

HIP-HOP

DA RUA  
PARA  
A ESCOLA



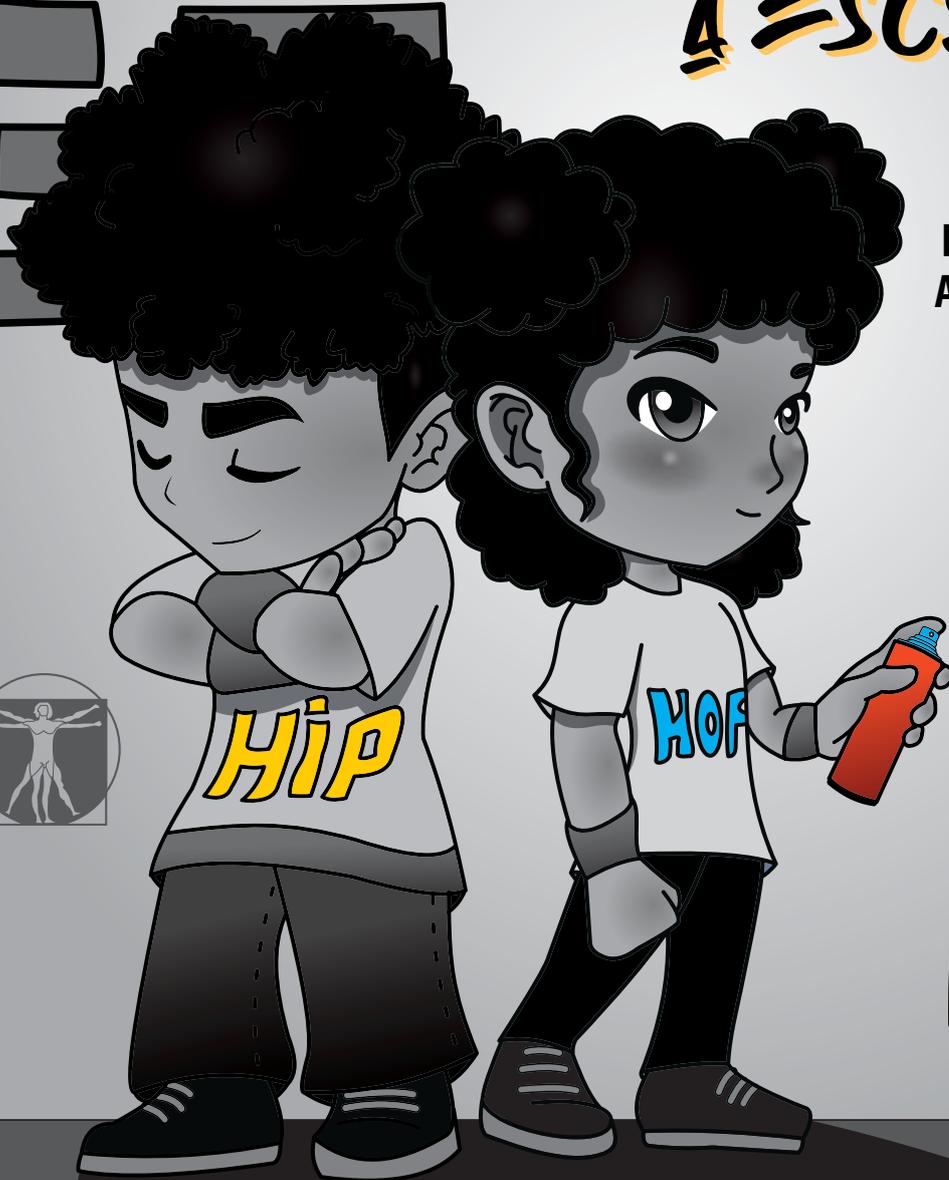
MAGNUM DIAS DA SILVA  
ANTÔNIO CARLOS GOMES

HIP-HOP

DA RUA  
PARA  
A ESCOLA

MAGNUM DIAS DA SILVA  
ANTÔNIO CARLOS GOMES

1ª edição  
Vitória/ES  
2022



INSTITUTO FEDERAL  
Espírito Santo



PPGEH

Programa de Pós-Graduação  
em Ensino de Humanidades  
Instituto Federal do Espírito Santo

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Silva, Magnum Dias da  
Hip-hop da rua para a escola [livro eletrônico] /  
Magnum Dias da Silva, Antonio Carlos Gomes. --  
1. ed. -- Vitória, ES : Ed. dos Autores, 2022.  
PDF.

Bibliografia.  
ISBN 978-65-00-59582-6

1. Ambiente escolar 2. Arte e cultura 3. Educação  
4. Hip Hop (Cultura popular) 5. Hip hop - Brasil  
6. Temas transversais (Educação) I. Gomes, Antonio  
Carlos. II. Título.

23-140503

CDD-370

**Índices para catálogo sistemático:**

1. Hip-hop : Cultura popular : Educação 370  
Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129



HIP-HOP



**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO  
EM ENSINO DE HUMANIDADES - PPGEH**

Av. Vitória, 1729 – Jucutuquara Vitória - ES  
CEP: 29040-780

**COMISSÃO CIENTÍFICA**

Prof. Dr. Leonardo Bis dos Santos  
Prof. Dr. Tatiana Aparecida Moreira

**DIAGRAMAÇÃO**

Aline Antonio

**PRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO**

PPGEH / IFES

**Descrição Técnica do Produto Educacional**

**Nível de Ensino:** Educação Básica

**Área de Conhecimento:** História – foco no ensino

**Público-Alvo:** Professores e alunos da educação básica

**Categoria deste Produto:** Material Didático / Instrucional (PTT1)

**Finalidade:** Refletir sobre o Hip-Hop como recurso na escola.

**Organização do Produto:** Organizado pelos autores.

**Registro de Propriedade Intelectual:** Ficha Catalográfica com ISBN 978-65-00-59582-6 e Licença Criative Commons (Educapes)

**Disponibilidade:** Irrestrita, mantendo-se o respeito a autoria do produto, não sendo permitido o uso comercial por terceiros

**Divulgação:** Digital e/ou impresso

**URL:** Produto disponível no site do PPGEH:

<https://ppgeh.vitoria.ifes.edu.br/index.php/producao-academica>

No repositório Educapes: <https://educapes.capes.gov.br/simple-search?query=produto+educacional&default=>

**Processo de validação:** Validado na banca de defesa da dissertação

**Processo de Aplicação:** aplicado com alunos e professores da Educação Básica.

**Impacto:** Médio. Produto elaborado a partir da necessidade de se pensar o uso do Hip Hop na educação Básica, aspirando ao objetivo de torna-lo um recurso que traga outras possibilidades de ensino.

**Inovação:** Médio teor inovativo. O produto apresenta dados que ainda não tinham sido catalogados em nenhum outro material pedagógico do sistema de ensino local.

