

Andriolli Costa



Colecionador
de **Sacis**



FOLCLORE NA ESCOLA

caderno de sugestões

CRÉDITOS

Texto, pesquisa: Andriolli Costa

Diagramação: André Vazzios

Colaboração: Daniele Navarro e Jorge Valpaços

Agradecimentos: Larisse Moraes

Revisão: Dáfini Lisboa

Capa: arte de Ju Loyola e cores de André Vazzios

www.cartasdecultura.com.br



André Vazzios



CRÉDITOS

Este e-book foi produzido como contrapartida para o edital do ProaC 2022, com apoio do Governo do Estado de São Paulo e da Secretaria de Cultura, Economia e Indústria Criativas. Distribuição gratuita.

contato: andriolli@coleccionadordesacis.com.br



André Vazzios

SUMÁRIO

Introdução.....	6
Pesquisa e Coleta.....	12
Jogo como estratégia.....	20
Atividades Extra-Classe.....	28
Performances Artísticas.....	36
Ilustração.....	47
Integração Digital.....	52
Diálogos e Reflexões.....	60
Mão na Massa.....	66



*Cantam as araquãs na mata silenciosa,
onde há rumores confusos de
vozes estranhas...*

- Talvez pássaros que se aninham!*
- Talvez caiporas a gritar!*

*Ai! Eu tenho medo das caiporas
que andam pelas florestas a vagar...
No azul cansado brilha primeiro
o olho vivo da Papa-Ceia!*

*E eu vejo a boca-da-noite
mastigando o sol
como um fruto passado.*

**Trecho de Boca-da-Noite
Ascenso Ferreira, 1928**



INTRODUÇÃO

André Vazzios



PRIMEIROS PASSOS

POR ANDRIOLLI COSTA

Folclore. Faça o teste comigo: diga essa palavra em voz alta. Perceba o ar escapando entre os lábios, o estalar da língua por trás dos dentes. Fol-clo-re. Aproxime-se dela, sem receio e nem medo. Verá que, na verdade, vocês são velhos conhecidos.

Agora, pense o folclore, deixando as imagens lhe povoarem. O que vem à sua mente? Alguns termos abstratos, talvez, daqueles com as iniciais maiúsculas. “Cultura Nacional”, “Patrimônio” e essas coisas todas. Alguns imperativos, quem sabe? Sempre na ordem da salvaguarda: “preserve”, “valorize”, “consERVE”. Não é isso que queremos.

Há ainda os que vão pensar em folclore como aquilo que está lá. Lá na roça, lá no primário. Isso, claro, para não falar daqueles que preferem nem pensar no assunto. Folclore, para essas pessoas, é pura bobagem. Se fosse bom, não seria folclore,

seria “mitologia” – como as lá de fora. Essas, sim, merecedoras de alguma consideração, certo? Não, também não é nada disso.

Todas essas noções, em maior ou menor grau, são insuficientes. É porque folclore não se pensa, simplesmente. Folclore se vive. Não está lá, mas aqui. Folclore está no jeito que você fala, está naquilo que você come, nos gestos que você usa, naquilo que você veste. Folclore, de folk lore, é o saber do povo. É modo de sentir, pensar e agir – e contra isso não existe lei que desdiga, nem acusação de certo ou errado.

Folclore é oralidade. São as lendas de Loira do Banheiro atualizadas em cada escola; os ditados que nos lembram até hoje que “Deus ajuda quem cedo madruga”, mas que o “apressado come cru”. São as parlendas usadas para pular corda, cheias de correlações confusas: “Coca-Cola, Pepsi-Cola? Quantos anos você tem?”.



Mas folclore também é corpo, é gesto. Lembrem-se do auge da pandemia, em pleno isolamento social. Quando íamos ao mercado, mascarados, assustados, e encontrávamos um amigo querido, o primeiro impulso era o de apertar-lhe as mãos, abraçar ou dar beijinhos no rosto – entre um e três, dependendo do seu Estado. Precisávamos nos forçar a cumprimentar com toques de cotovelos, como pediam os alertas sanitários. Um tormento, uma coisa falsa, pouco natural. Mas e o gesto inicial? Ora, não há outro sentido para ele que não a tradição do ato. E como nos fez falta!

E o que dizer da saudade da comida da mãe, do almoço de domingo, de um belo prato de arroz com feijão? É a boca que pede o sabor da nostalgia, identidade e sensação de pertencimento. Não. Não é o folclore que não cabe na mitologia, mas justamente o contrário. Mitos e lendas são um braço desse folclore oral. Apenas mais um dos galhos que compõem a árvore da cultura.

