



Universidade Estadual de Maringá
Mestrado Profissional em Ensino de História



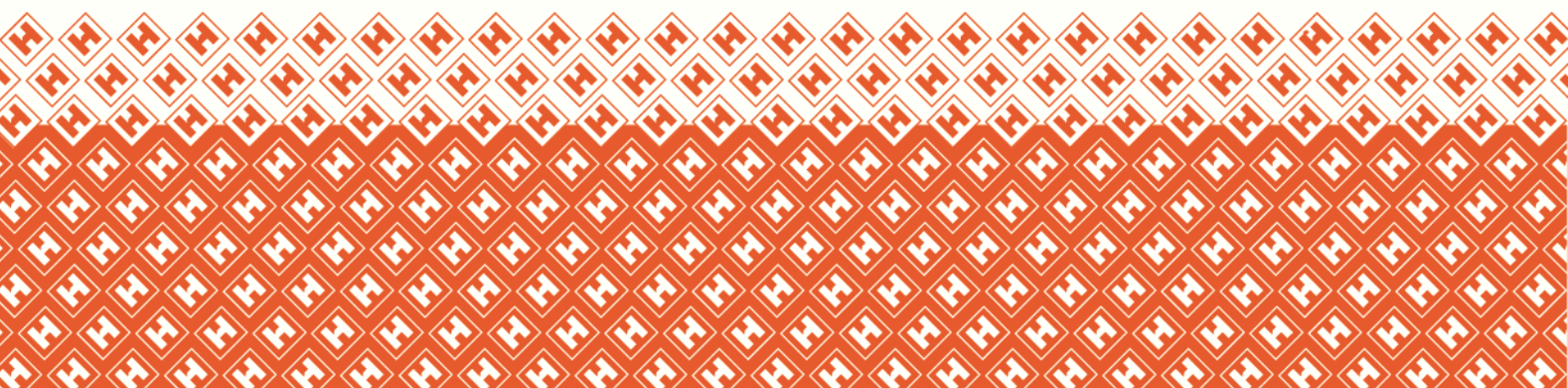
PROFHISTÓRIA

MESTRADO PROFISSIONAL
EM ENSINO DE HISTÓRIA

THAIS MENEZES MONTINI

**DIDÁTICA DE HISTÓRIA NO
ENSINO FUNDAMENTAL I,
VALORIZAÇÃO DO FOLCLORE DA
SABEDORIA POPULAR POR MEIOS
DE JOGOS EDUCATIVOS.**

Universidade Estadual de Maringá - UEM
Setembro/2025



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE HISTÓRIA
NÍVEL DE MESTRADO PROFISSIONAL – PROFHISTÓRIA**

THAIS MENEZES MONTINI

**DIDÁTICA DE HISTÓRIA NO ENSINO FUNDAMENTAL I,
VALORIZAÇÃO DO FOLCLORE DA SABEDORIA POPULAR POR
MEIOS DE JOGOS EDUCATIVOS.**

**MARINGÁ– PR
2025**

THAIS MENEZES MONTINI

**DIDÁTICA DE HISTÓRIA NO ENSINO FUNDAMENTAL I,
VALORIZAÇÃO DO FOLCLORE DA SABEDORIA POPULAR POR
MEIOS DE JOGOS EDUCATIVOS.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, nível de Mestrado Profissional, da Universidade Estadual de Maringá (UEM), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre.

Área de Concentração: Ensino de História

Linha de Pesquisa: Saberes Históricos no Espaço Escolar

Orientador(a): Dr. Ailton José Morelli .

**MARINGÁ – PR
2025**

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
(Biblioteca Central - UEM, Maringá - PR, Brasil)

M792d Montini, Thais Menezes
Didática de história no ensino fundamental I, valorização do folclore da sabedoria popular por meios de jogos educativos / Thais Menezes Montini. -- Maringá, PR, 2025. 57 f. : il. color., figs.

Acompanha produto educacional: Sequência didática : folclore no Brasil - identidade e cultura. 6 f.

Orientador: Prof. Dr. Ailton José Morelli.
Dissertação (mestrado profissional) - Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Departamento de História, Programa de Pós-Graduação em Ensino de História (Rede Nacional - Polo PROFHISTÓRIA - UFRJ) - Mestrado Profissional, 2025.

1. Ensino de história. 2. Folclore - Identidades culturais. 3. Estratégias lúdicas. 4. Jogos pedagógicos. I. Morelli, Ailton José, orient. II. Universidade Estadual de Maringá. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Departamento de História. Programa de Pós-Graduação em Ensino de História (Rede Nacional - Polo PROFHISTÓRIA - UFRJ) - Mestrado Profissional. III. Título.

CDD 23.ed. 907

THAIS MENEZES MONTINI

DIDÁTICA DE HISTÓRIA NO ENSINO FUNDAMENTAL I, VALORIZAÇÃO DO FOLCLORE DA SABEDORIA POPULAR POR MEIOS DE JOGOS EDUCATIVOS.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr. Ailton José Morelli – UEM, Maringá

Prof^a. Dr^a. Márcia Elisa Teté Ramos - UEM, Maringá

Prof^a. Dr^a. Luciana de Fátima Marinho Evangelista -UNESP, Assis

Data de Aprovação

02/09/2025

Maringá – PR

PREFÁCIO

A paixão pela História sempre pautou a minha trajetória. Ingressei na graduação aos 19 anos e, no terceiro semestre, comecei a lecionar por meio de um programa de estágio remunerado municipal. A experiência inicial foi o que me motivou a cursar Pedagogia. Desde então, a dedicação ao ensino me permitiu acumular oito anos de atuação profissional, cobrindo todas as etapas, da educação infantil à EJA.

Minha fascinação pela literatura e pelos livros me levou a cursar Letras, complementando minha formação e meu apreço pelo conhecimento ancestral. Além disso, fiz diversas pós-graduações, como em alfabetização e letramento, neuropsicopedagogia, educação especial e inclusiva, filosofia e sociologia. Desde a infância, a cultura popular esteve presente na minha vida, seja nas cantigas, nas brincadeiras ou nos ditos que ouvia de meus pais e avós, por intermédio deles fui apresentada a um universo de costumes e tradições que moldaram minha percepção do mundo.

Nesse percurso profissional, notei com preocupação o esquecimento desses costumes e o abandono das nossas raízes folclóricas. A valorização da cultura estrangeira em detrimento das nossas próprias tradições me motivou a estudar o tema e a desenvolver algo que pudesse retomar e trazer essa riqueza para a sala de aula.

A oportunidade de realizar o sonho de ser aluna da Universidade Estadual de Maringá (UEM), por meio do programa PROFHISTÓRIA, concretizou minha aspiração de vida acadêmica. Meus pais me apoiaram em meus estudos e ficaram muito felizes com a minha aprovação. O programa se encaixou de forma adequada em meus objetivos, pois buscava uma didática voltada para o resgate da cultura popular em sala de aula, algo que pudesse surtir efeito e despertar o interesse dos alunos.

A presente dissertação, intitulada Didática de História no Ensino Fundamental I: a valorização do folclore da sabedoria popular por meio de jogos educativos, une o ato de ensinar, o lúdico e o folclore. Proponho uma abordagem pedagógica para que nossas tradições sejam não apenas preservadas, mas celebradas pelas futuras gerações, despertando a mesma paixão que me impulsionou a explorar esse mundo tão rico de elementos e tão nosso.

RESUMO

MONTINI, Thaís Menezes. **Didática De História No Ensino Fundamental I, Valorização Do Folclore Da Sabedoria Popular Por Meios De Jogos Educativos**. 61 páginas. Programa de Pós-Graduação em Ensino de História – Mestrado Profissional – Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2025.

O ser humano, marcado por sua história e cultura, molda a sociedade ao longo do tempo através de interações baseadas na comunicação e nos padrões de comportamento. O ensino de História, ao acompanhar essas transformações sociais, visa promover uma compreensão mais profunda da realidade, utilizando uma variedade de fontes históricas e métodos historiográficos. O estudo visa fornecer suporte teórico aos educadores em conformidade com as Diretrizes Curriculares da Educação contribuindo para uma aprendizagem significativa, lúdica e culturalmente contextualizada. Este estudo investiga como estratégias lúdicas, em especial a utilização de jogos pedagógicos pelos estudantes, podem contribuir para a valorização do folclore e para a construção de identidades culturais no Ensino Fundamental I. Espera-se oferecer subsídios teórico-práticos para docentes, validar instrumentos de avaliação do aprendizado lúdico e aportar à discussão sobre ensino de memória e inclusão cultural no currículo.

Palavras-chave: Ensino de História, Folclore, Jogos, Estratégias Pedagógicas.

ABSTRACT

MONTINI, Thaís. **History Teaching in Elementary School I, Appreciation of Folklore and Popular Wisdom Through Educational Games.** 61 pages. Professional Master's Program in History Teaching – State University of Maringá, Maringá 2025.

Human beings, marked by their history and culture, shape society over time through interactions based on communication and behavioral patterns. By accompanying these social transformations, history teaching aims to promote a deeper understanding of reality, utilizing a variety of historical sources and historiographical methods. This study aims to provide theoretical support to educators in accordance with the Curricular Guidelines for Education, contributing to meaningful, playful, and culturally contextualized learning. This study investigates how playful strategies, particularly the use of educational games by students, can contribute to the appreciation of folklore and the construction of cultural identities in Elementary School I. The aim is to provide theoretical and practical support for teachers, validate instruments for assessing playful learning, and contribute to the discussion on memory teaching and cultural inclusion in the curriculum.

Keywords: History Teaching, Folklore, Educational Games, Pedagogical Strategies.

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| INTRODUÇÃO | 14 |
| CAPÍTULO 1: O FOLCLORE E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA A SOCIEDADE | 19 |
| 1.1 Nomenclatura e Delimitação | 19 |
| 1.2 Desenvolvimento do Interesse Nacional Pelo Folclore | 20 |
| 1.3 Desafios Impostos | 23 |
| 1.4 A Aplicação do Folclore em Sala de Aula | 29 |
| CAPÍTULO 2: ENSINO DE HISTÓRIA | 32 |
| 2.1 O Papel do Ensino de História no desenvolvimento do pensamento crítico e da consciência histórica. | 32 |
| 2.2 A importância de metodologias pedagógicas diversificadas no ensino de história | 35 |
| 2.3 O valor da história na formação da cidadania e na compreensão das diversidades culturais | 37 |
| CAPÍTULO 3: O USO DO LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA | 42 |
| 3.1 A importância do lúdico no desenvolvimento infantil e na formação do caráter | 42 |
| 3.2 Contribuições de teóricos sobre o lúdico na educação | 43 |
| 3.3 Aplicação do lúdico na educação escolar e o uso de recursos culturais como o folclore. | 44 |
| CAPÍTULO 4: SEQUÊNCIA DIDÁTICA | 49 |
| 4.1 Sequência didática: Folclore no Brasil - Identidade e Cultura. | 49 |
| 4.2 Jogo 'A missão do negrinho.' | 51 |
| 4.3 Questionário | 55 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS | 57 |
| REFERÊNCIAS | 59 |
| ANEXOS | 62 |

INTRODUÇÃO

O ser humano é intrinsecamente marcado por sua história e cultura e observa-se que com o decorrer do tempo as interações humanas se baseiam na comunicação e nos padrões de comportamento adquiridos, sendo que em cada período histórico, é possível notar transformações nas estruturas da sociedade. Essas são retratadas nas manifestações culturais transmitidas pela oralidade na contação de histórias e uso de músicas. Essas também servem para consolidar tradições e influenciam nas formas de expressão posteriores.

Sendo o ser humano principal agente da história, ele é responsável por promover remodelações no pensamento e adaptações sociais conforme cada época, atendendo às expectativas e demandas de cada período. Em cada um nota-se o movimento e a transformação constante, e o ensino de História segue esse curso da renovação social, que atualmente propõe um modelo de sociedade inclusiva e aberta à diversidade.

O ensino e aprendizado da História busca ampliar a compreensão do passado ao abordar temas que se conectam com a realidade, proporcionando uma visão mais profunda do mundo e da sociedade a qual o aluno está inserido. Nesse contexto, a análise de uma variedade de fontes históricas desempenha um papel importantíssimo na formação do pensamento histórico. Essa abordagem favorece a aproximação com o método historiográfico, ao mesmo tempo em que considera as necessidades sociais e culturais dos estudantes. Embora haja um número considerável de estudos nessa área, o campo ainda carece de avaliações sistemáticas contínuas, tornando-se, portanto, um terreno fértil para investigações científicas sobre como o ensino de história pode ser ainda mais efetivo aos alunos do Ensino Fundamental I.

A integração do ensino de História com o estudo do folclore pode enriquecer a compreensão dos alunos sobre a formação cultural e social de sua comunidade, ao mesmo tempo em que desenvolve suas habilidades de análise crítica e interpretação de fontes históricas.

Consoante a isso, verifica-se que o conceito de folclore é compreendido como um conjunto de tradições culturais, expressões e práticas transmitidas oralmente de geração em geração em uma comunidade. O folclore abrange uma ampla gama de elementos, incluindo mitos, lendas, contos populares, canções, parlendas, danças, figurinos, gastronomia, entre outros. (CASCUDO, 2004).

De acordo com o especialista em cultura popular Roberto Benjamin (2004), as tradições populares reconhecidas como folclore, conforme o próprio cunho da palavra, forjada artificialmente por William John Thom em 1846, ao unir folk (povo) e lore (saber): são a sabedoria do povo e é “universal e tradicional em seus temas e motivos, que devem ser considerados invariantes. É regional e atualizado na ocorrência das variantes, que são o resultado da criatividade do portador do folclore e de sua comunidade”. (BENJAMIN, 2004, p.5).

O comportamento humano, as vivências, a cultura, valores, identidade e profundos aspectos da sociedade ao longo do tempo podem ser compreendidos através do estudo do folclore, e nota-se no tema do folclore brasileiro, que a sua essência maior está atrelada a um “povo pobre, sofrido que através de suas danças e roupas ornamentadas, demonstram sua maior característica que é a felicidade.” (CASCUDO, 2006, p.29).

Valorizar o folclore no Ensino Fundamental I pode ser uma experiência enriquecedora para os alunos, ajudando-os a conectar-se com as raízes culturais, a compreender a diversidade e a desenvolver uma apreciação mais profunda pela história e tradições. (SEED, 2018).

A problemática que inicialmente orientou a investigação relacionava-se ao objetivo do ensino da história em formar cidadãos com senso crítico, no âmbito social do desenvolvimento humano e na medida em que o conteúdo aprendido em sala de aula deve servir para a compreensão do mundo pelo discente e a metodologia de ensino de História em sala de aula. Delimitando a pesquisa, buscou-se compreender a associação entre as práticas culturais folclóricas e a construção de uma identidade por meio da diversidade, levando ao questionamento: De que maneira a utilização de jogos produzidos pelos alunos influencia a valorização do folclore e a construção de identidade cultural em estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental I?

