

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (Unesp)

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (Faac)

Curso de Comunicação Social – Jornalismo

Ana Cláudia Nogueira de Lima

Karin Therumi Kimura

“PINGOS – COLOCANDO OS PINGOS NO IS”:

uma proposta de jornalismo para crianças

Bauru

2010

Ana Cláudia Nogueira de Lima

Karin Therumi Kimura

**“PINGOS – COLOCANDO OS PINGOS NOS IS”:
uma proposta de jornalismo para crianças**

Projeto experimental apresentado pelas discentes Ana Cláudia Nogueira de Lima e Karin Therumi Kimura, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em jornalismo, ao Departamento de Comunicação Social (DCSO) da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (Faac), da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, campus de Bauru, sob orientação do Prof. Dr. Danilo Rothberg.

Bauru

2010

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (Unesp)

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (Faac)

Curso de Comunicação Social – Jornalismo

Banca Examinadora

Membros:

Prof. Dr. Jean Cristtus Portela

Prof^a. Dr^a. Sônia de Brito

Presidência e Orientação:

Prof. Dr. Danilo Rothberg

Bauru, junho de 2010

SUMÁRIO

Resumo	02
Introdução	03
1. Revisão da literatura	05
1.1 Mídia e o público infantil	05
1.2 Os reflexos do público-alvo na recepção e produção jornalística	08
1.3 Uma visão sobre consumo de mídia pela pedagogia	11
1.4 Processo de aprendizagem e desenvolvimento: uma leitura sobre Vigotsky	14
2. Resultados	19
2.1 Título: Carta ao Leitor	20
2.2 Título: No mundo dos videogames	21
2.3 Título: Música para os sentidos	24
2.4 Título: Futebol de rua x Futebol espetáculo	27
2.5 Título: Comprar - pedir – usar – comer	30
2.6 Título: Cultura também é para criança	32
2.7 Título: Uma viagem pelo mundo da literatura	36
2.8 Título: Construindo sonhos com notas musicais	40
3. Discussão dos resultados	42
4. Considerações Finais	45
Referências	46

RESUMO

Este trabalho propôs a criação de um suplemento jornalístico infantil com abordagens informativas de temas culturais. A preocupação com a produção de matérias contextualizadas para crianças partiu da percepção da relativa escassez de produtos jornalísticos que tratem os leitores de dez e onze anos como público capaz de compreender textos pertinentes à cultura e que priorizem a informação e a prestação de serviços à infância. Partimos da concepção de que a mídia assume um papel importante para o desenvolvimento cognitivo da infância e que é possível construir um meio de comunicação favorável à formação integral, com abordagens contextualizadas. O resultado do trabalho foi o produto impresso "Pingos, colocando os pingos nos is", com 28 páginas em formato A4, como projeto experimental de um jornalismo comprometido com a qualidade da informação para crianças e voltado para o incentivo à cultura.

Palavras-chave: criança; desenvolvimento; jornalismo; cultura; mídia.

INTRODUÇÃO

A proposta do suplemento "Pingos" partiu da ideia de que é possível construir um jornalismo sério para crianças de dez e onze anos de idade, que estimule a compreensão contextualizada de temas culturais e incentive a assimilação de conhecimento.

Estudos sobre comunicação e educação reconhecem a importância e o papel da mídia para o público infantil. Afirmamos, assim, a relevância dos meios de comunicação para o desenvolvimento de crianças e adolescentes, desde que trabalhados em suas potencialidades educacionais. A mídia deve contribuir para a formação integral do público.

O objetivo do trabalho foi desenvolver um suplemento de jornal impresso voltado para crianças entre 10 e 11 anos de idade, com ênfase no conteúdo informativo, trabalhando com pautas atuais sobre música, artes plásticas, cinema, jogos e esporte, em enfoques que promovam o desenvolvimento cultural e cognitivo do público-alvo.

Como objetivos específicos, temos:

a) Formular pautas que explorem aspectos culturais e sociais das temáticas enfocadas e evitem os apelos de incentivo ao consumo comumente usados no jornalismo para crianças.

b) Produzir matérias que procurem respeitar o potencial de desenvolvimento de seu público, com contexto e profundidade adequados, e linguagem acessível.

c) Compor planejamento gráfico capaz de organizar logicamente a apresentação visual de informação e atrair a atenção do público-alvo.

d) Produzir um veículo com as seguintes especificações:

Dimensões: 21x 29,7 cm

Formato: 28 páginas

Acabamento de lombada: canoa

Material: CAPA – papel couché fosco, gramatura 160 g

MIOLO - papel couché, gramatura 115 g

Impressão: laser, 4x4 cores

Acabamento da superfície da capa: fosco

Público-alvo: Crianças de 10 e 11 anos de idade, habitantes do estado de São Paulo

Periodicidade: quinzenal

Como resultado, chegamos ao “Pingos – colocando os pingos nos is”, suplemento com

matérias que se procuraram se diferenciar das revistas infantis mais vendidas no mercado: a revista *Recreio*, da editora Abril, e a *Gênios*, da editora Alto Astral. Após uma revisão bibliográfica de temas relevantes, pensamos ser possível experimentar uma forma de jornalismo que se distancie dos apelos excessivos do consumismo.

Projetamos abordagens pouco usuais na grande mídia, mas que despertem o interesse e a identificação do leitor com temas relevantes. A criança é capaz de compreender informações jornalísticas pertinentes. Por isso, buscamos o aprofundamento das reportagens, trabalhando com entrevistas e estudos científicos, sempre prezando a linguagem acessível. Os temas apresentados procuram estimular a compreensão da vida cultural e, por conseguinte, a participação nas atividades disponíveis, traduzindo um jornalismo atento às necessidades do público determinado e que “coloca os pingos nos is”.

Cada pauta foi discutida a fim de recuperar uma abordagem aprofundada do tema de maneira que permita uma reflexão, como na matéria sobre a publicidade na televisão. Com base em estudos científicos, a reportagem traz dados acessíveis com bases comparativas sobre as influências da publicidade no dia-a-dia da maioria das crianças, pela televisão. Para a matéria sobre futebol - mais do que falar sobre os times, os jogos ou as chaves da copa do mundo - decidimos explorar a competição e o preparo que envolve o jogo em nível profissional.

Na reportagem sobre o cinema, evidenciamos a repercussão do filme “Up- Altas Aventuras”, ganhador do Oscar de melhor trilha sonora de 2010. Destacamos o papel da trilha sonora nos filmes já que é um aspecto do cinema que pode ser pensado pelos leitores para melhor fruição das obras audiovisuais.

Na matéria sobre artes, convidamos uma criança para participar de um passeio cultural. A ideia é fazer com que o leitor se identifique com o personagem e com a atividade e complemente as suas vivências por si só. Nesse mesmo sentido, abordamos as comemorações dos 15 anos de “Projeto Guri” que dá acesso ao aprendizado de instrumentos musicais a crianças de todo o estado de São Paulo.

1. REVISÃO DA LITERATURA

1.1 Mídia e o público infantil

Crianças são, segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei Federal nº 8.069/90), os indivíduos com idade de até doze anos incompletos. Apesar da desigualdade no acesso à informação e aos novos meios de comunicação, como a internet, podemos afirmar que boa parte dessas crianças convive intensamente com televisores e computadores. Segundo Howe e Strauss (2000), por Assis (2009), a população pode ser dividida em gerações, separadas pelo impacto que a mídia causou em suas vidas. Temos a geração analógica – população que nasceu até 1961 e “interagia com mídias anteriores às digitais” (ASSIS, 2009, p.121) –, em seguida vieram as gerações X e Y - respectivamente, nascidos de 1962 a 1977 e de 1970 até o início dos anos 90. A geração Y é a primeira a viver na era digital e, finalmente a geração Google ou Web 2.0, que são os nascidos a partir de 1995. Nosso público-alvo encontra-se na Geração Google, aquela que já nasceu num ambiente computadorizado e apresenta naturalidade para lidar com essas tecnologias.

A mídia digital é uma realidade que está cada vez mais presente no nosso dia-a-dia e é justamente a geração nascida após 1995 que mais tem agilidade com essa tecnologia. Muitas vezes presenciamos cenas em que filhos ensinam pais a mexerem em computadores, celulares e outras tecnologias. Essa familiaridade que as crianças e os jovens têm com as novas tecnologias faz com que as novas mídias apresentem fatias cada vez maiores de sua programação para os públicos jovem e infantil, que estão sendo cada vez mais vistos como consumidores.

Mas qual o real papel da mídia na formação dessas crianças e jovens? Elas são vítimas de uma mídia que só visa o consumo ou essa mídia pode ser de alguma forma aproveitada? Essas perguntas já foram amplamente discutidas e apresentam mais de uma resposta.

Antes de mais nada, temos que admitir que é impossível viver sem a mídia, fonte de informação e entretenimento para a população. Além disso, a mídia é um setor da economia que gera renda e empregos para o país. Ainda assim, muitas pessoas insistem em manter uma visão dualista sobre a mídia, como se ela fosse completamente ruim. Mas é justamente a pesquisa sobre o uso que se pode fazer dos processos midiáticos que permite a expansão dessa visão.

É preciso entender que a mídia nos oferece diversas formas de conteúdo e a liberdade para escolha. “Caberia então a cada indivíduo, com base em seus interesses pessoais, decidir qual tipo de conteúdo acessar e de que maneira se inserir nessa diversidade de formatos”.

(CERQUEIRA, GUIA e SOUZA, 2009, p.146). No caso da televisão, no entanto, não podemos desconsiderar que os espaços destinados a programas com caráter educativo costumam ser pouco convidativos, como no início da manhã.

Com a mídia fazendo parte tão intensamente das nossas vidas, é interessante estimular crianças e jovens a compreender a cultura midiática. Siqueira (2008) defende que essa visão crítica deveria ser ensinada na escola, fazendo parte do conteúdo curricular obrigatório.

Portanto, se o campo da cultura infantil é cada vez mais produzido pela via das tecnologias de mídia – e se essas tecnologias, majoritariamente, pertencem às indústrias engajadas numa construção corporativa da infância –, então se justifica a centralidade que o estudo dos meios de comunicação deve ter nas escolas, os espaços privilegiados de cultivo da infância e de encaminhamento para a vida adulta, autônoma e consciente (SIQUEIRA, 2008, p.1045).

Para isso, a autora apresenta duas abordagens pedagógicas diferentes: a “inoculativa” e a baseada no *media literacy*. A abordagem inoculativa pressupõe que o público midiático seja passível e vulnerável. O papel do professor seria de alertar seus alunos para os malefícios da mídia, criticando-a, porque “um professor consciente imuniza seus alunos do perigo da cultura midiática.”(SIQUEIRA, 2008, p. 1047). Outra abordagem possível é pelo conceito de *media literacy* (ou “educação para a mídia”) em que “o professor trabalha com os códigos da cultura de massa para ensinar a ler e a escrever, usando tais linguagens numa perspectiva analítica, crítica e criativa” (SIQUEIRA, 2008, p.1047). O termo *media literacy* é proveniente da literatura acadêmica inglesa e vem sendo usado desde 1960, segundo Siqueira. Por meio dessa segunda abordagem, o aluno torna-se apto a entender a mídia de forma crítica e a aproveitar o melhor que ela oferece.

Alguns pesquisadores (CAMPOS E SOUZA, 2003) afirmam que a mídia acabou empobrecendo a escola, mas pela educação para a mídia podemos fazer com que justamente o oposto aconteça: os professores utilizam a mídia para tratar diversos assuntos e podem utilizar os recursos audiovisuais para tornar as aulas mais interessantes para seus alunos. “Os professores não atribuem à mídia um papel maniqueista. Apesar das críticas, percebem pontos negativos e positivos nesse veículo e identificam possibilidades de trabalho com seus alunos a partir dela” (CAMPOS e SOUZA, 2003, p.17).

Sobre os aspectos das linguagens de mídia, Assis (2009) ressalta a importância de administrar o uso que se faz delas para que sejam positivas para a educação.

A integração das linguagens das mídias às práticas pedagógicas nas instituições educacionais pode potencializar e democratizar, em proporções exponenciais, a constituição de conhecimentos e valores, como jamais foi experimentado pela humanidade. Além disso, pode contribuir para que crianças, adolescentes e jovens, desde cedo, aprendam a trabalhar em colaboração, aperfeiçoando-se nas práticas de pesquisa para aprofundar e ampliar os conhecimentos e valores indispensáveis à vida cidadã (ASSIS, 2009, p.119).

Cerqueira, Guia e Sousa (2009) desenvolveram o projeto “Jovem Informação – Protagonismo Juvenil e leitura crítica da mídia”, no qual trabalharam com 33 adolescentes. Foram feitas fotografias com latas, jornais murais, além de pesquisas sobre como o jovem entende a mídia. A maioria tem grande contato com as novas mídias, mas não acredita no que é veiculado nelas como verdade absoluta. Boa parte assiste jornal na TV com frequência e se interessa por notícias sobre a sua cidade.

A pesquisa acima citada foi desenvolvida para estudar o conceito de Protagonismo Juvenil, que segundo Costa (2000), citado por Cerqueira, Guia e Souza (2009) é uma maneira de admitir a participação dos adolescentes como instrumento de transformações sociais, ambientais, culturais e políticas.

O uso da mídia como instrumento da educação é uma maneira de estimular o jovem e a criança a compreenderem a importância da leitura crítica, a fim de usá-la a favor do conhecimento, para que a recepção não seja apenas passiva. Mostrar ao jovem que ele tem capacidade de analisar, criticar e, quando necessário, exigir melhorias faz com que ele interaja mais com a própria sociedade, fazendo com que a mídia o retrate não apenas como um consumidor, mas como um cidadão. Dessa maneira, é importante observar como o conteúdo midiático pode ser trabalhado em conjunto com os processos educacionais.

Compreender o papel da mídia é o primeiro passo para a construção de um meio de comunicação que interaja com a realidade, sendo compatível com seu público-alvo. As crianças e jovens da geração Google e Web 2.0 têm um papel fundamental nos rumos da sociedade e devem ser vistas como atores sociais importantes. “Especificamente no campo da educação e seu público, há quem fale em uma nova configuração da infância, moderna e diametralmente oposta àquela tradicional, em que as crianças eram ‘vistas, mas não ouvidas’” (SIQUEIRA, 2008, p.1045). Nesse sentido, Feilitzen (2002) considera:

Contudo, a educação para a mídia não pode, de acordo com os direitos da criança, basicamente objetivar apenas proteger as crianças de certos conteúdos da mídia, [...] também deve envolver uma tentativa para mudar a pro-

dução da mídia e a situação na sociedade, por meio da própria produção e participação da criança, entre outras coisas (FEILITZEN, 2002. p.27).

Por isso, a participação da criança no processo de produção da matéria pode ser um caminho para que a sua ótica seja abordada. Se um material é feito para crianças, é justo que elas também tenham voz no produto, de maneira que haja identificação do público-alvo com o suplemento.

A mudança da visão do papel social da criança reflete a maneira como a mídia aborda os temas voltados a ela, especialmente pela publicidade. Mas a criança não deve ser vista apenas como consumidora, principalmente dentro do campo jornalístico. Assim, a presença da mídia na vida de cada uma pode servir como forma de inserção no mundo, ao estimular a conscientização da cidadania.

1.2 Os reflexos do público-alvo na recepção e produção jornalística

Compreender a recepção das notícias pelo público-alvo do suplemento infantil é um passo importante para organizar os procedimentos da produção das matérias. O conteúdo jornalístico deve estar de acordo com o que se pretende passar como proposta editorial e dessa forma, a recepção na infância deve ser considerada em suas especificidades.

As crianças assistem à TV tanto quanto os adultos. Sem dúvida, elas precisam de suporte e proteção quando pequenas, mas elas também precisam de um ambiente de mídia que lhes seja favorável. Além disso, deve-se ter em mente que as crianças não são um pequeno grupo minoritário “à margem” (FEILITZEN, 2002. p.24).

Essa mesma visão da produção televisiva pode ser transposta para a mídia impressa na medida em que leva em consideração o cuidado que se deve ter com o público infantil na mídia. Vale ressaltar que a relação da mídia com o público é recíproca, então da mesma maneira que ela influencia os “usuários da mídia” (Feilitzen, 2002), também devemos observar que também ocorre uma influência inversa.

Angeles-Bautista defende que “ouvir as ideias e pensamentos das crianças é crítico para nos ajudar a nos manter sintonizados com suas necessidades, seus problemas, suas preferências, suas razões, e para nos ajudar a ter ideia daquilo que é realmente de seu interesse” (2002, p. 309). E, assim como Feilitzen (2002), Angeles-Bautista ressalta que a mídia produzida pelos adultos, ainda que pensada para crianças, corre o risco de deixar de lado os interesses e o ponto de vista da criança. Com esta visão, a Fundação Filipina de Televisão Infantil

(Philippine Children's Television Foundation - PCTVF) desenvolveu o projeto "Children's voices", em que se realizavam *workshops* com crianças para que pudessem participar do processo de produção de programas para sua faixa etária. Dessa forma, estaria garantida a inclusão da opinião do público infantil, permitindo que as crianças encontrassem um meio para expressar suas ideias.

Sem contar que essa participação tem um objetivo mais amplo, que é o de mostrar a capacidade que a criança tem para compreender o seu papel na sociedade. Para Angeles-Bautista, não basta colocá-la em evidência na mídia, é preciso também permitir maior interação com a criança para que ela perceba as possibilidades da mídia, além de promover o reconhecimento, pelos adultos, de suas capacidades.