Mais uma vez, o reconhecimento fala alto. Você pode até não saber exatamente qual a origem do Saci; ou mesmo detestar sua figura e virar os olhos sempre que alguém falar no assunto. Mas, se estiver andando por Paris e ver pichada na parede a imagem do negrinho pernetá com barrete vermelho, ninguém na França saberá do que se trata. Mas você sim.

Mesmo na recusa, o Saci fala com você. Ele comunica. Porque folclore não é sobre o indivíduo, é sobre o povo. E povo não são os outros. Somos nós.



Andriolli Costa é jornalista de MS e pesquisador de culturas populares desde 2008. Doutor em Comunicação e Informação pela UFRGS, mestre em Jornalismo pela UFSC, fez estágio pós-doutoral em Crítica Cultural na UNEB. Consultor e pesquisador, trabalhou em projetos como a série Cidade Invisível (2ª temporada) e o Museu de Folclore de Olímpia. É criador do projeto [O Colecionador de Sacis](#), de diversos podcasts relacionados ao tema e do jogo [Poranduba – Cartas de Cultura](#).

André Vazzios



O CADERNO

Este guia de atividades foi criado com o objetivo de ajudar a despertar essas sensibilidades entre os educadores. Convida a pensar atividades das mais diversas, que possam contemplar alunos das mais diferentes idades e ao longo de todo o calendário escolar, e não apenas o mês de agosto.

Entretanto, sabemos que existem desafios dos mais variados. Há escolas que vão rejeitar os saberes populares como pré-científicos e posicioná-los em espaço subalternizado. Há instituições que não vão apenas recusá-los, mas também demonizá-los e ridicularizá-los. E ainda existem aquelas que, imiscuídas de uma lógica utilitarista, vão recusar espaço ao sensível e aos afetos, como índices de desimportância. É preciso paciência, diálogo, estratégia e informação para iluminar pensamentos obscuros.

De qualquer forma, o termo folclore, cabe lembrar,

é cheio de controvérsias. Quando a palavra é proposta na Inglaterra do século XIX, ela emerge num contexto burguês. O folk de que se falava na época eram os camponeses, o outro pitoresco, aos quais os pesquisadores não se reconheciam. É também desse contexto, inspirado pelo Romantismo alemão, que surge o desejo da coleta protecionista – preservar antes que desapareça.

Mas isso, importante ressaltar, é o começo desse pensamento. Nenhum campo de conhecimento se manteve imutável desde o momento de sua criação. Pense no que são conceitos como o que é Natureza, Cultura, Espírito, o Humano... O que é folclore também passa por transformações.

Folclore, como já pensava [Edison Carneiro](#) em 1960, é cultura viva, dinâmica. O esquecimento faz parte da lembrança, coisas se esvanecem e retornam, transformam-se e combinam-se



a partir das pulsões do social. Folclore atravessa todos e lança projeções de cultura popular tradicional em todas as classes. No entanto, é peculiar às classes populares, em que emerge como forma de resistência. Comentário e tribuna, carrega o gérmen da mudança no bojo da replicação.

Como há muita confusão sobre o termo, em verdade, *você não precisa sequer usar a palavra*, caso assim prefira. O importante não é a nomenclatura, mas a compreensão de que esses saberes tradicionais têm poder e lugar. Que desvelam partes da nossa história, da nossa formação humana e identitária, e podem ser caminhos para discutir temas que se conectam diretamente aos desafios do nosso presente e futuro.

Como utilizar?

Este guia é um material inicial produzido por mim, Andriolli Costa, a partir de anos acompanhando o campo do folclore, fazendo visitas a escolas e

feiras do livro e atuando na formação de mediadores de leitura. Para um olhar pedagógico, o trabalho contou com a colaboração dos professores Jorge Valpaços (RJ) e Daniele Navarro (MS), com agradecimentos à professora Larisse Moraes, que tem um trabalho inspirador com o grupo [Afroativos](#), no Rio Grande do Sul.

O livro deve ser sempre compreendido como uma indicação de possibilidades, nunca como um conjunto de diretrizes imutáveis. Você conhece seus alunos muito melhor do que ninguém e saberá selecionar e adequar as atividades aqui propostas, para que correspondam à idade, turma e ao ferramental disponível. Leve em conta variáveis como tempo e espaço disponíveis, conhecimento prévio dos alunos, tamanho da turma e mesmo o contexto socioeconômico. Algumas conclusões podem parecer óbvias para alguns, enquanto para outros será preciso recuar antes de dar os primeiros passos.



Valpaços diz que não cria RPGS, mas sim "brinquedos de contar histórias". Confira suas criações, muitas delas gratuitas, no site da [Lampião Game Studio](#).

