

NÓS DA ESCOLA

RIO **PREFEITURA** EDUCAÇÃO



Ludicidade e tecnologia



Multieducação:
mídia
e educação



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

ISSN 1676-5141



9 771676 514269 00034

CESAR MAIA

PREFEITO

SONIA MOGRABI

SECRETÁRIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

REGINA DE ASSIS

PRESIDENTE DA MULTIRIO

MARCOS OZÓRIO

DIRETOR DE MÍDIA E EDUCAÇÃO

MARIA INÊS DELORME

*DIRETORA DO NÚCLEO DE PUBLICAÇÕES E
IMPRESSOS E JORNALISTA RESPONSÁVEL (MTB. 22.628)*

ÉLIDA VAZ

ASSESSORA DE COMUNICAÇÃO E OUVIDORA

EQUIPE DE PRODUÇÃO:

GERÊNCIA PEDAGÓGICA

CRISTINA CAMPOS

JOANNA MIRANDA

GERÊNCIA DE JORNALISMO

EDITORA

MARTHA NEIVA MOREIRA

SUBEDITOR

HUGO RANGEL DE CASTRO E SOUZA

EDIÇÃO DE TEXTO

RENATA PETROCELLI

REPORTAGEM

FÁBIO ARANHA

REVISÃO

CÉSAR GARCIA

FOTOGRAFIA

ALBERTO JACOB FILHO

GERÊNCIA DE ARTES GRÁFICAS

ANTONIO CASTRO (GERÊNCIA E DIREÇÃO DE ARTE)

GUAIRA MIRANDA (PROJETO GRÁFICO/DIREÇÃO DE ARTE)

ALINE CARNEIRO (DIAGRAMAÇÃO)

VIVIAN RIBEIRO (PRODUÇÃO GRÁFICA)

IMPRESSÃO

CIDADE AMÉRICA ARTES GRÁFICA

TIRAGEM 36.500 EXEMPLARES



EMPRESA MUNICIPAL DE MULTIMEIOS LTDA.

Largo dos Leões, 15 - 9º andar - Humaitá - Rio de Janeiro - RJ - CEP 22260-210

www.multirio.rj.gov.br ouvidoriامتirio@pcrj.rj.gov.br

Central de atendimento: (21) 2528-8282 - Fax: (21) 2537-1212



4 editorial

5 cartas

6 **ponto e contraponto**
Em defesa de uma educação musical no Brasil

10 **zoom**
Brincadeira tem hora?

12 **carioca**
Transformação pela arte

15 **século XXI**
Para (re)animar as escolas

17 **parceria**
Chuva de meteoros

18 **pan 2007**
O êxito como objetivo

19 **professor on line**
Rio de Janeiro em números

20 **olho mágico**
O mundo na tela da sua TV

23 **caleidoscópio**
Em debate, mídia e educação

25 **rede fala**
Cultura urbana não é folclore

26 **capa**
Do cavaleiro-de-pau ao universo das brincadeiras virtuais

32 **artigo**
Jogo, imagem e tecnologia – possibilidades de ludicidade

34 **atualidade**
Dois países entre duas Copas

37 **presente do futuro**
"Espelho, espelho meu..."

40 **pé na estrada**
Das academias para a escola
Uma parceria pela educação
Uma experiência enriquecedora

45 **foi assim**
Era apenas para levar água...

47 **perfil**
Uma história premiada

48 **tudoteca**

49 **agenda**

50 **MULTIRIO na tevê**

As novas formas de brincar

Por que as crianças brincam? Cada época produz formas específicas de brincar? Qual seria o papel a ser desempenhado pelo jogo e pelas brincadeiras no processo de aprendizagem e de desenvolvimento?

Essas e outras perguntas são respondidas nesta edição 34, que trata do impacto das novas tecnologias nos brinquedos e brincadeiras e das novas maneiras de crianças e adolescentes se relacionarem com o mundo à sua volta.

Além disso, a revista mergulha também no mundo dos esportes – as especificidades dos esportes coletivos e individuais que veremos no Pan 2007 e o trabalho de formação em serviço de professores de educação física na 7ª CRE.

Na seção *Presente do Futuro* os focos são a corpolatria e os distúrbios da alimentação – bulimia, anorexia, preocupação exacerbada com a aparência – e também o modo de lidar na sala de aula com as questões que envolvem a saúde e os cuidados com o corpo.

No *Perfil* deste mês você conhecerá também um pouco mais acerca da grande Gabriela Mistral, a poetisa dos grandes temas: a natureza, o amor, a dor, América e a americanidade, a mãe, a paz, a vida...

Boa leitura.



Sonia Mograbi
Secretária municipal de Educação

Ladeira acima, ladeira abaixo

Sou professora do 1º Ciclo – Período Inicial e usei o tabuleiro que veio na edição 27 de NÓS DA ESCOLA. O jogo foi inserido no Projeto Chico Buarque, no qual trabalhamos a música *A banda*, entre outras obras. Após conhecer bem a letra dessa música, a turma usou o tabuleiro de uma forma adaptada, com o objetivo de desenvolver habilidades de leitura e interpretação. No lugar dos desenhos, coleí palavras que deveriam ser lidas pelos participantes. Caso tal palavra, após ser lida, aparecesse na letra de *A banda*, subiriam a ladeira. Se fosse uma palavra que não estivesse na música, desceriam-na. Foi uma atividade muito empolgante, na qual os alunos aliaram conhecimentos lógicos, favorecidos pelo jogo de trilha, com competências do mundo da leitura e escrita, contextualizados com o projeto que estávamos desenvolvendo.

Ótimo jogo! Parabéns.

Maryan F. E. Gagliano

Professora da EM. República da Colômbia

Bibliografia

Sou professora da Rede e estudante de licenciatura em informática. O tema de minha monografia é o uso de mídias na educação e, por isso, gostaria que me ajudassem em duas situações: preciso de bibliografia que trate do assunto, pois já tenho várias revistas, porém nenhum livro para apoiar minhas pesquisas. Além disso, queria saber como adquirir as três fitas da série *Juro que vi* e se posso referenciá-las na minha monografia.

Denise Borges Barbosa

Professora (PII) da E.M. Tenente Renato César

N. da R.: Cara professora, no Portal da MULTIRIO (www.multirio.rj.gov.br),

nas páginas do Rio Mídia (www.multirio.rj.gov.br/riomidia) e do Século XX1 (www.multirio.rj.gov.br/seculo21) há uma vasta indicação de bibliografia sobre o tema de sua monografia.

Para adquirir as fitas da série *Juro que vi*, a diretora de sua escola ou a coordenadora pedagógica devem enviar um ofício à Central de Atendimento MULTIRIO, pelo fax 2537-1212, informando o nome da série e o título desejado. Para mais informações, basta ligar para a Ouvidoria: 2528-8282.

Desenhos

A equipe de NÓS DA ESCOLA agradece os professores da Escola Municipal Cora Coralina e Jardim de Infância Dom Bosco pelos desenhos enviados.

PREFEITURA DO RIO EDUCAÇÃO MULTIRIO

MULTIRIO na web



Para você ficar por dentro do que acontece nas escolas da Prefeitura do Rio, participar dos debates sobre Mídia e Educação e ter acesso aos outros temas indispensáveis ao nosso século.

Acesse www.multirio.rj.gov.br e participe!



Em defesa de uma educação

À frente da Orquestra Sinfônica Brasileira (OSB) desde agosto de 2005, o maestro Roberto Minczuk defende o investimento nas orquestras e nas escolas de música para valorizar a profissão de músico no país. Para ele, o sonho seria ter uma banda em cada escola brasileira, especialmente nas públicas. Com uma formação de primeira linha, na prestigiosa Julliard School of Music, em Nova York, tem uma carreira bem-sucedida. Ele foi diretor artístico adjunto da Orquestra Sinfônica do Estado de São Paulo (Osesp) e regente associado da Orquestra Filarmônica de Nova York, além de reger como convidado orquestras na França, Estados Unidos e Israel, entre outros países. Apesar de recém-chegado à OSB, o músico já se prepara para um novo desafio: a partir de setembro deste ano, assumirá a direção artística da Filarmônica de Calgary, no Canadá, cargo que acumulará com o seu posto atual. Minczuk também é diretor artístico do Festival Internacional de Inverno de Campos do Jordão, o maior evento de música da América CD *Jobim sinfônico*. Em entrevista a NÓS DA ESCOLA, o maestro fala sobre música, educação, mercado e novas tecnologias.

O que é educação musical para você?

Educação musical é, primeiro de tudo, aprender a ouvir música, apreciá-la, aprender a distinguir o que se ouve. É uma iniciação à apreciação da música e ao desenvolvimento de uma qualidade natural do ser humano que é a vontade de cantar, de ouvir música, de produzir sons, de expressar sentimentos através da música. Esse é o princípio básico de educação musical.

Como você vê o ensino de música nas escolas brasileiras?

Eu vejo a falta de ensino de música nas escolas brasileiras. A música é uma das formas de arte mais acessíveis e abre janelas do cérebro fundamentais para a educação e para o desenvolvimento do ser humano. Desenvolve a sensibilidade da pessoa e também o raciocínio, porque ela é matemática pura. São várias coisas em que o músico tem que se concentrar ao mesmo tempo: dinâmica, ritmo, articulação, tempo e tonalidade. Isso lhe dá uma flexibilidade tremenda. Até pouco tempo, nós ainda víamos nas escolas de música clássica pelo país alunos que haviam se iniciado nos colégios em fanfarras e bandas. Hoje,

infelizmente, não se vê mais isso. Infelizmente, existem pouquíssimas escolas com bandas e fanfarras. Não existe o acesso à música, a um instrumento, à aula gratuita. Quem está preenchendo este espaço são as igrejas evangélicas. Porque nelas o aluno tem acesso a aulas gratuitas, a um instrumento que ele pode tomar emprestado e pode participar de uma orquestra ou de uma banda. Dessa forma, ele já começa a desenvolver o talento que tem, ou pelo menos desenvolve a vontade de aprender música. Nossas orquestras sinfônicas são formadas por muitos músicos que tiveram a sua iniciação musical nas igrejas evangélicas.

O que pode ser feito para resgatar esse ensino de música?

O que precisa mesmo é implementar uma disciplina de música nas escolas. Música não é um bicho-de-sete-cabeças. Qualquer pessoa tem a capacidade de aprendê-la, de tocar piano, flauta doce. Se você não tocar nenhum instrumento, você é capaz de cantar. Pode aprender a ler música, que também não é nada muito difícil. Eu diria que é mais simples do que apren-

TEXTO

FABIO ARANHA

FOTO

ALBERTO JACOB FILHO

O musical no Brasil



der a ler e a escrever. O meu sonho seria ver música ensinada em todo colégio público. Você não só faria um bem à população, pois as pessoas se sentiriam valorizadas por conhecê-la, por poder tocar um instrumento, cantar, mas também estaríamos formando um público para ouvir música de qualidade. Porque, senão, vamos ter gerações inteiras que consomem música e a consomem mal, porque não sabem distinguir o que tem valor daquilo que não contribuirá muito para o enriquecimento cultural da pessoa.

O ensino nas escolas é a melhor forma de introduzir o jovem na música?

Eu acho que o maior passo é introduzir o ensino de música na escola, com ênfase na música clássica, porque ela abre para todos os gêneros. Se você for pesquisar, os grandes músicos da música popular tiveram formação clássica, como Tom Jobim, Radamés Gnatalli. O mesmo pode ser dito de monstros como Wynton Marsalis e Miles Davis, que estudaram na mesma escola que eu: a Julliard School of Music, em Nova York. Os grandes cantores também não nasceram ►

SERVIÇO

Na rede municipal de ensino do Rio de Janeiro há dois projetos voltados para a educação musical dos alunos: Orquestra de Vozes Meninos do Rio, composta por mil vozes reunindo 25 coros de escolas da Rede; e o Reaprender a Ouvir – Capela Madalena, que oferece aos professores e alunos a oportunidade de apreciar no Conjunto Artístico Capela Madalena pinturas, afrescos e música clássica.

sabendo tudo. Eles estudaram, tiveram uma formação clássica. Depois optaram por esse ou aquele gênero. A música clássica dá um embasamento sólido para que o músico possa optar. O ensino da música na escola vai enriquecer a cultura dos nossos cidadãos.

O que é música de qualidade na sua opinião? Só música clássica?

Absolutamente, não. Música de qualidade, em primeiro lugar, é honesta. Não foi feita simplesmente visando ao lucro, mas expressa sentimentos genuínos. É a música folclórica, a música popular urbana, é a música de raiz. É uma música autêntica e não uma imitação de algo. Ela pode ser simples, mas não simplória. Como é a música de Mozart, por exemplo, que é simples e é genial, ou a música de raiz, que é genial em sua poesia e nas suas melodias. Para mim, a música de má qualidade é melodicamente pobre, tem uma letra também pobre, uma mensagem que sai do nada e leva ao nada, é ritmicamente chata, entediante. A música de qualidade para mim é feita com arte; o autor, o compositor e o intérprete são artistas.

Como você vê o efeito da globalização na música?

Esse efeito é bom e ruim ao mesmo tempo na música como em todos os outros segmentos. A globalização nos abriu para o mundo. Hoje temos um acesso à informação que é fantástico, temos contato com a música de qualquer canto do mundo pela internet. Por outro lado, sinto falta um pouco, quando viajo, de chegar na Itália e ouvir música italiana, de chegar na França e ouvir música francesa, de estar num lugar e ouvir aquilo que pertence àquele lugar. Esse é um dos prejuízos dessa globalização. Mas nós temos mais a lucrar do que a perder com isso.

Esse fenômeno representa um risco a certos tipos de música regional que não têm tanto espaço na mídia?

A música regional pode se perder se não houver, justamente, aquilo de que nós estávamos falando: uma educação musical. Uma educação musical que trate de outros gêneros musicais além da música clássica. As pessoas precisam

saber quem foram os nossos grandes compositores, como Ernesto Nazareth, Ary Barroso, Villa-Lobos, Carlos Gomes.

Qual a importância da música da periferia como o funk e o hip-hop? Em certos grupos sociais é a música a que os jovens têm acesso e pela qual se expressam culturalmente.

Eu acho muito válido quando é uma coisa honesta, sincera, e vejo coisas interessantes. Mas eu não sou fã dessa música com letras pornográficas. O objetivo dela não é a música em si e sim um sensualismo sem propósito. O que me preocupa é os jovens não terem acesso a outros tipos de música. Isso limita a pessoa. Temos que dar opção a esses jovens da periferia de se alimentar culturalmente de vários tipos de música.

Qual a influência de novas tecnologias – como o download de músicas pela internet, o mp3, o iPod – sobre a música?

É maravilhoso, eu sou completamente adepto dessas tecnologias. Hoje, com o meu iPod Nano, que cabe no bolso, eu carrego comigo 250 sinfonias. Antes, eu precisaria de 250 CDs para ter a mesma coisa. Isso é formidável. Eu lamento um pouco a questão do teclado eletrônico, porque ele inibe a criatividade. A criança aperta um botão e o teclado toca sozinho. Ela não precisa se dar o trabalho de tentar tocar uma melodia ou desenvolver um senso de harmonia. Está tudo pré-programado. Por um lado, estimula o cérebro e a criatividade, mas, por outro, torna a criança preguiçosa para aprender música, aprender a escrever, a ler e a compor. Eu ainda prefiro ter o meu piano em casa e fazer com que as crianças estudem o instrumento, pois rende muito mais na educação delas.

Como você vê o cenário musical atual?

Muda de cidade para cidade. São Paulo teve um forte investimento na última década por parte do governo estadual, que revitalizou a Orquestra Sinfônica do Estado de São Paulo (Osesp), criando o Complexo Júlio Prestes, uma das grandes salas de concerto do mundo. Eu comemorei quando vi o prefeito Cesar Maia tomando iniciativa semelhante, porque demonstrou ter coragem,

inteligência e sensibilidade. Em primeiro lugar, ao assumir a OSB, tendo a prefeitura como mantenedora da orquestra. A OSB é a orquestra mais tradicional e de maior importância histórica do Brasil. Depois, ao decidir construir uma casa, que é a Cidade da Música, que será a grande sala de concertos e de ópera da América Latina para ser a sua sede. Isso vai mostrar ao mundo que o Rio não é somente a cidade das belas paisagens naturais, de grande tradição da música popular e do carnaval, das pessoas bonitas e do povo simpático, mas também a cidade em que a música clássica é muito valorizada. As pessoas não conhecem a música clássica do Brasil, mas trata-se do único país das Américas que manteve uma produção de qualidade desde o século XVIII. Nenhum outro fez isso. Nós temos compositores de primeira linha, desde o período que chamamos de barroco, passando pelos séculos XVIII e XIX, como Carlos Gomes, Villa-Lobos, Cláudio Santoro. Já na época de Mozart, havia o padre José Maurício. O mundo não sabe disso e precisa saber. A revitalização da OSB e a construção da Cidade da Música serão uma vitrine para esse trabalho que começa a ser feito. Espero ansiosamente pela sua concretização, em maio de 2008.

Como a OSB atua para difundir o conhecimento musical?

Nós fazemos um trabalho amplo de formação de público. Uma dessas iniciativas são os concertos didáticos, que a OSB faz no Teatro Carlos Gomes, promovidos pela prefeitura do Rio, e que acontecem todos os meses. Neles, as crianças da rede pública vêm ouvir a OSB e ali recebem uma aula sobre o que é uma orquestra, quais são seus instrumentos, os compositores, suas obras. Outra iniciativa é a OSB Jovem, que é um trabalho de profissionalização de músicos. Ela permite a estudantes de música ter contato com grandes professores e artistas. Também lhes permite pôr em prática aquilo que aprendem no conservatório ou na escola de música, tocando obras importantes do repertório sinfônico em espaços importantes, como o Teatro Municipal. Além disso, fazem viagens por todo o

Brasil. Temos ainda o projeto Orquestra Para Todos, pelo qual temos feito turnês por várias cidades do Brasil. Vamos às escolas de música locais e os alunos têm a chance de ter *masterclasses* e oficinas com os nossos profissionais.

O mercado atual é voltado para a música popular e para os jovens. A música clássica ainda tem vez nesse mercado?

Com certeza. Se você for contabilizar, existem muito mais jovens aprendendo música clássica do que havia há 20 anos. O que falta é divulgação, acesso, investimento pesado. Falta uma valorização da profissão para que ela se torne atraente. Ainda existe um preconceito em relação à profissão de músico. Não pode haver um grande país ou uma grande cidade sem orquestras sinfônicas. As cidades também são comparadas pelas orquestras que elas têm. Não podemos ser simplesmente o país do futebol e do carnaval. Temos que ser também o país da música sinfônica e das grandes orquestras e salas de concerto.

Como você vê o mercado de trabalho para os jovens que querem se formar e seguir a carreira musical?

Ele ainda é restrito. Nós poderíamos ter mais orquestras. No Japão, há uma orquestra profissional para cada milhão de habitantes. Apenas em Tóquio, você tem 17 orquestras sinfônicas. O número não é importante e sim a qualidade. Nós temos que ter investimento nas escolas de música. Nós não temos uma escola de nível internacional no Brasil que se compare a uma escola européia ou norte-americana importante. Nos Estados Unidos, você tem umas quinhentas. Aquele que quiser realmente alcançar um nível internacional terá que sair do Brasil para se aperfeiçoar. É impossível você se tornar um músico clássico de nível internacional ficando só no Brasil. Os que conseguem são exceção. É preciso investir nos grupos e orquestras que existem, também na melhoria de salários. Porque, senão, todos os nossos bons músicos vão para fora do Brasil. Tudo isso tem que ser feito para podermos melhorar e tornar a profissão mais atraente. ■

Brincadeira tem hora?

