universidade Federal Fluminense (UFF) tem o curso. A organização e o acesso às informações atualizadas com rapidez e facilidade são um dos fatores determinantes para o desenvolvimento deste serviço de atendimento ao público. ■

Saiba mais

Centro Arquivístico
Rua Afonso Cavalcanti
nº 455, salas 119 e 123 –
Cidade Nova
www.rio.rj.gov.br/sme
Telefone: 2503-2101

Inscrição aberta para Mostra

Novo regulamento permite que **projetos de professores** de EI participem do evento

Foi dada a largada para a terceira edição da “Mostra Trocando Idéias com o Século XX1”. Este ano o evento acontece nos dias 10 e 18 de novembro e traz novidades. A primeira delas é a possibilidade de professores de Educação Infantil poderem apresentar projetos. Nas versões anteriores, apenas profissionais de Ensino Fundamental e do PEJA participaram. Outra inovação é o fato de trabalhos iniciados em 2003 e 2004 serem permitidos, desde que tenham continuidade em 2005.

De acordo com Luiz Fernando Azevedo, da equipe do Século XX1, todas as alterações no regulamento foram feitas com base em sugestões dos docentes que participaram das outras edições do evento. “Enviamos questionários, trocamos e-mails e tivemos muitas conversas informais com eles. Fizemos questão que fosse assim, para que a Mostra atenda cada vez mais às expectativas dos professores”. Todas as idéias foram reunidas e levadas pela equipe organizadora do evento a um grupo formado por representantes do Departamento Geral de Educação, da Diretoria de Educação Fundamental, do Instituto Helena Antipoff, do Programa de Educação de Jovens e Adultos, da área de Educação Infantil e da Diretoria de Mídia-Educação.

Para quem não sabe, a “Mostra Trocando Idéias com o Século XX1” é um evento criado em 2003 pela equipe do Século XX1, da MULTIRIO, em parceria com a Diretoria de Mídia e Educação, da Secretaria Municipal de Educação (SME), dirigida por Simone Monteiro. A idéia é dar visibilidade a projetos que incorporem uma ou mais linguagens de mídia no processo educativo e fomentar a troca de experiências entre professores.

A “Mostra Trocando Idéias com o Século XX1” vem se popularizando, aos poucos, entre os profissionais

da rede. Prova disso é o aumento, de um ano para o outro, do número de trabalhos inscritos e relatórios enviados para os organizadores do evento. Na primeira edição, 123 projetos foram inscritos e 68 relatórios enviados. Em 2004, foram 221 trabalhos e 162 relatórios. Hoje já integra o calendário de eventos escolares da SME e da MULTIRIO.

Este ano, a Mostra volta a acontecer nas instalações do Colégio São Bento, no Centro. Será realizada em dois dias, só que, diferente dos outros anos, não em dias consecutivos, mas separados por uma semana. Pela programação, no primeiro dia, 10 de novembro, as atividades serão realizadas em três turnos: manhã, tarde e noite. No dia 18, apenas durante a tarde e à noite. A criação do turno da noite possibilita a participação de professores do PEJA. Além da apresentação dos trabalhos, debates e palestras, haverá uma exposição de trabalhos enviados que não foram selecionados.

Os professores interessados em participar devem fazer a inscrição até o dia 19 de setembro pelo site www.multirio.rj.gov.br/seculo21. Os relatórios devem ser enviados até o dia 17 de outubro. Para mais informações acesse o site do projeto SéculoXX1(www.multirio.rj.gov.br/seculo21) ou envie e-mail para seculo21@pcrj.rj.gov.br. ■

O EVENTO DO ANO PASSADO
REUNIU 162 PROJETOS



III MOSTRA TROCANDO IDÉIAS COM O SÉCULO XXI

A Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro, por meio da Secretaria Municipal de Educação (SME) e da Empresa Municipal de Mídia – MULTIRIO, apresenta o Regulamento da “III Mostra Trocando Idéias com o Século XXI” para a inscrição de projetos de educação utilizando mídia, que será realizada nos dias 10 (manhã, tarde e noite) e 18 (tarde e noite) de novembro de 2005.

DOS OBJETIVOS

Art. 1.º – A “III Mostra Trocando Idéias com o Século XXI” tem como objetivo divulgar projetos de trabalhos desenvolvidos por professoras(es) que incorporem o uso de mídia no processo educativo e, sobretudo, fomentar a troca de experiências entre os docentes, ampliando seus conhecimentos.