Imediatamente me vem à cabeça a experiência de um amigo, o professor Rogério Williams de Paula Duarte. Pouco tempo atrás, ele tentou desenvolver com seus alunos da Baixada Fluminense um podcast, para falar da cultura e tradição de suas famílias.

Ao final, não conseguiu realizar seu intento, mas trouxe uma consideração arrebatadora: é muito difícil falar em “memória” para quem se sente esquecido pela sociedade, pelo poder público. Mostrar que esses saberes têm sentido e lugar, que têm valor e potência, é o princípio de um diálogo que não é só sobre podcasts ou sobre cultura... O buraco é muito mais embaixo. Um único projeto não vai mudar o que é estrutural, mas pode muito bem ser igualmente transformador.

Da mesma maneira como você conhece seus alunos melhor do que ninguém, também conhece a realidade da escola e da comunidade. Se achar

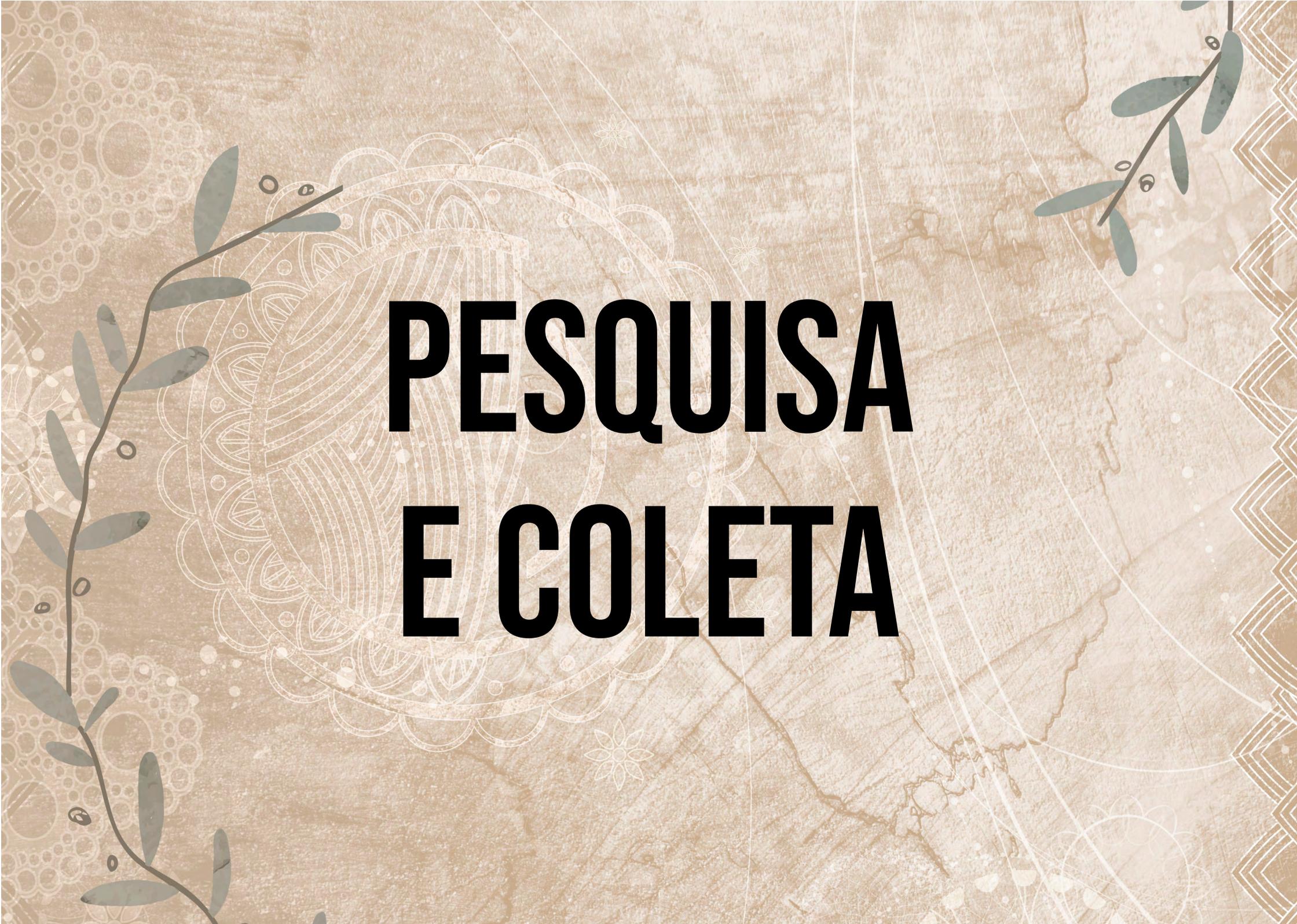
que faz sentido, alinhe espaços e parcerias para levar ideias adiante; substitua processos de pesquisa prévia por fichas com as informações necessárias; troque um QR Code por um papel impresso. Dialogue, com antecedência, com o setor educativo da instituição, a fim de que a dinâmica seja integrada ao local de forma segura e com adições da equipe que conhece o acervo e já trabalha com ele.