**Origem do produto:** A origem do produto foi uma pesquisa sobre o Hip Hop como recurso de ensino.

HIP-HOP

## INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

JADIR JOSÉ PELA  
*Reitor*

ANDRÉ ROMERO DA SILVA  
*Pró-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação*

LODOVICO ORTLIEB FARIA  
*Pró-Reitor de Extensão*

ADRIANA PIONTTKOVSKY BARCELLOS  
*Pró-Reitora de Ensino*

LEZI JOSÉ FERREIRA  
*Pró-Reitor de Administração e Orçamento*

LUCIANO DE OLIVEIRA TOLEDO  
*Pró-Reitor de Desenvolvimento Institucional*

## IFES – CAMPUS VITÓRIA

HUDSON LUIZ COGO  
*Diretor Geral*

LUCIANO LESSA LORENZONI  
*Diretor de Ensino*

TELMA CAROLINA SMITH  
*Diretora de Extensão*

ROSENI DA COSTA SILVA PRATTI  
*Diretora de Administração*

ANDRÉ GUSTAVO DE SOUSA GALDINO  
*Diretor de Pesquisa e Pós-Graduação*

LEONARDO BIS DOS SANTOS  
*Coordenador do PPGEH*



HIP-HOP

# IMAGENS ≡ ILUSTRAÇÕES

Tanto as imagens quanto as ilustrações utilizadas neste material foram retiradas do acesso público Google e ou de fotos autorizadas previamente pelos indivíduos expostos nas mesmas advindas do acervo pessoal dos autores e ou dos co-pesquisadores que nos ajudaram na jornada de produção deste material educacional e do projeto como um todo. Em respeito a seus autores, citamos os links para as fontes dos textos e/ou das imagens, já que nossa finalidade com essa publicação é tão somente educativa.



HIP-HOP

# AUTOPES

## MAGNUM DIAS DA SILVA



Licenciado em História pela Faculdade Claretiano de Vitória, Pós-Graduado em Docência do Ensino Religioso pela Faculdade Batista de Minas Gerais e professor estatutário de Ensino Religioso pela Prefeitura Municipal de Cariacica-ES. Mestrando no Programa de Pós-Graduação Ensino de Humanidades PPGEH do Instituto Federal do Espírito Santo - IFES; onde pesquisa “O uso do Hip Hop como estratégia de ensino dos TCT's”, na busca de uma educação libertadora.

## ANTÔNIO CARLOS GOMES



Possui graduação em Letras pela Universidade Federal do Espírito Santo (1986). Mestre (2002) e Doutor (2007) em Linguística e Língua Portuguesa pela Universidade Estadual Paulista - UNESP. Professor do IFES - Instituto Federal do Espírito Santo, lecionando no Ensino Médio, na Graduação e na Pós-graduação. Docente permanente do Mestrado Profissional em Ensino de Humanidades e do Mestrado Profissional em Letras - Profletras, além de Coordenador do curso de Licenciatura em Letras à distância.



HIP-HOP

# APRESENTAÇÃO

Caro (a) Leitor (a),

Este e-book é resultante da pesquisa " O Hip Hop como recurso de ensino e aprendizagem no ensino de humanidades.", feita por Magnum Dias da Silva, orientado pelo Dr. Antônio Carlos Gomes, no Programa de Mestrado Profissional em Ensino de Humanidades – PPGEH do Instituto Federal do Espírito Santo (Campus Vitória).

A pesquisa o Hip Hop no processo de ensino e aprendizagem foi realizada nas Rodas Culturais, na periferia da Serra – ES e partiu do seguinte problema: no atual cenário da Educação Básica, onde há pouco ou nenhum interesse dos jovens e dos alunos pelas aulas, o uso do Hip Hop, por meio de rodas culturais, pode contribuir para tornar o processo de ensino mais atrativo para esse público-alvo?

Para responder esse problema o nosso objetivo geral foi investigar o uso do Hip Hop como recurso de ensino e aprendizagem de temas transversais contemporâneos, utilizando rodas culturais, a fim de provocar o interesse dos alunos e dialogar sobre humanidade; complementado pelos seguintes objetivos específicos: investigar pesquisas que versam sobre o Hip Hop; descrever o Hip Hop, sua história, linguagem, etc. e colocá-lo em diálogo com o ambiente educativo inspirado na pedagogia libertadora de Paulo Freire (1980); organizar ou participar de rodas culturais de Hip Hop para dialogar com jovens e, por fim, criar um produto educacional em forma de e-book para orientar um trabalho com Hip Hop a fim de colocar o Hip Hop em evidência no ambiente educativo. Na investigação, recorreremos a autores como Freire (1967, 1980, 2003), Vianna (1997), Herschmann (2005), Martins (2020), Gohn (2011), entre outros.

Este material educativo é um guia para colaborar com educadores na organização de rodas culturais, Slam, etc. O e-book foi elaborado a partir dos subsídios coletados na pesquisa empírica. A validação do produto foi feita por MCs parceiros, por alunos e professores de uma escola estadual e pelos membros da banca de defesa da dissertação.

**Que ela seja para você uma boa leitura!**



# O HIP-HOP

## HISTÓRIA E ELEMENTOS

O Hip Hop é a junção de 4 elementos da chamada “cultura de rua”: o *Break Dance*, o Grafitti, o DJ e o MC. Há um quinto elemento defendido pelo Afrika Bambaataa que é o conhecimento, pois segundo tal autor, é por meio do conhecimento que o MC adquire consciência social, preocupando-se com os problemas referentes à comunidade que o cerca.

O *Break Dance* é a linguagem artística dentro do Hip Hop, praticada pelos B-boys e b-girls. Na crise de 1929, os artistas dos cabarés americanos foram para as ruas fazer números de música e dança, em busca de dinheiro, isso deu origem ao *Street Dance*, também considerado um dos elementos formadores do Hip Hop.

Enquanto os artistas saíam às ruas para realizar performances e os jovens de classe média mais abastados jogavam seus LP's e suas velhas pick-ups fora, os jovens negros da periferia recolhiam esses aparelhos e reutilizavam para brincar de arranhar os discos; brincadeira que logo se transformou na arte da mixagem. Em pouco tempo formaram-se as parcerias entre os jovens com seus aparelhos e os artistas de rua, que passaram a dançar ao som das mixagens.

A origem do termo RAP, no inglês *Rhythm and Poetry*, remete aos Estados Unidos da América onde, a partir da década de trinta (1930), houve uma grande migração da população negra que vivia no Sul do país, para os centros urbanos do Norte, em busca de trabalho. Na ocasião o *blues* absorveu instrumentos elétricos dando origem ao *Rhythm'd Blues* que, conseqüentemente, mistura-se com a música gospel protestante, resultando no “Soul”, cuja tradução é “alma”.

Outra forma de arte preponderante no movimento Hip Hop e também considerado um dos seus elementos, é o “Grafitti”, que em parte tem a ver com a pichação, pois no início do Hip Hop o grafitti servia para demarcar becos, muros e trens nas grandes metrópoles. Com a essência do movimento Hip Hop, ainda nos anos oitenta, essas demarcações foram se



transformando em verdadeiros murais de obras de arte. Hoje há uma nítida diferença entre o grafitti e a pichação, inclusive pela ilegalidade e vandalismo do segundo. O movimento Hip Hop tem sido respeitado por uma grande parcela da sociedade brasileira, mérito alcançado pelos líderes conscientes deste movimento no Brasil (VIANNA, 1997).