A participação infantil na sociedade — em casa, na escola e na comunidade — é o objetivo mais importante. E a participação das crianças na mídia pode ser uma abordagem estratégica para educar as pessoas de uma determinada sociedade, no que se refere à criança e à infância.[...] Se as imagens recorrentes forem de crianças genuinamente habilitadas a participar da mídia de modo apropriado ao seu desenvolvimento e, se suas vozes reais forem ouvidas, isso contribuirá para alimentar uma cultura de respeito e sensibilidade com relação às crianças (ANGELES- BAUTISTA, 2002, p.316).

Dada a abrangência das teorias da recepção e baseada em sua inquietação profissional como jornalista de um veículo infantil, Fischberg (2007) decidiu estudar o universo específico da recepção no jornalismo infantil, levando em consideração, principalmente, a maneira como ocorre a leitura dos impressos jornalísticos pelo público-alvo. As próprias crianças reconhecem a importância da mídia impressa em seu cotidiano.

No universo estudado, percebeu-se que as crianças possuem um conhecimento apurado de mídia, inclusive impressa. O jornal não é bem quisto pela grande maioria, tanto pelo seu formato, quanto por seu conteúdo. Mesmo assim, elas reconhecem a importância do veículo, pela necessidade de informação e pela possibilidade de aprendizado a partir dos periódicos (FISCHBERG, 2007, p. 136).

Na atualidade, entre as possibilidades de acesso aos meios de comunicação é predominante a relação com os meios audiovisuais. A infância em especial está imersa nessa realidade. Entretanto, é por meio do mundo letrado que a criança tem acesso ao universo dos adultos. Assim, a leitura tem importante papel na identificação do leitor.

A princípio, tem-se a concepção de que a leitura exige o momento de silêncio, em que

se apresenta uma situação individual para cada leitor que adquire conhecimento com o conteúdo impresso. Mas essa leitura não é apenas passiva, como Fischberg (2007) levanta, é preciso entendê-la pelas possibilidades que se abrem com o processo de interpretação e apropriação. São as diferentes práticas de leituras proporcionadas pela variedade de suportes que remontam ao campo da recepção cada vez mais amplo e não somente a partir dos textos como também pelas imagens inseridas.

O hábito da leitura, portanto, implica mais do que o momento, mas a interação com o conteúdo e com o compartilhamento que suscita. Além disso, a maneira como ocorre a atividade de leitura e a situação em que a criança se encontra também são fatores importantes que devem ser considerados quando pensamos na produção do suplemento e no conceito editorial que ele seguirá.

A temática abordada nos jornais e revistas infantis também é um desafio na escolha das pautas. Por isso Fischberg (2007) faz uma pesquisa de campo entrevistando crianças de 11 e 12 anos sobre o posicionamento que adotam diante dos meios impressos disponíveis a eles. Sobre esse aspecto, a autora ressalta

O que se pode concluir é que as crianças, diferentemente do que pensam os adultos, sejam eles pais, professores ou até mesmo jornalistas, não se interessam apenas pelos assuntos que julgamos pertencer ao universo “infantil” ou “infanto-juvenil”, mas aproximam-se também de temas como “moda”, “fofoca” e “esportes” (FISCHBERG, 2007, p. 59).

A constatação da autora nos leva a crer que as pautas devem ser pensadas em concórdância com o que o público-alvo exige, de forma não restrita apenas ao universo infantil, a fim de expandir as alternativas de temas a serem trabalhados. Dessa maneira, as crianças podem se informar sobre o que acontece ao seu redor e organizar pensamentos de acordo com as reportagens propostas.

Este é um trabalho que deve respeitar as características do desenvolvimento humano, e nos caminhos do aprendizado cultural e do domínio da linguagem, sem esquecer da importância da construção do imaginário na criança.

Com a elaboração do imaginário infantil, a criança como uma pessoa inteira e não como objeto acumulador de informações, desenvolverá suas afetividades, sua expressão, seu senso crítico e, principalmente, sua criatividade (DERTONIO, 2006, p.71).

Para tanto a criança, no processo de aprendizagem, deve interagir com o conhecimen-

to, sentindo-se parte do contexto, dominando a linguagem escrita como instrumento de expressão. Isso permite que se compreenda melhor a realidade e que se crie um ambiente de debates entre colegas e familiares, de acordo com Fischberg (2007).

Isto fica explícito na análise que Dertonio (2006) faz da Revista Recreio, quando diferencia o trabalho da revista do material que é oferecido pela televisão, que subestima a criança em certas ocasiões e que por sua vez contribui na educação dela.

A Revista também participa do conflito dos pais, que precisam optar entre o que os filhos desejam e a necessidade de educar com os recursos que têm. Esse conflito é responsável, muitas vezes, pela substituição de um brinquedo pela Recreio, que apresenta um caráter mais participativo na educação dos filhos (DERTONIO, 2006, p.118).

Dessa maneira, observa-se uma mescla entre a responsabilidade da mídia e a influência de um público capaz de definir novos parâmetros midiáticos. A mídia infantil, por sua vez, merece destaque pela sua inserção no processo de aprendizagem, que trabalharemos no item seguinte.

1.3 Uma visão sobre consumo de mídia pela pedagogia

Por meio do estudo da marca Pokémon, Buckingham e Sefton-Green produziram um estudo sobre pedagogia, ação humana (agency) e estruturalismo na sociedade (*structure*). A escolha do ícone Pokémon para servir de base para o estudo é justificada no texto: Pokémon não é apenas um desenho ou um jogo de videogame, mas uma marca que esteve presente em diversos setores, como filmes, games, o desenho na TV, *trading cards*, bichinhos de pelúcia e mais uma enorme variedade de produtos que garantiu que a “febre Pokémon” (ou fenômeno, termo utilizado pelo autor) atingisse crianças de idades diferentes, desde as mais novas com os bichinhos de pelúcia, até os pré-adolescentes com os games. Além disso, Pokémon conseguiu transcender a barreira entre os públicos masculino e feminino, barreira difícil de ser transposta em relação ao público infantil. Outro fator importante foi que a franquia Pokémon foi responsável por levantar a Nintendo, empresa japonesa de videogames que tem seu foco no núcleo familiar. Essa opção estava fazendo com que a empresa perdesse lucros para empresas como a Sony, que optou por um público adolescente/jovem. Pokémon foi direcionado justamente para o público que não era contemplado por essas empresas.

Difícil encontrar uma criança que não tenha gostado de Pokémon, ou de pelo menos

uma das suas diferentes roupagens. Segundo Buckingham e Sefton-Green, Pokémon pode ser “mais apropriadamente descrito, em termos antropológicos, como uma ‘cultura da prática’. Pokémon é algo que você faz, não apenas lê, assiste ou consome” (p.379, tradução das autoras). Através dessa participação ativa do público de Pokémon, os autores demonstram, baseando-se na pedagogia, que a oposição entre a ação humana e o estruturalismo é um engano.

Observando os aspectos de Pokémon, alguns podem defender que ele é baseado em manipulação, já que foi desenvolvido todo um universo de personagens e monstros colecionáveis que cria falsas necessidades a serem sanadas através do consumo. Essa visão percebe as crianças como um público vulnerável e facilmente explorado pelo consumo. “Desta perspectiva, o sucesso do Pokémon poderia ser interpretado como evidência do superpoder de controle da corporação global do capital – ou, em termos mais teóricos, da vitória do estruturalismo sobre a ação humana.” (p.384)

A ideia de um mundo em que as crianças viram treinadoras de bichinhos com poderes e competem entre si para descobrir quem é o melhor mestre é de autoria de Satoshi Tajiri, que desenvolveu o jogo durante seis anos, mas duvidou que a Nintendo o aceitaria. Satoshi pode ser considerado um *otaku*, uma pessoa que passa muito tempo em casa num mundo feito de videogames e quadrinhos. Muitas crianças acabam passando muito tempo em casa por causa da violência das grandes cidades e devido a falta de oportunidade para se socializar longe da escola. Elas acabam tendo um comportamento parecido com Satoshi e passam a viverem imersas em um mundo fantástico. Isso gera uma identificação com o autor de Pokémon. “Este último dado enfatiza o poder da ação humana, tanto do heroico indivíduo criador quanto das crianças que reconhecem e se identificam com a sua visão pessoal” (BUCKINGHAM; SEFTON GREEN, p.384)

Essas duas visões apresentam características controversas: uma enfatiza o poder do indivíduo – criador ou consumidor – enquanto a outra enfatiza o poder econômico do consumo. A primeira visão tem o foco na ação humana e o segundo no estruturalismo. Poderíamos tentar encaixá-las no mesmo patamar, como duas faces da mesma moeda. Mas para os autores, essa tentativa faz com que o poder da mídia se transforme em algo que flui e vai penetrando na vida de seu público, visão que eles negam. Buckingham e Sefton-Green acreditam que essas duas visões são complementares: não podemos negar a influência do estruturalismo, das bases formadas ao redor do público infantil, mas tampouco devemos deixar de entender o fe-

nômeno Pokémon como algo que exige a participação ativa das crianças, como algo que precisa da ação humana.

A criança não apenas assiste à série de TV ou coleciona os *cards*: ela participa ativamente do “Mundo Pokémon” através dos meios que mais lhe agradam. Elas podem jogar sozinhas em casa ou com um colega através de um cabo conectado ao *Game Boy*. Podem assistir ao desenho em casa ou com um grupo de amigos no cinema. Existem inúmeros sites sobre essa temática, existem diversas lojas com produtos Pokémon, enfim: existe todo um universo que pode ser explorado de diversas maneiras e que se transforma em assunto para ser discutido por aqueles que fazem parte deste mundo. Pokémon pode ser considerado uma forma de socialização entre as crianças. Essa onipresença enfatiza o fato de que para a criança ter total acesso aos 150 pokémons (número da primeira fase do desenho, que foi drasticamente aumentado depois) e ao seu mundo, precisaria ter acesso a todos os meios para consegui-los.

Entretanto, esse tipo de engajamento também é requerido pelo fenômeno como um todo: para ser parte da cultura Pokémon, e para aprender o que você precisa saber, você precisa procurar ativamente novas informações e novos produtos – e, crucialmente, engajar-se com outros que estão fazendo o mesmo (BUCKINGHAM e SEFTON-GREEN, p.389).

Segundo os autores, isso faz com que a noção de audiência seja bastante inadequada para o caso em questão. O fato da audiência ser ativa demonstra o poder da ação humana, no entanto o fato de ser “audiência” ainda demonstra o poder do estruturalismo, que cria esse universo.

Essa discussão sobre estruturalismo *versus* ação humana toma proporções diferentes quando se trata do público infantil. Quando envolvemos criança e mídia, invariavelmente a questão é se a mídia é boa ou não para nossas crianças. Segundo os autores, essa discussão novamente parte para uma escolha (bom ou mau) e tem um caráter bastante paternalista. Eles defendem que os adultos devem fazer esse tipo de julgamento, mas não de forma puritana. Todos os aspectos do produto em questão devem ser analisados. E com Pokémon não é diferente.

De fato, Pokémon cria necessidades de consumo que fazem com que muito dinheiro seja gasto em bonecos, jogos e figurinhas. As *trading cards*, particularmente, são um problema pois seu consumo é baseado na busca das cartas mais raras que normalmente são vendidas a preços absurdos em kits especiais. Quanto mais a criança compra as cartas, mais ela quer completar a sua coleção e mais ela passa a precisar das cartas raras para conseguir completar seu objetivo. Mas também existem pontos positivos, como o desenvolvimento da

capacidade intelectual da criança, já que para algumas idades seus jogos são desafiadores, e para participar ativamente do mundo Pokémon é necessário aprender algumas técnicas e característica dos seus monstros. Sobre a compra de cartas e jogos, alguns acreditam que seja benéfico às crianças já aprenderem algumas noções de economia, já que ela estaria lidando com uma situação que envolve um produto e dinheiro de verdade. Além disso, há também o lado social que a criança pode desenvolver e os valores morais passados pelos filmes, como a amizade e o trabalho em equipe.

Essa discussão, na verdade, é uma discussão sobre pedagogia. A questão é se o aprendizado conseguido através de Pokémon é interessante ou não para as crianças. Os autores afirmam que se Pokémon ensina a ter capacidades sociais e a desenvolver capacidades cognitivas, os pais/professores estão contentes. Se ensina a ser consumistas e a desenvolver um gosto pobre para as artes, Pokémon vira um problema. (p.394) Esses aspectos são divididos em bons ou maus de acordo com a influência que vão causar nas crianças.

Buckingham e Sefton-Green defendem que nada é completamente bom ou ruim, e que a ação humana e o estruturalismo atuam juntos na relação audiência e mídia. As crianças são seres inteligentes que conseguem fazer suas próprias escolhas, mas que sofrem sim influência da mídia.

1.4 Processo de aprendizagem e desenvolvimento: uma leitura sobre Vigotsky

Para definir o público-alvo da nossa revista, entendemos que seja necessária a compreensão do processo de aquisição de conhecimento e de aprendizagem da criança. O prévio entendimento dessa temática é importante para a determinação do encaminhamento das matérias levando em consideração a capacidade que a criança tem para absorver o conteúdo trabalhado na reportagem e de interagir com ela. Para tal, utilizamos as teorias de Lev Semenovich Vigotsky sobre o desenvolvimento infantil.

O primeiro – e talvez mais importante – conceito a ser entendido é que a criança não é um adulto em miniatura: sua percepção é diferente e a cada faixa etária a criança se encontra em um determinado ponto do desenvolvimento de seu pensamento lógico. Primeiro, a criança percebe o mundo que a rodeia de um modo primitivo, por meio dos sentidos. Ela sente o que está próximo e aprende a diferenciar essas sensações. Depois, na idade pré-escolar, a criança passa a entender conceitos espontâneos. Mais tarde, quando finalmente chega à idade escolar,

ela aprende sobre os conceitos científicos e depois disso chega a adolescência, período este em que o indivíduo está em transição para a fase adulta, mas que ainda não apresenta um pensamento adulto.

O processo de formação dos conceitos é explicado por Vigotsky (2000) pelas relações de generalidades. Em cada fase, a criança passa a compreender o movimento vertical das relações de generalidade dentro das estruturas de generalização (complexas, sincréticas, pré-conceituais, conceituais), que levam à formação do conceito científico específico. Isso ocorre porque a criança passa por estágios de conhecimento que englobam sistemas de relações específicas.

Inicialmente o pensamento verbal depende de um pensamento concreto, “isto se observa na linguagem autônoma da criança, que é uma fase transitória entre a sua linguagem pré-intelectual e balbuciada e a apreensão da linguagem dos adultos” (VIGOTSKY, 2000, p. 363). Conforme os conceitos vão sendo construídos, as diferentes relações de generalidade mudam a forma de pensamento da criança e, portanto muda a maneira como ela dá sentido às palavras e expressões.

A criança de tenra idade está inteiramente ligada à expressão literal do sentido que ela assimila. O aluno escolar já transmite um complexo conteúdo semântico, até certo ponto com independência da expressão verbal com que o assimilou. Na medida em que se desenvolvem as relações de generalidade, amplia-se a independência do conceito em face da palavra, do sentido, da sua expressão, e surge uma liberdade cada vez maior das operações semânticas em si e em sua expressão verbal (VIGOTSKY, 2000. p. 368).

Como forma de desenvolvimento das generalizações, a criança passa pela via da transformação, ao que devemos concluir que os conhecimentos adquiridos não são independentes, mas sim interdependentes. Durante a idade pré-escolar, a criança está numa fase em que a compreensão é validada pelo que se relaciona com o real, concreto, passando para a fase dos complexos no desenvolvimento do pensamento. Já na idade escolar, observa-se um novo estágio do desenvolvimento, com pré-conceitos que se transformam em conceitos no que Vigotsky (2000) considera como passagem para a adolescência, passando para a fase de abstração dos conceitos.

As muitas teorias que relacionam a aprendizagem ao desenvolvimento infantil podem ser divididas em três categorias: a primeira categoria engloba as teorias que negam que a aprendizagem tenha qualquer influência no desenvolvimento das crianças; a segunda catego-

ria já afirma exatamente o contrário, que *aprendizagem é desenvolvimento*; e finalmente, a terceira categoria, que, de acordo com Vigotsky (2001, p.105), “tenta conciliar os extremos dos dois primeiros pontos de vista”. As teorias da terceira categoria afirmam que aprendizagem e desenvolvimento são processos independentes, mas que a aprendizagem tem uma importância concreta no desenvolvimento mental da criança.

Vigotsky não considera nenhuma dessas categorias como totalmente correta, mas demonstra certo respeito pela terceira categoria. Sobre este assunto, em determinado momento ele afirma:

O intelecto não é precisamente a reunião de determinado número de capacidades gerais – observação, atenção, memória, juízo etc. - mas sim a soma de muitas capacidades diferentes, cada uma das quais, em certa medida, independente das outras. Portanto, cada uma tem que ser desenvolvida independentemente, mediante um exercício adequado (VIGOTSKY, 2001, p.108).

A aprendizagem exerce uma influência que na verdade não é específica. Quando aprende alguma determinada operação, o aluno passa a entender a estrutura utilizada e percebe que ela pode ser aplicada em situações semelhantes. Obviamente essa percepção é limitada pela faixa de desenvolvimento mental em que o aluno se encontra. Para Vigotsky (2001, p.109), um dos pontos-chave dessa discussão é que “a aprendizagem da criança começa muito antes da aprendizagem escolar”, mas a aprendizagem escolar não é necessariamente uma sucessão do que foi aprendido previamente pela criança.

Segundo Vigostky, a interação social e a linguagem são determinantes para o desenvolvimento da criança que pode ser compreendido em dois níveis: o efetivo e o potencial. O primeiro nível diz respeito ao desenvolvimento das funções psicointelectuais anteriormente adquiridas (um processo de maturação já existente); já o segundo, indica o nível de desenvolvimento que a criança pode adquirir, com o auxílio de um adulto (ou por imitação) que indica a capacidade potencial de aprendizagem.