Brincar é diversão, aprender, interagir. Brincar é tudo isso e muito mais. É sobretudo um direito de crianças e jovens, consagrado pelo artigo 59 do Estatuto da Criança e do Adolescente. Ao definir que “municípios, com apoio dos estados e da União, estimularão e facilitarão a destinação de recursos e espaços para programações culturais, esportivas e de lazer voltadas para a infância e a juventude”, a lei está garantindo o espaço da brincadeira e, assim, reconhecendo a sua importância para o desenvolvimento de crianças e jovens. Muitos de nós temos a dimensão exata do que representa o brincar na vida de uma criança. Foi o que a equipe de NÓS DA ESCOLA ouviu pelas ruas. Confira.



Wesley da Silva, estudante

— Brincar é diversão. A gente pode fazer isso em qualquer idade, porque há brincadeiras para todo mundo. Os *games* são meus preferidos e isso até um adulto pode jogar. Gosto de ficar no computador, mas também acho legal participar de uma partida de futebol.

Gabriela de Almeida Emerim, estudante

— Gosto de brincar de boneca. É muito mais divertido. Eu tenho umas sete bonecas. Só algumas vezes deixo elas de lado para jogar *games*. Já sei usar o computador e aprendi alguns jogos.



Arlete Almeida, diarista

— Brincar é se divertir, mas isso deve ser feito com um acompanhamento dos pais. Se eles participarem das brincadeiras dos filhos, é bem melhor. Porque aí as crianças podem se desenvolver, dividir o tempo entre brincadeira e estudo e aprender menos bobagens. Meus filhos brincam mais hoje com os pais minigames. Pelo que eu percebo, hoje todo mundo prefere esses joguinhos eletrônicos.





Filipe Bedran, estudante de educação física

— Brincar é usar a mente e o corpo. Mas hoje as crianças não fazem isso da mesma forma que há tempos atrás. Hoje trabalham muito a cabeça mas pouco a parte corporal. Ficam muito tempo em frente do computador e jogando videogames. Não basta ter um raciocínio rápido, é preciso ser ágil nos movimentos. Os professores precisam incentivar as crianças a questionarem essa maneira de brincar, a aprenderem a dividir melhor o tempo com atividades que desenvolvam o físico e a mente.



Gisele Dias, operadora de caixa

— Brincar é aprender coisas, se desenvolver, mas também é diversão. Os adolescentes estão deixando de brincar muito cedo. Aos 11 anos já estão namorando, engravidando. No futuro, as pessoas vão se arrepender de não terem brincado mais. Vejo que as brincadeiras variam de acordo com o lugar. Hoje se brinca até de ser ladrão. Outro dia perguntei a um menino o que ele queria ser quando crescesse. E ele disse que seria bandido igual ao pai. Fico barbarizada com essas coisas.



Júlia Yoko, estudante

— Brincar é ficar jogando jogos eletrônicos. Fico no computador, gosto de navegar na internet, ficar em bate-papos, tenho um *blog* e também jogo *gameboys*. É muito mais emocionante que as outras brincadeiras.



Adriana Portela, professora

— O brincar hoje não é igual ao de antigamente. Com a internet e os jogos eletrônicos, os brinquedos são diferentes. Tudo já vem pronto. Antes, a criança inventava, criava o brinquedo e a brincadeira. Agora usa as novas tecnologias. Mas acredito em um retorno, porque o velho não pode ser descartado. Professores e pais devem incentivar a criatividade das crianças. Procuro fazer isso com meus filhos de nove meses e de seis anos.



Transformação pela arte

Exposições misturam trabalhos de pacientes em tratamento psiquiátrico com obras de artistas

Obras de pacientes em tratamento psiquiátrico lado a lado com as de artistas de vários cantos do país. Exposições com essa proposta podem ser vistas no Museu Bispo do Rosário – Arte Contemporânea, do Instituto Municipal de Assistência à Saúde Juliano Moreira, em Jacarepaguá. O espaço foi criado a partir do trabalho de um dos seus internos mais famosos, Arthur Bispo do Rosário. Hoje o local abriga peças tanto de quem precisa de apoio psiquiátrico como de gente interessada em divulgar a sua arte.

O museu faz parte de um complexo que ficou conhecido no passado como Colônia Juliano Moreira. Hoje, mantido pela Prefeitura do Rio, funciona no edifício-sede do Instituto e conta com três galerias de arte. Segundo seu diretor, Ricardo Aquino, as 802 peças de autoria de Bispo do Rosário nem sempre estão em exposição. Hoje, somente são realizadas mostras temporárias – algumas com trabalhos do artista e outras com produções variadas.

FOTOS

ALBERTO JACOB FILHO

“Estamos fazendo experiência com arte não submetida a objetivo de tratamento. Porque se for dessa forma, o trabalho fica domesticado, mais voltado para o artesanato. Na verdade, queremos trabalhar a idéia de cidadania com os internos. Tratar os artistas como cidadãos e não como doentes. Queremos afastar essa polarização saúde-doença”, explica Aquino.

Por conta disso, o diretor do museu acredita que o projeto se distancia do que propunha a psiquiatra Nise da Silveira com sua terapia ocupacional. Segundo ele, a diferença está justamente em como é encarada a arte. A médica usava os trabalhos dos pacientes como fonte de pesquisa e de tratamento, ao passo que para Aquino todos são artistas, estejam em tratamento ou não, com completa liberdade para expor suas criações e vendê-las. As produções passam, assim, a ser desvinculadas do rótulo de “arte de louco” ou de arteterapia.

O delírio que mudou uma vida

Uma visão mística numa tarde de 1938, no quintal de casa. Esse foi o ponto de partida para o surgimento de Arthur Bispo do Rosário como artista. A imagem de sete anjos azuis luminosos descendo do céu mudou completamente o curso da vida do sergipano, que em 1925 trocou sua terra natal pelo Rio de Janeiro. Até então, havia trabalhado na Marinha brasileira e na companhia de eletricidade Light. Mas o delírio o fez perambular por dois dias pelas ruas cariocas até ser internado na Colônia Juliano Moreira com o diagnóstico de esquizofrenia paranóica no ano seguinte.

A data exata de nascimento de Bispo é incerta. Segundo registros da empresa de eletricidade onde trabalhou entre 1933 e 1937, consta que nasceu em 16 de março de 1911. Na Marinha, onde serviu entre 1925 e 1933, foi informada a data 14 de maio de 1909. Entretanto, a jornalista e escritora Luciana Hidalgo, autora do livro *Arthur Bispo do Rosário – senhor do labirinto*, descobriu no livro de registro de batismo que ele teria recebido o sacramento em outubro de 1909 e nascido três meses antes, no mês de julho.

Sobre o passado do artista há também poucos detalhes. Há informações de que havia sido pugilista, lavador de ônibus e de que ocasionalmente havia prestado serviços diversos na casa do advogado Humberto Leone, no Humaitá. Para escrever o livro, Luciana fez uma viagem de 10 dias à cidade natal do artista, Japaratinga (SE), e não descobriu ninguém ligado à infância de Bispo. Mas conseguiu entender aspectos interessantes que pudessem ter influência na sua obra. Um exemplo é a tradição local em bordado, que é exportado até para o exterior.

Depois de ser internado em 1939, Bispo do Rosário iniciou sua produção artística usando objetos que estavam ao seu alcance no hospital, a começar pelo seu uniforme e pelos lençóis, que eram desfiados e transformados em mantos bordados. Entre os mais famosos está o *Manto da apresentação*, que confeccionou para se apresentar ao criador do universo. Além disso, usou materiais como botões, madeiras de caixas de frutas, canecas de alumínio, entre outros. Ele chegou a produzir 1 mil peças.

Aquino acredita que sua forma de lidar com os pacientes é coerente com o pensamento do próprio Bispo do Rosário, que tratava a arte como agente de mudanças, sem ser algo aprisionado a um tratamento. “Ele não tomava remédios, se impunha dentro da Colônia com a sua arte. Foi ganhando seu espaço. Acho que quando o indivíduo cria ele não está louco, está artista”, justifica o diretor.

Novos talentos – Atualmente no Juliano Moreira, há 750 internos, além dos que se tratam com terapeutas no Hospital Municipal Jurandyr Manfredini, localizado no complexo. Alguns dos artistas que participam das exposições foram descobertas do curador do museu, Wilson Lázaro, que sempre pautou sua atividade pela busca de novos talentos. Um deles, Gilmar Ferreira, 39 anos, produz objetos a partir de sucata desde os 10 anos de idade. Durante uma das suas cinco internações no hospital psiquiátrico, acabou sendo convidado a participar de aulas de arte no Museu Bispo do Rosário. A partir de então sua produção foi exibida em alguns museus, como o Nacional de Belas-Artes, o de Arte Contemporânea de Ouro Preto e recentemente o Museu Oscar Niemeyer, em Curitiba. Seu trabalho ►



Gilmar Ferreira é um dos artistas que expõem no Centro Cultural

A maioria das obras de Bispo tinha como tema a religiosidade, o encontro com Deus, inspirado naquela aparição mística. De acordo com o diretor do Museu Bispo do Rosário, Ricardo Aquino, a criação era uma necessidade constante do artista. “Ele teve uma visão e achava que tinha que mostrar o mundo a Deus, ou pelo menos a sua maneira de enxergá-lo”.

A autora do livro sobre o artista ressalta que o discurso de Bispo foi o mesmo durante toda a sua vida, o de que era um enviado de Deus ou mesmo o próprio Jesus. “Ao ter a visão, Bispo disse que precisava se apresentar a Deus na Candelária. Pegou o bonde em Botafogo e seguiu para o Centro. Muito tempo depois, contou que naquele dia foi ao Mosteiro de São Bento e abordou os padres afirmando que julgaria vivos e mortos”.

De 1940 e 1960, Bispo do Rosário alternou momentos de internação e períodos em que trabalhou em residências cariocas. Em 1964, retornou à Colônia Juliano Moreira, onde permaneceu até a morte. O artista viveu em uma de 10 das celas que eram ligadas a uma grande sala. Mas aos poucos começou a ter posição privilegiada, ajudando os funcionários a cuidar de outros internos. Segundo Luciana, como havia sido pugilista, conseguia ter domínio sobre os mais agressivos. “Ele passou a ter poder de barganha, tornou-se uma espécie de xerife e a ter o direito de ir e vir”, afirma a escritora.

Na década de 1980, quando o sistema passou a ser aberto, muitos internos foram embora. Bispo não quis e passou a ocupar várias celas daquele espaço. Segundo Luciana, suas obras e material ficavam espalhados, o que realmente lembrava o cenário de um labirinto. “Foi dessa imagem que surgiu a idéia para o título do livro. Ao mesmo tempo, o conceito de labirinto dá a idéia de inconsciente e de loucura”, explica a autora.

O valor do artista foi finalmente reconhecido depois da sua morte, com o tombamento de suas obras em 1992 e por suas exposições no exterior, como a da Bienal de Veneza (1995) e a da Mostra Brasil 500 anos em 2000.



Três momentos da exposição *Cologne in Colônia*

nunca foi interrompido. Morador da Cidade de Deus, Gilmar já deu aulas para crianças da comunidade e restaurou imagens sacras de igrejas e de casas vizinhas. Foi no hospital que conseguiu mostrar seus trabalhos feitos em tinta, acrílico e guache.

Lázaro conta que já conseguiu trazer para o museu obras de grandes artistas que passavam por tratamento. Um deles foi José Rufino. Interno há 52 anos na colônia, ele fazia suas pinturas, mas não gostava de que ninguém mexesse nelas. “Eu o convenci a expor, mas ele morreu uma semana antes, sem ver o resultado do seu trabalho reunido nas nossas galerias”, diz.

Novos talentos também são descobertos pela Escola Livre de Artes Visuais do museu. Sempre com o foco de priorizar a criação e não a ocupação, há na escola atividades como expressão corporal, às segundas-feiras e grafite, às sextas. Podem participar crianças e adultos em tratamento ou não.

Aberta ao público – O Museu Bispo do Rosário está apresentando a exposição *Cologne in Colônia*, em parceria com o grupo de artistas itinerantes Imaginário Periférico. São obras de mais de 100 artistas. Algumas peças foram inspiradas no trabalho de Bispo do Rosário, outras são de temáticas variadas, além de intervenções feitas no próprio local.

Segundo a coordenadora da Escola Livre de Artes Visuais do museu, Flávia Corpas, o nome da mostra surgiu a partir de um jogo de palavras com o nome da cidade alemã Cologne, onde todo artista sonha um dia expor a sua arte, relacionado à antiga denominação do local onde os expositores estão tendo a chance de apresentar suas obras.

Entre os destaques está a instalação com objetos que formam uma cidade, do artista Clóvis Santos, que está em tratamento no Instituto Juliano Moreira. Sua obra foi apresentada também na última Bienal de Arte de São Paulo. Diante de êxitos como esse, o diretor do museu só tem mais um sonho: sensibilizar a população da Zona Oeste, onde está localizado o espaço, para apreciar a arte contemporânea. ■

Programação no Museu

A exposição *Cologne in Colônia* permanece no Museu Bispo do Rosário até o dia 5 de março de 2006, de terça-feira a domingo, das 10h às 17h, com entrada gratuita. Os professores que quiserem agendar visitas podem telefonar para (21) 2446-6628.

A próxima mostra será *Loucuras da paixão*, com trabalhos feitos somente por mulheres. Na ocasião, será apresentada Rosenda, uma artista em tratamento no Instituto Juliano Moreira. As produções terão como ponto de partida a paixão e de que forma ela inspira a criação artística.

Para 2007 já estão programadas mostras de obras relacionadas à temática do esporte, por conta dos Jogos Pan-americanos. Além disso, haverá uma exposição em homenagem a André Filho, que criou a canção *Cidade maravilhosa*, com o título *A cidade maravilhosa de André Filho*.

Para (re)animar as escolas

Capacitação em animação ajuda professores a enfrentar desafios da alfabetização

Mesmo antes dos clássicos personagens de Walt Disney e da dupla Hanna-Barbera ou do advento do computador, a animação já exercia fascínio sobre crianças e adultos. A arte de decompor movimentos começou há milênios, junto com as primeiras pinturas rupestres. Popularizou-se no século passado como forma de entretenimento e meio de expressão graças à evolução tecnológica e à disseminação do cinema e da televisão. Apesar de ser principalmente uma opção de diversão, muitos animadores souberam se aproveitar da fantasia gerada pelas imagens em movimento para transmitir mensagens mais complexas, abordando questões como amizade, solidariedade e crítica social.

No século XXI, as possibilidades de uso da animação se multiplicam na medida em que a inclusão digital cresce, os meios de comunicação se democratizam e as técnicas de

produção se aperfeiçoam. A Secretaria Municipal de Educação (SME) e a MULTIRIO vêm explorando o potencial pedagógico da animação no processo de educação dos alunos da rede de ensino da cidade. Além dos premiados *Juro que vi* e *Carta animada pela paz*, nos quais os estudantes são colaboradores e realizadores de produções animadas, a MULTIRIO organizou pela primeira vez em 2005 uma oficina de capacitação em animação para professores.

“A idéia é estudar junto com os professores as possibilidades da articulação entre a linguagem da animação e os desafios da alfabetização, especialmente nas circunstâncias em que há resultados negativos, como as classes de progressão – explica o assessor especial da presidência da empresa”, Fernando Mozart, um dos responsáveis pela oficina. ►

TEXTO

IVAN KASAHARA,

REPORTER DO PROGRAMA

SÉCULO XXI



Profissionais da equipe de animação da MULTIRIO trabalhando com alunos da Rede

Nos meses de agosto e setembro, 20 professores indicados por suas respectivas CREs aprenderam a utilizar o WebPainter, um programa cedido à MULTIRIO para uso em escolas públicas, e alguns *softwares* livres, como Pivot e DrawSWF – todos utilitários de criação de animação. Atualmente o grupo mantém contato por correio eletrônico e deve ser mantido em 2006 para consolidar as experiências. “Além de se apropriar da técnica e da linguagem, esses professores estão desenvolvendo projetos pedagógicos que utilizam a animação em desafios concretos de sala de aula. A partir daí, vamos pensar em formas de socializar e generalizar esse conhecimento”, diz Mozart.

Alguns educadores já desenvolviam atividades com animação antes mesmo da oficina. Um exemplo é o projeto Ser Criança, um dos destaques da III Mostra Trocando Idéias com o Século XX1, realizado pela professora Amália Araújo, do Ciep Agostinho Neto (2ª CRE). O projeto levou crianças a conhecer jogos antigos, a montar brinquedos ópticos e a produzir um curta de animação. “A animação possibilita desenvolver uma infinidade de propostas, o estímulo à expressão, o trabalho com a escrita e a elevação da auto-estima do aluno, tudo integrado com diversos conteúdos”, explica Amália, que também participou da oficina.

Para a professora Alessandra Aguiar, da Escola Municipal Bahia (4ª CRE), o trabalho com animação rende frutos para os alunos de sua classe de progressão – jovens entre 11 e 17 anos de idade que ainda eram analfabetos no início de 2005: “Após as atividades no laboratório de informática, era necessário redigir o que eles haviam feito. Em situações anteriores, não tinham qualquer interesse nisso. Agora querem aprender a escrever para contar o que realizaram com as animações, querem aprender a ler para conhecer melhor o que vêem na tela”, conta Alessandra, para quem o principal desafio em levar a animação para a escola é transformá-la não apenas em um atrativo, mas também em um meio para se alcançar o conteúdo curricular.

Anima Escola – Desde 2002, a SME é parceira do festival de animação Anima Mundi no projeto Anima Escola, que cresce a cada ano. Em

2005, cerca de 150 professores e 1 mil alunos participaram, ao menos, de uma das cinco fases do projeto. Segundo um dos diretores do Anima Mundi, Marcos Magalhães, “a idéia é desmistificar a tecnologia da animação, mesmo sem o uso de computadores”. Para a assistente da diretoria de Educação Fundamental da SME, Jurema Holperin, a parceria se justifica porque tudo o que ajuda na aprendizagem e no desenvolvimento dos alunos é bem-vindo.

“O ponto primordial é a questão pedagógica. Até o professor que não utilizar o saber adquirido na produção de vídeos pode desdobrar esse conhecimento de outras formas na sala de aula”, ressalta Jurema.

Mas por que a animação tem tantas utilidades pedagógicas? E por que os alunos se sentem tão estimulados por ela? Em primeiro lugar, fica clara a mudança de posição dos estudantes, que passam de meros espectadores a produtores de mídia. Na opinião da professora Wânia Clemente, coordenadora do Programa Século XX1, é importante também o fato de a animação ser eminentemente lúdica: “É faz-de-conta. Através da animação, a criança dá vida a personagens de seu imaginário e transforma suas idéias em narrativas, descobrindo potencialidades que muitas vezes as rotinas familiares e escolares sufocam. A criança desenvolve a capacidade de interligar o real ao imaginário e, assim, favorece a constituição de novos conhecimentos e valores.”