No mais, existe uma única regra de ouro: divirta-se. O restante é consequência.



A monografia "Patrimônio se aprende em casa: ancestralidades e os saberes escondidos no baú", infelizmente, não se encontra disponível online.





PESQUISA E COLETA

Lorena Herrero



DOCUMENTAR A MEMÓRIA

Este conjunto de atividades está ligado diretamente à consulta da comunidade para inventariar e registrar manifestações culturais. O resultado final deste trabalho pode ser sua compilação em uma mídia: livro impresso ou digital; podcast; vídeo para as redes sociais; álbum nas redes sociais. Algo que permita que este rico material seja acessado.

REGISTRO DE LENDAS URBANAS

Inicie uma discussão em sala de aula sobre o que são lendas urbanas e sua importância na cultura popular. Explique como essas histórias muitas vezes refletem os medos, as crenças e os valores de uma comunidade. Lembre-se de que a diferença de uma lenda tradicional para uma lenda urbana é o espaço da metrópole, mas ambas são fruto da simbolização do pensamento humano.

Peça aos alunos que identifiquem lendas urbanas conhecidas ou histórias folclóricas da cidade.

Eles podem usar suas próprias experiências, conversas com familiares e amigos, ou pesquisar online para encontrar exemplos. Tente identificar autores locais que trabalharam com essas narrativas.

Divida os alunos em grupos e atribua a cada um a tarefa de entrevistar moradores locais, membros da comunidade ou pessoas mais velhas que possam compartilhar lendas urbanas que conhecem. Eles devem preparar perguntas sobre a história da cidade, eventos marcantes e lendas transmitidas oralmente.

Durante as entrevistas, os grupos devem registrar as lendas urbanas compartilhadas, incluindo detalhes como localização, personagens principais, eventos-chave e possíveis origens históricas ou simbólicas.

Cada grupo deve preparar uma apresentação



para compartilhar as lendas urbanas que coletaram com a turma. Eles podem usar recursos visuais, como fotos, mapas ou ilustrações, para enriquecer suas apresentações. Ao final, tente geolocalizar todas as narrativas utilizando o Google Maps.

Lembre-se: essas histórias não são sobre monstros encantados, mas sobre nós mesmos. Busque refletir com eles sobre os lastros históricos e sociais que as lendas revelam sobre nossa sociedade e sobre o tempo presente.

REGISTRO DE FESTAS POPULARES

Peça aos alunos que escolham uma festa tradicional típica da comunidade para explorar e registrar. Isso pode incluir festas religiosas, festivais folclóricos, comemorações sazonais, entre outras. Você pode fazer esse recorte a partir de festas de lugares específicos da cidade, como uma Festa de Nossa Senhora do Rosário de um

território quilombola; ou algo que seja peculiar à região onde a escola se localiza, entrando em contato com lideranças locais. Muitas vezes, aquilo que está próximo acaba sendo invisibilizado pela constância.

Divida os alunos em grupos e atribua a cada grupo a tarefa de pesquisar um aspecto específico da festa escolhida, como pratos típicos, enfeites, vestimentas, músicas e instrumentos musicais, danças, ritos e brincadeiras. Eles podem utilizar fontes como entrevistas com membros da comunidade, pesquisa online e visitas a locais relevantes. Cada grupo deve registrar suas descobertas sobre o aspecto atribuído à festa.

Após a conclusão da pesquisa, os grupos devem apresentar suas descobertas para a turma, compartilhando fotos, vídeos, entre outros materiais que ajudem a ilustrar os elementos da festa tradicional estudada.



Tapete de serragem em procissão de Corpus Christi. Flores da Cunha/RS. (Foto: Andriolli Costa)



Confira o caderno de atividades "Mascarados para Colorir" do FolcloreBR. É inspirador!

Conduza uma discussão em sala de aula sobre as semelhanças e diferenças entre a festa estudada pela turma e outras manifestações semelhantes pelo Brasil. Incentive os alunos a refletirem sobre o significado cultural das festas e a importância de preservar essas tradições.

Escrevi sobre isso, anos atrás, no artigo chamado "Extratativismo de histórias". Está disponível no site do [Colecionador de Sacis](#).

Contrapartida: enfatize aos alunos a importância de dividir com a comunidade estudada os resultados do trabalho. Envie fotos, vídeos, entrevistas para as pessoas com quem você conversou ou para uma liderança que as representa.