O que a criança pode fazer hoje com o auxílio dos adultos poderá fazê-lo amanhã por si só. A área de desenvolvimento potencial permite-nos, pois, determinar os futuros passos da criança e a dinâmica do seu desenvolvimento e examinar não só o que o desenvolvimento já produziu, mas também o que produzirá no processo de maturação (VIGOTSKY, 2001, p.112).

Portanto os processos de aprendizagem e de desenvolvimento são inter-relacionados e intrínsecos um ao outro, na medida em que possibilitam as potencialidades do indivíduo, mas

mantêm-se diferentes, pois os progressos do aprendizado não necessariamente são simétricos ao real desenvolvimento da criança.

Dessa maneira, Vigotsky define a importância da atuação dos outros membros do grupo social na formação cultural e individual, uma vez que são responsáveis pela intervenção no processo de desenvolvimento. Isso ocorre porque permite a convergência das funções intersíquicas (atividades sociais) importantes para o reflexo no plano individual das funções intrapsíquicas (pensamento da criança ou função mental). É no processo de internalização da cultura que a linguagem se torna fundamental, com a transmissão dos sistemas simbólicos e das possibilidades de significações e interpretações do mundo real.

Para obtermos um melhor resultado com o nosso suplemento, procuramos tratá-lo como uma ferramenta educacional, pois já vimos como a mídia pode ser uma ferramenta para a educação e nossa intenção é que o suplemento seja educativo e interessante para nossos leitores.

Uma função que nosso suplemento pretendeu tomar para si é de auxiliar na educação de nossos jovens leitores, e por isso acreditamos ser necessário instigar nosso público-alvo a “pensar adiante”. Retomando Vigotsky (2001, p.113), ele afirma que as crianças têm “pouca capacidade de pensamento abstrato”, mas que uma educação que seja extremamente visual e que não contemple de nenhuma forma o pensamento abstrato torna aquele aluno incapaz de desenvolver um pensamento abstrato posteriormente. A educação é uma forma de facilitar o desenvolvimento pessoal de cada aluno e o ensino deve sempre estimular esse aluno a passar para a próxima etapa de seu desenvolvimento.

Um ensino orientado até uma etapa de desenvolvimento já realizado é ineficaz do ponto de vista geral da criança, não é capaz de dirigir o processo de desenvolvimento, mas vai atrás dele. A teoria do âmbito de desenvolvimento potencial origina uma fórmula que contradiz exatamente a orientação tradicional: o único bom ensino é o que se adianta ao desenvolvimento (idem, p. 114).

Apesar disso, Vigotsky afirma ainda que aprendizagem e desenvolvimento não são sinônimos: a aprendizagem serve como guia para o desenvolvimento do indivíduo.

Considerada deste ponto de vista, a aprendizagem não é, em si mesma, desenvolvimento, mas uma correta organização da aprendizagem da criança conduz ao desenvolvimento mental, ativa todo um grupo de processos de desenvolvimento, e esta ativação não poderia produzir-se sem a aprendizagem (idem, p. 115).

Aprendizagem e desenvolvimento são processos independentes, mas auxiliam um ao outro. A aprendizagem está ligada ao desenvolvimento no sistema nervoso central, sendo assim, “o processo de desenvolvimento segue a aprendizagem, que cria a área de desenvolvimento potencial” (VIGOTSKY, 2001, p. 116). Os dois processos nunca ocorrem simultaneamente, mas um é diretamente ligado ao outro.

Ainda trabalhando com desenvolvimento e aprendizagem, Vigotsky trabalha com conceitos espontâneos e científicos da criança em idade escolar. Esses dois conceitos são aprendidos de forma inversa um do outro. O conceito espontâneo é aprendido antes da idade escolar e a criança sabe o que é o objeto mas não tem total noção sobre o que é o seu conceito. A criança tem contato com algo, sabe considerar algumas informações sobre este objeto mas não domina totalmente o conceito deste objeto.

Já o conceito científico é apresentado pronto para a criança em idade escolar, que antes de aprender na prática o que é aquele conhecimento, aprende o que é o seu conceito. Vigotsky dá um exemplo sobre a Revolução Russa: se você perguntar como foi a Revolução Russa para uma criança que já estudou sobre isso na escola ela é capaz de dar uma resposta correta, mas ela nunca viveu o que nos responde, nem tem capacidade de entender todos os aspectos envolvidos.

No entanto, entender conceitos espontâneos auxilia a compreensão dos aspectos científicos e vice-versa. Para Vigotsky, os pontos fortes de um são os pontos fracos do outro. No conceito científico, a criança toma maior conhecimento do conceito, já no espontâneo, ela toma maior conhecimento do objeto em questão.

Mas o conceito científico da criança revela a sua fraqueza justamente no campo em que o conceito “irmão” se revela forte, isto é, no campo do emprego espontâneo do conceito, da sua aplicação a uma infinidade de operações concretas, da riqueza do seu conteúdo empírico e da sua vinculação com a experiência pessoal (VIGOTSKY, 2000, p.346).

Isso mostra como é importante tangenciar os aspectos de aprendizagem e desenvolvimento para a composição do material jornalístico infantil, pois a nossa intenção é que o suplemento seja uma leitura agradável, que respeite a inteligência de nosso público-alvo e sirva como um auxílio a aprendizagem de nossos leitores.

2. Resultados

Para colocar em prática os apontamentos teóricos levantados na revisão bibliográfica, a principal dificuldade foi elencar as informações pertinentes ao público-alvo, visto que se trata de um texto direcionado a uma faixa etária com interesses e compreensão específicos. Para tornar o conteúdo dos textos mais próximo da realidade das crianças, buscamos utilizar recursos comparativos, bem como quadros com pequenos textos explicativos que dão mais leveza à página e enriquecem a matéria. Decidimos não especificar uma faixa socioeconômica do público-alvo para conseguirmos abranger o maior número de leitores possível.

O produto do presente trabalho é o suplemento “Pingos”, feito na forma de um suplemento para jornal impresso. As matérias estão reproduzidas integralmente, na ordem em que foram apresentadas dentro do suplemento (em volume anexo a este relatório).

2.1 Título: Carta ao Leitor

Caro leitor,

É com muita satisfação que estreamos o número um do "Pingos – colocando os pingos nos is". A partir dessa experiência, pretendemos trazer novas informações a cada quinzena com este suplemento. É possível sim fazer um jornalismo sério para este público tão exigente que é o público infantil.

Essa edição está recheada de matérias interessantes. Uma delas fala sobre publicidade para crianças. Você já reparou que hoje na TV até carro tem comercial com crianças? E falando em TV, nada melhor que acompanhar os jogos da copa, não é mesmo? Jogadores profissionais de diferentes países disputando a taça de melhor do mundo, mas será que é realmente divertido ser um jogador profissional de futebol?

Para fazer uma pausa, preste atenção ao som da música, no cinema e na escola. São 15 anos de ensino de música para crianças e adolescentes, com o Projeto Guri. E no cinema são mais de 60 anos de história com as trilhas sonoras em animações fazendo sucesso. Mas sucesso mesmo é o que o marca a trajetória do encanador mais conhecido dos videogames, o famoso Mario Bros.

E como este é um suplemento que se importa com o que o público pensa, abrimos espaço para que o leitor também participe das matérias, com a reportagem de passeio cultural. O nosso amigo Luã nos acompanhou por um roteiro de exposições e conta a experiência do seu contato com a arte. Além disso, você pode participar diretamente neste espaço, que está reservado para comentários, desenhos, poemas, dicas de assuntos interessantes ou o que você quiser publicar no suplemento. Este será o mural para a troca de conhecimentos da criança antenada com o que acontece no mundo e na sociedade à nossa volta.

Aproveite para se conectar à nossa estação de informação e boa leitura!

2.2 Título: No mundo dos videogames

Linha Fina: Eles fazem cada vez mais parte das nossas vidas, mas para isso mudaram bastante

Videogame existe desde a década de 1970. Mas é claro que ele era bem diferente dos modelos de hoje, com gráficos 3D, controle sem fio e conexão com a internet. Os jogos tinham um visual bem diferente, eram muito mais simples e a jogabilidade era bastante limitada, mas isso não importava: jovens e crianças sempre amaram o videogame. Alguns jogos e personagens daquela época ainda hoje são conhecidos e fazem muito sucesso. Eles mudaram muito desde a sua primeira vez nos videogames e hoje são capazes de coisas que não eram nem sonhadas na época. Um desses personagens é o Mario Bros, que hoje é mascote da Nintendo e aparece em mais de 200 jogos diferentes. Através da sua história, podemos acompanhar como os videogames mudaram desde sua criação.

No começo dos anos 1980 os jogos eram um amontoado de quadradinhos (os bits). Cada personagem era desenhado com um certo número de quadrados com cores diferentes e a tela era sempre com fundo preto. Pensando nisso, tente imaginar um jogo com um macaco no alto da tela com uma princesa cor-de-rosa do lado, várias escadas do alto até embaixo da tela e um homenzinho de bigode (tudo feito de quadradinho!). O macaco jogava barris (círculos brancos, na verdade) nas escadinhas para atrapalhar o herói a subir e salvar a princesa. Você acaba de conhecer o primeiro jogo do macaco Donkey Kong. Mas quem realmente ficou famoso no jogo não foi ele, e sim o pequeno herói de bigode. Nesse jogo seu nome é Jumpman, mas provavelmente você o conhece como Mario, o encanador.

Os jogos do Mario só existem e fazem tanto sucesso até hoje porque sempre traziam alguma novidade. Em 1985, por exemplo, o jogo Super Mario Bros foi o primeiro com tela deslizável. Assim, quando o pequeno herói caminhava no cenário, a tela acompanhava. Antes dele, todos os jogos aconteciam numa única tela que não se movia. Super Mario Bros mudou o mundo dos games trazendo essa novidade e se tornou um dos jogos mais vendidos de todos os tempos.

Mas os jogos do Mario foram responsáveis por mais novidades no mundo dos games: Super Mario 64, do popular console Nintendo 64, foi um dos primeiros jogos desenvolvidos com tecnologia 3D. Já imaginou estar acostumado a apenas mexer o bonequinho para frente e para trás e de repente poder mexer ele para todas as direções, ter profundidade nos cenários e

poder ver seu herói de todos os ângulos? Foi uma revolução. Além disso, o jogo apresentava uma abordagem totalmente diferente: o objetivo do nosso herói não era mais apenas salvar a princesa, mas também completar uma série de outras missões para finalizar o jogo. O jogador podia escolher qual objetivo queria cumprir primeiro, como por exemplo: apostar corrida até o final da fase ou colher um número mínimo de moedas. Era a primeira vez que um jogo dava esse tipo de escolha para o jogador.

Hoje, os personagens do mundo de Super Mario Bros realizam atividades cada vez mais diferentes: de jogos olímpicos de inverno a lutas e corridas de kart. Em 2006 a Nintendo lançou um console que era diferente de tudo o que já havia sido inventado: o Wii. Com controles sem fio sensíveis ao movimento, o jogador tem que movimentar o controle para atingir objetivos. O console conta com jogos variados, mas os que estimulam a movimentação do jogador, como os de esportes, são os mais famosos. No caso do Mario, jogos como Mario Power Tennis e Mario Kart exigem que o jogador fique em pé e se movimente de acordo com o esporte, ou segure e movimente o controle como um volante, no caso do Mario Kart.

Acompanhar a evolução dos jogos do encanador Mario é perceber como o modo de se jogar videogame mudou. E perceber como os videogames mudaram é uma forma de entender como a nossa cultura mudou. Os jogos de videogame são uma forma de cultura que trabalha sempre com tecnologia de ponta, o que faz com que eles sempre estejam evoluindo. Se um jogo faz muito sucesso com o público, logo surgirá um novo jogo que siga a mesma fórmula, mas com as adaptações pedidas pelos jogadores e que a tecnologia permita. Se não gostar, a chance de surgir uma continuação ou algo parecido é mínima.

O videogame está tão presente na nossa cultura que cada vez mais pesquisadores estão estudando esse assunto. Um dos estudos mais interessantes é do pesquisador Eduardo Yukio Kashiwakura. Apaixonado por videogames e tecnologia, ele pesquisou como os videogames podem influenciar nas habilidades do jogador. Para isso ele analisou diversos jogos e criou uma tabela explicando que capacidade cada jogo é capaz de desenvolver. Por exemplo: o jogo Guitar Hero III desenvolve habilidades visuais, sociais e motoras. Outras habilidades que aparecem na tabela são: aprimoramento da autoestima, responsabilidade, interpretação de textos, liderança, concentração e raciocínio. Kashiwakura acredita que todo jogo, por mais simples ou complexo que seja, ajuda o jogador a desenvolver pelo menos uma habilidade.

O Brasil vem crescendo na produção de jogos, sendo que quase metade dessa produção é destinada a exportação. A maior parte dessa produção se divide em jogos para celular e

partes de jogos feitas para empresas do exterior.

A diversão – e também as pesquisas sobre desenvolvimento de habilidades – fazem os games terem milhares de fãs. Jogar videogame é divertido porque ele leva para um mundo totalmente novo. Mas também é sempre bom aprender um pouco mais sobre o assunto, não é?

2.3 Título: Música para os sentidos

Linha fina: O que é a trilha sonora e por que ela é importante?

Da próxima vez que você for assistir a um filme em casa, faça um teste: diminua o volume da televisão até ficar mudo e tente apenas ver as imagens. Quanto tempo você conseguiu ver dessa maneira? É estranho acompanhar um filme sem o som, não é?

O som no cinema tem um papel importante no andamento da história e não só por causa dos diálogos, mas também pela ambientação e pelo clima criado em conjunto com a sequência de imagens. Uma perseguição, um gesto de carinho ou uma situação engraçada não passariam a mesma sensação se não fosse pela música. E o diretor tem a liberdade de moldar o filme com a trilha, quando trabalha junto com o compositor das músicas.

Os primeiros filmes exibidos no cinema não tinham som e era chamado de cinema-mudo. Mas isso era resolvido com o acompanhamento de um pianista que tinha que dar o clima a cada cena, com músicas mais agitadas ou mais tristes. Alguns cinemas tinham até uma orquestra inteira.

Mais tarde a trilha sonora passou a ganhar destaque. E um filme que revolucionou a maneira como o som era usado no cinema foi a animação da Walt Disney, chamada *Fantasia*. É neste filme que o personagem Mickey Mouse aparece como um feiticeiro, com um chapéu azul. Ainda na onda da música clássica, como nos outros filmes da época, *Fantasia* traz pela primeira vez os personagens dançando conforme a música, e mesmo sem falas, é possível entender as cenas pelos sons.

Com o passar dos anos, novas técnicas de filmagens e projeção contribuíram para o desenvolvimento do cinema. As músicas das trilhas já não são mais somente instrumentais. A música pop e rock passam a ganhar espaço tanto nas rádios quanto nos cinemas e algumas são feitas especialmente para o filme.

"E o Oscar vai para..."

Essa célebre frase revela o reconhecimento de um filme diante dos críticos de cinema na premiação que prestigia os melhores filmes em diferentes categorias. Nos primeiros anos do cinema, a trilha sonora não tinha tanto destaque, tanto que nem era levada em conta na premiação do Oscar. Mas hoje, existe uma categoria específica só para a produção sonora que avalia a originalidade das músicas.

O Oscar de 2010, na categoria de "Trilha sonora original", foi para o filme *Up- Altas*

aventuras, da produtora Pixar. No filme, a música-tema serve de base para toda a história, algumas vezes mais lenta para as partes tristes e outras vezes mais rápidas para as partes alegres. A trilha sonora é assinada pelo compositor Michael Giacchino, que também fez a trilha do filme *Os Incríveis e Ratatouille*.

Desenhos que entraram para a história do Oscar

Esta não é a primeira vez que uma animação ganha o Oscar de trilha sonora. No total outros 7 desenhos animados ganharam a estatueta desta categoria.

Up - Altas Aventuras

compositor: Michael Giacchino

No dia em que recebeu o prêmio, Giacchino disse que a primeira vez que começou a mexer em uma câmera foi aos nove anos e que desde então começou a fazer filmes. "Sei que tem muitas crianças mundo afora que não têm apoio" disse. "Se você é criativo, vá lá e faça, não deixe que os outros te digam que é uma perda de tempo. Faça!"

Pocahontas

compositores: Alan Menken, Stephen Schwartz

A trilha se baseia no ritmo das tribos indígenas americanas, com batidas semelhantes para se encaixar na história. A história de Pocahontas é baseada em fatos reais, de uma índia que se apaixona por um estrangeiro e não sabe se abandona sua tribo ou não.

O Rei Leão

compositor: Hans Zimmer,

O álbum é uma das trilhas sonoras mais vendidas da história e tem a participação do músico sul-africano Lebo M. que contribuiu para a influência africana do vocal e da percussão.

Aladin

compositor: Alan Menken

Também premiado pela Música Original, junto com Tim Rice - A Whole new world, Menken ficou conhecido como "Senhor Melodia" por suas composições.

A Bela e a Fera

compositores: Alan Menken e Howard Ashman

A parceria dos compositores é a mesma do filme A Pequena Sereia, produzido dois anos antes. O filme ganhou dois prêmios musicais, o de Trilha sonora Original e de Canção Original.

A Pequena Sereia

compositores: Alan Menken e Howard Ashman

"*Under the sea*" também ganhou o Oscar de Canção Original. Cantada pelo personagem Sebastião, a lagosta tenta convencer a sereia Ariel que viver no fundo do mar é melhor do que viver no mundo dos humanos.

Dumbo

compositor: Frank Churchill, Oliver Wallace

O filme do elefantinho que consegue voar com suas grandes orelhas fez sucesso, antes mesmo de seus pais terem nascido. Entre as músicas famosas, está "*Pink Elephants on Parade*", da cena em que elefantes rosas dançam, como em um conto de fadas.