A coordenadora do Núcleo de Artes Alencastro Guimarães, Teresa Gil, capacitada pelo Anima Escola, diz que “o potencial pedagógico da animação está no desvendamento e no domínio dos recursos e códigos dessa linguagem”. Já Fernando Mozart ressalta que todo esse processo ainda é inicial, ligado à generalização dos laboratórios de informática na rede, mas que veio para ficar. Ele diz que a MULTIRIO pretende incentivar e divulgar ao máximo as animações feitas por escolas municipais e lembra que o *site* Século XX1 está aberto a colaborações e já abriga algumas produções de professores e alunos. ■

SAIBA MAIS

Revista NÓS DA ESCOLA,
nº 28 e 33
Programa Século XX1
www.multirio.rj.gov.br/seculo21

Chuva de meteoros

Não é difícil, numa noite estrelada, observarmos pontos luminosos cruzando o céu. Alguns deixam um rastro ou podem ser ouvidos, mas a maioria parece um ponto brilhante a se deslocar rapidamente numa trajetória curta. Devido à semelhança com uma estrela caindo, o fenômeno ficou conhecido como estrela cadente. Na verdade, são pequenos fragmentos sólidos entrando na atmosfera terrestre em altas velocidades. Esses fragmentos são chamados meteoróides.

A entrada na atmosfera representa uma mudança brusca de meio. O meteoróide sai de um vácuo quase total para um meio denso. Astronautas enfrentam essa transição numa manobra conhecida como reentrada, na qual o seu veículo deve ser posicionado na inclinação e velocidade certas para não entrar em combustão. De modo semelhante, um nadador sempre procura uma inclinação ideal para mergulhar.

É um erro comum utilizar a palavra meteoro para fazer referência a esses pequenos fragmentos ou mesmo a asteróides. Meteoro é um fenômeno atmosférico, e isso inclui chuva, vento, relâmpago, arco-íris etc. É bom lembrar que o cientista que estuda os fenômenos atmosféricos é o meteorologista. Quem quer saber se vai chover no fim de semana procura as previsões meteorológicas. A estrela cadente é um meteoro que, por ser provocado por um meteoróide, interessa de maneira especial à astronomia.

Muitos meteoróides são originários de material expelido por cometas. À medida que se aproxima do sol, o cometa se aquece. Parte de seu material volátil evapora, formando uma longa e característica cauda. Nesse processo, uma grande quantidade de grãos sólidos também se desprende do núcleo do cometa. Alguns caem novamente, atraídos pela gravidade do núcleo, outros ficam pelo caminho. São essas partículas deixadas para trás que provocam as chuvas de meteoros.

Ao longo de seu movimento de revolução ou translação, a Terra atravessa os rastros deixados por certos cometas. Como a travessia dura

alguns dias, as chuvas de meteoros podem ser observadas por noites consecutivas.

Os observadores na superfície do planeta podem reparar que os meteoros parecem sair de um ponto específico no céu. Esse ponto é chamado radiante. Cada chuva é batizada de acordo com a posição de seu radiante.

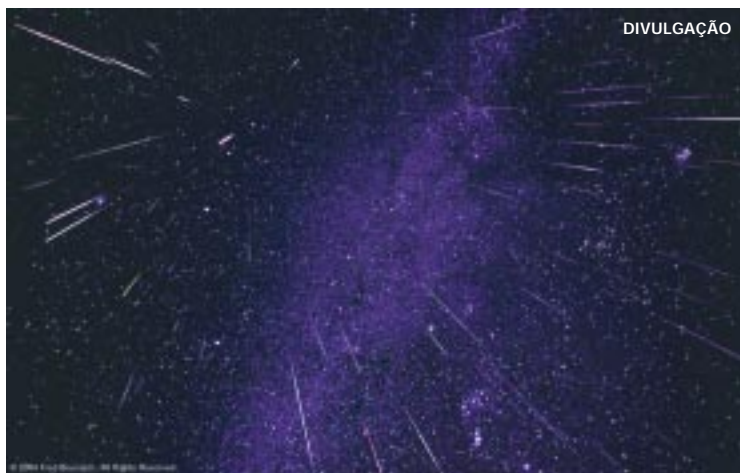
A Terra cruza os mesmos rastros anualmente. Assim, as chuvas de meteoros são eventos periódicos. Em outubro, por exemplo, com maior ocorrência por volta do dia 20, temos Oriônidas, cujo radiante se localiza na constelação do Órion. Essa chuva é associada ao célebre cometa Halley.

Em dezembro acontece Geminidas que, curiosamente, não é associada a um cometa, mas ao asteróide 3200 Phaethon. Uma possível explicação é que esse asteróide tenha sofrido um impacto e pequenos fragmentos tenham ficado ligados gravitacionalmente a ele. Ao longo de sua órbita, alguns fragmentos seriam gradativamente deixados para trás. Pode ser também que 3200 Phaethon seja um cometa que já perdeu o seu material volátil.

O fato de as estrelas cadentes não serem estrelas não abala a beleza do fenômeno. Você pode continuar a chamá-las de estrelas cadentes, mas tenha em mente sua verdadeira natureza. E por que não manter o hábito de fazer um pedido ao ver uma? Só não esqueça de elaborar uma lista de pedidos antes de observar uma chuva de meteoros. ■

TEXTO

LEANDRO LAGE DOS SANTOS
GUEDES, ASTRÔNOMO DA FUNDAÇÃO PLANETÁRIO



O êxito como objetivo

Embora diferentes no aprendizado, esportes coletivos e individuais têm pontos em comum



Todos os movimentos produzidos pelo homem – correr, pescar, lutar, caçar – surgiram a partir de necessidades específicas e foram transmitidos de geração a geração através dos séculos. Esses movimentos, que incluem os jogos, as brincadeiras, as danças, as lutas e os esportes, são chamados de práticas corporais e expressam os símbolos de diversos contextos da cultura humana.

Ao longo dos anos, novos paradigmas foram transformando essas práticas, principalmente as associadas ao que hoje entendemos por esporte, permeadas pela lógica da competição e pelo envolvimento com aspectos comerciais. Nesse processo, o esporte sofreu significativas transformações, como a sua disseminação no meio social, chegando ao ponto de se constituir atualmente como um verdadeiro fenômeno sociocultural observado em todas as classes e camadas populares, o que pode potencializar uma de suas características fundamentais: o aprendizado.

Quando se fala em esportes, a primeira diferenciação que se faz é entre os coletivos e os individuais. As formas de aprendizado dessas duas modalidades esportivas podem variar bastante. Entretanto, para o professor da Escola Municipal Silveira Sampaio, Jorge Pereira Rodrigues, não existe muito essa diferença no âmbito escolar, pois normalmente as crianças praticam esporte tanto individual quanto coletivamente. Quando se trata de um atleta, porém, as diferenças segundo ele podem ser mais perceptíveis. “O esporte individual,

por deixar o competidor mais exposto, de um modo geral faz com que ele adquira um pouco mais de responsabilidade, pois o êxito ou fracasso não pode ser transferido para outra pessoa”, explica.

Ainda segundo Jorge, que também é árbitro internacional e professor de atletismo, nos esportes coletivos, a própria natureza da modalidade incentiva ao convívio em grupo na hora do jogo, o que muitas vezes traz resultados positivos no sentido do coletivismo, mas também em alguns casos pode significar transferência de responsabilidades.

Vale lembrar que mesmo nos esportes individuais todo o processo de treinamento é feito coletivamente, com vários profissionais envolvidos. Para Larri Passos, técnico de tênis e treinador do brasileiro Gustavo Kuerten, para ser um vencedor, mesmo num esporte individual, o atleta precisa de uma equipe, mesmo que esta equipe seja a sua família.

Para ambos os profissionais, quando se treina um atleta de uma equipe coletiva, muitas vezes é necessário adequar as suas características às necessidades do grupo, sempre respeitando suas individualidades. Já, no esporte individual, é preciso entender as características de cada atleta.

Em comum, nos dois casos, está a vontade de obter êxito, e para isso ter responsabilidade e prazer pelo que se faz é fundamental para o sucesso. ■

TEXTO

JOANNA MIRANDA, PEDAGOGA
DO NÚCLEO DE PUBLICAÇÕES
E IMPRESSOS

IMAGENS

SÉRIE ATLETAS DO RIO
PRODUÇÃO MULTIRIO

SAIBA MAIS

Programa *Atletas do Rio*
MULTIRIO, 2004

Rio de Janeiro em números

Estatísticas, mapas, estudos e imagens da cidade estão na página Armazém de Dados, do IPP

Professores que buscam informações e dados sobre o Rio de Janeiro contam agora com um grande aliado no portal da Prefeitura: o *site* Armazém de Dados. Desenvolvido pelo Instituto Pereira Passos (IPP) da Secretaria Municipal de Urbanismo (SMU), a página reúne um extenso acervo de estatísticas, mapas, estudos e pesquisas sobre a cidade.

Ao acessar o endereço, o professor encontra seis tópicos temáticos classificados na página como destaques. O primeiro deles, sobre saúde na região metropolitana do Rio, reproduz dados de 2003 da Pesquisa Nacional por Amostragem de Domicílios (Pnad) do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), com informações sobre o consumo de serviços de saúde no país, incluindo a capital fluminense. Também é possível acessar um trabalho sobre a realidade de 1,3 milhão de crianças e adolescentes brasileiros, com textos, gráficos e tabelas de institutos de pesquisas como o IBGE, DataSus (banco de dados do Sistema Único de Saúde) e Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais (Inep), entre outras instituições.

Nos destaques há ainda um estudo sobre questões ligadas às mulheres no Brasil, nas grandes regiões e capitais, especialmente no município do Rio de Janeiro, além de pesquisa sobre o turismo carioca. No Rio Atlas, o visitante encontra mapas cadastrais e temáticos personalizados com informações sobre a cidade. No destaque sobre desenvolvimento humano, há um relatório sobre mercado de trabalho, renda, habitação, saneamento, educação, saúde e 86 indicadores de condições de vida tabulados para os bairros do município e regiões administrativas, entre 1991 e 2000.

Estatísticas— O Armazém de Dados está dividido em seções. Na área de estatísticas municipais, o visitante pode obter informações sobre território, meio ambiente, população,

economia, educação, saúde, cultura, esportes, lazer, turismo, infra-estrutura, uso do solo, transporte e habitação. A seção reúne mais de 600 tabelas e gráficos nos formatos .xls e .pdf, organizados em pastas temáticas. Na mapoteca, estão disponíveis para consulta e *download* mapas temáticos de uso do solo por regiões e plantas representando a cidade.

O PortalGeo abriga informações sobre o acervo de cartografia e de geoprocessamento do Rio de Janeiro. Na primeira seção do portal, pode ser encontrada parte da história da cartografia da cidade, com mapeamentos realizados entre 1908 e 2000. Na segunda, há uma base de dados de informações geográficas que inclui todos os arquivos digitais de mapeamento da cidade. O portal também disponibiliza dados sobre o censo 2000 do IBGE, um panorama sobre bairros e regiões administrativas da cidade, um aplicativo que identifica endereços, informações sobre áreas de preservação ambiental e dados sobre os bairros cariocas.

Na seção de estudos e pesquisas, o internauta encontra uma biblioteca virtual que reúne artigos, ensaios, pesquisas, notas técnicas e textos jornalísticos sobre a cidade. Lá está reproduzida a coleção completa dos textos do encarte Rio Estudos, publicado desde 2001 com o *Diário Oficial* do município, com destaque para o índice de homicídios em cidades de mais de 300 mil habitantes. O visitante pode ainda acessar o plano estratégico do município do Rio de Janeiro.

Além de todos esses dados, o usuário poderá também encontrar informações interessantes como as letras do hino da cidade e o das escolas da rede municipal, a bandeira e o brasão do município, população, data de fundação da cidade, padroeiro, endereço da prefeitura, e um banco de imagens com fotos de diferentes regiões cariocas. Por último, há uma seção com *links* úteis, que levam a *sites* de instituições nacionais e internacionais e de revistas especializadas em geografia. ■

TEXTO

FÁBIO ARANHA

SERVIÇO

Para acessar o Armazém de Dados, basta entrar no portal da Prefeitura e procurar na coluna direita pelo *link* do *site* ou então acessar o endereço <http://www.armazemdedados.rio.rj.gov.br>.

O internauta pode se cadastrar na comunidade do Armazém para ser informado por *e-mail* sobre as novidades da página e receber convites para participar de promoções. Todo o conteúdo do *site* pode ser reproduzido desde que não seja para fins comerciais e mediante citação da fonte dos dados.

O mundo na tela da sua TV

Novas séries adquiridas pela MULTIRIO levam cultura e diversão à sala de aula

A diversidade cultural toma conta da programação da MULTIRIO em 2006. Além da origem diversa das novas séries adquiridas, produzidas por terceiros – Canadá, Estados Unidos, Austrália, França e Brasil, para citar alguns –, as temáticas também são variadas: abordam desde o universo infantil das brincadeiras, passando por costumes e culturas de um sem-número de países, até assuntos mais densos, como o Brasil da década de 30 e o nascimento de um vulcão durante a Segunda Guerra Mundial.

O *mix* de programas, com estréias previstas para o primeiro semestre, reúne produções premiadas nos mais importantes festivais do mundo e ainda preenche requisitos considerados indispensáveis pela assessora-chefe de Relações e Negócios Internacionais da MULTIRIO, Lilian Holzmeister Szajowicz. “Para que integrem a nossa programação, observamos se o conteúdo é compatível com os currículos propostos, se favorece o processo de conhecimento, se é interdisciplinar e, ainda, se valoriza a cultura brasileira e as de outros povos”

Da pesquisa em centenas de materiais audiovisuais surgem títulos que atendem a todas as faixas etárias. *Noah e Saskia (ver box)*, por exemplo, é uma série dedicada aos adolescentes, que aborda questões cotidianas e comuns a eles de forma dinâmica e contemporânea. Saskia, uma menina australiana, relaciona-se pela internet com Noah, jovem inglês. Ambos projetam seus ideais na rede e aos poucos percebem que estão conseguindo alcançá-los na vida real.

A produção da Australian Children’s Television Foundation mistura humor, drama e narrativa acelerada para cativar a garotada e os especialistas. A fórmula dá certo, e a série é, segundo o diretor de Mídia e Educação da MULTIRIO, Marcos Ozório, “sintonizada com os padrões de comportamento e com a linguagem dos adolescentes do terceiro milênio”. Para Marcos, a presença de elementos que recheiam o imaginário da juventude atual garante o sucesso entre os adolescentes e oferece aos pro-

fessores boa oportunidade para conhecer, reconhecer e trabalhar questões afetas aos jovens e suas relações com as novas tecnologias.

Outra aquisição que tem tudo a ver com a garotada entre oito e 12 anos de idade é a série canadense *Viajantes da história*, que narra fatos e a vida de personagens históricos, mesclando fantasia e realidade. “A série apresenta de forma divertida e inusitada fatos e personagens históricos. Os professores de história terão em mãos um excelente material para as aulas. Já os alunos, aprendizagem e diversão garantidas”, prevê Marcos Ozório.

Diferenças em alta – Além do universo jovem, a MULTIRIO investiu em produções que contemplam a diversidade humana, cultural e natural de diferentes países, suas características geográficas, costumes e culturas. *Aqui no meu país*, série documental francesa, traduz muito bem esse interesse em expor na TV aberta o que há pelo mundo, mostrando aspectos interessantes de cada lugar, como a bandeira, a moeda, o clima, a geografia e a história.

Luzes para Gita, do Canadá, também aborda temas como imigração, adaptação, frustração e solidariedade. Destina-se a crianças de cinco a nove anos de idade e com uma vibrante animação narra de forma simples e sensível a missão da protagonista Gita que precisa enfrentar a saudade da terra natal depois de migrar para outro país.

Os valores de amizade, solidariedade e superação estão em destaque em outra animação canadense: *Os amigos de Kwan Ming*. Numa comovente história de generosidade, Kwan conta somente com os amigos para desempenhar três tarefas: encontrar um terno que nunca rasgue, botas que nunca gastem e pães que nunca endureçam.

A descoberta do mundo além das fronteiras de nossa própria cidade é o pano de fundo de *Showa Shinzan*, mais um desenho animado do

TEXTO

ALESSANDRA SAUBERMANN

IMAGENS

SÉRIES EM EXIBIÇÃO NA

MULTIRIO



Canadá, produzido para jovens. Durante a Segunda Guerra Mundial, Yasuko é levada à casa dos avós em Hokkaido, nordeste do Japão, próximo ao Monte Usu. De lá, ela observa o vulcão e percebe a guerra e a fúria da natureza, atendo-se a narrar o nascimento do Showa Shinzan concomitantemente aos horrores do combate.

Em outro eixo temático, *É tempo de diversão* e *Vamos brincar* confirmam que o ludismo é fator dos mais importantes para uma primeira idade sadia. *É tempo de diversão* “é uma deliciosa série que nos mostra diferentes brincadeiras e jogos de vários países, revelando um aspecto comum à infância em qualquer lugar do mundo: a capacidade de brincar”, analisa Marcos Ozório. E, embora trate do mesmo assunto, *Vamos brincar* viaja pelas brincadeiras ao redor do globo com tratamento de câmara mais sensível.

Tesouro em sala de aula – Em uma terceira segmentação, de conteúdo mais teórico, as séries *Arte e matemática*, *Brasil em movimento*, *Acima do peso* e *O mundo secreto dos jardins* revelam-se material de primeira, tanto para o telespectador quanto para professores e alunos em sala de aula. Conforme descreve Marcos Ozório, a série brasileira *Arte e matemática* pode ser explorada pelos professores de matemática e de artes de forma integrada e articulada, favorecendo o trabalho interdisciplinar.

Produzida também por aqui, *Brasil em movimento*, da Tatu Filmes, é composta por três programas de 52 minutos cada. A série, dirigida por Eduardo Escorel, dá espaço a temas da história do Brasil de 1930 a 1935 e surpreende os espectadores, que descubram como foram importantes e interessantes os fatos daquela época.

Para enfrentar a epidemia de obesidade, a Canadian Broadcasting Corporation e a National Film Board of Canada produziram *Acima do peso*, documentário em que um especialista conduz o público pelas evidências alarmantes de como a sociedade gerou um ambiente altamente tóxico para si mesma. Assim como *Arte e matemática* e *Brasil em movimento*, *Acima do peso* tem conteúdo multidisciplinar.

Os amantes de botânica e zoologia também foram contemplados pela seleção de programas da MULTIRIO para 2006. A extraordinária série *O mundo secreto dos jardins* é verdadeiro presente para eles. A série norte-americana explora o mundo de um jardim em dimensões microscópicas com duas peculiaridades: as imagens, belíssimas, e uma trilha sonora de tirar o fôlego.

Para se ter uma idéia da interdisciplinaridade dos 20 episódios, de 30 minutos cada, enquanto o roteiro é fiel aos fatos da ciência, a música, interpretada por ninguém menos que Ella Fitzgerald, Lena Horne, Louis Armstrong, Billie Holliday, Sarah Vaughn, entre outros, pode ajudar a tornar inesquecível qualquer aula de inglês.

A exemplo do que determinou a aquisição de produtos licenciados pela MULTIRIO nos anos anteriores, Marcos Ozório explica que os produtos adquiridos para 2006 são resultado de uma política clara de democratizar o acesso do que há de melhor em produção no mundo em termos de programas e séries de TV para o público das TVs abertas. “Desta forma, a MULTIRIO busca apresentar ao seu público produtos premiados e reconhecidos por seus aspectos éticos e estéticos, bem como pelo valor educativo de seus conteúdos e formas”, conclui o diretor. ▶

Quando forma é conteúdo

TEXTO: MARIA INÊS DELORME, DIRETORA DO NÚCLEO DE PUBLICAÇÕES E IMPRESSOS DA MULTIRIO

Só vendo para entender. Tão sedutora, instigante, divertida, às vezes misteriosa e muitíssimo polêmica é a série australiana *Noah & Saskia*, nova aquisição da MULTIRIO, exibida pela TV Bandeirantes e pelo canal 14 da Net. Por suas características tão diferenciadas, pode se tornar reducionista e quase impossível escrever sobre todas as suas qualidades. Pode e deve ser assistida por professores, crianças e jovens, seus amigos, familiares e responsáveis.