Em caso de uma comunidade tradicional, um dos membros pode ser o mediador da relação entre os alunos e o local. Veja se a escola não possui verba para pagar pelo trabalho dessa pessoa, de modo a reconhecer o valor dos conhecimentos compartilhados. Esse é um trabalho de aproximação que exige tempo, construção de confiança e, acima de tudo, empatia.

REGISTRO DE MODOS DE FALAR

Expressões e modos de dizer revelam muito das raízes de uma comunidade. E se os alunos se envolvessem na tarefa de coletar e traduzir o sentido de palavras e frases cotidianas, mas que muitas vezes têm seu significado ignorado? Veja este exemplo, do "[Dicionário de Pantanerês](#)", para ter uma ideia do que é possível ser feito.

Inicie uma discussão em sala de aula sobre o que são expressões regionais e como elas refletem a identidade cultural de uma comunidade. Explique como essas expressões podem variar de região para região e são importantes para a comunicação e o senso de pertencimento.

Divida os alunos em grupos e atribua a cada grupo a tarefa de pesquisar e coletar expressões regionais típicas da nossa região. Eles podem usar recursos como entrevistas com moradores locais, consultas a livros ou sites



sobre linguagem regional e, especialmente, experiências pessoais.

Ensine os alunos a usar um dicionário, para que eles tenham noção do que deve estar presente em seu registro. Cada grupo deve definir e contextualizar as expressões coletadas, explicando seu significado, origem, uso comum e situações em que são utilizadas. Eles também podem fornecer exemplos de frases ou situações em que as expressões são aplicadas.

Após a coleta e definição das expressões regionais, os alunos devem trabalhar juntos para organizar as informações em um dicionário. Eles podem categorizar as expressões por temas, ordem alfabética ou qualquer outra forma que considerarem adequada. Também é possível adicionar ilustrações ou elementos visuais ao dicionário, para torná-lo mais atraente e acessível.

Por fim, após revisar e editar todo o material, os alunos podem apresentar o dicionário de expressões regionais para a turma, compartilhando suas descobertas, insights e curiosidades sobre a linguagem da região.

Variações: Alguns apelidos, ou alcunhas, estão tão carregados de regionalismo, que só fazem sentido para a comunidade em questão. Que tal fazer uma coleta e reflexão sobre apelidos? Confira o trabalho de [Aline Teixeira da Costa](#) para se inspirar.

REGISTRO DE PRATOS TÍPICOS

Os alunos serão encarregados de coletar receitas típicas de suas próprias famílias. Isso pode envolver entrevistar parentes, procurar em livros de receitas antigos ou mesmo experimentar os pratos em casa e registrar os ingredientes e o processo. Caso haja caderninhos de receita antigos, os alunos podem fotografá-los



Publicações como essa são muito comuns pelo Brasil. Pode servir de ponto de partida ou a título de comparação com os alunos.



Veja a série "A História da Alimentação no Brasil", inspirada na obra de Luís da Câmara Cascudo. Está no [Prime Vídeo](#).

para compartilhar. Com as receitas coletadas, a turma pode trabalhar em conjunto para compilar o livro de receitas. Isso pode incluir escrever as instruções de cada prato, adicionar fotos ou ilustrações e organizar o livro de forma atraente.

Durante o processo de criação do livro de receitas, os alunos terão a oportunidade de praticar habilidades de escrita, como redação de instruções claras e concisas, bem como habilidades artísticas, como design gráfico e ilustração.

Enquanto trabalham no livro de receitas, os alunos também podem começar a planejar os detalhes de uma festa, na qual esses pratos típicos serão servidos. Isso pode incluir a escolha de um local adequado, a preparação de convites para os convidados e a organização de atividades complementares, como apresentações culturais ou jogos relacionados à comida.

À medida que a data da festa se aproxima, os alunos podem se organizar em equipes para preparar os pratos que serão servidos. Isso não apenas promove o trabalho em equipe e a colaboração, mas também proporciona uma oportunidade para os alunos aprenderem sobre diferentes técnicas culinárias e ingredientes tradicionais.

Aproveite a oportunidade e fale para eles sobre o lastro histórico desses ingredientes. Pratos que vieram com os negros da diáspora, pratos que se transformaram a partir da colonização etc. Após a festa, os alunos podem participar de uma reflexão coletiva sobre a experiência. Eles podem discutir o que aprenderam sobre suas próprias culturas familiares, as semelhanças e diferenças entre os pratos apresentados e como a comida pode ser uma forma poderosa de conectar as pessoas e preservar tradições.



REGISTRO DE CHÁS E REMÉDIOS

A atividade de registro de chás, remédios e ervas caseiras é uma maneira prática e educativa de explorar o conhecimento tradicional sobre plantas medicinais e suas aplicações terapêuticas. Ajuda também na aproximação à botânica cultural, articulando saberes populares e divulgação científica.