Pinóquio

compositores: Leigh Harline, Paul J. Smith, Ned Washington

Além do prêmio de trilha sonora, o filme levou a melhor na categoria de Canção Original, com a música "When You Wish Upon a Star". Sabe aquela música que toca no começo de todos os filmes da Disney, enquanto o castelo surge no meio das nuvens? É justamente esta a música que marcou o filme "Pinóquio".

2.4 Título: Futebol de rua x Futebol espetáculo

Linha Fina: Em que time você joga?

Em ano de Copa do Mundo é assim: as lojas ficam verde-amarelas, os jogadores de futebol viram heróis e até os mais adultos arranjam desculpa para colecionar figurinhas. Quando se liga a TV, só se fala em futebol. Parece que o mundo para e o ano se divide em antes e depois da Copa. Mas nem sempre foi assim: antigamente jogar futebol era apenas uma forma de diversão, sem essa preocupação de ser o melhor do mundo e virar hexa. Hoje se fala muito em futebol. Mas pare um pouquinho e pense: quantas pessoas que você conhece tem um time do coração? Agora, quantas dessas pessoas realmente jogam futebol? E o que é mais divertido: jogar futebol ou falar dele?

O futebol nasceu na Inglaterra e quando chegou ao Brasil era considerado esporte de gente rica. A versão mais conhecida é que foi Charles Miller quem, em 1884, trouxe o futebol para o Brasil. Miller era filho de ingleses e morava no Brasil. Quando terminou seus estudos na Inglaterra, voltou com uma bola de futebol, uniformes e as regras do jogo. Mas há quem diga que os padres jesuítas já haviam colocado em 1870 o futebol como um momento de lazer nos colégios que dirigiam.

Nesse primeiro momento, quem mais jogava futebol era a colônia inglesa, que já conhecia as regras do jogo. Com o surgimento das fábricas, campos de futebol foram surgindo e os times das fábricas foram se multiplicando. Começaram a surgir os campeonatos amadores de futebol. Para completar seus times, as fábricas precisavam de cada vez mais jogadores, o que fez com que os operários fossem chamados para jogar. Os campeonatos amadores passaram a ter um público cada vez maior e o futebol começou a ser um negócio rentável. Os donos dos clubes perceberam que as pessoas pagariam para assistir aos jogos. Além disso, os clubes passaram a divulgar os nomes e os produtos produzidos nas empresas pelas quais jogavam. Essa publicidade, mais a chance de subir na vida através do esporte, fez tudo mudar. Foi nesse momento que o esporte começa a deixar de ser amador para se tornar profissional. Os clubes precisavam de jogadores cada vez melhores, então começaram a pagar os jogadores para que eles pudessem não trabalhar e passar seus dias treinando para os campeonatos. Jogador de futebol só se tornou profissão com carteira assinada no Brasil no ano de 1933.

Imagine então como foi a primeira Copa. Sediada no Uruguai, em 1930, a Copa foi disputada por treze times convidados. Hoje são mais de duzentos países que precisam se enfrentar numa etapa classificatória para escolher quais serão os times que vão disputar o tor-

neio. Na primeira Copa, mesmo os jogadores considerados profissionais não tinham tantas vantagens como se tem hoje. Os times atuais contam com fisioterapeutas, médicos, massagistas e mais um grande número de especialistas exclusivos do time. O dinheiro que envolve um time de futebol dá condições para que o jogador tenha uma preparação de dar inveja aos jogadores do começo do século, mas há quem diga que todo esse profissionalismo acaba atrapalhando o desenvolvimento dos jogadores em campo. Há quem diga que atualmente não é possível encontrar atletas com dribles tão bons quanto os de antigamente, por causa da falta de liberdade para arriscar. A busca pelo alto rendimento está matando a prática. Sem contar que o treino excessivo pode ser prejudicial à saúde, como explica o médico Valter Kisukuri: "Os esportes competitivos de alta performance são maléficos para a saúde, pois são exagerados, as pessoas envelhecem mais cedo. O exercício bom é aquele que você possa fazer com tranquilidade, sem que exija demais do corpo".

Segundo a lei nº 9.981, existem três formas de prática esportiva: participativa, educacional e de rendimento. A forma participativa é o futebol de rua, o "jogar futebol" para se divertir com os amigos. A forma educacional é o futebol praticado nas escolas, que visa ensinar o aluno a tomar decisões e saber participar de um grupo. Já a terceira forma – de rendimento – visa a melhor performance do jogador, a vitória do time e o espetáculo para os torcedores. É esse o futebol que é cobrado daqueles que sonham com o mundo do futebol profissional.

A Copa do Mundo da Fifa é um espetáculo para ser admirado e assistido. Os contratos envolvidos são todos milionários e tudo é grandioso. Esse mundo de glamour que o esporte proporciona acaba atraindo muitas crianças e jovens, que participam de peneiras e sonham em ser jogadores profissionais. Querendo saber qual o verdadeiro motivo que leva um jovem a querer ser jogador de futebol, o pesquisador Nilton Andrade da Silva entrevistou um grupo de adolescentes jogadores de três times de futebol de Londrina, Paraná. Depois aplicou um questionário sobre os motivos de querer ser jogador profissional de futebol. A maioria responde que deseja ser jogador de futebol para ter uma boa vida financeira e para trabalhar na profissão de que gosta. No entanto, a maioria garantiu estar se preparando para seguir uma outra profissão caso não consiga se profissionalizar como jogador de futebol.

E infelizmente a maioria desses jovens não consegue entrar para o mundo do futebol profissional. Claro que quem tem esse sonho deve tentar com muita garra alcançá-lo, mas se esse não é o seu caso aproveite esses tempos de Copa e chame seus amigos para uma partida. Jogar futebol faz bem para a saúde. Jogando bola você aumenta a força e a massa muscular,

diminui gordura, melhora a resistência e reduz o risco de ter várias doenças. Além disso, a bola faz bem para mente, ela diminui o estresse e a ansiedade e, por ser um esporte de grupo, aumenta a chance de você fazer bons amigos. Esses motivos já convencem qualquer um a correr para o campinho, então aproveite a Copa, mas não deixe de se exercitar

2.5 Título: Comprar - pedir – usar – comer

Linha fina: Você faz tudo o que os comerciais dizem?

Quem gosta de ver TV levanta a mão! Quase toda criança deve ter levantado a mão. E além dos desenhos, filmes e novelas, o que as crianças mais assistem na TV são os comerciais. São brinquedos, doces, salgadinhos, sapatos, roupas e muitos outros produtos que fazem propaganda na TV. Um programa de uma hora tem em média oito minutos só de comerciais. Cada propaganda dura em média 30 segundos. Ou seja: em um programa de uma hora de duração você acaba assistindo dezesseis propagandas dos mais variados produtos!

A criança brasileira com idade entre quatro e onze anos assiste por dia uma média de cinco horas de televisão. Voltando para aquela continha, isso significa que em um único dia, ela assiste oitenta comerciais. Mas isso é bom, ruim, ou não afeta sua vida?

Alguns defendem que tanta publicidade é ruim, outros dizem que não interfere. Um dos principais defensores de que toda essa publicidade não é boa para as crianças é o Instituto Alana, com o projeto Criança e Consumo. De acordo com o Instituto, a publicidade transforma as crianças em consumistas, despertando a vontade de comprar qualquer coisa, mesmo sem muita utilidade.

Para quem não sabe, consumista é aquela pessoa que compra muitas coisas sem estar precisando delas de verdade. Ela acaba comprando não por necessidade, mas pelo prazer da própria compra. E essa atitude não faz bem para ninguém: uma pessoa consumista acaba gastando mais dinheiro do que deveria e ainda prejudica o meio ambiente, pois gera uma quantidade maior de lixo com as embalagens e com os produtos antigos.

Um grande número de propagandas tem a criança como alvo, mesmo não sendo de um produto exclusivo para o público infantil, porque as crianças tem voz ativa dentro de suas casas e acabam influenciando a compra de quase todos os produtos da família. Além disso, por ainda estarem em fase de crescimento, crianças são seres em formação, que acabam absorvendo mais facilmente determinadas ideias. As crianças menores, por exemplo, acreditam em tudo o que é dito na propaganda, elas não entendem que determinados efeitos – como ursinhos falantes e bonecas que se mexem nas propagandas – só estão no comercial para ilustrar, que eles não são reais.

Muita publicidade pode fazer mal para a saúde também. Já reparou como aquele lanche ou aquela bolacha parecem muito mais gostosos no comercial? Os comerciais de comidas voltados para crianças e adolescentes são em sua grande maioria de alimentos pobres em nu-

trientes e ricos em açúcares e gorduras. Uma pesquisa realizada nos Estados Unidos mostrou para um grupo de crianças um programa de TV com os intervalos comerciais. Para um segundo grupo, mostrou o mesmo programa, mas sem as propagandas. Depois os dois grupos foram reunidos numa sala para lancharem. O grupo que assistiu aos comerciais acabou escolhendo mais os produtos que viu na televisão para comer.

Os publicitários e as fabricantes de alimentos industrializados defendem que a propaganda não é culpada pelo consumismo e pelo consumo excessivo de alimentos gordurosos. Para eles tudo depende de um bom relacionamento entre pais e filhos, pois é obrigação dos pais ensinarem seus filhos a comprar com responsabilidade e a comer corretamente. Eles defendem ainda que exista uma lei sobre como devem ser as propagandas voltadas para as crianças. Já os que veem a publicidade como vilã defendem que sejam proibidas publicidades voltadas para o público infantil, como já acontece em diversos países.

Malvada ou boazinha, a publicidade para crianças continua a existir na TV e nas revistas. Devemos sempre prestar atenção se o que é mostrado é o que realmente o produto faz. E, no caso dos alimentos, se aquela comida que parece tão gostosa não vai fazer mal a nossa saúde. Vamos provar que as crianças sabem sim o que é bom para sua saúde e para o mundo.

2.6 Título: Cultura também é para criança

Linha fina: De peças de teatro a exposições de quadrinhos: sempre tem algo legal para fazer!

MASP, Museu da Língua Portuguesa, Museu da Imagem do Som, Museu do Imigrante... Provavelmente você já ouviu esses nomes, mas sabe o que todos esses museus têm em comum? Todos ficam na cidade de São Paulo, a maior cidade do Brasil. Mas aí você pensa: eu quero ir no museu, mas será que só tem museu em São Paulo? É claro que não. Mas nem todas as cidades do Brasil têm museus. Na verdade, em apenas 23% das cidades brasileiras existem museus (segundo o IBGE), o que é um número muito baixo. Mas não é só no museu que estão as exposições. Muitas vezes elas acontecem em shoppings, escolas, centros culturais e até mesmo em igrejas.

Para provar que todo mundo pode fazer um passeio diferente na sua própria cidade, convidamos o estudante Luã Façanha para dar uma voltinha cultural. Luã tem onze anos, está na quinta série, adora futebol e é de São José dos Campos, cidade que fica a uma hora de São Paulo. Procuramos, então, opções culturais em São José dos Campos. Encontramos muita coisa legal acontecendo e escolhemos três exposições de arte.

Exposição de HQ

Essa exposição foi organizada no pátio da Fundação Cultural Cassiano Ricardo e trazia uma série de desenhos de personagens de quadrinhos, tanto americanos quanto japoneses. As obras foram feitas por alunos da Fundação Cultural e eram coloridas com lápis de cor. Luã reconheceu a maioria dos personagens e gostou muito da exposição. “Poderia ter uma exposição assim na minha escola, tem muita gente que desenha muito bem lá”, comenta.

Arte Sacra

Arte sacra é a arte misturada com religião. Quadros e estátuas que representem cenas bíblicas ou a vida dos santos católicos são considerados arte sacra. Pode parecer estranho uma criança visitar uma exposição assim, mas havia muita coisa interessante para ser vista. A exposição “Inez Weiss: Com argila, com arte e com amor” aconteceu no Museu de Arte Sacra de São José dos Campos, que na verdade é uma pequena capela muito antiga. Lá, além dos quadros da artista Inez Weiss, encontramos objetos muito antigos, datados do século XIX e come-

ço do século XX.” Luã se impressionou ao ver como as peças eram antigas: “Essa taça foi feita bem antes de eu nascer, hein!”, brincou. Também estavam expostos painéis com fotos antigas da cidade e documentos escritos em latim.

O abstrato geométrico de Valmir Camargo

Um pequeno corredor que se estende e vira uma enorme galeria de arte. Assim é o “Espaço das Artes Helena Calil”. Quando se vê aquela pequena portinha no meio das lojas do centro da cidade é difícil imaginar como o espaço é grande. E foi nesse espaço que encontramos a exposição “Abstractu”, do Valmir Camargo. As obras são descritas pelo autor como um “abstrato geométrico” porque possuem muitas cores e diversas formas. O quadro que Luã mais gostou foi o “Jogo de Montar”. “Gostei das cores desse quadro.” Na parte externa da galeria havia uma exposição de quadros feitos em mosaico que também chamou a atenção do estudante: “Deve demorar muito pra fazer um quadro assim.”, completa.

Muitas cidades têm opções culturais diversificadas, como peças de teatro, exposições, museus, shows regionais, mas muita gente não sabe o que acontece na sua própria cidade. O próprio Luã afirmou não saber que existiam lugares assim na cidade. “Se aparecer mais programas assim eu vou querer ir e vou falar para meus amigos irem também.” Esse tipo de passeio é importante para o desenvolvimento das crianças, pois fazem com que elas tenham um contato maior com a arte e possa desenvolver seu próprio senso estético.

Foi Luã quem conduziu o nosso roteiro cultural e ele conta que gostou muito do passeio e de todas as exposições. Faça como o nosso repórter-mirim e experimente novas formas de desenvolver o gosto pela arte. Pode ser uma peça de teatro, um show, uma biblioteca... Procure na sua cidade programas culturais, convide seus pais e seus amigos e divirta-se! Nós separamos algumas sugestões de passeios nas cidades do interior de São Paulo. Quem mora na capital também tem várias opções. Uma maneira de descobrir o que acontece na cidade é a página da internet “Cidade de São Paulo” (www.cidadedesapaulo.com) onde você encontra várias opções de passeios.

Programação Interior de São Paulo:

Campinas

Teatro em cena – mostra de peças infantis

todo sábado do mês de maio- 16h

Dia 01 - O planeta lilás

Dia 08 - 5 dançadeiras...peiras meiras dimofeiras seracoteiras

Dia 15 - Copélias dia 15

Dia 22 – O casamento da Dona Baratinha

Dia 29 – Bonequinha de pano

Local: Sesc Campinas

2º Filc 2010 - Festival Internacional da Leitura de Campinas

De 29 de maio a 6 de junho

Este ano a Filc homenageia a escritora Hild Hilst, que morou em Campinas.

Mesas literárias, peças teatrais baseadas em clássicos da literatura, contação de histórias, atrações musicais e tenda gastronômica.

Local: Estação Guanabara, Largo do Rosário e Sesc Campinas.

Sorocaba

Teatro: Memórias do rio e da terra

Contos, cantigas e mitos brasileiros.

Dias 25, 26, 27 e 28 às 10h e às 15h

Local: Usina Cultural

End: Margem direita do rio Sorocaba – Travessa da Rua Padre Madureira

Contação de histórias: Guarda-chuva de histórias

Dia 01 e 15, às 15h

Biblioteca Municipal de Sorocaba

Dia 29, às 15h

Biblioteca Infantil Municipal

Bauru

Teatro: Grupo “Cuidado que Mancha”

Teatro e manipulação de objetos para criar sons.

Todo domingo às 15h

Dia 02: Quem não dança balança a criança

Dia 09: Ouvindo coisas

Dia 16: Família sujo

Dia 30: Herlóí, o herói

Local: Sesc Bauru

Presidente Prudente

Teatrando: todo domingo as 15h

Dia 02: Começim das coisas

Dia 09: A Fabulosa viagem de Duda e Lola em busca da irmã perdida ou... Cadê Kika?

Dia 16: Balonário

Dia 23: Teresinha e Gabriela: uma na rua outra na janela

Dia 30: Memórias de um Sargento de Milícias

Local: Sesc Presidente Prudente

2.7 Título: Uma viagem pelo mundo da literatura

Linha fina: As bibliotecas dão espaço para novas formas de interação com os livros

Imagine-se viajando por um mundo onde uma bola de futebol pode falar, um sabugo de milho ganha vida, ou então um mundo em que todos os seus desejos mais estranhos possam ser atendidos. Estas realidades podem estar mais perto do que você imagina, nos livros de histórias fantásticas.

E se chamam "fantásticas" porque falam sobre mundos totalmente diferentes, onde tudo o que você imaginar pode acontecer. Para o escritor Bartolomeu Campos de Queirós, é justamente neste mundo de fantasias que a literatura deve estar: "Eu gosto da literatura porque ela propõe uma reflexão. Ela é feita de duas coisas fundamentais, a palavra e a fantasia". Ele explica que a literatura é um espaço do vivido e do sonhado, uma mistura de memórias e de coisas imaginadas. "E a biblioteca guarda esse sonho, o que já foi sonhado e o que estamos sonhando. Eu acho que a biblioteca é um espaço fundamental em qualquer sociedade que se pretende mais humana, mais digna e correta, que não dispensa uma boa leitura", conta Bartolomeu.

É em busca de sonhos que a fada Maria do Céu vem à Terra e realiza o desejo das crianças — um menino que passa a entender de tudo da noite para o dia, uma menina que ganha uma casa no meio da praça e muitos outros — mas logo descobre que não há espaço para estes sonhos. Esta história é contada no livro "Onde tem bruxa, tem fada" em que Bartolomeu tenta resgatar a importância da fantasia e dos sonhos nas nossas vidas.