Há uma indicação bastante nítida para o segundo segmento do ensino fundamental ou, numericamente falando, para um público de 12 anos de idade em diante. E vale como indicação que o telespectador tente dedicar especial atenção e peso tanto aos temas e tramas quanto à forma como são apresentados e tratados. A ação integrada dos idealizadores, diretores, produtores e, sobretudo, dos roteiristas merece destaque especial. O misto de dramaturgia e animação enriquece e torna a série mais bonita e melhor.

Assim, *Noah & Saskia* vem confirmar que forma e conteúdo são ingredientes indissociáveis, em especial pelos recursos tecnológicos de que se dispõe hoje. Os temas tratados, amplamente atuais e pertinentes à vida de crianças e jovens urbanos, não podem ser discutidos fora do âmbito da estética da série, que mistura imaginação e ficção, dramaturgia e animação com conflitos e alternativas muito reais, atuais, sem a preocupação estéril de apresentar soluções prontas ou rápidas. Ao contrário, a trama de cada episódio é desmembrada em várias subtramas que, entremeadas, convidam ao debate e à reflexão. A riqueza dessa série, além disso tudo, está ainda na preocupação em desnudar sem cerimônia conflitos e tensões, por diferentes ângulos, óticas e éticas.

Noah e Saskia são, respectivamente, um menino nativo e residente na Austrália e uma menina nativa e residente na Inglaterra. A relação entre ambos é sempre mediada pelo computador e pela internet, por onde dialogam, brigam, desabafam e compartilham suas vidas. A ambientação da série é tipicamente européia, bem inglesa mesmo, o que se justifica por ser uma produção australiana, que reflete a história da ex-colônia inglesa e pelo fato de a Austrália ainda hoje integrar a comunidade britânica. Mas essa ambientação típica não impede a expressão do que é particular e próprio à personalidade de cada um dos jovens protagonistas, à sua história e à sua cultura, que, vale dizer, são questões comuns e muito próximas às vivenciadas hoje pela população adolescente urbana e tecnologicizada de diferentes partes do mundo.

O leque de temas da série é amplo, atualíssimo e muito autêntico para os dias de hoje: a complexa relação entre pais e filhos, as expectativas dos pais em relação ao futuro da vida dos filhos, as questões relativas ao que deve ser do âmbito feminino e do masculino, o desempenho das funções materna e paterna em famílias com formatos variados, entre outros. Nesse contexto, Noah e Saskia narram suas vivências e seus enigmas, expressam sentimentos humanos nem sempre tidos como nobres, como raiva e vingança, criam estratégias de atração e poder, vivenciam situações de *bullying* e eventualmente de algum mistério.

Os computadores e a internet estão presentes em todos os episódios como condutores do diálogo entre Noah e Saskia, que imaginam um ao outro de modo bastante diferente do que de fato são. Cada um tem fantasias sobre o seu par como sendo um galã e uma estrela, ambos de rara beleza. Fora do mundo ficcional, Saskia é uma adolescente simples, despenteada, meio desajeitada, mas muitíssimo interessante, e ele, Noah, muito normal, também despenteado e, pode-se dizer, desajeitado. Mas bastante diferente de Saskia e igualmente interessante.

Como o uso do computador e da internet são o carro-chefe da série, pelo menos na relação virtual e ao mesmo tempo muito verdadeira de Noah e Saskia, também são discutidas nos episódios questões relativas à propriedade intelectual na rede. Nessa discussão está o papel dos *hackers*, que na maioria das vezes são bandidos que invadem e roubam produções e espaços alheios, mas que eventualmente podem funcionar como detetives para desvendar crimes de roubo ocorridos na internet.

Para saber mais e aproveitar o tudo-de-bom que essa produção oferece, vale ver com seus alunos, e mais de uma vez, cada episódio. Certamente eles e vocês, professores, irão desejar e precisar ver e rever certos episódios para apurar os olhares, as diferentes compreensões e percepções, nos debates que se seguirão, com toda a certeza, acalorados e muito polêmicos. ■

Em debate, mídia e educação



Contribuir para a reflexão sobre as relações que se estabelecem entre mídia e educação, para subsidiar o desenvolvimento de práticas mídia-educativas na escola é o principal objetivo do fascículo “Mídia e educação”, da série *Temas em debate*, de atualização curricular da Secretaria Municipal de Educação (SME) do Rio de Janeiro.

O documento foi elaborado a partir de discussões realizadas pela Divisão de Mídia-Educação junto aos professores das Salas de Leitura Pólo, Salas Satélites e representantes das equipes da Divisão de Educação (DED) das 10 Coordenadorias Regionais de Educação (CRES), participantes do GT Mídia – grupo de trabalho criado pela Divisão em 2001. A reflexão proposta

pelo grupo partiu de discussão iniciada em 1996, quando foi elaborada a primeira edição do Núcleo Curricular Básico Multieducação, que classificava como um dos princípios educativos a questão das diferentes linguagens.

Ao longo dos últimos 10 anos, diversos aspectos foram incorporados a essa discussão, a partir de diferentes contribuições teóricas, bem como práticas desenvolvidas por professores e alunos da rede municipal, nas salas de aula, nos laboratórios de informática e nas diversas ações e projetos promovidos pela SME, especialmente no âmbito das Salas de Leitura, Pólos de Educação pelo Trabalho, Núcleos de Arte e Programa Nacional de Informática na Educação (Proinfo). Nesse contexto, um marco importante foi a ▶

TEXTO

SIMONE MONTEIRO DE ARAUJO
DIRETORA DA DIVISÃO DE MÍDIA-
EDUCAÇÃO DA SME

FOTO

ALBERTO JACOB FILHO

criação da MULTIRIO – empresa de multimeios da Prefeitura do Rio de Janeiro –, voltada à produção de mídias de qualidade e sua apropriação crítica por professores e alunos, que implementou diversas iniciativas em consonância com a política educacional da SME.

Essa trajetória orientou a reflexão sobre a questão das mídias no contexto educacional, numa perspectiva que vai além da mera constatação de sua existência como recurso pedagógico de apoio ao trabalho do professor. Mais do que isso, TV, rádio, jornais e internet, entre outros, introduzem, a partir de suas respectivas linguagens, novas formas de ver e de representar o mundo, alterando as percepções de tempo e de espaço, e afetando diretamente a constituição de subjetividades e de relações sociais.

O fascículo destaca, portanto, a necessidade de uma profunda revisão dos paradigmas educacionais, buscando redimensionar as relações de ensino a partir da compreensão de que, mais do que meras ferramentas para ilustrar a abordagem de conteúdos ou tornar a aula mais dinâmica, as mídias constituem uma dimensão da vida humana.

Numa sociedade em que as transformações se dão simultaneamente em múltiplas formas, sentidos e em grande velocidade, os educadores encontram vários desafios para ressignificar a cada dia sua prática pedagógica. No entanto, não se pode ignorar que a centralidade da palavra escrita e falada, bem como a relação entre um *professor que tudo sabe* e um *aluno que tudo ouve*, devem ceder cada vez mais espaço à convivência de diversos saberes e discursos que se produzem de diferentes modos, por diferentes atores.

Nesse sentido, a escola não pode ser identificada como única via de acesso a conhecimentos socialmente produzidos e sistematizados. Ao contrário, ela se constitui num espaço de produção, discussão e apropriação crítica de conhecimentos, estabelecendo uma relação direta com outros espaços educativos formais e não formais, considerando a influência decisiva das mídias no dia-a-dia de alunos, pais e educadores.

A compreensão dos processos pelos quais professores e alunos estabelecem múltiplas relações para acessar, interpretar, criticar e produzir novas informações e conhecimentos no contexto das diferentes linguagens é condição essencial à ampliação de suas possibilidades de ser e estar *no* e *com* o mundo. Assim, o desenvolvimento de práticas mídia-educativas na escola se impõe como uma necessidade deste tempo em que vivemos. Apropriar-se destes conhecimentos, relacionando-os à sua prática é tarefa de todos os educadores, independentemente da modalidade, nível de ensino, série ou ano de escolaridade em que atuam ou disciplina que lecionem.

O texto aborda, ainda, diversos aspectos identificados no caminho da apropriação crítica das mídias e de sua integração às práticas pedagógicas, apresentando alguns pressupostos norteadores para o trabalho, dentre os quais cabe destacar que:

- é preciso refletir sobre as bases teóricas que fundamentam a ação educativa para evitar o risco de que *novas tecnologias* sirvam apenas para reforçar *velhas metodologias*;
- a incorporação e o desenvolvimento de práticas mídia-educativas ultrapassam a perspectiva reducionista da *escolarização/didatização dos meios*. Para além da *aula de informática* ou da *hora do vídeo*, tais práticas devem estar a serviço de um currículo vivo, cuja dinâmica não se limite à realização de atividades ou eventos estanques, mas que, ao contrário, envolvam a comunidade escolar no exercício cotidiano de trocas significativas.

O documento apresentado não tem como propósito esgotar o tratamento do tema; ao contrário, se traduz num convite aos educadores da rede pública municipal de ensino para um (re)pensar sistemático e coletivo sobre a sua prática. A construção de um projeto político-pedagógico que não se situe entre a total negação ou a simples apologia da presença das mídias na escola, mas que, antes de tudo, se proponha a discutir sua inegável influência, para aprender e (re)descobrir novos caminhos é o nosso grande desafio. ■

Cultura urbana não é folclore

O advento da internet contribuiu para a elaboração de diversas identidades e para a construção de novos conhecimentos. E também influenciou tanto na reelaboração de outros conhecimentos mais consolidados que constituem a tradição moderna quanto na modernização das tradições. Assim, a cultura se moderniza e se traduz em linguagens reatualizadas que são comuns aos diversos sujeitos em idade escolar. Além disso, aparece como um espaço privilegiado de práticas coletivas, sociabilidades, representações, símbolos e rituais que os jovens buscam para demarcar uma identidade.

É possível pensar nos alunos como produtores e consumidores de culturas que se manifestam nos diversos espaços públicos e que nem sempre têm visibilidade no interior da escola. Sem entrar em pormenores, é como se a cultura estivesse no interior de uma mochila que tivesse de ser abandonada pelo aluno quando este ultrapassasse os muros e portões da escola. E também como se este aluno estivesse preparado para receber outros conhecimentos novos que nem sempre lhe dizem respeito ou lhe despertam o interesse. Ou seja, a cultura urbana não tem espaço como expressão ou elaboração das identidades infanto-juvenis. Há um enorme potencial cultural trazido pelos alunos que é silenciado pela necessidade, ou até mesmo pela obrigatoriedade, que a maioria dos professores tem em cumprir as exigências relacionadas aos conteúdos voltados para a série e para as disciplinas específicas.

Seja com projetos pedagógicos mais progressistas, seja com ações isoladas de alguns educadores, algumas escolas estão investindo na utilização de elementos da cultura urbana no processo de ensino e aprendizagem e com isso rompendo com o senso comum presente na prática escolar que quase sempre associa cultura popular a folclore.

A capoeira, por exemplo, está atrelada a aulas de educação física. Ao restringi-la apenas às práticas corporais, perdemos a possibilidade de ampliar o seu campo de ação, uma vez que deixamos de discutir com os alunos sobre os diversos aspectos culturais e sócio-históricos que compõem

a sua plenitude e a tornam uma das maiores expressões da cultura popular – que sofre transformações, se urbaniza e ao mesmo tempo é apresentada como espetáculo. Assim, é preciso pensar nos processos de transformação da cultura como produção e expressão populares em direção à produtivização para o consumo.

Quando a cultura popular urbana é impedida de entrar pela porta da frente da escola, ela precisa pular o muro para poder transformar-se em elemento de identificação e organização de crianças e jovens em torno de gostos e práticas comuns e que constituem os diversos grupos estudantis. Só que a formação desses mesmos grupos, definida por suas diversas expressões culturais, geralmente passa despercebida pelos professores. Assim, funkeiros, charmeiros, góticos, esquetistas, RPGistas e roqueiros ou não têm visibilidade nos espaços escolares ou, quando são notados, é para que a escola utilize alguns mecanismos disciplinadores para justificar o desinteresse, e com isso reforçar os mais diversos adjetivos utilizados para *preconceituar*, identificar e até mesmo afastar muitos alunos que andam em grupos e que parecem não responder às exigências disciplinares e não correspondem ao “padrão de aluno ideal”.

Essa idealização tem como conseqüência a marginalização das expressões culturais urbanas presentes na escola através desses jovens. A discriminação contra esses grupos pode ocultar o despreparo da instituição para lidar com as diferenças que constituem os seus universos e o desconhecimento dos profissionais de educação no que diz respeito aos alunos e suas práticas culturais específicas. Isso, certamente, inviabiliza a presença da multiplicidade de culturas urbanas nos espaços escolares.

Para o professor existe a possibilidade de – sem abrir mão dos conteúdos básicos pertinentes ao seu componente curricular – compreender a importância dessas linguagens através das quais a criança e o adolescente urbanos estão se expressando e de procurar, junto com os alunos, alguns caminhos que possam valorizar e aproximar cultura urbana e conteúdo. ■



Carlos Henrique dos Santos Martins
Professor de educação física da Escola
Municipal Nerval de Gouveia

Do cavalinho-de-pau ao univo



Universo das brincadeiras virtuais

Sensação do último Natal nos Estados Unidos, a boneca Amazing Amanda (incrível Amanda em português) tem pouco mais de 45cm de altura, mas promete “ouvir, falar e demonstrar emoções”, segundo a propaganda do fabricante, a Playmates Toys. Lourinha, de olhos azuis e com o mesmo rostinho angelical de suas antecessoras, Amanda combina diversas tecnologias, incluindo robótica facial, programa de reconhecimento de fala, *chips* de memória, dispositivos de rádio e *scanners*. A mistura faz com que ela vá bem além da simples repetição de frases prontas, reconhecendo a voz da dona, interagindo com ela, propondo jogos e reproduzindo expressões de tristeza e alegria. Vendido a US\$ 99, o mimo está longe do alcance da imensa maioria da população mundial, mas dá uma idéia da revolução que as novas tecnologias estão promovendo no universo dos brinquedos. E, sobretudo, nas formas de brincar. A matéria do jornal *The New York Times* sobre o lançamento de Amanda lembra que a indústria de brinquedos tropeçou nos últimos anos na mudança de gosto das crianças, que vêm trocando os tradicionais passatempos por aparelhos eletrônicos desejados pelos pais. Ao menos neste caso, vivemos uma realidade bem semelhante. Computadores, câmeras digitais, *iPods* e até telefones celulares conquistam cada vez mais a atenção de crianças e adolescentes como “brinquedinhos modernos”, possibilitando novas formas de ver, interagir e estar no mundo.

A ludicidade é característica essencial do homem. Os bebês brincam com o próprio corpo e com os objetos à sua volta sem que ninguém precise ensiná-los. Nas civilizações da antiguidade, já existiam piões, bonecas, bolas e outros objetos-brinquedo, encontrados em escavações arqueológicas no interior de túmulos, em sepulturas de crianças. Desde as épocas mais remotas as crianças e os adultos brincam, e é assim que dão sentido ao mundo e se constituem como sujeitos. É brincando que aprendem a viver em sociedade, a hipotetizar situações e a expressar desejos, medos, sentimentos e fantasias. É brincando que desenvolvem a criatividade, a capacidade de usar a linguagem, suas estruturas psicomotoras e cognitivas e seus processos psíquicos mais complexos. É brincando, enfim, que crescem.

Não importa como ou com o quê brincam, o fato é que as crianças brincam permanentemente. “Num restaurante, garfo, faca e colher viram uma família, com pai, mãe e filhos. Podem mudar as brincadeiras, mas permanece a capacidade de simbolizar, de dar vida ao imaginário”, observa Maria Aparecida Mamede, professora do departamento de educação da PUC-Rio. Se a bola de gude e a amarelinha já não têm tanto espaço nas grandes cidades, onde as crianças passam cada vez mais tempo trancadas em apartamentos, o imaginário é infinito. Tanto faz se a interface é o chão riscado a giz ou a tela do computador, se a brincadeira é o telefone sem fio ou o torpedo enviado pelos modernos celulares.

Como nós próprios, nossas formas de brincar são também moldadas pela época em que ►

TEXTO

RENATA PETROCELLI

FOTOS

ALBERTO JACOB FILHO



Evento reuniu Fernando Mozart, Maria Tereza Freitas, Lynn Alves e Marilena Rescala em torno de debate sobre novas tecnologias

vivemos. A cada época correspondem hábitos, visões de mundo, angústias e – por que não? – brincadeiras e brinquedos próprios. Professora da Faculdade de Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), Rita Marisa Ribes destaca as mudanças deflagradas pelo aparecimento de novas tecnologias na história cultural do brinquedo com um exemplo sobre rodas: as crianças empurravam carroças, depois substituídas por carrinhos, que ganharam movimento por corda, fricção e, hoje, são guiados a distância, por controle remoto. Mas as mudanças não se restringem às transformações técnicas nos próprios brinquedos, como ressalta a professora. “Novas tecnologias desencadeiam novas formas de percepção, de expressão, de linguagem e, inclusive, de ludicidade. Somos educados pelas inovações tecnológicas que cada época cria e, a partir dessa educação dos nossos modos de perceber, conceituamos o mundo”, define Rita.

Brincar de viver – Para o filósofo e historiador Johan Huizinga (1872-1945), o caráter da ludicidade é de tal forma determinante na espécie humana que ele a denomina *Homo ludens*. A expressão é título de seu livro sobre o assunto,

publicado em 1944. Segundo Huizinga, é pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve, dele se originando todas as atividades humanas, como a linguagem, a filosofia, a guerra, a arte e as leis. Diz o autor: “Regra geral, o elemento lúdico vai gradualmente passando para segundo plano, sendo sua maior parte absorvida pela esfera do sagrado. O restante cristaliza-se sob a forma de saber: folclore, poesia, filosofia e as diversas formas da vida jurídica e política. Fica assim completamente oculto por detrás dos fenômenos culturais o elemento lúdico original”.

Do mesmo modo, também nas vidas de cada um de nós a ludicidade vai “ficando oculta” na medida em que crescemos. No mundo adulto, ao menos aparentemente, seu espaço é restrito a algumas poucas ilhas de descontração ao longo dos dias. Ela é o oposto do compromisso, da “coisa séria”, da lógica da razão. Preocupados com o ritmo exigente das obrigações, esquecemo-nos de seu caráter estruturante e das possibilidades de aprendizado e desenvolvimento que ela encerra. Mas, ainda assim, brincamos, como defende o semiótico tcheco Ivan Bystrina: “Entre os seres humanos o jogo não

se limita apenas à infância; ao contrário, o ser humano aprecia o jogo e as brincadeiras até o fim de sua vida, até a morte. Os jogos têm a finalidade de nos ajudar na adaptação à realidade, além de facilitar sobremaneira o aprendizado, o comportamento cognitivo”.

Continuamos brincando depois de adultos, e brincamos cada vez mais diante de novidades como a fotografia digital, as *webcams* e os celulares que registram fotografias. Objetos de consumo das crianças de nossa época, estas pequenas maravilhas da modernidade servem de passatempo aos já crescidos e não é raro ver homens engravatados sorrindo para seus telefones celulares, a princípio apenas mais um instrumento a serviço do monopolizador mundos dos negócios.