O Brasil conheceu o Hip Hop também no início dos anos 1980, quando ele chegou com o ritmo “Miami Bass”, originário da Florida (EUA), música com batidas rápidas e erotizantes. Aqui no Brasil esse ritmo foi chamado de “Funk”, uma retomada ao movimento anterior. O termo Hip Hop tem na sua etimologia as danças da década de setenta, onde saltavam (hop) e movimentavam os quadris (Hip). Há também registros de que tenha sido criado por Afrika Bambaataa (Kevin Donovan) (VIANNA, 1997 p.11). Hoje no Brasil o movimento Hip Hop esta em plena expansão e se destaca com nomes como Mano Brown e Racionais MC, Marcelo D2, Criolo, Djonga, Emicida, etc.



# SUMÁRIO

## AS RODAS CULTURAIS, PAZ,

### UNIÃO E FECHAMENTO:

O Que É Uma Roda Cultural.....	11
Para que servem?.....	12
Onde fazer?.....	12
Quem deve participar?.....	13
Quem Pode Participar?.....	13
Como Promover?.....	14
Como Organizar?.....	15
Alguns passos.....	16

## BATALHAS

O Que São Batalhas?.....	18
Quais Os Tipos de Batalha?.....	18
Pra que servem.....	22
Onde fazer as batalhas?.....	22
Quem deve participar?.....	23
Quem Pode Participar?.....	23
Como Promover?.....	23
Como Organizar (passo a passo)?...26	
Além da Infraestrutura.....	26

## MOMENTO POESIA, FALANDO COM A ALMA

O que é o Momento Poesia?.....	30
Quais os tipos de momento?.....	30
Quem pode participar?.....	30
Como participar?.....	30
Como organizar (passo a passo)?.....	30
Poetas e poetisas mostram o seu corre.....	30
Poetas e poetisas falam com suas almas.....	30

## CHEGOU NA ESCOLA, É AÍ?

O que é o Hip-Hop para a escola?...	33
O que mostrar do Hip-Hop na escola?.....	34
Como abordar na escola?.....	34
Como organizar a presença do Hip-Hop na escola?.....	35

## O HIP-HOP COMO RECURSO DE CONEXÃO COM ENSINO

Onde o Hip-Hop entra na escola?.....	38
Como usar a roda cultural na aula?.....	38
Como abordar um conteúdo?.....	39

PROCEDIMENTOS PARA USO DO HIP-HOP NA ESCOLA..... 42

CUIDADOS COM O USO DO HIP-HOP NA ESCOLA..... 48

UMA PAUSA ... NOVOS PAPEIS..... 52

REFERÊNCIAS..... 53



# AS RODAS CULTURAIS:

PAZ, UNIÃO E  
FECHAMENTO



## O QUE É UMA RODA CULTURAL?

As rodas culturais são espaços de sociabilidade e afirmação cultural. A ideia da Roda é ocupar o espaço público, usando o hip-hop como ferramenta de transformação social. O objetivo é sempre fazer do lugar um ambiente melhor para as pessoas que ali vivem, a fim de dar voz aos moradores e aos jovens que queiram dizer algo.

As rodas culturais podem ser constituídas por várias características e atividades, elas podem ser por exemplo rodas constituídas somente para conversas, ou para poesias, ou podem ser diversificadas, com momentos de reflexão, batalhas e todos os 05 elementos do Hip Hop em um só lugar.



## PARA QUE SERVEM?

Mais do que um palco para apresentação de artistas, as rodas servem de resistência e representatividade para aqueles indivíduos que, muitas vezes, não têm espaço nas manifestações culturais ditas clássicas, como teatro, dança clássica ou não se veem representados em uma manifestação cultural mais elitizada.

## ONDE FAZER?

As rodas são feitas nas praças, ruas com pouco movimento de carros, debaixo de viadutos, ou qualquer outro local público que fique na "vista" dos transeuntes e não atrapalhe o fluxo do ir e vir.



## QUEM DEVE PARTICIPAR?

São essenciais às rodas, os MCs, poetas, dançarinos, grafiteiros e organizadores de batalhas, etc. A especialidade dos participantes vai depender dos elementos do Hip Hop que serão abordados na roda cultural.

## QUEM PODE PARTICIPAR?

Podem participar os personagens essenciais, convidados e público em geral.



# COMO PROMOVER?

De início é produzido um Flyer, isto é, um cartaz para anunciar:

- a data,
- o horário,
- o local da batalha,
- o endereço e
- Todas as características da batalha.

Veja exemplo a seguir:



Exemplo de Flyer



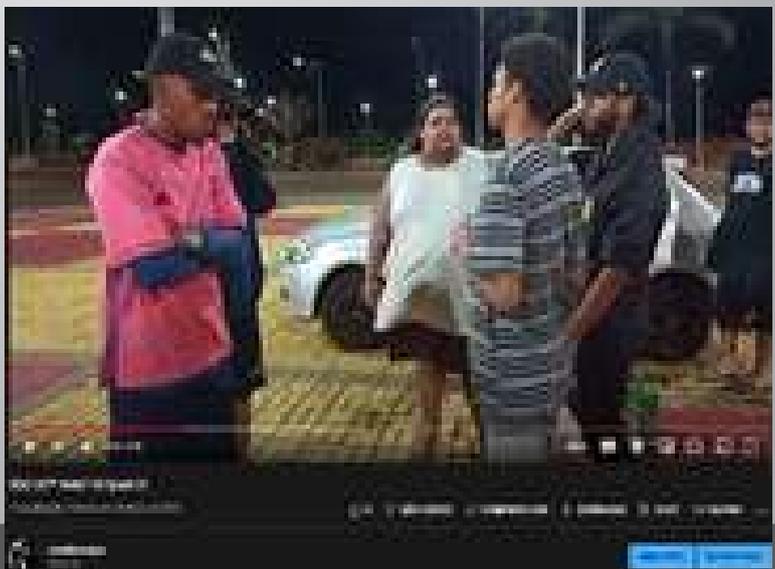
## COMO ORGANIZAR?

Uma roda cultural de Hip Hop tem a necessidade de alguns recursos na sua organização, tais como som, espaço acessível e coordenador(es). Dependendo do tipo de roda cultural que se deseja organizar, o som é facultativo. Caso seja somente uma roda de conversa, e ou um momento poesia, não será necessária uma aparelhagem de som muito grande, uma caixa de média potência com microfone comum serão suficientes. Se for um evento maior, será necessária uma aparelhagem de som profissional, pois o público e os poetas serão numerosos.

### Exemplo de roda cultural



SCAN ME



<https://www.youtube.com/watch?v=rwPnpdGQo>

## ALGUNS PASSOS...

- ✓ Providenciar com antecedência pontos de energia (ou bateria) e extensões para ligar o som durante o evento.
- ✓ Se for em local aberto, observar o tempo e se houver possibilidade de chuva, providenciar uma cobertura pelo menos para o equipamento de som.
- ✓ Buscar autorização com antecedência a permissão para se utilizar o local público ou privado da batalha;
- ✓ Evitar conflitos de agendas.
- ✓ Planejar as rodas de conversas ou deixar livre no decorrer da roda cultural.
- ✓ Prever com antecedência as batalhas e tipos de batalhas para as rodas culturais.
- ✓ Convidar os MC's para treinar e melhorar o Flow e dicção. Um participante experiente ajuda a motivar os novatos.
- ✓ Pensar e divulgar com antecedência como será e se haverá avaliação na roda cultural.