DA PARTICIPAÇÃO

Art. 2.º – Poderão participar da “III Mostra Trocando Idéias com o Século XXI” as(os) professoras(es) da Educação Infantil, do Ensino Fundamental, do Programa de Jovens e Adultos da Rede Municipal de Educação Pública de Ensino da Cidade do Rio de Janeiro interessados em tornar públicas suas experiências com projetos de mídia.

DA INSCRIÇÃO

Art. 3.º – Poderão se inscrever na “III Mostra Trocando Idéias com o Século XXI” professoras(es), cujos projetos de trabalhos que incorporem o uso e a produção de mídias - jornal, jornal mural, revista, livro, vídeo, rádio, TV, cinema, celular, computador e internet -, que estejam em consonância com o projeto político-pedagógico da escola e com pelo menos um dos temas principais das CHAVES do Site Século XXI.

§ 1.º – As inscrições estarão abertas no período de 1 de junho a 19 de setembro de 2005.

§ 2.º – A inscrição deverá ser realizada em formulário próprio que poderá ser encontrado no site do Programa Século XXI (www.multirio.rj.gov.br/seculo21) e nas Divisões de Educação (DED) das Coordenadorias Regionais de Educação (CRE).

I. A inscrição poderá ser feita prioritariamente pelo e-mail (seculo21@pcjrj.gov.br), pelo site do Programa Século XXI (www.multirio.rj.gov.br/seculo21) ou entregue pessoalmente na MULTIRIO, Largo dos Leões, 15, sala 909 – Humaitá – CEP 22260-210, ou pelos Correios, desde que postados até a data de encerramento do prazo da inscrição.

§ 3.º – O projeto poderá incorporar mais de uma mídia.

§ 4.º – Os projetos deverão abordar pelo menos um dos temas principais das CHAVES do Programa Século XXI: “Violência Urbana e Juventude”, “Funk e Rap”, “O Novo Mundo do Trabalho”, “Guerra”, “Água”, “Sexo e Mídia”, “Identidade”, “Esporte”, “Biotecnologia” e outros que serão criados e publicados no site durante o ano de 2005.

I. O site e o CD-ROM do Programa Século XXI (www.multirio.rj.gov.br/seculo21) poderão ser utilizados como instrumentos de apoio pelos professores na criação, execução e avaliação de seus projetos.

§ 5.º – É permitido inscrever projetos ainda que iniciados em 2003 e 2004, desde que demonstrem a continuidade de seu processo de desenvolvimento no ano de 2005.

§ 6.º – Os projetos iniciados em 2005, cujos trabalhos ainda estejam em fase de desenvolvimento, também poderão ser inscritos.

§ 7.º – A ficha de inscrição deverá estar plenamente preenchida.

§ 8.º – Os professores poderão inscrever mais de um projeto, desde que efetuem as inscrições separadamente.

§ 9.º – Será aceita a inscrição coletiva de projetos desenvolvidos em grupos de professoras(es), desde que demonstrada a integração entre suas disciplinas.

§ 10.º – Todos os inscritos serão convidados para participar da “III Mostra Trocando Idéias com o Século XXI”.

I. Cada projeto inscrito poderá ser representado por um de seus autores para participar das atividades da “III Mostra Trocando Idéias com o Século XXI”.

DOS RELATÓRIOS DOS PROJETOS

Art. 4.º – O(s) autor(es) do(s) projeto(s) inscrito(s) na “III Mostra Trocando Idéias com o Século XXI” deverá/deverão elaborar relatório expondo a maneira como o projeto foi desenvolvido e o resultado da experiência da(o) professora(o) e de seus estudantes, de acordo com as seções deste regulamento.

§ 1.º – O relatório do projeto é composto de:

I. texto esclarecendo de forma significativa a aplicação da mídia no processo educativo;

II. apresentação do produto de mídia relativo ao estágio de desenvolvimento do projeto – vídeo, disquete, CD-ROM, jornal e outros – desenvolvido pelos estudantes, professores, etc.

§ 2.º – O prazo para envio do relatório do projeto e do produto de mídia é de 20 de setembro a 17 de outubro de 2005.