Inicie a atividade incentivando os alunos a pesquisar sobre as propriedades medicinais de plantas, ervas e chás comumente usados em suas comunidades ou regiões. Eles podem entrevistar membros mais velhos da família, vizinhos ou pessoas da comunidade para coletar informações sobre remédios caseiros tradicionais.

Os alunos devem registrar as receitas e preparações dos chás e remédios caseiros, incluindo os ingredientes necessários, as quantidades e os métodos de preparo. Eles podem criar fichas ou cadernos de registro para organizar as informações.

Depois disso, podem realizar experimentos práticos para preparar os chás e remédios caseiros de acordo com as receitas registradas. Eles devem seguir as instruções cuidadosamente e observar os resultados, incluindo aroma, sabor e efeitos terapêuticos. Após a preparação e utilização dos remédios caseiros, banhos de cheiro ou defumação, os alunos devem documentar os resultados observados.

Posteriormente, podem participar de discussões em sala de aula, para compartilhar suas descobertas, experiências e seus aprendizados sobre remédios caseiros e plantas medicinais. Eles podem apresentar suas receitas favoritas, discutir as diferenças regionais e culturais na utilização de plantas medicinais e trocar informações sobre a história e a tradição por trás dos remédios caseiros.

Caio Oliveira e André Vazios



Mesmo os chás menos "ortodoxos" podem render ótimas discussões em sala de aula e oportunidade para aprender história. Falo sobre isso no texto sobre o [Chá de Jasmim de Cachorro](#) no site de Poranduba

Os alunos podem compilar suas receitas, informações e experiências em um guia ou livro de referência sobre remédios caseiros e plantas medicinais. Isso pode servir como uma fonte de conhecimento útil para a comunidade escolar e para as futuras gerações.

A atividade promove a consciência sobre o uso tradicional de plantas medicinais, além de incentivar os alunos a explorarem a conexão entre a natureza, a saúde e a cultura.

Extra: existem benzedeadas ou rezadoras na sua comunidade? Que tal aproveitar e fazer um inventário delas? É um material riquíssimo! Confira conteúdos como o [“Mapa das Benzedeadas de Florianópolis”](#) ou o podcast [“Nossa Senhora das Folhas”](#) para se inspirar.



Na sua região há banhos de cheiro como o das erveiras do Ver-o-Peso em Belém/PA? São ótimos motivos de estudo, especialmente ao ver como o cotidiano se atualiza nos produtos de sempre.



O mapa foi projeto da pesquisadora Tade-Ane de Amorim que mapeou 16 benzedoras e benzedores na Ilha.





JOGO COMO ESTRATÉGIA

Geovane Monteiro



LUDICIDADE E FOLCLORE

RPG DE MESA

Há mais de duas décadas os jogos de interpretação de papéis têm sido utilizados em sala de aula como ferramenta para socialização, criação de narrativas e para uma abordagem mais lúdica e participativa sobre a história do país. Por que não trabalhar temas ligados à cultura brasileira, de modo a construir afetos e proximidade por parte dos alunos?

Para começar, escolha um sistema de RPG que permita a criação de personagens inspirados na cultura popular brasileira. Por padrão, qualquer sistema pode ser adaptado para inserir essa temática. No entanto, existem alguns jogos que já foram criados pensando nesse contexto, o que favorece a criação.

Fique atento à classificação etária de cada jogo, a fim de escolher o mais adequado para sua turma. Existem RPGs para todos os públicos e de todos

os gêneros. Para opções brasileiras, procure material da Lampião Game Studio, como "[A Liga Lendária](#)" ou o "[SeanchaS](#)"; a série inspirada na colonização "[A Bandeira do Elefante e da Arara](#)"; e o livro-jogo "[Jaguetaré: O Encontro](#)". Inspire-se com as lives de RPG do [FolcloreBR](#) ou com os podcasts do [RPGuaxa](#).

Agora vamos aos estudantes: explique aos alunos o que é um RPG de mesa e como funciona o jogo. Mostre exemplos de materiais utilizados no jogo, como manuais, dados e fichas de personagem. Se necessário, faça uma breve demonstração de como uma partida de RPG é conduzida. Você pode mostrar também trechos de uma live ou de um podcast em que os participantes jogam RPG.

Ajude-os a criar seus personagens, incentivando-os a explorar as diferentes tradições, e não a ter apenas mitos como inspiração para suas



histórias. Que tal um RPG inspirado em cantigas, no qual todos são Soldados da Cabeça de Papel? Ou inspirado em brincantes de festas populares, em que cada herói do grupo é um mascarado?