Outro livro bem interessante e que acaba de ser lançado é "O dono da bola - política para crianças e jovens", do escritor Manuel Filho. Na história, uma bola de futebol bem esperada ensina que a política faz parte da vida de crianças e adultos.

Ou que tal aprender um pouco mais sobre as histórias populares que as crianças escutam em diferentes cantos do Brasil? A autora Ana Maria Machado fez uma seleção especial de histórias e está lançando o quarto livro da série "Histórias à Brasileira", para despertar a imaginação dos leitores.

Não deixe o pó acumular

O lugar mais fácil de encontrar os livros é na biblioteca e, se for uma biblioteca pública, é para acesso de todos. Mas a biblioteca não é feita somente de livros. Ela pode oferecer

mais opções, como peças de teatro, computadores e televisão. A bibliotecária Durvalina Soares Silva, também coordenadora da Biblioteca Pública Viriato Corrêa, explica que as bibliotecas têm que oferecer um espaço que proporcione uma leitura prazerosa e que esteja sempre atualizada. Por isso, cada biblioteca pública de São Paulo trabalha com um processo de seleção de livros todos os meses, para que o visitante possa encontrar sempre livros de boa qualidade. "Numa livraria, por exemplo, é possível encontrar todo tipo de publicação, mas na biblioteca nós temos o cuidado de trazer o que tem de melhor no mercado editorial", diz Durvalina.

A bibliotecária acrescenta ainda que é bastante complicado manter essa atualização em dia, pois são muitos livros lançados em um mesmo ano. Para se ter um ideia, em 2008 foram lançados 3891 livros infantis. Isso significa que seria preciso ler pelo menos 11 desses livros por dia, para ler todos os lançamentos em um ano. Por isso, o processo de seleção das bibliotecas é importante para escolher as melhores obras.

Hoje as bibliotecas trazem, mais do que espaços de leitura, espaços de convivência, onde as crianças podem conhecer novas obras literárias e participar de atividades como exposições de filmes, exposições e até uma atividade com contação de histórias.

A maior parte das pessoas vai às bibliotecas para fazer pesquisas escolares e poucas se lembram da biblioteca como opção de lazer. Uma pesquisa feita com todas as bibliotecas públicas municipais do Brasil revela que, em média, os brasileiros frequentam bibliotecas menos de duas vezes por semana!

E ainda são poucas as bibliotecas públicas que ficam abertas nos finais de semana, o que dificulta o acesso dos visitantes que trabalham ou estudam durante a semana, afinal, em que horário poderão ir para a biblioteca?

O livro e você

A leitura é um momento de aprendizado e também de fantasias. O escritor Bartolomeu Campos de Queirós ensina que ler é um ato de liberdade, pois é na leitura que você tem a chance de buscar sonhos. "Ler é entrar num mundo que não é dito, que você tem vergonha de dizer", diz.

Cada um pode ler um livro de diferentes maneiras. Quando você abre um livro e lê mentalmente, você está fazendo uma leitura. E quando a sua professora conta uma história na aula, é uma outra forma de mergulhar na história, que, por sua vez, é diferente de assistir a

uma peça de teatro. Ler um texto no computador também é diferente de ler no papel. Experimente cada uma destas formas e conheça novas histórias e personagens para cada leitura.

Você já conhece a biblioteca pública da sua cidade ou bairro? Aqui vão duas sugestões que abrem as portas para a magia dos livros, na cidade de São Paulo.

Biblioteca Municipal Monteiro Lobato

Foi a primeira biblioteca infantil criada no Brasil. Construída 74 anos atrás, a biblioteca está na cidade de São Paulo e serviu de modelo para que outras bibliotecas fossem construídas para crianças e adolescentes.

O nome da biblioteca é uma homenagem ao escritor Monteiro Lobato, autor das histórias mágicas da série de *O Sítio do Picapau Amarelo*, e outros livros como o *Jeca Tatuzinho* (1924) e *A caçada da onça* (1924).

Lá você pode ter acesso a livros, enciclopédias, revistas e outros materiais educativos. Além disso, há uma gibiteca, uma exposição com objetos pessoais do Monteiro Lobato para você conhecer um pouco mais da vida do escritor. Na programação da biblioteca há sessões de cinema, exposições de gravuras e ilustrações e encontros com autores de livros infantis.

Onde fica?

Rua General Jardim, 485 – Vila Buarque, São Paulo- SP

Tel. (11) 3256-4438 e 3256-4122

Que horas funciona?

Segunda a Sexta das 8h às 18h, sábados das 10h às 17h (a Sala de Leitura, a Gibiteca e a área de leitura de periódicos abrem também aos domingos das 10h às 14h)

Biblioteca Pública Viriato Corrêa

O nome da biblioteca é em homenagem ao escritor Manuel Viriato Corrêa Baima do Lago Filho, que escreveu livros como *Os meus bichinhos* (1931) e *O gato comeu* (1943).

É também uma Biblioteca Temática de Literatura Fantástica, com um espaço diferente para entrar no clima das histórias fantásticas ao lado de pilastras inclinadas e de desenhos nas paredes, no teto e até nas janelas.

São mais de 41 mil exemplares de livros didáticos e paradidáticos, jornais, revistas,

enciclopédias, gibis e livros do gênero fantástico. Na biblioteca sempre há sessões de cinema, e uma programação variada com oficinas de histórias em quadrinhos e encontros entre leitores.

Onde fica?

Avenida Sena Madureira, 298 – Vila Mariana, São Paulo, SP

Tel. (11) 5573-4017 e 5574-0389

Que horas funciona?

Terça a Sexta das 10h às 19h, sábados e domingos das 11h às 18h

2.8 Título: Construindo sonhos com notas musicais

Linha Fina: O Projeto Guri completa 15 anos com muita história para contar

Contrabaixo, flauta transversal, cavaquinho, cultura, ensino e integração são apenas alguns dos instrumentos do Projeto Guri — que está completando 15 anos de trajetória no ensino da música em todo o estado de São Paulo e abrindo caminhos para que meninos e meninas possam desenhar a vida pelos sons.

São mais de 15 opções de instrumentos além das aulas de coral infantil e dos ensaios gerais da orquestra e da camerata. Para participar basta ser estudante, ter entre 8 e 18 anos e se inscrever em uma das unidades que podem estar dentro de escolas ou em instituições de cultura. O mais legal é que as aulas são de graça, então todos podem participar. As aulas costumam ser duas vezes por semana, com turmas de até 12 alunos para cada professor e só vale se inscrever em um instrumento, pois assim, mais e mais estudantes podem entrar no projeto. Quem tem entre 6 e 8 anos também pode ter uma iniciação musical em algumas unidades, com aulas do coral infantil, que costuma se apresentar junto com a orquestra ou com a camerata.

Os professores estão lá para ensinar a tocar um instrumento, a ler a partitura e também para mostrar que a música pode ajudar a trabalhar em equipe e até a se preparar melhor para as provas da escola.

A ideia é popularizar a música e contribuir para que todas as crianças e adolescentes tenham acesso à cultura. Tudo começou na Oficina Cultural Amácio Mazzaropi, com 180 alunos inscritos. Hoje, são mais de 380 pólos espalhados em diversas cidades, sendo que só na cidade de São Paulo são 22 pólos distribuídos de leste a oeste.

O projeto cresce em ritmo acelerado e com a quantidade de alunos inscritos no Guri dá até para lotar um estádio de futebol! São 40 mil alunos que aprendem a tocar instrumentos como violino, bateria, violoncelo, clarinete e muitos outros.

Para o estudante David da Silva Costa, de 10 anos, aprender a tocar o cavaquinho já é um sonho que está sendo realizado. Ele começou a frequentar as aulas no começo do ano e se esforça bastante para aprender os acordes, tanto que já está na turma avançada. Ele conta que escolheu este instrumento porque seu pai também toca e porque gosta de pagode. "Tenho vontade de ser jogador de futebol ou então de tocar cavaquinho em um grupo de pagode", diz. Ele estuda na escola pela manhã e duas vezes por semana vai ao Guri, onde tem aulas à tarde e completa: "Eu gosto daqui porque me sinto alegre, à vontade".

Para ajudar os novos integrantes a escolher o instrumento, os pólos organizam uma semana de integração em que os professores apresentam os instrumentos. O saxofone e a flauta costumam ser os instrumentos mais procurados, mas foi o violão que atraiu o estudante Douglas Monteiro Silva, de 16.

Douglas entrou para o projeto com 12 anos e desde o começo já participava de apresentações musicais. Já tocou com a orquestra em um evento do Parque Ibirapuera junto com os colegas do Guri, já se apresentou na Sala São Paulo (principal palco da música clássica do Brasil) e até em outras cidades da região. O estudante conta que essas apresentações o incentivaram a conhecer cada vez mais a música. "Quanto mais eu toco, mais eu quero aprender, aperfeiçoar os acordes", explica. O gosto pela música foi crescendo tanto que pensa em continuar estudando música mesmo depois de completar 18 anos.

Cada pólo organiza as apresentações internas todo final de semestre e em datas comemorativas, em que todos os pais são convidados. Em algumas ocasiões com eventos maiores os alunos são convidados para apresentações externas em casas de show, ou com convidados especiais.

E as comemorações dos 15 anos renderam até a gravação do CD *Projeto Guri Convida*. Artistas como Arnaldo Antunes, Fernanda Takai e Rappin' Hood cantaram e tocaram junto com 380 alunos do projeto e depois de muito trabalho com as gravações e edição, nasceu um CD com 18 canções inéditas, criadas especialmente para o Guri.

Quem quiser conhecer o projeto da sua cidade, pode visitar www.projetoguri.org.br Lá tem uma lista com todos os pólos, organizados por cidade e você encontra o telefone e o endereço de cada pólo, assim você pode marcar uma visita para conhecer melhor os professores e o local. Em geral as inscrições para novas turmas são abertas no começo do semestre, então fique atento que a próxima vaga pode ser sua. Não é preciso ter o instrumento em casa, porque são todos oferecidos pela escola, a única coisa que precisa é de força de vontade!

3. Discussão dos resultados

“Pingos – colocando os pingos nos is” trabalha com matérias que se diferenciam das matérias encontradas nas revistas infantis mais vendidas no mercado – Recreio e Gênios. Mas qual seria o motivo para ser diferente? Através de revisão bibliográfica, entendemos que seria possível experimentar uma forma de jornalismo que fugisse dos apelos excessivos do consumismo e esse foi nosso principal objetivo.

Com esse pensamento em mente, desenvolvemos um suplemento que trabalha o conteúdo informativo de suas matérias. Através das pautas sobre música, artes plásticas, cinema, jogos e esporte, escrevemos matérias que informam nosso público enquanto prestigia seu desenvolvimento cultural e cognitivo. Procuramos não trabalhar com abordagens que estimulem o consumo para provar que um jornalismo sério para crianças de 10 e 11 anos é possível. Com isso, acreditamos que conseguimos ao menos ajudar nosso leitor a desenvolver um pensamento mais crítico, capacidade essa que, como defendem alguns estudiosos, deveria fazer parte do currículo escolar (SIQUEIRA, 2008).

Em sua pesquisa, Feilitzen (2002) afirma que a educação para a mídia deve também “envolver uma tentativa para mudar a produção da mídia” (FEILITZEN, 2002. p.27). O suplemento *Pingos* é isso: uma tentativa de contribuir para o enriquecimento da produção midiática através de um projeto experimental.

Fischberg (2007) afirma que as crianças reconhecem o jornal impresso como um importante meio de comunicação. Mas a maioria não gosta de jornal por causa do seu formato e conteúdo. O *Pingos* é um suplemento para jornal, mas optamos por trabalhar com um formato mais próximo ao da revista justamente para evitar esse estigma que algumas crianças têm em relação ao jornal.

O suplemento é formado por sete matérias que abordam temáticas diferentes, mas que foram trabalhadas de forma similar: em todas elas buscamos enfatizar aspectos pouco enfocados pelas outras revistas e assim conseguir um aprofundamento maior no assunto em questão, mas sempre respeitando o entendimento da faixa etária com a qual estamos trabalhando.

Abrimos o suplemento *Pingos* com a “Carta ao Leitor”. Essa é uma parte da publicação que existirá apenas no produto número um, pois nossa intenção é deixar esse espaço aberto para nossos leitores enviarem críticas, sugestões, desenhos ou o que eles

acharem melhor. Ter um espaço específico para o leitor pode ser considerado algo pequeno, mas configura numa tentativa de ter o nosso leitor representado nas páginas do suplemento.

“No mundo dos videogames” foca a evolução da linguagem dos jogos eletrônicos. Essa é uma pauta interessante, visto que a velocidade com que se produzem novidades nesse meio é assustadora. No entanto, para a geração dos nossos leitores, esse não é um fato assombroso, mas algo natural, pois essa geração já nasceu em meio aos avanços da tecnologia midiática. As crianças possuem muita facilidade para se adaptarem as novas mídias, o que é uma característica própria dessa geração. Durante a produção da matéria procuramos entender que o videogame é um mundo muito familiar para a criança, mas que é interessante o leitor conhecer as origens e a evolução dos jogos eletrônicos.

A matéria “Música para os sentidos” abrange trilhas sonoras nos filmes infantis. Os filmes de animação fazem parte do universo infantil. Quando são lançados filmes novos da Disney, por exemplo, acabam virando matéria de capa das revistas infantis. Nós trabalhamos um aspecto menos retratado desses filmes: sua trilha sonora. Com o Oscar ganho pela trilha sonora do filmes “Up – Altas aventuras”, abrimos caminhos para conversar sobre outras trilhas que ficaram famosas, como as dos filmes “A Pequena Sereia” e “O Rei Leão”. Essa matéria busca estimular uma nova percepção do leitor em relação aos filmes, mas este é um exercício que acaba sendo feito em várias outras matérias: o de perceber algo já bastante discutido, mas com um aprofundamento em pontos diferentes do assunto tratado.

Em ano de Copa do Mundo, é inevitável falar de futebol. Pingos apresenta uma matéria sobre essa temática, mas não fala sobre o jogador Ronaldinho, as figurinhas da Copa ou como é a África do Sul. Abrimos espaço para uma discussão sobre como se diferencia o futebol-lazer do futebol-profissão. Cada vez mais meninos são matriculados em escolinhas de futebol com o intuito de um dia se tornarem grandes astros. E esses meninos são nossos leitores e vão se reconhecer em algum ponto da matéria. Nas palavras de Fischberg (2007), essa proximidade com o tema abordado vai fazer com que o leitor entenda melhor a sua realidade e crie um ambiente de debate dentro da sua família e do grupo de amigos.

Publicidade infantil é um tema bastante comentado mas raramente tratado com as próprias crianças: normalmente essas matérias são voltadas para os pais. Mas por serem o centro dessa discussão, acreditamos que uma matéria escrita para a própria criança seja importante, pois ela vai perceber que ela também pode tomar uma atitude para mudar essa situação.

Levar as crianças para museus e exposições pode ser muito interessante, mas a maioria

das crianças tem um pouco de receio desse tipo de programa cultural. Isso nada mais e do que falta de hábito, já que a maioria dos adultos também não frequenta esse tipo de espaço. Com essa matéria buscamos incentivar esse tipo de passeio, pois é importante para a formação crítica da criança. Essa é a função da matéria “Cultura também é para criança”.

Novamente focando no tema cultura, “Uma viagem pelo mundo da literatura” trata de outro bom hábito que todos deveriam ter: a leitura. Dessa forma nossa revista incentiva que nossos leitores sejam pessoas críticas e que tenham contato com manifestações culturais. Já a matéria “Construindo sonhos com notas musicais” apresenta o Projeto Guri e seus alunos músicos. Esperamos que essa visualização seja benéfica, ao possibilitar que a criança perceba que ela também pode fazer arte, no caso com instrumentos musicais.

Todas as matérias buscaram dialogar com questões pouco levantadas quando o público-alvo é o infantil. Fazer essa inversão de prioridades no suplemento “Pingos – colocando os pingos nos is” foi um exercício interessante, pois sugere que existem sim outros caminhos, resta aos novos jornalistas o desafio de percorrê-los.

4. Considerações Finais

“Pingos – colocando os pingos nos is” é um trabalho experimental que teve como objetivo produzir jornalismo infantil com conteúdo e seriedade para crianças de 10 e 11 anos. Alguns estudiosos defendem que os indivíduos nessa faixa etária não devem ser denominados “criança”, e sim “pré-adolescentes”, mas preferimos seguir o Estatuto da Criança e do Adolescente e usar o termo “criança”.

O embasamento teórico foi importante para refletirmos sobre como a mídia se relaciona com a educação. A criança pode ser capaz de assimilar matérias jornalísticas ricas, e é justamente esse o leitor que queremos para nosso suplemento. Para o leitor que está interessado em obter conhecimento, o suplemento *Pingos* traz uma série de matérias com uma carga de informações densa.

Usamos uma linguagem adequada à faixa etária de nossos leitores para trabalhar pautas como música, artes visuais e lazer através da cultura. Optamos por trabalhar de maneira genérica as faixas socioeconômicas de nosso público-alvo para conseguirmos abranger a maior quantidade possível de leitores. A escolha das pautas foi feita com o desejo de que elas despertassem o interesse do leitor. E acreditamos que nos aproximamos desse objetivo: *Pingos* é um suplemento que tratou de assuntos que permeiam o universo de nosso leitor, mas apresentados de uma forma que leve a criança a desenvolver um ponto de vista novo sobre o assunto tratado, um ponto de vista crítico.

Um dos principais objetivos deste projeto experimental é tentar uma abordagem que se distancie dos apelos mercadológicos comuns aos produtos voltados ao público infantil. Não elaboramos nenhuma inserção de material publicitário no suplemento e optamos por pautas que não se relacionassem com objetos de consumo. Com o suplemento “Pingos – colocando os pingos nos is” realizamos uma tentativa de colaborar com o mercado editorial infantil mostrando que é possível realizar um material que seja acessível ao público-alvo sem perder seu ponto de vista crítico.

