

NÓS DA ESCOLA

RIO

PREFEITURA EDUCAÇÃO



MULTIRIO 10 anos pioneirismo e maturidade

EDITORIAL • ATUALIDADE • OLHO MÁGICO

Multieducação:
Educação Infantil



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

ISSN 1676-5141
9 771676 514269 00030

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 (COORDENAÇÃO)

GERÊNCIA DE JORNALISMO
MARTHA NEIVA MOREIRA (EDITORA)
HUGO RANGEL DE CASTRO E SOUZA (SUBEDITOR)

EDIÇÃO DE TEXTO
RENATA PETROCELLI

EQUIPE DE REPORTAGEM
FÁBIO ARANHA
GLÓRIA PONTES
PRISCILA FAGUNDES (ESTAGIÁRIA)

REVISÃO
CESAR GARCIA

FOTOGRAFIA
ALBERTO JACOB FILHO

GERÊNCIA DE ARTES GRÁFICAS
ANTÔNIO CASTRO (GERÊNCIA E DIREÇÃO DE ARTE)
GUAIRA MIRANDA (PROJETO GRÁFICO/DIREÇÃO DE ARTE)
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 ouvidoriamultirio@pcrj.rj.gov.br

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



4 editorial

A nova 'Nós da Escola'

5 cartas

6 ponto e contraponto

Uma vida dedicada à inclusão digital

8 zoom

A polêmica em torno dos 'games'

10 carioca

Passeio pela arte popular brasileira

12 século XX1

Uma revolução que se anuncia

14 pan 2007

Versão continental das Olimpíadas

15 parceria

Cidade das árvores

19 professor on line

Em defesa da criança e do jovem

20 olho mágico

Maior e com novas seções

22 caleidoscópio

Multieducação – Educação Infantil

24 rede fala

Cultura popular urbana e educação

26 capa

Jogo eletrônico: "nem bom nem mau nem neutro"

30 artigo

'Games', mídia e educação – o que está em jogo?

33 presente do futuro

Da brincadeira ao constrangimento

34 atualidade

Pioneirismo em prol da educação pública de qualidade

37 pé na estrada

Alunos-monitores na Zona Oeste
Personagens em construção
Integração pela arte

44 foi assim

Entre a águia, a tradição e a coroa

46 perfil

Dra. Nise e a Emoção de Lidar

48 tudoteca

49 agenda

51 MULTIRIO na TV

editorial

A nova 'Nós da Escola'

A edição deste mês tem um sentido muito especial para nós. Ela marca a maturidade do projeto editorial da NÓS DA ESCOLA. Afinal, foram quatro anos de trabalho conjunto de educadores e jornalistas, produzindo uma revista que hoje é referência no meio educacional.

Para comemorar, resolvemos ampliar o número de páginas para 48, permitindo o aumento do espaço destinado à seção Pé na Estrada, que traz reportagens sobre experiências bem-sucedidas nas escolas da rede pública municipal do Rio de Janeiro. Assim, teremos a publicação de um número maior de matérias tratando especialmente de projetos produzidos por professores e escolas.

Além disso, foram criadas também seis novas seções, como a Foi Assim, um espaço destinado a matérias que irão contar um pouco da história dos espaços urbanos marcantes de nossa cidade, como é o caso do Mercado de Madureira, contemplado neste número.

A seção Perfil tratará da biografia de grandes nomes de nossa história e cultura recentes, constituindo uma contribuição importante para nós, educadores. Neste número abordaremos a vida e obra da formidável Nise da Silveira que, com seu trabalho, educou o olhar de todo o país para uma nova abordagem da questão da saúde mental.

Temas mais densos que preocupam/ocupam o nosso dia-a-dia, como gravidez na adolescência, violência e tantos outros serão abordados na seção Presente do Futuro. Este número irá tratar do *bullying*.

As questões ligadas ao esporte e às ações da educação nesta área serão contempladas na seção Pan 2007, que nos deixará atualizados sobre os preparativos para o evento.

O projeto Século XX1 contará também com uma seção com o mesmo nome, para a publicação dos conteúdos tratados no *site*. Por fim, a seção Parceria nos deixará informados acerca de trabalhos produzidos pelos diversos órgãos da Prefeitura. Neste número, o tema abordado será o planejamento de arborização da cidade, realizado pela Fundação Parques e Jardins.

Ao comemorarmos a consolidação do projeto editorial da NÓS DA ESCOLA, na verdade, estaremos celebrando o nosso horizonte de atuação na rede pública municipal da cidade do Rio de Janeiro.



Sônia Mograbi
Secretária Municipal
de Educação

Rede Fala

A Secretaria Municipal de Educação, por meio do clube Escolar Cidade de Deus, realiza um trabalho inovador com idosos hipertensos daquela comunidade. Gostaria de vê-lo divulgado na sessão Rede Fala, em uma próxima edição desta maravilhosa revista.

Professor Luiz Alberto

Clube Escolar Cidade de Deus

N. da R.

Agradecemos a sua colaboração e aproveitamos para informar que para colaborar com a seção Rede Fala é necessário enviar um artigo científico por e-mail ou em disquete. Veja abaixo as especificações do texto e o endereço.

Manifesto

Sou professor da Rede Municipal de Ensino. Trabalho com as turmas do PEJA e de quarta série. Moro na Cidade de Deus, na Paróquia Anglicana de Cristo Rei. Como vocês sabem, a violência é uma característica desta comunidade. Aproveitei as balas que encontrei na comunidade para fazer uma cruz. Penso que seria uma espécie de manifesto neste período em que o Brasil se mobiliza contra as armas.

Nilton Ferreira

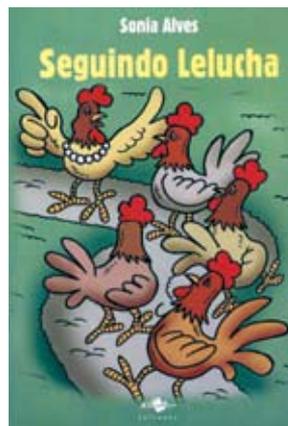
professor da Rede Municipal de Ensino do Rio

N. da R.

Se o senhor quiser colaborar com sugestões de pautas ou artigos estamos à disposição para avaliar as propostas. Veja no box abaixo nosso endereço, e-mail ou telefone.

Lelucha

Na edição anterior informamos que a professora Sonia Maria do Nascimento Alves, da Escola Municipal Gastão Monteiro Moutinho, havia lançado o livro *Seguindo Lelucha*, mas cometemos um equívoco ao não publicar a foto da capa. Publicamos agora, aí ao lado.



MULTIRIO É TRI!

No II Prix Jeunesse Ibero-americano, um dos mais importantes festivais de produtos audiovisuais para crianças e adolescentes, a MULTIRIO foi a única produtora latino-americana a conquistar três prêmios, incluindo o primeiro lugar.

Fique por dentro da programação MULTIRIO.
www.multirio.rj.gov.br

Aventuras Cariocas/Lagoas, 1º lugar na categoria não ficção de 12 a 15 anos

Juro que Vi/O Boto, 2º lugar na categoria ficção de 0 a 6 anos

Presente do Futuro/Diga não!, 3º lugar na categoria ficção de 12 a 15 anos

ESCREVA PARA O NÚCLEO DE PUBLICAÇÕES E IMPRESSOS DA MULTIRIO

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

Para colaborar com a seção Rede Fala envie-nos seu artigo. O texto deve ser digitado em fonte Arial, corpo 12 e ter, no máximo, 6 mil caracteres. Todos os artigos serão submetidos à avaliação e publicados de acordo com a programação da revista. A MULTIRIO não se responsabiliza pelos conceitos emitidos nos artigos e se reserva o direito de, sem alterar o conteúdo, resumir e adaptar os textos.

Visite nosso [site](http://www.multirio.rj.gov.br) www.multirio.rj.gov.br

Uma vida dedicada à inclusão digital



Matemático por formação, Seymour Papert envolveu-se com educação quando trabalhou ao lado de Jean Piaget na Universidade de Genebra. Na época, ele já defendia a utilização de computadores por crianças para desenvolver a criatividade e constituir conhecimentos. Para o matemático, fundador do Laboratório de Inteligência Artificial do Instituto de Tecnologia de Massachussets (MIT), uma revolução no ensino acontecerá a partir do momento em que a informática for apropriada definitivamente e plenamente pelo processo de aprendizagem por professores e alunos na escola. Como fruto dessa visão escreveu vários livros e, com colaboradores, desenvolveu no final da década de 1960 uma metodologia de ensino em ambiente virtual chamada Logo, muito fácil de ser manipulada por crianças e por leigos em informática, e que deu origem mais tarde à linha de brinquedos LegoDacta. Papert esteve no Brasil no mês de julho para apresentar ao governo brasileiro o projeto Um Laptop por Criança e proferiu palestra na PUC-Rio. Em um intervalo da visita, concedeu esta entrevista à equipe da MULTIRIO, além de participar como entrevistado de Regina de Assis, no programa de TV *Encontros com a mídia*.

O senhor costuma dizer que o computador é um instrumento poderoso para trabalhar o conhecimento...

É verdade. Na história da humanidade, tradicionalmente, apenas uma minoria tem tido acesso aos conhecimentos novos de sua época. Acredito que o computador pode ser o grande aliado das comunidades pobres, dos povoados distantes, para se apropriarem dos conhecimentos e se tornarem aptos a resolver os próprios problemas.

Mas como, se as comunidades de baixa renda não têm acesso à internet?

Utilizar o computador não equivale ao mero uso da internet como meio de acessar informações. A internet é importante, mas o principal nessa proposta é perceber as diversas potencialidades do computador, mesmo desconectado da web, para facilitar o aprendizado das diversas

ciências, principalmente da matemática, que podem ajudar a compreender e a solucionar questões que dizem respeito à vida das pessoas e das comunidades.

De que modo?

Trabalhei em lugares como pequenos povoados na Tailândia. E o modo de pensar de todas as pessoas em lugares como esses realmente pertence ao século XIX. Ninguém lá, nem mesmo os professores, conhece as idéias modernas sobre ciência, tecnologia, mesmo as idéias que para nós já são triviais. Esses lugares são pobres em dinheiro e em conhecimento tecnológico. E já que ninguém nessas comunidades costuma ter contato com esse tipo de conhecimento, as informações não são processadas facilmente pelas crianças. Então, vejo o computador como o único modo de quebrar esse círculo vicioso.



Mas, na prática, como essa proposta funciona?

Uma vez, num certo lugar na Tailândia onde eu estava, era necessário construir uma barragem que se adaptasse às características do solo local. Alguns moradores aproveitaram a presença dos pesquisadores do MIT para aprender a projetar barragens pelo computador e conseguiram, assim, chegar a um modelo que correspondeu a todas as expectativas. Outra coisa que fizemos na Tailândia foi ensinar as crianças a usarem o computador para fazer seus videogames. Isso não resolve um problema social, mas para a criança é algo apaixonante. Elas adoram *games* e alguns jogos chegaram mesmo a comunidades muito pobres. Se você puder ensinar à criança o conhecimento lógico-matemático necessário apenas para começar a criar um jogo, você abriu a porta, e ela vai seguir em frente. E uma vez que siga em frente, ela vai querer mais. Aí está a diferença entre obter o conhecimento desejado, estudar o que precisa para os seus propósitos, e outra pessoa dizer “você tem que aprender isso”, como acontece na escola. Este é o tipo de mudança que o computador provoca: uma relação diferente com o conhecimento, porque o conhecimento se torna ativo. Acho, inclusive, que a ciência da computação pode e deve fazer parte do currículo das escolas, porque a maioria das pessoas não conhece realmente o que é um computador, como ele funciona, para que pode servir.

O que representaria uma enorme mudança...

Não acredito que a escola possa mudar rapidamente e absorver de uma hora para outra esse novo modo de pensar o papel dos computadores no processo de aprendizagem. No estado do Maine, nos Estados Unidos, onde o projeto de

um *laptop* para cada aluno do ensino médio foi inicialmente proposto, houve muita oposição, inclusive de professores, mas a resistência foi se transformando aos poucos em apoio. Estamos chegando a um estágio em que devemos repensar o currículo. Acredito que, a partir do momento em que cada estudante tiver o seu próprio *laptop*, haverá uma mudança significativa no aprendizado das crianças. Quando há um computador em cada mesa ele não acumula poeira, ele força uma mudança. Nenhum professor fica imune, estático, a essa situação.

Como incentivar o professor a incorporar o computador a sua prática?

O que nós fazemos é trabalhar duro para encontrar atividades em que o professor possa usar o computador para ensinar melhor, com mais facilidade, coisas que estão no currículo. Não se trata apenas de ensinar a mesma coisa de um jeito mais fácil, porque ele estará aprendendo algo novo junto com o aluno. Assim, ao pensar-mos no currículo, temos que pensar no que o aluno deve aprender, mas temos que pensar ainda mais no que o professor vai aprender.

Qual o primeiro passo em direção a essa nova forma de ensinar?

Para que seja possível realizar essa mudança acredito ser preciso, em primeiro lugar, respeitar os professores e entender que, embora possam ter medo de experimentar uma nova maneira de ensinar, a maioria deseja que seus alunos aprendam bem. Assim, o posicionamento em relação a uma novidade muda quando eles percebem que, graças a ela, os alunos realmente estão aprendendo melhor. Em segundo lugar, é necessário mobilizar toda a comunidade e não apenas os professores. ■

SAIBA MAIS

Internet

Portal Multirio

www.multirio.rj.gov.br

Livros

PAPERT, Seymour. *A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática*. Porto Alegre, Artmed, 1994

PAPERT, Seymour. *A família em rede*. Lisboa, Relógio D'água, 1997.



Luís Carlos Pacheco (professor)

— Tem um lado positivo que é incentivar a criatividade, a atenção e o desenvolvimento dos jovens. Entretanto, retira o tempo deles para outras atividades importantes.

Márcia Albuquerque (dona-de-casa)

— Tem muita criança que só pensa em videogame, que só consegue conversar sobre isso. Eles conversam com outros colegas que são assim também. Eles só falam sobre jogos. Se for falar com eles sobre isso, vão ter muito o que conversar, vão dar continuidade ao assunto. Mas a criança que fica ali sentada, assistindo a muita televisão e jogando muito videogame, acaba ficando alienada, não tem acesso a muita informação.



Cristina de Oliveira Weller (comerciante)

— Acredito que os jogos eletrônicos estimulam a agressividade. Tenho um filho de oito anos e outro de 10, e tenho que monitorar o horário e os tipos de jogos que eles podem utilizar, porque senão eles perdem o limite.



Ozélia Alves (comerciante)

— Em vez de as crianças estudarem, elas ficam em casa jogando videogame. Os jogos podem ajudar até em outras coisas, mas prejudicam muito os estudos dos jovens.



Aroldo Machado (psiquiatra)

— A influência dos games na vida das crianças e adolescentes é relativa. Pode ser boa porque que lida com a atenção, a rapidez de raciocínio, mas se for um excesso da atividade pode se tornar algo negativo por causa do isolamento.



A polêmica em torno dos ‘games’

Lutar contra monstros e bandidos, viajar pelo espaço, participar de corridas ou até mesmo explorar ambientes desconhecidos. Estilos violentos ou educativos? A discussão gira em torno da influência dos jogos eletrônicos na vida de milhares de crianças e adolescentes que não trocam nada pelas maquininhas. De acordo com o professor do Departamento de Informática da PUC-Rio, Bruno Feijó, em entrevista ao programa *Encontros com a mídia*, da MULTIRIO, é preciso acabar com a interpretação negativa sobre os *games* e passar a vê-los como uma ferramenta e uma oportunidade de se educar de forma mais moderna e interativa. Já nas ruas, as opiniões são variadas como constatou a equipe do programa e a de NÓS DA ESCOLA.



Silviane Tien (cirurgiã plástica)

— Sou contra jogos eletrônicos porque acho que existem outras maneiras de ensinar e incentivar a cultura. Os *games* tiram a vontade de leitura das crianças, embora aumentem a capacidade de atenção. Nós crescemos sem esses jogos, então, por que as crianças de hoje precisam disso?

Antonio Prates (game designer)

— Já existe uma série de pesquisas que mostra que os jogos eletrônicos conseguem fazer milagres. Hoje em dia você não aplica jogos só na educação, aplica também dentro do trabalho, em todas as áreas. Mas as pessoas ainda acreditam que como as crianças estão jogando não estão produzindo, não estão aprendendo. Por meio do jogo se trabalha melhor, se estuda melhor, se faz um monte de coisas com muito mais vontade...



Passeio pela arte popular brasileira



Museu Casa do Pontal oferece aos visitantes um acervo de 8 mil peças de artistas nacionais

Imagine-se viajando por vários cantos do Brasil em apenas algumas horas. Parece complicado? A princípio sim, mas para quem visitar o acervo do Museu de Arte Popular Brasileira Casa do Pontal, instalado em um sítio de 12.000m² no Recreio dos Bandeirantes, Rio de Janeiro, o acesso a histórias, atividades, obras de arte e ao imaginário do povo brasileiro é garantido. O museu oferece um passeio por diversos temas da cultura popular brasileira, passando por obras de nomes famosos como Mestre Vitalino, Zé Caboclo, Noemisa, Galdino, entre outros grandes artistas, buscando valorizar a arte feita pelo nosso povo a partir da década de 50.

Considerada o maior e mais significativo museu de arte popular do país, a Casa do Pontal surgiu como resultado de 40 anos de pesquisas e viagens do *designer* francês Jacques Van de Beuque por todo o Brasil. Em busca de novas cores e paisagens, o francês veio ao país após a II Guerra Mundial, recomendado pelo artista plástico Cândido Portinari e se encantou com a cultura popular encontrada aqui, tornando-se amigo dos artistas que conhecia e ampliando a sua coleção a cada visita pelos estados do país.

Juliana Prado, coordenadora da equipe do projeto educacional do Museu, explica que Jacques Van de Beuque, durante suas viagens, ficava surpreso ao observar “como coisas tão simples poderiam ser tão expressivas”.

Simplicidade aliada à riqueza da cultura popular. Uma coleção inspirada em obras de grande expressão, que compõem um acervo com cerca de 8 mil esculturas e modelagens de mais de 200 artistas brasileiros, sendo que aproximadamente 4.500 ficam expostas nos 1.500m² de galerias do espaço e as demais se encontram em reservas técnicas. As visitas são guiadas e aproximam o público das atividades cotidianas, festivas, imaginárias e religiosas do povo brasileiro.