O ensino de História tem passado por recentes e marcantes alterações em sua trajetória escolar, deixando de ser um estudo mnemônico de uma sucessão cronológica de realizações e se tornando uma disciplina estruturada sob paradigmas metodológicos que buscam incorporar uma diversidade de sujeitos e valorizar a identidade nacional. Com isso, o objetivo central deste trabalho é investigar os efeitos de uma sequência didática baseada em jogos sobre a valorização do folclore e a construção de identidade cultural em estudantes do 5º ano. A intenção é proporcionar aos educadores um suporte teórico que possa ser aplicado em sala de aula, em conformidade com as Diretrizes Curriculares da Educação vigentes.

Além disso, este estudo busca explorar estratégias pedagógicas eficazes com o uso de jogos para melhorar o ensino do Folclore no Ensino Fundamental I, analisar como o folclore nacional pode ser valorizado por meio de um jogo. Propor um plano de aula que integre o jogo ao ensino de História. Analisar, por meio de entrevistas e observação, como o processo de criação e jogo favorece a apropriação de significados culturais e avaliar o engajamento e as competências socioemocionais mobilizadas durante a atividade lúdica, além de validar os instrumentos aplicados (questionário, roteiro de entrevista, roteiro de observação).

Todos nós, desde crianças, estamos habituados à prática de brincar e jogar. Os jogos e o brincar são práticas costumeiras que estão, intrinsecamente, ligadas à vida cotidiana. Constituindo-se em atividades interligadas no processo de educação, entretenimento, interação e socialização. Como por exemplo: o conhecido jogo de Dominó surgido na China por volta 243 a 181 a.C. e que pode ser utilizado como atividade de memorização e ou exercício matemático, mas também, como uma forma de interação e socialização entre os indivíduos, no qual as pessoas interagem entre si e precisam seguir as regras como um processo social; ou mesmo entretenimento como um passatempo qualquer.

Esse é um componente de grande importância no desenvolvimento humano, evidenciado na infância e que acompanha pela vida: o brincar, que se dá através do corpo e do lúdico. A brincadeira tem sido compreendida como fundamental para o desenvolvimento e a socialização das crianças, compreende-se que o brincar apesar de ser um ato comum, não é simples, mas algo complexo. Por meio da brincadeira aprendem-se valores que colaboram para o desenvolvimento da personalidade, identidade e relacionamentos construídos. (LAZARINI, 2010).

Entendendo que o objetivo desse trabalho é explorar estratégias pedagógicas eficazes com uso de jogos para a melhoria do ensino do folclore no ensino de História no Ensino Fundamental I, voltadas para a construção da identidade e das memórias locais; a descrição da metodologia escolhida apresenta o caminho a ser percorrido para fundamentar o uso de jogos para o ensino do folclore como objeto de estudo da pesquisa.

Assim sendo, o caminho do processo científico utilizado será a metodologia qualitativa, abordagem que permite levantar dados, realizar sua interpretação e compreender comportamentos. Cabendo a essa pesquisadora buscar grande número de informações para melhor interpretação, conforme sugere Minayo, (2004, p.67).

A investigação científica se iniciou com a escolha do assunto e a elaboração do problema, a partir disso a pesquisa bibliográfica promove a fundamentação teórica que alicerça a análise das informações obtidas com a coleta de dados, que conforme o rumo da

pesquisa, pode gerar a necessidade de investigar determinados vieses da informação, de acordo com a interpretação realizada. (GIL, 1999).

Com esse propósito o trabalho se iniciará com o levantamento bibliográfico sobre o Folclore nacional e de que forma tem sido apresentado aos alunos do Ensino Fundamental I, bem como fundamentação teórica embasando a atividade proposta, elucidando questões sobre o ensino de história e sobre o lúdico na educação. Posteriormente será proposto um plano de aula para que o docente utilize jogos para trabalhar o folclore nacional em sala de aula. Para assegurar e validar a pesquisa, serão realizadas entrevistas estruturadas com os alunos participantes da aula, identificando sua percepção de cultura e folclore nacional, bem como o aprendizado por meio dos jogos.

Amostra: duas turmas do 5º ano (aprox. 40–50 alunos) de uma escola pública municipal, selecionadas por conveniência. Selecionar, para entrevistas semiestruturadas. Ao trabalhar conteúdos sensíveis (violência/ escravidão presentes na lenda do Negrinho do Pastoreio) haverá orientação prévia à turma e uso de linguagem adequada à faixa etária.

Procedimentos: aplicar um questionário pré-intervenção para mapear conhecimentos e atitudes sobre folclore; implementar a sequência didática de quatro aulas com preparação e realização do jogo A Missão do Negrinho (conforme plano); durante as aulas, realizar observações estruturadas e registro de campo; após as aulas, aplicar questionário pós e realizar entrevistas semiestruturadas com a amostra selecionada.

Instrumentos: questionário fechados com escala Likert 4–5 pontos para itens de conhecimento/atitude; perguntas abertas para percepção; roteiro de entrevista semiestruturada; roteiro de observação com itens de engajamento, cooperação, entendimento da lenda; registro fotográfico das produções (com autorização). O roteiro das entrevistas será composto de acordo com os objetivos ora apresentados, sobre a valorização do folclore, a percepção da cultura regional. O resultado das entrevistas realizadas será submetido a análise e apresentado em forma de gráficos para melhorar a compreensão.

No capítulo I é apresentada a discussão sobre o Folclore, incluindo a abrangência e delimitação do termo, a importância dos valores culturais na constituição da coletividade e seus impactos na formação de uma identidade social e cultural, além dos desafios dessa área do estudo e as principais contribuições de autores brasileiros.

Em sequência o capítulo II trabalhará o tema do ensino de História, a visão dos autores Le Goff e Bloch e a base curricular atual, em que o aluno deve ter no aprendizado de História o desenvolvimento do senso crítico, uma visão dos acontecimentos e como isso tem impacto

no presente e no futuro, além de apresentar a importância de diversificar as estratégias pedagógicas em sala de aula.

O capítulo III fornecerá a base teórica para utilizar os jogos e o lúdico como ferramenta didática, pautando a discussão a partir de autores como Vygotsky, além de trabalhos de pesquisadores que obtiveram resultados positivos ao utilizar jogos em sala de aula.

No capítulo IV será apresentado o plano de aula, sendo que serão utilizadas 3 momentos distintos para apresentação e desenvolvimento do tema e por fim o uso do jogo de tabuleiro desenvolvido por essa professora denominado “A Missão do Negrinho” promovendo assimilação do conteúdo, fixação das informações e promove a consciência do folclore de forma divertida e envolvente.

A escolha da lenda do Negrinho do Pastoreio permite trabalhar com a turma diversos fatores, como a forma que os negros eram vistos e tratados na sociedade brasileira que ainda era escravocrata, promover reflexões sobre preconceito e racismo e para discutir a preservação da memória e da narrativa histórica.

CAPÍTULO 1

O FOLCLORE E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA A SOCIEDADE

1.1 Nomenclatura e Delimitação

A Carta do Folclore Brasileiro de 1951 sugere utilizar o termo com letra maiúscula, Folclore, para indicar o campo do conhecimento e com letra minúscula, folclore, como um fato folclórico, de forma específica. No primeiro uso, o Folclore deve então estudar o homem como ser social e suas expressões culturais por onde manifesta seus sentimentos, pensamentos e ações. (CNF, 1951).

Na vasta obra intitulada Dicionário do Folclore Brasileiro, Luís da Câmara Cascudo no verbete folclore elucida que esse deve ser compreendido como

a cultura do popular, tornada normativa pela tradição. Compreende técnicas e processos utilitários que se valorizam numa ampliação emocional além do ângulo do funcionamento racional. [...] o folclore inclui uma quarta dimensão, sensível ao seu ambiente. (CASCUDO, 2001, p. 400).

Há também uma discussão sobre sua delimitação material, semântica e sobre as características atribuídas desses valores culturais transmitidos pelo folclore e relacionados ao anonimato, aceitação popular, transmissão oral, tradicionalismos, antiguidade e regionalidade, por exemplo. Incluindo a amplitude do termo, pois observa-se que há uma recorrente, ineficaz e imprópria generalização da palavra e de seu conceito. (BENJAMIN, 2004, CASCUDO, 2004, p.711).

A investigação sobre o folclore revela-se essencial para compreender as dinâmicas sociais e culturais que moldam a identidade de uma comunidade ao longo do tempo. Assim que assimiladas as características de um povo manifestadas em seu folclore, encontram-se outros aprendizados dessa sabedoria popular oriundos da

natureza dos valores culturais de uma coletividade, as circunstâncias ou condições em que eles se atualizam, a importância deles na formação do horizonte cultural de seus portadores e na criação ou na motivação de seus centros de interesse, a relação deles e das situações sociais em que emergem com os sentimentos compartilhados coletivamente, a sua significação como índice do tipo de integração do grau de estabilidade e do nível civilizatório do sistema sócio-cultural. (FERNANDES, 2003, p. 13-14).

Fernandes explora a importância dos valores culturais na constituição da coletividade e seus impactos na formação de uma identidade social e cultural, ressaltando que os valores culturais de uma sociedade se manifestam em circunstâncias específicas, influenciando o

horizonte cultural dos indivíduos e moldando seus centros de interesse. Esses valores não surgem isoladamente, mas estão intimamente conectados às condições sociais e aos sentimentos coletivos, funcionando como indicadores da integração e estabilidade social.

A partir disso, pode-se entender que o nível civilizatório de uma sociedade está diretamente ligado à forma como seus valores culturais são vividos e mantidos, sendo um reflexo da sua coesão e capacidade de adaptação às mudanças. Dessa maneira, os valores culturais atuam como balizadores da identidade coletiva, reforçando a continuidade ou promovendo transformações dentro do sistema sócio-cultural.

Dessa forma, o folclore deve ser compreendido não apenas como um conjunto de práticas e tradições herdadas, mas como um sistema dinâmico de significações que reflete a estrutura simbólica e emocional de uma comunidade. A partir dessa perspectiva, compreender o folclore é compreender o modo como os grupos sociais constroem e reelaboram continuamente suas identidades, transformando o vivido em memória compartilhada.

1.2 Desenvolvimento do Interesse Nacional Pelo Folclore

Fernandes (2003) afirma que "O folclore como forma de conhecimento "científico", é uma das mais audaciosas aventuras do século XIX" (p.38) e o interesse por ele nasceu pela necessidade dos positivistas e evolucionistas de entender a vida e seus fenômenos culturais, visto que mesmo com o desenvolvimento da sociedade, haviam elementos que persistiam em permanecer inalterados, e com o avançar da ciência e da modernidade, muitas camadas sociais hesitavam em alterar sua forma de pensar e hábitos. Para eles o folclore representava estudar uma cultura obsoleta, atrasada.

Entende-se também que no século passado, o Folclore ganhou espaço e visibilidade nos campos de pesquisa e buscaram resgatar os temas e usos do mesmo também no Brasil. A respeito desse interesse crescente, Mário de Andrade queixava-se da indiferença dos governos quanto ao Folclore, e também da iniciativa privada, pois não havia patrocínio para pesquisa nessa área. E a confusão do tema se agravava ao que ele chamou de amadorismo, uma vez que o Folclore era mais destacado por cantores de rádio, disco e concerto, que por utilizarem canções populares em seu repertório, se auto denominavam folcloristas, mesmo que houvessem alterado a letra ou melodia por conveniência.

Agravando a situação, os pesquisadores sérios como Heitor Corrêa de Azevedo e Luís Câmara Cascudo tiveram suas obras diminuídas por conta de ocupações provenientes do governo. A somatória desses e de outros fatores resultou em um folclore brasileiro que não foi aproveitado como fonte de conhecimento, mas que acabou servindo de lazer a uma classe

social que se julgava superior e se divertia às custas do que fosse popular. Tal ideia reforça o estigma sobre o tema e concorda com o pensamento de Fernandes (2003).

Por conseguinte, e como visto previamente, entende-se que as leituras sobre definição e limites do Folclore revelam que o Movimento Folclórico Brasileiro (MFB) – é construído a partir de grandes discussões intelectuais sobre a formação, definição e o lugar que o campo folclórico deve ocupar, revelando uma pluralidade de ideias e de tensões entre os próprios sujeitos na fabricação do conhecimento folclórico. (BARROS, 2021).

A rede formada por estudiosos e interessados pelo folclore nacional, e suas mais variadas formas de expressão, contou com a estrutura do Instituto Brasileiro de Educação, Ciência e Cultura (IBECC), vinculado à UNESCO e ao Ministério das Relações Exteriores.

Essa institucionalização do estudo do folclore no Brasil reflete também um projeto de construção simbólica da nação, em que a cultura popular foi mobilizada como instrumento de legitimação da identidade nacional. Como aponta Chauí (2000), a ideia de cultura brasileira sempre esteve ligada à tentativa de encontrar um “povo” autêntico, o que muitas vezes gerou uma visão hierarquizada entre a cultura erudita e a popular.

Nesse período observou-se um crescente interesse no patrimônio imaterial a partir do final dos anos 1980, evidenciado pelo desenvolvimento de políticas públicas para promover as manifestações populares.

Esse interesse culminou na assinatura do Decreto nº 3.551, de 4 de agosto de 2000, que estabeleceu o "Registro de Bens Culturais de Natureza Imaterial" como parte do patrimônio cultural brasileiro. O Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) desempenhou um papel fundamental na criação do Registro, visando a preservação dos bens culturais intangíveis. renascimento dos estudos sobre as manifestações populares de cultura, ante considerados estagnados, mediante o trabalho da equipe do IPHAN. O Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular (CNFCP). (OLIVEIRA, 2008).

O interesse no folclore e o crescimento das ciências sociais foi marcante e trouxe impactos acadêmicos e “Se o Folclore perdeu espaço no arranjo institucional e acadêmico, sofrendo um processo de marginalização, que o impediu de tornar-se uma disciplina, algumas perguntas dos folcloristas foram incorporadas em outras disciplinas acadêmicas” conforme aponta Oliveira, (2008, p.14).

Abreu (2014) evidencia que a Convenção do Patrimônio Cultural Imaterial da Unesco em 2003 representou uma mudança de paradigma: o patrimônio deixa de se restringir a monumentos e obras materiais das elites e passa a abranger saberes, rituais, oralidades e práticas sociais que expressam a identidade dos povos. Esse movimento nasce como resposta

à homogeneização cultural provocada pela globalização e à herança colonial que marginalizou as expressões populares. O texto propõe uma compreensão do folclore e das tradições como “patrimônios vivos”, que se transformam continuamente e só têm sentido quando preservados em diálogo com as comunidades que os produzem.

Essa perspectiva amplia a discussão sobre o ensino de História e o uso pedagógico do folclore, reconhecendo que a valorização cultural na escola é também um ato político e de resistência à perda de diversidade cultural na modernidade.

Entende-se então que o folclore brasileiro é um campo de estudo rico e multifacetado, e diversos autores contribuíram para a compreensão e valorização dessa área, no que tange à história e à formação da identidade nacional. Abaixo estão relacionados os alguns dos principais autores brasileiros que estudaram e contribuíram para o estudo do folclore nacional.