Referências

ANGELES-BAUTISTA, Feny de los. **A mídia e nossas crianças: A promessa de participação.** In: A Criança e a mídia, Imagem, educação, participação. Orgs. CARLSSON, U. ; FEILITZEN, C. v.. São Paulo: Ed. Cortez, 2002.

ASSIS, Regina de. **Mídia e Educação.** In: Infância e consumo: estudos no campo da comunicação. Brasília: ANDI; Instituto Alana, 2009. 160 p. Disponível em: <<http://www.direitosdacrianca.org.br/midia/publicacoes/livro-infancia-e-consumo-estudos-no-campo-da-comunicacao>> Acesso em: 15 dez 2009

BUCKINGHAM, David; SEFTON-GREEN, Julian. Gotta catch' em all: structure, agency, and pedagogy in children's media culture. **Media, Culture & Society**, v. 25, p. 379–399, 2003.

CAMPOS, Cristiana Caldas Guimarães de; SOUZA, Solange Jobim e. **Mídia, Cultura do Consumo e Constituição da Subjetividade na Infância** *Psicol. cienc. prof.* [online]. mar. 2003, vol. 23, no.1, p.12-21. Disponível em: <http://pepsic.bvs-psi.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932003000100003&lng=pt&nrm=iso>.

CERQUEIRA, Cleymenne; GUIA, Flávia da e SOUZA, Janara.. **Informar, formar ou entreter? Os meios de comunicação e a formação de uma juventude crítica e cidadã.** In: Infância e Consumo: estudos no campo da comunicação. Brasília: ANDI; Instituto Alana, 2009. 160 p. Disponível em: <<http://www.direitosdacrianca.org.br/midia/publicacoes/livro-infancia-e-consumo-estudos-no-campo-da-comunicacao>> Acesso em: 2 abr 2010

DERTONIO, Hamilton. **A poética da mídia impressa para o público infantil. Um estudo de caso da revista Recreio.** 2006. São Paulo. 133 p. Dissertação. Faculdade Cásper Líbero. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=126274>. Acesso em: 5 abr. 2010.

FEILITZEN, Cecília von. **Educação para a mídia, participação infantil e democracia.** In: A Criança e a mídia, Imagem, educação, participação. Orgs. CARLSSON, U. ; FEILITZEN, C. v.. São Paulo: Ed. Cortez, 2002. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/ue000131.pdf>>. Acesso em: 5 abr 2010.

FISCHBERG, Josy. **Criança e Jornalismo: um estudo sobre as relações entre crianças e mídia impressa especializada infantil.** 2007. Rio de Janeiro. 151 p. Dissertação. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=125882>. Acesso em: 5 abr. 2010.

LEONTIEV, Alex N.; LURIA, Alexander Romanovich; VIGOTSKY, Lev Semenovich. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone, 2001.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. **A construção do pensamento e da linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 2000.

SIQUEIRA, Alexandra Bujokas de. Educação para a mídia: da inoculação à preparação. In: **Educ. Soc.**, Campinas, vol.29., n.105, p. 1043- 1066, set/dez 2008. Disponível em: <<http://cedes.unicamp.br>>

PINGOS

Edição 1 - Ano 1
de 1 a 15 de maio de 2010



GAMES EVOLUÇÃO DO MÁRIO

CULTURA
Exposições de arte
ultrapassam os limites
dos museus

CINEMA
As trilhas sonoras que
fizeram sucesso nos
filmes da Disney

Dos pixels ao 3D, o
personagem faz sucesso
e transformou o mundo
dos games

Caro leitor,

É com muita satisfação que estreamos o número um do "Pingos – colocando os pingos nos is". A partir dessa experiência, pretendemos trazer novas informações a cada quinzena com este suplemento. É possível sim fazer um jornalismo sério para este público tão exigente que é o público infantil.

Essa edição está recheada de matérias interessantes. Uma delas fala sobre publicidade para crianças. Você já reparou que hoje na TV até carro tem comercial com crianças? E falando em TV, nada melhor que acompanhar os jogos da copa, não é mesmo? Jogadores profissionais de diferentes países disputando a taça de melhor do mundo, mas será que é realmente divertido ser um jogador profissional de futebol?

Para fazer uma pausa, preste atenção ao som da música, no cinema e na escola. São 15 anos de ensino de música para crianças e adolescentes, com o Projeto Guri. E no cinema são mais de 60 anos de história com as

trilhas sonoras em animações fazendo sucesso. Mas sucesso mesmo é o que o marca a trajetória do encanador mais conhecido dos videogames, o famoso Mario Bros.

E como este é um suplemento que se importa com o que o público pensa, abrimos espaço para que o leitor também participe das matérias, com a reportagem de passeio cultural. O nosso amigo Luã nos acompanhou por um roteiro de exposições e conta a experiência do seu contato com a arte. Além disso, você pode participar diretamente neste espaço, que está reser vado para comentários, desenhos, poemas, dicas de assuntos interessantes ou o que você qui ser publicar no suplemento. Este será o mural para a troca de conhecimentos da criança ante nada com o que acontece no mundo e na sociedade à nossa volta.

Aproveite para se conectar à nossa estação de informação e boa leitura!



CAPA

NO MUNDO DOS VIDEOGAMES

O personagem Mario revolucionou o modo de jogar e pode ajudar a desenvolver a concentração e raciocínio



ESPORTE

EM CAMPO: JOGAR FUTEBOL É DIVERSÃO E SAÚDE



EXPOSIÇÃO

UM PASSEIO CULTURAL PARA CONHECER A ARTE



LEITURA

EMBARQUE NUMA VIAGEM SEM FRONTEIRAS PELAS HISTÓRIAS FANTÁSTICAS



MÚSICA

ACESSO À MÚSICA PARA TODOS: 15 ANOS DE PROJETO GURI



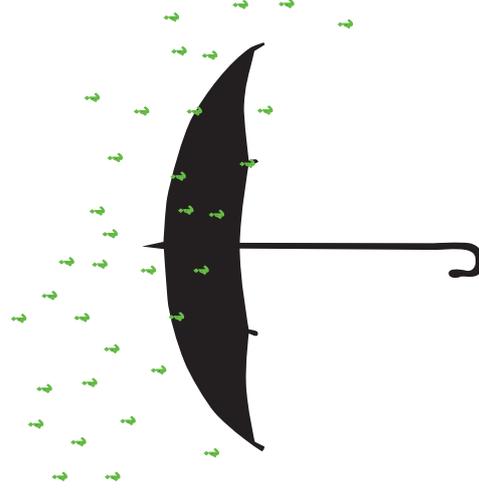
COMPORTEMENTO

VOCÊ COMPRÁ TUDO O QUE VÊ NA TV?



CINEMA

OS SUCESSOS DAS TRILHAS SONORAS EM DESENHOS



Trabalho de Conclusão de Curso de Comunicação Social:
Habilitação em Jornalismo - 2010

Edição 1 - Ano 1, de 1 a 15 de maio

ORIENTAÇÃO

Daniilo Rothberg

EDIÇÃO E REPORTAGEM

Ana Cláudia Lima e Karin Kimura

IMPRESSÃO

Gráfica Paulos

Universidade Estadual Paulista
"Júlio de Mesquita Filho"
Faculdade de Arquitetura Artes e
Comunicação
Av. Eng Carrijo Coube, 14-01 -
Vargem Limpa
17033-360 Bauru-SP Brasil

No mundo dos videogames



Eles fazem cada vez mais parte das nossas vidas, mas para isso mudaram bastante

Videogame existe desde a década de 1970. Mas é claro que ele era bem diferente dos modelos de hoje, com gráficos 3D, controle sem fio e conexão com a internet. Os jogos tinham um visual bem diferente, eram muito

mais simples e a jogabilidade era bastante limitada, mas isso não importava: jovens e crianças sempre amaram o videogame. Alguns jogos e personagens daquela época ainda hoje são conhecidos e fazem muito sucesso. Eles mudaram muito desde a sua primeira vez nos videogames e hoje são capazes de coisas que não eram nem sonhadas na época. Um desses

personagens é o Mario Bros, que hoje é mascote da Nintendo e aparece em mais de 200 jogos diferentes. Além da sua história, podemos acompanhar como os videogames mudaram desde a sua criação.

No começo dos anos 1980 os jogos eram um amontoado de quadradinhos (os bits). Cada personagem era desenhado com um certo número

de quadrados com cores diferentes e a tela era sempre com fundo preto. Pensando nisso, tente imaginar um jogo com um macaco no alto da tela com uma princesa cor-de-rosa do lado, várias escadas do alto até embaixo da tela e um homenzinho de bigode (tudo feito de quadradinhos). O macaco jogava barris (círculos brancos, na verdade) nas escadinhas para atrapalhar o herói a subir e salvar a princesa. Você acaba de conhecer o primeiro jogo do macaco Donkey Kong. Mas quem realmente ficou famoso no jogo não foi ele, e sim o pequeno herói de bigode. Nesse jogo seu nome é Jumpman, mas provavelmente você o conhece como Mario, o encanador.

Os jogos do Mario só existem e fazem tanto sucesso até hoje porque sempre traziam alguma novidade. Em 1985, por exemplo, o jogo Super Mario Bros foi o primeiro com tela deslizável. Assim, quando o pequeno herói caminhava no cenário, a tela acompanhava. Antes dele, todos os jogos aconteciam numa única tela que não se movia. Super Mario Bros mudou o mundo dos games trazendo essa novidade e se tornou um dos jogos mais vendidos de todos os tempos.

Mas os jogos do Mario foram responsáveis por mais novidades no mundo dos games: Super Mario 64, do popular console Ninten-

do 64, foi um dos primeiros jogos desenvolvidos com tecnologia 3D. Já imaginou estar acostumado a apenas mexer o bonequinho para frente e para trás e de repente poder mexer ele pra todas as direções, ter profundidade nos cenários e poder ver seu herói de todos os ângulos? Foi uma revolução. Além disso, o jogo apresentava uma abordagem totalmente diferente: o objetivo do nosso herói não era mais apenas salvar a princesa, mas também completar uma série de outras missões para finalizar o jogo. O jogador podia escolher qual objetivo queria cumprir primeiro, como por exemplo: apostar corrida até o final da fase ou colher um número mínimo de moedas. Era a primeira vez que um jogo dava esse tipo de escolha para o jogador.

Hoje, os personagens do mundo de Super Mario Bros realizam atividades cada vez mais diferentes: de jogos olímpicos de inverno a lutas e corridas de kart. Em 2006 a Nintendo lançou um console que era diferente de tudo o que já havia sido inventado: o Wii. Com controles sem fio sensíveis ao movimento, o jogador tem que movimentar o controle para atingir objetivos. O console conta com jogos variados, mas os que estimulam a movimentação do jogador, como os de esportes, são os mais famosos. No caso do Mario, jogos como Mario Power Tennis e Mario Kart exigem que o jogador fique em pé e se movimente de acordo com o esporte, ou segure e movimente o controle como um volante, no caso do Mario Kart.



À esquerda: tela do primeiro jogo com participação do Mario, lançado em 1981.

Abaixo: destaque para os personagens Mario, Donkey Kong e Princesa Peach na versão "quadradinhos"



Acompanhar a evolução dos jogos do encanador Mario é perceber como o modo de se jogar videogame mudou. E perceber como os videogames mudaram é uma forma de entender como a nossa cultura mudou. Os jogos de videogame são uma forma de cultura que trabalha sempre com tecnologia de ponta, o que faz com que eles sempre estejam evoluindo. Se um jogo faz muito sucesso com o público, logo surgirá um novo jogo que siga a mesma fórmula, mas com as adaptações pedidas pelos jogadores e que a tecnologia permita. Se não gostar, a chance de surgir uma continuação ou algo parecido é mínima.

O videogame está tão presente na nossa cultura que cada vez mais pesquisadores estão estudando esse assunto. Um dos estudos mais interessantes é do pesquisador Eduardo Yukio Kashiwakura. Apaixonado por videogames e tecnologia, ele como pesquisou os videogames podem influenciar nas habilidades do jogador. Para isso ele analisou diversos jogos e criou uma tabela explicando que capacidade cada jogo é capaz de desenvolver. Por exemplo: o jogo Guitar Hero III desenvolve habilidades visuais, sociais e motoras. Outras habilidades que aparecem na tabela são: aprimoramento da autoestima, responsabilidade, interpretação de textos, liderança, concentração e raciocínio. Kashiwakura acredita que todo jogo, por mais simples ou complexo que seja, ajuda o jogador a desenvolver pelo menos uma habilidade.

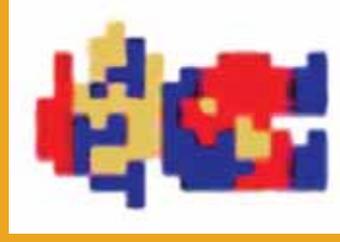
O Brasil vem crescendo na produção de jogos, sendo que quase metade dessa produção é destinada a exportação. A maior parte dessa produção se divide em jogos para celular e partes de jogos feitas para empresas do exterior.

A diversão – e também as pesquisas sobre desenvolvimento de habilidades – fazem os games terem milhares de fãs. Jogar videogame é divertido porque ele leva para um mundo totalmente novo. Mas também sempre bom aprender um pouco mais sobre o assunto, não é?

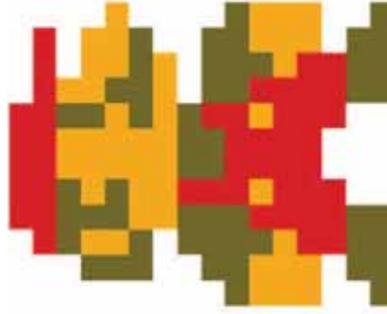
It's me, Mario!

Além dos jogos, quem passou por muitas transformações foi o próprio Mario. Olhe só como ele mudou de 1981 até hoje.

1981



O primeiro Mario - ou Jumpman - era todo quadradinho. Para contrastar com o fundo preto do jogo, suas cores eram vermelho e azul.



1985

Até 1985 não houve muita mudança na sua aparência. Esse é o Mario do jogo "Super Mario Bros", jogo que revolucionou com sua tela deslizável.



1990

Não se engane: o Mario grandão é só o desenho da capa de "Super Mario Bros 3". O que aparece no jogo Super Mario Bros 3 é o que aparece embaixo. Já está com uma carinha bem mais simpática, não é?



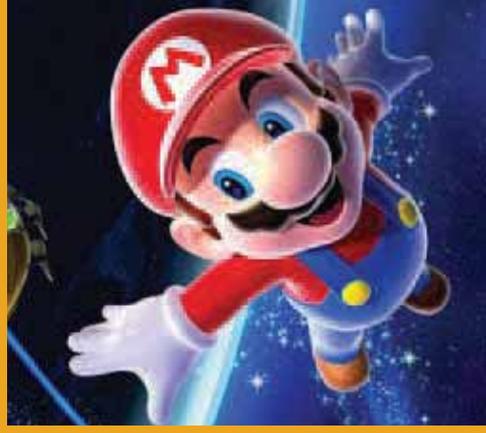
2002



"Super Mário Sunshine" é o segundo jogo do Mario totalmente em 3D. A missão é limpar a Ilha Delfino, por isso a mochila-manguelira nas costas.

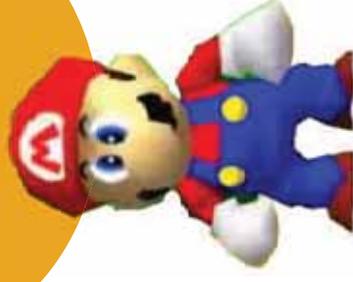
2007

"Super Mario Galaxy" traz nosso herói numa aventura intergaláctica. A segunda versão do jogo para Wii está prevista para ser lançada no fim do mês.



1996

Mario finalmente aparece em 3D no jogo "Super Mario 64". A liberdade de movimentos do personagem, a possibilidade de explorar os cenários e de escolher de objetivos são os pontos fortes do jogo.



Futebol de rua X Futebol espetáculo

Em que time você joga?



adidas.com

Em ano de Copa do Mundo é assim: as lojas ficam verde-amarelas, os jogadores de futebol viram heróis e até os mais adultos arranjaram desculpa para colecionar figurinhas. Quando se liga a TV, só se fala em futebol. Parece que o mundo para e o ano se divide em antes e depois da Copa. Mas nem sempre foi assim: antigamente jogar futebol era apenas uma forma de diversão, sem essa preocupação de ser o melhor do mundo e virar hexa. Hoje se fala muito em futebol. Mas pare um pouquinho e pense: quantas pessoas que você conhece tem um time do coração? Agora, quantas dessas pessoas realmente jogam futebol? E o que é mais divertido: jogar futebol ou falar dele?

O futebol nasceu na Inglaterra e quando chegou ao Brasil era considerado esporte de gente rica. A versão mais conhecida é que foi Charles Miller quem, em 1884, trouxe o futebol para o Brasil. Miller era filho de ingleses e morava no Brasil. Quando terminou seus estudos na Inglaterra, voltou com uma bola de futebol, uniformes e as regras do jogo. Mas há quem diga que os padres jesuítas já haviam colocado em 1870 o futebol como um momento de lazer nos colégios que dirigiam.

Nesse primeiro momento, quem mais jogava futebol era a colônia inglesa, que já conhecia as regras do jogo. Com o surgimento das fábricas, campos de futebol foram surgindo e os times das fábricas foram se multipli-

cando. Começaram a surgir os campeonatos amadores de futebol. Para completar seus times, as fábricas precisavam de cada vez mais jogadores, o que fez com que os operários fossem chamados para jogar. Os campeonatos amadores passaram a ter um público cada vez maior e o futebol começou a ser um negócio rentável. Os donos dos clubes perceberam que as pessoas pagariam para assistir aos jogos.