Projeto educacional – Luan Ferreira da Silva e Agata Cryst Moreira Silva, ambos de 10 anos, alunos da Rede Municipal de Ensino, participaram de um passeio, que faz parte do programa educacional do Museu com visitas teatralizadas. Olhares curiosos aliados ao aprendizado, aos poucos as crianças vão se identificando e interagindo com o projeto lúdico e teatral apresentado

FOTOS

ALBERTO JACOB FILHO

por atores-guias. O programa oferece uma forma divertida para os estudantes conhecerem e valorizarem a arte popular brasileira por meio de músicas, brincadeiras e atividades interativas. “Em 1998 resolvemos fazer esse estilo de visita onde misturamos diversas linguagens dentro de um mesmo tema: a cultura popular. Misturamos a linguagem teatral, a linguagem musical, a dança e as artes visuais”, ressalta Juliana Prado.

O projeto recebe entre mil e 1.500 crianças e adolescentes todos os meses. Os roteiros das visitas são adaptados à faixa etária do público e desenvolvidos a partir de pesquisas sobre poesia popular, como a literatura de cordel, os versos, as trovas e as músicas do cancionário popular, acompanhadas por violão e instrumentos de percussão. “As visitas de escolas começaram em 1996, mas não era como a visita atual teatralizada, cantada, com mamulengo, histórias do bumba-meu-boi, com mil desafios que fazemos para as crianças e adolescentes poderem entender o estilo do artista e da cultura”, diz a coordenadora. De acordo com a diretora do museu Angela Mascelani, o projeto educacional “visa formar um público que pense sobre o mundo das artes”.

Visita lúdica – “Quem gosta de desafio eu vou lhe desafiar, / prepare a inteligência e o dom de se observar, / se achegue meu senhor e se sente neste lugar, / vou lhe mostrar um artista que se chama Noemisa, / com o próprio barro ela pinta de tinta nunca precisa. / O branco, vermelho e beje ela tira do chão de onde pisa. / Essa nossa grande artista tem mania de desenhar / bolinhas e florzinhas em tudo o que modelar, / agora o desafio que eu vou lhe desafiar, / encontre uma obra dela aqui ou em outro lugar, / observando essas coisas que acabei de contar”. Essa é uma das cantigas que fazem parte da visita do projeto educacional.

Gerar novos conhecimentos sobre a arte popular brasileira e apresentar ao público manifestações que expressam os contrastes presentes no país é a proposta na Casa do Pontal. Uma junção de criatividade, humor, poesia e informação frente a uma aventura por diversas regiões do país divididas pelos temas Profissões; Ciclo da Vida;

Festas Brasileiras; Jogos e Diversões; Areias e Bichos; Arte Incomum; Arte Erótica; Cangaço; História do Brasil; Religião; Sincretismo Religioso; Ex-Voto; E tudo acaba em samba, com uma reprodução do sambódromo e música característica do cenário carioca: o samba. O museu conta ainda com quatro salas administrativas; sala de pesquisa; laboratório de restauração; sala climatizada para a conservação do acervo fotográfico com 5 mil imagens de suas obras; reserva técnica; oficina de carpintaria para a construção de exposições itinerantes; bistrô; e sala para exibição de multimídia, tudo isso cercado por jardins que integram a vegetação, as galerias e a reserva ecológica ao redor.

O Museu, administrado pela Associação da Arte Popular Brasileira, já recebeu alguns prêmios pela iniciativa de promover a preservação histórica e uma visão abrangente da vida e da cultura do povo brasileiro. Atualmente, conta com a parceria de empresas privadas para manter o funcionamento do espaço, que tem recebido cada vez mais visitantes estrangeiros e, também, da própria cidade do Rio de Janeiro. De acordo com a diretora Angela Mascelani, é importante estar sempre atualizado para atender à demanda do público. Entre os projetos futuros, pretende-se manter uma exposição virtual atualizada no site do museu e produzir uma nova publicação dos resultados de estudos sobre os novos artistas que estão surgindo, principalmente na região Sudeste. ■

SAIBA MAIS

Museu Casa do Pontal

Estrada do Pontal, 3295
- Recreio dos Bandeirantes -
Rio de Janeiro - RJ

Telefone/Fax: 2490-3278 /
2490-4013

Aberto ao público de quinta
a domingo de 9h às 17h30

Visitas teatralizadas para
escolas:
segunda a sexta com
agendamento prévio

Ingressos: R\$ 8,00 e R\$ 5,00
(estudantes e idosos)

Agendamento gratuito para
alunos da Rede Municipal de
Ensino até o fim do ano pelo
telefone 2490-3278

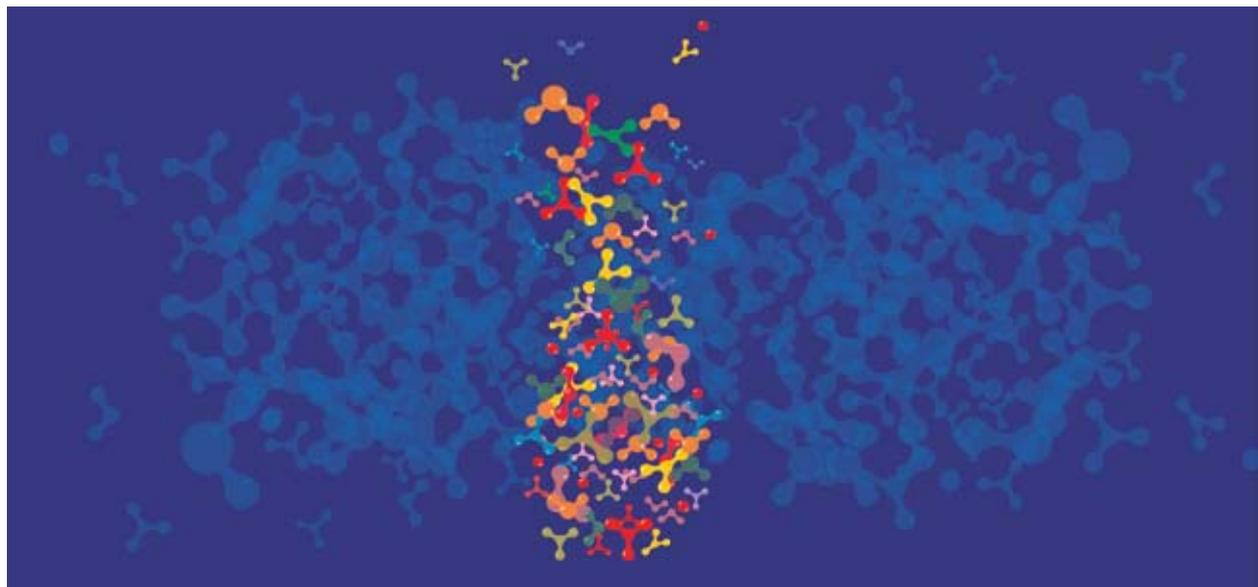
www.popular.art.br/
museucasadopontal

Alunos da E. M. Nova Holanda admiram
as obras dos artistas brasileiros



Uma revolução que se anuncia

Nova CHAVE do programa Século XX1 trata das descobertas no campo da biotecnologia



Poucos ramos do conhecimento registraram tantos avanços nas últimas décadas quanto a biotecnologia. Se a eletrônica conquistou o posto de ciência do século XX, neste início de milênio a comunidade científica acredita que vivemos o início da idade de ouro da biotecnologia. Essa expectativa se justifica pelo fato de, nos últimos 10 anos, a humanidade ter assistido a uma avalanche de descobertas só comparável à revolução gerada pela invenção do transistor em meados do século passado. A lista de inovações começa com a eclosão de novas técnicas de manipulação de genes, passa pelo desenvolvimento de tratamentos médicos e medicamentos inimagináveis há algumas décadas, percorre as experiências de aprimoramento de alimentos e chega à criação de profissões ou ao sonho/pesadelo da clonagem. Como pano de fundo de tamanha revolução tecnológica, muita polêmica. Este universo de descobertas é o tema da nova CHAVE do programa Século XX1.

TEXTO

MARLÚCIO LUNA

(EDITOR DE CONTEÚDO DO

PROGRAMA SÉCULOXX1)

ILUSTRAÇÕES

EDUARDO FILIPE

A imagem que se tem hoje da biotecnologia é a de ciência de ponta, com laboratórios sofisticados e um clima de filme de ficção científica.

Porém a realidade tem menos *glamour* a oferecer, pois essa visão representa apenas o estágio atual das pesquisas. A humanidade assiste hoje ao desenvolvimento de uma área do conhecimento surgida na Antiguidade. O domínio dos processos de fermentação para o preparo de pão e bebidas representou o primeiro passo em direção às modernas técnicas de hoje. O avanço nessa área se deu de forma lenta. Apenas na segunda metade do século passado teve início o grande salto, com a descoberta da estrutura do DNA. Nos anos 70, nasceu a engenharia genética – conjunto de técnicas capazes de isolar, modificar e recombinar genes de diferentes organismos. Com isso, os cientistas conquistaram o poder de transferir genes entre espécies que jamais cruzariam, gerando os chamados organismos geneticamente modificados.

Clonagem – Mas foram os anos 90 que transformaram a biotecnologia em assunto cotidiano das pessoas. Graças a uma certa ovelha *Dolly*, a humanidade descobriu que os cientistas tinham o poder de “copiar” seres vivos, gerando os clones. O anúncio do nascimento de *Dolly* provocou

reações antagônicas. De um lado, aqueles que comemoraram um avanço científico capaz de revolucionar a vida no planeta. De outro, os que alertaram para o risco de, ao menos em tese, se produzirem cópias de seres humanos. Ainda que os cientistas enfatizem a inviabilidade técnica da clonagem humana, a possibilidade de que o homem no futuro venha a “brincar de ser Deus” já preocupa vários segmentos da sociedade. A discussão envolve, além de aspectos técnicos, questões religiosas, éticas e filosóficas.

A polêmica que cerca a clonagem se repete em outras áreas da biotecnologia. As pesquisas relativas a terapias gênicas se tornaram um campo minado. Os estudos para a utilização de células-tronco no tratamento de doenças hoje tidas como incuráveis despertam discussões acirradas (ver reportagem em NÓS DA ESCOLA, número 24). O mesmo se dá em relação aos transgênicos. Seus críticos dizem que o alimento geneticamente modificado – ou *comida frankenstein*, como passou a ser chamado pelos ecologistas – oferece riscos ao consumidor, já que não há como prever os efeitos a longo prazo no organismo. Os defensores dos transgênicos alardeiam a possibilidade de a inovação, em futuro próximo, multiplicar a produção de alimentos e eliminar a fome no planeta. O fato é que ambos os lados têm poucas certezas a oferecer e inúmeras dúvidas a esclarecer.

Vários mitos acompanham o desenvolvimento da biotecnologia. No campo das terapias gênicas, os tratamentos com células-tronco já foram apresentados como panacéia capaz de trazer de volta os movimentos de paraplégicos,

recuperar portadores do mal de Parkinson ou corrigir falhas genéticas. Assim, a humanidade assistiria em um futuro próximo ao surgimento de gerações de homens e mulheres perfeitos. Já a clonagem deu margem a cenários como o do planeta habitado por humanos “normais” e cópias geradas em laboratórios. Ambas as situações estão muito distantes da realidade. As terapias gênicas representam hoje mais esperança do que chance efetiva de cura. Por sua vez, clones humanos permanecerão por algum tempo apenas como uma possibilidade futura – e de antemão condenada por grande parte da comunidade científica.

Essas e outras questões relativas à biotecnologia são abordadas no *site* do programa Século XX1. Em linguagem simples, a nova CHAVE apresenta ao educador as várias facetas de um tema tão polêmico e que terá interferência direta na vida de todos nos próximos anos. Em Conceito (C) e Hoje (H), o professor tem acesso a uma série de artigos, textos jornalísticos e entrevistas com cientistas. O material busca apresentar um quadro com as principais facetas do tema, indo além dos aspectos relacionados apenas à biologia. Há ainda em Vitrine (V) listas de livros, *sites*, filmes, vídeos, programas da TV e músicas que auxiliam o aluno a entender as transformações provocadas pela biotecnologia. Em Atividades (A), o internauta encontra sugestões de trabalhos para desenvolvimento em sala de aula. Já Experiência (E) traz o relato do educador que criou com a ajuda dos alunos um projeto extracurricular sobre engenharia genética. Prepare-se para a revolução que se anuncia, navegando pelos conteúdos em <http://www.multirio.rj.gov.br/seculo21>. ■



Ao navegar pelas páginas do site Século XXI, o internauta conhecerá os avanços no processo de clonagem, no campo das terapias genéticas etc.

Versão continental das Olimpíadas

Prefeitura do Rio prepara a cidade para os Jogos Pan-americanos de 2007

Reunir atletas de todas as Américas em uma edição dos Jogos Pan-americanos significa muito mais do que realizar uma megacompetição esportiva. Um evento desse porte promove mudanças socioeconômicas, cria condições para que o país-sede conquiste credibilidade internacional para que adquira experiência na produção de eventos de grande porte. Diante de tantos benefícios, a Prefeitura do Rio de Janeiro comemora o sucesso de sua candidatura para sediar o Pan-americano de 2007. Com uma vitória por 30 a 21 votos, a cidade obteve a maior margem já conquistada na disputa de uma cidade pela sede dos Jogos. Participaram 42 países das três Américas e nove deles tiveram voto duplo por já terem realizado a competição.

O interesse em organizar os XV Jogos Pan-americanos Rio 2007 começou em 1998. O Rio de Janeiro foi a única cidade no país a tomar iniciativa junto ao Comitê Olímpico Brasileiro (COB). Mas foi só em 2001 que a Prefeitura cumpriu todas as etapas para a criação do Comitê da Candidatura, que passou a ser liderado pelo COB.

A disputa do Rio pela sede dos Jogos começou em agosto de 2001, com o apoio de todas as esferas de governo. A prefeitura iniciou sua campanha durante a assembléia-geral da Organização Desportiva Pan-Americana (Odepa), realizada em São Domingos, República Dominicana e, depois, em eventos internacionais no Equador, Argentina e Guatemala.

Sucesso no Sul-americano – As exigências para a inscrição da candidatura do Rio de Janeiro junto à Odepa foram cumpridas em abril de 2002, mas era só o começo. A próxima etapa seria vencer concorrentes como a forte cidade norte-americana de San Antonio, Texas, reduto eleitoral do presidente dos Estados Unidos, George W. Bush. No entanto, o sucesso da organização dos brasileiros nos Jogos Sul-americanos, em agosto de 2002 – com a construção de toda uma estrutura para receber 4.650 participantes, no Rio de Janeiro, São Paulo, Curitiba e Belém, em apenas quatro meses – repercutiu no exterior, beneficiando a candidatura do Rio de Janeiro.

O sonho de realizar a competição, que acontece de quatro em quatro anos, chegou fortalecido à assembléia da Odepa, no México, em 24 de agosto de 2002, data da escolha da sede dos Jogos Pan-americanos de 2007. Colaboraram para o êxito final da campanha do Rio de Janeiro o destaque dado ao fator de inclusão social que os Jogos poderiam suscitar no Brasil e na América Latina e também a veiculação pública de vídeos com depoimentos de apoio do presidente Fernando Henrique Cardoso e de candidatos à Presidência da República à época.

De acordo com o secretário-geral do comitê organizador dos Jogos Pan-americanos Rio 2007, Carlos Roberto Osório, “a vitória da cidade foi uma demonstração de confiança no projeto do Rio de Janeiro, que se demonstrou consistente graças ao trabalho conjunto do COB e dos órgãos públicos. A Odepa reconheceu o esforço da cidade e demonstrou confiança nas garantias oferecidas pela Prefeitura do Rio de Janeiro”.

Entre os benefícios sociais associados aos Jogos, está a geração de empregos, a expansão do comércio, turismo, novos investimentos e o aprimoramento da infra-estrutura turística. Sem contar a possibilidade de o Rio de Janeiro se consolidar como líder da indústria de turismo na América Latina. ■

A obra do estádio João Havelange, o Engenhão, já está bastante avançada





FUNDAÇÃO PARQUES E JARDINS

Cidade das árvores

Se o Rio de Janeiro é uma das mais arborizadas capitais do Brasil, com cerca de 600 mil árvores localizadas em área pública, sem contar a Floresta da Tijuca, por que a Prefeitura do Rio mantém e desenvolve projetos de arborização nos bairros da cidade? A resposta vai um pouco além da estética da paisagem e da sensação agradável proporcionada por uma rua arborizada.

Na verdade, mais que embelezar e valorizar a paisagem, a presença de árvores nas ruas contribui para a humanização dos grandes centros urbanos e está diretamente relacionada a fatores que garantem ambientes mais saudáveis e menos poluídos, o que significa melhor qualidade de vida para todos. As árvores interferem nas condições ecológicas e climáticas, atenuam a temperatura, a poluição atmosférica e sonora, atraem e abrigam pássaros e outros animais silvestres, ajudando assim a preservar as espécies.

Como as grandes áreas arborizadas concentram-se na Zona Sul, Centro e bairros próximos à orla marítima, os projetos de planejamento da arborização desenvolvidos pela Fundação Parques e Jardins incorporam novos plantios para equilibrar essa distribuição, priorizando os bairros das zonas Norte e Oeste. Nos demais bairros, as atividades limitam-se à supressão das falhas existentes nas ruas ou à recomposição de paisagens já consolidadas.

Planejamento de arborização – Ao repor uma muda na calçada ou elaborar um projeto para uma área pública (rua ou praça) os técnicos da Prefeitura do Rio levam em conta alguns fatores para assegurar o crescimento saudável da planta e evitar conflitos futuros com os equipamentos existentes nas proximidades. Para isso é importante conhecer as características da planta – tempo de crescimento, ►

TEXTO

STELA ELLIOT (ASSESSORA DE COMUNICAÇÃO DA FUNDAÇÃO PARQUES E JARDINS)

FOTO

ALBERTO JACOB FILHO

ILUSTRAÇÃO

EDUARDO FILIPE

Conheça algumas espécies notáveis da cidade



Santa Cruz

conjunto de 108 mangueiras
situadas ao longo da Av. Isabel



Bangu

palmeiras Imperiais da Av. Santa
Cruz, próximo à Fábrica de Tecidos
Bangu. Tamarineiras centenárias
da Rua da Chita

Motivos para plantar árvores

- Porque árvores reduzem a poluição sonora
- Porque a poeira e outros poluentes do ar ficam retidos nas folhas
- Porque árvores reduzem a temperatura ambiente
- Porque absorvem água da chuva
- Porque atenuam a luminosidade
- Porque preservam a diversidade biológica no meio urbano
- Porque abrigam e alimentam pássaros e pequenos animais
- Porque uma rua arborizada fica mais bonita e valorizada
- Porque durante o processo de fotossíntese, absorvem gás carbônico e liberam oxigênio

Centro

11 ficus-religiosas (figueira-do-pagode), na Rua Santa Luzia, em frente à Santa Casa da Misericórdia, plantadas em 1873

Glória

conjunto de amendoeiras e jardins da Praça Paris e Deodoro

Vila Isabel

pau-brasil (*Caesalpinia echinata*), plantada em 1901 no Parque Recanto do Trovador

Tijuca

conjunto de oitis e paus-ferros da Praça Afonso Pena. Conjunto de árvores da Rua Haddock Lobo (70 goiabeiras, cinco palmeiras imperiais, um mogno, quatro coqueiros, duas mangueiras, uma cajazeira, uma caramboleira, um ipê-branco e um jacarandá-da-bahia)

Flamengo

conjunto de palmeiras reais, da Praia do Flamengo e Rua Paissandu

Botafogo

pau-ferro, na Rua Marquês de Olinda, 64

Leblon

conjunto de 166 ficus (figueiras-da-índia) localizadas ao longo do canal da Rua Visconde de Albuquerque

Gávea

jequitibá na Rua Marquês de São Vicente, nº 389

O que se deve evitar

- causar danos aos protetores e tutores das mudas;
- arrancar ou quebrar galhos das árvores mais baixas,
- fixar pregos nas árvores (eles contribuem para a contaminação por fungos e/ou outros tipos de parasitas prejudiciais às espécies); pendurar cartazes e placas;
- amarrar cordas e principalmente arames;
- pintar os troncos (caiar);
- utilizar objetos cortantes para gravar nomes, desenhos nos troncos e
- acender velas perto das bases, ou nas fendas.