Câmara Cascudo (1898-1986) é considerado um dos maiores estudiosos do folclore brasileiro, com obras fundamentais como **Dicionário do Folclore Brasileiro** (1954), **História da Alimentação no Brasil** (1967) e **Geografia dos Mitos Brasileiros** (1947). Sua vasta produção literária reúne lendas, mitos, superstições, tradições, danças, músicas e costumes populares, nos quais ele ressaltou a importância do folclore na formação da cultura brasileira. Cascudo deu grande ênfase ao sincretismo cultural do Brasil, destacando as influências indígenas, africanas e europeias que moldaram a identidade nacional. Ao sistematizar e analisar esses conhecimentos, suas contribuições foram essenciais para fortalecer a compreensão da diversidade cultural brasileira e para construir um sentimento de identidade comum, evidenciando o folclore como uma expressão autêntica da alma do país.

Mário de Andrade (1893-1945), figura proeminente e fundamental do Modernismo brasileiro foi um grande estudioso da cultura popular. Ele viajou pelo Brasil registrando manifestações culturais, como músicas, danças e festas populares. Mário de Andrade defendia que o folclore era uma das principais fontes para a renovação da arte brasileira, e sua pesquisa sobre música folclórica foi pioneira. Com as obras *O Turista Aprendiz* (1927), *Ensaio sobre a Música Brasileira* (1928), *Aspectos do Folclore Brasileiro* (1947) ele auxiliou a cultura nacional legitimando o folclore como objeto de estudo sério e como uma força vital na formação de uma identidade nacional.

Renato Almeida (1895-1981) é reconhecido por organizar congressos de folclore no Brasil e promover a institucionalização do estudo do folclore. Em suas obras, *O Folclore Brasileiro* (1943), *História da Música Brasileira* (1942), Almeida destacou a importância de preservar e estudar o folclore como uma forma de compreender a alma do povo brasileiro e

suas origens culturais e seu trabalho ajudou a criar políticas culturais que valorizassem as tradições populares.

Edison Carneiro (1912-1972) se dedicou ao estudo das tradições africanas e suas influências no Brasil, especialmente no Candomblé e na capoeira. Carneiro foi um dos primeiros a tratar o folclore como uma ciência social, enfocando as relações entre o folclore e a vida cotidiana das populações marginalizadas nas obras *Folclore no Brasil* (1945), *O Quilombo dos Palmares* (1947).

Alceu Maynard Araújo (1902-1974) escreveu *Folguedos Tradicionais* (1957), *Festividades Populares no Brasil* (1973) em que documentou e analisou diversas manifestações culturais, como o Bumba-meu-boi, o Reisado e o Maracatu. Araújo também foi um dos pioneiros na introdução do estudo do folclore nas escolas.

Por último destaca-se a obra de Rossini Tavares de Lima (1924-2007) que com seu trabalho tornou possível a introdução do folclore nos currículos escolares, o que ajudou a disseminar o conhecimento sobre as tradições populares e a reforçar a identidade cultural do Brasil desde a infância. Ele contribuiu para a catalogação e estudo das manifestações folclóricas em diversas regiões do Brasil e destacou a importância do folclore na educação, defendendo que o ensino das tradições populares é essencial para a formação da identidade das crianças e jovens.

Esses autores foram fundamentais para a consolidação do folclore como uma área de estudo no Brasil, e suas obras ajudaram a moldar a compreensão da cultura nacional. Eles mostraram que o folclore é mais do que meras tradições populares; é uma expressão viva da história e da identidade de um povo. Suas contribuições para a história e a identidade nacional residem na valorização e preservação dessas tradições, garantindo que elas continuem a ser uma parte vital da cultura brasileira.

1.3 Desafios Impostos

O estudo do folclore enfrenta inúmeras dificuldades, a começar pela própria definição do termo. O folclore é historicamente compreendido como o conjunto de manifestações culturais de um povo, transmitidas de geração em geração, especialmente por meio da oralidade. Engloba crenças, mitos, lendas, danças, músicas, práticas e costumes que são associados a características como anonimato, aceitação popular e antiguidade. No entanto, delimitar os contornos do que constitui o folclore é um desafio complexo, pois a cultura popular está em constante transformação, adaptando-se às influências externas e às mudanças sociais. (RICARTE, 2017).

Convencer as pessoas da importância do folclore exige superar a visão reducionista que o associa apenas ao passado ou à simples recreação escolar, reconhecendo-o como expressão viva da identidade, da memória coletiva e da diversidade cultural de um povo.

A valorização do folclore fortalece o pertencimento e o respeito às origens, mas também contribui para uma formação cidadã mais consciente e equitativa, capaz de reduzir desigualdades educacionais e promover inclusão social. Nessa perspectiva, o folclore torna-se instrumento pedagógico e político, um meio de ressignificar a cultura popular como saber legítimo, produzido e transmitido pela coletividade.

Assim, sensibilizar a comunidade escolar e a sociedade para o valor do folclore significa defender o direito à memória e à pluralidade cultural, reconhecendo que a preservação dessas manifestações é também uma estratégia de resistência diante da homogeneização cultural da modernidade.

Um dos autores brasileiros atuais que discute os desafios do estudo do folclore é Luís Rodolfo Vilhena (1997), que analisa a dificuldade de delimitar o folclore como campo de estudo, especialmente no contexto de um Brasil cada vez mais urbanizado e globalizado. Ele destaca que a coleta de manifestações folclóricas enfrenta o desafio de preservar a autenticidade cultural diante das mudanças sociais e tecnológicas que afetam a transmissão oral e as tradições populares. Vilhena também aborda como o folclore, que sempre foi ligado à identidade cultural das classes populares, sofre com o risco de ser romantizado ou instrumentalizado em projetos políticos e culturais, especialmente nos debates sobre a preservação da cultura e a criação de uma memória nacional.

A tendência à generalização do conceito, que frequentemente acaba por abranger elementos culturais que nem sempre se enquadram nas características tradicionais do folclore, como regionalidade e aceitação popular. Essa amplitude do termo gera ambiguidades e confusões semânticas, dificultando sua análise acadêmica. Além disso, o tradicionalismo e a oralidade, muitas vezes vistos como critérios essenciais para identificar manifestações folclóricas, podem ser problemáticos, pois nem todas as práticas culturais de um povo são transmitidas exclusivamente de maneira oral ou permanecem imutáveis ao longo do tempo.

Tratando-se do folclore nacional, entende-se que a presença contemporânea de diversas tradições culturais remete à duas matrizes fundamentais da oralidade e da escrita. No primeiro grupo de tradições orais, têm-se a origem nas nações indígenas e africanas que foram passadas sobretudo pela oralidade. No segundo grupo pelo meio letrado, conforme aponta Cascudo (2004), Massimi corrobora com essa perspectiva afirmando que:

No universo multifacetado da cultura brasileira, a investigação histórica tem revelado a presença de tradições diversas, articulando conhecimentos e práticas em função das demandas da realidade na qual se inserem. (MASSIMI, 2006, p.184).

Essas duas tradições são por vezes contrárias, por vezes complementares de forma harmônica, sendo que uma representa o Brasil da mata, do sertão e do mar e outra o Brasil do ambiente urbano, que representa a cultura do Brasil moderno. Enquanto a primeira tinha a figura do índio como herói nacional e contribuiu para a formação da identidade nacional, a outra impactada pelo imigrante branco europeu misturou-se à primeira.. No campo da cultura tem se recebido mais influência de agentes externos, carecendo o folclore nacional de maior visibilidade e valorização, como aponta Suassuna (2005).

Nesse ínterim, são aceitas e incentivadas as diversas formas de manifestação cultural, e ao acolher expressões criativas de diversos agentes históricos e de variadas fontes, entende-se necessário abrir uma discussão sobre o tema da valorização do folclore nacional no Ensino Fundamental I, e para atender essa proposta, delimita-se a pesquisa ao abordar a o uso do folclore no Ensino Fundamental I com um plano de aula que contemple o uso de jogos desenvolvidos pelos alunos.

Entretanto essa preservação e valorização se mostram ameaçadas, como se vê na pesquisa de SANTOS (2021) que verificou, por meio de um diagnóstico conduzido com estudantes, que perspectivas de pensamento generalizado em relação às bases culturais derivam da falta de familiaridade com seu passado histórico, originada pela ausência de uma prática cultural de valorização da memória coletiva. Observou-se que esse desconhecimento também está relacionado à contemporaneidade das mídias globalizantes.

A cultura veiculada por meio dessas mídias que incluem cinema, televisão, séries, *streamings*¹ e redes sociais demonstram uma dimensão universal por estar acessível a todos e por possibilitar a conexão com todos, torna-se efêmera e superficial, pois em vez de promover a união e a socialização, elas desagregam.

O pesquisador Ricardo Oriá Fernandes (2005) aborda a questão do distanciamento cultural entre os estudantes e o passado histórico devido à ausência de uma prática cultural que promova a memória coletiva. Ele destaca que essa desconexão é alimentada pela influência das mídias globalizantes, como cinema, televisão e redes sociais, que, embora promovam uma dimensão de acessibilidade universal, acabam gerando conteúdos efêmeros e

¹ *Streaming* é uma tecnologia que permite a transmissão de dados (principalmente áudio e vídeo) de forma contínua e sob demanda do usuário, pela internet, sem a necessidade de fazer o download completo do conteúdo antes de começar a utilizá-lo.

superficiais. Esse tipo de mídia muitas vezes contribui mais para a desagregação social do que para a união e a socialização, afastando os indivíduos de suas raízes culturais. Essas observações são relevantes para compreender os desafios de conectar as novas gerações com a tradição folclórica nacional.

Em relação a isso, Antônio Carlos Souza de Abrantes (2008) fala sobre a complexidade de manter a pesquisa folclórica relevante no mundo acadêmico contemporâneo, onde outros campos culturais, como a mídia digital, começam a competir com as formas tradicionais de conhecimento cultural. Ele sugere que os estudiosos do folclore precisam renovar suas metodologias para englobar novas formas de expressão popular, como as presentes nas periferias urbanas e no ambiente digital.

Um exemplo evidente da influência externa da cultura americana sobreposta à cultura nacional é evidenciado no dia 31 de outubro. Apesar de ser o Dia do Saci, não é preciso uma observação minuciosa para perceber que, tanto dentro quanto fora do ambiente escolar, as celebrações nessa data estão relacionadas ao Halloween, uma festividade de origem celta que foi adotada e difundida por países anglo-saxões, especialmente pela cultura norte-americana.

O texto do Projeto de Lei 2.479-A, de 2003 alerta para essa influência externa e para a importância do valor do folclore nacional, afirmando que:

A sugestão para a criação do “Dia do Saci” parte de um grupo de entusiastas da cultura popular, preocupados com o resgate da mitologia e da cultura popular brasileira. O objetivo é chamar a atenção para o resgate de lendas do nosso folclore para que se torne uma comemoração nacional das tradições brasileiras. [...] A escolha do dia 31 de outubro, quando é comemorado o Halloween (Dia das Bruxas) nos Estados Unidos, festa que a cada ano atrai mais crianças brasileiras, é proposital. (BRASIL, 2003, p.2).

Entretanto, somente em 2013 a Comissão de Educação e Cultura elaborou o Projeto de Lei Federal n.2.762 instituindo 31 de Outubro como dia do Saci, figura emblemática do folclore nacional. Apesar de ter seu dia oficial, no embate com halloween midiático nosso personagem deixa de ser protagonista para ser figurante.

Para Canclini (2003), o estudo da cultura popular na modernidade não pode mais ser pensado em termos de oposição entre o “erudito” e o “popular”, mas como um processo híbrido de trocas simbólicas, onde as tradições se misturam às práticas modernas e midiáticas. O autor argumenta que as culturas contemporâneas passam por um movimento de desterritorialização, no qual as expressões culturais se desvinculam de um espaço geográfico e passam a circular globalmente, sendo reinterpretadas e ressignificadas. Nesse contexto, o folclore não desaparece, mas se reconfigura, encontrando novas formas de expressão e

sobrevivência. Para o ensino de História e o uso pedagógico do folclore, isso implica compreender o caráter dinâmico e híbrido da cultura popular, reconhecendo que as tradições são recriadas e atualizadas de acordo com os fluxos culturais da modernidade.

A expressão “cultura urbana” surge como resposta à fragmentação dos contextos culturais, onde o folclore e as tradições locais passam a coexistir com produtos globais. A “desterritorialização” dos símbolos — isto é, o deslocamento das manifestações culturais de seus espaços originais — redefine o sentido de autenticidade e desafia a ideia de que o folclore pertence apenas ao passado rural. Desse modo, o ensino de História precisa considerar o folclore como uma prática viva, atravessada pelas mídias, pelo consumo e pela globalização.

Entende-se então que ao valorizar o entendimento do passado, são construídas as bases sólidas para um futuro enriquecedor, capacitando jovens a enfrentar os desafios contemporâneos. Investir no conhecimento histórico do folclore é, portanto, um investimento não apenas no desenvolvimento individual, mas também na formação de uma coletividade capacitada para o mundo em constante evolução.

Para Oliveira (2008) o folclore é um espelho das relações entre cultura, poder e identidade, servindo para como campo de mediação entre o saber popular e o saber científico, que revela como diferentes grupos sociais produzem e legitimam suas memórias e representações. Ao estudar o modo como as Comissões de Folclore, especialmente a Goiana, atuaram entre as décadas de 1940 e 1960, Oliveira (2008) demonstra que o folclore foi usado tanto como ferramenta de política cultural quanto como meio de afirmação de identidades regionais e nacionais:

Conseguir avaliar como, nos anos entre 1940 e 1960, as Comissões de Folclore identificavam, historicizavam, apoiavam e organizavam manifestações culturais que denominavam de ‘folclóricas’ é, ao mesmo tempo, investigar ‘como’ se conduziu o corte epistemológico entre ‘saber popular’ e ‘saber científico’ e compreender os limites e as possibilidades nascidas da interlocução e da interação entre as políticas públicas e a construção de ‘identidades nacionais’.” (OLIVEIRA, 2008, p. 14).

O autor aponta que as Comissões de Folclore, especialmente a de Goiás, desempenharam papel central na institucionalização do conhecimento sobre a cultura popular, contribuindo para a construção de identidades regionais e nacionais.

Essa visão amplia o papel do folclore, compreendendo como não sendo algo estático ou pitoresco, mas uma fonte viva de reflexão sobre o ser social e sua história. Então, compreende-se que o folclore, como tradição popular e enquanto manifestação cultural,

exerce uma função essencial na salvaguarda da identidade cultural e na formação de indivíduos críticos e conscientes.

Contudo, o potencial educativo associado a ela ainda não é explorado no nível médio de ensino. A razão para esta pesquisa reside na necessidade de compreender de que maneira a incorporação do folclore nas práticas educativas pode colaborar para um aprendizado mais situado, despertando o interesse dos estudantes e fortalecendo sua ligação com as raízes culturais.

Ademais, compreendendo-se que o folclore não é estático e pode evoluir ao longo do tempo, propor o estudo do folclore e suas mudanças ao longo das gerações pode revelar informações sobre como a sociedade se adaptou a novas circunstâncias e desafios, dessa forma revelando aos alunos uma visão multifacetada de sua cultura e história, contribuindo para uma compreensão mais profunda de sua identidade coletiva.

Wolffebüttel (2019) em sua experiência como docente de música em escolas públicas e particulares relata que ao apresentar o tema Folclore, os alunos remetiam a ideia de coisas antigas, ultrapassadas, dos avós e pessoas mais idosas, estando distante de suas vidas e realidade e seu trabalho buscou identificar esses motivos, sendo eles intrinsecamente ligados ao crescimento do estudo do Folclore.