Além disso, os clubes passaram a divulgar os nomes e os produtos produzidos nas empresas pelas quais jogavam. Essa publicidade, mais a chance de subir na vida através do esporte, fez tudo mudar. Foi nesse momento que o esporte começa a deixar de ser amador para se tornar profissional. Os clubes precisavam de jogadores cada vez melhores, então começaram a pagar os jogadores para que eles pudessem não trabalhar e passar seus dias treinando para os campeonatos. Jogador de futebol só se tornou profissão com carteira assinada no Brasil no ano de 1933.

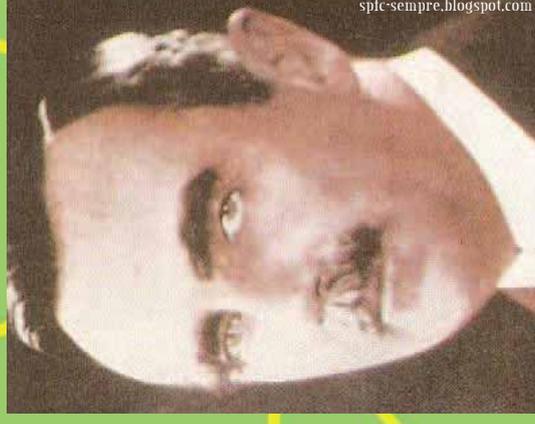
Imagine então como foi a primeira Copa. Sediada no Uruguai, em 1930, a Copa foi disputada por treze times convidados. Hoje são mais de duzentos países que precisam se enfrentar numa etapa classificatória para escolher quais serão os times que vão disputar o torneio. Na primeira Copa, mesmo os



Time do Uruguai: sede e vencedor da 1ª Copa do Mundo, em 1930

jogadores considerados profissionais não tinham tantas vantagens como se tem hoje. Os times atuais contam com fisioterapeutas, médicos, massagistas e mais um grande número de especialistas exclusivos do time. O dinheiro que envolve um time de futebol dá condições para que o jogador tenha uma preparação de dar inveja aos jogadores do começo do século, mas há quem diga que todo esse profissionalismo acaba atrapalhando o desenvolvimento dos jogadores em campo. Há quem diga que atualmente não é possível encontrar atletas com dribles tão bons quanto os de antigamente, por causa da falta de liberdade para arriscar. A busca pelo alto

rendimento está matando a prática. Sem contar que o treino excessivo pode ser prejudicial à saúde, como explica o médico Valter Kisukuri: "Os esportes competitivos de alta performance são maléficos para a saúde, pois são exagerados, as pessoas envelhecem mais cedo. O exercício bom é aquele você possa fazer com tranquilidade, sem que exija demais do corpo".



spfc-sempre.blogspot.com

Esse é Charles Miller: considerado por muitos o pai do futebol no Brasil.

Segundo a lei nº 9.981, existem três formas de prática esportiva: participativa, educacional e de rendimento. A forma participativa é o futebol de rua, o "jogar futebol" para se divertir com os amigos. A forma educacional é o futebol praticado nas escolas, que visa ensinar o aluno a tomar decisões e saber participar de um grupo. Já a terceira forma – de rendimento – visa a melhor performance do jogador, a vitória do time e o espetáculo para os torcedores. É esse o futebol que é cobrado daqueles que sonham com o mundo do futebol profissional.

A Copa do Mundo da Fifa é um espetáculo para ser admirado e assistido. Os contratos envolvidos são todos milionários e tudo é glamour. Esse mundo de glamour que o esporte proporciona acaba atraindo muitas crianças e jovens, que participam de peneiras e sonham em ser jogadores profissionais. Querendo saber qual o verdadeiro motivo que leva um jovem a querer ser jogador de futebol, o pesquisador Nilton Andrade da Silva entrevistou um grupo de adolescentes jogadores de três times de futebol de Londrina, Paraná. Depois aplicou um questionário sobre os motivos de querer ser jogador profissional de futebol. A maioria responde que deseja ser jogador de futebol para ter uma boa vida financeira e para trabalhar na profissão de que gosta. No entanto, a maioria garantiu

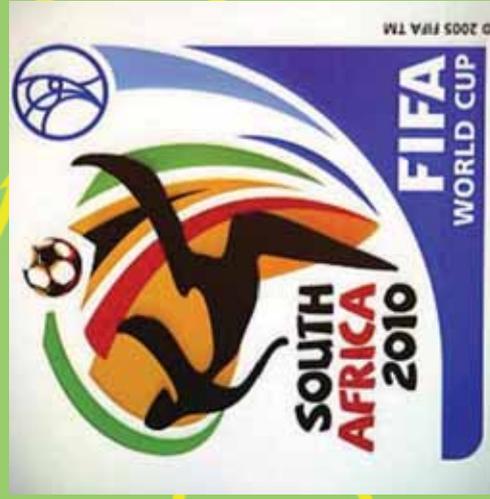
estar se preparando para seguir uma outra profissão caso não consiga se profissionalizar como jogador de futebol.

E infelizmente a maioria desses jovens não consegue entrar para o mundo do futebol profissional. Claro que quem tem esse sonho deve tentar com muita garra alcançar-lo, mas se esse não é o seu caso aproveite esses tempos de Copa e chame seus amigos para uma partida. Jogar futebol faz bem para a saúde. Jogando bola você aumenta a força e a massa muscular, diminui gordura, melhora a resistência e reduz o risco de ter várias doenças. Além disso, a bola faz bem pra mente, ela diminui o estresse e a ansiedade e, por ser um esporte de grupo, aumenta a chance de você fazer bons amigos. Esses motivos já convencem qualquer um a correr pro campinho, então aproveite a Copa, mas não deixe de se exercitar.



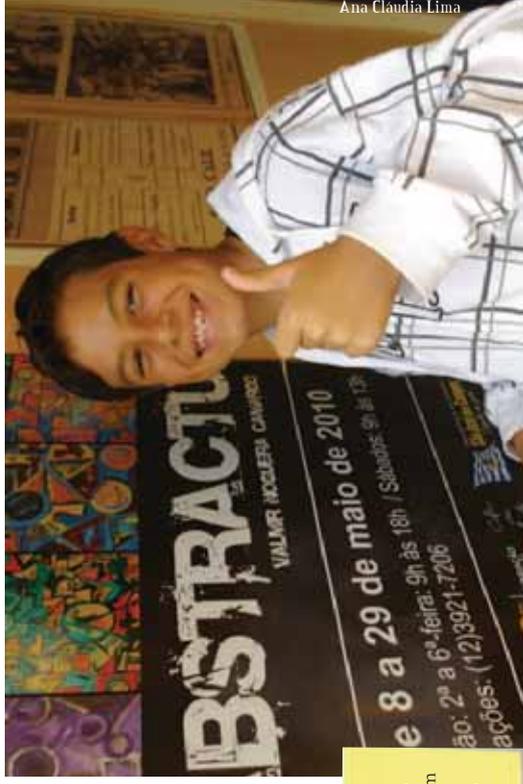
Cartaz da primeira Copa do Mundo

Logo oficial da Copa do Mundo da África do Sul. Você ainda vai ver muito esse logo durante a Copa



Cultura também é para criança

De peças de teatro a exposições de quadrinhos: sempre tem algo legal para fazer!



Luã Façanha na exposição "Abstractu" em São José dos Campos - SP

Ana Claudia Lima

MASP, Museu da Língua Portuguesa, Museu da Imagem do Som, Museu do Imigrante... Provavelmente você já ouviu esses nomes, mas sabe o que todos esses museus têm em comum? Todos ficam na cidade de São Paulo, a maior cidade do Brasil. Mas aí você pensa: eu quero ir no museu, mas será que só tem museu em São Paulo? É claro que não. Mas nem todas as cidades do Brasil têm museus. Na verdade, em apenas 23% das cidades brasileiras existem museus (segundo o IBGE), o que é um número muito baixo. Mas não é só no museu que estão as exposições. Muitas vezes elas acontecem em shoppings, escolas, centros culturais e até mesmo em igrejas.

Para provar que todo mundo pode fazer um passeio diferente na sua própria cidade, convidamos o estudante Luã Façanha para dar uma voltinha cultural. Luã tem onze anos, está na quinta série, adora futebol e é de São José dos Campos, cidade que fica a uma hora de São Paulo. Procuramos, então, opções culturais em São José dos Campos. Encontramos muita coisa legal acontecendo e escolhemos três exposições de arte. (Conferir na próxima página!)

Muitas cidades têm opções culturais diver-

sificadas, como peças de teatro, exposições de museus, shows regionais, mas muita gente não sabe o que acontece na sua própria cidade. O próprio Luã afirmou não saber que existiam lugares assim na cidade. "Se aparecer mais programas assim eu vou querer ir e vou falar para meus amigos irem também." Esse tipo de passeio é importante para o desenvolvimento das crianças, pois fazem com que elas tenham um contato maior com a arte e possa desenvolver seu próprio senso estético.

Foi Luã quem conduziu o nosso roteiro cultural e ele conta que gostou muito do passeio e de todas as exposições. Faça como o nosso repórter-mirim e experimente novas formas de peça de teatro, um show, uma biblioteca... Procure na sua cidade programas culturais, convide seus pais e seus amigos e divirta-se!

Nós separamos algumas sugestões de passeios nas cidades do interior de São Paulo. Quem mora na capital também tem várias opções. Uma maneira de descobrir o que acontece na cidade é a página da internet "Cidade de São Paulo" (www.cidade-de-saopaulo.com) onde você encontra várias opções de passeios.

Exposição de HQ

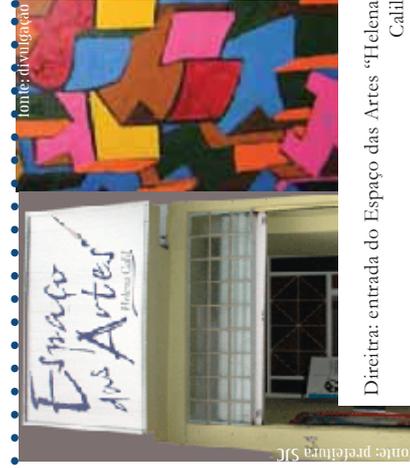
Essa exposição foi organizada no pátio da Fundação Cultural Cassiano Ricardo e trazia uma série de desenhos de personagens de quadrinhos, tanto americanos quanto japoneses. As obras foram feitas por alunos da Fundação Cultural e eram coloridas com lápis de cor. Luã reconheceu a maioria dos personagens e gostou muito da exposição. "Poderia ter uma exposição assim na minha escola, tem muita gente que desenha muito bem lá", comenta.



fonte: prefeitura SP

Arte Sacra

Arte sacra é a arte misturada com religião. Quadros e estátuas que representam cenas bíblicas ou a vida dos santos católicos são considerados arte sacra. Pode parecer estranho uma criança visitar uma exposição assim, mas havia muita coisa interessante para ser vista. A exposição "Inez Weiss: Com argila, com arte e com amor" aconteceu no Museu de Arte Sacra de São José dos Campos, que na verdade é uma pequena capela muito antiga. Lá, além dos quadros da artista Inez Weiss, encontramos objetos muito antigos, datados do século XIX e começo do século XX." Luã se impressionou ao ver como as peças eram antigas: "Essa taça foi feita bem antes de eu nascer, hein!", brincou. Também estavam expostos painéis com fotos antigas da cidade e documentos escritos em latim.



fonte: divulgação

Direita: entrada do Espaço das Artes "Helena Cali"

Agenda: interior de São Paulo

Bauru

Teatro: Grupo "Cuidado que Mancha" Teatro e manipulação de objetos para criar sons. Todo domingo as 15h
Dia 02: Quem não dança balança a criança

Dia 09: Ouvindo coisas

Dia 16: Família sujo

Dia 30: Herói, o herói

Local: Sesc Bauru

Presidente Prudente

Teatrand: todo domingo as 15h

Dia 02: Começim das coisas

Dia 09: A Fabulosa viagem de Duda e Lola em busca da irmã perdida ou... Cadê Kika?

Dia 16: Balonário

Dia 23: Teresinha e Gabriela: uma na rua outra na janela

Dia 30: Memórias de um Sargento de Milícias

Local: Sesc Presidente Prudente

Campinas

Teatro em cena – mostra de peças infantis todo sábado do mês de maio - 16h

Dia 01: O planeta lilás

Dia 08: 5 dançadeiras...peiras meiras dimo-feiras seracoteiras

Dia 15: Copéltas dia 15

Dia 22: O casamento da Dona Baratinha

Dia 29: Bonequinha de pano

Local: Sesc Campinas

Sorocaba

Teatro: Memórias do rio e da terra Contos, cantigas e mitos brasileiros.

Dias 25, 26, 27 e 28 as 10h e as 15h

Local: Usina Cultural

End: Margem direita do rio Sorocaba – Travessa da Rua Padre Madureira

Contação de histórias: Guarda-chuva de histórias

Dia 01 e 15, as 15h

Local: Biblioteca Municipal de Sorocaba

Dia 29, as 15h

Local: Biblioteca Infantil Municipal



+ Campinas

2º Filic 2010 - Festival Internacional da Leitura de Campinas

De 29 de maio a 6 de junho

Este ano a Filc homenageia a escritora Hild Hilist, que morou em Campinas. Mesas literárias, peças teatrais baseadas em clássicos da literatura, contação de histórias, atrações musicais e tenda gastronômica.

Local: Estação Guanabara, Largo do Rosário e Sesc Campinas.

Uma viagem pelo mundo da literatura

As bibliotecas dão espaço para novas formas de interação com os livros



Imagine-se viajando por um mundo onde uma bola de futebol pode falar, um sabugo de milho ganha vida, ou então um mundo em que todos os seus desejos mais bizarros possam ser atendidos. Estas realidades podem estar mais perto do que você imagina, nos livros de histórias fantásticas.

E se chamam "fantásticas" porque falam sobre mundos totalmente diferentes, onde tudo o que você imaginar pode acontecer. Para o escritor Bartolomeu Campos de Queirós, é justamente neste mundo de fantasias que a literatura deve estar: "Eu gosto da literatura porque ela propõe uma reflexão. Ela é feita de duas coisas fundamentais, a palavra e a fantasia". Ele explica que a literatura é um espaço do vivido e do sonhado, uma mistura de memórias e

de coisas imaginadas. "E a biblioteca guarda esse sonho, o que já foi sonhado e o que estamos sonhando. Eu acho que a biblioteca é um espaço fundamental em qualquer sociedade que se pretende mais humana, mais digna e correta, que não dispensa uma boa leitura" revela Bartolomeu.

É em busca de sonhos que a fada Maria do Céu vem de Terra e realiza o desejo das crianças - um menino que passa a entender de tudo da noite para o dia, uma menina que ganha uma casa no meio da praça e muitos outros - mas logo descobre que não há espaço para estes sonhos. Esta história é contada no livro "Onde tem bruxa, tem fada" em que Bartolomeu tenta resgatar a importância da fantasia e dos sonhos nas nossas vidas.

Outro livro bem interessante e que acaba de ser lançado é "O dono da bola - política para crianças e jovens", do escritor Manuel Filho. Na história, uma bola de futebol bem esperta ensina que a política faz parte da vida de crianças e adultos.

Ou que tal aprender um pouco mais sobre as histórias populares que as crianças escutam em diferentes cantos do Brasil? A autora Ana Maria Machado fez uma seleção especial de histórias e está lançando o quarto livro da série "Histórias à Brasileira", para despertar a imaginação dos leitores.

Não deixe o pó acumular

O lugar mais fácil de encontrar os livros é a biblioteca e se for uma biblioteca pública, é para acesso de todos. Mas a biblioteca não é feita somente de livros. Ela pode oferecer mais opções, como peças de teatro, computadores e televisão. A bibliotecária Durvalina Soares Silva, também coordenadora da Biblioteca Pública Viriato Corrêa, explica que as bibliotecas têm que oferecer um espaço que proporcione uma leitura prazerosa e que esteja sempre atualizada. Por isso cada biblioteca pública de São Paulo trabalha com um processo de seleção de livros todos os meses, para que o visitante possa encontrar sempre livros de boa qualidade. "Numa livraria, por exemplo, é possível encontrar todo tipo de publicação, mas na biblioteca nós temos



o cuidado de trazer o que tem de melhor no mercado editorial" diz Durvalina.

A bibliotecária acrescenta ainda que é bastante complicado manter essa atualização em dia, pois são muitos livros lançados em um mesmo ano. Para se ter um ideia, em 2008 foram lançados 3891 livros infantis. Isso significa que seria preciso ler pelo menos 11 desses livros por dia para conseguir ler todos os lançamentos em um ano. Por isso, o processo de seleção das bibliotecas é importante para escolher as melhores obras.

Hoje as bibliotecas trazem mais do que espaços de leitura, elas oferecem espaços de convivência onde as crianças podem conhecer novas obras literárias e participar de atividades como exposições de filmes, exposições e até uma atividade com contação de histórias.

A maior parte das pessoas vão às bibliotecas para fazer pesquisas escolares e poucas se lembram da biblioteca como opção de lazer. Uma pesquisa feita com todas as bibliotecas públicas municipais do Brasil revela que, em média, os brasileiros frequentam bibliotecas menos de 2 vezes por semana!

E ainda são poucas as bibliotecas públicas que ficam abertas nos finais de semana, o que dificulta o acesso dos visitantes que trabalham ou estudam durante a semana, afinal, em que horário poderão ir para a biblioteca?