Saiba mais sobre os ficus

Os ficus são árvores típicas da Índia, trazidas para o Brasil no século XIX. Têm grande porte, atingem cerca de 20m de altura. Caracterizam-se por copas amplas e raízes extremamente vigorosas, agressivas. Durante alguns meses do ano as folhas caducam e caem, colorindo o chão de amarelo.

Curiosidades sobre as figueiras

Ficus-religiosa ou figueira-dos-pagodes – considerada sagrada pelos seguidores de Buda, tem as folhas em forma de coração. Dizem que, meditando sob sua sombra, o mestre descobriu os segredos da vida.

Ficus-benjamim (ou microcarpa) – com folhas pequenas, esta espécie é conhecida como figueira-que-anda, por ter raízes que se transformam em novas árvores interligadas. A ficus-benjamim foi utilizada na arborização de parques como o Campo de Santana.

Ficus-elástica – suas folhas são grandes, lustrosas e em tom verde-escuro. Suas raízes, emitidas do alto, concentram-se ao redor do tronco e aumentam muitas vezes seu diâmetro.

altura máxima, diâmetro de copa, comportamento das raízes etc. – e também avaliar o local onde ela crescerá e permanecerá. Nas vistorias que antecedem os plantios, são observados a existência de marquises e edificações, postes de iluminação e fiações aéreas, tubulações de água ou esgoto, sinais e placas de trânsito, orelhões, caixas postais, coletores de lixo, abrigos de ônibus e a largura da calçada. Com base nesses dados, os técnicos municipais selecionam a espécie mais adequada, priorizando sempre as nativas, o que aumenta consideravelmente as chances de sobrevivência das mudas recém-plantadas. Entre as árvores mais utilizadas nos projetos atuais, além dos ipês, estão a sibipiruna, a quaresmeira, a bauínia (pata-de-vaca), o pau-brasil, o pau-ferro e algumas palmeiras nativas.

Por todos esses motivos, não são permitidos plantios por conta própria em canteiros ou jardineiras das ruas, já que o desconhecimento desses critérios costuma levar à escolha de espécies inadequadas e a problemas futuros. É

Espécies exóticas – amendoeira (Índia), flamboyant (Madagascar), casuarina (Austrália), ficus (Índia), palmeira imperial (Caribe)
Espécies nativas – ipês (roxo, rosa e amarelo), oiti, sibipiruna, abricó-de-macaco

o que vem ocorrendo com os ficus¹ adquiridos em vasos nos hortos e quiosques. Amplamente comercializados, é impossível cultivá-los em casa e a solução encontrada por muitos é buscar inadvertidamente “um cantinho na jardineira” da calçada onde a planta possa continuar a se desenvolver. Os resultados vêm com o tempo.

Nativas, exóticas, notáveis – O carioca pode se orgulhar da quantidade de árvores e da variedade de espécies presentes nas ruas da cidade. Além das tipicamente brasileiras (nativas), há muitas outras que vieram nos navios, trazidas por escravos ou “importadas”, na tentativa de reproduzir efeitos ornamentais ou a estética cultural de outras terras exóticas. Estão tão presentes em nossas vidas que às vezes surpreendem por suas origens.

Há uma curiosidade em relação à arborização no Rio de Janeiro: levantamento realizado em 2003 revela que das 600 mil árvores existentes nas ruas da cidade somente 16% são de espécies nativas, contra 84% de exóticas. Natural da Índia, a amendoeira, por exemplo, representa 27% do total desses indivíduos e foi muito propagada pelos efeitos de cor de suas folhas e pelo crescimento rápido, sinônimo de sombra farta. Nas nativas, os ipês-roxos, se destacam com 4,8%.

Para equilibrar a balança, a Prefeitura do Rio priorizou nos últimos anos a utilização de espécies nativas em seus projetos de arborização. Razões fitossanitárias respaldam a decisão, de vez que a disseminação de pragas como a erva-de-passarinho e a seca-da-mangueira estão diretamente associadas a espécies estranhas à flora brasileira. Para evitar que o processo desencadeie uma caça ecológica “às bruxas” e venha a comprometer áreas de arborização consolidada e também preservar as espécies que já fazem parte da memória afetiva dos cariocas, criou-se uma lista de árvores notáveis. Nela estão relacionadas e preservadas cerca de 300 exemplares que constituem a paisagem viva e parte da história da cidade ou do bairro onde estão localizadas. ■

Em defesa da criança e do jovem

Número de votantes para Conselho Tutelar tem aumento de 120% na última eleição

No ano em que o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) completa 15 anos, a equipe do Conselho Municipal de Direitos da Criança e Adolescente do Rio de Janeiro tem muito o que comemorar. A última eleição para os membros dos 10 conselhos tutelares da cidade teve um aumento de 120% no número de votantes. No último pleito, há três anos, votaram 18 mil pessoas. Este ano foram 40 mil.

Esse crescimento espantoso se deve especialmente à boa divulgação do processo de eleição e também, na opinião de Daise Gravina, presidente do Conselho Municipal, entidade à qual o Conselho Tutelar (CT) é subordinado, à conscientização da população sobre a importância da defesa dos direitos da infância e juventude. “De todos os 50 conselheiros, apenas seis foram reeleitos. Isso mostra um conhecimento maior das nossas ações por parte das pessoas e a vontade de que sejam mantidos apenas os membros que são considerados atuantes pela população da cidade”, observa.

Como funciona – É função do Conselho Tutelar zelar pelo cumprimento dos direitos da criança e do adolescente, conforme disposto no artigo nº131 do ECA. Cada município deve ter pelo menos uma unidade do Conselho, composta por cinco membros com mandatos de três anos. Além dos conselheiros que atuam diretamente, há na estrutura do CT uma comissão de ética encarregada de analisar as denúncias. Qualquer pessoa pode relatar uma ocorrência, indo até o Conselho, por telefone ou pelo correio.

Entre as situações passíveis de denúncia estão maus-tratos de todo tipo, abusos e violação de qualquer direito. “É muito comum a criança chegar na escola com uma marca no corpo, e expressar essa marca através do desenho. O professor deve ficar atento. Outra coisa: trabalhar o ECA com as crianças e jovens na escola, fazê-los conhecer seus direitos também é muito importante”. O Rio de Janeiro conta com dez Conselhos Tutelares, com áreas de atuação específicas, funcionando de segunda a sexta-feira, das 9h às 18h. ■

Onde ir

- **Centro** – Rua do Acre, 42, sobrado. Telefones: 2223-0117/ 9719-3705/ 9607-5782. Coordenador: Dóris da Silva Vitorino
- **Laranjeiras** – Rua Moura Brasil, 20. Telefones: 2551-5143/ 9232-9378/ 9634-8190. Coordenador: Suely Alvez Cabral
- **Tijuca** – Rua Conde de Bonfim, 267, 2º andar. Telefones: 2569-5722/ 9719-5413/ 9634-8214. Coordenador: Denise Joaquim de Souza Mendonça
- **Inhaúma** – Estrada Ademar Bebiano, 3.151. Telefones: 2595-7086/ 9397-0179/ 9645-6406/ 9645-6486. Coordenador: Lilian Rose Monteiro Silva
- **Ramos** – Rua Professor Lacê, 57. Telefones: 2290-6420/ 9718-4533/ 9873-8244. Coordenador: Luis Cabral da Silva
- **Madureira** – Rua Capitão Aliatar Martins, 211. Telefones: 3390-6420/ 993-2640/ 9874-7673. Coordenador: Sônia da Silva Monteiro
- **Jacarepaguá** – Estrada Rodrigues Caldas, 3.400. Prédio da Administração da Colônia Juliano Moreira. Telefones: 2446-6508/ 9724-8715/ 9968-1893. Coordenador: Roberto Luiz Lo Bianco Lopes
- **Realengo** – Rua Oliveira Braga, 211. Telefones: 3332-3744/ 9451-7693/ 9969-9079. Coordenador: Denise de Jesus Menezes
- **Campo Grande** – Rua Coxilha, s/nº, XVIII R. A. Telefones: 2413-3125/ 9212-8041/ 9924-0718. Coordenador: Eliane Santos da Silva
- **Santa Cruz** – Rua Lages de Moura, 58. Telefones: 3395-0988/ 9719-3432/ 9641-9689. Coordenador: Marcia Maria Poéis Ranquine de Souza

Maior e com novas seções

A partir desta edição, 'Nós da Escola' terá 48 páginas e grade de programação

Ao assumir a presidência da MULTIRIO, em 2001, a professora Regina de Assis tinha inúmeros motivos para inaugurar um núcleo de publicações. No entanto, um deles era mais que um motivo, era uma encomenda bastante definida: produzir e distribuir uma revista mensal que chegasse a cada um dos mais de 36 mil professores da Rede e, como consta em nosso projeto editorial, “bonita e de boa qualidade, elaborada por professores da Rede e para eles, junto com jornalistas e outros profissionais”.

Sonhávamos com uma revista que sobretudo instigasse em nós todos, professores, o prazer de ler e alimentá-la com nossas experiências. Uma publicação que oferecesse também serviços de agenda sociocultural do Rio de Janeiro, além de bons suportes pedagógicos, com a contribuição de teóricos e de estudiosos que nos ajudassem a repensar as práticas na busca do sucesso escolar. Pretensioso? Não, ambicioso e inovador. Uma tarefa complexa para ser executada por tantas diferentes mãos, com qualidade e agilidade para garantir o mote “todo mês, um novo exemplar da NÓS DA ESCOLA espera por você, professor da rede pública municipal!”

Depois de 30 edições de NÓS DA ESCOLA, tendo chegado à Rede mais de 1 milhão de exemplares, iniciamos em 2005 uma nova gestão

do prefeito César Maia com ânimos renovados e novos desafios. Após várias fases de produção e de conseqüente avaliação, tornou-se necessário crescer e aprimorar o trabalho, mantendo-se o objetivo inicial de contribuir para a construção de um novo paradigma para a educação pública municipal, com o enfoque da educação cidadã inclusiva, de modo cada vez mais próximo e afinado com a Rede e com a Secretaria Municipal de Educação.

Mais páginas – Nosso norte continua sendo o apoio a professores públicos municipais na busca de teorias e práticas educacionais que de fato contribuam para a vida na sociedade atual, na qual a quantidade e o ritmo acelerado de informação circulante nem sempre se configuram em conhecimentos constituídos. Todos têm direito a ter acesso ao acervo de saberes comuns e cabe à escola, à educação, fazer valer esse direito. Interessa-nos investir nas relações de convivência entre professores e alunos, sem deixar escaparem os laços de afeto, solidariedade, respeito mútuo e parceria, além de garantir a todos o direito de conviver e interagir também por meio das múltiplas linguagens tecnológicas.

Por isso tudo, chegou o momento de dar novos passos, de usar a experiência vivida com hu-

NÓS DA ESCOLA



As novas seções

- **Pan 2007** – notícias e informes sobre as atividades preparatórias para os Jogos Pan-americanos, incluindo perfis de atletas.
- **Pé na Estrada** – matérias jornalísticas falam de experiências significativas que vêm sendo desenvolvidas em toda a rede municipal de educação infantil, 1º e 2º segmentos do ensino fundamental.
- **Perfil** – perfis de personalidades importantes da nossa história, cultura, sociedade.
- **Foi Assim** – página com histórias de nossa cidade.
- **Século XX1** – texto produzido pela equipe do projeto Século XX1, da MULTIRIO
- **Parceria** – espaço destinado à divulgação de conteúdo de diversos órgãos da Prefeitura.
- **Presente do Futuro** – espaço reservado a matérias sobre os temas da série televisiva *Presente do Futuro*, produzido pela MULTIRIO.

Grade de programação

mildade e segurança, considerando-se como consagrada a vida de NÓS DA ESCOLA e suas raízes bem solidificadas na rede carioca e até mesmo fora dela. Vale aqui ressaltar as inúmeras solicitações que recebemos, todos os meses, de professores da rede particular, de universidades do Rio e de outros estados. Recentemente chegou a nós uma mensagem da Biblioteca do Congresso Norte-Americano solicitando acesso aos exemplares mensais de NÓS DA ESCOLA, o que muito nos orgulha. Lembramos sempre que a publicação não é do Núcleo de Publicações nem da MULTIRIO, mas dos mais 36 mil professores públicos municipais.

Assim, sob raízes sólidas e com ares de maioridade, chegou a hora de nutrir essa criação coletiva, de ver e fazer tronco e galhos se robustecerem, ampliarem seus espaços e alcances, sempre com o norte voltado ao sucesso escolar, de professores e alunos. Então, com a entrada da primavera, a NÓS DA ESCOLA vai estar maior, mais robusta e mais densa, sem perder sua leveza e bom humor, sua consistência e beleza, distribuídos agora em 48 páginas. Permanecemos apostando na sua assiduidade, na concepção de que “forma é conteúdo”, além do compromisso de explorar a palavra escrita em todas as suas possibilidades estéticas, gráficas e semânticas, sem que ela seja usada para dar fechamentos conclusivos às questões, mas, sim, para trazer para o debate a imaginação criadora. E, ainda, buscando garantir na medida do possível o jogo de papéis entre autor e leitor, promover o protagonismo dos professores e dos alunos da nossa Rede.

NÓS DA ESCOLA permanecerá sendo distribuída diretamente às 10 Coordenadorias Regionais de Educação, com uma tiragem de 36.500 exemplares mensais. Esse número também inclui as instituições que integram a nossa mala direta,

A partir deste número, NÓS DA ESCOLA ganha novas seções de modo a estar mais próxima do que vivem, de fato, professores e alunos da rede pública municipal carioca. A publicação ganha também um novo projeto gráfico, mais moderno e arejado. A organização das seções, por isso, também mudou.

Agora, o sumário reúne por cores blocos de seções de mesma natureza editorial. Assim, Editorial, Cartas, Giramundo e Cartaz estão no bloco azul-escuro; as seções históricas Perfil e Foi Assim estão no roxo; as parcerias Carioca, Pan 2007, Parceria e Século XX1, na cor azul-claro; as seções que trazem opiniões como Zoom e Ponto e Contraponto, na cor vermelha; as seções institucionais como Olho Mágico, Caleidoscópio e Rede Fala são do bloco laranja; e os serviços Professor On-Line, Agenda e Tudoteca são do bloco amarelo.

O pacote de mudanças inclui ainda a publicação da grade de programação da MULTIRIO. Toda primeira semana do mês, ao receber a revista, o professor saberá as séries, documentários, entrevistas e animações que irão ao ar, com os devidos horários, para poder se programar.

Além das novas seções, projeto gráfico e publicação da grade, a NÓS DA ESCOLA ganha também um Conselho de Colaboradores, com o objetivo de apresentar informações e sugestões das coordenadorias regionais de educação para a elaboração de pautas, e um Conselho Editorial que vai tratar especialmente da avaliação de artigos enviados para publicação.



como as bibliotecas públicas, as bibliotecas de universidades, os centros de formação de professores etc. Permanecerão encartados em cada NÓS DA ESCOLA o Giramundo e um cartaz temático que visa informar, ilustrar e decorar os espaços educativos com materiais bonitos e, se possível, interativos.

Para a nossa revista se manter viva e atualizada é imprescindível a participação daqueles que fazem a educação em nossa cidade. Assim, contamos com a sua participação¹ de diferentes maneiras, tais como: artigos de opinião, cartas, sugestão de temas ou questões que gostaria de encontrar retratados na revista. ■

¹ Para colaborar com a seção Rede Fala publicamos artigos com até 6 mil caracteres, dos professores da Rede Municipal de Ensino. O texto deverá ser enviado por correio em disquete, com uma cópia em papel, ou por e-mail. Não há necessidade de ineditismo. Os artigos aprovados serão publicados de acordo com a programação da revista, após serem submetidos ao Conselho Editorial e à revisão.



Maria Inês Delorme
Diretora do Núcleo de Publicações e Impressos da MULTIRIO

‘Multieducação – temas em debate’: Educação Infantil



Neste momento, partilha-se com todos os profissionais que trabalham em creches e pré-escolas com crianças de zero a cinco anos e 11 meses de idade o fascículo denominado Educação Infantil – Revendo Percursos no Diálogo com os Educadores, um documento que integra a série *Multieducação – temas em debate*. Está ainda inconcluso, pois o caminho se faz ao caminhar.

O documento foi elaborado a partir de discussões ocorridas no Fórum de Formação em Educação Infantil, realizado em 2003, e contou com a participação de 958 professores das escolas, das coordenadorias regionais e do órgão central. É resultante de múltiplas vozes: dos participantes diretos, dos autores estudados, das lembranças de conversas e práticas vivenciadas, de produções escritas e seu objetivo é continuar um processo dialético e permanente cujas ações possam ser confrontadas com o

discurso teórico, retornando nesse processo de reflexão ao encaminhamento de novas ações. A prática desafia a teoria e proporciona condições de avançarmos no fazer cotidiano.

Iniciando com o reconhecimento da diversidade de crianças e suas histórias de vida, o fascículo está organizado a partir de dois eixos: o brincar e as linguagens. Neles são abordados os seguintes aspectos:

Brincar – privilegia-se a importância das brincadeiras no processo de compreensão de mundo e das vivências infantis, as relações criança-criança, criança-adulto e o papel do educador nesse tipo de atividade;

Linguagens – o foco centra-se no processo de constituição do sujeito e neste caminho abordam-se as linguagens do corpo e do movimento; a oral e a escrita; as artísticas, a

TEXTO

EQUIPE DE EDUCAÇÃO
INFANTIL DA SECRETARIA
MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

FOTO

ALBERTO JACOB FILHO

matemática, as das ciências sociais e da natureza e a midiática.