# BATALHAS

BATALHAS... ≡  
BATALHAS



## O QUE SÃO BATALHAS?

As batalhas de Mcs (mestres de cerimônia) no movimento de Hip-Hop, também conhecidas como duelo de Freestyle, são encontros onde dois mestres duelam entre si com rimas improvisadas, faladas "em cima" de uma batida, tocada por um DJ ou então somente a capela.

## QUAIS OS TIPOS?

Existem dois tipos de batalha e vários Subtipos, a saber:

1. **Batalhas de Sangue:** batalhas em que o MC utiliza uma série de informações sobre o adversário com o objetivo de desmoralizá-lo. "De sangue" porque é uma batalha que parece agressiva.
2. **Batalha de conhecimento:** batalha que o público escolhe temas e palavras para os MC's rimar ou a organização divulga previamente (ou não), um tema a ser abordado.

## SUBTIPOS DE BATALHAS:

**Batalha bate e volta:** batalha onde os dois MC's intercalam ataques começando com o MC 1 rimando oitavas e, sem perder o ritmo, o MC 2 retruca rimando 4 oitavas, e depois mais 4 rodadas intercaladas de 2 oitavas cada, essa modalidade também tem 2 ou 3 fases, sendo que cada fase é composta por 5 rodadas intercaladas 1 de 4 oitavas e 3 de 2 oitavas.

### Explicação sobre oitavas



## SUBTIPOS DE BATALHAS:

**Batalha de 45 segundos:** esta batalha acontece em duas ou em três fases. Na primeira fase, o MC 1 ataca o MC 2 durante 45 segundos rimando sem parar, e depois o MC 2 se defende também rimando por 45 segundos sem parar; na sequência acontece a votação e a decisão de quem ganhou a primeira fase. Na segunda fase, quem ataca é o MC 2 no mesmo processo, e o MC 1 se defenderá da mesma forma.

**Embate (ou impasse), mexicano:** batalha entre 3 ou mais MC's ao mesmo tempo e esses atacam uns aos outros, conforme exemplo ao lado.



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/vgNaO>

**Todos contra 1:** Um MC se posiciona no meio da roda enquanto todos os outros concorrentes o cercam, e duelam com ele.

## HIP-HOP SUBTIPOS DE BATALHAS:

21

**Eu e a plateia:** batalha em que o MC disputa com o outro, mas de maneira indireta. Essa modalidade é muito utilizada na categoria de conhecimento e com 45 segundos, onde cada MC na sua vez ignorará seu adversário e se voltará para a plateia e ou o júri e fará sua apresentação.

**Batalha de ação:** Essa sub modalidade também é muito complicada, pois o MC tem que executar suas rimas enquanto faz alguma ação.

**Batalhas coletivas:** Essa sub modalidade pode ser de 45 segundos ou bate e volta, podendo ser batalha de duplas, trios ou entre grupos.

**Batalha de histórias:** Essa sub modalidade é uma batalha de 45 segundos, mas ao invés de duelar com seu adversário atacando-o para que depois ele se defenda, o MC contará uma história em forma de rima.

## PARA QUE SERVEM AS BATALHAS?

A função das batalhas de MC e das rodas culturais como um todo depende do olhar de quem realiza o evento, geralmente, elas servem para dar oportunidade ao MC de treinar sua rima e seu Flow contra outros MC's, trazem socialização ao bairro e comunidade onde o evento ocorre, expõem a cultura de periferia para o mundo, trazem representatividade ao jovem de periferia e incentivam os jovens a não desistirem de seus sonhos.

## ONDE FAZER AS BATALHAS?

Nas praças, em ruas com pouco movimento de carros, debaixo de viadutos, ou qualquer outro local público que fique na "vista" dos transeuntes e não atrapalhe o processo de ir e vir.



## QUEM DEVE PARTICIPAR?

Mcs e organizadores de batalhas. Se o evento for estendido para batalhas de Break, Poesia, Grafitti e Pose Style, então também deverão participar da batalha B-Boys e B-Girls, Grafiteiros e Grafiteiras, Poetas e Poetisas, e Modelos Pose Styler.

## QUEM PODE PARTICIPAR?

Convidados e público transeunte.

## COMO PROMOVER?

O planejamento, promoção e organização das batalhas seguem o mesmo roteiro da roda cultural, até porque, na maioria das vezes, uma batalha é inserida na roda cultural. É difícil um evento ocorrer sem o outro.

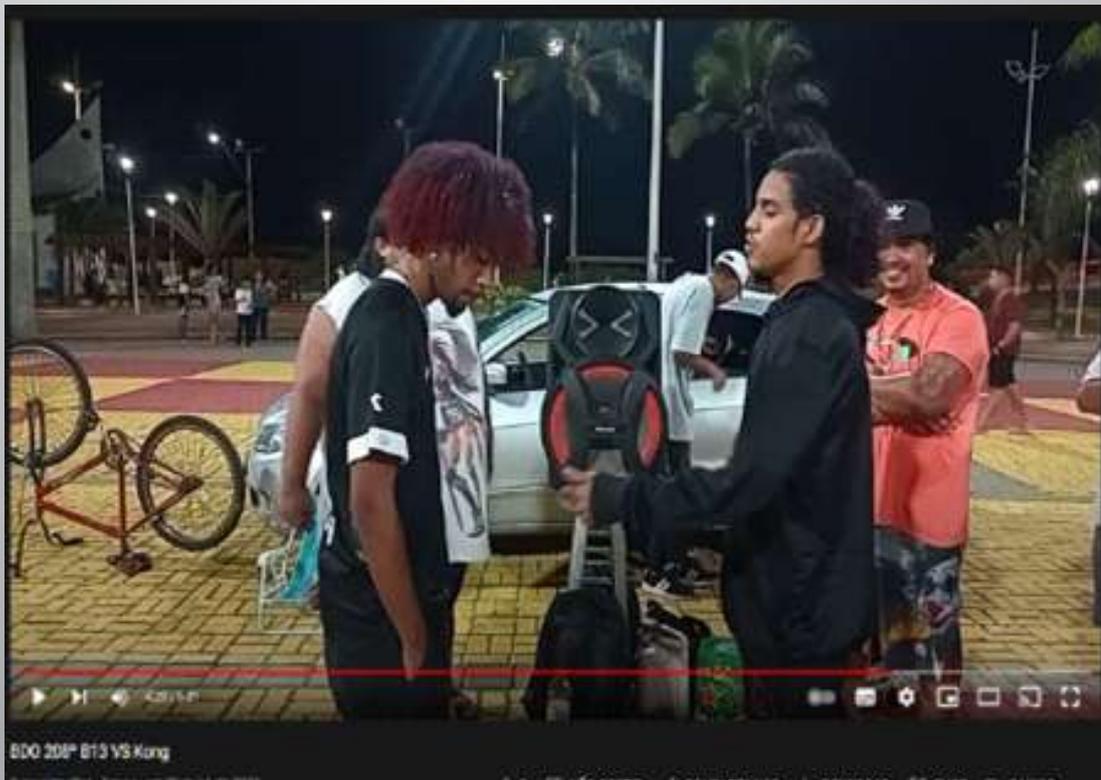
## COMO ORGANIZAR?