Em uma sociedade marcada pelo pluralismo e diferenças sociais tão grandes, o folclore como cultura recebeu a missão de conciliar essa diversidade. A cultura histórica é impressa na sociedade quando imagem e símbolos permitem a identificação da cultura e a reconstrução de seus significados. Enquanto educação escolar essa educação histórica, patrimonial e cultural se mostra na didática e promove compressão da memória regional.

E apesar do florescimento do interesse nas “identidades culturais” observadas ao decorrer das últimas décadas, ainda se observa que os estudos folclóricos se mantêm na borda, quase na marginalidade, como uma matéria pequena. (VILHENA, 1997). Pensamento correspondente ao de Luís da Câmara Cascudo, que ao abordar as dificuldades de estudar a sabedoria popular, em tom de desabafo classificou o Folclore como “o mais abandonado e pejorativo dos assuntos culturais brasileiros” (CASCUDO, 2004, p.165).

Nesse contexto, compreender o folclore contemporâneo implica reconhecer sua presença nas novas mídias e linguagens digitais. Como observa Martín-Barbero (2009), a cultura popular sobrevive não como vestígio do passado, mas como forma de reinterpretação simbólica da experiência coletiva na modernidade.

1.4 A Aplicação do Folclore em Sala de Aula

De todas as manifestações culturais, o interesse em trabalhar o Folclore com os alunos no Ensino Fundamental I estará focado nas lendas. Entende-se a relação existente entre a tradição oral e a escrita, enquanto a primeira pode ser definida de diversas maneiras, pois um indivíduo pode interromper seu testemunho, corrigir-se, recomeçar ou mesmo omitir e alterar partes do que se conta, a segunda é um objeto: um manuscrito.

A lenda é definida como um "episódio heróico ou sentimental com o elemento maravilhoso ou sobre-humano, transmitido e conservado na tradição oral popular, localizável no espaço e no tempo." (CASCUDO, 2001, p. 511). Suas características incluem antiguidade, oralidade, persistência e anonimato e apesar de ser ocasionalmente confundida com o mito, difere desse pela função e confronto, enquanto a lenda é a história em si, o mito é um sistema que pode comportar várias lendas sobre o mesmo tema.

Uma forma do uso do folclore em sala de aula é a utilização de lendas para que sejam usadas como fontes para os estudos da história de uma região e de um tempo. Nelas pode-se identificar as expectativas, temores e o cotidiano das pessoas, tanto na vida privada, como em sociedade.

Um exemplo é a lenda do Negrinho do Pastoreio, passada no Rio Grande do Sul que retrata uma sociedade de homens, mulheres, crianças, estancieiros, escravos, índios, padres, mascates, chinas e militares. Repassadas pela tradição oral, as lendas contaram com escritores como João Simões de Lopes Neto, Fagundes Varela, Augusto Meyer e Alcides Maia que transcreveram muitas delas.

A lenda do Negrinho do Pastoreio conta com divergências nas versões encontradas, mas alguns pontos cruciais, ressaltados por Fagundes (2003) permanecem os mesmos:

a) o Negrinho era escravo. b) seu patrão era malvado. c) o Negrinho cuidava animais em pastoreio, ou pastoreio. d) o Negrinho perdeu um animal, ou alguns animais. e) o Negrinho foi cruelmente açoitado, uma ou mais vezes. f) o Negrinho morreu, ou pareceu morrer, em consequência da surra. g) o Negrinho foi atirado na „panela“ de um formigueiro. h) o Negrinho é o achador de coisas perdidas. i) o Negrinho „cobra“ um toco de vela e/ou um naco de fumo por seus serviços. (2003, p. 121).

Pela leitura das versões mais conhecidas entende-se que essa é uma das narrativas populares mais significativas do imaginário brasileiro, por revelar apenas aspectos religiosos e simbólicos, mas também profundas marcas de uma sociedade estruturada sobre a desigualdade e a violência do sistema escravista.

O relato retrata um contexto histórico em que o poder do estancieiro sobre o escravo era absoluto, e em que a crueldade era naturalizada sob o argumento da disciplina e da produtividade. A lenda retrata a vida difícil dos escravos, o preconceito enraizado, autoritarismo que se imaginava estar ligado à produtividade dos escravos. Meyer (1955) atribui a essa lenda marcada pelo terror as marcas também da piedade que transformaram o menino escravo em mártir, em símbolo identitário e a violência da história, sendo que o possível remorso do patrão ao voltar ao lugar do formigueiro mostra que aquela sociedade denunciava e repudiava tais situações.

Ao apresentar um menino escravizado submetido à humilhação, ao castigo e à morte, a lenda expõe o lado sombrio das relações sociais da época, onde o corpo negro era desumanizado e tratado como propriedade. O sofrimento do Negrinho, contudo, é ressignificado pela tradição popular, que o transforma em símbolo de pureza, fé e resistência. Nesse ponto, o elemento religioso atua como instrumento de consolo e justiça divina frente à brutalidade humana — o milagre operado por Nossa Senhora representa uma reparação simbólica diante da impunidade terrena.

Esse exemplo mostra que por trás de uma lenda há um contexto rico a ser explorado em sala de aula, e que quando não se dá ao Folclore o seu espaço necessário, quando não se valoriza as manifestações culturais da sua região, há uma ruptura na sociedade, pois essa perde conhecimento de si mesma e de fatores importantes que a levaram a ser como é.

Problematizar essa narrativa em sala de aula permite discutir a contradição entre fé e violência, poder e submissão, opressão e esperança. O arrependimento do estancieiro, embora aparente, reflete mais o medo do castigo do que uma verdadeira conversão moral, o que revela a hipocrisia de uma sociedade que se dizia cristã, mas sustentava a escravidão. Assim, o Negrinho do Pastoreio se torna um espelho do Brasil do século XIX — um país que buscava construir uma identidade nacional enquanto ainda negava humanidade plena a uma parte de seu povo.

Ao abordar essa lenda, o professor de História pode levar o aluno a refletir sobre como o folclore preserva memórias de injustiças sociais e como as narrativas populares são instrumentos de resistência cultural. Discutir essa história é, portanto, uma oportunidade para analisar criticamente a formação da sociedade brasileira, a permanência do racismo estrutural e o papel da religiosidade como forma de sobrevivência e ressignificação do sofrimento.

No Brasil contemporâneo, marcado pela pluralidade cultural, pela velocidade da informação e pela busca constante do discurso inclusivo e sem preconceitos, a lenda do Negrinho do Pastoreio é compreendida de modo mais crítico e contextualizado. A sociedade

atual, mais sensível às questões étnico-raciais e à denúncia do racismo estrutural, tende a ler essa narrativa não apenas como um conto de fé ou milagre com seus simbolismos, mas como um documento de denúncia da escravidão e da violência que moldou a história nacional.

Se, no passado, o foco da lenda estava no milagre e na devoção, hoje o olhar se desloca para o sofrimento do menino negro, cuja história revela o legado cruel da servidão e da desigualdade social e étnica. A figura do estancieiro, antes lida apenas como vilão de ficção, passa a representar o poder opressor e a impunidade social que ainda se refletem nas relações contemporâneas — seja no preconceito, na pobreza, ou na marginalização do povo negro.

Entretanto, na sociedade da informação e da fluidez de valores, as narrativas tradicionais enfrentam um desafio: são frequentemente simplificadas, suavizadas ou até esquecidas, por não se encaixarem nos padrões de entretenimento rápido ou nos filtros da “correção” cultural. Nesse sentido, a lenda do Negrinho do Pastoreio provoca um incômodo necessário: ela convida o leitor a confrontar a violência e a desigualdade em vez de ocultá-las.

Assim, observa-se que a análise pedagógica das lendas, portanto, ultrapassa a simples transmissão de tradições. Ela possibilita a construção de uma consciência histórica e social, aproximando os alunos das narrativas fundadoras de sua identidade coletiva. Como afirma Scheiner (2012), o ensino do patrimônio imaterial na escola deve promover uma leitura crítica da cultura, capacitando o aluno a perceber-se como agente produtor e transmissor de memória.

O caráter pedagógico do folclore se evidencia ao transitar em um diálogo ininterrupto entre passado e presente, em que a tradição conversa com a modernidade e redefine traços culturais. “Se a tradição sobrevive nos dias atuais não é apenas em decorrência de sua relevância no passado, mas sim porque diz algo sobre o presente.” (FERNANDES, 2003, p.43).

Em síntese, o folclore, quando trabalhado pedagogicamente, converte-se em instrumento de resistência cultural e de valorização da diversidade simbólica brasileira. Sua inserção no currículo escolar, articulada a metodologias participativas e lúdicas, pode fortalecer o senso de pertencimento e ampliar a compreensão crítica da história e da cultura nacional.

CAPÍTULO 2

ENSINO DE HISTÓRIA

2.1 O Papel do Ensino de História no desenvolvimento do pensamento crítico e da consciência histórica.

Assim como os demais componentes curriculares das Ciências Humanas, a História permite o exercício da empatia e da cooperação e os conteúdos que exploram a diversidade étnico-cultural proporcionam a oportunidade de promover a discussão sobre o respeito ao próximo e aos direitos humanos, enaltecendo a variedade de conhecimentos, identidades e culturas, ao mesmo tempo que repudiam preconceitos de qualquer natureza. (PARANÁ, 2021).

Indo além, pode-se afirmar que o ensino de História apresenta um diferencial em relação às outras áreas do saber, em que são ressaltados seu caráter de reflexão e seu papel no desenvolvimento de senso crítico

Jörn Rüsen, um historiador e teórico da educação histórica, defende que o ensino de História não se limita à transmissão de informações, mas ao desenvolvimento do pensamento histórico, permitindo aos alunos interpretar o passado e entender seu impacto no presente e futuro:

O pensamento histórico é um processo de compreensão do passado que envolve a capacidade de interpretar eventos históricos não como um conjunto de fatos isolados, mas como uma narrativa coerente que faz sentido dentro de um contexto temporal. Esse processo de construção de sentido permite que os estudantes desenvolvam uma consciência crítica sobre a história, entendendo as conexões entre os acontecimentos passados e suas repercussões no presente. O desenvolvimento do pensamento histórico vai além da memorização de datas e eventos, incentivando a análise crítica, a interpretação de fontes históricas e a construção de narrativas que reflitam a complexidade do passado. (RUSEN, 2001).

A aplicação do ensino de História tem sua relevância marcada no desenvolvimento do pensamento histórico, corroborando com isso,

Jacques Le Goff (2003) contribuiu significativamente para a discussão sobre o ensino de História, sua importância e sua didática e engrossou a defesa por uma abordagem crítica e contextual para o ensino, em oposição ao mero acúmulo de fatos, pois essa metodologia utilizada anteriormente inibia a capacidade de questionamento e compreensão dos fatos. De sua obra ressalta-se seu entendimento de que a História é uma disciplina que ilumina o

passado em todas as suas complexidades, ajudando os estudantes a perceber as continuidades e rupturas ao longo do tempo e em segundo lugar os alunos deveriam participar ativamente do processo de ensino-aprendizagem, carecendo o professor utilizar de diferentes meios didáticos. Em sua obra, ele dialoga com Bloch sobre o futuro da História e suas contribuições. (LE GOFF, 1990, p.56).

A defesa de Marc Bloch (2001) em que a compreensão histórica é como reflexão social e construção da própria existência e não como sequência cronológica de grandes acontecimentos ou feitos. A história não se reduz a grandes heróis ou personagens, mas é feita por todo ser humano, pois “A diversidade dos testemunhos históricos é quase infinita. Tudo que o homem diz ou escreve, tudo que fabrica, tudo que toca pode e deve informar sobre ele” (p. 79) Não apenas os relatos e documentos oficiais, há que se olhar além para compreender a diversidade e o diálogo do diferente.

Bloch (2001) assegura que a compreensão histórica e a reflexão social apresentadas são ferramentas para compreender a nossa sociedade da forma como ela se apresenta::

A incompreensão do presente nasce fatalmente da ignorância do passado. Mas talvez não seja menos vão tentar compreender o passado se nada sabemos do presente. [...] A história é a ciência dos homens no tempo. O que tanto nos comove no testemunho do historiador é que ele nunca deixa de ser uma tentativa de compreensão dos homens, inseridos em suas sociedades e em seu tempo. E essa tentativa de compreensão é inseparável de uma reflexão sobre a própria existência humana. A história, portanto, não é apenas uma sucessão de eventos, mas um processo contínuo de análise e interpretação. Através dessa análise, compreendemos não apenas o que aconteceu, mas também os motivos e as causas que levaram a determinados acontecimentos. Essa compreensão não é estática, mas deve estar em constante diálogo com o presente, permitindo uma reflexão crítica sobre as transformações sociais que afetam as nossas vidas." (Bloch, 2001, p. 47-48).

A importância da História está em ser a chave que permite compreender a sociedade e também a existência humana, conectando passado e presente de maneira crítica e reflexiva. Nesse ponto o professor de História tem um papel fundamental na conscientização dos alunos.

Ademais a explicação da mudança, a compreensão de causas e efeitos e a construção que ocorre entre a oposição do presente com o passado são abrangidas pela também história, em que cada sujeito se utiliza da sua visão, impregnada dos conceitos da época em que vive; de modo que a história tornou-se, portanto, um elemento essencial da necessidade de identidade individual e coletiva. (LE GOFF, 2003).

O desenvolvimento do Ensino de História tem na contemporaneidade a função social de prover condições para que o aluno tenha orientação temporal, consciência histórica e o saber de como essa se relaciona com sua vida, sendo objetivo o pensamento crítico. “A

história quando se torna matéria escolar, explicita esse papel de formadora de sujeitos, de construtora de formas de ver, de sentir, de pensar, de valorar, de se posicionar no mundo”. (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2016, p.31).

A formação docente deve promover o desenvolvimento integral do aluno por meio do acesso e apropriação do conhecimento, capacitando-o a se constituir como sujeito histórico; sendo “importante que todos os docentes tenham conhecimentos sobre as necessidades de seus alunos, sobre como lidar com eles, como organizar o ensino e o currículo de maneira a atender às necessidades de todos”. (MARTINS, 2009, p.110).

Em um cenário cada vez mais influenciado por tecnologias avançadas e permeado pela globalização, é essencial adquirir um entendimento profundo da história e estabelecer um sistema educacional baseado em princípios humanistas. Esse modelo de ensino deve fomentar uma conexão significativa entre o aluno e o vasto patrimônio cultural da humanidade, possibilitando que cada indivíduo se identifique como parte integrante da história e compreenda de que maneira foi afetado pelas mudanças ao longo do tempo, conforme assinala Pinsky (2005).

O ensino e a aprendizagem de História envolvem uma distinção básica entre o saber histórico, no campo da pesquisa e o saber histórico escolar, produzido no espaço escolar. (MEC, 2000, p. 35). O saber histórico escolar reelabora o conhecimento produzido nas Ciências Humanas, ajustando-o aos seus objetivos pedagógicos. Esse processo envolve professores e alunos, e o conteúdo gerado, com o auxílio de materiais didáticos e métodos de ensino, constitui o saber histórico escolar.