§ 3.º – O relatório do projeto deverá ser preenchido (digitado ou datilografado) em formulário próprio, encontrado no site do Programa Século XXI (www.multirio.rj.gov.br/seculo21) e nas Divisões de Educação (DED) das Coordenadorias Regionais de Educação (CRE).

I. O formulário é composto dos seguintes campos: identificação do projeto; estrutura do projeto; realização do projeto; avaliação do projeto e a descrição de como o projeto se beneficiou do site/CD-ROM do Programa Século XXI.

II. A formatação do texto deverá seguir as seguintes especificações: fonte Times New Roman; corpo 12; espaçamento entre linhas de 1,5; páginas numeradas. A extensão do texto deverá ser no máximo de cinco (5) laudas, mais os anexos (se houver). Se datilografado, o texto deverá seguir, na medida do possível, as especificações anteriores.

§ 4.º – O relatório do projeto deverá ser encaminhado à MULTIRIO – Programa Século XXI por correio para o endereço: Largo dos Leões, 15, sala 909 – Humaitá – CEP 22260-210.

I. O envelope do relatório deverá ser identificado com o(s) nome(s) do(s) participante(s) e o nome do projeto e deverá conter cinco (5) cópias impressas em formato A4, um disquete com o texto e o(s) produto(s) de mídia.

DOS CRITÉRIOS DE SELEÇÃO DOS PROJETOS

Art. 5.º – Na análise dos projetos inscritos na “III Mostra Trocando Idéias com o Século XXI” serão considerados os projetos que se destacam em qualidade e criatividade nos seguintes itens:

I. relação do processo de trabalho e do produto final;

II. geração de situações de aprendizagem que valorizem a participação ativa dos estudantes;

III. processo de incorporação da mídia na ação pedagógica;

IV. mobilização social do projeto;

V. Adequação aos temas das CHAVES do Site Século XXI.

§ 1.º – O processo de seleção seguirá as normas contidas no presente regulamento.

§ 2.º – A seleção dos projetos será feita pela Comissão Julgadora, formada por profissionais da Secretaria Municipal de Educação e da MULTIRIO, parceiros na realização da “III Mostra Trocando Idéias com o Século XXI”.

§ 3.º – Serão selecionados quinze (15) projetos, que serão contemplados com a exposição de suas experiências em ‘Salas de Conversa’, na “III Mostra Trocando Idéias com o Século XXI”.

§ 4.º – Dentre os quinze (15) trabalhos selecionados pela Comissão Julgadora durante a “III Mostra Trocando Idéias com o Século XXI”, três (3) projetos escolhidos pelo Júri Popular serão contemplados com sua exposição na Plenária de encerramento do evento.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

§ 1.º – As decisões da Comissão de Seleção serão definitivas e irreversíveis.

§ 2.º – Os originais não selecionados, após a divulgação do resultado, ficarão à disposição dos seus autores pelo prazo de 30 dias.

§ 3.º – Ao inscrever-se, a(o) professora(o) deverá declarar estar de acordo com todos os itens deste regulamento.

§ 4.º – Os projetos participantes terão explícita a autoria e seus autores deverão permitir que a SME/MULTIRIO os divulguem em quaisquer meios.

§ 5.º – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora da “III Mostra Trocando Idéias com o Século XXI”.

§ 6.º – A “III Mostra Trocando Idéias com o Século XXI” é uma iniciativa da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro, da Secretaria Municipal de Educação (SME) e da Empresa Municipal de Mídia – MULTIRIO, por meio do Departamento Geral de Educação (E/DGED), da Divisão de Mídia-Educação (E/DGED1), da Diretoria de Educação Fundamental (E-DGED/DEF), do Programa de Educação de Jovens e Adultos (E/DGED/PEJA), do Instituto Helena Antipoff (E/DGED/IHA), do Setor de Divisão Infantil (E/DGED/EI), do Núcleo de Tecnologia da Informação, do PROGRAMA Século XXI, da Assessoria de Integração, do programa e da revista “Nós da Escola”.

Para sua atualização

Brincadeiras e muita diversão na Cidade das Crianças, em Santa Cruz

Lazer

Cidade das Crianças

Em agosto de 2004 a prefeitura inaugurou a “CIDADE DAS CRIANÇAS LEONEL BRIZOLA”. É um parque público com 186 mil metros quadrados com área de esportes, recreação, teatro e biblioteca. Fica em Santa Cruz, na Rodovia Rio-Santos Km1.