Constituindo e portanto atravessando esses eixos, tem-se a afetividade e a interação, pois o processo de descoberta e conhecimento pela criança de si e do mundo é constituído essencialmente na relação do eu com o outro. Permeando essa estrutura, amplia-se o olhar, abordando também o planejamento e a avaliação.

Como toda ação pedagógica é intencional, concebe-se que o ato de planejar e avaliar faz parte do cotidiano do educador infantil, dando sustentação a sua prática. Portanto, o brincar, as linguagens, a afetividade e a interação são constitutivas do planejamento e da avaliação, de forma permanente e contínua no trabalho com crianças de zero a cinco anos e 11 meses de idade. As crianças com seis anos de idade já estão cursando o primeiro ciclo no município do Rio de Janeiro.

O documento estará em discussão em fóruns, seminários, cursos, nas escolas e creches da Rede. Talvez, alguns de vocês estejam se perguntando: por que uma proposta curricular para a educação infantil hoje?

Como toda proposta curricular tem a sua história, resgata-se aqui sucintamente o caminho deste documento. Os marcos iniciais do fascículo remontam às discussões ocorridas nos seminários de educação infantil realizados desde 2002. Naquele ano, começamos com Educação Infantil: Espaço e Tempo de Conhecimento. Em 2003, privilegiamos a discussão sobre Linguagens: Interação e Significado. O terceiro seminário, realizado no ano seguinte, cujo tema foi Discutindo uma Proposta Curricular para a Educação Infantil, centralizou os trabalhos. No deste ano, realizado em julho, discutiram-se os eixos norteadores do documento que os professores estão recebendo: *Educação infantil: revendo percursos no diálogo com os educadores*.

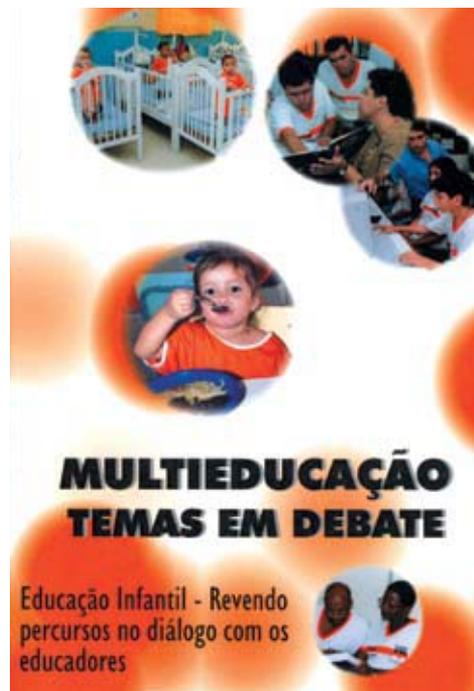
Em 1996, a rede municipal de educação do Rio de Janeiro recebeu e discutiu em suas escolas o Núcleo Curricular Básico Multieducação, que

foi elaborado coletivamente e discutido com os profissionais das diferentes instâncias da Secretaria Municipal de Educação.

Em 2001, iniciou-se um movimento de atualização desse documento. Considerando a expansão do número de vagas para a educação infantil de quatro a seis anos de idade e a incorporação das creches pela Secretaria Municipal de Educação, foi necessária a elaboração de um fascículo específico para a educação infantil. E ele aí está.

A implementação de uma proposta curricular depende principalmente dos educadores que trabalham nas instituições. A construção de um projeto educativo (que é inacabado, provisório e historicamente contextualizado) demanda discussões, debates e formação. A doutora em educação Sonia Kramer afirma que uma proposta pedagógica é construída no caminhar e que toda proposta tem uma história que precisa ser contada e contém uma aposta.

É a sua ação, educador, que fará com que a aposta seja vencedora. ■



A AUTORIA DO TEXTO DO CALEIDOSCÓPIO DA REVISTA Nº29, INTITULADO "PRINCÍPIOS EDUCATIVOS E NÚCLEOS CONCEITUAIS", É DE FÁTIMA CUNHA, DIRETORA DA DIRETORIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL DA SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO.

Cultura popular urbana e educação: o que a escola tem a ver com isso?

Este texto procura auxiliar a reflexão a respeito da educação na escola e para além dela. Parte da idéia de que os alunos estão inseridos na sociedade que, por sua vez, está sujeita a constantes mudanças. Estas podem ser caracterizadas, na atualidade, como um processo de revolução tecnológica, em que a comunicação e os meios midiáticos parecem dar forma e conteúdo a esse mesmo processo. Podemos pensar, por exemplo, no advento da internet e suas conseqüências para a elaboração de diversas identidades e para a construção de novos conhecimentos, assim como na reelaboração de outros conhecimentos mais consolidados e que constituem a tradição moderna, ou ainda, na modernização das tradições. Nesse sentido, a cultura se moderniza e se traduz em linguagens reatualizadas e que são comuns aos diversos sujeitos em idade escolar. Além disso, ela aparece como um espaço privilegiado de práticas coletivas, sociabilidades, representações, símbolos e rituais que os jovens buscam para demarcar uma identidade.

Nesse contexto, 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. *Grosso modo*, é como se a cultura estivesse contida em uma mochila que devesse ser deixada à porta da escola e, ao ultrapassar os seus muros e portões, o aluno tivesse de abandonar sua bagagem de conhecimentos e estivesse apto a receber outros novos, que nem sempre lhe dizem respeito ou despertam seus interesses. Nesse ponto, a cultura urbana não tem espaço como expressão ou elaboração das identidades infanto-juvenis. Há um enorme potencial cultural trazido pelos alunos e que é silenciado por conta da necessidade, ou até mesmo da obrigatoriedade que a maioria dos professores tem em cumprir com as exigências institucionais relacionadas aos conteúdos voltados para a série e para as disciplinas específicas.

Algumas escolas, seja através de projetos pedagógicos mais progressistas, seja mesmo mediante ações isoladas de alguns educadores, estão travando uma verdadeira batalha para utilizar elementos da cultura urbana no processo de ensino e aprendizagem e, com isso, romper com o senso comum presente na prática escolar, que quase sempre associa cultura popular a folclore.

Podemos citar, como exemplo, a capoeira que, de modo geral, está atrelada às aulas de educação física. Ao restringi-la apenas às práticas corporais, perdemos a possibilidade de ampliação do seu campo de ação, uma vez que deixamos de discutir com os alunos a respeito dos diversos aspectos culturais e sócio-históricos que compõem a capoeira e a tornam uma das maiores expressões da cultura popular, que vem sofrendo diversas transformações, que 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.

Se a cultura popular urbana é impedida de entrar pela porta da frente da escola, ela, muitas vezes, tem de 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. Porém, a formação desses mesmos grupos, definida por suas diversas expressões culturais, geralmente passa despercebida pelos professores. Assim, funkeiros, charmeiros, góticos, skatistas, RPGistas e roqueiros ou não têm visibilidade nos espaços escolares ou, quando são notados, é para que a escola utilize seus conhecidos mecanismos disciplinadores e de controle para justificar o desinteresse e, com isso, reforçar os mais diversos adjetivos utilizados para *pré-conceituar*, identificar e até mesmo afastar muitos alunos que andam em grupos e que, por sua vez, parecem não responder às exigências disciplinares e não corresponder ao tão sonhado “padrão de aluno ideal”.



Carlos Henrique dos Santos Martins

professor de ciências da E.M.
Charles Anderson Weaver e
especialista em ensino de ciências.

Essa idealização tem como uma de suas conseqüências a marginalização das expressões culturais urbanas presentes na escola através desses adolescentes e jovens. Em contrapartida, a discriminação contra esses grupos pode ocultar o despreparo da instituição para lidar com as diferenças que constituem os seus universos e 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. Quero, desse modo, instigar o professor a romper com tabus, crenças e preconceitos para que, com isso, esteja aberto a lançar novos/outros olhares sobre a cultura popular urbana. ■

SAIBA MAIS

CANCLINI, N. G. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro, UFRJ, 2001.

_____. *Culturas híbridas*. São Paulo, Edusp, 2000.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 15ª ed. São Paulo, Paz e Terra, 2000.

MARTINS, Carlos H. S. *O charme: território urbano-popular de elaboração de identidades juvenis*. Niterói, UFF. Dissertação de Mestrado, 2004.

MULTIRIO



Encontros com a Mídia

Nós da Escola

Abrindo o Verbo



E muito mais programas inéditos para você.



Fique por dentro da programação MULTIRIO.

www.multirio.rj.gov.br





Jogo eletrônico: “nem bom

Street Fighters foi um jogo de fliperama e videogame muito popular nos anos 90, em que lutadores de rua se encontravam num torneio mundial de pancadaria para, evidentemente, tirar a prova dos nove. Quem era o melhor? Tatiana Merlo-Flores pegou emprestado o nome do *game* para batizar a pesquisa que realizou em Buenos Aires: *Street Fighters: crianças de rua e jogos eletrônicos*. Tatiana, que é coordenadora do Centro de Investigação de Meios, na Argentina, distribuiu questionários a 50 crianças de rua que circulam pela cidade. Para quem pensa que a relação com os *games* faz parte apenas do cotidiano de quem tem dinheiro para comprar os videogames da moda, o resultado pode surpreender: 95% dessas crianças pobres freqüentam casas de jogos eletrônicos. Tatiana explica entusiasmada: “Ninguém sabe que os meninos de rua todos os dias estão aprendendo a brincar, a ganhar, a socializar-se através das mídias.”¹

No outro extremo do universo dos *games*, jogadores profissionais acumulam prêmios milionários conquistados nos mais diversos tipos de campeonatos e maratonas no mundo inteiro. São os torneios dedicados aos ciberatletas, uma espécie de nova categoria de

competidores que não está nos gramados, quadras ou pistas, mas diante da tela de um computador ou na frente do videogame de última geração. A cidade de Dallas, nos Estados Unidos, será sede em dezembro da grande final da Cyberathlete Professional League. A CPL – em português, algo como Liga Profissional dos Ciberatletas – funciona como copa do mundo de futebol: nos meses que antecedem o derradeiro “ciberembate” acontecem eliminatórias nos cinco continentes. Os melhores jogadores assinam contratos de patrocínio e recebem até salários. O campeão receberá no fim do ano, em Dallas, um prêmio de US\$ 500 mil.

Qual seria o perfil desses jogadores profissionais? Um dos principais ciberatletas do Brasil, o carioca Carlos Henrique Segal, conhecido como Kiko, parece caminhar na direção oposta à dos estereótipos normalmente associados aos *gamers*, como o sedentarismo e a dedicação exclusiva a teclados e *joysticks*. Kiko freqüenta uma academia de ginástica e faz cursinho pré-vestibular – pretende ingressar na faculdade de medicina. Costuma repetir que “estudar é o principal”. Já o grande favorito para vencer a CPL,

Em novembro de 2003 a festa de aniversário de William, um menino de 11 anos, virou notícia no caderno de comportamento de um dos principais jornais brasileiros. O destaque foi garantido por uma simples escolha: ele trocou a tradicional comemoração com bufê por uma tarde com os amigos em uma *lan house*. A mãe de William, Márcia Ausenka, diz que o filho passa pelo menos três horas por dia na frente do computador. Para minimizar danos físicos, ela comprou uma cadeira com ajuste de altura e suporte para o punho e matriculou William em aulas de futebol e de natação. Certamente, uma realidade distante do perfil socioeconômico da maioria dos alunos da Rede. Mas as questões em jogo são semelhantes para pais e professores, que lidam com crianças e adolescentes, de todas as camadas sociais e que vivem o fenômeno dos jogos eletrônicos, principalmente nas *lan houses*, elevadas à categoria de *point* predileto de grande parte da juventude urbana.

nem mau nem neutro”

o norte-americano Johnathan “Fatality” Wendel, diz que corre sete quilômetros por dia, além de praticar beisebol e futebol americano.

Kiko e “Fatality” certamente não chegam a ser exceções, mas são cada vez mais comuns casos de patologias associadas a *games* – em que a compulsão pelos jogos alcança proporções que podem caracterizar doença. Isso não quer dizer que o problema chegue a extremos, como aconteceu com o sul-coreano que no último dia 3 de agosto teve parada cardíaca e morreu, depois de ficar 50 horas na frente de um computador em um cyber café na cidade de Taegu. O homem, identificado como Lee, fez pequenas pausas apenas para ir ao banheiro e cochilar em uma cama improvisada. Exemplos drásticos à parte, sintomas de dependência dos *games*, como insônia e baixo rendimento escolar, podem ser comparados até mesmo aos do viciado em drogas. Estudiosos do assunto relatam casos de jovens que realizam pequenos furtos a fim de conseguir dinheiro para freqüentar as *lan houses*.

Mas se os excessos relacionados assemelham-se a diversas outras questões contem-

porâneas, o lado positivo do convívio com os *games* também não configura algum tipo de pioneirismo. Iniciativa, rapidez e estratégia, por exemplo, não são alcançadas apenas na rotina de ciberatleta nem tampouco são qualidades exclusivas de gamemaníacos. Como mais um elemento da nossa sociedade audiovisual, o que há realmente de novo nos jogos eletrônicos? O que trazem de específico no contexto de tantas questões que giram em torno dos debates sobre as mídias e a relação do ser humano com as novas tecnologias?

Brincar, criar e analisar – Em seu estudo *Juventude e jogos eletrônicos*, a professora Filomena Moita, da Universidade Federal da Paraíba, defende a idéia de que os *games* pairam acima das tradições culturais locais. Segundo ela, isso acontece na medida em que significam uma padronização em escala mundial que tende a substituir as brincadeiras lúdicas tradicionais como amarelinha, bola de gude, pular corda etc. Um processo que não pode ser entendido fora do contexto da ▶

TEXTO

HUGO RANGEL DE CASTRO E SOUZA

FOTOS

IMAGENS DO PROGRAMA ABRINDO O VERBO E DE ALBERTO JACOB FILHO

¹“Você pode aprender mais sobre alguém em uma hora de brincadeira do que numa vida inteira de conversação” Platão



Tela do jogo September 12th

globalização cultural, política e econômica, onde palavras como padronização ou expressões como culturas locais são, no mínimo, motivo de controvérsia. Outros jogos tradicionais, como xadrez, dominó ou gamão já estão no computador.

Brinquedos como bonecas, bicicletas e peões, entretanto, estão sendo crescentemente preteridos em função do entretenimento obtido com jogos eletrônicos, jogos de computadores e videogames. Ela atribui o fenômeno à insegurança que vivemos, resultante da violência urbana que se tem estendido a todos os espaços. Quais as conseqüências de tudo isso? Para Filomena, “a habilidade que crianças e adolescentes desenvolvem com o manuseio muitas vezes precoce de computadores e jogos eletrônicos se reflete na forma pela qual aprendem a movimentar-se no cotidiano informatizado, a comunicar-se, a exercer uma das atividades mais importantes para a infância: o brincar.”²

Apesar de os jogos eletrônicos representarem a novidade que encanta e fascina, seu conteúdo normalmente remete a personagens, situações ou questões que não sugerem estranhamento ou algo inesperado. Os *games* também indicam regras de comportamento e de conduta. Tudo num mundo em que as transformações sócio-estruturais, emocionais, de comportamento e de linguagem não podem ser dissociadas dos variados usos que são feitos das novas tecnologias. “Vivemos a transição do modo de comunicação massivo para o interativo. Já existem jogos em que o jogador participa, em que é o verdadeiro ator. Os jogos permitem alterar músicas,

regras. Enfim, criar”, observa a professora. A interatividade “permite ultrapassar a condição de mero espectador passivo para a de sujeito operativo. Os *games* mais avançados permitem uma variedade de decisões que o jogador pode tomar ao longo da trama. Ele decide a experiência que quer ter, criando estratégias de ação em tempo real e fica imerso em um enredo aberto à sua intervenção. Para que isso aconteça os jovens têm que analisar, identificar o que querem mudar. Têm que exercitar seu senso crítico” conclui.

Além dos excessos – Food Force é o nome de um jogo para computador desenvolvido pela Organização das Nações Unidas (ONU). Nele, o jogador deve alimentar pessoas famintas da ilha fictícia de Sehlylan. Para isso, precisa identificar os necessitados, criar uma dieta balanceada para a população, comprar comida e transportá-la gastando o mínimo necessário. No *site* de onde o *game* pode ser baixado está a informação de que “essa situação representa o nosso mundo real, onde 852 milhões de pessoas não têm o suficiente para comer”. Em entrevista à agência de notícias Reuters, o porta-voz do Programa Mundial de Alimentação da ONU, Neil Gallagher, explicou a iniciativa: “Para nos comunicarmos com as crianças, precisamos utilizar as últimas tecnologias”.

A iniciativa da ONU faz parte do fenômeno dos *new games*, jogos inspirados nos grandes acontecimentos internacionais. O uruguaio Gonzalo Frasca, diretor da empresa Newsgaming, lançou September 12th um ano depois dos atentados ao World Trade Center, em Nova York. A moral da história é “violência gera violência”, já que no enredo o protagonista precisa matar o maior número possível de terroristas sem atingir a população civil. Cada civil abatido produz um novo inimigo. Mas trata-se de um jogo impossível de vencer, porque é muito difícil controlar os disparos com precisão e não matar inocentes. Frasca, um estudioso do mundo dos *games*, diz que seu trabalho é uma interseção entre a linguagem dos jogos eletrônicos e o teatro do oprimido, de Augusto Boal³. Segundo ele, os videogames não podem se limitar a combates entre naves espaciais.

SAIBA MAIS

Livro

PERUCIA, Alexandre Souza, DE BERTHEM, Antonio Cordova & BERTSCHINGER, Guilherme Lage. *Desenvolvimentos de jogos eletrônicos*. Novatec, 2005.

Sites

www.ludology.org

www.midiativa.org.br

www.multirio.rj.gov.br/riomidia

Sintonia fina

Há alguns anos a indústria dos *games* vive uma explosão de popularidade e um salto em termos de avanços tecnológicos. O faturamento das empresas de jogos eletrônicos chegou a superar o da indústria cinematográfica de Hollywood em alguns balanços anuais. Mas uma mídia e outra parecem estar cada vez mais em sintonia, numa convergência que não se esgota na verossimilhança, na resolução gráfica que a cada dia impressiona mais, a ponto de alguns *games* já serem considerados filmes “jogáveis” – principalmente os baseados no cinema de animação. A afinidade vai além e se traduz na grande quantidade de filmes que viram jogos eletrônicos, ou mesmo de *games* que chegam às lojas ao mesmo tempo em que os filmes, às salas de exibição. Um fenômeno mais recente, porém, é o dos jogos eletrônicos de sucesso que são adaptados para o cinema. Em geral, a popularidade desse tipo de produção nem chega perto do sucesso alcançado pelos *games* nos quais são inspirados, mas a tendência revela que o público dos jogos eletrônicos vem alcançado uma proporção tamanha que já pode ser considerado um bom destino para superproduções cinematográficas.