Esse saber é estruturado em três conceitos fundamentais: fato histórico, sujeito histórico e tempo histórico. Fatos históricos são ações humanas significativas, selecionadas para estudo, como criações artísticas, ritos, ou eventos políticos. O sujeito histórico, incluindo o aluno, é aquele que realiza e protagoniza essas ações, podendo ser analisado de forma individual, em grupos ou classes sociais.

Por sua vez, o método de pesquisa em História para o ensino possibilita desenvolver a capacidade intelectual dos estudantes, ao incentivar a leitura de obras humanas do presente e do passado. A escolha da metodologia permite orientar trabalhos com a realidade atual, relacionando-a e comparando-a com momentos importantes do passado. Didaticamente, essas comparações entre presente e passado proporcionam uma compreensão mais ampla da realidade, indo além de explicações limitadas apenas a um desses tempos.

O ensino de História, ao longo das últimas décadas, vem sendo repensado a partir da Didática da História proposta por autores como Hazel (2019), cuja contribuição tem se

destacado por articular o conhecimento histórico com as dimensões humanas e socioemocionais da aprendizagem. Para Hazel (2019), ensinar História não se resume à transmissão de conteúdos cronológicos, mas ao processo de mediação entre o passado vivido e o presente sentido — um espaço em que o aluno é convidado a compreender o sofrimento humano, as injustiças, as opressões e as vulnerabilidades que marcaram as trajetórias históricas.

A Didática da História, sob a ótica de Hazel (2019), busca formar sujeitos capazes de interpretar a dor e a tragédia do passado como parte constitutiva da experiência humana e, a partir disso, desenvolver empatia e consciência ética. Assim, o ensino histórico se torna um campo de formação integral, em que o aluno se reconhece como parte de uma coletividade marcada por desigualdades, resistências e reconstruções.

Essa abordagem amplia a função social da História escolar, aproximando-a das experiências reais dos estudantes. Ao trabalhar com emoções e memórias, Hazel (2019) propõe que o ensino de História contribua não apenas para a compreensão racional dos processos históricos, mas também para a elaboração do sofrimento, a reflexão sobre a injustiça e o fortalecimento de vínculos identitários e comunitários. Dessa maneira, o ensino histórico se torna também um espaço de cura simbólica e reconstrução da dignidade humana.

2.2 A importância de metodologias pedagógicas diversificadas no ensino de história

É imperioso compreender a didática no ensino de História, que não está ligada a métodos ou práticas engessadas, ou que seja semelhante às outras disciplinas, como dito anteriormente, o senso crítico deve ser desenvolvido, uma vez que a História se utiliza das situações, problemas que envolvem a sociedade desenvolvendo a consciência histórica, senso crítico e vida prática. (SILVA, 2023).

A história, para ser significativa, deve estar próxima do aluno, trazendo questões que dialoguem com sua realidade e que possibilitem a construção de um pensamento crítico. Dessa forma, as crianças podem ver que a história não é uma narrativa distante, mas algo que elas mesmas constroem através de suas vivências e interpretações. O papel do professor é fundamental nesse processo, ao utilizar estratégias pedagógicas que facilitem essa aproximação, como o uso de fontes visuais, orais e escritas, e a promoção de debates que incentivem a reflexão e o questionamento. (BITTENCOURT, 2008, p. 49)

A autora ressalta a importância de um ensino de História que vai além da simples memorização de fatos, datas e personagens. Para que a História seja significativa para os alunos, ela deve estar conectada à sua realidade, permitindo que percebam seu papel como

agentes de transformação social. Esse pensamento está alinhado com a ideia de que o aprendizado é mais eficaz quando o aluno consegue ver relevância prática no que está sendo ensinado. Nesse sentido, o papel do professor é fundamental, pois cabe a ele mediar esse processo de aproximação entre o conteúdo histórico e a vivência dos estudantes.

Ao utilizar estratégias pedagógicas diversificadas, como o uso de fontes visuais, orais e escritas, o professor pode tornar o estudo da História mais acessível e envolvente. Além disso, a promoção de debates e questionamentos permite que os alunos exercitem o pensamento crítico, algo essencial em tempos de constante transformação social e política. Quando a criança se reconhece como parte da História, ela não apenas aprende sobre o passado, mas também constrói uma consciência de sua própria capacidade de influenciar o presente e o futuro. Isso reflete o conceito de "consciência histórica", em que o indivíduo entende a temporalidade dos eventos e suas implicações no presente.

Assim, compreende-se que o professor de História no Ensino Fundamental I enfrenta o desafio de adaptar metodologias de ensino para a sala de aula, trabalhando conceitos de valores já assimilados pelos estudantes, promovendo a troca de experiências e a compreensão de diferentes lugares e períodos históricos. Sendo então um dos alvos principais deste trabalho fornecer aos educadores um respaldo teórico que possa ser aplicado em sala de aula, em conformidade com as Diretrizes Curriculares da Educação.

A educação se materializa ao compreender que ensinar história é também revelar seu método de sorte que a construção ideal prioriza a qualidade reflexiva e não a quantidade de matéria assimilada, favorecendo a autonomia de pensamento, a tomada de decisão e interações sociais com base na historicidade do próprio discente.

Ensinar é uma tarefa desafiadora, devendo o docente utilizar de diferentes métodos de ensino que atendem a diferentes estilos de aprendizagem. Seja com recursos visuais como diagramas ou vídeos, seja atividades práticas, lúdicas e colaborativas. Para construção de sentido usar exemplos da vida real e relacionar com o conteúdo abordado aumenta o engajamento e a motivação da turma, de forma que o professor precisa demonstrar flexibilidade, criatividade e disposição para adaptar sua abordagem conforme necessário, rompendo com práticas tradicionais. (FREIRE, 1996; MIRANDA, 2018).

A aproximação do ensino de História com a realidade dos alunos exige que o professor utilize uma abordagem que vá além da simples transmissão de conteúdos. A história precisa ser vivida e experimentada, e as atividades pedagógicas devem permitir que as crianças compreendam sua relevância no mundo atual. Ao desenvolverem a consciência de seu lugar na história, elas se tornam capazes de exercer uma cidadania ativa e crítica,

reconhecendo os múltiplos papéis que desempenham nas transformações sociais. (Bittencourt, 2008, p. 92)

O professor, nesse contexto, é desafiado a construir uma abordagem pedagógica que faça com que os alunos não apenas retenha o conhecimento, mas também compreendam como a História se conecta à sua realidade cotidiana

A troca de saberes, as comparações, o crescimento e aprendizagem advindos da heterogeneidade em classe aumentam o nível do ensino, e são indispensáveis para aumentar a capacidade individual dos alunos, de acordo com a teoria histórico cultural de Vygotsky (1989). Mesmo com ritmos desiguais é possível romper estigmas da metodologia pedagógica de modo que o docente esteja focado em valorizar o conteúdo, forma e objetivo do que se aplica em sala. (MANTOAN, 2007).

Como destaca Hazel (2019), ensinar História implica também lidar com o trauma e com a dor das experiências humanas. A escola é o espaço privilegiado onde essas memórias podem ser revisitadas de forma crítica e empática, para que o passado de injustiça e autoritarismo não se repita. Nessa perspectiva, o ensino histórico assume a tarefa de educar para a sensibilidade, trabalhando com temas como a vulnerabilidade, a exclusão, a desigualdade e a resistência.

Hazel (2019) propõe que o professor de História seja um mediador entre a narrativa dos acontecimentos e a dimensão emocional que eles carregam. Ao trazer à tona as histórias de sofrimento e superação, o docente promove não apenas conhecimento, mas também reconhecimento humano. Assim, a Didática da História se transforma em um espaço de escuta e acolhimento, em que os alunos aprendem a compreender as dores do passado e a agir de modo mais justo no presente.

É imperativo reconhecer que, como professor de História, se tem a responsabilidade de defender um currículo que incentive a participação dinâmica dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. Assim, ele deve buscar metodologias que não apenas permitam, mas também promovam a inclusão dos estudantes de modo a manter o interesse pela valorização da cultura nacional, fazendo da História uma disciplina mais acessível, envolvente e enriquecedora para cada aluno.

2.3 O valor da história na formação da cidadania e na compreensão das diversidades culturais

O ensino de História tende a auxiliar que o aluno compreenda as transformações sociais e culturais à sua volta e no mundo, refletindo de forma crítica. (SILVA, 2023). De

acordo com a BNCC, na área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, o aluno deve compreender a problematização acerca do tempo, espaço, território, fronteira, indivíduo, natureza, sociedade, cultura, ética, política e trabalho (BRASIL, 2018, p. 549).

A compreensão de que a contribuição do ensino de História no Ensino Fundamental I, prevê a compreensão da realidade e a formação da identidade, implicando também na compreensão e aceitação das diversidades, do que é multicultural. (CERRI, 2011).

Já os Parâmetros Curriculares Nacionais para as disciplinas de Geografia e História, afirmam que esse ensino específico visa proporcionar mudanças na visão do aluno sobre quem escreve a história, considerando a diversidade de fontes para obtenção de informações sobre o passado e os seus impactos no presente, além de terem desenvolvidas ao final do Ensino Fundamental 1 a capacidade de:

Comparar acontecimento no tempo, tendo como referência anterioridade, posterioridade e simultaneidade. Reconhecer algumas semelhanças, diferenças sociais, permanecer as transformações sociais, econômicas e culturais nas vivências cotidianas das famílias, da escola e da coletividade, no tempo, no mesmo espaço de convivência; caracterizar o modo de vida de uma coletividade indígena, que vive ou viveu na região. Identificar diferenças culturais entre o modo de vida de sua localidade e o da comunidade indígena estudada. Identificar alguns documentos históricos e fontes de informações discernindo algumas de suas funções. (MEC, 2000, p. 51).

Para as aulas de História, o tempo e o espaço formam o contexto que se relaciona com as dimensões de lugar e devem ser trabalhadas de forma que o estudante se perceba também como sujeito histórico. Tal premissa está ligada aos valores culturais e ação social, sendo que em sala de aula o ensino de História analisa sujeitos, intenções, interações e interesses com orientação temporal.

Com a finalidade de garantir uma formação ampla e significativa, preparando os alunos para serem cidadãos conscientes, capazes de refletir sobre sua identidade e seu papel na sociedade. o Referencial Curricular assegura que “encaminhamentos da didática da história estabelecem o processo de ensino e aprendizagem com vistas ao desenvolvimento da consciência histórica voltada à vida prática dos estudantes em processo de escolarização”. (SEED, 2018, p.449).

Ademais é essencial a promoção do conhecimento e a valorização das culturas locais, nacionais e internacionais, com destaque para as contribuições dos povos indígenas, africanos e imigrantes na formação da sociedade brasileira, e a aplicação desse conteúdo; conforme o documento afirma, que na

transição das crianças para os Anos Finais do Ensino Fundamental, entende-se que o ensino de História deve priorizar o desenvolvimento da consciência histórica nos estudantes, oportunizando o entendimento dos contextos históricos, políticos, sociais, culturais e econômicos em suas formas temporais, analisadas, problematizadas, compreendidas e explicadas pela multiperspectividade no uso das fontes, de modo que utilize esse conhecimento em sua vida prática. (SEED, p.450, 2018).

Incentivar os estudantes a estabelecerem conexões entre eventos históricos e a realidade atual, compreendendo como o passado influencia o presente e contribui para a construção do futuro. Ainda de acordo com o Referencial Curricular para o Estado do Paraná, o aluno precisa estar apto a compreender a construção da cidadania e a função do indivíduo na formação da sociedade, reconhecendo as diferenças, além de que é de fundamental importância o desenvolvimento de competências ligadas à leitura, análise, contextualização e interpretação das diversas fontes e testemunho das épocas passadas – e também do presente.

Barca (2012) argumenta que o ensino de História deve ir além da simples transmissão de conteúdos, formando sujeitos capazes de compreender criticamente o tempo histórico e se reconhecerem como agentes no processo social. A partir de uma perspectiva construtivista e situada, ela destaca a importância das “ideias de segunda ordem” — como evidência, interpretação e narrativa — para a aprendizagem significativa. A narrativa histórica, para ela, constitui um meio privilegiado para entender como os jovens constroem sentidos de mudança, identidade e pertencimento, revelando o papel da História na formação de cidadãos críticos e conscientes.

Ainda de acordo com ela, a consciência histórica só ocorre quando internalizada pelos alunos e

Através da narrativa tem sido possível conhecer as concepções dos sujeitos (alunos, inclusivamente) sobre significados atribuídos ao mundo presente e passado, sentidos de mudança, papel da História na orientação temporal e valores de (inter)culturalidade em situações de diálogo, de tensão ou de conflito.” (BARCA, 2012, p. 40-41).

Assim, entende-se que o conhecimento histórico não é apenas memorizado, mas incorporado como ferramenta de orientação no tempo e na vida social. Ao destacar a narrativa como meio essencial dessa aprendizagem, Barca (2012) defende que o estudante deve ser conduzido a interpretar o passado e o presente de forma crítica, desenvolvendo empatia histórica e reconhecimento intercultural. Essa abordagem é especialmente relevante para práticas pedagógicas que envolvem o folclore e o lúdico, pois ambos funcionam como

linguagens culturais que permitem aos alunos se apropriarem das tradições, reelaborando-as como parte de sua própria identidade e consciência histórica.

Na perspectiva de Hazel (2019), a Didática da História deve assumir um caráter ético e emocional, permitindo que os estudantes compreendam a dimensão humana das experiências passadas. O autor enfatiza que ensinar História é, antes de tudo, ensinar sobre pessoas — suas dores, perdas, conquistas e resistências. Assim, os conteúdos históricos ganham sentido quando revelam o modo como homens e mulheres enfrentaram a opressão, o autoritarismo e a violência em suas múltiplas formas.

A contribuição de Barca (2012) dialoga com esse pensamento ao compreender que a consciência histórica se constrói quando o aluno se envolve emocionalmente com as narrativas e reconhece nelas os valores, conflitos e injustiças que atravessam o tempo. A narrativa histórica, sob essa ótica, não é apenas uma ferramenta cognitiva, mas também afetiva, pois permite o encontro entre memória, identidade e sensibilidade social.

Ambos os autores convergem ao propor que o ensino de História deve provocar o estudante a refletir sobre o sofrimento humano, compreender as estruturas de poder que o produziram e, ao mesmo tempo, reconhecer os gestos de solidariedade e justiça que emergem da experiência coletiva. O espaço escolar, portanto, torna-se um lugar de diálogo entre passado e presente, onde se ensina a recordar para transformar — princípio que une Hazel (2019) e Barca (2012) na defesa de uma História viva, humanizadora e emocionalmente significativa.

Somado a esse pensamento, Huizinga (2000) afirma que a história não se limita à descrição factual dos acontecimentos, mas busca compreender o espírito e a sensibilidade das épocas históricas, analisando-as como expressões culturais. Para o autor, a história é como um campo de crítica da cultura, no qual o jogo, a arte e a simbologia humana são elementos que revelam a essência das civilizações. Assim, fenômeno cultural não pode ser reduzido a um marco de progresso linear, mas deve ser compreendido em sua dimensão simbólica, emocional e estética. Esse pensamento reforça a necessidade de abordar as manifestações culturais e folclóricas como construções de sentido — não apenas registros do passado, mas linguagens vivas que traduzem valores, afetos e visões de mundo.