Qualquer situação pode ser vivida de forma lúdica. “Basta que a atividade tenha uma motivação intrínseca, que dê prazer pelo próprio prazer, e não por um objetivo a ser atingido”, define Aparecida Mamede. Com as novas tecnologias, cada vez mais os adultos encontram formas lúdicas de se relacionar com instrumentos surgidos em função do trabalho. Navegam na internet por necessidade mas também por simples deleite, utilizam o Skype¹ para a comunicação com um parente distante ou com um amigo do bairro, carregam para lá e para cá em seus *pen drives*² tanto relatórios importantes quanto flagrantes de momentos em família. A professora Aparecida lembra que sua mãe, aos 94 anos e já um pouco debilitada para saídas longas, trocou a frustração de não poder visitar a exposição de Claude Monet no Brasil pela contemplação virtual. Ela não sabia usar o computador, mas contou com a ajuda da filha e ainda imprimiu as imagens dos quadros prediletos para dar de presente às amigas. “Ela passou horas de ludicidade, compreendendo que a vida dela ultrapassava as fronteiras de um quarto”, recorda Aparecida.

Modos de olhar – Para a criança, qualquer novidade é encarada com ares lúdicos. Daí sua tão propalada facilidade em lidar com as inovações tecnológicas. Enquanto os adultos quebram a cabeça para assimilar cada nova possibilidade como uma obrigação de se alinhar com a modernidade, a criança a desvenda como um brinquedinho desconhecido, repleto de mistérios e rico em potencialidades de criação de novos mundos imaginários. É assim com o computador ou com uma bola, com um *game* ou um quebra-cabeças.

Ao se relacionarem com as inovações, as crianças são necessariamente influenciadas por elas. E seus modos de brincar são apenas um dos âmbitos nos quais esta influência se manifesta. Não é só o fato de elas ►

Diálogo entre gerações

A desenvoltura de crianças e adolescentes diante das novas tecnologias traz novas possibilidades de diálogo e de criação conjunta com os adultos, sejam pais ou educadores. Reconhecidas as habilidades, experiências e vocações específicas de cada um, bem como a importância do intercâmbio, amplia-se infinitamente o universo de constituição de sentidos e saberes. Foi justamente nesta diversidade que Maria Aparecida Mamede apostou ao analisar uma série de jogos eletrônicos na década de 1990. Ela costumava montar grupos para jogar com crianças e adolescentes de seu condomínio. “Eles têm uma velocidade impressionante, mas chega uma hora em que a experiência conta também. É uma pena que muitos professores ainda resistam a dialogar com as tecnologias na escola, com de medo de que os meninos ‘passem a perna neles’. É ótimo que eles nos ‘passem a perna’, mas também temos um conhecimento que eles não têm”, pondera a professora.

Para o campo da educação, o reconhecimento dos modos de conhecer das crianças é uma excelente perspectiva. Já ficou para trás, faz tempo, o modelo de professor que sabia tudo e tinha a obrigação das respostas na ponta da língua. A constituição do conhecimento pressupõe sujeitos ativos, autores de perguntas e respostas, capazes de aprender, mas também de ensinar a partir de suas próprias experiências. E nada melhor que as novas tecnologias para trazer tudo isso para o plano concreto. Rita Ribes ressalta, no entanto, o risco de consequências negativas, como a supervalorização da novidade, da jovialidade e da descartabilidade pela ideologia do mundo do consumo, no qual as dificuldades dos adultos frente às novas tecnologias são vistas como desabono. Mais uma vez, a saída é o equilíbrio, como conclui a professora: “Não basta saber manipular essa infinidade de objetos, é preciso criar critérios para o seu uso. Para a construção desses critérios de uma forma ética, tanto a experiência de vida do adulto quanto os desejos e saberes infantis são fundamentais”.

¹ Skype é um *software* gratuito que possibilita a realização de conversas telefônicas via internet.

² *Pen drive* é um pequeno dispositivo de armazenamento de dados, com aparência semelhante a um isqueiro ou chaveiro e um adaptador para interface com o computador.

transformarem em brinquedos objetos como celulares, *iPods* e máquinas digitais, ou de passar horas diante dos *games*. Nem tampouco o fato de que muitos brinquedos passam a incorporar as novas tecnologias – caso da boneca Amanda e do tradicional Lego, que ganhou sua primeira versão cibernética há alguns anos³. O essencial é que a cultura construída pelas inovações tecnológicas engendra outros modos de ser e estar no mundo, outras formas de relação com a realidade e o ambiente circundantes, descobertas e possibilidades diversas.

Nossa época, mediada pela tevê, pela fotografia, pelo cinema e pelo computador, tem características próprias e produz novas linguagens e novos modos de ordenar a vida. Vivemos em um mundo marcado pela descontinuidade, pela virtualidade e pela simultaneidade. A era das certezas ficou para trás, bem como a lógica da linearidade e as fronteiras bem definidas entre real e imaginário, ou entre a brincadeira e a “coisa séria”⁴. Hoje, é possível brincar com a TV e o telefone ao mesmo tempo, quando ela nos pede a interação. Faz-se o imaginário ganhar corpo nas páginas de bate-papo da internet, onde personagens da fantasia dialogam por meio de teclas operadas por dedos de carne e osso⁵. Podem-se, ainda, transformar gatas borralheiras clicadas da realidade em cinderelas virtuais com um simples toque da “varinha de condão” do computador.

No livro *Por que estudar a mídia?*, Roger Silverstone destaca o fato de que a mídia nos convida o tempo inteiro à brincadeira: “(...) brincamos com nossa mídia, e por meio dela, quando, com maior ou menor prazer, vemos e nos envolvemos com as provações gladiatórias do jogo de futebol televisionado ou o romance manufaturado do jogo de namoro pela TV. Assistimos à nossa sociedade sendo *rebrincada* nas narrativas recursivas da novela. Brincamos na internet, baixando jogos, assumindo papéis, fabricando papéis com outros jogadores, que nos são desconhecidos a não ser pelas características que assumem, como aliados e adversários no espaço eletrônico”.

De certa forma, somos todos crianças na capacidade de brincar com a TV, o computador ou a fotografia digital. Deixamo-nos perder com o maior prazer na estrutura hipertextual da internet – para Aparecida Mamede, reedição moderna do mito do labirinto, que sempre atraiu o homem. “As tecnologias da informação juntam fala, imagem e cor. Isso é muito importante para o ser humano, que vive de voz, imagem e movimento. E o hipertexto é como o cérebro. Não pensamos de modo linear”, sentencia a professora.

Não é à toa, portanto, que as crianças brincam com os aparatos tecnológicos. E se constroem a partir deles. A atração exercida por jogos

Pensamento coletivo

O tema ludicidade e novas tecnologias foi um dos destaques do 1º Encontro Internacional de Mídia/Riomídia, promovido pela MULTIRIO. O evento, realizado em dezembro de 2005 no Planetário da Gávea, reuniu pesquisadores, criadores e produtores de mídia para crianças e adolescentes, promovendo sua interação com professores e outros participantes. As professoras Maria Tereza Freitas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, e Lynn Alves, da Universidade do Estado da Bahia, abordaram temas como internet e *games*, respectivamente, enquanto Fernando Mozart, assessor da presidência da MULTIRIO, falou sobre o projeto Século XX1. Os palestrantes ressaltaram a importância das novas tecnologias na constituição da subjetividade de crianças e jovens e na determinação de suas formas de interação com o mundo. A possibilidade de transformar todos em produtores e emissores de informações também esteve em pauta, sobretudo na fala de Fernando, que relatou a experiência das oficinas de animação promovidas pela MULTIRIO com turmas de progressão das escolas da rede municipal de ensino. “A animação é um jogo pelo qual quem faz brinca e pode tornar a fantasia concreta”, defendeu.

³ Em 1998, o fabricante dos célebres blocos de encaixar Lego explorou a convergência tecnológica ao lançar o Mindstorms Robotics Invention System. O brinquedo combinava engrenagens, rodas, motores, sensores e *software* para ajudar os usuários a criar robôs inteligentes usando os blocos com pinos. Só no Natal daquele ano, foram vendidos 100 mil conjuntos, por cerca de US\$ 200. O curioso é que os adultos compunham metade dos usuários da novidade. A empresa acabou amargando prejuízo quando *hackers* decifraram e divulgaram na internet o código do *software*.

⁴ Segundo Freud, a brincadeira é “coisa séria”. O princípio que governa a brincadeira é o princípio do prazer (*Luzt Prinzip*), que se opõe ao princípio da realidade (*Realitat Prinzip*).

⁵ O diálogo entre a realidade e a fantasia na internet é retratado na série australiana *Noah & Saskia*, nova aquisição da MULTIRIO e um dos temas da seção *Olho Mágico* desta revista.

eletrônicos, computadores, por desenhos animados e pela TV é fato de nossa era e determina uma série de características dela. Uma das mais significativas é a prevalência da imagem em nossas experiências cotidianas. Cada vez mais brincamos com a imagem e nos guiamos por ela, seja na tela da TV ou do computador, nas câmeras digitais ou nos telefones celulares. Ao mesmo tempo, podemos ver “vivas” na tela “realidades” que até bem pouco tempo só ganhavam cor e movimento em nossa imaginação. Para a professora Rita Ribes, a importância da imagem nas inovações tecnológicas se reflete em vários níveis. “Priorizamos o caráter visual na relação que mantemos com o mundo, seja no campo da ludicidade ou em outras esferas da vida, como a política. A supervalorização da imagem desencadeou um processo de apuração da visão, a despeito de outros sentidos e capacidades humanas”, analisa Rita.

Da tela para a vida – A evolução das tecnologias é uma realidade que não pode ser ignorada, já que somos formados também por elas. Elas se refletem na forma como as crianças aprendem a se relacionar com o mundo e, conseqüentemente, nos objetos que escolhem como brinquedos. Assim, se o computador é hoje um grande atrativo, é porque apresenta desafios, como ressalta a professora do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (USP) Edda Bontempo em entrevista ao Rio Mídia – Centro Internacional de Referência em Mídias para Crianças e Adolescentes. “Um bom brinquedo é desafiador para a criança, precisa instigar a curiosidade da garotada (...) Não é à toa que as crianças vivem grudadas no computador”, destaca.

No computador, nos jogos eletrônicos, na tela da TV, nos *iPods*... Pais e professores, surpresos e assustados, questionam o isolamento e o sedentarismo característicos da maior parte das atividades que conquistaram de vez as crianças. Como tudo na vida, a resposta está no equilíbrio. A necessidade de mediação é evidente, como também a certeza de que todo exagero é prejudicial – não importa se são oito horas diárias diante da tela do computador ou jogando ►



Para a professora Rita Ribes, cada vez mais nos guiamos pela imagem

O poder da ludicidade

Fãs de RPG desde crianças, os irmãos Thiago Luiz e Rodrigo Jeferson Gomes, de 19 anos, estavam um pouco deslocados na oficina de produção de revista eletrônica do Pólo de Educação pelo Trabalho (PET) Dr. Jair Tavares de Oliveira, em Campo Grande. A história deles começou a mudar quando a professora Teresa Cristina Onório sugeriu que criassem um jogo para inserir na revista que a turma produzia. Um ano depois, os irmãos já criaram tantos jogos que têm até uma página na internet para disponibilizá-los ao público (www.extrapolandogames.e1.com.br). “Nosso papel é valorizar o que eles têm a oferecer. Apostei e deu certo. Hoje, o restante da turma sumiu e eles continuam frequentando o Pólo. Já fazem até oficinas para outros alunos”, comemora Teresa.

A temática mais comum nos jogos criados pelos irmãos é história do Brasil, uma das paixões de Thiago. “A gente via que, dos jogos produzidos nos outros países, a maioria era baseada na cultura de cada um”, justifica o jovem, que começou a criar jogos de RPG porque gostava do passatempo mas não tinha condições de comprar os livros disponíveis, todos muito caros. Agora no papel de produtores, Thiago e Rodrigo já tiveram várias chances de conferir a reação da garotada diante de suas criações, em rodadas de jogos promovidas pelo próprio PET. “Tem até fila. Os jovens acham chato estudar história do Brasil, mas aprendem com a magia do jogo”, conclui Rodrigo.

bola na rua. “É preciso fazer uma distinção entre o reconhecimento do caráter lúdico de atividades como assistir à TV ou manipular jogos eletrônicos e a redução da experiência lúdica de crianças e jovens a apenas esse tipo de atividade. A riqueza e a variedade de possibilidades são fundamentais para que habitemos o mundo e o transformemos de maneira criativa”, ressalta Rita Ribes.

Garantir o acesso de crianças e adolescentes a diversas fontes e formas de ludicidade deve ser a primeira preocupação de pais e edu-

cadores diante da atração que as inovações tecnológicas exercem. Outra é a consciência sobre o fato de que elas determinam novas formas de ser e estar no mundo, o que não pode ser desprezado no processo de educação. Outra, ainda, é a valorização da brincadeira, da ludicidade como atividade promotora do desenvolvimento. Dialogar com os aparatos tecnológicos pode ser um caminho lúdico e saboroso para a constituição de conhecimento, para a descoberta de novas possibilidades de uso e interação e para a troca de experiências entre alunos

Jogo, imagem e tecnologia – possibilidades de

LYNN ALVES¹

A presença dos jogos na história da humanidade começou com a própria evolução do homem, antes mesmo de serem estabelecidas normas e regras de convivência. Os rituais da caça e guerra tinham um caráter lúdico, de entretenimento, de força e poder. Segundo o historiador holandês Johan Huizinga, os jogos são uma atividade universal anterior à própria cultura, que mesmo em suas definições menos rigorosas sempre pressupõe a sociedade humana. Os próprios animais realizam atividades lúdicas.

Com o passar do tempo, os jogos passaram a ser entendidos apenas como atividades de entretenimento. Contudo, jogar é mais que distração. Segundo Huizinga, os jogos são um elemento da cultura, um dos pilares da civilização e têm cinco características fundamentais. A primeira, o fato de serem livres, uma escolha dos jogadores – peculiaridade de qualquer atividade lúdica.

A segunda é que não têm nem vida corrente nem vida real. A criança, o adolescente e o adulto, quando se entregam ao jogo, estão certos de que se trata apenas de uma evasão da vida real, um intervalo na vida cotidiana, embora o encarem com seriedade.

A terceira característica está na distinção entre jogo e vida comum, tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. Há, portanto, um início e um fim para o jogo, assim como uma fronteira espacial deste com a vida real. Como quarta característica, o fato de que o jogo cria ordem e nela se configura, organizando-se através de formas ordenadas compostas de elementos como tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. A menor desobediência a esta ordem “estraga o jogo”.

Por fim, como quinta característica, a tensão gerada pela imprevisibilidade, incerteza e o acaso pode provocar um engajamento passional que implicará o desenvolvimento de um senso ético na definição dos limites do jogo. São as regras que definem o que é possível ou não. Contrariá-las implica pôr em xeque a existência da comunidade dos jogadores.

O jogo pode ser considerado um fenômeno cultural na medida em que mesmo depois de ter chegado ao fim permanece, segundo o historiador, como nova criação do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória e, ao ser transmitido, torna-se tradição.

Essas reflexões contradizem a visão de pais e professores, que argumentam que crianças e adolescentes estão apenas se divertindo quando jogam. Para muitos, há ali apenas lazer, o que muitas vezes é visto como perda de tempo. Esquecem-se de que brincar preenche as necessidades das crianças². Para teóricos e especialistas, entretanto, existe uma unanimidade em torno das contribuições cognitivas e sociais, afetivas e culturais potencializadas pelos diferentes jogos³.

Brincar é uma atividade que deve ser incentivada e encarada com seriedade pelos adultos, respeitando-se os momentos em que crianças e adolescentes desejam brincar, jogar, construir algo novo, valendo-se da elaboração dos conhecimentos existentes. Os jogos são tecnologias intelectuais, compreendidas, segundo o filósofo Pierre Levy, como elementos que promovem a construção ou a reorganização de funções cognitivas como a memória, a atenção, a criatividade e a imaginação e contribuem para

e seus pais e professores. Ir além do simples uso do computador ou da TV como remédio contra o tédio no ensino significa entender, considerar e trabalhar com o novo mundo que eles engendram – um mundo em permanente *zapping*, marcado pela velocidade, pela dispersão, pela simultaneidade e pela descontinuidade, com inúmeros convites à interação, ao jogo, à ludicidade e a novas experiências.

Seja qual for a época, sejam quais forem os aparatos, as crianças brincam. Brincam com

os computadores de último tipo ou com o cavalinho de pau, com o quase inesgotável universo musical dos *iPods* ou com o tradicional repertório das cantigas de roda, com a “incrível” Amanda ou com um pedaço de pano que se transforma em um bebê a ser embalado. Não há curso, aula ou lição no estressado mundo atual, de agendas cheias e pressões cada vez mais prematuras do exigente mercado de trabalho, que seja mais sagrado que o direito à brincadeira. Afinal, como já dizia Albert Einstein, “brincar é a mais elevada forma de pesquisa”. ■

SAIBA MAIS

Artigos e entrevistas sobre ludicidade podem ser encontrados no *site* do Rio Mídia, da MULTIRIO (www.multirio.rj.gov.br/riomidia). NÓS DA ESCOLA nº 30 traz uma matéria sobre *games*, tema de capa.

Ludicidade

determinar o modo de percepção e inteligência pelo qual o sujeito conhece o objeto.

Na sociedade contemporânea, o brincar vem sendo permeado por elementos tecnológicos que possibilitam a simulação de situações até então impossíveis. A tecnologia *high tech* invade lojas, telas de tevês e computadores, anunciando brinquedos mais sedutores, que permitem aos consumidores ir além do faz-de-conta da infância das gerações passadas. Nesse processo de busca de novos ícones sedutores, acompanhamos a evolução dos diferentes elementos tecnológicos presentes nas brincadeiras – do velho cavalo de madeira aos sofisticados jogos eletrônicos.

Fisgados pelas imagens – As empresas de entretenimento exploram de forma significativa o potencial imagético de seus produtos, seja através de filmes e *games*, seja através da preocupação com a apresentação dos brinquedos, hoje produzidos e vendidos pela mídia televisiva e telemática. É fundamental fisgar o olhar do consumidor.

Os sujeitos estabelecem diferentes relações de ordem afetiva, social, cognitiva e pedagógica com as histórias que são narradas nos filmes, *games*, vídeos e na programação da TV, inclusive nas propagandas⁴. As imagens podem também atuar como espaços de ressignificação de questões pessoais, promovendo momentos de catarse.

Assim, através de imagens ficcionais e reais, o sujeito realiza seus desejos e necessidades afetivas, projetando idéias e fantasias. As imagens funcionam como válvula de escape, liberadora de questões intrínsecas que precisam

ser resolvidas. Isso promove um efeito catártico, ocupando as horas de prazer e lazer como um mero passatempo, uma evasão da vida real, um intervalo na vida cotidiana.

Contudo, essas possibilidades não implicam a transposição do que é visto nas diferentes telas para o cotidiano dos sujeitos. A repetição desses comportamentos no dia-a-dia pode sinalizar a existência de algum distúrbio psicológico que precisa ser investigado. Assim, é fundamental que os adultos estejam atentos às mensagens subliminares enviadas pelas crianças e adolescentes, exercitando uma escuta mais sensível do que querem dizer.

As atividades lúdicas são inerentes ao ser humano, independentemente do momento histórico que estamos vivendo. O que muda são os artefatos, as tecnologias utilizadas, mas o prazer de brincar é estruturador para o homem. O brincar sempre foi e será uma linguagem utilizada para criar, imaginar, pensar, construir, aprender, enfim, tornar-nos sujeitos desejan-tes.