A Cidade das Crianças oferece diversas atividades esportivas e culturais gratuitamente. São elas, natação, inclusive para bebês, hidroginástica, basquete, vôlei, handebol, futebol soçaite, futsal, ginástica, alongamento e tai chi chuan. As aulas são oferecidas das 7h20min às 11h e das 14h às 17h.

Os alunos do Ensino Público têm preferência para se inscreverem em todas as atividades esportivas e culturais.

Durante os fins de semana, o espaço está aberto a todos para o lazer, com atividades culturais como: teatro infantil, oficinas de cinema, maracatu e circo.

ALBERTO JACOB



Você já foi à Cidade das Crianças? E seus alunos? Planeje com eles uma visita ao parque para explorar esse espaço fabuloso de diversão e de entretenimento e, se der, proponha que eles voltem lá nos fins de semana para participar das atividades culturais.

Não falta espaço para que as crianças criem atividades e brincadeiras divertidas, junto com outras crianças e com adultos. Brincar é atividade principal da vida das crianças, e brincar ao ar livre, em espaços amplos, possibilita o desenvolvimento de brincadeiras nem sempre possíveis nos centros urbanos.

O termo "brincar" é oriundo do latim *vinculum*, que significa laço, união. O dicionário Aurélio define brincar como "divertir-se infantilmente, entreter-se em jogos de crianças, distrair-se, ocupar-se". Brincar e jogar são atividades muito semelhantes, igualmente prazerosas, mas um pouco diferentes. O jogo é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras, mas também divertimento e brinquedo.

A imaginação e a fantasia das crianças afloram criativamente enquanto brincam. Nessa hora, elas criam seus próprios significados, não predeterminados pelo adulto, constroem seus próprios mundos, totalmente subjetivos, e exercitam a possibilidade de ampliar o mundo supostamente real, como defende Winnicott.

Brincar é um aprendizado livre, lúdico, onde a criança vivencia, experimenta, amplia e contém, descobre e inventa, cria e combina, experimenta erros e acertos, vitórias e derrotas.

As atividades lúdicas sempre valem como situações ricas e interessantes de variadas aprendizagens, não apenas de cunho escolar. Propiciam o desenvolvimento físico e motor de forma integrada com as suas demais dimensões: socioafetivas, cognitivas e intelectuais. Tudo embebido em muita fantasia e criatividade. Os jogos e as brincadeiras ajudam os alunos a desenvolverem, também, sua capacidade de solucionar conflitos, obedecer regras, elaborar estratégias, respeito e cooperação com os colegas, além de exercitar também habilidades motoras, como ritmo, organização no espaço, flexibilidade, equilíbrio.

Há várias brincadeiras infantis que se mantêm vivas ao longo da história da infância brasileira. Muitas delas exigem poucos ou simples recursos materiais mas envolvem as crianças por horas a fio, interagindo, criando e vivendo situações altamente desafiadoras. São elas: amarelinha, pular corda, piques variados, esconde-esconde, chicotinho-queimado, lenço atrás. Isso tudo se ninguém tiver levado uma bola de qualquer material ou tamanho. Com uma bola na mão e muita vontade de brincar, num espaço amplo como o da Cidade das Crianças, meninos e meninas têm distração garantida.

Estrutura da Cidade das Crianças

- setor A (Cidade/Cultura): composto por ruas, praças, pier, estação de teleférico, lojas, praça de alimentação, parque de diversão, dancing water, teatro com 500 lugares, chafariz, Museu da Criança, biblioteca e teatro de marionetes;
- setor B (Esporte): quadras poliesportivas, campo de futebol soçaite, quadra de tênis, pista de skate, anfiteatro, muro de escalada, piscinas (adulto e infantil), deck e solário;
- setor C (Campo): lago, atividades de pesca (em adaptação), pedalinhos (em adaptação) e brinquedos temáticos.

ALBERTO JACOB



O tempo da escola

Primeiramente, temos que pensar com generosidade para abordar com responsabilidade a complexa realidade na qual está envolvida a escola pública brasileira. E pensar com generosidade é abrir o pensamento sob uma postura solidária e desejante diante do outro, de querer entender a profunda diferença que afasta e aproxima a humanidade, em um jogo de luz e sombra, do visível e do invisível, que cria o paradoxo próprio da dimensão humana. Dar um tom generoso ao nosso pensamento sobre a escola é confrontar uma imagem esvaziada e pobre de sentido sobre a escola, presente na maioria das elaborações sobre ela, com outra mais dinâmica e fraterna.