A preservação da memória para compreensão e valorização da identidade cultural de uma sociedade faz com que seus registros sejam motivo de estudo da história temporal, regional ou local, preservando as identidades e o pensamento, como no caso do folclore. (SILVA, 2023).

Em síntese, a Didática da História, conforme delineada por Hazel (2019), oferece um caminho para repensar o papel da disciplina no contexto escolar contemporâneo. Ao integrar razão e emoção, conhecimento e empatia, Hazel (2019) evidencia que o ensino de História é também um ensino sobre a condição humana, marcada por sofrimento, injustiça, resistência e esperança.

A partir dessa base, autores como Barca reforçam a importância da memória e da consciência histórica, destacando que a compreensão do passado só se completa quando o sujeito é capaz de atribuir-lhe sentido pessoal e social. O diálogo entre Hazel (2019) e Barca (2012), portanto, aponta para uma pedagogia da História que seja reflexiva, sensível e libertadora, comprometida com a formação de cidadãos capazes de compreender a complexidade do mundo e agir de forma ética diante dele.

Ainda assim, o ensino de História apresenta desafios e reflexões do processo formativo, deixando de ser apresentação de acontecimentos e pessoas notáveis para educar crianças com senso crítico e capazes de compreender por meio da disciplina estabelecer relações de espaço, saber e conhecimento da sociedade, valorizando as diversidades culturais e como essa pluralidade contribui para o presente.

CAPÍTULO 3

O USO DO LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA

3.1 A importância do lúdico no desenvolvimento infantil e na formação do caráter

O movimento da criança é compreendido como lúdico quando ele se apresenta de forma espontânea, positiva e construtiva e a ludicidade, por meio do jogo e da brincadeira propicia a diversão e o prazer, permitindo que a criança vivencie sua autonomia e ainda permite aquisição de conhecimentos. Assim, pelo lúdico podem-se ensinar valores e reforçar valores e habilidades sociais necessárias. (FEIJÓ, 1998; KISHIMOTO, 1992).

Estudos realizados sobre a atribuição da ludicidade na aprendizagem e desenvolvimento dos valores morais e éticos mostram que o lúdico tem grande mérito na formação do caráter, e na forma com que a criança aprende a se relacionar com os outros à sua volta. (BALIULEVICIUS & MACÁRIO, 2006).

As atividades lúdicas incluem brincadeiras, jogos, uso da imaginação, música, ações que geram prazer e contentamento e são fundamentais para o processo de ensino-aprendizagem, sendo reconhecidas em sua importância para melhorar o desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo de crianças.

O lúdico tem sua linguagem própria, por ser a forma mais utilizada pelas crianças para representar o mundo e para compreendê-lo, internalizando pela brincadeira o que tem observado e aprendido, o lúdico torna-se uma ferramenta especial para o docente trabalhar conteúdos diversos mantendo a atenção das crianças e permitindo abordagens variadas.

“O desenvolvimento de competências por meio do movimento e em situação lúdica é historicamente reconhecido como um aspecto central da educação da criança.” (AGUIAR, 2004 p.21). As atividades lúdicas promovem um ambiente saudável ao aprendizado das crianças, motivando-as sendo possível apresentar a elas direcionamento para o aprendizado de valores e conscientização da diversidade cultural.

Estudos realizados sobre a atribuição da ludicidade na aprendizagem e desenvolvimento dos valores morais e éticos mostram que o lúdico tem grande mérito na

formação do caráter, e na forma com que a criança aprende a se relacionar com os outros à sua volta. (RAU, 2020).

Quanto ao brincar a BNCC (2018) ressalta que:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (BRASIL, 2018, p.38).

Assim compreende-se a importância do lúdico para o amplo desenvolvimento do aluno e para que este aprenda a lidar com diferentes emoções, além de ser ferramenta para promover o processo de ensino-aprendizagem, devendo ser de ampla utilização no ambiente escolar.

Complementando a questão da importância do uso do lúdico, é que tanto o brinquedo, como o jogo e a brincadeira são prazerosos e promovem momentos de felicidade, “e nenhum outro motivo precisaria ser acrescentado para afirmar sua necessidade.” (AGUIAR, 2004, p. 28).

Nesse sentido afirma-se então que ao brincar, a criança aprende a seguir regras, amplia seu círculo social e desenvolve respeito por si mesma e pelos outros. Utilizando-se do lúdico, ela se expressa com mais facilidade, aprimora habilidades de escuta, respeito e comunicação, além de aprender a manifestar suas opiniões.

3.2 Contribuições de teóricos sobre o lúdico na educação

Platão², por volta de 367 a.C., já reconhecia a importância dos jogos no desenvolvimento do aprendizado infantil. Ele defendia que, nos primeiros anos de vida, meninos e meninas deveriam participar juntos de atividades educativas com os jogos. Outros teóricos também contribuíram para a incorporação do lúdico na educação, dentro do processo de ensino e aprendizagem. Destacam-se Rousseau e Pestalozzi, no século XVIII; Dewey, no século XIX; e, no século XX, Montessori, Vygotsky e Piaget, esses últimos apresentam maior importância para nosso intuito de pesquisa.

Em uma brincadeira, a criança consegue-se representar, cantar, dançar, tudo por intervenção da sua criatividade. Vygotsky (1998) afirma que o desenvolvimento humano está ligado ao aprendizado, o qual envolve a mediação de outras pessoas, seja de forma direta ou indireta. Ele enfatiza que essa mediação é importante no processo de aprendizagem da

² Platão viveu entre 427 AC e 347 AC; filósofo grego; chamado de Platão por causa do seu vigor físico e ombros largos (platos, que significa largueza).

criança, ajudando no desenvolvimento das funções psicológicas superiores. O jogo, segundo Vygotsky, é um instrumento essencial para esse desenvolvimento, pois as regras e desafios presentes nos jogos criam uma zona de desenvolvimento proximal (ZDP), estimulando os alunos a buscarem conquistas mais avançadas e a distinguirem objetos de seus significados. Ele explica ainda que a zona de desenvolvimento proximal (ZDP) é o caminho que o ser humano percorre até atingir um nível de amadurecimento, que ele chama de zona de desenvolvimento real (ZDR), onde o indivíduo é capaz de realizar tarefas de forma independente.

Em relação ao brincar, Vygotsky (1998, p. 62), “a imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente, [...]. Como todas as funções da consciência, ela surge originalmente da ação”. Ao brincar, a ação está submissa ao significado, mas na vida real, a ação domina o significado, assim, pelo brincar a criança vai compreendendo como a vida funciona. (VYGOTSKY, 2007).

Em virtude disso, entende-se que o ensino mediado pela ludicidade torna-se significativo e afetivo no desenvolvimento da inteligência da criança, deixando de ser uma simples transmissão de conhecimento para se transformar em um processo educativo transformador por intermédio do lúdico.

3.3 Aplicação do lúdico na educação escolar e o uso de recursos culturais como o folclore.

No ambiente escolar, sob a perspectiva pedagógica, as brincadeiras são ferramentas que promovem o desenvolvimento integral da criança, contribuindo para a construção de conhecimentos no processo de aprendizagem, além de proporcionarem momentos de diversão. “Considerando que a criança constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo externo e o interno, os brinquedos são instrumentos que contribuem para essa construção” (SILVA, 2020, p. 73).

O processo de aprendizagem utilizando o brinquedo é intuitivo, adquirindo noções espontâneas e aprimorando cognição, afetividade, corpo e interações sociais. Ademais brincar com brinquedos desenvolve a socialização, colaborando no processo de interação grupal, ajudando também a liberar a emoção infantil e auxiliando na aquisição da autoestima. (KISHIMOTO, 1996).

Assim compreende-se a importância do lúdico, e nota-se que é um instrumento para ensinar valores, aprimorar a motricidade e melhorar a auto imagem da criança, devendo ser amplamente utilizado no ambiente escolar:

“Ao tratar da vivência lúdica no contexto escolar, percebemos que os limites e possibilidades para sua concretização estabelecem relações com as concepções de homem, de sociedade, de mundo que fundamentam o projeto político-pedagógico da instituição e de seus professores.” (BUSTAMANTE, 2004, p. 60).

Ao fazer menção do ambiente escolar compreende-se que é um ambiente de vivência por um grande período da vida, e que está presente na formação de crianças e jovens, quanto melhor foi o acolhimento e quanto melhor for o uso do lúdico, melhor serão as experiências vivenciadas nesse espaço e mais os alunos terão motivação para aprender, na fase do Ensino Fundamental I o lúdico auxilia de diversas formas, na socialização, interação, compreensão e memorização de conteúdos e também um atrativo para conectar a atual geração.

A atividade lúdica pode ter funções educativas de modo que unir jogos e brincadeiras ao sistema educacional tradicional não parece incoerente, apesar de complexo. O lúdico apresenta grande gama de conhecimentos e proporciona desenvolvimento cognitivo e social. Dessa forma apresentar novos conteúdos, tratar de temas complexos e até mesmo reforçar o aprendizado pode ser feito com o auxílio de atividades lúdicas, com jogos, brincadeiras, dramatizações ou canções.

Ao usar de atividades lúdicas o docente aproveita do fato que o jogar está presente em todos os estágios da vida como divertimento, prazer e disputa. Huizinga (2000) que analisa jogos de forma profunda assevera que o jogo é fundamental na formação da cultura, e que pode ser compreendido de maneira formal e até anterior a própria cultura e atualmente observa-se que a industrialização e posteriormente os meios de comunicação e as redes sociais alteraram as dinâmicas do jogar.

Silva (2020) reforça ainda que ao ensinar o professor deve desempenhar o seu papel de educador fornecendo instrumentos pedagógicos básicos para o aprendizado, sendo que diversas possibilidades educativas podem ser exploradas no brincar, nos jogos educativos, no lúdico em geral para proporcionar e acelerar as aprendizagens dos sujeitos.

Antunes (2001) corrobora com esse pensamento e defende que o lúdico é uma ferramenta essencial para a aprendizagem, pois estimula o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social do aluno. Ele argumenta que a brincadeira, os jogos e as atividades recreativas não são meros momentos de descontração, mas estratégias pedagógicas que despertam a

curiosidade e o interesse, facilitando a aprendizagem de conteúdos de maneira mais envolvente.

O aprendizado se torna mais eficaz quando as emoções estão envolvidas, e o lúdico permite que os alunos desenvolvam a criatividade, o pensamento crítico e a capacidade de resolver problemas, conectando o conteúdo previsto na BNCC ao universo do aluno e fornecendo a ele mais significado e relevância.

Além disso, as práticas lúdicas em sala de aula permitem que o professor adapte o conteúdo às necessidades e aos interesses dos alunos, personalizando o ensino e promovendo uma aprendizagem mais dinâmica e interativa. O lúdico, portanto, não é apenas um complemento ao ensino tradicional, mas uma estratégia didática essencial para facilitar o desenvolvimento integral dos alunos.

No que diz respeito ao lúdico, o professor pode propor atividades em sala de aula que envolvam jogos, como bingo, dominó e jogo da velha, permitindo que os alunos manipulem e até criem novas regras. Além disso, é possível utilizar jogos visuais e físicos, aproveitando os conhecimentos prévios dos estudantes. Dessa maneira, é possível conhecer, valorizar e desfrutar das diferentes manifestações de cultura corporal presentes no cotidiano. Para isso, é essencial que o professor, atuando como mediador, planeje suas atividades de modo a despertar o interesse e a curiosidade dos alunos, oferecendo sempre oportunidades para que eles participem ativamente do processo. (BRASIL, 2000).

Silva (2024) discute a relevância dos jogos digitais como ferramentas pedagógicas capazes de potencializar o ensino e a aprendizagem histórica, especialmente no contexto da cultura digital contemporânea. O autor argumenta que os videogames, por combinarem narrativa, desafio e interatividade, podem promover o engajamento e o aprendizado significativo, desde que o professor atue como mediador crítico, orientando os estudantes a compreenderem os contextos históricos e evitando a assimilação ingênua das metanarrativas presentes nos jogos. Silva defende que o uso dos games deve ir além da ludicidade — deve promover uma “aprendizagem pela descoberta”, conforme propõe Bruner, articulando o prazer do jogo à construção de um pensamento histórico ativo.

Com o auxílio dos jogos digitais é possível aproximar o objeto de ensino aos educandos, isto é, dar-lhes a capacidade de participar, tomar decisões, auxiliar os acontecimentos, fatos e figuras históricas, em um nível pessoal através do simples ato de jogar um jogo com uma ambientação adequada ao conteúdo pretendido.” (SILVA, 2024, p. 12).

O autor sustenta que a familiaridade dos jovens com o jogo deve ser bem aproveitada pelo professor, e que o universo digital deve ser incorporado como uma oportunidade pedagógica, não como obstáculo. Ainda a figura do professor é essencial como mediador, pois apenas a orientação crítica e o debate reflexivo transformam o jogo em uma verdadeira experiência educativa, além do entretenimento. Essa perspectiva amplia o conceito de ludicidade na educação, fundamentando sua aplicação no ensino de História e dialogando diretamente com o uso de jogos e elementos folclóricos.

Nesse contexto, a ludicidade torna-se mediadora entre o conhecimento histórico e a vivência do estudante, favorecendo a aprendizagem significativa e o pensamento crítico.

Como observa Alves (2010), o uso dos jogos eletrônicos voltados ao ensino de História amplia o repertório pedagógico e estabelece conexões entre as práticas culturais juvenis e os conteúdos escolares, configurando uma aprendizagem crítica.

A autora defende que o jogo eletrônico, ao articular narrativa, desafio e escolha, estabelece uma interface entre o universo cultural dos estudantes e o conhecimento histórico, rompendo com a lógica tradicional de memorização de datas e fatos. Sua abordagem socio construtivista, inspirada em Vygotsky, propõe que a interação do aluno com o jogo o coloca como protagonista da construção do saber, possibilitando reflexões sobre desigualdade social, poder e identidade.

Ao articular o prazer de jogar com a construção de significados históricos, a autora demonstra que o jogo pode atuar como uma “fonte histórica viva”, permitindo que o estudante experimente, interprete e reconstrua o passado de modo crítico. “O jogo pode se constituir em uma fonte histórica para potencializar uma aprendizagem significativa e prazerosa do conteúdo proposto e, de forma ampla, contribui para o ensino de História.” (ALVES, 2010, p. 221)

Em síntese, conclui-se que o uso do folclore associado ao lúdico dos jogos é um recurso educativo que explora o próprio caráter do folclore e que proporciona a discussão de valores e regras sociais, como bem resume Florestan Fernandes (2003, p. 62), “o folclore possui um valor educativo. Pelo jogo e pela recreação, a criança se prepara para a vida, amadurece para tornar-se um adulto em seu meio social.”

Argumenta-se a favor da inclusão de situações didáticas constituídas a partir do uso de jogos ou de dinâmicas de grupo, nos planejamentos e nos processos de ensinar História na Educação, e na aula de História que é compreendida como espaço de interação e de experimentação, lugar pensado e organizado para a realização de múltiplas e diferenciadas aprendizagens, em que o jogar é admitido e valorizado. (MEINERZ, 2013).