Na contramão dos tradicionais jogos, onde o que impera é o confronto entre heróis e vilões, está também o *Meteorus*, *game* desenvolvido pela produtora brasileira Blue Hosting. É um jogo de estratégia *on line* para ser utilizado simultaneamente por um grande número de pessoas, mediante inscrição. O objetivo é combinar o desenvolvimento tecnológico de um planeta com estratégia militar. A curiosidade a mais em relação ao *Meteorus* é a ausência de uma interface gráfica avançada. É uma opção entre privilegiar a ação e o visual – características marcantes dos *games* de maior sucesso – e a inteligência e a habilidade política.

Os jogos eletrônicos são formas interessantes de estimular não apenas o raciocínio lógico, a articulação de estratégias, ou mesmo chamar a atenção para problemas caros a toda humanidade; são, sobretudo, experiências cujo mérito maior é a noção por um viés lúdico do sentido de coletividade, de solução de problemas ou conflitos em colaboração com outras pessoas. Uma noção imprescindível para a resistência ao processo de degradação do sentido coletivo de cidadania, da percepção do conjunto como um ente político capaz de transformar sua própria sociedade – noções cada vez mais descaracterizadas diante da ascensão de um conceito de cidadania muitas vezes confundido com caridade ou luta por direitos relativos ao consumo de bens e serviços.

Os *games* também podem favorecer uma produção de sentido que serve à lógica do acirramento do individualismo em detrimento dos sentidos de participação política e integração visando a protagonismos coletivos. Um livro recentemente lançado pela Harvard Business School Press – *Got game: how the*

gamer generation is reshaping business forever – defende a tese de que os *games* criam uma geração de profissionais com mais chances de sobreviver no mundo dos negócios. Entre as lições que eles podem oferecer, enfatiza o texto, estão máximas como “tudo gira em torno da competição”. Para crianças e adolescentes, aceitar desde cedo tal premissa pode significar o primeiro passo rumo ao conformismo e à apatia diante das questões da sociedade em que vive. O recado recebido é claro: salve-se quem puder! Sobreviver no mundo dos negócios é um imperativo que passa a ser confundido com a própria razão de viver. As questões comportamentais, como se vê, vão além das controvérsias relativas aos excessos. Como ressalva a professora Filomena, o mundo dos jogos eletrônicos “é um espaço que não é nem bom nem mau nem neutro”.

Marcus Vinicius Maltempi e Maurício Rosa, orientador e aluno do programa de pós-graduação em educação matemática da Unesp de Rio Claro – onde vêm sendo realizadas experiências com jogos eletrônicos em salas de aula do ensino fundamental – acreditam que não faz muito sentido tentar descobrir se os *games* proporcionam um saber mais pragmático, mecânico, em detrimento do estímulo ▶

²*“Brincar é a mais elevada forma de pesquisa”
Albert Einstein

³O Teatro do Oprimido, criado por Augusto Boal na década de 70, é uma linguagem teatral que se pretende um meio de intervenção social e política, mediante uma visão crítica da realidade, e cuja estética permite o contato direto do público com os atores. Nesta forma de fazer teatro, quem encena uma história é ao mesmo tempo o narrado e o narrador, abrindo possibilidades de imaginar-se em um futuro diferente.



a uma maneira crítica de pensar. Segundo eles, a mesma dúvida poderia ser lançada em relação, por exemplo, aos livros didáticos: proporcionam um saber mais pragmático ou crítico? A resposta, dizem, depende do objeto em questão e de como ele é usado: “Em se tratando de *games*, muitos conseguem mobilizar o potencial de aprendizado de crianças e adolescentes e esse aspecto é certamente fundamental se estamos pensando em edu-

cação”. Maurício desenvolveu a dissertação de mestrado *Role Playing Game eletrônico: uma tecnologia lúdica para aprender e ensinar matemática*. Segundo ele, “foi visto que tanto a elaboração quanto a aplicação de jogos eletrônicos por estudantes da sexta série de uma escola pública são maneiras efetivas de proporcionar a construção de conhecimento. O desenvolvimento de jogos do tipo RPG (Role Playing Game), que envolve por parte do aluno a representação de diferentes papéis, faz com que esse processo se diferencie e estabeleça novos significados nos processos de aprendizagem”.

‘Games’, mídia e educação – o que está em jogo?

Apesar de ainda carregarem aquele velho estereótipo de diversão solitária e anti-social, os jogos eletrônicos vêm se firmando como fenômenos culturais e sociais que promovem a interação entre os usuários, formando comunidades dentro e fora do ciberespaço, que vão dos fóruns de discussão aos clãs (grupos que se reúnem periodicamente para jogar, presencial ou remotamente).

Hoje, a linha que separa os *games* de mídias como o cinema, por exemplo, está cada vez mais tênue. Eles já incorporaram a linguagem cinematográfica em suas narrativas e aspecto gráfico. E, cada vez mais, os filmes de sucesso vêm se utilizando de personagens, estruturas e elementos próprios dos *games* ou procuram abrir trilhas híper ou intertextuais, nas quais os jogos complementam, aprofundam e expandem a experiência dos filmes, e vice-versa, como na série *Matrix*.

Além disso, os jogos eletrônicos se apresentam numa gama sempre crescente de formatos e plataformas, o que indica não apenas um universo de diversidade em termos do seu conteúdo mas também que eles são jogados em máquinas diferentes, em contextos diferentes e por pessoas diferentes, tanto em gênero quanto em idade ou origem social.

Por isso, qualquer tentativa de compreensão ou reflexão diante desses jogos deveria reconhecer essas dimensões múltiplas, vendo-os não mais como objetos

que possam ser isolados para uma análise crítica, mas sim como uma prática cultural ou como “algo que se ‘faz’, e não apenas se lê, se assiste ou se consome.” nas palavras do professor David Buckingham (explicando o fenômeno Pokémon).

Com os jogos eletrônicos, crianças e jovens inventam novas maneiras de brincar e interagir uns com os outros. Assistindo a desenhos animados, aprendem novas regras ou desvendam segredos dos jogos, negociando socialmente essas informações com outros jogadores. Exatamente como fazem com os *card-games* (jogos de cartas colecionáveis) de Pokémon ou Yu-Gi-Oh!, com os dados armazenados em cartuchos, compartilhados por cabos que interligam os aparelhos, ou ainda com as informações que trocam nos *chats* (salas de bate-papo), *instant messengers* (correios de voz e de imagens) ou durante os *games multiplayer* (jogados por diversos participantes simultaneamente), seja via internet ou nas *lan houses* (salas especialmente preparadas para os jogos em rede).

Isso expõe um contraste drástico entre aquele comportamento passivo, introvertido e solitário, atribuído pelos críticos aos usuários dos videogames e as práticas ativas, extrovertidas e socialmente exacerbadas, instigadas pelos atuais produtos da cultura de massa infanto-juvenil. E estabelece claramente a ação do consumidor/receptor como o pré-requisito para a sua inserção naquele universo, para a sua integração aos

De acordo com o texto dos autores, o aluno torna-se o *designer* do jogo, a personagem que ele construiu e o próprio jogador a quem o jogo se destina, fazendo com que haja uma rede cognitiva intensa à sua volta que o faz desenvolver seu projeto com satisfação. Para Maurício e Marcus, “a aplicação do jogo construído a outros alunos proporciona momentos de discussão, reflexão e depuração de suas idéias, e ao aluno jogador a possibilidade de exercer uma atividade crítica enquanto aprende sobre o conteúdo tratado no jogo”. Eles insistem em que a escola precisa acreditar no potencial do jogo eletrônico como ferramenta

pedagógica e principalmente “ter com clareza uma abordagem pedagógica que ilumine os percalços que naturalmente surgirão no uso dos jogos em sala de aula”. ▶



POR LUIZ EDUARDO RICON*

vastos territórios de práticas, produtos, textos, suportes e mensagens pelos quais deseja transitar.

Portanto, entre a esfera da estrutura, da influência e prevalência dos produtores, meios e mensagens e da ação, da liberdade e da autodeterminação dos indivíduos, deveríamos, ainda segundo David Buckingham, vislumbrar uma esfera da pedagogia, que poderíamos considerar como espaço possível de diálogo e interação entre indivíduo e mensagens, entre a produção dos conteúdos (e sua influência sobre o receptor) e a apropriação e produção dos sentidos pelos indivíduos.

Porém, nos moldes daquilo que apontam autores como Jesús Martín-Barbero, Nestor Canclini, Guillermo Orozco Gomez e outros, será que poderíamos pensar os jogos eletrônicos em outras bases e segundo outro paradigma? Poderia a dimensão do receptor – suas estratégias e práticas de recepção, o contexto e o significado que atribui ao que vê e as redes e comunidades que subsidiam a constituição das mediações que vão dirigir a apropriação dos conteúdos veiculados pelos meios de comunicação – ser considerada uma instância fundamental para a produção dos sentidos na relação de crianças e jovens com os *games*?

Felizmente, ao contrário do que pode parecer, esse questionamento não exime de responsabilidade

os produtores e emissores diante dos conteúdos e mensagens que produzem. Muito pelo contrário, revela que entre a emissão e a recepção, entre a produção dos jogos eletrônicos e o seu uso pelos jovens, deveria existir um espaço de negociação e diálogo, uma zona de mediação onde um lado deveria necessariamente (re)conhecer o outro.

Compreender o universo dos *games* como um campo de tensões onde atuam vetores econômicos, sociais, culturais e políticos dos mais diversos e antagônicos torna muito mais complexa (e potencialmente muito mais rica) a sua análise. Daí a necessidade de se buscar uma abordagem dos (e com) os jogos eletrônicos que não somente considere a importância e a relevância do lugar da recepção no processo de comunicação mas, indo além, tenha como meta fundamental estabelecer uma relação de diálogo permanente entre produtores, produtos e consumidores.

O que temos de nos perguntar é se é possível, portanto, reconhecer os jogos eletrônicos, em todas os seus formatos e gêneros, como mais uma linguagem, como mais uma mídia, com a qual é possível trabalhar e desenvolver projetos nos mesmos moldes e com os mesmos fundamentos éticos, estéticos e políticos que a TV, a internet ou as publicações.

* Pesquisador da MULTIRIO, mestrando em educação pela PUC-Rio, escritor e projetista de jogos educativos.

Febre ou passatempo?

O acesso exclusivo a jogos eletrônicos por videogames ligados ao aparelho de televisão ou por máquinas de fliperama parece ser coisa do passado. Começa a crescer o fenômeno das *lan houses* – casas de jogos nas quais há uma rede de computadores interligados que permite a várias pessoas jogarem ao mesmo tempo. As controvérsias em torno dessa nova mania vão desde o desempenho escolar até questões comportamentais, como o tempo excessivo gasto com os *games* na frente de um monitor.

Porém, a professora Filomena Moita cita as *lan houses* para ir no sentido oposto de diversos pesquisadores que acusam os jogos eletrônicos de promover o isolamento: “Eu acredito que, ao contrário, eles permitem o convívio com um núcleo de amigos bem maior, pois há a possibilidade de jogos *on-line*, em que é possível entrar em contato com milhares de pessoas ao mesmo tempo. Além disso, existem os campeonatos em que os jogadores organizam-se e promovem encontros. Nessas circunstâncias é possível uma aprendizagem colaborativa entre jogadores e líder do grupo. Um exemplo disso são as *lan houses*: muitas delas são freqüentemente espaços de bate-papo, de troca de informações e de encontros de jovens com interesses comuns”.

Esse “lado bom”, entretanto, pode ser de difícil aceitação pelos pais, que geralmente lidam com o mundo dos jogos eletrônicos com muita desconfiança. Uma desconfiança legítima diante das dúvidas a respeito da qualidade desse convívio que se desenvolve nas casas de jogos.

Guilherme Weinstein de Moraes, de 19 anos e já na faculdade de biologia, diz que passa cerca de três horas por semana em *lan houses* e está há seis anos cultivando o hábito. Ele acha que é um mero passatempo e não gasta muito dinheiro com a diversão. Ainda assim, seus pais consideram excessivo o tempo em que fica diante do computador. Já Daniel Giordelli, de 18 anos, aluno de um curso pré-vestibular, gasta de cinco a seis horas diárias dentro de *lan houses*, além de baixar *games* pela internet para jogar em casa. Diz que seus pais nunca reclamaram, mas parece ter tido problemas: “Quando eu estava no colégio, atrapalhava porque acabava não estudando”.

Guilherme e Daniel já não precisam se preocupar com a classificação etária dos jogos eletrônicos estabelecida pelo Departamento de Classificação do Ministério da Justiça. Mas o fenômeno das *lan houses* suscita um problema real: como controlar o conteúdo dos *games* a que crianças e adolescentes têm acesso fora do ambiente da própria casa? A legislação a respeito é um passo importante, mas não parece suficiente para impedir que menores de idade participem de disputas ensejadas, por exemplo, pelo Counter-Strike, um dos *games* mais populares nas *lan houses* do país, e cuja classificação é para maiores de 18 anos.

Além dos problemas com o conteúdo, crianças e adolescentes podem enfrentar dificuldades na escola. Um adolescente de 14 anos, aluno da sétima série da Rede Municipal, entrava em uma *lan house* da Tijuca no início da tarde de uma segunda-feira. Não estava matando aula; tinha acabado de sair da escola. Na porta da casa de jogos, trocou de camisa, tirando o uniforme. Diz que costumava gastar cerca de R\$ 5 por dia para passar boa parte das tardes jogando, mas começou a ter problemas na escola. Os pais também não sabiam que freqüentava *lan houses*. Decidiu parar um pouco, mas já está voltando à rotina de trocar de roupa antes de ficar diante do monitor. Perda de tempo? Ele devolve a pergunta: “Como pode ser perda de tempo se divertir e se encontrar com os amigos?”. ■

Daniel acredita que o jogo em rede promove integração entre os participantes



Da brincadeira ao constrangimento

A escola enfrenta um desafio que não é de hoje: zombarias de cunho preconceituoso entre alunos

Dia de sol, sem nuvens e *céu de brigadeiro*. Bebês nas ruas passeando com mães que parecem *marinheiras de primeira viagem*. Olhares entremeados com *sorrisos de monalisa*. O passeio termina com a volta para casa na hora certa, *com pontualidade britânica*. Expressões corriqueiras como essas foram construídas socialmente e por isso têm significados compartilhados. A origem de cada uma delas deverá comprovar, ao longo da história, algum valor ou referência particular à vida desses homenageados: aviadores, marinheiros, aqueles que sorriem comedidamente, como retratou Da Vinci na sua pintura, além do reconhecido rigor dos ingleses.

No entanto, nem sempre as expressões verbais usuais e as formas de tratamento que vamos construindo coletivamente valem como elogios. Ao contrário, podem reforçar certos preconceitos e muitas vezes ferem pessoas ou grupos sociais e quase sempre alimentam o afastamento, levando à exclusão.

Pesquisa realizada em 2002 pela Associação Brasileira Multiprofissional de Proteção à Infância e Adolescência (Abrapia) em escolas públicas e particulares da cidade do Rio de Janeiro revela que 40,5% dos alunos de quinta à oitava séries estão envolvidos em situações de agressão entre si próprios, conhecidas como *bullying*. Essas agressões são de natureza variada, não apenas física, mas principalmente psicológica, como situações de deboche, apelidos desconcertantes e brincadeiras desagradáveis. Um dos elementos que dá origem a ações desrespeitosas e a situações vexatórias dentro das escolas refere-se à forma própria de certos alunos se expressarem oralmente, de falarem tal como fazem as outras pessoas de sua família e também todos aqueles que vivem em suas cidades de origem.

Laços de pertencimento – Mesmo não tendo sido todos oriundos do estado da Paraíba, paraibanos, baianos, piauienses etc., ao chegarem aqui, são conhecidos e tratados pejorativamente

por paraibas. É na escola, às vezes na igreja, onde chegam primeiro, com a auto-estima já bastante desgastada, muitas vezes pelas dificuldades óbvias de sobrevivência em cidades grandes, longe dos seus e precisando estabelecer novos laços de pertencimento e de afeto. Ninguém quer seus filhos fora da escola, excluídos de uma possibilidade de ascensão e de mudança que supostamente resultaria do bom desempenho escolar.

Da escola as famílias esperam tudo de bom. Que os professores saibam ensinar, que façam com que os filhos aprendam, que lhes ofereçam uma refeição, que disponibilizem para eles livros e materiais e também que aprendam a fazer novos amigos. Disso dependem vários fatores, que vão de uma empatia entre eles e de uma mediação forte, afetiva, competente e confiável do professor. Assim, quando alguém fala e o faz de modo muito diferenciado que a maioria, do ponto de vista da variedade dialetal existente e legítima num país de dimensões continentais como o nosso, não existe nenhuma desvalia ou qualquer possibilidade de desrespeito.

É muito importante e necessário que o professor preste atenção em alguns aspectos para transformar esses cenários e também para impedir que eles se instalem. É necessário encaminhar junto com os alunos e a comunidade escolar uma reflexão sobre a história de vida de cada um, do grupo familiar, da comunidade em que vivem, da sua cidade e do país.

Não enfrentar o *bullying* de forma adequada pode acabar tornando ainda mais difícil o cotidiano de milhares de nordestinos que chegam ao Rio de Janeiro em busca de uma vida melhor e acima de tudo mais digna. Muitas vezes, eles enfrentam uma rotina de sofrimento e o esforço diário para manter a dignidade em meio a ambientes de violência e privação. Não precisam ter como ingrediente a mais as situações de constrangimento e agressão dentro da escola. ■

TEXTO

MARIA INÊS DELORME

SAIBA MAIS

NÓS DA ESCOLA nº 3, Violência psicológica contra crianças na escola. Nº 16, Lembranças que não deixam saudades (cartaz).

Na TV

Programa *Presente do Futuro*, episódio "Sem Fronteiras". Produção Multirio.

Este mês a MULTIRIO comemora 10 anos de atividades. Desde a primeira gestão do prefeito Cesar Maia, na década de 90, quando foi criada, a Empresa Municipal de Multimeios da Prefeitura do Rio de Janeiro vem se dedicando a produzir e divulgar produtos em diferentes mídias para alunos, professores e pais das mais de mil escolas da Rede Municipal de Ensino. A qualidade de suas produções, reconhecida pela adesão da comunidade escolar e pela participação em vários festivais nacionais e internacionais, é uma credencial que legitima cada vez mais seu trabalho e abre amplas perspectivas para o futuro da mídia em relação à educação e à cultura.