¹ Mestre e doutora em educação e comunicação, professora da Universidade do Estado da Bahia (Uneb) e do Centro de Pós-graduação e Pesquisa da Fundação Visconde de Cairu (Ceppev), autora do livro *Game over – jogos eletrônicos e violência*.

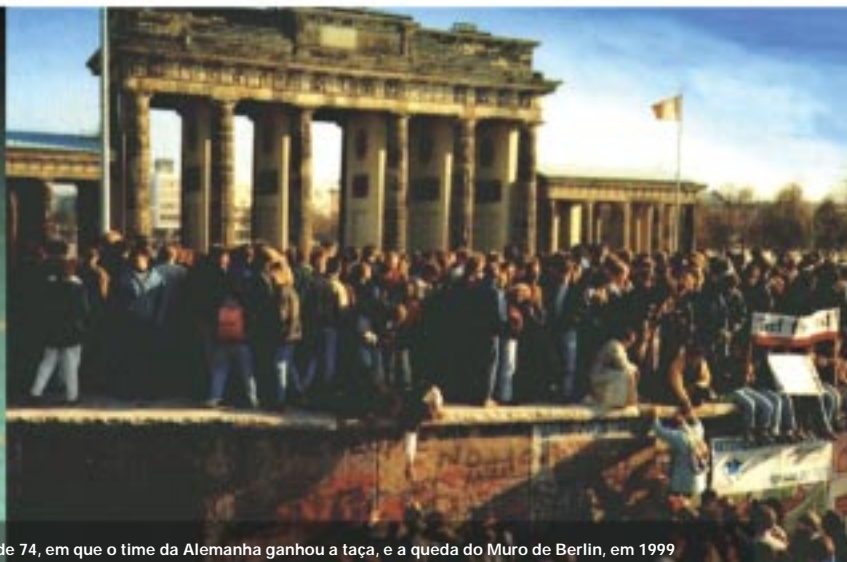
² Segundo o pensamento de Lev Vygotsky e de Sigmund Freud.

³ As contribuições mencionadas são de Jean Piaget, Henry Wallon, Lev Vygotsky, Daniil Elkonin, entre outros (cognitivas e sociais); Sigmund Freud, D. Winnicott, Melaine Klein, Eliza Santa Roza (afetivas); e Johan Huzinga, Walter Benjamin (culturais).

⁴ As narrativas apresentadas nos *games* e nas propagandas ainda são limitadas.

Dois países entre duas Copas

Alemanha recebe mundial de futebol pela primeira vez depois da queda do Muro e da reunificação



Momentos da história alemã: o jogo final da Copa de 74, em que o time da Alemanha ganhou a taça, e a queda do Muro de Berlim, em 1999

A Copa do Mundo de futebol volta à Alemanha 32 anos depois de sua última edição naquele país. Em 1974 o torneio aconteceu numa Alemanha dividida. Literalmente. Reflexos da Segunda Guerra Mundial. Em 1945 um acordo entre as nações que derrotaram a Alemanha nazista de Adolf Hitler acabou por dividir o país em dois. Assim, a parte Leste permaneceu sob domínio comunista, fazendo parte da chamada Cortina de Ferro, que reunia os países do Leste europeu geograficamente próximos ao território soviético. Já a parte Oeste ficou sob domínio capitalista, sob a influência da Organização do Tratado do

Atlântico Norte (Otan). Em 1961 os soviéticos decidiram conter a migração de cidadãos berlinenses para a parte capitalista da cidade, construindo ali um gigantesco divisor, o Muro de Berlim, símbolo máximo dos anos de Guerra Fria entre Estados Unidos e União Soviética.

No dia 22 de junho de 1974 a seleção da Alemanha Oriental venceu o time da Alemanha Ocidental em pleno estádio de Hamburgo, na parte capitalista do país. Do ponto-de-vista da competição, a vitória do selecionado do outro

TEXTO

HUGO R. C. SOUZA

IMAGENS

WWW.SPORTING-HEROES.NET

lado do Muro de Berlim pouco significou, pois ambas as equipes já estavam classificadas para as oitavas-de-final daquela Copa do Mundo. Mas o triunfo do time da parte comunista do país causou um forte impacto emocional, a ponto de o capitão da equipe da Alemanha Ocidental, Franz Beckenbauer, aparecer na tevê horas mais tarde para explicar a derrota a um público perturbado pela situação de uma nação que carregava a responsabilidade de ser vitrine do desenvolvimento capitalista europeu, em contraste com um lado comunista afundado em problemas econômicos e sociais.

Mais de 30 anos depois daquela Copa, a Alemanha reunificada em 1990 é um país completamente diferente. A queda do Muro de Berlim, em 1989, é conhecida entre os alemães como *Die Wende* (a virada). O premiado filme *Adeus Lenin*, de 2002, retrata essa euforia, que contrasta com as dificuldades encontradas pelas pessoas da antiga Alemanha comunista para se adaptarem à nova realidade. O território que até 1990 era a Alemanha Oriental ainda hoje é economicamente atrasado em relação ao lado ocidental. Isso se reflete também na Copa do Mundo de 2006. Das 12 cidades-sede da competição, apenas uma – Leipzig – da antiga Alemanha Oriental terá a honra de receber os jogos do torneio. Como aconteceu com todo o Leste europeu depois da queda do império soviético, a população passou por dificuldades que não estavam previstas nas promessas de abertura para uma economia de mercado.

Apesar dos problemas que refletem a história recente de destruição e divisão, os alemães reconstruíram a nação de uma forma que faz com que sua gente não esqueça os males do passado. O período sob domínio nazista e todos os tormentos que essa experiência trouxe para os alemães permanecem vivos não apenas na memória do povo, mas também nas lembranças concretas que a reconstrução fez questão de não apagar. Em grandes cidades como a capital Berlim, a política oficial do III Reich, de extermínio dos judeus, é lembrada com um gigantesco memorial próximo ao Parlamento, onde está reproduzido um cemitério judaico para não deixar os alemães esquecerem o holocausto. Em Nuremberg, o prédio onde foram julgados os principais líderes nazistas está permanentemente aberto à visita pública. Os visitantes sentam-se nas cadeiras do tribunal e assistem a um vídeo sobre o holocausto, que custou a vida de 6 milhões de pessoas e que nas palavras do general francês Charles De Gaulle foi um episódio que “envergonha o gênero humano”. Mesmo no interior do país os alemães não deixam o passado no esquecimento. Na cidade universitária de Tübingen, por exemplo, o mirante da ponte sobre o rio Neckar conserva um piso metálico onde está escrito que ali ficava uma estátua de bronze levada pelas tropas nazistas para fabricar munição.

Seis décadas depois do fim da Segunda Guerra Mundial e há mais de 30 anos da reunificação, a Alemanha é hoje uma democracia sólida, ►

Radiografia de um país

Nome oficial: República Federal da Alemanha
 Área: 356.733km²
 População: 82,2 milhões de habitantes (censo de 2000)
 Fuso horário: + 4 horas em relação a Brasília
 Capital: Berlim
 Principais cidades: Berlim, Munique, Colônia, Frankfurt, Hamburgo e Stuttgart
 Moeda: euro
 Idioma: alemão (oficial) e dialetos regionais
 Renda *per capita*: US\$ 26,570 (censo de 2000)
 Taxa de analfabetismo: menor que 5% da população (censo de 2000)
 Religião: 85% da população são protestantes



¹ Originária da região da Baviera, no extremo sudeste da Alemanha, a *Weissbier* é um tipo de cerveja que tem como característica o fato de ser produzida a partir do trigo e da cevada, diferentemente da pilsen que é fabricada apenas a partir da cevada.

pilar da União Européia, potência econômica e, claro, uma nação apaixonada por futebol. Os hábitos e a cultura de seu povo ainda são bastante singulares em tempos de globalização. Algumas dessas características são famosas e recorrentes para caracterizar o povo alemão, como o hábito de comer salsichas e batatas e a naturalidade com que a cerveja faz parte do cotidiano, a ponto de ter sido possível ver nos telejornais locais o ex-primeiro-ministro Gerhard Schröder despachando em seu gabinete com um copo de meio litro de *Weissbier*¹ ao lado.

Mas a Alemanha de hoje está além de salsichas, batatas e cervejas. O país é habitado por duas gerações nascidas no pós-guerra. Gerações que convivem ainda com sentimentos contraditórios, que remetem à culpa pelos horrores do passado – muito embora nada tenham a ver com o que aconteceu –, com a convicção de que seu povo cometeu um crime terrível, do qual não poderá

se esquecer jamais. São novas gerações que ouvem canções predominantemente norte-americanas e elegeram sanduíches turcos como o seu lanche favorito.

O legado cultural da Alemanha para a humanidade encontra poucas comparações. É o país da música de Beethoven, Bach, Brahms e Wagner, da poesia e dramaturgia de Bertolt Brecht, da prosa de Thomas Mann, da arquitetura magnífica da catedral gótica de Colônia, da filosofia de Nietzsche e Marx, e da primazia do pensamento político que influenciou todo o século XX.

Mas em junho e julho deste ano a Alemanha será futebol. A Copa do Mundo volta ao país e encontra uma sociedade madura, que há décadas vem ensinando a lidar com um passado que a envergonha, mas lhe dá força para buscar caminhos para um futuro livre dos fantasmas que assombram o seu povo. ■

Orientação profissional logo nos primeiros anos de escola

O sistema educacional alemão é bastante diferente do modelo brasileiro. Os estados que compõem a República Federal da Alemanha têm autonomia sobre a maneira de organizar o ensino e, assim, as características podem variar de região para região.

De forma geral, as crianças começam a frequentar o jardim de infância (*Kindergarten*) a partir dos três anos de idade. Os jardins são mantidos pelos municípios, igrejas ou iniciativa privada e, independentemente do caráter público ou particular, as mensalidades são calculadas de acordo com o rendimento da família de cada criança.

A obrigatoriedade escolar tem início a partir dos seis anos de idade e vai até, no máximo, os 18 anos, dependendo do estado da federação. O ensino passa a ser gratuito a partir da primeira série. Um semestre antes do ingresso na escola a criança é submetida a um exame médico, durante o qual é verificado se existem problemas de ordem psicológica, motora ou lingüística, passíveis de correção.

O primeiro dia na primeira série obedece um ritual do qual participa a família e a criança recebe um tradicional cone colorido cheio de doces e presentes. Devido à forte influência da igreja na sociedade alemã, muitas escolas promovem um culto ecumênico na paróquia mais próxima, antes do início das aulas.

Encerrado o ensino primário, as crianças alemãs já começam a ter definida a sua orientação profissional. Tendo como base o desempenho nos quatro primeiros anos de escola, os professores recomendam o tipo mais apropriado de escola secundária, que na Alemanha são três.

A *Hauptschule* (algo como escola secundária geral) dura de cinco a seis anos e a criança recebe uma formação geral básica. Após a conclusão existe um encaminhamento para uma formação profissionalizante direcionada à indústria e à agricultura. A *Realschule* (escola preparatória) dura seis anos e habilita a frequência de cursos profissionalizantes mais avançados e de escolas secundárias vocacionais. O *Gymnasium* (liceu) dura nove anos e possibilita uma formação mais aprofundada e o certificado de conclusão serve como habilitação ao acesso a uma universidade (uma espécie de substituto do vestibular brasileiro).

Mas o sistema não é tão fechado quanto parece. Conforme o desempenho do aluno nos dois primeiros anos de ensino secundário, existe a possibilidade de transferência de um tipo de escola para outro.

“Espelho, espelho meu...”

A valorização excessiva do corpo pode provocar transtornos alimentares e afeta até as crianças



A criança acorda e liga a tevê. Apresentadoras, cantoras e atrizes, todas magérrimas, conquistam fãs e lançam uma moda atrás da outra, enquanto modelos belíssimas exibem seus corpos perfeitos nos intervalos. A caminho da escola, a ditadura da beleza se impõe sob a forma de mais corpos cuidadosamente esculpidos, destaque em *outdoors* e nas capas das revistas. Com os colegas de classe, no mundo real, os quilinhos a mais viram motivo de chacota. De volta ao ambiente familiar e à tevê, as novelas reforçam a idéia de que é preciso ser belo, jovem e magro para ser feliz – as mocinhas das histórias são sempre esbeltas e os galãs, musculosos. O resultado de tanta exposição a um padrão de beleza extremamente rígido e irreal é a preocupação exacerbada com a forma física, que vem atingindo um número cada vez maior de pessoas, em idades cada vez mais tenras, e já ganhou até nome: corpolatria¹.

A indústria do corpo perfeito movimenta anualmente milhões de dólares em todo o planeta. São tratamentos estéticos, cirurgias plásticas, cosméticos, academias de ginástica, suplementos alimentares e “miraculosos” complexos emagrecedores. A mesma mídia que promove um desfile diário de corpos delineados à base de maquiagem e cirurgias bombardeia o cidadão comum com uma infinidade de anúncios, tentando convencê-lo de que um corpo escultural está ao alcance de qualquer um. Desde, é claro, que se invistam tempo, dinheiro e muito sacrifício².

A geração formada sob a influência do culto ao corpo carrega o peso da total responsabilidade por sua aparência. A idéia de que as formas podem ser construídas deixou para trás o conceito da beleza como um atributo natural. Ela agora é uma conquista. E em seu nome são justificadas restrições alimentares nocivas à saúde, intervenções cirúrgicas com finalidade puramente estética, jejuns, excessos na prática de atividades físicas e a ingestão de suplementos alimentares que prometem músculos rígidos e salientes.

Males no espelho – Transtornos alimentares como a bulimia, a anorexia nervosa e a síndrome do comedor compulsivo são cada vez mais comuns entre adolescentes e até entre crianças com menos de 10 anos de idade. “As últimas investigações epidemiológicas apontam para um considerável aumento do número de crianças e adolescentes acometidos por estas doenças. As pressões sociais, as exigências de uma apresentação estética, sinônimo de magreza para as meninas e de músculos trabalhados nos meninos, podem ser apontados como fatores que predis põem aos transtornos”, explica a psiquiatra ►

¹ O quarto programa da série *Presente do futuro*, intitulado “Sob medida”, lança um olhar sobre problemas como obesidade e anorexia e sua relação com a aparência.

² No auge de sua carreira, nos anos 90, a *top model* Cindy Crawford chamou a atenção para a indústria da beleza ao ressaltar que gastava duas horas diárias com o cabeleireiro e o maquiador. “Nem eu acordo parecida com a Cindy Crawford”, declarou a modelo.

TEXTO

RENATA PETROCELLI

IMAGENS

SÉRIES PRESENTE DO FUTURO,
EPISÓDIO SOB MEDIDA, E ACIMA
DO PESO, EXIBIDAS PELA MULTIRIO



Ana Cristina Martins Leandro, do Setor de Transtorno Alimentar e Obesidade do Serviço de Psiquiatria da Santa Casa de Misericórdia do Rio de Janeiro. Já a obesidade, que, ainda segundo Ana Cristina, atinge cerca de 6% das crianças do Sudeste do Brasil, se torna causa de baixa auto-estima, depressão e isolamento social.

Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), a bulimia e a anorexia estão entre as principais causas de morte entre mulheres jovens, de 11 a 20 anos de idade. A bulimia se caracteriza por episódios de ingestão exagerada de alimentos, seguidos por vômitos autoprovocados ou pelo uso de laxantes e diuréticos. É considerada bulímica a pessoa que apresenta essa conduta pelo menos duas vezes por semana. Já a anorexia é responsável pela percepção equivocada acerca do próprio peso. Mesmo desnutridos, os anoréxicos se vêem gordos e se submetem à fome contínua. Em 2004, um estudo realizado em Minas Gerais constatou comportamento alimentar inapropriado em 13,3% dos alunos entre 7 e 19 anos de idade das escolas públicas. Cerca de 59% estavam insatisfeitos com sua imagem corporal, 40% estavam em dieta e 56% praticavam exercício físico com objetivo de perda de peso. Além disso, 10% usavam métodos purgativos para controle de peso³.

Alguns sintomas são comuns entre as crianças e adolescentes que desenvolvem transtornos alimentares. É preciso estar atento a mudanças radicais e persistentes nos hábitos alimentares, resistência em compartilhar re-

feições, insatisfação permanente com a imagem corporal, mesmo quando não há sobrepeso, déficit no crescimento e jejuns prolongados após episódios de ingestão alimentar intensa. “Nas meninas, a falta de menstruação também pode ser um sinal de distúrbios alimentares”, completa a dra. Ana Cristina.

Detectado o problema, o tratamento é realizado em várias esferas. “Deve haver acompanhamento psicológico, psiquiátrico, quando há necessidade de intervenção medicamentosa, e nutricional, para a recuperação do peso e a criação de hábitos saudáveis”, destaca Kamile Santos Siqueira, nutricionista e doutora em Saúde Coletiva pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Na Santa Casa de Misericórdia, a equipe inclui psiquiatras, psicólogos, pediatras e nutricionistas. A presença da família é valorizada pela realização de terapia familiar e recomenda-se ainda um elo contínuo com a escola, para que a criança seja supervisionada o tempo todo.

Educação para a vida – A escola, no entanto, pode e deve ter um papel que vá bem além da supervisão dos alunos que já apresentam transtornos alimentares. Na verdade, sua mais importante tarefa neste assunto é a prevenção. Como ambiente no qual a criança constrói vários dos hábitos que carrega ao longo da vida, ela deve informar não apenas a alimentação saudável e a prática de exercícios físicos, mas também uma postura crítica em relação à corporalidade e aos apelos constantes da mídia pelo consumo de produtos e serviços que prometem seios grandes, cinturas finas, bumbuns empinados e músculos rígidos em série. Promover o debate em torno da estética e, sobretudo, das diferenças, é a melhor

SAIBA MAIS

Sobre o *bullying*, consulte: NÓS DA ESCOLA, n. 3 (cartaz); nº 16, p. 24 (seção Atualidade); nº 30, p.33 (seção Presente do Futuro).

³ Estudo conduzido por VILELA, J. E., LAMOUNIER, J. A., DELARETTI FILHO, M. A., BARROS NETO, J. R. & HORTA, G. M.



forma de diminuir a incidência desses males em crianças e adolescentes.

As diferenças são o cerne da questão para o professor Jocimar Daolio, da Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), que transformou sua dissertação de mestrado no livro *Da cultura do corpo*. Jocimar defende uma série de mudanças no ensino da educação física com o objetivo de formar cidadãos menos suscetíveis à mania do culto ao corpo. Ele critica a busca de um tipo de treinamento ideal para um grupo que é sempre heterogêneo e o destaque da melhoria da aptidão física como objetivo de ensino. “Uma educação física escolar que considere o princípio da alteridade saberá reconhecer as diferenças não só físicas, mas também culturais expressas pelos alunos”, argumenta ele na obra.

As aulas de educação física, embora sejam um espaço privilegiado para o tratamento dessas questões, não são o único. Foi justamente pensando nisso que o Instituto de Nutrição Annes Dias (Inad), responsável pelo programa de alimentação escolar na rede municipal de ensino do Rio de Janeiro, criou o projeto Com Gosto de Saúde. Com o objetivo de estimular o desenvolvimento de ações educativas sobre alimentação e nutrição, o projeto disponibiliza material para professores e alunos. Quatro temas já foram abordados em vídeos e cartilhas: alimentação e cultura, alimentação saudável, aleitamento materno e obesidade e desnutrição. “Acreditamos na construção do conhecimento cotidiano. O material sobre obesidade e desnutrição, por exemplo, parte do reconhecimento das diferenças. O objetivo não é abordar as doenças, mas mostrar que a saída é o equi-

brio”, explica Ana Maria Ferreira, nutricionista do Inad.