Ademais, no ensino de História nas séries iniciais do ensino fundamental, o uso do lúdico como recurso didático promove uma participação ativa do aluno na construção do conhecimento. Essa atividade é ao mesmo tempo construtiva, pois envolve a interpretação, a seleção e a capacidade de estabelecer relações entre as informações. O lúdico deve facilitar a compreensão de que o conhecimento e a organização das informações são sustentados tanto na materialidade da vida concreta quanto nas teorias que as explicam, além de auxiliar na interpretação de documentos e realidades. (BRASIL, 2000, p. 91).

Em seu trabalho, Barca (2020) ao vivenciar os fatos por meio das fontes os estudantes conseguem compreender e se identificar com a História. As experiências, trocas e reflexões contribuem para a construção do conhecimento, tornando o estudante protagonista e participante do processo histórico. Ele passa a formar sua consciência histórica, atuando como agente social. A compreensão contextualizada envolve entender as situações humanas e sociais em diferentes tempos e lugares, relacionando o passado com suas atitudes no presente e suas expectativas para o futuro, além de levantar novas questões e hipóteses, que são essenciais para o avanço do conhecimento.

Compreende-se então que a educação, e por conseguinte o ensino de História, vai além da simples transmissão de conhecimento acadêmico, abrangendo a formação integral da criança, incluindo aspectos sociais, emocionais e de autonomia. No ambiente educacional, brincadeiras e jogos estão conectados à ludicidade. O lúdico se tornou uma ferramenta essencial para a aprendizagem e para o desenvolvimento psicomotor e cognitivo das crianças. Elas aprendem pelo brincar, desenvolvendo habilidades, emoções e pensamentos. Incorporar a ludicidade nas salas de aula estimula a imaginação, o desenvolvimento cognitivo e, como resultado, potencializa o aprendizado.

CAPÍTULO 4

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Conforme visto, no contexto educacional, é fundamental que os educadores reconheçam a importância da ludicidade como elemento facilitador do processo de ensino-aprendizagem. A ludicidade não deve ser vista apenas como um momento de entretenimento, mas sim como um método ativo de construção do conhecimento.

As atividades lúdicas, como brincadeiras e jogos, visam inserir os alunos em um ambiente sociocultural e afetivo, possibilitando que se tornem agentes criadores e produtores de suas próprias obras artísticas. O papel do professor é essencial nesse processo, ao adotar critérios criativos e interdisciplinares, ajustando a abordagem pedagógica às necessidades específicas de aprendizagem dos estudantes.

Assim sendo, buscou-se desenvolver um plano de aula contemplando a temática do folclore para os alunos do Ensino Fundamental, de modo que tenham o conteúdo teórico, uma breve pesquisa com familiares e a partir da lenda do Negrinho do Pastoreio a aplicação de um jogo, desenvolvido pela pesquisadora, com a turma para que seja trabalhada a identidade, cultura, diversidade e temas relacionados.

4.1 Sequência didática: Folclore no Brasil - Identidade e Cultura.

| | |
|------------------|--|
| TEMA | Folclore Nacional |
| TURMA | 5 ANO FUNDAMENTAL 1 |
| OBJETIVOS | <ul style="list-style-type: none"> ● Compreender o que é o folclore e sua importância para a cultura e identidade nacional. ● Identificar e valorizar elementos do folclore brasileiro. ● Pesquisar, com o apoio da família, personagens, lendas e tradições do folclore. |

| | |
|---------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ● Jogar um jogo sobre o tema para reforçar o que foi aprendido. |
| DESCRITORES BNCC | <ul style="list-style-type: none"> ● EF01HI01: Identificar e valorizar as diferentes manifestações culturais presentes em sua comunidade. ● EF01HI02: Reconhecer os saberes e as tradições de diferentes culturas como parte do patrimônio cultural brasileiro. ● EF01HI03: Desenvolver atitudes de respeito e valorização da diversidade cultural presente no Brasil. |
| CONTEÚDO | Folclore, Folclore Nacional, Lenda do Negrinho do Pastoreio |
| COMPETÊNCIAS | A metodologia irá estimular o aluno a desenvolver a capacidade de explorar sua curiosidade intelectual, aplicando as abordagens próprias das ciências, como investigação, reflexão, análise crítica, imaginação e criatividade. Será desenvolvida a capacidade de valorizar e apreciar as diversas manifestações artísticas e culturais, além de utilizar diferentes linguagens. Também é importante que o aluno compreenda e valorize a diversidade de saberes e vivências culturais, apropriando-se de novos conhecimentos e experiências. O exercício da empatia, do diálogo, da resolução de conflitos e da cooperação deve ser incentivado, promovendo o respeito aos outros através do lúdico. |
| DURAÇÃO | 4 aulas de 50 minutos cada |
| RECURSOS DIDÁTICOS | <ul style="list-style-type: none"> ● Cartazes, papéis coloridos, canetas e lápis de cor. ● Projetor ou TV para exibição de vídeos. ● Livros e revistas com histórias do folclore brasileiro. ● Folhas de pesquisa para os alunos realizarem com a família. ● Brindes ou recompensas simbólicas para o jogo final. |
| METODOLOGIA | Aulas expositivas, pesquisa, dramatização, mapa conceitual e jogo didático. |
| AValiação | <ul style="list-style-type: none"> ● Participação nas discussões e atividades em grupo. ● Qualidade do desenho e do cartaz produzido. ● Engajamento na pesquisa com a família. ● Desempenho no jogo final, com ênfase na colaboração e respeito durante a atividade. |

4.1.1 Aula 1: Introdução ao Folclore

Objetivo: Introduzir o conceito de folclore e sua importância para a cultura brasileira.

1. Abertura: Iniciar com uma roda de conversa perguntando o que os alunos sabem sobre folclore. Registrar no quadro as palavras-chave mencionadas.

2. Desenvolvimento:

- Apresentar um vídeo curto sobre folclore brasileiro (como lendas e personagens populares).

- Explicar o que é o folclore, mostrar exemplos de personagens do folclore brasileiro, como o Saci, a Iara, e o Curupira.

- Promover uma atividade de desenho onde os alunos escolhem uma lenda ou personagem e desenharam.

3. Fechamento (10 minutos): Apresentar os desenhos para a turma e realizar uma breve reflexão sobre o que foi aprendido. Passar uma tarefa para casa de pesquisa com familiares, amigos e vizinhos sobre o folclore, pedindo que cada aluno traga informações sobre o que os familiares conhecem sobre folclore e quais lendas ou histórias eles lembram.

4.1.2 Aula 2: A Diversidade do Folclore Brasileiro

Objetivo: Explorar as diversas manifestações culturais presentes no folclore de diferentes regiões do Brasil.

1. Abertura: Exibir imagens de festas e danças típicas do folclore de diferentes regiões do Brasil.

2. Desenvolvimento:

- Dividir a turma em grupos e entregar a cada grupo uma lenda ou manifestação cultural de uma região específica (por exemplo, o Boi-Bumbá do Norte ou o Maracatu do Nordeste).

- Cada grupo deve criar um pequeno cartaz ou breve apresentação com as informações que descobrirem sobre a manifestação cultural que receberam.

3. Fechamento: Pedir que cada grupo apresente o cartaz e compartilhe o que aprenderam.

4.1.3 Aulas 3 e 4: Conclusão e Jogo de Folclore

De forma lúdica e divertida o tema será finalizado com um jogo sobre a lenda do Negrinho do Pastoreio, incentivando a interação entre os alunos e o aprendizado. Para a preparação e também para compreender um tempo adequado serão utilizadas duas aulas de 50 minutos, sendo que no primeiro momento os alunos agrupados em equipes auxiliarão na montagem dos marcadores, na transcrição das perguntas e desafios das cartas entregues pela professora e então após a montagem os alunos poderão jogar.

4.2 Jogo ‘A missão do negrinho.’

Objetivo:

Os alunos precisam ajudar o Negrinho do Pastoreio a encontrar o boi perdido no campo e, ao mesmo tempo, aprender sobre a lenda e os valores do folclore brasileiro.

Número de jogadores:

De 4 a 6 alunos por equipe, dividindo a classe em grupos para que todos participem.

Material necessário:

- Um tabuleiro desenvolvido pela professora.
- Peças de jogo (pode ser uma peça para cada grupo).
- Cartas de evento (contendo perguntas e desafios).
- Um dado.
- Marcadores para cada equipe.

Montagem:

1. Tabuleiro:

O tabuleiro deve ser um caminho que passa pela fazenda e o campo. No final do caminho, há um bosque onde está o último desafio para encontrar o objeto principal da lenda. Cada equipe lança o dado para mover suas peças no tabuleiro. As peças se movem de acordo com o número de espaços do dado.

O tabuleiro deve ser impresso em tamanho A3 para se adequar a atividade:



Fonte: https://www.canva.com/design/DAGQi5Cd_dk/vn5-feiUF1w8RON8XtKcyA/edit

2. Cartas de evento:

Perguntas gerais sobre folclore e específicas sobre a lenda do Negrinho do Pastoreio e desafios que devem ser copiadas pelos grupos no verso das cartas, sendo que a folha de cartas deve ser impressa em tamanho A4 pelo professor:



Fonte: <https://www.canva.com/design/DAGQjTRrMxk/9PAHU-UzKzwIsFiEdCcaSw/edit>

Perguntas:

1. O que é folclore?
2. Cite três exemplos de lendas populares do folclore brasileiro.
3. Com o objetivo de resgatar figuras do folclore brasileiro, em contraposição ao "Dia das Bruxas", ou Halloween, foi criado o Dia do ?
4. O que são lendas e por que elas são importantes para a cultura de um país?
5. Quem é o personagem folclórico conhecido por proteger as florestas e os animais?
6. Qual personagem do folclore brasileiro tem uma perna só e é famoso por pregar peças nas pessoas?
7. O que o Saci Pererê carrega sempre com ele?
8. Quem é a personagem do folclore que vive nas águas e atrai homens com sua beleza?
9. Qual é o nome do monstro do folclore que tem o corpo de jacaré e a cabeça de gente?
10. O que o Curupira faz para proteger as florestas?
11. Quem era o Negrinho do Pastoreio?

12. Por que o Negrinho do Pastoreio foi castigado pelo seu patrão?
13. Qual era a tarefa que o Negrinho deveria cumprir na lenda?
14. Quem ajudou o Negrinho do Pastoreio a encontrar o que ele havia perdido?
15. Onde a lenda do Negrinho do Pastoreio é mais conhecida no Brasil?
16. Qual é o principal objeto que o Negrinho do Pastoreio estava procurando?
17. Qual foi o castigo que o patrão deu ao Negrinho quando ele não encontrou os animais?
18. Como o Negrinho conseguiu vencer suas dificuldades no final da lenda?
19. Qual é o significado do Negrinho do Pastoreio para a cultura gaúcha?
20. O que as velas simbolizam na história do Negrinho do Pastoreio?
21. Conte a sua lenda favorita.
22. Qual o medo do patrão ao ver o negrinho e a Santa?
23. O que as pessoas oferecem ao Negrinho do Pastoreio para que ele as ajude a encontrar algo perdido?

Desafios

1. Mímica: O Saci Pererê Faça uma mímica do Saci Pererê saltando em uma perna só e assoprando o seu cachimbo, sem falar! Os colegas precisam adivinhar quem é o personagem.
2. Desenho: Criatura Misteriosa Em 1 minuto, desenhe o Curupira com seus pés virados para trás.
3. Tarefa: Encontre a Lenda Diga o nome de três lendas folclóricas diferentes em 20 segundos. Se o grupo conseguir, avança as casas no tabuleiro conforme a cor do desafio..
4. Canto: A Cantiga do Folclore Cante um trecho de uma música folclórica conhecida (como "Sapo Cururu" ou "Atirei o Pau no Gato") sem errar a letra..
5. Mímica: Animais do Folclore Faça a mímica de um animal associado a alguma lenda folclórica (como o cavalo do Negrinho do Pastoreio ou a serpente da Mãe D'água). Os colegas devem adivinhar.
6. Desenho: Criando um Personagem Crie um novo personagem folclórico. Desenhe rapidamente em 2 minutos e explique aos colegas qual seria a sua história.
7. Tarefa: Completar o Ditado A professora vai iniciar um ditado e você e seu grupo devem completar a frase corretamente para avançar as casas.
8. Mímica: Personagem do Folclore Escolha um personagem do folclore (como a Iara, o Boto ou a Mula Sem Cabeça) e faça uma mímica de suas características sem usar palavras. Os colegas devem adivinhar.

9. Tarefa: Representação com Objetos Use três objetos que você tiver em mãos (lápis, borracha, caderno, por exemplo) para representar uma lenda folclórica. O grupo deve adivinhar qual é a lenda.

10. Desenho: O Negrinho do Pastoreio Desenhe o Negrinho do Pastoreio com a ajuda de seu grupo em 2 minutos.

Marcadores

Os alunos podem desenhar e montar as suas próprias peças, como o Negrinho, animais da fazenda, ou símbolos do campo. Isso pode ser feito em papel-cartão ou EVA e serão os marcadores de cada equipe..

Desafios e eventos:

Quando uma equipe cai em um espaço especial do tabuleiro, ela pega uma carta de evento. Nessa carta, há um desafio a ser cumprido para avançar o número de casas descrito.

Final do jogo:

A primeira equipe a completar o caminho vence o jogo.

Dessa forma os alunos aprendem a lenda do Negrinho do Pastoreio de forma interativa. Há o desenvolvimento de habilidades sociais, pois o trabalho em equipe é essencial para o sucesso, promovendo cooperação entre os colegas. O jogo incentiva a criatividade ao permitir que os alunos desenhem suas próprias peças e executem desafios criativos. Alguns espaços pedem que os jogadores realizem desafios, como fazer uma mímica de um cavalo ou desenhar rapidamente um objeto em um tempo específico, o que aumenta a diversão e o envolvimento com a história.

O jogo reforça o respeito às tradições culturais brasileiras e as lendas folclóricas e pode ser feito com as impressões sugeridas feita em um website e posteriormente completadas com a escrita dos alunos de maneira simples ou mesmo realizados com cartolina de forma mais artesanal, estimulando os alunos a também contribuírem com o design, como decorar o tabuleiro e criar os personagens.

4.3 Questionário

Conforme previsto será também aplicado um questionário aos alunos após as quatro aulas sobre o folclore, incluindo a diversidade do folclore nacional, a leitura do conto "O

"Negrinho do Pastoreio" e a participação dos alunos em um jogo sobre essa lenda, com as seguintes perguntas:

1. Por que é importante valorizar o folclore de uma região?
2. Qual a importância de preservar essas histórias e tradições folclóricas para a nossa cultura?
3. Após a leitura do conto "O Negrinho do Pastoreio", como você percebeu a relação entre o folclore e as histórias que foram contadas para explicar o passado e a cultura das pessoas?
4. Como o conto "O Negrinho do Pastoreio" aborda temas como fé, justiça e persistência? O que você acha que essa história nos ensina?
5. De que maneira o jogo sobre a lenda do "Negrinho do Pastoreio" ajudou você a entender melhor essa história?
6. Como o folclore pode nos ajudar a respeitar e valorizar as diferentes culturas e histórias que existem no Brasil?

Esse questionário ajudará a avaliar a percepção dos alunos sobre a importância do folclore, a diversidade cultural e os aprendizados adquiridos nas atividades em sala, de pesquisa e através do jogo.

Antes do Subtítulo inserir um espaçamento com entrelinhas 1,5.