A escola pública, como nós a conhecemos hoje, com diretores/as, professores/as, currículos, metodologia, provas, parece ser uma invenção francesa pós-revolucionária que objetivava a adequação do cidadão a uma nova realidade de produção mais mecanizada. Instrumento, após a revolução industrial, de transmissão do conhecimento “necessário” para o desenvolvimento da nova ordem que privilegiava a produtividade, a escola pública deveria ensinar como proceder diante daquela realidade. O tempo foi adequado ao relógio da produção, compartimentando disciplinas para aumentar a produtividade, capacitando para uma democracia de cunho patrimonial e de uma tecnologia pragmática. Ratificou a *objetificação* do conhecimento em função da acumulação, por um caráter cientificista. No entanto, devemos observar que não foi a escola quem criou tais princípios, longe de ser sujeito, configurou-se como verdadeiro instrumento.

Na verdade, temos uma composição muito complexa, o tempo dos alunos/as que aprendem assuntos diferentes em velocidades diferentes e com necessidades diferentes é apenas **uma variável** nessa complexidade. Se pararmos aqui, reduzimos

novamente a escola ao instrumento, reduzindo a um espaço de saber cristalizado pela tradição e aí podemos nos concentrar só na didática, na discussão fragmentada sobre o currículo ou da função social (unívoca) da escola. Já que sabemos o que é e qual é a especificidade da escola. Mais o problema parece mais dramático.

Quando Paulo Freire fala em seu poema “*A Escola*”¹ que: “O professor é gente” ... “o funcionário é gente”, não acreditamos que ele queira apenas constatar o óbvio, conjuntamente a tal constatação, podemos dizer que o educador abre o espaço para uma reflexão na dimensão ético/estética sobre a questão. Freire dá uma dimensão ético/estética quando fala de “*boniteza*”², de coerência entre o fazer e o dizer na prática pedagógica, remete a um verdadeiro corte epistemológico, abrindo uma vertente poética para irrigar o entendimento sobre a escola. De coisa para sentimento; de instrumento para valores coletivamente construídos.

O tempo da escola, percebido pelo determinismo do mercado, deve ser o tempo do produto, do consumo e do direito do consumidor (cidadania sem consumo dizem ser abstrato), e por quê? Porque é assim que a sociedade globalizada funciona! Devemos comprimir os tempos diferenciados de cada um no tempo da produção, da propaganda, da imagem plana.

Felizmente, a escola está impregnada de uma dramática que impossibilita tal compreensão reducionista por muito tempo, não permite que o “tempo-relógio” seja a medida de todas as coisas, pois: “O diretor é gente, o professor é gente...”, assim como alunos/as, pais, mães, responsáveis. Desejam, têm propostas, sonhos, necessidades, cometem atos de extrema generosidade e de grande carga de violência, se equivocam e criam novas e belas

¹ Freire, Paulo.
www.paulofreire.org
10/05/2004.

² A idéia de *boniteza* é um princípio que fundamenta uma nova visão ética pedida por Paulo Freire, no qual os valores e virtudes não são preexistentes ou cabais, estão em construção. Em construção de uma forma integrada, ética e estética juntas; “*Decência e beleza de mãos dadas*”. Freire, P. *Pedagogia da Autonomia*. SP, Paz e Terra, 1996. p. 36.



³ Sobre a relação entre esvaziamento da qualidade da escola pública e a marginalidade, ver Saviani, Dermeval. **Escola e Democracia.** São Paulo, Cortez, 1990.

⁴ ver Frigotto, G. **A Produtividade da escola improdutiva.** SP, Cortez, 1984.