A mesma conduta é defendida também por Kamile, para quem o ideal é orientar sobre questões como índice de massa corporal, peso ideal, alimentação saudável, auto-estima e percepção corporal. “Falar sobre bulimia, por exemplo, tem um efeito colateral terrível. As crianças ouvem que existe a possibilidade do vômito autoprovocado e começam a fazer isso também”, ressalta a nutricionista. Os aspectos culturais, por sua vez, também devem ser levados em consideração. É o que destaca Jorginete de Jesus Damião, nutricionista do Inad. “Um pouco da alimentação tradicional se perdeu, em parte pela onda do *fast-food*, em parte pela mania das saladas para manter a forma. Não se come mais arroz com feijão. O equilíbrio deve ser a base de qualquer trabalho”, opina.

Valorizar o equilíbrio, promover o entendimento das diferenças e a crítica aos modelos impostos pela mídia são ações que estão ao alcance das escolas. Como temas transversais, a corporeidade e a lógica da padronização podem ser abordadas por quaisquer professores, das mais diversas formas. Basta ter criatividade e disposição para questionar os modelos aos quais crianças e adolescentes são expostos durante boa parte do dia. A valorização excessiva do corpo tem como conseqüências não apenas os transtornos alimentares, mas equívocos como a minimização do afeto, a dificuldade em lidar com as próprias singularidades e uma insatisfação permanente com a própria vida. Trata-se, enfim, de formar cidadãos livres e capazes de se orientar por seus próprios princípios e sentimentos, e não pelo que ditam os modelos vigentes. ■

Das academias para a escola

Os professores de educação física da 7ª CRE comprovaram a validade do velho ditado que diz que a união faz a força. Há três anos eles participam de encontros regulares para trocar experiências, discutir conteúdo e sugerir projetos para serem trabalhados nas escolas da coordenadoria. Os encontros – que em 2006 entram no seu quarto ano e fazem parte da proposta de formação em serviço da Secretaria Municipal de Educação (SME) – têm rendido excelentes frutos. Os professores aprimoraram a sua formação, ganharam credibilidade e criaram um fórum permanente para debater os rumos da educação física escolar dentro da CRE.

O trabalho começou em 2003, depois da realização de um concurso em que novos professores ingressaram na Rede para ministrar aulas às turmas do primeiro segmento. “Em conversas informais, eles comentavam que a sua formação era mais voltada à atuação em academias e que careciam de for-

mação e experiência em educação física escolar”, afirma a psicóloga e pedagoga Márcia Elizabeth da Matta Vicente, responsável pela concepção, planejamento e execução do projeto. Ela explica que a maioria das universidades prioriza a formação voltada às academias e ao esporte de alto rendimento.

A partir deste diagnóstico e com a ajuda de dois colaboradores e o apoio da direção da CRE, Márcia resolveu promover uma série de encontros para capacitar os novos professores da Rede. Antes, porém, dirigiu uma pesquisa aos colegas recém-chegados para descobrir com o que gostariam de trabalhar. Feita a pesquisa, marcou os dias e abriu inscrições. A adesão foi enorme: mais de 100 deles se inscreveram, alguns, inclusive, de outras CREs.

Receptividade– Os encontros começaram a acontecer aos sábados, fora do horário de trabalho. No primeiro ano, os profes-

TEXTO

FABIO ARANHA

FOTOS

DIVULGAÇÃO

Grupo de professores que frequentou o curso de capacitação da 7ª CRE em 2005



res puderam conhecer a estrutura da rede municipal de ensino e discutiram questões pedagógicas, como os Parâmetros Curriculares Nacionais(PCNs). O resultado foi extremamente positivo. “A receptividade foi ótima. Eles tiveram muita vontade, pois os nossos encontros aconteciam justamente quando deveriam estar de folga”, ressalta Márcia.

Em 2004, o grupo começou a trabalhar projetos com temas específicos. O primeiro deles foi a violência, aspecto da vida moderna com o qual a população é obrigada a conviver em grandes centros como o Rio de Janeiro. Em 2005, o tema foi o folclore e este ano os projetos deverão versar sobre o tema Por uma Educação Física Cidadã. Depois de discutidos nos encontros, os projetos passam a ser implementados nas escolas da coordenadoria.

No ano passado, quando o tema foi o folclore, o grupo criou um projeto sobre jogos populares que incluiu brincadeiras como amarelinha, cirandas e vários tipos de pique. Os professores pesquisaram vários jogos – inclusive, com suas famílias – para trabalhar com os alunos. Outro projeto do grupo contemplou jogos cooperativos, como futebol solidário, pique-ajuda e dança da cadeira. Professores e alunos também puderam criar novos jogos, que foram levados para as reuniões e discutidos em grupo. Para este ano, está previsto um projeto sobre os Jogos Olímpicos e sobre os Jogos Pan-americanos, cuja próxima edição será no Rio, em 2007.

Mudança de imagem– Márcia destaca que a iniciativa ajudou a mudar a imagem que os professores da disciplina tinham junto aos colegas e à direção das escolas. “Muitas vezes, o professor de educação física é visto com preconceito, como aquela pessoa que só sabe bater uma bolinha, como se fosse inferior aos outros. Isso mudou com o nosso projeto”, explica. Ela frisa que os encontros vêm estimulando os professores a aprimorar a sua formação: muitos deles fizeram cursos de especialização e de mestrado desde o início dos trabalhos.



O grupo teve aulas teóricas e práticas ao longo do curso

Márcia ressalta que além do lado profissional ela procura trabalhar também o lado pessoal de cada professor nas reuniões, permitindo que cada um deles lide com as questões que surgem a partir de sua vivência. Em sua opinião, o resultado não poderia ser melhor. Os professores têm se mostrado satisfeitos com as atividades realizadas e elogiam a iniciativa. “Os encontros proporcionam um apoio do qual o professor necessita. Trata-se de um espaço de troca contínua entre professores da mesma área, que passam por situações semelhantes. Eles enfrentam os mesmos problemas e desafios e vêem que não estão sozinhos. Sentem-se seguros e acolhidos. Também é uma oportunidade de vivenciar experiências de outras escolas que podem ser incorporadas à sua própria atuação”, afirma. ■

Ludicidade e corpo na próxima edição

Na próxima edição de NÓS DA ESCOLA, que circulará em março, trataremos do tema ludicidade e corpo. Na matéria de capa vamos partir do pressuposto de que o corpo é a nossa expressão no mundo para refletir sobre o papel da educação física na escola. Desde o final dos anos 1990, muitos especialistas vêm combatendo a “esportivização” desta disciplina na escola e defendendo uma prática de educação física para além do esporte. Ou seja, a idéia de favorecer o consciência do próprio corpo para que a criança e o jovem possam entender que cada um traz, dependendo de sua história sociocultural, uma possibilidade de movimento diferenciado.

Uma parceria pela educação

A possibilidade da troca de experiências, o aprofundamento da discussão sobre o dia-a-dia do professor e de questões que envolvem o universo da educação são alguns dos motivos que levaram à criação do Conselho de Colaboradores de NÓS DA ESCOLA em agosto de 2005. O grupo é formado por 10 professores da Rede, ligados a cada Coordenadoria Regional de Educação (CRE) e por representantes do Departamento Geral de Educação (DGED) da Secretaria Municipal de Educação (SME) e do Núcleo de Publicações e Impressos (NPI) da MULTIRIO. Lançado o desafio, de agora em diante a meta será aprimorar a relação entre docentes e mídia, discutindo o papel de ambos, e destacar práticas pedagógicas inovadoras.

Nas duas reuniões de pautas para NÓS DA ESCOLA, realizadas pelo Conselho no ano passado, foram relatadas experiências interessantes de profissionais da Rede, destacados eventos regionais das CREs e debatidos temas que auxiliam o desenvolvimento do pensamento crítico do professor e do aluno. Para se ter uma idéia, NÓS DA ESCOLA tem hoje uma tiragem de 36.500 exemplares mensais e repercute para todos os professores da Rede.

Avaliações – A diretora do DGED, Leny Côrrea Datrino, acredita que, antes de tudo, a parceria entre educadores e mídia serve para ampliar o olhar de ambos. “Quando pensamos que a linguagem é essencial ao processo de constituição humana, que a palavra tem um grande poder e é uma ferramenta primordial na comunicação, entendemos que jornalistas e professores informam, e principalmente educam, contribuindo para a formação de opiniões, para a constituição de conceitos”, diz ela.

Na opinião do conselheiro Guilherme Degou, da 9ª CRE, a integração é uma grande estratégia, pois permite a inserção de as-

suntos sintonizados com as reais necessidades dos professores da Rede e torna a revista um canal de publicação de trabalhos realizados por esses profissionais, como pesquisas e experiências em sala de aula que podem servir de inspiração a outros professores.

A conselheira Rosi Mattos, responsável pelas salas de leitura da 2ª CRE, vai mais além. Ela ressalta que é preciso haver uma troca maior de experiências sobre alfabetização. “Ainda existe um grande nó nesse ciclo. Existem muitas novidades nesse campo e os professores podem ter conhecimento da proposta de um colega e usá-la como idéia para um trabalho seu, adaptado à sua realidade”, explica.

A parceria, na avaliação da conselheira Cláudia Reis, assistente II da 4ª CRE, imprime um caráter de representatividade à revista, já que atuam juntos profissionais da MULTIRIO e professores da Rede, trazendo para as reuniões peculiaridades específicas e produtivas. A mesma visão tem a conselheira Adelaide Léo, da 6ª CRE: “estamos ainda bem no início do processo, mas já podemos vislumbrar um bom trabalho. As pessoas estão bastante disponíveis para esse movimento de troca”, aposta a professora.

Para a conselheira Marize Peixoto, vice-diretora da Faculdade de Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) e professora da equipe da Divisão de Educação (DED) da 1ª CRE, uma das seções de destaque de NÓS DA ESCOLA é o espaço em que os profissionais de educação publicam seus artigos. Ela também concorda com os colegas quando diz que tomar conhecimento das propostas de outras unidades da Rede pode ser enriquecedor para o trabalho desenvolvido pelos professores, ainda que a realidade da região em que cada escola está localizada seja diferente.

FOTOS

ALBERTO JACOB FILHO



As conselheiras Claudia Reis, Marize Peixoto, Rosi Mattos e Solange Maria Campos

Propostas – Reconhecer a importância da revista como ferramenta de auxílio na sala de aula é um dos aspectos que precisam ser mais trabalhados neste novo ano letivo com os docentes, na opinião da conselheira Solange Maria Campos, representante da equipe da DED da 3ª CRE e professora regente da Escola Municipal Maria Isabel Bivas. “Precisamos dessa parceria, que valoriza o que está sendo dado na sala de aula e ao mesmo tempo nos dá embasamento”, resalta Solange.

É justamente essa aproximação de quem produz conteúdos com o professor, que é o agente que está na ponta do processo educacional, o que encanta Marize. “Muitas vezes, quem está na sala de aula não tem noção do que é produzido para o professor. No momento em que são chamados para fazer parte do Conselho de Colaboradores, os professores discutem o que buscam, participam das seções da revista. É a possibilidade de interagir com o conteúdo”, diz a representante da 1ª CRE.

Na avaliação de Rosi, despertar o interesse de todos os professores para as discussões abordadas na revista ainda é uma meta a ser atingida. Segundo ela, é preciso intensificar ações para mostrar experiências e sugestões e a existência do Conselho de Colaboradores é um canal para atingir o ponto ideal. “Comecei a levar kits e produtos da MULTIRIO para den-

tro da formação de professores. Posso dizer que o resultado foi muito enriquecedor”, conta a representante da 2ª CRE.

Uma diferença primordial apontada por Solange sobre a relação entre mídia e docentes é o fato de que nem sempre a mídia atua como auxiliar dos professores, na medida em que vez por outra assume o papel de criticar e desvalorizar a prática da educação pública. Já uma publicação voltada exclusivamente ao público da rede municipal resgata valores e aponta caminhos para a melhoria da atividade docente.

Recém-chegada ao conselho, Norma Sueli Batista de Santana, representante da DED da 10ª CRE, está animada para participar das próximas reuniões. Ela acredita que a parceria dos representantes das coordenadorias regionais com a equipe da MULTIRIO vai ajudar bastante a levar conhecimento aos profissionais de educação por meio da revista. “Minhas expectativas são as mais positivas possíveis”, afirmou a nova conselheira.

O mesmo anseio tem a assistente do DGED, Maria Alice Oliveira da Silva, que estará nos próximos encontros do conselho de colaboradores. Segundo ela, as reuniões devem ter a marca da troca e do diálogo, onde haja um clima de respeito e confiança mútuos, onde todos tenham voz e vez. ■

Uma experiência enriquecedora

Escola é lugar de... brincadeira. Jogos que estimulam o pensamento crítico e desenvolvem a argumentação, sem perder o aspecto lúdico e descontraído, podem funcionar como ferramenta do professor em sala de aula. Que o digam os alunos da Escola Municipal Marechal Canrobert Pereira da Costa, no Anil, Jacarepaguá. Em vez de uma aula tradicional de língua portuguesa, cerca de 30 crianças de duas turmas da 5ª série experimentaram o jogo ClickTV, produzido pela MULTIRIO. A professora de língua portuguesa Ana Paula Meirelles de Azevedo vivenciou com os alunos entretenimento e argumentação, o objetivo da brincadeira.

O jogo se desenvolve a partir da formação de três grupos: defesa, ataque e júri, que devem discutir e avaliar aspectos de programas de TV, como tema, formato e idéias, a partir de itens escolhidos por sorteio para nortear a argumentação dos grupos e a avaliação do júri. É distribuída uma cartela onde os juízes devem anotar a pontuação da defesa e do ataque com base nos seguintes critérios: qualidade da argumentação; presença de preconceito; clareza, coesão e coerência; criatividade e imaginação; argumentação repetitiva; argumentação contraditória e respeito ao tempo determinado. O vencedor será o grupo que alcançar mais pontos, por ter sido o mais seguro em sua estratégia de argumentação.

Uma das vantagens é que a duração aproximada do jogo é de 45 minutos, ou um tempo de aula do professor. Ana Paula, nas suas turmas, resolveu separar dois tempos para explicar as regras e ao final promover um debate sobre os temas e as conclusões a que as crianças tinham chegado enquanto estavam jogando. "Foi um trabalho muito interessante, porque eram turmas com problemas de leitura e de interpretação. Ao longo do ano, percebi que estavam progredindo. O jogo foi uma forma de observá-los e de confirmar que tinham desenvolvido o poder de argumentação", afirma.

Para surpresa da professora, logo no início da atividade, os alunos manifestaram o desejo de discutir temas relacionados à mídia. Eles também tomaram a iniciativa de dividir os grupos, escolhendo de que lado gostariam de ficar. "Eles demonstraram ter uma boa capacidade crítica. Acho que o jogo incentivou-os a interpretar os conteúdos, externarem o que sabem e o que pensam sobre cada assunto", acrescenta Ana Paula. Como o jogo permite adaptações, ficou acertado entre os alunos que eles fariam sobre programas a que estão acostumados a assistir. Eles escolheram *Malhação*, da TV Globo e *Rebelde*, do SBT.

A atividade lúdica é capaz de revelar habilidades e preferências de quem participa da brincadeira. Segundo Ana Paula, um aluno do grupo de ataque poderia ter ganho a partida por ter apresentado argumentação mais contundente. Só que a defesa se expressou de forma mais convincente, o que determinou a sua vitória. "Pude observar que eles se expressaram com um vocabulário que não usam no dia-a-dia, mas que na hora de defender o seu ponto de vista conseguiam jogar para fora. Na verdade, eles já dominavam uma forma de expressão, só que não a expunham", ressalta.

O ClickTV é destinado a crianças de 10 anos em diante, que frequentam o segundo segmento do ensino fundamental. Entretanto, ao se familiarizar com o jogo, Ana Paula percebeu que é possível utilizá-lo com crianças menores, desde que exista uma mediação adequada dos professores. "É possível adaptá-lo para alunos do primeiro segmento, tratando apenas de programas que eles conhecem".

À medida que as situações do jogo são vivenciadas por alunos e professores, mais intimidade eles têm com regras e estratégias. Assim, é possível compreender também o potencial interdisciplinar do jogo. "É possível fazer conexões com qualquer disciplina, porque o jogo trabalha a argumentação e raciocínio", completa a professora. ■

SERVIÇO

A Multirio distribuiu o jogo Click TV para as salas de leituras de todas as escolas da Rede que possuem turmas de segundo segmento do Ensino Fundamental.

Era apenas para levar água...

Símbolo mais representativo do Rio Antigo, os Arcos da Lapa permanecem como cartão postal da cidade



Nas agências de turismo, quando o assunto – e o destino – é o Rio de Janeiro, a sedução pode surgir a partir de belezas naturais como o Pão de Açúcar, o Corcovado e a praia de Copacabana. Mas há também espaço para uma construção do século XVIII, os Arcos da Lapa, originalmente erigidos para transpor as águas do rio da Carioca até o centro da cidade. Inspirada no Aqüeduto das Águas Livres de Lisboa, a edificação foi realizada no período colonial e subsiste até hoje no bairro boêmio da Lapa como o símbolo mais representativo do Rio Antigo.¹

Inaugurada com o nome de Aqüeduto da Carioca, a obra foi realizada para solucionar um problema de abastecimento de água da cidade e irrigar o famoso chafariz do Largo da Carioca, ponto de encontro de escravos e mercadores, que passou a ser um importante centro do cotidiano da época. A ideia de utilizar o rio da Carioca para abastecer a cidade começou a ganhar forma em 1602, quando o governador da Capitania Real do Rio

de Janeiro, Martim de Sá, determinou a realização dos primeiros estudos para uma obra futura.

Em 1624 foi assinado o primeiro contrato para o início da construção, mas os trabalhos atrasaram e a obra só recebeu impulso em 1706, sob o governo de D. Fernando Martins de Mascarenhas Lancastro. Foi concluída em 1723. Quatro anos depois, entretanto, surgiam as primeiras reclamações de falta de água na cidade. A causa fora atribuída à ação de escravos fugitivos escondidos nas matas, que estariam danificando os canos do aqueduto. Data dessa época a instituição de penas específicas por atentados contra a edificação. ►

TEXTO

HUGO R. C. SOUZA

FOTOS

ALBERTO JACOB FILHO

¹“Cada capital da Europa possui um monumento célebre que imprime à cidade um caráter próprio. No Rio de Janeiro, é o Aqüeduto da Carioca, com sua ordem de arcadas, sua aparência de construção romana, sua forma elegante e graciosa que de todos os lados a vista procura, que atrai de todos os lados os olhares que estes amam encontrar”. (Ferdinand Denis, historiador)



Os arcos da Lapa hoje e em quadro a óleo de Leandro Joaquim, do Museu Histórico Nacional (acima)

Em 1744 o governador Gomes Freire de Andrada determinou a reconstrução do aqueduto, ordenando que suas águas fossem cobertas por abóbodas de tijolos, a fim de evitar desvios “mal-intencionados”. Foi quando o aqueduto assumiu a sua forma atual e passou a ser popularmente conhecido como Arcos da Lapa. A reinauguração ocorreu em 1750, e um pouco mais tarde as águas, que até então brotavam apenas no chafariz de mármore ao pé do convento de Santo Antônio, passaram a abastecer o espelho d’água do antigo Largo do Paço (atual Praça XV) através da antiga Rua do Cano, atual Sete de Setembro.