Além dos passos requeridos na organização da roda cultural, uma batalha necessita de patrocínio para a premiação e mesmo para custear o evento (som, energia, etc.).

## ALÉM DA INFRAESTRUTURA...

- ✓ Cada MC deve se inscrever com antecedência, pode ser ao longo da divulgação ou no dia das batalhas antes de ela iniciar.
- ✓ O animador incentiva o público, agita para criar empatia entre público e desafiantes.
- ✓ Após o esquentar, iniciam-se as batalhas conforme sorteio. Os desafiantes são sorteados na hora e chamados para o enfrentamento.

✓ Haverá rodadas classificatórias e/ou eliminatórias até restar um vencedor.



MOMENTO

POESIA:

FALANDO COM  
A ALMA



M RIMA POESIA M RIMA PO  
POESIA SLAM POESIA SLA  
A SLAM RIMA POESIA SLAM RIM  
M RIMA POESIA M RIMA PO  
POESIA SLAM POESIA SLA  
A SLAM RIMA POESIA SLAM RIM

## O QUE É O MOMENTO POESIA?

O momento poesia é um momento especial dentro de uma batalha ou roda cultural reservado para que poetas convidados ou participantes do público possam se expressar através de poemas e canções.

## COMO É A POESIA?

Os *Slams* (ou *Poetry Slams*) são batalhas de poesia falada que surgiram nos anos 1980 nos Estados Unidos. Muitos chamam de "esporte da poesia falada" cuja lógica é na competição chamar atenção para o texto e performance dos poetas.

O que ocorre em um *Slam* é semelhante ao que acontece nos saraus, porém com algumas regras simples, tais como uso de

- Poesias autorais (decoradas ou lidas na hora) de até três minutos;
- Proibição da utilização de figurino, cenário ou instrumento musical;
- jurados escolhidos, aleatoriamente, na plateia que serão os responsáveis por dar notas de zero a dez.

## QUEM PODE PARTICIPAR?

Poetas, convidados, participantes presentes no público e organizadores de batalhas.

## COMO PARTICIPAR?

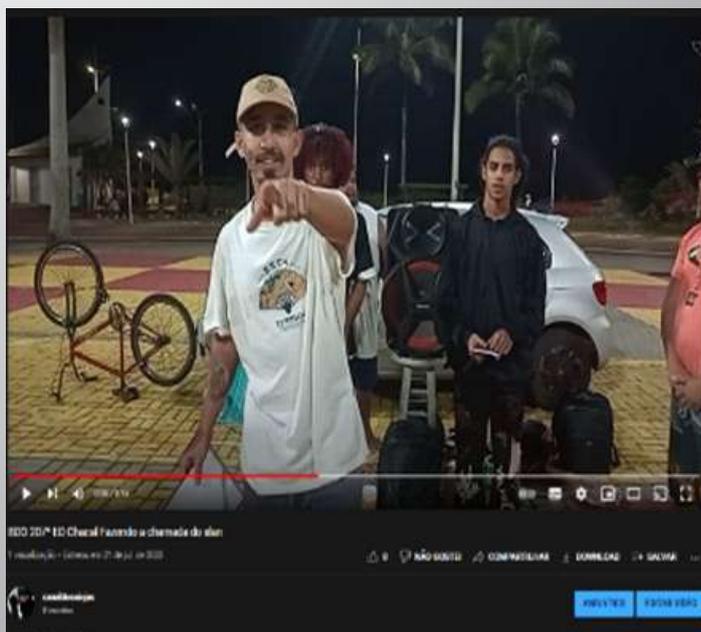
Os interessados deverão se inscrever com antecedência ou na hora do evento se houver abertura.

## COMO ORGANIZAR?

O momento poesia geralmente é apresentado dentro de uma batalha e essa, quase sempre, acontece dentro de uma roda cultural. Para tanto, basta os organizadores definirem se o momento será apenas de poesia Freestyle ou se será um Slam.



SCAN ME



HIP-HOP

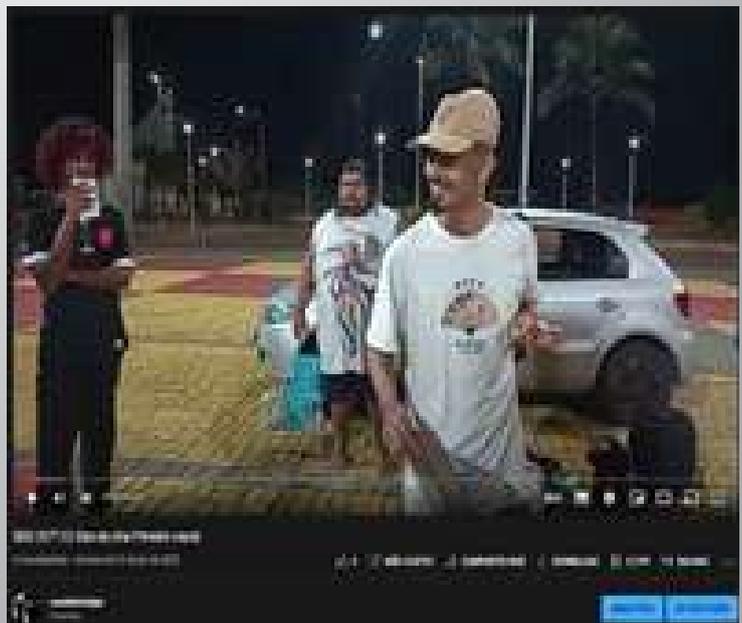
30

## COMO ORGANIZAR?

- ✓ O poeta deve se inscrever com antecedência. Pode ser ao longo da divulgação ou no dia da roda cultural.
- ✓ O animador convida o poeta a se apresentar.
- ✓ Após a apresentação será escolhido o poeta vencedor por um corpo de jurado.



SCAN ME



## COMO ORGANIZAR?

Se o que se pretende é apenas um momento poesia Freestyle, o poeta usará somente o intervalo de uma fase da batalha de MC's e não terá a necessidade de inscrição prévia, pois é livre para qualquer um mandar sua poesia e canção.



SCAN ME



# O HIP HOP CHEGOU NA ESCOLA!

≡ AIR?



# O QUE É O HIP HOP PARA A ESCOLA?

O Hip Hop pode ser levado para a escola de diversas formas, uma delas é por meio de um projeto sobre a cultura urbana contemporânea. Realizar um projeto escolar com o Hip Hop pode ser uma maneira de sair da rotina e estimular os alunos a enxergar as possibilidades de resolver os problemas reais à sua volta.