⁵ Bachelard nos provoca a pensar que não existe nem uma ciência neutra e impessoal ou tampouco cumulativa, que o processo de construção do conhecimento científico não se dá pelo somatório de muitas partes que vão permitindo uma escalada. Não é adepto das escadas!! Defende a idéia que o conhecimento só avança por "saltos", em verdadeiros "cortes epistemológicos", nos quais o passado não representa mais o presente, pois o presente é o que foi sonhado, sendo a poesia que propicia o avanço. Ver Japiassú, H. **O mito da neutralidade científica.** RJ, Imago, 1975.

propostas, são incongruentes e exercem coerência, cheios de boa vontade e relapsos, enfim, estamos todos em processo de educação! Os/As diretores/as têm tempos diferentes de aprendizado, como os outros participantes do processo, entretanto, estão mais próximos do poder e devem se educar com mais velocidade para a democracia, já os/as professores/as têm que se afirmar mais como intelectuais, pois são na maioria das vezes difamados, acusados pelo fracasso escolar... Torna-se fundamental ser viabilizado um grande tempo na escola (mesmo não estando tradicionalmente no currículo, é a própria produção do conhecimento) para a construção da própria escola (talvez pelo "misterioso" Projeto Político-Pedagógico).

Quais seriam então o tempo e a função da escola? Primeiramente já se tornou cansativo dizer que a escola deve formar cidadãos sem aprofundar o que isso significa, pois tem se falado em um esvaziamento da dimensão científica em função de uma certa aceitação do aluno no ambiente escolar (tolerar, seria a palavra mais adequada), alegando que o aluno deve permanecer na escola para melhorar a sua auto-estima e que **em algum momento ela irá aprender algo**³. Em outra dimensão, cidadania se confunde com a inserção do indivíduo (aluno) no mercado de trabalho, montando a "equação": *educação + escolarização = mão-de-obra para empresa*. Sendo esse o indicador de produtividade da escola: são as melhores as que colocam mais trabalhadores no **mercado**⁴. O tempo da escola deve ser, segundo a nossa análise, o tempo da ciência e, portanto, o tempo da poesia, assim como nos ensinou **Bachelard**⁵.

O tempo amplo e generoso do humano, das veredas que formam a capilaridade "desterritorializada" de uma composição não simétrica, por ser cindida em sua essência, como necessidade de se construir a

partir do outro. Queremos a substituição do tempo sagrado de "Cromos" que consome freneticamente a sua prole/produção em uma ânsia devoradora para um tempo largo, cósmico em sua busca pela beleza, do se ver vendo, se construindo na beleza do outro, se conseguirmos esse exercício de generosidade poderemos entender que o "tempo da escola" é uma construção local e pertence aos participantes da própria escola, daqueles que constroem permanentemente o conhecimento sob aquela base.

Escola e poesia... Síntese provisória - A ciência não pode ser banalizada na escola, seja por uma postura cientificista das escolas das elites que se mostram em ensinar a CIÊNCIA: verdades absolutas e pragmáticas, que treina os futuros quadros dirigentes (incluindo aí os sindicatos) ou no abandono da escola pública, onde se diz não ser possível ensinar a mesma verdade, pois atende os pobres!

Defendemos a idéia de que a escola é o lugar da ciência porque o conhecimento é um processo coletivo do qual todos fazemos parte e por isso temos direitos sobre a sua sistematização: "saber melhor o que já sabe, conhecer o que ainda não sabe". Temos o direito de estarmos imbricados nesse processo de maneira conseqüente e positiva. Dessa maneira, o trabalho transversal, inter ou transdisciplinar, ou qualquer outro nome que possamos criar, seja uma maneira de começarmos a pensar a escola saindo da escola, construindo uma compreensão de conhecimento que garanta o sonho e a poesia!

Wanderley da Silva, Professor de História do Ensino Fundamental da SME/RJ, Professor adjunto da Escola de Educação da Unigranrio, Licenciado em Filosofia e Ciências Sociais pela UFRJ, Mestre em Educação pela PUC/RIO.

Se você quiser colaborar com esta seção envie-nos seu artigo por e-mail (multirio_dpub@rio.rj.gov.br) ou em disquete (Largo dos Leões, 15 - 9º andar - Humaitá - Rio de Janeiro - RJ - CEP 22260-210). O texto deve ser digitado em fonte Arial 12 e ter, no máximo, 4 mil caracteres. Todos os artigos serão submetidos à avaliação prévia e publicados de acordo com a programação da revista. A MULTIRIO não se responsabiliza pelos conceitos emitidos nos artigos e se reserva o direito de, sem alterar o conteúdo, resumir e adaptar os textos.

anote na agenda

ANIMA MUNDI

O Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB) vai sediar entre os dias 8 e 17 deste mês o Festival Anima Mundi, maior evento de animação das Américas. Para edição deste ano foram selecionadas produções de mais de 40 nacionalidades. Só da Alemanha, o festival apresentará 17 filmes. A Multirio participa com o curta metragem "Iara", da série Juro que Vi. O filme é dirigido por Sérgio Glenes.