Na segunda metade do século XIX, quando a população do Rio de Janeiro cresceu significativamente e a demanda de água se intensificou, foram traçadas outras alternativas para o abastecimento da cidade. A partir de 1896, algum tempo depois de ser desativado, o Aqueduto da Carioca ganhou trilhos e passou a servir de estrada de ferro para os bondinhos que partem da Estação da Carioca até o alto do bairro de Santa Teresa. Os bondinhos circulam ainda hoje e são o único sistema desse tipo ainda existente no Rio de Janeiro.

Os Arcos da Lapa configuram uma imponente construção em estilo romano, com 270 metros de extensão por 64 de altura. São 42 arcos duplos que ligam o antigo Morro do Desterro (atual Santa Teresa) ao de Santo Antônio, feitos em argamassa e pedras carregadas e instaladas por mão-de-obra escrava de negros e índios.

Hoje, além de cartão postal e de viaduto para os bondinhos de Santa Teresa, em seus arredores estão localizados importantes centros da vida da cidade e do país, como a Arquidiocese do Rio de Janeiro e os prédios da Petrobras e do BNDES (Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social).

Localizados no bairro-símbolo da boemia carioca, em suas imediações borbulha a vida noturna da cidade, ao som de muito samba nos muitos bares, botequins e casas noturnas que servem como alternativa de diversão à juventude da cidade. A imponente construção serve ainda como cenário para diversos eventos culturais que acontecem na Praça Cardeal Câmara – de shows musicais a peças de teatro, passando por exposições e rodas de samba –, com destaque para o *Auto da Paixão de Cristo*, na Semana Santa.

Comentando a peça de teatro *A capital federal*, de Arthur Azevedo, realizada nas imediações dos Arcos, no final do século XIX, o poeta Olavo Bilac descreveu assim uma parte do espetáculo: “E há uma pancada seca no bombo e nos tímboles da orquestra, e abre-se o fundo da cena, e, por uma tarde batida de sol, aparecem os arcos da Carioca, e, sobre eles, o bonde elétrico voando – numa esplêndida cenografia de Carrancini... E o pano cai, ao reboar dos aplausos”. ■

Uma história premiada

Por sua vasta obra poética, a educadora chilena Gabriela Mistral ganhou o Nobel de Literatura

Gabriela Mistral foi o pseudônimo escolhido por Lucila Godoy Alcayaga em homenagem aos seus dois poetas prediletos: o italiano Gabriele D'Annunzio (1863-1938) e o provençal Frédéric Mistral (1830-1914). Poetisa, educadora e diplomata, foi a primeira escritora latino-americana a receber o Prêmio Nobel de Literatura, concedido pela Academia Sueca de Letras, em 1954. Gabriela nasceu em Vicuña, uma vila ao norte do Chile, no dia 7 de abril de 1889. Educada em sua cidade natal, começou a trabalhar, aos 18 anos, como professora primária numa escola rural.

Ainda menina, revelou vocação poética e a fama como poetisa – embora preferisse ser chamada de poeta – começou a chegar em 1914, quando venceu os Juegos Florales de Santiago, com *Sonetos de la muerte*, inspirados no suicídio de seu grande amor, o jovem Romelio Ureta. Nesse concurso se apresentou pela primeira vez com o pseudônimo que a acompanharia por toda a vida. O suicídio do noivo marcou para sempre a sua vida e obra. Gabriela nunca se casou e se dedicou somente ao trabalho.

Em 1922, foi convidada a colaborar na reforma educacional do México e visitou os Estados Unidos e Europa, onde estudou escolas e métodos educacionais. Lecionou como convidada nas universidades de Barnard, Middlebury e Columbia, nos Estados Unidos, e na Universidade de Porto Rico.

A partir de 1933, e durante um período de 20 anos, foi consulesa de seu país em cidades como Madrid, Lisboa e Los Angeles. No Brasil, deu aulas no Instituto de Educação, no Rio de Janeiro. No ano em que ganhou o Prêmio Nobel, vivia em Petrópolis como consulesa do Chile e desenvolvia trabalhos relacionados à educação. Sua contribuição ao ensino rendeu-lhe uma homenagem: em 3 de março de 1958 seu nome foi dado a um jardim de infância da rede de ensino da cidade, na Praia Vermelha.

Sua poesia foi traduzida para o inglês, francês, italiano, alemão e sueco, e influenciou o trabalho de criação de escritores latino-americanos contemporâneos, como

Pablo Neruda e Octavio Paz. Escreveu poemas para crianças – sua paixão tanto quanto a poesia – até hoje recitados e cantados em diversos países.

Em 1951, seis anos depois de ganhar o Nobel, foi contemplada com o Prêmio Nacional de Literatura de seu país. Entre seus livros, destacam-se: *Desolação* (1922) – o primeiro de poesias que inclui o poema *Dolor*, que fala da perda do amado, *Leituras para mulheres* (1924), *Ternura* (1924), onde revela seu sentimento de maternidade frustrada, *Breve descrição do Chile* (1934) e *Imprensa* (1954).

Gabriela Mistral morreu em 10 de janeiro de 1957 em Nova York, após longa luta contra um câncer de pâncreas, e está sepultada em Montegrande, no Chile, conforme seu desejo. Em seu testamento doou todos os direitos de suas obras publicadas na América do Sul às crianças de sua cidade natal. Hoje, em Vicuña, um museu resgata a sua brilhante história literária. ■



TEXTO

JOANNA MIRANDA

PEDAGOGA DO NÚCLEO DE
PUBLICAÇÕES DA MULTIRIO

FOTO

ALBERTO JACOB FILHO

Poemas escolhidos

Dois anjos

Não é um anjo apenas
que me afeiçoa e guia.
Como embalam as duas
orlas ao mar, embalam-me
o anjo que traz o gozo
e o que traz a agonia,
o que tem asas voantes
e o que tem asas fixas.

Eu sei, quando amanhece,
qual vai reger-me o dia,
se o anjo cor de chama,
se o anjo cor de cinza.
E dou-me a eles como
alga às ondas, contrita.

Voaram uma só vez
com asas unidas:
foi o dia do amor,
o da epifania.

Fundiram-se numa asa
as asas inimigas
e apertaram o nó
que junta à morte a vida.

Riqueza

Tenho a fortuna fiel
e a fortuna perdida:
Uma assim como a rosa,
a outra assim como espinho.
Não me prejudicou
o roubo que sofri.
Tenho a fortuna fiel
e a fortuna perdida.
E estou rica de púrpura
e de melancolia.
Como é amante a rosa,
como amado é o espinho!
Tal como num duplo contorno
de frutas gêmeas unidas,
tenho a fortuna fiel
e a fortuna perdida.

Um dos destaques deste mês é o infantil *A bruxa mais velha do mundo*, cuja novidade são ilustrações e textos com transcrição para o braille. Outro, a obra organizada pela psicóloga Lucia Rabello de Castro, que em nove artigos inéditos de autores nacionais e internacionais discute o papel de crianças e jovens na construção da cultura contemporânea

Livros

A bruxa mais velha do mundo



Elisete Lisboa
Edições
Paulinas, 2005

O livro conta a história de uma

bruxa muito velha, talvez a mais velha do mundo. Mas, apesar de velha, ela é divertida e brincalhona, adora cantar, e decidiu que está na hora de casar. Como não é qualquer um que se arriscaria a casar com uma bruxa (ainda mais, assim, tão velha...), ela está procurando o seu "bruxo-encantado", bem velho e bem feio, e até pôs um anúncio na frente de sua casa. Será que vai aparecer algum pretendente? Além das brincadeiras da bruxa-cantora, o livro ainda traz uma boa surpresa: texto e ilustrações têm transcrição para o braille e convidam tanto crianças que enxergam quanto com deficiência visual a lerem e a divertirem-se juntas, provando que as diferenças podem conviver harmoniosamente.

Educação para o século XXI – questões e perspectivas

Jacques Delors
Editora Artmed, 2005

O livro é uma coletânea de textos resultantes dos trabalhos preparados pela Comissão Internacional sobre a Educação para o Século XXI, criada pela Organização das Nações Unidas para a Educação e Cultura (Unesco), que oferecem um amplo leque de pontos de vista sobre as diferentes questões da educação atual.

Vídeo

Série *Noah e Saskia*

Produção da Australian Children's Television Foundation

Uma adolescente australiana mantém um relacionamento virtual com um jovem inglês. A projeção de seus sonhos e desejos na rede de computadores ganha corpo na vida real. Misturando humor e drama, a série aborda questões contemporâneas que envolvem emoções e tecnologias. Família, amores, adolescência e outros temas são tratados de forma original e cativante. A série vem sendo exibida na TV Bandeirantes e no canal 14 da NET.



Crianças e jovens na construção da cultura

Lucia Rabello de Castro, org.
Nau Editora, 2001

Autores de diferentes nacionalidades, ligados aos órgãos internacionais relacionados às crianças, e com diferentes práticas nas áreas de psicologia, educação, artes (cinema e televisão) e antropologia, discutem o papel de crianças e jovens na construção da cultura contemporânea, procurando examinar alternativas e encaminhar propostas para enfrentar novas problemáticas sobre infância e juventude que surgem no horizonte da sociedade.

Histórias do Brasil

José Arrabal
Edições Paulinas, 2005



A obra convida o leitor a viajar e a descobrir histórias extraordinárias e personagens fascinantes que vivem no nosso país. José Arrabal conta lendas e explora mitos populares que às vezes causam medo e espanto. Também há quem ouse duvidar da existência da matinta-pereira ou do boitatá, mas para isso é preciso muita coragem... e espírito aventureiro para conhecer um pouquinho mais do Brasil, de nossas raízes e de nossa história.

Fórum de educação

Será realizado em Nova Iguaçu de 23 a 26 de março o segundo encontro do Fórum Mundial de Educação sobre Educação Cidadã para uma Cidade Educadora. O primeiro ocorreu em abril de 2004 em São Paulo. O evento está aberto a professores, estudantes e representantes de sindicatos e de organizações não-governamentais. Para participar, professores da rede pública pagam taxa de R\$ 20 até o dia 28 de fevereiro e de R\$ 30 no dia do evento.

Fórum Mundial de Educação

<http://www.forummundialeducacao.org/ni/>

Química ambiental

A Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) está com inscrições abertas para o curso de especialização em química ambiental. O atendimento aos interessados vai até o dia 13 de março. Podem se candidatar profissionais com licenciatura em química e em engenharia química, assim como formados em áreas correlatas como biologia, geologia, geografia e engenharia. A taxa é de R\$ 50 e a matrícula, de R\$ 300.

UERJ

Informações: 2587-7172 e 2587-7322

Incentivo à pesquisa

O Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) aceita inscrições até o dia 15 de março para a Bolsa de Produtividade em Desenvolvimento Tecnológico e Extensão Inovadora. O objetivo é incentivar projetos e pesquisas básicas ou aplicadas, assim como atividades de extensão inovadoras e de transferência de tecnologia.

CNPq

www.cnpq.br/bolsas_auxilios/normas/is1305.htm

Educação infantil

A PUC-Rio oferece a pós-graduação *lato sensu* Educação Infantil: Perspectivas de Trabalho em Creches e Pré-escolas. Os objetivos são aprofundar conhecimentos básicos do trabalho de concepção, implementação, gestão, supervisão e atuação direta com crianças do segmento e promover a reflexão do aluno como sujeito histórico, social e cultural. As inscrições estarão abertas até 7 de março. Será cobrada taxa de inscrição de R\$ 30. PUC-Rio

Rua Marquês de São Vicente, 225, casa XV, Gávea

Informações: 0800 90 9556

Plantas ornamentais

O Centro Cultural Laurinda Santos apresenta uma atração pouco conhecida do público, que são seus jardins de plantas ornamentais. Reinaugurado há pouco mais de seis meses, o espaço tem dois andares, platô e um coreto, além de área para pesquisas de plantas e um herbário, restaurando o ambiente do século XIX. Os interessados podem fazer visitas diárias, com entrada gratuita. Quem quiser aproveitar o ambiente também pode participar de aulas de ioga nas segundas-feiras, às 8h. Centro Cultural Laurinda Santos
Rua Monte Alegre 306, Santa Teresa
Informações: 2242-9741

Pintura e fotografia

O Centro Cultural dos Correios exibe a exposição coletiva de pinturas *A cara do Rio* e uma mostra individual de fotografias de Almir Reis com 50 trabalhos em papel metálico registrando a arquitetura e a geografia do Rio de Janeiro. As duas estarão abertas ao público de 9 de março a 16 de abril. A visitação pode ser feita de terça-feira a domingo e a entrada é gratuita.

Centro Cultural dos Correios
Rua Visconde de Itaboraí, 20, Centro

Informações: 2253-1580

Constant em exposição

O Museu Casa de Benjamin Constant mantém aberta ao público uma exposição permanente que reproduz o ambiente familiar do republicano, como a biblioteca, os quartos e as salas de estar e de jantar. Há visitas guiadas de quarta-feira a domingo, das 14h às 17h. O ingresso custa R\$ 1,50. A entrada é gratuita aos domingos e, diariamente, para menores de 12 anos e maiores 65 anos. Professores podem marcar com antecedência uma visita com seus alunos.

Museu Casa Benjamin Constant
Rua Monte Alegre, 225, Santa Teresa
Informações: 2509-1248

Tai-chi-chuan na praça

A Secretaria Municipal de Esporte e Lazer (Smel) aceita inscrições para o projeto Tai-chi-chuan nas praças de 16 bairros do Rio. As aulas serão realizadas de terça a sexta-feira, das 7h às 8h e das 8h às 9h. Os interessados devem ter mais de seis anos de idade e apresentarem atestado médico. Ouvidoria da Smel
Informações: 2263-5507



canal	horário	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO	DOMINGO
BandRio	14h-14h30	Olho Vivo Série sobre Ciência e História Natural	Br@nchê (Língua francesa) Memórias Cariocas* Gerúndio e Cacófato*	Olho Vivo Série sobre Ciência e História Natural	Encontros com a Mídia Convidados: Bruno Feijó e Mauro Garcia, entre outros	Olho Vivo Série sobre Ciência e História Natural	9h-10h É Tempo de Diversão Lucas e Lucinda Meu Pequeno Planeta Aventuras Cariocas Criatividade Atletas do Rio*	É Tempo de Diversão Lucas e Lucinda Meu Pequeno Planeta Aventuras Cariocas Juro que Vi
	14h30-15h	Rio, a Cidade! Programa de entrevistas (O melhor de 2005)	Rio, a Cidade! Programa de entrevistas (O melhor de 2005)	Rio, a Cidade! Programa de entrevistas (O melhor de 2005)	Rio, a Cidade! Programa de entrevistas (O melhor de 2005)	Rio, a Cidade! Programa de entrevistas (O melhor de 2005)		
Net - canal 14	7h30-8h	Rio, a Cidade! Programa de entrevistas	Rio, a Cidade! Programa de entrevistas	Rio, a Cidade! Programa de entrevistas	Rio, a Cidade! Programa de entrevistas	Rio, a Cidade! Programa de entrevistas	Rio, a Cidade! Programa de entrevistas	Rio, a Cidade! Tema: Cultura
	8h-8h30	Séries e documentários Expresso Brasil, Brasil em Movimento, O mundo cabe numa cadeira de barbeiro, Olho vivo, É tempo de diversão.	Cara de Criança Programas infantis: O mundo encantado de Richard Scarry, O divertido mundo dos bichos, Matilda.	Séries e documentários Os contos de Oscar Wilde, É Tempo de Diversão, Minha Família.	Séries e documentários Mesa Brasileira, Olho Vivo.	Cantos do Rio MPB	Cara de Criança Programas infantis: O mundo encantado de Richard Scarry, O divertido mundo dos bichos, Matilda.	Mesa Brasileira Série sobre cultura e hábitos alimentares
	8h30-9h					Encontros com a Mídia Convidados: Bruno Feijó e Mauro Garcia, entre outros		Atletas do Rio* Gerúndio e Cacófato* Memórias Cariocas* Aventuras Cariocas
	9h-9h30	Minha Família.		Abrindo o Verbo Temas: Jornalismo, Jongo, Rede Social, entre outros.	Nós da Escola Temas: Linguagens artísticas, Mídia e Educação, entre outros.	Mesa Brasileira Série sobre cultura e hábitos alimentares		Abrindo o Verbo Temas: Jornalismo, Jongo, Rede Social, entre outros.
	9h30-10h			Brasil em movimento Série sobre História do Brasil	Os Contos de Oscar Wilde Série de animação	Olho Vivo Série sobre Ciência e História Natural		Nós da Escola Temas: Linguagens artísticas, Mídia e Educação, entre outros.
	10h-10h30	Cantos do Rio MPB	Noah e Saskia Série canadense	Atletas do Rio* Gerúndio e Cacófato* Memórias Cariocas* Aventuras Cariocas	Cantos do Rio MPB	Expresso Brasil Série sobre cultura e turismo	Noah e Saskia Série canadense	Cantos do Rio MPB
	10h30-11h	Acevo MULTIRIO O melhor da programação	Acevo MULTIRIO O melhor da programação	Acevo MULTIRIO O melhor da programação	Acevo MULTIRIO O melhor da programação	Acevo MULTIRIO O melhor da programação	Acevo MULTIRIO O melhor da programação	Encontros com a Mídia Convidados: Bruno Feijó e Mauro Garcia, entre outros
11h-11h30	Videoteca Séries e documentários para gravar	Videoteca Séries e documentários para gravar	Videoteca Séries e documentários para gravar	Videoteca Séries e documentários para gravar	Videoteca Séries e documentários para gravar	Videoteca Séries e documentários para gravar	Expresso Brasil Série sobre cultura e turismo	
Net Educação	12h-12h30	Reflets- Curso de francês	Reflets- Curso de francês	Reflets- Curso de francês	Reflets- Curso de francês	Br@nchê (Língua francesa)	A MULTIRIO também está na TV Alerj (canal 12) De segunda a sexta, das 8h às 10h e das 21h às 22h. Aos sábados e domingos, a partir das 20h.	
	12h30-13h	Gerúndio e Cacófato* Os Contos de Oscar Wilde	Séries e documentários As formas do invisível Mesa Brasileira	Gerúndio e Cacófato* Olho Vivo	Atletas do Rio* Gerúndio e Cacófato* Memórias Cariocas* Aventuras Cariocas	Gerúndio e Cacófato* Brasil em movimento		
	13h-13h30	Encontros com a Mídia Convidados: Bruno Feijó e Mauro Garcia, entre outros	Cantos do Rio MPB	Séries e documentários Transporte Grandes Questões e Pesquisas Científicas	Abrindo o Verbo Temas: Jornalismo, Jongo, Rede Social, entre outros.	Nós da Escola Temas: Linguagens artísticas, Mídia e Educação, entre outros.		
	13h30-14h	Rio, a Cidade! Programa de entrevistas	Rio, a Cidade! Programa de entrevistas	Rio, a Cidade! Programa de entrevistas	Rio, a Cidade! Programa de entrevistas	Rio, a Cidade! Programa de entrevistas		

*Interprogramas MULTIRIO - Atletas do Rio (Jovens e esportes), Gerúndio e Cacófato (Dicas de português), Memórias Cariocas (Histórias do Rio).
Programação sujeita a alterações. Para mais informações consulte www.multirio.rj.gov.br.

**Quer conferir edital de concurso público?
Consultar impostos pela internet?
Já se informou como recorrer das multas?
Acesse o site da Prefeitura do Rio.
Você vai obter informações com rapidez,
sem sair de casa e sem enfrentar filas,
24 horas por dia.**

www.rio.rj.gov.br

**1º lugar em serviços interativos entre as prefeituras
do Estado do Rio de Janeiro**





NÓS DA ESCOLA

No próximo número:
Ludicidade e corpo