Trabalhar um projeto destinado a dar protagonismo ao aluno é, sem dúvida, uma oportunidade de potencializar habilidades e essas podem influenciar ajudando outras situações da vida. Por exemplo, ao invés de aceitar respostas prontas, complexas e aprender a olhar em volta e aprender a buscar soluções simples, para resolver problemas. Saber fazer escolhas é essencial para qualquer área de atuação profissional.

## O QUE MOSTRAR DO HIP HOP NA ESCOLA?

Mostrar a história e os elementos do Hip Hop, pois ele é uma cultura formada por 4 elementos: o rap, o break, o DJ e o grafite. Somado a isso, temos o conhecimento. Essa cultura serve até hoje para dar a crianças e jovens autonomia e protagonismo, para que se expressem e se manifestem, refletindo o que eles entendem sobre o mundo.

## COMO ABORDAR NA ESCOLA?

Na escola o Hip Hop pode ser abordado por meio de pesquisa ou, mesmo, por intermédio de convidados palestrantes engajados com o movimento.

Além do aspecto teórico, se possível, pode-se fazer oficinas livres na área de música, grafitti, dança e teatro, por exemplo. Outra alternativa é levar trabalhos artísticos, visuais, para mostrar aos alunos e usar como forma de incentivar à criatividade deles. Essas situações engrandecem a qualidade de informação e fazem com que os alunos sintam prazer em estar na escola, principalmente nas escolas das periferias urbanas.

## COMO ORGANIZAR A PRESENÇA DO HIP HOP NA ESCOLA?

Elaborando um projeto e procurando envolver alunos, professores, comunidade e o maior número de atores possível. O projeto pode conter as seguintes informações:

HIP-HOP 36

## COMO ORGANIZAR A PRESENÇA DO HIP HOP NA ESCOLA?

1 - Apresentação;

2 - História do Hip Hop;

3 - Justificativa do trabalho com Hip Hop na escola,

4 - Relação do Hip Hop com a educação;

4.1 - Atividades para refletir e construir conhecimento;

5 - Elementos do Hip Hop;

5.1 - Grafite - oficinas de conhecimentos e criação com grafite,

5.2 - MC (mestre de cerimônia) - atividades sobre a linguagem do MC,

5.3 - DJ (disc-jockey - técnicas específicas para manipular toca disco,

5.4 - O Break - oficinas de técnica, dança e performances

# O HIP HOP COMO RECURSO

DE CONEXÃO  
COM  
ENSINO



## ONDE O HIP HOP ENTRA NA ESCOLA?

Como recurso de ensino e aprendizagem, o Hip Hop entra na escola, primeiramente no interesse do professor para utilização do recurso. Posteriormente, após averiguação do interesse dos estudantes, a utilização dele na metodologia conta com o aval dos alunos.

## COMO USAR A RODA CULTURAL NA AULA?

Ao modelo de roda cultural usado na rua pode ser reproduzido na escola conservando suas características. Essa atividade pode ser desenvolvida nos intervalos de turnos, nas aulas vagas cedidas pela administração escolar ou em sala de aula, com base no planejamento do professor.

# COMO ABORDAR UM CONTEÚDO?

Em sala, pode ser que seja possível organizar uma atividade agregando um ou mais elementos do Hip Hop ao conteúdo, reestruturando o que antes seria dado de forma tradicional. Como exemplo, podemos citar uma aula programada para trabalhar a pré-história, que teve o conteúdo transformado em RAP. Vejam o texto:

SALVE GALERA OLHA SÓ PRESTE ATENÇÃO  
AGORA O PROFESSOR VAI PASSAR UMA LIÇÃO  
SE LIGA PARCEIRO E GUARDE NA MEMÓRIA  
VOU FALAR AGORA SOBRE A PRÉ HISTÓRIA

A HUMANIDADE ESTAVA SEMPRE NUMA ENRASCADA  
QUANDO VIVIA NA PEDRA LASCADA  
TODOS OS DIAS ELE PODIA MORRER  
COM PAUS E PEDRAS  
MAL PODIAM SE DEFENDER

DEPOIS DE 3000 ANOS COM MUITA ALEGRIA  
CHEGAMOS NA ERA DA PEDRA POLIDA  
OS HUMANOS AGORA MUDARAM O JOGO  
CONTROLARAM A NATUREZA  
QUANDO DOMINARAM O FOGO

NO NEOLÍTICO OLHA SÓ QUE LOUCURA  
OS HOMENS SE JUNTARAM  
E INVENTARAM A AGRICULTURA

PAROU DE DEPENDER SÓ DA CAÇA AOS ANIMAIS  
VIVEU EM SOCIEDADE NA IDADE DOS METAIS

O QUE EU FALO AGORA PARECE PIADA  
MAS JUNTO COM A SOCIEDADE VEIO A PROPRIEDADE PRIVADA  
DESIGUALDADE DE CLASSES EXPLORAÇÃO SOCIAL  
DEPOIS DE TUDO ISSO VIERAM AS GUERRAS AFINAL

SERÁ QUE EVOLUIMOS OU  
MERECEMOS UMA JAULA  
A CONTINUAÇÃO DESSA HISTÓRIA  
CONTO NA PRÓXIMA AULA...

(Professor - Magnum Dias 2016)

É interessante perceber que no texto os versos foram compostos de modo que, dentro das estrofes, tenham mais quase sempre o mesmo tamanho. A extensão das palavras ficou semelhante se compararmos o primeiro e o terceiro verso da primeira estrofe, por exemplo. A construção dessa forma pretendeu garantir uma sonoridade constante, permitindo rimar do início ao fim. O texto pode ser lido com uma batida de fundo ou pode-se optar por fazer a capela com o auxílio de um Beet.

Dentro da sala de aula qualquer caixinha de som e, às vezes até o som de um celular, pode ser

suficiente para se ter um ritmo legal. O importante é também buscar inovação para motivar o aluno, como no exemplo, no qual o conteúdo abordado poderia não despertar o interesse de alguns estudantes, no entanto, com a agregação de alguns elementos do Hip Hop foi transformado em uma atividade divertida e dinâmica, já que após ser transformado em RAP os estudantes também puderam ler o texto no ritmo e passaram a se interessar pelo debate que visou esclarecer as informações do texto e fazer aprofundamentos sobre o tema.

# PROCEDIMENTOS PARA USO DO HIP HOP NA ESCOLA

## PRIMEIRA

Antes de fazer qualquer coisa diferente do cotidiano dentro da sala de aula, é importante:

- ✓ consultar sua pedagoga,
- ✓ discutir com ela,
- ✓ mostrar tudo que se pretende fazer em sala de aula,
- ✓ falar sobre o som,
- ✓ informar que na aula poderá ter barulho,
- ✓ discutir com ela sobre a linguagem que poderá ter possíveis gírias e
- ✓ esclarecer como pretende fazer a dinâmica.



É importante mostrar para a equipe pedagógica que a atividade respeita a faixa etária dos alunos e atende as diretrizes da BNCC, que é a fundamentação legal do projeto. Peça para ela conversar com seus colegas professores, para que eles compreendam que a aula pode ter ruídos elevados, mas não acontecerá todos os dias. Se possível, leve a coordenadora para a atividade, ela é uma parceira que pode ajudar caso haja necessidade de alguma intervenção maior na sala de aula.