Pioneirismo em prol da educação

Quando nós, professores brasileiros, também cidadãos do planeta Terra, estamos em sintonia com os acontecimentos que nos rodeiam e muitas vezes percebemos os limites de nossas ações pedagógicas, vem o desejo de encontrar algo que qualifique mais o nosso ofício de ensinar.

Há muitas possibilidades neste sentido. Levar nossos alunos às aulas-passeio, trazer visitantes para interagir pessoalmente, criar espaços e tempos na sala de aula para a observação, pesquisa, reflexão e discussão são estratégias sempre utilizadas pelos bons professores ao planejar, desenvolver e avaliar suas atividades curriculares.

No entanto, ao longo dos anos, a inteligência humana vem atendendo às necessidades de conhecer mais para poder aplicar novos saberes e ciências às exigências de melhoria da qualidade da vida cotidiana. A organização cultural, social e política de nosso país, em comparação a outros – num mundo em que a economia de mercado promove a globalização de padrões – traz a necessidade da comunicação rápida e precisa que permita a tomada

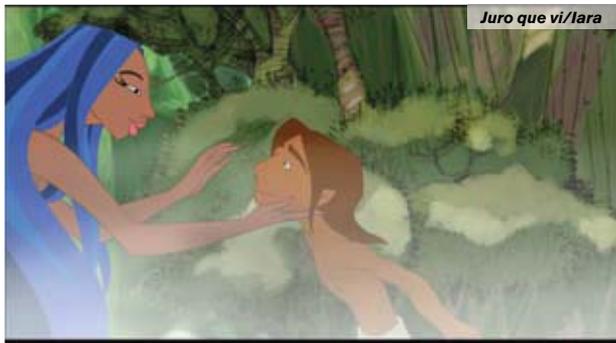
de decisões adequadas e a preservação de nossos valores.

Este novo fenômeno da vida – que se manifesta pela possibilidade de conhecer mais e melhor, ao mesmo tempo em que as coisas acontecem realmente, ou acessando outras eras e universos, transmitidas por vários veículos de comunicação e informação definidos como mídia – transforma as possibilidades de constituição de conhecimentos e de valores dentro e fora da escola. Por meio do rádio, do telefone, dos celulares e de todos os recursos detentores de imagem em movimento e áudio, como a TV, os jogos eletrônicos, os computadores e a miríade de possibilidades oferecidas pela internet, o paradigma tão nosso conhecido de aprender e ensinar mudou radicalmente, re-significando a finalidade da escola pública.

O acesso às informações sobre quaisquer áreas do conhecimento vai ficando gradualmente acessível a grande parte da população e a hierarquia entre os que sabem e os que não sabem vai se modificando.



Regina de Assis
Presidente da MULTIRIO



pública de qualidade

MULTIRIO – Embora as crianças menores e os analfabetos possam ver e ouvir pela televisão e pelo rádio e estar mais informados sobre a vida e os acontecimentos, isto não exclui, ao contrário, reforça o papel indispensável da escola pública na sistematização, ampliação e aprofundamento de conhecimentos e princípios éticos, políticos e estéticos, que serão responsáveis pela transformação das pessoas, contribuindo para que elas construam suas próprias vidas, participando da luta por uma sociedade mais justa e digna.

Esta consciência das mudanças já existentes e ainda por chegar, afetando o campo da educação pública, foi o que nos impulsionou a criar a MULTIRIO, como parte da política educacional MULTIEDUCAÇÃO, concebida, desenvolvida e implantada coletivamente ainda na primeira gestão do prefeito César Maia, no Rio de Janeiro, entre 1993 e 1996.

No verão de 1992, quando organizávamos a equipe que dirigiria a Secretaria Municipal de Educação (SME), após recebermos o honroso

e desafiador convite do prefeito recém-eleito, decidimos de comum acordo convidar Walter Clark, profissional com grande experiência na televisão brasileira, que junto com a dra. Cleide Ramos concluíam sua gestão na TVE do Rio de Janeiro.

Desta forma, foram estes os profissionais que, com uma pequena equipe – também composta pela professora Alaíne Bahia, pela sra. Franci Borges e pelo sr. Marcos Lhamas, até hoje prestando bons serviços à MULTIRIO, entre outros – iniciaram a organização desta Empresa Municipal de Mídias ligada à SME.

Walter Clark foi o seu primeiro presidente, sucedido por Cleide Ramos, impulsionando os passos iniciais desta produtora pública de audiovisuais, dedicada ao trabalho com professores e alunos das mais de mil escolas municipais cariocas.

A atividade de ambos e suas equipes foi determinante para que o caminho fosse aberto, de forma pioneira e inovadora, sedimentando a proposta de atuar inicialmente com a televisão, utilizando,

TEXTO

REGINA DE ASSIS
(PRESIDENTE DA MULTIRIO)

FOTOS

ALBERTO JACOB FILHO/
ARQUIVO MULTIRIO



A partir de 2001, novas ações:

- utilização de outras mídias com finalidades pedagógicas, em especial impressos, computadores, internet, jogos eletrônicos e rádio;
- redefinição, desenvolvimento e avaliação de processos de inclusão e atualização dos professores;
- redefinição, desenvolvimento e avaliação de processos de criação e produção com alunos ou professores;
- realização de estudos e pesquisas sobre estratégias de produção sobre o impacto dos produtos e da mudança do paradigma educacional;
- introdução de novas abordagens de produção em TV e pela internet, por meio de linguagens como as da animação, documentários, docudramas, entrevistas, entre outros;
- reestruturação administrativa da Empresa, criando a Diretoria de Mídia e Educação (DME), articulada com a SME, CREs, escolas, a Macrofunção de Políticas Sociais e outros órgãos da Prefeitura e da cidade e coordenando as ações dos Núcleos de TV, Rádio e Cinema (NTVRC), de Tecnologias da Informação (NTI) e de Publicações e Impressos (NPI);
- redimensionamento e redefinição das assessorias da presidência da MULTIRIO, incluindo a ouvidoria;
- realização do primeiro concurso público, garantindo a existência de profissionais de carreira qualificados para o exercício de suas funções;
- criação do Rio Mídia (Centro Internacional de Referência em Mídia para Crianças e Adolescentes), a partir de 2004
- criação do primeiro Espaço MULTIRIO no Centro de Cidadania Rinaldo Delamare, que atende às populações da Rocinha, do Vidigal e de Vila das Canoas

inclusive, a interatividade. Séries de vídeos sobre as várias áreas do conhecimento, para os diversos segmentos da Rede, foram produzidas, bem como os primeiros programas sobre o Núcleo Curricular Básico Multieducação.

A partir de 1996, Cleide Ramos e sua equipe iniciaram ainda as primeiras tentativas de trabalho direto com os professores, por meio de oficinas e seminários. O uso dos computadores e da internet com finalidades pedagógicas foi introduzido neste período.

Novas ações – A partir de 2001, com a reeleição do prefeito Cesar Maia, assumimos a responsabilidade de, junto à SME, redefinirmos as atividades da Empresa Municipal de Mídias, uma vez que novas exigências (*ver box*) se apresentavam.

Muitas das novas ações estão em curso, algumas já concluídas com êxito, ou em fase de conclusão, como a admissão dos recém-aprovados no concurso público, que trazem novo ânimo, com muita qualidade, para a política de produção da Empresa Municipal.

Os prêmios nacionais e internacionais recebidos continuamente por nossos produtos, a seleção da MULTIRIO/SME/Prefeitura do Rio, em disputa internacional, escolhidos para serem os realizadores brasileiros da IV Cúpula Mundial de Mídia para Crianças e Adolescentes, que aconteceu com imenso êxito em abril de 2004, no Rio de Janeiro, são credenciais que legitimam cada vez mais o nosso trabalho.

No entanto, nada supera o reconhecimento e a adesão consistente de alunos, suas famílias e professores da rede municipal de escolas da Prefeitura do Rio à proposta de trabalhar com mídia em educação pública, como direito de todos à inclusão na sociedade do conhecimento e do compartilhar de valores que contribuam para tornar a nossa Cidade Maravilhosa um lugar de justiça social, dignidade e qualidade de vida.

Podemos celebrar muito, assumindo juntos o compromisso de seguir criando, transformando e produzindo, com qualidade, mídia para a nossa educação e cultura. ■

Alunos-monitores na Zona Oeste

Propiciar ao aluno novas possibilidades de se comunicar e de aprender por meio do domínio da informática. Este é o objetivo do Programa de Monitores de Informática Educativa, realizado pela 7ª Coordenadoria Regional de Educação (CRE). Entre os dias 22 e 28 de julho, durante o recesso escolar, capacitadores do programa se reuniram na E. M. Nelson Rodrigues com 23 alunos de quinta a sétima séries de sete escolas para formar o primeiro grupo de monitores da CRE. Eles terão a função de otimizar o uso dos laboratórios de informática, disseminando o conhecimento tecnológico entre seus colegas para criar novas possibilidades de aprendizagem.

Cada uma das escolas indicou quatro alunos, que tiveram que atender a algumas exigências como um conhecimento mínimo de informática, interesse e compromisso com o Programa, disponibilidade de horário, trazer autorização de um responsável e, preferencialmente, parti-

cipação no grêmio estudantil. Como monitores, esses alunos terão várias atribuições. Auxiliarão os professores e as turmas na utilização dos computadores e *softwares* dos laboratórios na preparação de aulas, trabalhos, realização de pesquisas e atividades práticas e experimentais. A monitoria é exercida fora do horário de aula durante três dias na semana.

Em cada uma das escolas envolvidas no Programa há, ainda, um professor-orientador que acompanhará a atuação dos monitores e os auxiliará em dúvidas ou questões que possam surgir. “É importante que os monitores tenham a segurança de poder contar com alguém próximo e a supervisão de um profissional com formação pedagógica”, ressalta a supervisora da Divisão de Educação (DED) da 7ª CRE, Rosemary Sant’Anna Bonifácio, uma das coordenadoras do Programa. “A informática educativa é hoje vista como uma linguagem de apropriação de ▶



Catharina Harriet e Rosemary Sant’Anna são responsáveis pelo programa na 7ª CRE

TEXTO

FÁBIO ARANHA

FOTO

ALBERTO JACOB FILHO

diferentes conhecimentos, de possibilidades de se comunicar, de aprendizagem dinâmica. O Programa busca empregar a informática em prol do desenvolvimento social, cultural e pedagógico”, completa

Blog – Na capacitação, os alunos aprenderam a utilizar a internet como forma de comunicação e de produção, explorando recursos como o *e-mail* e mecanismos de busca. Também aprenderam a usar os programas da Rede Municipal: *Illuminatus*, *Visual Class*, *Kid Pix*, *Kid Class*, *Open Office*, *Mulec* e *IEE*. Tiveram ainda aulas sobre a história da informática e da internet.

Além disso, alunos e capacitadores construíram um *blog*, ou diário virtual, para comentar as experiências da monitoria nas escolas, publicar os trabalhos realizados e trocar idéias sobre assuntos diversos. Os participantes também criaram uma comunidade virtual para manter contato e discutir o andamento do trabalho.

Um dos objetivos da proposta da 7ª CRE é proporcionar o intercâmbio de informações entre os participantes. E, para reafirmar essa idéia, Rosemary cita Paulo Freire: “Ele disse: ‘Os homens aprendem em comunhão. O homem se define pela capacidade e qualidade das trocas que estabelece’. A grande importância é as pessoas reconhecerem que ninguém é dono do saber”.

A iniciativa tem dado resultados e o retorno por parte dos jovens que participaram foi excepcional, como observa a supervisora: “A participação dessas crianças durante a capacitação foi tão grande que elas não queriam sair do laboratório. Alguns até chegavam mais cedo. Vale lembrar que a oficina aconteceu durante o recesso escolar. A fala deles é de que foi uma experiência maravilhosa e que deve continuar”.

A opinião é partilhada pela assistente da DED, Catharina Harriet, também coordenadora do programa. “Na Escola Municipal Pio X, por exemplo, os quatro monitores que capacitamos já estão reproduzindo o trabalho com os colegas. Cada turma indicou dois alunos que estão sendo preparados por eles. Se cada turma tiver

dois monitores, o professor poderá levá-los ao laboratório em qualquer horário”, afirma, destacando que cada escola tem liberdade para definir como melhor aproveitar o monitor.

Professores – Apesar de o resultado já ser visível nas escolas de origem dos monitores, a capacitação realizada em julho foi apenas o primeiro passo do Programa. Uma série de atividades está prevista para os próximos meses. Em setembro, acontecerá um encontro em que os monitores discutirão sua experiência prática. Os coordenadores pretendem fazer um levantamento das suas necessidades para que sejam discutidas na ocasião.

No mesmo mês, será realizada uma oficina de informática educativa para professores, em que alguns monitores serão chamados a participar. “Embora o conhecimento pedagógico perpassse sempre as nossas ações, a capacitação foi sobretudo para dar informações técnicas a respeito da máquina e dos *softwares*, pois o tempo era curto. Porém, queremos trabalhar mais este conhecimento do ponto-de-vista pedagógico, mostrar-lhes como utilizar um *software* dentro de um projeto que a escola desenvolve. Nessa oficina para professores, eles terão a oportunidade de entender esse processo de informática ligada à educação”, enfatiza Rosemary.

Os coordenadores também pretendem oferecer outros cursos para os monitores, no intuito de dar continuidade à capacitação. Até o final do ano, eles deverão ter módulos sobre *hardware* para fazer montagem e manutenção de microcomputadores. “Além de a informática ser uma ferramenta de auxílio pedagógico, é ótimo que eles saiam da escola com essa formação técnica”, frisa Eduardo Gomes, assistente de informática da 7ª CRE também responsável pelo Programa.

Em novembro, haverá uma mostra de trabalhos de informática desenvolvidos nas escolas da região da 7ª CRE que também contará com a presença dos monitores. Por último, em janeiro de 2006, eles deverão começar a ministrar oficinas para formar um novo grupo de monitores. ■

Personagens em construção



Acostumados a associar o erro às idéias de fracasso ou incapacidade, os alunos da turma de progressão 9501 da Escola Professor Affonso Várzea estão descobrindo pelo teatro que errar faz parte do processo de aprendizado. Assim como os famosos erros de gravações do cinema e da TV, nas aulas da professora Fabiana Dutra Monteiro os momentos mais proveitosos são justamente aqueles em que as coisas não saem como o planejado. Pela primeira vez à frente de uma turma de progressão, Fabiana escolheu o teatro para trabalhar com as crianças aspectos relacionados à auto-estima, ao gosto pela leitura e à disciplina. Em alguns meses de jogos, exercícios teatrais, improvisações e pequenas encenações, os resultados já começaram a aparecer. “Eles não têm aquele sentimento de inferioridade por estarem na progressão, desenvolveram um interesse enorme pela leitura e não enfrentam mais tantos problemas de relacionamento”, enumera Fabiana, que escreveu o projeto Teatralizar.

Entre as crianças, a empolgação não é menor. Com idades entre nove e 12 anos, elas já não têm vergonha de falar em público e aprenderam a trabalhar

em grupos, dividindo entre si os personagens e criando suas próprias falas e marcações cênicas. “No começo é um tumulto, mas a gente resolve aos poucos. E, quando um aluno falta, alguém tem que entrar no lugar dele”, explica Nataniel Ramos Rosa Martins, de nove anos, que funciona naturalmente como uma espécie de diretor de seu grupo. “Antes eu tinha medo e falava baixo. Agora falo alto, acho que peguei o jeito da coisa”, conta, orgulhoso. Já Sabrina Lima, também de nove anos, deixa claro que as lições vão muito além do palco. “Aprendi que tenho que esperar o colega falar, respeitar os outros. Se todo mundo falar junto, não dá certo”, ensina.

Aula com “disfarce” – De fato, Fabiana aproveita os encontros teatrais para discutir de um modo lúdico questões que aparecem todo dia em sala de aula. No começo do ano, os problemas disciplinares eram as grandes estrelas do trabalho, que envolve exercícios de consciência corporal e vocal e jogos que propiciam a interação, o trabalho em grupo e a expressão de sentimentos e identidades, além da produção de encenações. A turma era bagunceira e tinha ▶

TEXTO

RENATA PETROCELLI

FOTOS

ALBERTO JACOB FILHO

dificuldades de relacionamento, com histórico de brigas e agressões. A confusão, naturalmente, se repetia durante as aulas de teatro. “Era o momento certo para se discutir isso. Estávamos ali para fazer algo prazeroso, que todo mundo queria, e não dava certo. Qualquer palavra nesta situação funciona muito mais que um sermão em sala de aula”, compara a professora. Hoje, a situação é completamente diferente. As crianças não só já se relacionam melhor como conseguem se organizar em grupo, dividir tarefas e produzir resultados.

O desenvolvimento do gosto pela leitura é outro aspecto que Fabiana cita com prazer. Tudo começou com a contação de histórias e fábulas que ganham vida na pele dos alunos, por meio de suas próprias versões. Em pouco tempo, eles passaram a se mostrar muito mais interessados em conhecer outras histórias, folhear os livros e participar das rodas de leitura promovidas pela escola. Animados com o teatro, perceberam que ele não existe sem as histórias. E aprenderam, na prática, que o acesso às letras pode ser a porta para um mundo de criatividade, sonho e construção de sentidos. “Isso é alfabetização. Mais importante que decodificar o sistema de leitura e escrita é criar o prazer e o entendimento da leitura e da escrita. Digo sempre a eles que gostaria de saber o que estarão lendo daqui a 10 anos”, ressalta Fabiana.

Lendo ou – quem sabe? – escrevendo. O teatro pode servir também para incentivar a expressão de pensamentos e identidades, fazendo com que

as crianças passem do papel de receptores ao de produtores de sentido. E Fabiana dá especial atenção a este aspecto. “Teatro não é só palco, dar uma fala pronta, mandar a criança decorar e repetir. Tem o trabalho de montar a peça, escolher o personagem, a fala, decidir o que vai acontecer”, enumera. Em cada encenação, os alunos são incentivados a apresentar suas próprias versões das histórias. E também a criar suas próprias histórias, abordando a realidade da escola ou da comunidade em que vivem. “Podemos aprender e mostrar um monte de coisas”, destaca Daniele Mesquita, de nove anos.

Além da escola – E é justamente mostrando “coisas” que as crianças têm feito o projeto Teatralizar ultrapassar os muros da escola. Em março, os pais dos alunos foram convidados a assistir a uma apresentação da turma sobre a paz. A emoção pegou de surpresa a platéia, que incluía também outros alunos e professores da escola. A possibilidade de apresentar o trabalho diante da família e da comunidade escolar teve um enorme reflexo na auto-estima das crianças, contribuindo para minimizar o estigma que sempre acompanha as turmas de progressão – e que, muitas vezes, começa em casa. “Muitos pais diziam que os filhos eram incapazes, que não conseguiam aprender, e mudaram um pouco a relação com eles depois de se orgulharem do trabalho apresentado”, conta Fabiana.