O livro e você

A leitura é um momento de aprendizado e também de fantasias. O escritor Bartolomeu Campos de Queirós ensina que ler é um ato de liberdade, pois é na leitura que você tem a chance de buscar sonhos. “Ler é entrar num mundo que não é dito, que você tem vergonha de dizer” completa.

Cada um pode ler um livro de diferentes ma-

neiras. Quando você abre um livro e lê mentalmente, você está fazendo uma leitura. E quando a sua professora conta uma história na aula, é uma outra forma de mergulhar na história, que, por sua vez, é diferente de assistir a uma peça de teatro. Ler um texto no computador também é diferente de ler no papel. Experimente cada uma destas formas e conheça novas histórias e personagens para cada leitura.

Você já conhece a biblioteca pública da sua cidade ou bairro? Aqui vão duas sugestões que abrem as portas para a magia dos livros, na cidade de São Paulo.

Biblioteca Pública Viriato Corrêa



O nome da biblioteca é em homenagem ao escritor Manuel Viriato Corrêa Baima do Lago Filho, que escreveu livros como “Os meus bichinhos” (1931) e “O gato comeu” (1943).

É também uma Biblioteca Temática de Literatura Fantástica, com um espaço diferente para entrar no clima das histórias fantásticas ao lado de pilastras inclinadas e de desenhos nas paredes, no teto e até nas janelas.

São mais de 41 mil exemplares de livros didáticos e paradidáticos, jornais, revistas, enciclopédias, gibis e livros do gênero fantástico. Na biblioteca sempre tem sessões de cinema e uma programação variada com oficinas de histórias em quadrinhos e encontros entre leitores.

Onde fica?

Avenida Sena Madureira, 298 – Vila Mariana, São Paulo, SP/ Tel. (11) 5573-4017 e 5574-0389

Que horas funciona?

Terça a Sexta das 10h às 19h, sábados e domingos das 11h às 18h

Biblioteca Municipal Monteiro Lobato



Foi a primeira biblioteca infantil criada no Brasil. Construída 74 anos atrás, a biblioteca serviu de modelo para que outras bibliotecas fossem construídas para crianças e adolescentes.

O nome da biblioteca é uma homenagem ao escritor Monteiro Lobato, autor das histórias mágicas da série de “O Sítio do Picapau Amarelo”, e outros livros como o “Jeca Tatuzinho” (1924) e “A caçada da onça” (1924).

Lá você pode ter acesso a livros, enciclopédias, revistas e outros materiais educativos. Além disso, tem a gibiteca e uma exposição com objetos pessoais do Monteiro Lobato para você conhecer um pouco mais da vida do escritor. Na programação da biblioteca há sessões de cinema, exposições de gravuras e ilustrações e encontros com autores de livros infantis.

Onde fica?

Rua General Jardim, 485 – Vila Buarque, São Paulo- SP / Tel. (11) 3256-4438 e 3256-4122

Que horas funciona?

Segunda a Sexta das 8h às 18h, sábados das 10h às 17h (à Sala de Leitura, a Gibiteca e a área de leitura de periódicos abrem também aos domingos das 10h às 14h)



Construindo sonhos

O Projeto Guri completa 15 anos

Contrabaixo, flauta transversal, cavaquinho, cultura, ensino e integração são apenas alguns dos instrumentos do Projeto Guri — que está completando 15 anos de trajetória no ensino da música em todo o estado de São Paulo e abrindo caminhos para que meninos e meninas possam desenhá-los na vida pessoal.

São mais de 15 opções de instrumentos além das aulas de coral infantil e dos ensaios gerais da orquestra e camerata. Para participar basta ser estudante, ter entre 8 e 18 anos e se inscrever em uma das unidades que podem estar dentro de escolas ou em instituições de cultura.

O mais legal é que as aulas são de graça, então todos podem participar. As aulas

costumam ser duas vezes por semana, com turmas de até 12 alunos para cada professor e só vale se inscrever para aulas de um instrumento, pois assim, mais e mais estudantes podem entrar no projeto. Quem tem entre 6 e 8 anos também pode ter uma iniciação musical com aulas do coral infantil, que costuma se apresentar junto com a orquestra ou com a camerata.

Os professores estão lá para ensinar a tocar um instrumento, a ler a partitura e também para mostrar que a música pode ajudar a trabalhar em equipe e até a se preparar melhor para as provas da escola.

A ideia é popularizar a música e contribuir para que todas as crianças e adoles-

David tem 10 anos e está aprendendo a tocar cavaquinho. Começou a frequentar as aulas do Projeto Guri neste ano e já está na turma avançada



Karin Kimura

com notas musicais

com muita história para contar

centes tenham acesso à cultura. Tudo começou na Oficina Cultural Amácio Mazzaropi, com 180 alunos inscritos. Hoje, são mais de 380 alunos espalhados em diversas cidades, sendo que só na cidade de São Paulo são 22 pólos distribuídos de leste a oeste.

O projeto cresce em ritmo acelerado e com a quantidade de alunos inscritos no Guri dá até para lotar um estádio de futebol! São 40 mil alunos que aprendem a tocar instrumentos como violino, bateria, violoncelo, clarinete e muitos outros.

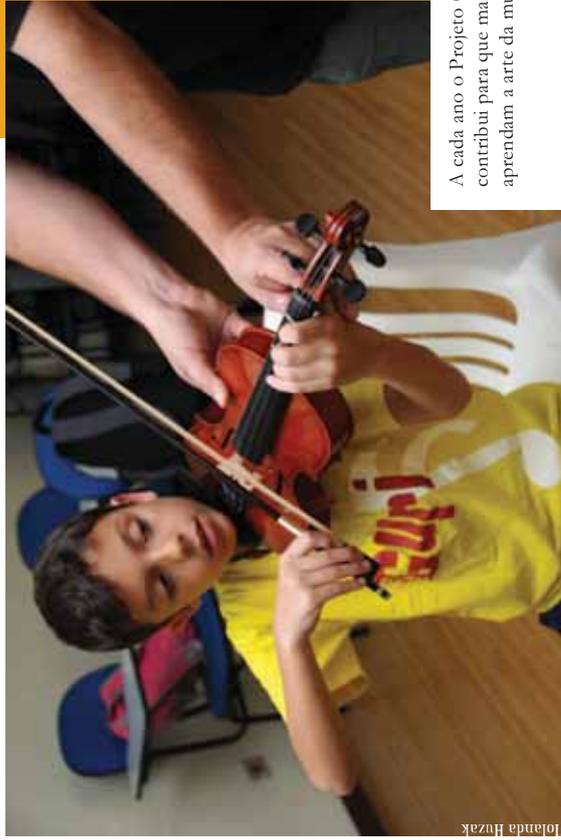
Para o estudante David da Silva Costa, de 10 anos, aprender a tocar o cavaquinho já é um sonho que está sendo realizado. Ele começou a frequentar as aulas no começo do ano e se esforça bastante para aprender os acordes, tanto que já está na turma avançada. Ele conta que escolheu este instrumento porque seu pai também toca e porque gosta de pagode. “Te-ngo von tade de ser jogador de futebol ou então de tocar cavaquinho em um grupo de pagode”, diz. Ele estuda na escola pela manhã e duas vezes por semana vai ao Guri, onde tem aulas à tarde e completa: “Eu gosto daqui porque me sinto alegre, à vontade”.

Para ajudar os novos integrantes a escolher o instru-



Isabella Huzak





A cada ano o Projeto Guri contribui para que mais crianças aprendam a arte da música

Isabella Huzak

Takai e Rappin' Hood cantaram e tocaram junto com 380 alunos do projeto e depois de muito trabalho com as gravações e edição, nasceu um CD com 18 canções inéditas, criadas especialmente para o Guri.

Quem quiser conhecer o projeto da sua cidade, pode visitar www.projeto-guri.org.br Lá tem uma lista com todos os pólos, organizados por cidade e você encontra o telefone e o endereço de cada pólo, assim você pode marcar uma visita para conhecer melhor os professores e o local. Em geral as inscrições para novas turmas são abertas no começo do semestre, então fique atento que a próxima vaga pode ser sua. Não é preciso ter o instrumento em casa, por que são todos oferecidos pela escola, a única coisa que precisa é de força de vontade!

mento, os pólos organizam uma semana de integração em que os professores apresentam os instrumentos, saxofone e flauta costumam ser os instrumentos mais procurados, mas foi o violão que atraiu o estudante Douglas Monteiro Silva, de 16.

Douglas entrou para o projeto com 12 anos e desde o começo já participava de apresentações musicais. Já tocou com a orquestra em um evento do Parque Ibirapuera junto com os colegas do Guri, já se apresentou na Sala São Paulo (principal palco da música clássica do Brasil) e até em outras cidades da região. O estudante conta que essas apresentações o incentivaram a conhecer cada vez mais a música.

E as comemorações dos 15 anos renderam até a gravação do CD "Projeto Guri Convida". Artistas como Arnaldo Antunes, Fernanda

Hoje, o projeto está dividido em 380 pólos com mais de 40 mil integrantes em todo o estado de São Paulo



Comprar

PODIA

comer

USAR

Você faz tudo o que os comerciais dizem?

Quem gosta de ver TV levanta a mão! Quase toda criança deve ter levantado a mão. E além dos desenhos, filmes e novelas, o que as crianças mais assistem na TV são os comerciais. São brinquedos, doces, salgadinhos, sapatos, roupas e muitos outros produtos que fazem propaganda na TV. Um programa de uma hora tem em média oito minutos só de comerciais. Cada propaganda dura em média 30 segundos.

Alguns defendem que tanta publicidade é ruim, outros dizem que não interfere. Um dos principais defensores de que toda essa publicidade não é boa para as crianças é o Instituto Alana, com o projeto Criança e Consumo. De acordo com o Instituto, a publicidade transforma as crianças em consumistas, desperdiçando a vontade de comprar qualquer coisa, mesmo sem muita utilidade.

Para quem não sabe, consumista é aquela pessoa que compra muitas coisas sem estar precisando delas de verdade. Ela acaba comprando não por necessidade, mas pelo prazer da própria compra. E essa atitude não

A televisão não chega a ser malvada assim, mas é sempre bom tomar cuidado: não fique horas sentado na frente da TV e sempre pratique exercícios.



faz bem para ninguém: uma pessoa consumista acaba gastando mais dinheiro do que deveria e ainda prejudica o meio ambiente, pois gera uma quantidade maior de lixo com as embalagens e com os produtos antigos.

Um grande número de propagandas tem a criança como alvo, mesmo não sendo de um produto exclusivo para o público infantil, porque as crianças tem voz ativa dentro de suas casas e acabam influenciando a compra de quase todos os produtos da família. Além disso, por aínda estarem em fase de crescimento, crianças são seres em formação, que acabam absorvendo mais facilmente determinadas ideias. As crianças menores, por exemplo, acreditam em tudo o que é dito na propaganda, elas não entendem que determinados efeitos – como ursinhos fofos e bonecas que se mexem nas propagandas – só estão no comercial para ilustrar,

que eles não são reais. Muita publicidade pode fazer mal para a saúde também. Já reparou como aquele lanche ou aquela bolacha parecem muito mais gostosos no comercial? Os comerciantes de comidas voltados para crianças e adolescentes são em sua grande maioria de alimentos pobres em nutrientes e ricos em açúcares e gorduras. Uma pesquisa realizada nos Estados Unidos mostrou para um grupo de crianças um programa de TV com os intervalos comerciais. Para um segundo grupo mostrou o mesmo programa, mas sem as propagandas. Depois os dois grupos foram reunidos numa sala para lancharem. O grupo que assistiu aos comerciais acabou escolhendo mais os produtos que viu na televisão para comer.

Os publicitários e as fabricantes de alimentos industrializados defendem que a propaganda não é culpada pelo consumismo e pelo consumo excessivo de alimentos gordurosos. Para eles tudo depende de um bom relacionamento entre pais e filhos, pois é obrigação dos pais ensinarem seus filhos a comprar com responsabilidade e a comer corretamente. Eles defendem ainda que exista uma lei sobre como devem ser as propagandas voltadas para as crianças. Já os que veem a publicidade como vilã defendem que sejam proibidas publicidades voltadas para o público infantil, como já acontece em diversos países.

Malvada ou boazinha, a publicidade para crianças continua a existir na TV e nas revistas. Devemos sempre prestar atenção se o que é mostrado é o que realmente o produto faz. E, no caso dos alimentos, se aquela comida que parece tão gostosa não vai fazer mal a nossa saúde. Vamos provar que as crianças sabem sim o que é bom para sua saúde e para o mundo.

Música para os sentidos

O que é a trilha sonora e por que ela é importante?

Da próxima vez que você for assistir a um filme em casa, faça um teste: diminua o volume da televisão até ficar mudo e tente apenas ver as imagens. Quanto tempo você conseguiu ver dessa maneira? É estranho acompanhar um filme sem o som, não é?

O som no cinema tem um papel importante no andamento da história e não só por cau so dos diálogos, mas também pela ambientação e pelo clima criado em conjunto com a sequência de imagens.

Uma perseguição, um gesto de carinho ou uma situação engraçada não passariam a mesma sensação se não fosse pela música. E o diretor tem a liberdade de moldar o filme com a trilha, quando trabalha junto com o compositor das músicas.

Os primeiros filmes exibidos no cinema não tinham som e era chamado de cinema-mudo. Mas isso era resolvido com o acompanhamento de um pianista que finha que dar o clima a cada cena, com músicas mais agitadas ou mais tristes. Alguns cinemas tinham até uma orquestra inteira.

Mais tarde a trilha sonora passou a ganhar destaque. É um filme que revolucionou a maneira como o som era usado no cinema foi a ani-

mação da Walt Disney, chamada Fantasia. É neste filme que o personagem Mickey Mouse aparece como um feiticeiro, com um chapéu azul. Ainda na onda da música clássica, como nos outros filmes da época, Fantasia traz pela primeira vez os personagens dançando conforme a música, e mesmo sem falas, é possível entender as cenas pelos sons.

Com o passar dos anos, novas técnicas de filmagens e projeção contribuíram para o desenvolvimento do cinema. As músicas das trilhas já não são mais somente instrumentais. A música pop e rock passam a ganhar espaço tanto nas rádios quanto nos cinemas e algumas são feitas especialmente para o filme.

O filme "Fantasia" transformou o papel da música no cinema

"E o Oscar vai para..."

Essa célebre frase revela o reconhecimento de um filme diante dos críticos de cinema. Trata-se da mais importante premiação no mundo cinematográfico que prestigia os melhores filmes em diferentes categorias. Nos primeiros anos do cinema, a trilha sonora não tinha tanto destaque, tanto que nem era levada em conta na premiação do Oscar.



Mas hoje, tem uma categoria específica só para a produção sonora que avalia a originalidade das músicas.

O Oscar de 2010, na categoria de "Trilha sonora original", foi para o filme "Up: Altas aventuras", da produtora Pixar. No filme, a música-tema serve de base para toda a história algumas vezes mais lenta para as partes tristes e outras mais rápidas para as partes alegres. A trilha sonora é assinada pelo compositor Michael Giacchino, que também fez a trilha dos filmes "Os Incríveis" e "Ratatouille".



Desenhos que entraram para a história do Oscar

Esta não é a primeira vez que uma animação ganha o Oscar de trilha sonora. No total outros 7 desenhos animados ganharam a estatueta desta categoria.

Up - Altas Aventuras

Compositor: Michael Giacchino
No dia em que recebeu o prêmio, Giacchino disse que a primeira vez que começou a mexer em uma câmera foi aos nove anos e que desde então começou a fazer filmes. "Sei que há muitas crianças mundo afora que não têm apoio. Se você é criativo, vá lá e faça, não deixe que os outros te digam que é uma perda de tempo. Faça!"

Pocahontas

Compositores: Alan Menken, Stephen Schwartz
A trilha se baseia no ritmo das tribos indígenas americanas, com batidas semelhantes que se encaixam na história. A vida de Pocahontas é baseada em fatos reais: uma índia que se apaixonou por um estrangeiro e não sabe se abandonar a sua tribo ou não

O Rei Leão

Compositor: Hans Zimmer.
Ganhador do Oscar de trilha Sonora Original e Melhor Canção Original, com *Can you feel the love tonight*. O álbum é uma das trilhas sonoras mais vendidas da história e tem a participação do músico sul-africano Lebo M. que contribuiu para a influência africana do vocal e da percussão

Aladin

Compositor: Alan Menken
Também premiado pela Música Original, junto com Tim Rice - *A Whole new world*, Menken ficou conhecido como "Senhor Melodia" por suas composições. A música fez tanto sucesso que muitas pessoas voltavam para os cinemas, só por causa da trilha sonora

A Bela e a Fera

Compositor: Alan Menken
A parceria de Alan Menken com Howard Ashman deu tão certo que dois anos depois do sucesso da trilha do filme "A Pequena Sereia", os mesmo compositores ganharam o Oscar de Trilha Sonora Original e de Canção Original

A Pequena Sereia

Compositor: Alan Menken
A música *Under the Sea* também ganhou o Oscar de Canção Original, e é uma música cantada pelo personagem Sebastião, a lagosta que tenta convencer a sereia Ariel sobre as vantagens de viver no fundo do mar

Pinóquio

Compositores: Leigh Harline, Paul J. Smith, Ned Washington
Além do prêmio de trilha sonora, o filme levou a melhor na categoria de Canção Original, com a música *When You Wish Upon a Star*. Sabe aquela música que toca no começo de todos os filmes da Disney, enquanto o castelo surge no meio das nuvens? É justamente esta a música que marcou o filme "Pinóquio"

Dumbo

Compositores: Frank Churchill, Oliver Wallace
O filme do elefantezinho que consegue voar com suas grandes orelhas fez sucesso, antes mesmo de seus pais terem nascido. A trilha completa do filme nunca chegou a ser lançada no Brasil em CD e entre as músicas marcantes, está *Pink Elephants on Parade*.