A conversa com a pedagoga pode favorecer o trabalho. Não se pode esquecer de que, com o apoio pedagógico, há respaldo contra quaisquer controvérsias. Fique sabendo que não é difícil elas acontecerem, principalmente, se a escola estiver localizada em comunidades que tenham muitos adeptos a religiões pentecostais, cujas tradições geralmente registram a presença famílias mais conservadoras. A pedagoga pode agir como um escudo contra possíveis críticas sobre a iniciativa do professor.

## SEGUNDA

Informe aos pais dos alunos antes de executar algo diferente do cotidiano dentro da sua sala de aula, mesmo que não seja um público muito exigente em relação às regras, pode acontecer de alguns dos pais se chatearem se você tomar iniciativa sem envolvê-los. Além do mais, o apoio dos pais é também um respaldo para você, já que muitas vezes partem deles as avaliações nem sempre positivas sobre o trabalho dos professores.



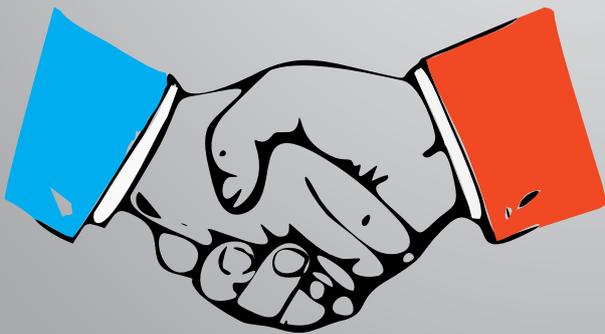
## TERCEIRA

Convide seus colegas professores para participar do projeto, converse com eles sobre sua dinâmica, mesmo que você já tenha pedido para a pedagoga informá-los sobre seus planos. É legal que você também socialize essa informação com os colegas. Peça desculpas por qualquer barulho que venha a atrapalhá-los. Humildade nunca fez mal a ninguém, além do mais, alguns deles podem ter o desejo de participar fazendo da sua dinâmica uma atividade multidisciplinar e se você não falar nada com eles, eles podem ficar receosos de se aproximar, alimentando um sentimento de exclusão, de serem deixados de fora.



## QUARTA

Busque o apoio do(a) diretor(a). Tenha uma conversa tão extensa ou até mais extensa do que a que você teve com a pedagoga, pois (a) diretor(a) é a maior autoridade da escola, e se for possível conquistar o apoio e a simpatia dele (a), por que não?



## QUINTA



Tente envolver a comunidade em volta da escola. Se a escola tiver estrutura para receber membros da comunidade em dado número, tente se possível convidá-los, qualquer coisa você pode até aproveitar a oportunidade e pedir um patrocínio para premiar os alunos.

## SEXTA

Você pode levar o Hip Hop para a sala de forma pura e simples como forma de exercício de rima, de poesia e ou de musicalidade em geral, ou você pode relacionar o Hip Hop com algum assunto que desejar, mas neste segundo caso, é bom estudar com antecedência de que forma a turma será conduzida a fazer rimas que se relacionem com o tema que foi proposto.

**RIMA**  
**POESIA**  
**MÚSICA**



## SÉTIMA



# ESPAÇO AMPLO

Prepare bem o ambiente. Pouco espaço desmotiva a participação e o movimento. Se for na sala de aula, afaste as cadeiras e mesas, deixe bastante espaço para que os alunos possam formar uma meia lua, se a dinâmica for numa quadra ou no pátio, verifique a quantidade de pessoas que irão assistir para organizar um espaço suficiente. Tendo esta certeza, procure desenvolver a

atividade no meio do campo, pois ao contrário da sala de aula onde fica melhor formar uma meia lua, na quadra pode ser mais produtivo formar um círculo. Procure posicionar a caixa de som no meio dos MC's que irão batalhar, mas não entre eles. O mestre de cerimônias pode ficar uns três passos afastado e a caixa de som pode ficar ao lado dele. Se por acaso houver a presença de um DJ, coloque-o no outro lado da caixa de som, assim pode-se evitar de ele atrapalhar você a apresentar a batalha e você não o atrapalhar na controle dos Beets. Se você conseguir que a maioria dos alunos participem e fiquem em volta de você ou das pessoas que irão se apresentar, pode ter certeza de que você ganhou o "dia" e a atividade tem tudo para dar certo. Arranje uma caixa de som que produza um som bacana e divirta-se.

## OITAVA

Tenha certeza de que ninguém esteja participando forçadamente. Se a atividade proposta for uma batalha de MC's e tiver pelo menos dois alunos querendo participar, não se envolva diretamente na atividade, você pode até ser o DJ e ou o mestre de cerimônias, mas não batalhe diretamente; os alunos podem pensar que você quer humilhá-los com suas habilidades.

# BATALHA DE RIMA NA ESCOLA



# CUIDADOS COM O USO DO HIP HOP NA ESCOLA

Tão importante quanto pensar o que fazer, é vital discutirmos um pouco sobre o que não fazer. É claro que a iniciativa é de cada profissional que pode tomar a decisão mais conveniente ao contexto. No entanto, registramos aqui algumas recomendações:

## PRIMEIRA

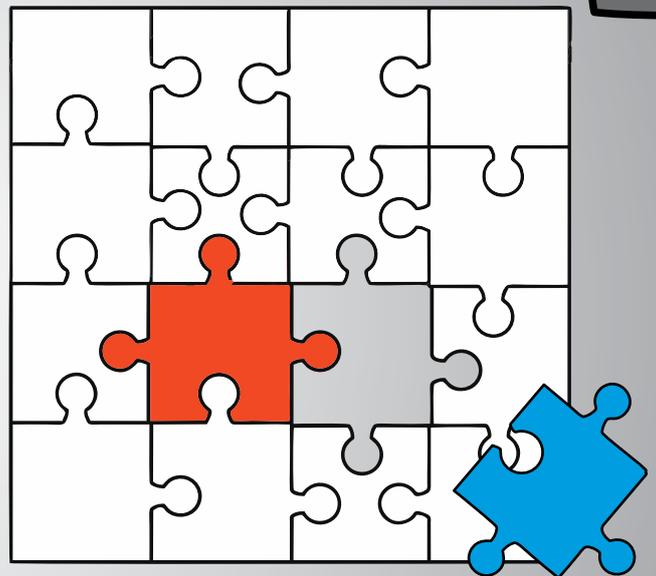


Não faça seus planejamentos exatamente igual ao de outros professores, cada um tem suas peculiaridades e suas demandas. Foque nos seus alunos, na sua comunidade e não aja como se todas as turmas fossem iguais.

Por exemplo, se tratar todos os iguais de modo diferente e os diferentes como se fossem exatamente iguais, você pode fracassar e frustrar-se. Analise bem o seu cenário e sua realidade e perceba pontos peculiares aos quais, com certeza, a sua sensibilidade vai buscar ancoragem para planejar ações positivas.