Centro Cultural Banco do Brasil
Rua Primeiro de Março 66, Centro
Informações: 3826-2490
www.animamundi.com.br

RIOZOO

A Fundação Riozoo do Rio de Janeiro oferece aos visitantes uma área de 183 mil metros quadrados, com mais de 2.100 animais entre répteis, mamíferos, aves e cerca de 400 espécies. Além de restaurante, lanchonete, sorveteria, boutique, biblioteca, auditório, anfiteatro, playground com área para festas, opções de roteiros guiados e estacionamento. O espaço funciona de terça a domingo das 9h às 16h30. O ingresso custa R\$ 5. Idosos a partir de 60 anos, crianças até 1m, alunos da Rede Municipal de Educação e até dois acompanhantes de deficientes físicos não pagam.

Fundação Riozoo
Quinta da Boa Vista.
Informações: 2569-2024

FOTO RIO 2005

O Encontro Internacional de Fotografia do Rio de Janeiro destaca a importância da fotografia na comunicação e na vida social contemporânea, oferecendo cursos, seminários, oficinas, exposições, entre outros. O Foto Rio se estende até o final do mês de julho e oferece instrumentos ao público para a reflexão e o debate em torno da fotografia. A programação geral pode ser encontrada no site www.fotorio.fot.br

PROJETO EDUCACIONAL

Música, teatro de bonecos, cordel, trovas, histórias, versos e desafios são algumas das linguagens oferecidas pelo projeto de visitas guiadas do Museu de Arte Brasileira Casa do Pontal, voltado para estudantes das redes públicas e particulares e ONGs. As visitas são organizadas em roteiros classificados de acordo com a faixa etária e o interesse dos grupos. O objetivo é trabalhar conceitos relacionados à educação artística e contextualizar o acervo do museu, que abrange obras de cerca de 200 artistas brasileiros. Para agendar uma visita é preciso marcar com um mês de antecedência e, posteriormente, enviar um ofício por fax com as informações da instituição requerente, incluindo número de alunos, data e horário da visita, série, endereço e telefone da escola. O número máximo de visitantes por grupo é de 50 alunos e 4 professores ou acompanhantes.

Museu de Arte Brasileira
Casa do Pontal
www.popular.art.br/museucasadopontal
segunda a sexta das 9h30 às 11h30 e das 14h às 16h. Estrada do Pontal, 3.295 – Recreio dos Bandeirantes – RJ.
Informações: (21) 2490-3278

EDUCAÇÃO AMBIENTAL

A Coordenação Central de Extensão (CCE) da PUC-Rio vai oferecer de 16 de agosto a 15 de dezembro o primeiro período do curso de "Educação Ambiental". O programa é composto por quatro períodos, sendo duas disciplinas de 60 horas cada por semestre. Um dos objetivos é qualificar profissionais para atuar no campo da Educação Ambiental, estimulando a reflexão crítica e o pensamento complexo em relação à prática pedagógica. A inscrição vai até o dia 29 de julho e custa R\$ 30. As vagas são limitadas e os alunos serão selecionados com base no *Curriculum Vitae* e histórico escolar, seguido de entrevistas. O curso pode ser pago em 24 parcelas, sendo as 12 primeiras de R\$ 263 e as 12 seguintes de R\$ 276. A realização do curso está sujeita à quantidade mínima de matrículas.

Coordenação Central de Extensão (CCE)
Rua Marquês de São Vicente, 225
Casa XV – Gávea – RJ
Central de Atendimento: 0800 90 9556
www.cce.puc-rio.br

RAPUNZEL

Uma adaptação do clássico infantil "Rapunzel" está em cartaz, durante todo este mês, no Centro de Artes da Universidade Federal Fluminense (UFF). A peça de teatro é dirigida por Leonardo Simões, que utiliza elementos cênicos simples e cotidianos e apresenta um espetáculo onde os atores brincam com a união das linguagens do jogo infantil e do jogo teatral, buscando atrair a imaginação das crianças para auxiliar na construção da peça. O espetáculo acontece todos os sábados e domingos, às 17h, até o dia 10 de julho, e somente aos domingos às 10h30, de 17 a 31 de julho. O valor do ingresso é R\$ 14 (inteira) e R\$ 7 (estudantes, idosos e servidores da UFF).