Início do parágrafo na linha seguinte ao Subtítulo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dissertação buscou investigar de que forma o uso de jogos pode contribuir para a valorização do folclore e para o fortalecimento da identidade cultural dos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental. A proposta surgiu da necessidade de repensar as práticas pedagógicas no ensino de História, de modo a torná-las mais atrativas, significativas e conectadas à realidade sociocultural dos estudantes.

A partir da pergunta central: “Como estratégias lúdicas aplicadas ao ensino de História podem favorecer o reconhecimento e a valorização do folclore nacional?”, buscou-se compreender o potencial pedagógico do lúdico como mediador da aprendizagem histórica e cultural e os resultados alcançados demonstram que o uso de jogos educativos amplia o engajamento dos estudantes, estimula a cooperação e promove uma aprendizagem mais significativa, pois aproxima o conteúdo histórico de suas experiências cotidianas.

O desenvolvimento de uma sequência didática centrada na lenda do Negrinho do Pastoreio, evidenciou que o brincar pode ser um instrumento eficaz de preservação e transmissão de saberes tradicionais, favorecendo a construção da consciência histórica e do sentimento de pertencimento cultural. Ao utilizar a ludicidade, o ensino de História ficou dinâmico e inclusivo, contribuindo para a formação integral do aluno e possibilitou observar o potencial do lúdico como ferramenta mediadora do conhecimento histórico.

As atividades propostas favorecem a participação ativa dos alunos, o trabalho colaborativo e a reflexão sobre as manifestações culturais presentes em seu cotidiano. Ao interagir com o jogo, busca-se maior envolvimento entre os estudantes e os conteúdos, evidenciando que o aprendizado, quando construído de forma prazerosa e contextualizada, torna-se mais significativo.

Entre as principais contribuições desta pesquisa, destacam-se a proposição de um plano de aula pautado no uso de jogos para o ensino do folclore, a validação de instrumentos de observação e entrevistas aplicados aos alunos, e a demonstração de que práticas pedagógicas criativas podem reforçar o vínculo entre escola e cultura popular. Ademais, a investigação oferece subsídios teóricos e metodológicos para educadores que buscam integrar o patrimônio imaterial ao currículo escolar de modo participativo e contextualizado.

Reconhece-se, contudo, algumas limitações do estudo, especialmente quanto ao tamanho da amostra e à restrição do campo empírico a uma única instituição de ensino. Além disso, o tempo disponível para aplicação da sequência didática limitou a observação de efeitos de longo prazo sobre a aprendizagem e a percepção cultural dos alunos.

Sugere-se, portanto, que futuras pesquisas ampliem o escopo da investigação, envolvendo diferentes contextos escolares e faixas etárias, bem como a integração de recursos tecnológicos e jogos digitais que possam complementar o processo de ensino-aprendizagem. Também se recomenda aprofundar o estudo sobre o impacto da ludicidade na formação da consciência histórica e na valorização do patrimônio cultural regional.

Em síntese, este trabalho reafirma a importância de repensar o ensino de História sob uma perspectiva criativa e culturalmente engajada, em que o jogo, longe de ser mero entretenimento, se consolida como instrumento de conhecimento, memória e identidade.

REFERÊNCIAS

- ABRANTES, A. C. S. de. **Folclore e Identidade Nacional: Tensões e Desafios Contemporâneos**. São Paulo: Edusp, 2008.
- AGUIAR, J. S. **Educação inclusiva, Jogos para o ensino de conceitos**. São Paulo: Papirus, 2004.
- ALBUQUERQUE JÚNIOR, D. M. **Fazer Defeito Nas Memórias: Para Que Servem o Ensino da Escrita e da História**. 2016.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 2001.
- BALIULEVICIUS, N. L. P & MACÁRIO, N. M. Jogos cooperativos e valores humanos: perspectiva de transformação pelo lúdico. **Revista Fitness & Performance Journal**, 5, n. 1, 48-54, 2006.
- BARCA, I. **Educação histórica: teoria e pesquisa**. Braga: Centro de Investigação em Educação da Universidade do Minho, 2012.
- _____. **Ideias-chave para a Educação Histórica: uma busca de (inter)identidades**. História Revista, Goiânia, v. 17, n. 1, p. 37–51, jan./jun. 2012. DOI: 10.5216/hr.v17i1.21683. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/historia/article/view/21683> Acesso em: 4 out. 2025.
- _____. **Aula Oficina: do Projeto à Avaliação**. In: Para uma educação de qualidade. Atas da Quarta Jornada de Educação Histórica. Braga, Centro de Investigação em Educação (CIED)/ Instituto de Educação e Psicologia, Universidade do Minho, p 131-144.2020.
- BENJAMIN, R. **Folkcomunicação na sociedade contemporânea**. Porto Alegre: Com. Gaúcha de Folclore, 2004.
- BITTENCOURT, C. M. F. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2008.
- BLOCH, M. **Apologia da história ou o ofício do historiador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BRASIL. **Lei nº 13.415**, de 16 de fevereiro de 2017. Altera as Leis nos 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Portal da Legislação, Brasília, 16 fev. 2017. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2017/Lei/L13415.htm>. Acesso em: 15 nov. 2023.
- _____. **Base Nacional Comum Curricular: Ensino Fundamental I**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.
- BUSTAMANTE, G.O. Por uma vivência escolar lúdica. Schwartz, G. M. (org) **Dinâmica lúdica: novos olhares**. Barueri, SP: Ed. Manole, 55-68, 2004.
- CANCLINI, N. G. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: EDUSP, 2003.

- CHAUI, M. **Brasil: mito fundador e sociedade autoritária**. São Paulo: Perseu Abramo, 2000.
- CNF. **Carta do Folclore Brasileiro**. Anais I Congresso Brasileiro de Folclore. Rio de Janeiro, 1951. Disponível em: <https://www.gov.br/iphan/pt-br/unidades-especiais/centro-nacional-de-folclore-e-cultura-popular/CartadoFolcloreBrasileiro1951.pdf>Acesso em 02 Dez 2023.
- CASCUDO, L. C. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. Rio de Janeiro, Ediouro, 2001.
- _____. **Cultura e civilização**. São Paulo: Editora Global, 2004.
- CERRI, L. F. **Ensino de História e Consciência Histórica: implicações didáticas de uma discussão contemporânea**. Rio de Janeiro, Editora FGV, 2011, p.105-128.
- FAGUNDES, A. A. **Mitos e lendas do Rio Grande do Sul: folclore**. 8. ed. Porto Alegre: Martins Livreiro, 2003.
- FERNANDES, F. **O folclore em questão**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- FERNANDES, J. R. O. (2005). **Ensino de História e Diversidade Cultural: Desafios e Possibilidades**. Cadernos CEDES, 25, 378-388.
- FRANCHINI, A. S. **As 100 melhores lendas do folclore brasileiro**. L&PM Editores. 2011.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999.
- HAZEL, J. C. **Didática da História: emoções, narrativa e consciência histórica**. São Paulo: Cortez, 2019.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2000.
- KISHIMOTO, T. **O jogo, a criança e a educação**. Tese de livre docência. São Paulo: FEUSP, 1992.
- LAZARINI, M. **Brincando E Aprendendo: O Lúdico No Desenvolvimento Das Crianças Da Educação Infantil**. 40 folhas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2010.
- LE GOFF, J. **História e memória**. São Paulo: Editora da UNICAMP, 2003.
- MARINHO, H. R. B., JUNIOR, M. A. de M., FILHO, N. A. S., FINCK, S. C. M. **Pedagogia do Movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. 2. ed: Ibpe . 2007.
- MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2009.
- MASSIMI, M. **História da psicologia brasileira: da colônia ao século XX**. São Paulo: Loyola, 2006.
- MEYER, A. **Guia do folclore gaúcho**. 2. ed. Rio de Janeiro: Presença: Instituto Nacional do Livro; Porto Alegre: IEL, 1975.

MINAYO, M. C. S. **Ciência, técnica e arte: o desafio da pesquisa social**. In: MINAYO, M. C. S.; ASSIS, S. G.; SOUZA, E. R. (Org.) **Pesquisa Social: Teoria, Método, e Criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2004. pp. 9-29.

OLIVEIRA, G. T. “**De peneira e batêia só se consegue tutaméia**” as identidades e a comissão goiana de folclore (1948-1978). Dissertação. 178p. UFG. Faculdade De Ciências Humanas E Filosofia Programa De Pós-Graduação Em História. 2008

PINSKI, J; PINSKI, C. B. O que e como ensinar: Por uma história prazerosa e consequente. In.: KARNAL, L. **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas**. São Paulo: Contexto, 2005.

RAU, M. C. T. D. **Educação Especial: eu também quero brincar!** Curitiba: InterSaberes, 2020.

RICARTE, É., LIMA DE PAIVA, B., OLIVEIRA LIMA M E. Desafios e atualizações nas atividades da Comissão Nacional de Folclore. **Revista Internacional de Folkcomunicação**]. 2017, 15(34), 250-256 Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=631770206018>

RODERJAN, R. V. **Comissão Paranaense de Folclore, 50 anos (1948-1998)**. Curitiba: Graf. Comunicare, 1998.

RÜSEN, Jörn. **História Viva: Teoria da História e História da Historiografia**. Trad. Estevão C. de Rezende Martins. Brasília: Editora UnB, 2001.

SANTOS, W. R. F. dos. O enfoque da memória e identidade no ensino de História. **Revista Educação Pública**, v. 21, nº 42, 23 de novembro de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/42/o-enfoque-da-memoria-e-identidade-no-ensino-de-historia>

SCHEINER, T. C. **Educação patrimonial e formação cidadã**. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

SEED. **Referencial Curricular Do Paraná: princípios, direitos e orientações**. Educação Infantil E Componentes Curriculares Do Ensino Fundamental. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E DO ESPORTE DO ESTADO DO PARANÁ, 2018.

SILVA, A. A. **Significados do brincar na escola: a perspectiva da criança**. Uberlândia: Culturatrix, 2020.

SILVA, A. I. A. **O ensino de História no tempo presente: e as novas perspectivas da didática da história no ambiente educacional**. In: A Pesquisa no ensino de história em tempos presentes. CERRI, L. F. ANDRADE, J. A. KLUPPEL, G. S. (Orgs). Ponta Grossa: Associação Brasileira de Ensino de História, Ed da UFRPE, 2023.

SILVA, D. A. P. da. **Jogos Digitais no Ensino de História: Limites e Possibilidades**. Ciências Humanas, 11 abr. 2024. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/jogos-digitais-no-ensino-de-historia-limites-e-possibilidades> Acesso em: 4 out. 2025.

SUASSUNA, A. **Uma mulher vestida de Sol**. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 2005.

VILHENA, L. R., **Projeto e Missão: o movimento folclórico brasileiro 1947-1964**. FUNARTE/FGV, 1997.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ANEXO

O NEGRINHO DO PASTOREIO

FRANCHINI, A. S. **As 100 melhores lendas do folclore brasileiro**. L&PM Editores. 2011. P.156 e 157

Havia, nos tempos idos, um estancieiro perverso que adorava maltratar os escravos. Na estância desse demônio, vivia um negrinho chamado simplesmente de Negrinho. Não tendo mãe nem pai, ninguém se lembrará de batizá-lo.

Graças a isso, dizia-se que era afilhado de Nossa Senhora.

Certo dia, o estancieiro perverso resolveu organizar uma corrida de cavalos. O Negrinho, bom de cavalhadas, deveria conduzir o cavalo do patrão.

– Se perder a corrida já sabe! – ameaçou o estancieiro, mostrando-lhe o punho.

Deu-se, então, a corrida, e o Negrinho levou a pior. Mas a pior, mesmo, ele ainda estava por levar. O estancieiro perverso havia perdido mil onças de ouro, e queria se vingar do menino.

– Esse tição me paga! – dizia ele, vibrando o relho no ar, em juras de ódio.

Nem bem o povaréu se espalhou ao redor dos espetos de carne gorda, o Negrinho viu-se amarrado numa estaca, na qual levou uma horrenda surra. Lá ficou a noite inteira, e só quando amanheceu foi retirado e levado a um pedaço ermo de campo.

– Vai ficar aqui pastoreando o gado durante trinta dias, pois trinta quadras tinha a cancha reta onde perdeu a corrida! – disse o patrão, deixando o Negrinho sob o sol escaldante, sob o granizo furioso, sob o frio enregelante, e sob tudo o que há de molesto na mãe natureza.

Durante as noites, o Negrinho provava outra colherada cheia do inferno: cercado por corujas, onças, lobos, javalis ou outros bichos que havia então pelos pampas, só encontrava algum sossego ao lembrar da sua Madrinha, e aí adormecia com um sorriso nos lábios. E foi justo numa dessas pausas do sofrimento que a sua ruína se completou: um bando de ladrões de gado, aproveitando o sono do pequeno vigia, levou consigo todo o gado.

Não é preciso dizer que, no dia seguinte, o Negrinho provou outra surra daquelas.

– Agora vai procurar o gado que deixou levarem! – disse o patrão, mandando-o, noite fechada, para os campos abertos.

O Negrinho passou antes na capelinha da sua Virgem Madrinha e levou uma vela para alumiar os caminhos. Enquanto avançava pelos campos, deixava cair um pouco da cera incandescente. Os pingos ficavam queimando pelo chão, como pirilampos, enquanto ele avançava.

Então, de tanto avançar, ele finalmente achou o campo do pastoreio. O gado estava lá, e ele se deitou para dormir, agradecendo à Madrinha Celeste.

No meio da noite, no entanto, o filho do estancieiro, um rapaz ainda pior do que o pai, veio de mansinho e espantou, outra vez, os animais.

O laço cantou de novo, e desta vez o Negrinho não resistiu e morreu.

A coisa toda se deu em campo aberto, e o patrão desgraçado achou que o Negrinho não merecia nem mesmo uma cova.

– Atire-o ali no formigueiro! – disse ao filho.

O corpo do Negrinho foi posto sobre o formigueiro, e as formigas caíram em cima, comendo tudo.

Quando chegou em casa, o estancieiro sonhou que ele era mil estancieiros, e que tinha mil filhos, e mil negrinhos para maltratar, e mil mil onças de ouro para gastar em bobagens. Durante três noites, o estancieiro sonhou o mesmo sonho. Então, na terceira noite, tomado pelo remorso – ou pelo medo de ser descoberto –, resolveu voltar ao formigueiro para ver se as formigas haviam comido todo o corpo. Ao chegar lá, porém, deparou-se com a figura do Negrinho, em pé sobre o formigueiro, são e sem marca alguma de ferida. Ao seu lado, estava a sua Santa Madrinha, toda serena e fosforescendo em azul. Os bichos perdidos também estavam todos ali.

O estancieiro caiu de joelhos e mãos postas, arrependido, mas o que ele sentia mesmo era um medo terrível de que algum castigo caísse sobre si. Enquanto o estancieiro se enchia de medo, o Negrinho montou, em pelo, em cima de um dos cavalos e saiu a tocar alegremente a tropa pelas coxilhas. A partir daquele dia, o Negrinho passou a ser chamado de Negrinho do Pastoreio. Encarregado de encontrar coisas perdidas, ele faz a busca de bom grado, mas sempre pedindo uma vela para a sua madrinha.