## SEGUNDA

Se o Hip Hop for algo muito diferente do cotidiano dos seus alunos, evite leva-lo para a escola antes de consultar sua pedagoga. Pensamos que isso pode ser fundamental em todas as ações que pretendem introduzir novidade na rotina da escola. Por isso vale a pena lembrar sempre de socializar os



planos com o pedagogo, até porque, com apoio da equipe gestora o professor pode ter mais respaldo e apoio contra quaisquer adversidades que possam aparecer. Vale a pena prestar atenção na comunidade. Se houver famílias muito ligadas a tradições, muito submissas a religiões, principalmente as pentecostais, é preciso agir com cautela. Esses tipos de família geralmente tendem a rejeitar inovações no ensino e, com isso, as controvérsias podem aparecer. Nunca se esquecer de buscar aliados. Os parceiros são como escudos de blindagem contra quaisquer críticas que venham a incidir sobre o trabalho do professor.

## TERCEIRA



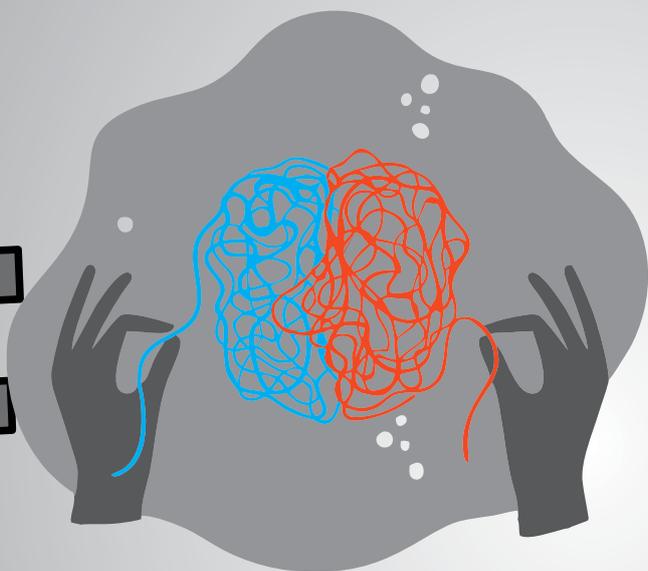
Não faça nada de diferente do cotidiano dentro da sua sala de aula sem antes informar os alunos e, por consequência, os pais dos alunos. Mesmo que não seja um público muito exigente em relação às regras, a chance de alguém se discordar do projeto existe. Além do mais, o apoio dos alunos e dos pais pode ser mais um respaldo para você, até porque, os pais e os alunos mal resolvidos podem ser tornar obstáculos que fomentem críticas.

## QUARTA

Não obrigue os alunos a fazer as atividades, dê exemplo, brinque com eles, tornando-os expectadores, envolva-os emocionalmente, faça parecer uma grande brincadeira, uma grande farrá. Tenha certeza de que alguém vai querer participar da brincadeira.



## QUINTA

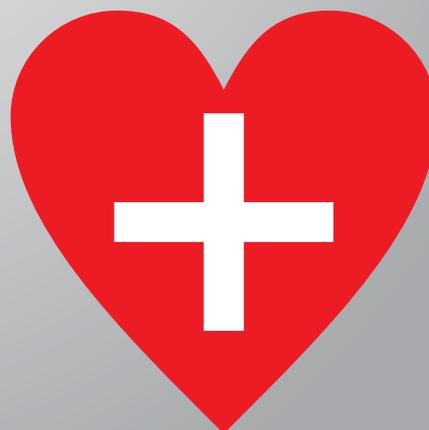


Transforme o projeto Hip Hop em um momento de inclusão. Estimule o envolvimento de todos.

Não classifique e ou ranqueie ninguém logo na primeira brincadeira, se você der ênfase e destaque a um aluno mais talentoso na rima, você poderá perder todos os outros. Se for dar um prêmio, dê um prêmio que sirva para todos, pois se eles perceberem que você elegeu um favorito, pode acontecer de nenhum deles querer mais brincar.

## SEXTA

Não force os alunos além do limite físico e mental, se eles demonstrarem cansaço, encerre a dinâmica, deixe o "resto" para outro dia.



# UMA PAUSA ... NOVOS PULSOS...

Caro leitor,

Vamos dar uma pausa no nosso papo sobre Hip Hop, lembrando que a cultura e a educação estão em constantes movimentos que são cercados de desafios, de possibilidades e mais... de mudanças...

A nossa intenção nunca foi aceitar as coisas prontas, por isso buscamos alternativas que pudessem tornar as nossas aulas mais interessantes e, nessa busca, entendemos que a cultura e os elementos do Hip Hop podem se constituir recursos significativos no processo de ensino. Afinal, a educação não aceita comodismos nem fórmulas sempre prontas e você sabe que também pode discordar de tudo, inclusive de nós. As nossas informações e dicas de uso do Hip Hop como objeto de estudo ou recurso no processo de ensino e aprendizagem na escola não são definitivas, certamente cada um de vocês vai ousar, criar e ir além ...

Aventurem-se.

# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Lindomar da Silva. **Hip hop**. Disponível em: <https://www.infoescola.com/artes/hip-hop/>. Acesso em 27 jun. 2020.

BRASIL, Ministério da Educação do. **Temas contemporâneos e transversais na BNCC: contexto histórico e pressupostos pedagógicos**. Brasília: MEC, 2019. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/guia\\_pratico\\_temas\\_contemporaneos.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/guia_pratico_temas_contemporaneos.pdf). Acesso em 10 jan. 2022.

COSTA, José Junior de Souza. **A educação segundo Paulo Freire: uma primeira análise filosófica**. Ribeirão Preto – SP: Faculdade Católica, 2018.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática de liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.

GOHN, Maria da Glória. **Educação não formal e cultura política**. São Paulo: Cortez, 2011.

GUSTSACK, Felipe. **Hip Hop: educabilidades e traços culturais em movimento**. UFRS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação – 2003.

HERSCHMANN, Micael. **O funk e o hip hop invadem a cena**. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2005.

MARQUES, Yan. **BERAP: tudo sobre batalhas de MC's**. Disponível em: [https://berap.com.br/blog/tudo-sobre-batalha-de-mcs\\_](https://berap.com.br/blog/tudo-sobre-batalha-de-mcs_) Acesso dia 04 out. 2020.

MESSIAS, Ivan Dos Santos. **Hip hop, educação e poder: o rap como instrumento de educação não-formal**. Dissertação apresentada a UFBA – Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade. Salvador – BA. 2008.

# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PUTTINI, Marcos Vinicius. **Dos terreiros ao hip hop: às voltas com os ancestrais.** USP – Universidade de São Paulo. Programa de Pós-Graduação em Educação, 2015

SANTOS, Maria Aparecida Costa dos. **O universo hip hop e a fúria dos elementos.** Dissertação apresentada a USP– Programa de Pós graduação em Educação. São Paulo – SP, 2017.

SAVIANI, Demerval. **A história das ideias pedagógicas no Brasil.** 4.ed. Campinas SP: Editores Associados, 2019.

VIANNA, Hermano. **Mundo funk carioca.** 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

XAVIER, Denise Prates. **Repensando a periferia no período popular da história: o uso do território pelo movimento HIP HOP.** Dissertação apresentada a UNESP - Programa de Pós Graduação em Geografia. Rio Claro – SP, 2005.