Departamento de Difusão Cultural (DDC) - Centro de Artes UFF
Rua Miguel de Frias, 9, térreo - Icaraí - Niterói - RJ
Informações: (21) 2629-5030

Livros

Oscar, Arquiteto de Sonhos

Neide Duarte e Marcia Leitão
 Editora Scipione, 2005

"Oscar, arquiteto de sonhos" é uma obra poética, que recorre à metáfora do pássaro para homenagear a capacidade de criação do arquiteto. No livro, Niemeyer ganha o formato do menino Oscar e, assim, adapta-se ao público infantil, ao qual se dirige a obra. Trata-se, aliás, da primeira homenagem ao arquiteto com texto e visual cuidadosamente pensados para crianças.

Educador e o Desenho Animado

Maria F. de Resende Fusari
 Editora Loyola, 2002

Este livro consiste num estudo das práticas de recepção desenvolvidas por telespectadores em geral e, mais especificamente, por crianças diante da televisão. A partir da opinião de telespectadores adultos - pais e professores de crianças -, analisa o significado das mensagens de treze desenhos animados da série Pica-Pau, apontada pelas crianças pesquisadas como programa preferido.

Gente Bem Diferente

Ana Maria Machado
 Editora FTD, 2004

Duas crianças, Rodrigo e Andreia, conversam e comparam as pessoas de suas famílias com imagens estereotipadas e com personagens de contos de fadas e de clássicos infantis. Rodrigo fala em prosa, Andreia em versos. O livro atenta para as mudanças nos papéis sociais da mulher, do homem e do idoso, de uma forma divertida e poética.



Comboio, Saudades, Caracóis

Fernando Pessoa
 Editora FTD, 1998

Este livro reúne textos até hoje não incluídos nas edições tradicionais e alguns são totalmente inéditos. É uma oportunidade rara de ler o que Fernando Pessoa escreveu para seus familiares, mais precisamente seus sobrinhos. São poemas com o humor, a simplicidade e a ternura desse grande escritor.

Filmes e Vídeos

A Fuga das Galinhas

Direção: Nick Park, Peter Lord
 2000, 85 min, EUA

A Sra. Tweedy é a dona de uma fazenda de galinhas, onde a maioria das aves estão destinadas a uma vida curta e monótona, produzindo ovos e acabando em um jantar de domingo. Mas, quando o galo Rocky chega à fazenda, as coisas começam a mudar. Rocky logo se apaixona pela galinha Ginger, que está procurando um meio de escapar daquele lugar, e juntos bolam um plano para colocar todo o galinheiro em liberdade. É diversão na certa!



As Bicicletas de Belleville

Direção: Sylvain Chomet
 2003, 78 min, FRA/CAN/ING/BEL

Criado pela avó Madame Souza, o solitário Champion só se sente feliz quando sobe numa bicicleta. Com incentivo e muita determinação, o garoto consegue fazer parte do famoso circuito de ciclismo Tour de France, mas no meio da prova ele desaparece misteriosamente. Determinada a descobrir o paradeiro de seu neto, Madame Souza parte numa viagem acompanhada de seu fiel cachorro Bruno. A dupla vai cruzar o oceano e chegar na gigantesca Belleville, cidade onde Champion pode estar. Animação comovente, com belo visual e poucos diálogos.

Série Encontros com a Mídia

Programa 3 - Animação

Programa 4 - Participação de Crianças e Adolescentes como colaboradores



Vem aí o novo portal **MULTIRIO!**

Na sala de aula

Nós da Escola

Programação da TV

Século XX1

Cartões Virtuais

Opinião

Multidéias

Rio, a Cidade

Agenda

Abrindo o verbo

Juro que vi

Monte sua videoteca

Encontros com a Mídia

Oficinas

Aguarde!

Centro de estudos

www.multirio.rj.gov.br

O portal **MULTIRIO**, em breve, estará de cara nova. Novas áreas, nova navegação, mais agilidade e rapidez na busca dos conteúdos preparados para você, professor.

Não deixe de acompanhar!

RIO



PREFEITURA

EDUCAÇÃO

MULTIRIO



**No próximo número:
Documentário**