Além de continuar o processo com os alunos, agora Fabiana pretende ajudar outros professores da escola que tenham interesse em desenvolver projetos semelhantes com suas turmas. Por iniciativa da diretora da escola, Eliane Saback Sampaio, os mesmos jogos e exercícios realizados com os alunos serão aplicados com os professores, para que eles vivenciem o processo e possam não só replicá-lo, mas acrescentar a ele suas próprias experiências e visões. Fabiana ressalta acreditar, no entanto, que a utilização de outras formas de expressão artística, como a dança, a música, o origami e até a culinária, possa agregar resultados tão efetivos quanto o teatro ao processo de educação. “No início, é um pouco cansativo. Mas, quando os resultados começam a aparecer, a recompensa é fantástica”, garante. ■



Com o teatro, os alunos da profa. Fabiana acabaram superando dificuldades comuns às turmas de progressão



INTERCÂMBIO CULTURAL

Integração pela arte

O estudo da Missão Francesa no Brasil, parte do conteúdo programático da terceira série do primeiro segmento do ensino fundamental, ganhou novo significado para um grupo de 30 alunos da turma 301 da Escola México. Por intermédio da professora da sala de leitura da escola, Stella de Moraes Pellegrini (*na foto, ao centro, de camisa azul*), eles passaram a integrar o projeto Sonhar com a Interculturalidade Através dos Desenhos das Crianças da França e do Brasil, que promove a troca de desenhos entre crianças francesas e brasileiras. Depois de produzirem desenhos e pequenos escritos sobre a sua realidade – a casa, a família, a escola, a cidade e o país –, eles receberam os trabalhos criados por alunos na França e passaram a encarar com outros olhos as aulas de história. “Com os desenhos, a gente conhece muita coisa. Deu vontade de aprender mais sobre a França”, conta Beatriz Helena Martes do Nascimento, de 10 anos.

O projeto é coordenado pelo professor François Léger (*na foto, à esquerda, de camisa azul*), da École Anatole France, em Montgeron, na França, e pela pesquisadora em ciências da educação

da Université Paris VIII Lúcia Ozório (*na foto, à direita, de camisa laranja*). Os dois desenvolvem desde 2003 uma pesquisa com a comunidade do Morro dos Telégrafos, na Mangueira, e iniciaram com as crianças de lá o intercâmbio de produção com os alunos franceses. A convite da professora Stella, que já conheciam do projeto Abrace um Aluno Escritor, François e Lúcia incluíram a escola no trabalho. “Queríamos ampliar o projeto e a Escola México era perfeita, porque tem uma ligação de afeto com as crianças da comunidade Santa Marta, exatamente como nós já tínhamos com a Mangueira”, explica Lúcia.

Mão na massa – A primeira visita da dupla à escola aconteceu em maio deste ano, quando foram colocados à disposição dos alunos tintas, pincéis, papel e hidrocores. Antes da chegada de François e Lúcia, eles ouviram sobre a importância da troca de experiências com outras culturas e conheceram os objetivos do projeto, que tem a intenção de facilitar a convivência com as diferenças dentro de sala de aula. O interesse, como ressalta Stella, foi instantâneo. “Aconteceu um casamento muito feliz, porque eles já vinham desenvolvendo uma ▶

TEXTO

RENATA PETROCELLI

FOTOS

ALBERTO JACOB FILHO

relação com a cultura francesa. Isso fez com que ficassem motivados e participassem de forma muito ativa do projeto”.

De fato, a Missão Francesa era um tema que vinha sendo trabalhado em sala de aula desde o início do ano. Além disso, o projeto político-pedagógico da escola estabeleceu para 2005 a temática da pintura – que tem dado origem a pesquisas e recriações de várias telas pelos alunos – e o artista escolhido como objeto de estudo pela turma 301 foi justamente o francês Jean Baptiste Debret (1768-1848).

Para as crianças, no entanto, bom mesmo foi colocar a mão na massa. E imaginar que os trabalhos que estavam produzindo seriam vistos lá do outro lado do mundo, em um lugar que eles só conheciam pelos livros de história. Em um dia como qualquer outro daqueles normalmente dedicados às aulas, o que se viu na sala da turma 301 era bem diferente do habitual. “Mostrei minha casa, eu, minha mãe e meu pai. Imagina as crianças vendo minha família lá longe!”, comemora Sabrina de Almeida Prado, de nove anos. Como Sabrina, muitas foram as crianças que escolheram mostrar a família e o lugar onde moram.

Mas também apareceram praias, brincadeiras como amarelinha e a escola. De um modo geral, a intenção foi apresentar uma realidade desconhecida a um estrangeiro, aspecto que os

coordenadores destacam como um importante caminho para a valorização da própria identidade e da auto-estima. “Quis que eles conhecessem as nossas coisas: as paisagens, as casas, as escolas e os museus”, explica Gabriele Nascimento Neves, de nove anos.

Depois da criação, veio a contemplação. Ainda na primeira visita de François e Lúcia à México, os alunos conheceram alguns dos desenhos produzidos pelas crianças na França. Foi justamente a partir daí que Stella começou a observar o aumento do interesse pelos aspectos culturais, sociais e históricos do país. “Abriu-se um canal de comunicação entre as duas culturas, que era exatamente o que esperávamos com esta iniciativa”, destaca Stella.

O próximo passo foi levar os trabalhos das crianças brasileiras para a França. Ao lado da produção das escolas francesas, o material ficou em exposição no Musée en Herbe, em Paris, entre 16 e 26 de junho e depois seguiu para a biblioteca da Université Paris VIII, onde permaneceu até 4 de julho. Stella estava lá, registrando tudo. E, no começo de agosto, trouxe François e Lúcia de volta à Escola México, para apresentar às crianças os resultados do trabalho. “Este foi um dos momentos mais importantes, quando eles puderam constatar, pelas fotos, até onde seus desenhos foram. E também receberam das crianças da França trabalhos com dedicatórias

Sabrina, Wendel e Tatiana mostraram em seus desenhos o lugar onde moram



aos alunos da México”, conta, orgulhosa. Mas Stella não quer parar por aí. De volta ao Brasil, tratou de procurar parcerias para mostrar ao público brasileiro a exposição que a França já viu, reunindo os desenhos das crianças dos dois países. Por enquanto, já estão acertados um espaço em outubro na Biblioteca Estadual do Rio de Janeiro – que fica na Avenida Presidente Vargas, 1271 – e a colaboração do Consulado da França na divulgação. O que Stella espera, no entanto, é transformar a exposição em um evento itinerante, que possa percorrer bibliotecas em várias cidades do país. “Acho perfeitamente possível que este projeto tenha uma boa propagação no país, como já acontece com o Abraça um Aluno Escritor, aposta.

Origens – O projeto Sonhar com a Interculturalidade Através dos Desenhos das Crianças da França e do Brasil nasceu da pesquisa Papo de Roda: o Idoso Conta Sua História para que o Jovem Conte a Sua, realizada por Lúcia Ozório na comunidade da Mangueira desde 2003. De um lado, crianças e jovens demonstraram o interesse em trocar experiências com representantes de outras culturas. De outro, François Léger tentava encontrar instrumentos que ajudassem os professores franceses a lidar com a imensa diversidade cultural que encontram nas salas de aula das escolas oficiais – onde é significativo o percentual de crianças de outras



nacionalidades, oriundas sobretudo de países da África do Sul e do Oriente Médio.

A idéia do estabelecimento de um canal de comunicação entre crianças brasileiras e estudantes franceses conciliou as duas necessidades. “É uma forma simples de mostrar concretamente às crianças que existem outros lugares. Isso estimula a solidariedade e o respeito às diferenças”, explica François. Mas por que os desenhos? Para Lúcia, eles têm tudo a ver com o conceito da interculturalidade e, sobretudo, com o sonho, que ajuda as crianças a olharem para o futuro. “Por meio dos desenhos, as crianças abrem uma porta para o mundo do imaginário, para o outro. O mundo adulto costuma achar que tem de ensinar, mas as crianças nos dão belas lições”, conclui. ■

Abraço literário

A professora Stella Pellegrini aproveitou sua viagem à França para apresentar num congresso na Université Paris VIII um trabalho sobre o projeto Abraça um Aluno Escritor (tema de matéria na NÓS DA ESCOLA 26), que desde 2002 incentiva as crianças a estreitarem o contato com os livros, passando de leitores a produtores de textos. Membro da diretoria do projeto e responsável por sua implantação na México, Stella já acompanhou a criação de dois livros pelos alunos da Escola e vê com grande entusiasmo a propagação da iniciativa – que nasceu do desejo do professor Ricardo Bernardes, da Escola Municipal Laura Travassos, em Padre Miguel. “Já temos livros publicados em Angra dos Reis, em vários municípios do Rio e até em outros estados, como São Paulo”, enumera Stella. É por conta desta experiência bem-sucedida que a professora acredita tanto na possibilidade de multiplicar o trabalho do Sonhar com a Interculturalidade Através dos Desenhos das Crianças da França e do Brasil. “Na verdade, a idéia é a mesma: o resgate da criança, a promoção da auto-estima, da diversidade e da cidadania”, compara Stella.



Entre a águia, a tradição e a coroa

O Mercadão de Madureira transforma a terra do samba em importante área comercial da cidade. Depois da Portela, da Tradição e do Império Serrano, o Mercadão é a atração mais conhecida do bairro. De acordo com uma pesquisa realizada pela Universidade Federal Fluminense (UFF), é o maior *shopping* popular do mundo. O segundo fica na Índia e o terceiro em Angola. Diariamente, cerca de 40 mil pessoas circulam por suas 648 lojas, das 6h às 19h, de segunda a sábado. Em época de festas ou eventos, como o Natal ou a volta às aulas, o número de freqüentadores ultrapassa os 100 mil.

Inaugurado na década de 50, o Mercadão é também conhecido como a fênix do terceiro milênio, por ter sobrevivido ao *boom* dos *shoppings* nos anos 80 e a vários incêndios. Hoje, coloca Madureira em terceiro lugar na arrecadação do ICMS (Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços) do Rio de Janeiro.

Madureira – A história deste bairro da zona suburbana carioca é típica das regiões afastadas do litoral: construída com esforços de pioneiros desprendidos e altruístas. Criada em 1647, a freguesia de Nossa Senhora da Apresentação de Irajá, que hoje equivale à área de 35 bairros suburbanos, foi um dos mais importantes celeiros de produção agrícola da cidade.

Como a freguesia¹ de Irajá estava distante da Baía da Guanabara – o que dificultava muito o escoamento da produção de açúcar, aguardente, feijão, arroz, milho e farinha de mandioca para

os cerca de 30 mil habitantes da cidade do Rio de Janeiro –, tornou-se urgente a construção de um acesso terrestre. Miguel Gonçalves Portela, mais conhecido pelo apelido de *O Velho*, dono da Fazenda Portela, emprestou seu nome à via que no final do século XIX mudou o perfil da região: a Estrada do Portela.

As terras de Portela e as vizinhas, de propriedade de Lourenço Madureira, foram arrendadas, concedidas e herdadas de sucessivas divisões da freguesia de Irajá, dando origem ao bairro de Madureira. Com a abolição da escravatura, as fazendas paralisaram suas atividades e a região foi mais uma vez retalhada, surgindo os primeiros loteamentos para pequenos produtores.

Com a construção da Avenida Central, atual Avenida Rio Branco, no centro da cidade do Rio de Janeiro, várias residências foram demolidas e numerosas famílias despejadas tiveram de procurar novos locais de moradia. Chegaram a Madureira e o bairro cresceu e prosperou.

Mercado – O mercado que existia no bairro de Cascadura, em frente à estação onde pequenos proprietários negociavam sua produção, foi transferido para Madureira, ocupando uma área maior, para expandir-se. A princípio, em 1914, ficou instalado na Rua Oliva Maia, mudando-se dois anos depois para a Avenida Edgard Romero.

Em 1929, quando já era o maior centro de distribuição de alimentos da zona suburbana, foi iniciada a primeira obra de ampliação. A

TEXTO

CRISTINA CAMPOS
(PROFESSORA DO NÚCLEO DE
PUBLICAÇÕES E IMPRESSOS
DA MULTIRIO)

FOTOS

ALBERTO JACOB FILHO/
ACERVO MERCADÃO DE
MADUREIRA

O mercado que antes era instalado em Cascadura foi transferido em 1914 para Madureira



Curiosidades...

segunda aconteceu em 1949, quando o então prefeito do Distrito Federal, general Mendes de Morais, cumprindo promessa de acabar com os intermediários, construiu mais 26 boxes que foram entregues a produtores para a venda direta ao público.

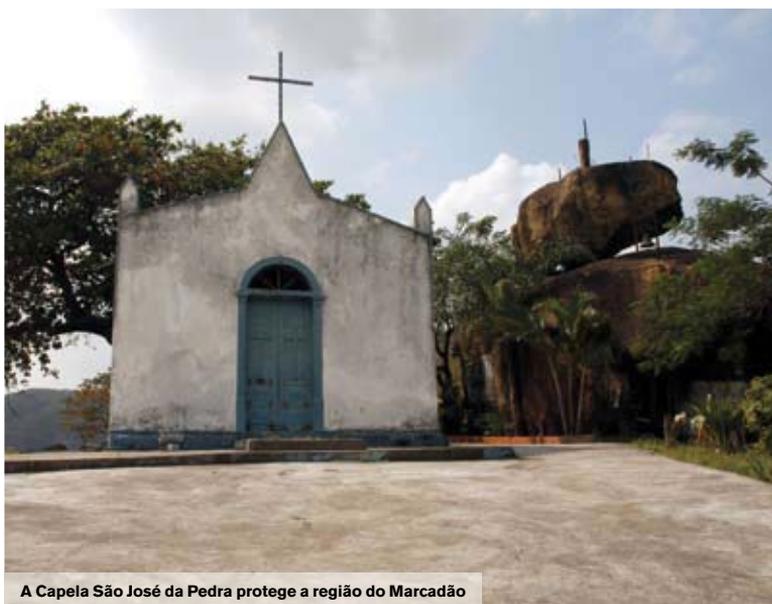
Dez anos depois, o presidente Juscelino Kubitschek inaugurou o que viria a ser na linguagem popular o Mercado, que após a abertura da Ceasa (Central de Abastecimento do Estado do Rio de Janeiro), em Irajá, foi forçado a mudar o seu perfil de vendas, incluindo lojas e boxes de artigos para festas, pipas, artigos religiosos, entre outros, ampliando ainda mais a diversidade de sua clientela e confirmando seu conceito de mercado tipicamente popular.

No mês de janeiro de 2000, o Mercado de Madureira passou por momento trágico e desafiador: um incêndio destruiu todas as suas instalações. Mas o que parecia o fim de uma história de reconstruções cedeu lugar a inúmeras manifestações populares e em 5 de outubro de 2001 as portas do novo mercado abriram-se novamente.

Hoje, o volume de vendas e negócios de porte pequeno, médio e grande do Mercado é enorme, além de manter 8 mil empregos diretos e vários indiretos. Mas a administração do local não está apenas interessada em lucros, vendas e vendas. O presidente da Associação Comercial do Grande Mercado de Madureira (Acogramm), Artur Leite, ressalta a importância de manter viva a história do bairro e de seus monumentos, entre eles, o Mercado, a Capela de São José das Pedras, o Forte de Nossa Senhora da Glória do Campinho e toda a cultura e personagens que construíram a história do local. “Em outubro deste ano será inaugurado o novo salão de confraternização do Mercado, com uma exposição permanente de fotos e fatos que fazem parte da história do bairro e da cidade”, conta. ■

¹ Era chamada de freguesia cada parte em que se dividia a cidade. A primeira freguesia foi criada em 1569. Após a Proclamação da República, as freguesias passaram a chamar-se distritos municipais.

- O nome Madureira, vem de madureiro, local onde as frutas amadureciam.
- No início do século passado, o bairro de Madureira era uma região muito procurada por caçadores de animais de pequeno porte. Certo dia, três caçadores acharam uma imagem de São José sobre uma pedra. Conta a lenda que foi criado um altar com a imagem encontrada para proteger o local. Mas, toda noite, a imagem do santo podia ser vista novamente entre as pedras. O dono do terreno, José Francisco Lisboa, impressionado com a história, permitiu a construção de uma capela em louvor a São José, pronta em 1931. Em 1978 foi inaugurada sua escadaria com 366 degraus, um a mais que a escadaria da Igreja da Penha. O acesso à Capela de São José da Pedra é pela Av. Edgard Romero, em frente ao Mercado de Madureira.
- Hoje abrigando o 15º Regimento de Cavalaria Mecanizado (Recmec), na Rua Ernani Cardoso, 400, Campinho, o antigo Forte de Nossa Senhora da Glória do Campinho foi construído para proteger a cidade da invasão francesa pela Baía de Guaratiba, em 1822. Em 1900, o local funcionou como fábrica de munições e apetrechos bélicos e recebeu o nome de Laboratório Pirotécnico do Exército. Somente em 1970, por decreto de 1 de novembro, com a reorganização da força terrestre, o Recmec passou a denominar-se 15º Regimento de Cavalaria Mecanizado.
- Em 29 de dezembro acontecerá a 3ª Festa de Iemanjá do Mercado de Madureira – Iemanjá Rio Copa Feast/2005. Trata-se de um cortejo de Madureira a Copacabana, com um grande show nas areias da praia, com o apoio da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro e dos proprietários das lojas de artigos religiosos do Mercado.



A Capela São José da Pedra protege a região do Mercado

Dra. Nise e a Emoção de Lidar

Franzina e aparentemente frágil, mas dona de um espírito contestador e libertário, Nise da Silveira revolucionou a psiquiatria ao se recusar a usar eletrochoques, psicotrópicos e outros métodos invasivos. Aos esquizofrênicos preferiu distribuir tintas, pincéis e argila, para que se expressassem, e assim eles passaram a ter uma vida mais útil e criativa, num espaço onde antes se sentiam inúteis e mortos.

Nise Magalhães da Silveira nasceu em Maceió, Alagoas, em 1905, e teria completado um século de vida em 15 de fevereiro deste ano. Filha única de uma pianista e de um professor e jornalista, seu nome foi uma homenagem à musa do poeta da Inconfidência Mineira, Cláudio Manuel da Costa. Aos 16 anos ingressou na Faculdade de Medicina da Bahia, onde era a única mulher em uma turma com 157 homens. Formou-se com especialização em neurologia em 1926 e um ano mais tarde veio viver na cidade do Rio de Janeiro, então sede do governo federal.

Logo começou a participar de rodas literárias. Engajou-se em eventos políticos e passou a conviver com artistas e intelectuais como Carlos Drummond de Andrade, Di Cavalcanti e Manuel Bandeira, entre outros. Em 1932 co-

meçou como estagiária de Antônio Austregésilo no Serviço de Neurologia e no ano seguinte foi aprovada em concurso para psiquiatra do Hospital da Praia Vermelha.