Com a ajuda dos alunos, crie um cenário de jogo inspirado no tema que deseja abordar. Defina o ambiente, os desafios e os objetivos da aventura, incorporando reimaginações criativas da nossa cultura. Antes de a aventura começar, convide cada aluno a desenhar seu personagem e imaginar uma personalidade para ele.

Por fim, sessão de RPG de mesa com os alunos, conduzindo a aventura conforme o cenário e os personagens criados. Oriente os alunos sobre as regras do jogo, mas permita que eles usem sua criatividade para tomar decisões e resolver os desafios propostos.

Ao final da partida, promova uma discussão em

sala de aula sobre a experiência de jogar RPG de mesa e como a cultura brasileira foi incorporada na aventura. Incentive os alunos a compartilhar suas impressões, destacando os aspectos mais interessantes e desafiadores do jogo. Vá além e trabalhe, ainda, como as relações interpessoais foram construídas.

RPG SOLO COM HIPERLINKS

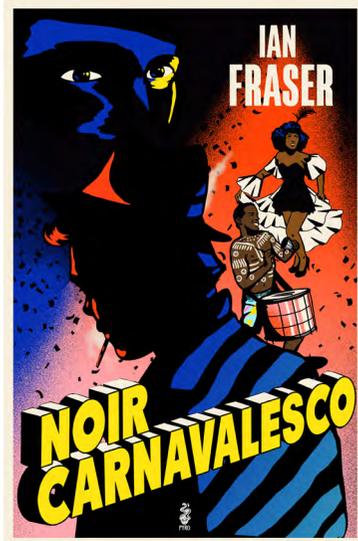
Os RPGs solos são livros-jogos em que o jogador é colocado diante de um cenário com múltiplas possibilidades de ação já predefinidas. Nos livros-jogos padrão, caso deseje cumprir a ação X, você deve ir para a página A; se preferir a ação Y, você deve seguir lendo na página B. É possível emular essa ação utilizando o [Goo-
gle Forms](#). Ou, em um arranjo mais complexo, usar ferramentas como o [Twine](#) que exigem um pouco mais de técnica.

Nessa ação, os alunos devem criar um RPG solo,



Em [Full Metal Cria](#), o autor Lucas Conti juntou cultura brasileira com MedaBots, criando um jogo cheio de personalidade.

introduzindo o jogador em uma situação fictícia fantástica, envolvendo a cultura popular brasileira. Pode ser uma festa junina ou um baile de Carnaval, pode ser um encontro com o lobisomem ou a tentativa de aprender a tocar viola. O jogador deve ler os textos com as decisões, escolher aquela que acha coerente e, assim, ir percorrendo as várias fases do jogo, que, por objetivo, ensinará sobre cultura popular ou algum de seus aspectos.



Em Noir Carnavalesco, de Ian Fraser, o portal entre o mundo físico e mágico se abriu nos anos 1990. Desde então, visagens dividem o mundo cotidiano com os humanos.

JOGO DE TABULEIRO

A atividade visa à criação de um jogo de tabuleiro sobre mitos e lendas da cultura popular brasileira. A proposta é unir elementos do cotidiano com o fantástico, criando uma abordagem lúdica para temáticas sociais. O mote que propomos é inspirado numa cena do livro [“Noir Carnavalesco”](#): e se os mitos, sem perspectiva de empregos melhores, passassem a trabalhar como entregadores de aplicativos?

A turma deve escolher 4 personagens do folclore e listar 3 habilidades que possuam e possam ser úteis para a entrega (redemoinho do Saci, montaria veloz da Caipora etc.). Para isso, será preciso um trabalho anterior, para que conheçam os vários mitos e lendas existentes.

Prepare o cenário desenhando um tabuleiro quadriculado, que funcionará como um mapa. Distribua sobre ele as locações diferentes: restaurantes temáticos, farmácias, mercados. Depois, espalhe as casas das pessoas, numerando cada uma delas. Ligue as casas aos estabelecimentos, desenhando ruas de trajetos variados. As ruas são feitas com quadradinhos, e o número que você rolar no dado será a quantidade de quadradinhos que poderá andar.

Agora, prepare os cartõezinhos de desafio. Serão três tipos de cartão diferentes: um para a casa em que você deve entregar o pedido;



outro para o estabelecimento onde você deve retirá-lo; um terceiro para eventos aleatórios. Parte dos eventos serão positivos (permitindo ativar a habilidade do personagem, por exemplo), mas parte serão problemas ("O pneu furou. Você perde a vez").