No entanto, teve a carreira repentinamente interrompida em plena ditadura Vargas. Denunciada, foi presa sob a acusação de comunista. Durante os meses em que esteve reclusa, conviveu com presos comuns, mas também com grandes nomes da história do país, como Olga Benário, Elisa Berger e Graciliano Ramos. Afastada do serviço público, voltou ao exercício, em 1944, no Centro Psiquiátrico Pedro II (atual Instituto Municipal Nise da Silveira), no bairro do Engenho de Dentro.

Efeito catalisador – Ali fundou, em 1946, a Seção Terapêutica Ocupacional, com ateliês de pintura e de modelagem para os internos. Repudiando métodos violentos como o eletrochoque, as camisas-de-força, as psicocirurgias, o coma insulínico e a lobotomia, encontrou na terapia ocupacional uma nova forma de tratamento para o esquizofrênico. A terapia, segundo ela, deveria estar aliada a um forte relacionamento afetivo, imprescindível para a obtenção de bons resultados e funcionando de acordo com o que chamou de “efeito catalisador”, numa metáfora química segundo a qual o catalisador é o próprio terapeuta.

A emoção de seus “clientes”¹ ao lidar com materiais de trabalho a fez chamar seu método de Emoção de Lidar², numa alusão ao último verso de um poema de um cliente seu, Luiz Carlos, que falava do resultado que obtivera com a manipulação da lâ.

¹ A “senhora pálida e magra”, nas palavras de Graciliano Ramos, em Memórias do cárcere, sempre se recusou a chamar de pacientes aqueles a quem destinou seu trabalho, tampouco de loucos ou de doentes mentais. Dizia que eram pessoas comuns, como as outras, e portanto clientes.

² “Gato, simplesmente angorá do mato, / Azul olhos nariz cinza / Gato marrom / Orelha castanho macho / Agora rapidez / Emoção de lidar.”

TEXTO

JOANNA MIRANDA
(PEDAGOGA DO NÚCLEO DE
PUBLICAÇÕES E IMPRESSOS
DA MULTIRIO)

FOTOS

ARQUIVO DO MUSEU DE
IMAGENS DO INCONSCIENTE,
RIO DE JANEIRO



Ateliê de pintura do Museu do Inconsciente
José Alberto e a terapeuta ocupacional Vânia

Nise deixava seus clientes se expressarem com total liberdade. O resultado foi uma profusão de desenhos e pinturas com grande valor artístico. Nessa fase, muitos psiquiatras não acreditavam na eficácia daqueles ateliês. Mas, afinada com as idéias de Carl Gustav Jung – de quem foi uma estudiosa e com quem se encontraria anos mais tarde em seu instituto, na Suíça –, ela sabia da importância das imagens e dos símbolos nos trabalhos com o inconsciente e apostava no poder da expressão como terapia autocurativa.

Em fevereiro de 1947, com o apoio do Ministério da Educação e Cultura, organizou a primeira exposição com o material desenvolvido pelos clientes. Muitos artistas participantes tiveram as obras enaltecidas por críticos de arte e alguns expuseram fora do país, entre eles, Fernando Diniz, Carlos Pertuis, Emydio de Barros e Adelina Gomes.

Em maio de 1952, Nise fundou o Museu de Imagens do Inconsciente, com produções dos ateliês de pintura e de modelagem da seção de terapia ocupacional. Atualmente seu acervo tem cerca de 350 mil obras, entre pinturas, desenhos, modelagens e xilogravuras e é uma das maiores e mais diferenciadas coleções do mundo no gênero. Ao longo de sua existência o Museu realizou mais de 100 exposições no Brasil e no exterior, atraindo um grande público. Em 2004 suas principais coleções foram tombadas pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan).

Em 1956, preocupada com o alto índice – cerca de 70% – de reinternações dos clientes do hospital em que trabalhava, Nise inaugurou, no bairro da Tijuca, a Casa das Palmeiras, uma clínica de reabilitação psiquiátrica sem fins lucrativos. O espaço foi pensado nos mesmos moldes do Museu e voltado ao atendimento da clientela externa. Atividades como teatro e pintura ali não eram apenas passatempo, mas a própria terapia.

A clínica permaneceu na Tijuca por 25 anos e desde 1981 funciona em Botafogo, zona Sul do Rio de Janeiro. A principal característica da instituição é a liberdade. As portas ficam abertas e os clientes podem entrar e sair quando bem entendem.



Nise da Silveira era uma defensora dos animais e costumava dizer que aprendia muito sobre a alma humana com os gatos

Eles têm à disposição seis ateliês permanentes de pintura, colagem, xilogravura, tecelagem, *papier mâché* e modelagem. Os resultados mostram que a doutora estava certa: hoje, o número de reinternações é praticamente nulo.

Nise publicou vários artigos e livros, o último deles intitulado *Gatos, a emoção de lidar*, em cujas páginas deixou impressa sua paixão pela defesa dos animais, especialmente os gatos, com os quais mais se identificava e aprendia sobre a alma humana. Dizia que na próxima encarnação, se houvesse, queria voltar gato. Apontou também para a qualidade terapêutica desses animais, co-terapeutas competentes, segundo ela, que ajudavam aqueles que pouco lhes dirigiam a palavra ou um simples gesto de afeto.

Era muito ativa e assim foi até o fim. Um dia antes de morrer, recebeu em seu apartamento no Flamengo, bairro do Rio de Janeiro, um grupo de estudos que mantinha para discutir psicanálise e psiquiatria. Recebeu diversos prêmios, títulos e homenagens. Inspirou a criação de inúmeras instituições pautadas por seu trabalho. Foi a principal voz no Brasil contra métodos psiquiátricos desumanos. Demonstrou coragem ao romper regras estabelecidas, deixando como herança uma nova compreensão da doença mental, assim como a humanização do atendimento aos clientes e a valorização de suas obras artísticas. Essa alagoana admirável e obstinada faleceu no Rio de Janeiro em 30 de outubro de 1999, aos 94 anos. Como costumava dizer, nunca conviveu com gente muito ajuizada. Ainda bem. ■

SAIBA MAIS

O Museu de Imagens do Inconsciente fica no Instituto Municipal de Assistência à Saúde Nise da Silveira (antigo Centro Psiquiátrico Pedro II).

Rua Ramiro Magalhães, 521 – Engenho de Dentro - RJ
Telefone (21) 3111-7471

www.museuimagensdoinconsciente.org.br

Visitas: 2ª a 6ª feira, das 9h às 16h

Entrada franca
Visitas orientadas mediante agendamento



Da obra da dra. Nise da Silveira à arte premiada de Fernando Diniz, ex-paciente seu no Hospital Psiquiátrico Pedro II. Do aparecimento da imprensa à internet e os jogos eletrônicos dos dias de hoje. Tudo isso, além de muito samba, está nas indicações da Tudoteca deste mês.

Filmes e vídeos

Estrela de oito pontas

Direção: Fernando Diniz
Brasil, 2003, 102 minutos

Filme de animação de Fernando Diniz, premiado nos festivais de Gramado e de Havana. Diniz viveu mais de 40 anos internado no Hospital Psiquiátrico Pedro II (atual Instituto Municipal Nise da Silveira) e lá aprendeu a desenhar, pintar e modelar. Foi um conceituado artista plástico. Faleceu em 1999.



Jogos eletrônicos

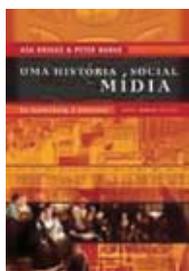
Tema do programa *Abrindo o verbo*, nº 52, da MULTIRIO.

A indústria dos jogos eletrônicos

Tema do programa *Rio, a cidade*, nº 825, da MULTIRIO.



Livros



• Uma história social da mídia

Asa Briggs/Peter Burke
Editora Jorge Zahar, 2004

A obra analisa os meios de comunicação, destacando os contextos sociais e culturais em que esses meios emergem e se desenvolvem. Conta também a história das diferentes mídias e das novas linguagens que elas criam para a civilização ocidental – da invenção da prensa gráfica à internet.

• A velha guarda da Portela

João Baptista M. Vargens
Editora Manati, 2001
O livro conduz o leitor a um tempo



muito especial e relembra vida e costumes da região de Madureira, onde o samba sempre foi a voz maior.

• Nise da Silveira – pioneiros da psicologia brasileira

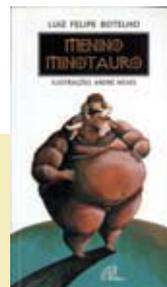
Walter Melo
Editora Imago, 2005
A dra. Nise da Silveira tem a sua história contada pelo psicólogo Walter Melo Jr., no novo volume da série Coleção Pioneiros da Psicologia.

• Educação, Imagens e Mídias

Cristina Costa
Editora Cortez, 2005
Neste livro, a autora apresenta, analisa e propõe uma série de possibilidades de trabalho com as imagens e os meios de comunicação nos ambientes educativos.

• Menino Minotauro

Luiz Felipe Botelho
Editora Paulinas, 2003



Menino Minotauro é uma peça teatral livremente inspirada no mito grego do minotauro. Entretanto, a criatura monstruosa, metade homem e metade touro, não é a vilã da história. Luiz Felipe explora uma possível amizade que surge entre um menino e um minotauro “interior”, revelando sua inocência e todos os conflitos que resultam dessa experiência. Em 25 cenas, o autor fala de questões familiares, de amizade, de opressão, da descoberta do erotismo, da morte e principalmente da luta contra as imposições sociais e culturais e suas sufocantes máscaras que impedem a realização plena do ser humano.



Concurso de argumentos

Foi prorrogado até o dia 15 deste mês o prazo para envio dos trabalhos para o concurso de argumentos "Encontrei um tesouro: eu sei contar histórias", iniciativa da MULTIRIO/RIO MÍDIA em parceria com a Secretaria Municipal de Educação (SME). Serão aceitos argumentos inspirados nas obras de Hans Christian Andersen e Monteiro Lobato, produzidos por alunos da Rede, de 5ª a 8ª série e Peja. Os 10 autores selecionados e seus professores participarão da produção de um vídeo na MULTIRIO. Mais informações no site RIO MÍDIA: www.multirio.rj.gov.br/riomidia.

O Brasil de Marc Ferrez

O Instituto Moreira Salles expõe um conjunto de obras do maior fotógrafo brasileiro do século XIX, Marc Ferrez (1843-1923). A mostra vai até o dia 23 de outubro, de terça a domingo, das 13h às 20h. A entrada é gratuita.

Instituto Moreira Salles

Rua Marquês de São Vicente, 476, Gávea.

Telefone: 3284-7400



Exposição itinerante

O Museu Casa do Pontal apresenta a exposição itinerante A arte viva do Vale do Jequitinhonha, de 21 a 30 de setembro, no Centro Cultural Antonio Fraga em Queimados (contato: Rafael, tel.: 3698-6672); e de 5 a 16 de outubro no Núcleo de Arte Souza da Silveira, no bairro da Piedade (contato: Marília, tel.: 2597-2937).

Curso de física no Planetário

A Fundação Planetário oferece o curso Falando de Física, com Alexandre Cherman, de 26 a 30 de setembro, das 19h30 às 21h, com custo de R\$ 70.

Fundação Planetário do Rio de Janeiro - Av. Padre Leonel Franca, 240, Gávea - Telefone: 2523-4040 www.rio.rj.gov.br/planetario

Oficinas de criação artística

O Departamento Cultural da Universidade Federal do Rio de Janeiro (Uerj) promove em setembro diversas oficinas com atividades de artes visuais, plásticas, cênicas, música e literatura. Alunos,

servidores e professores da Uerj, além de docentes dos ensinos fundamental e médio têm desconto nas mensalidades.

Departamento Cultural da Uerj

Rua São Francisco Xavier, 524, Maracanã

Outras informações: 2587-7606

Solar Grandjean de Montigny

O Centro Cultural da PUC-Rio exibe a exposição Primavera extinta, com 25 pinturas da artista Claudia Watkins, sob curadoria de Marcos Dana, de 8 a 30 de setembro, de segunda a sexta, das 10h às 17h30. A entrada é gratuita.

Solar Grandjean de Montigny

Rua Marquês de São Vicente, 225, Gávea, Telefone: 3114-1434 solargm@rdc.puc-rio.br

Semana especial no Planetário

A Fundação Planetário apresenta, de 12 a 16 de setembro, a partir das 19h30, o evento Infinitos? Universos e mundos, em parceria com o Instituto Italiano di Cultura (RJ), com palestras, observação do céu,

leituras dramatizadas, lançamentos de livros, mesas-redondas, que buscam discutir o impacto do infinito na arte, na astronomia e na Teologia da Renascença. A entrada é gratuita.

Fundação Planetário do Rio de Janeiro

Av. Padre Leonel Franca, 240, Gávea www.rio.rj.gov.br/planetario Telefone: 2274-0046

Exposição de gravuras

O Centro de Artes da Universidade Federal Fluminense (UFF) apresenta a exposição *Visões da gravura*, uma coletiva de alunos e professores do curso de gravura da Escola de Belas-Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). A mostra será inaugurada no dia 15 de setembro às 20h e fica até o dia 9 de outubro. O horário de funcionamento é de segunda a sexta, das 14h às 20h e aos sábados e domingos, das 17h às 20h. A entrada é gratuita.

Centro de Artes da UFF

Rua Miguel de Frias, 9, térreo, Icaraí, Niterói - Telefone: 2629-5026 ou 2629-5033 - galeria@vm.uff.br

canal	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO	DOMINGO	
BandRio	7h-7h30 Videoteca Séries e documentários para gravar	Abrindo o Verbo	Interprogramas MULTIRIO* Aventuras Cariocas	Nós da Escola	Encontros com a Mídia 9h-9h30	Nós da Escola	Interprogramas MULTIRIO* Aventuras Cariocas	
	7h30-8h Videoteca Séries e documentários para gravar	Reflets - Curso de Francês Cara de Criança	Br@nché Cara de Criança	Reflets - Curso de Francês Cara de Criança	Reflets - Curso de Francês Cara de Criança 9h30-10h	Abrindo o Verbo	Encontros com a Mídia	
	14h-14h30 Abrindo o Verbo	Interprogramas MULTIRIO* Aventuras Cariocas	Nós da Escola	Encontros com a Mídia	Séries e Documentários			
	14h30-15h Rio, a Cidade! (ao vivo)	Rio, a Cidade! (ao vivo)	Rio, a Cidade! (ao vivo)	Rio, a Cidade! (ao vivo)	Rio, a Cidade! (ao vivo)			
	7h30-8h Rio, a Cidade!	Rio, a Cidade!	Rio, a Cidade!	Rio, a Cidade!	Rio, a Cidade!	Rio, a Cidade!	Rio, a Cidade!	Séries e Documentários
	8h-8h30 Séries e Documentários	Cara de Criança	Séries e Documentários	Séries e Documentários	Cantos do Rio	Cara de Criança	Cara de Criança	Séries e Documentários
	8h30-9h Séries e Documentários	Cara de Criança	Séries e Documentários	Séries e Documentários	Encontros com a Mídia	Cara de Criança	Cara de Criança	Interprogramas MULTIRIO* Aventuras Cariocas
	9h-9h30 Séries e Documentários	Cara de Criança	Séries e Documentários	Nós da Escola (nêdrio)	Séries e Documentários	Cara de Criança	Cara de Criança	Abrindo o Verbo
	9h30-10h Séries e Documentários	Cara de Criança	Abrindo o Verbo	Natureza e Tecnologia	Séries e Documentários	Cara de Criança	Cara de Criança	Nós da Escola
	10h-10h30 Cantos do Rio	Cara de Criança	Interprogramas MULTIRIO* Aventuras Cariocas	Cantos do Rio	Séries e Documentários	Cara de Criança	Cara de Criança	Cantos do Rio
10h30-11h 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)	Videoteca (Séries e documentários para gravar)	Encontros com a Mídia	
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)	Videoteca (Séries e documentários para gravar)	Séries e Documentários	
12h-12h30 Reflets - Curso de Francês	Reflets - Curso de Francês	Reflets - Curso de Francês	Reflets - Curso de Francês	Reflets - Curso de Francês	Br@nché	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 Séries e Documentários	Gerúndio e Cacófato Séries e Documentários	Gerúndio e Cacófato Séries e Documentários	Interprogramas MULTIRIO* Aventuras Cariocas	Gerúndio e Cacófato Séries e Documentários	Gerúndio e Cacófato Séries e Documentários			
13h-13h30 Encontros com a Mídia	Cantos do Rio	Séries e Documentários	Abrindo o Verbo	Nós da Escola	Nós da Escola			
13h30-14h Rio, a Cidade!	Rio, a Cidade!	Rio, a Cidade!	Rio, a Cidade!	Rio, a Cidade!	Rio, a Cidade!			
Net Educação	Net Educação	Net Educação	Net Educação	Net Educação	Net Educação			Net Educação

* Interprogramas MULTIRIO - Atletas do Rio. Gerúndio e Cacófato, Memórias Cariocas

PREFEITURA DO RIO



PREFEITURA



MULTIRIO
10 ANOS

MULTIRIO

Compromisso de criar,
produzir e veicular
mídias com qualidade,
para a educação e a cultura
da cidade do Rio de Janeiro.



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

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

RIO



PREFEITURA

EDUCAÇÃO

MULTIRIO

JORNAL CARIOCA

440 337 D Nº 128

Revista Jornais • Quinta-Feira, 27 de Agosto de 2007

1ª EDIÇÃO 60146



■ CPJ dos Correios quebra sigilo de três fundos de pensão, Funcef, Petros e Geop, no Banco Rural e no BNG. Operação descortina que senas fronte

■ Tribunal de Contas vai apurar movimentação de cartões de crédito corporativos da Previdência, Caixa Civil gastos R\$ 2,5 milhões e Abix, R\$ 1,4

■ No Conselho de Ética, relator deve pedir hoje a cassação do deputado Roberto Jefferson (PTB-RJ) por quebra de decoro. "Eleito Político" antena petista atrevações. **PM6, A3**

■ CPJ dos Correios quebra sigilo de três fundos de pensão, Funcef, Petros e Geop, no Banco Rural e no BNG. Operação descortina que senas fronte dos milhões repassados ao PT. **PM6, A2**

■ Tribunal de Contas vai apurar movimentação de cartões de crédito corporativos da Previdência, Caixa Civil gastos R\$ 2,5 milhões e Abix, R\$ 1,4 milhões, no 1º semestre de ano. **PM6, A5**

CITAÇÃO AO LAYOUT DO JORNAL DO BRASIL

NÓS DA ESCOLA

No próximo número: Inclusão social pela mídia