O jogo funciona da seguinte maneira: escolha um personagem para ser seu entregador folk. A cada turno, você deve virar uma carta para a entrega e uma para o pedido. Seu objetivo é, jogando um dado de 6 lados, retirar o pedido e entregá-lo o mais rápido possível na casa certa. Se você tirar 1 no dado (indicando que andou muito pouco), pode virar uma carta de evento aleatório.

Se conseguir fazer a retirada e a entrega em 5 rolagens de dado, você permanecerá com 5 estrelas. Entre 6 e 7, você perderá meia estrela. A partir de 8, perderá uma inteira. Quem chegar

a três estrelas, será desclassificado (como se fosse excluído da plataforma).

Perceba que não há vitória permanente no jogo. É questão de tempo até que todos os quatro jogadores sejam derrotados. Por meio da partida, o jogador poderá vislumbrar os problemas da precarização e da uberização das relações de trabalho.

Ao término da atividade, o jogo será concluído e cedido ao acervo da biblioteca/sala de estudos/sala de recursos.

Extra: Você se interessa pela temática de jogo e educação? Este é um campo riquíssimo, com iniciativas novas sempre surgindo. Considere acompanhar o grupo [Ludus Magisterium](#), a Rede de pessoas interessadas em jogos de tabuleiro e educação. Sempre trazem discussões interessantes!



Logo do grupo de professores e interessados

DISCUSSÕES LÚDICAS

Da mesma forma que os RPGs, os jogos de carta e boardgames são uma maneira de aproximação lúdica da temática da cultura popular brasileira e dos povos nativos. Existem alguns jogos, produzidos nesse contexto, que podem ser utilizados tanto para construir essas pontes como também para ajudar a levantar um debate crítico.

Em “[Xingu](#)”, de Marcos Macri, por exemplo, os jogadores controlam povos indígenas durante as missões Rondon, no começo do século XX. Na partida, cada jogador deverá usar a máxima habilidade e estratégia, para garantir sua sobrevivência, num cenário perigoso e hostil, devido à chegada do homem branco.

Já em “[Cangaço](#)”, de Sanderson Virgolino, retorna-se à época do cangaço, um movimento caracterizado como banditismo social, que vigorou entre as últimas décadas do século XIX e a primeira

metade do século XX, pelo sertão nordestino brasileiro. Que tal aproveitar os personagens e as mecânicas para discutir sobre esses períodos com os alunos?

PARTIDAS DE CARDGAME

Outro projeto que pode ter vários desdobramentos junto aos alunos é nosso cardgame “[Poranduba - Cartas de Cultura](#)”, que também possui uma versão Beta gratuita disponível para [Android](#). Nele, a cada partida, você deve se utilizar da esperteza dos sacis, da sabedoria das benzedeadas, da força dos lobisomens ou da engenhosidade de uma vassoura atrás da porta para vencer desafios antes do seu oponente. Só cuidado: basta um erro e suas cartas podem ir para o Beleléu!

Poranduba tem como diferencial a união entre estética e pesquisa. Cada uma das cartas possui um QR Code que, se acessado, leva diretamente



Poranduba foi pensado para ser uma ponte afetiva com a cultura popular. O jogo como caminho para renovar afetos.



para um relatório sobre a manifestação cultural que serviu de inspiração para a carta. Lá é possível acessar ainda as referências bibliográficas do material, permitindo que o jogo seja utilizado nas escolas para estimular pesquisa autoguiada, produções textuais, ilustrações e muito mais.

No site do jogo, www.cartasdecultura.com.br, é possível, também, consultar todos os relatórios na íntegra. Você pode, ainda, baixar um PDF para impressão, contendo o modelo das cartas com espaço para que os alunos façam ilustrações e escrevam um texto. O arquivo convida os alunos a investigar a cultura de suas comunidades para que, então, tentem transformá-las em cartas para o jogo.

BAFOLCLÓRICO

Criado pela professora Aparecida Letícia Oliveira Mota da Silva, em 2011, trata-se de um jogo inspirado nas clássicas partidas de bafo. Aparecida criou

um baralho com 100 cartas folclóricas, sendo que 57 contém descrições de “personagens”, 20 são trava-línguas e 23 são adivinhas. O jogo foi pensado para comportar entre 2 e 10 jogadores e é dividido em dois momentos. De início, as crianças devem bater bafo até que todas as cartas estejam viradas e tomadas para si. Posteriormente, elas devem utilizar as cartas conquistadas para desafiar as outras. Nesta disputa, quando viram uma carta, o oponente deve tentar acertar a resposta; falar o trava-línguas ou explicar quem é o personagem retratado. Acesse o trabalho [aqui](#).

QUIZ CULTURAL

Divida os alunos em equipes, preferencialmente de 3 a 5 membros cada uma. Nomeie as equipes a partir de algum elemento relacionado à cultura popular brasileira: pode ser um mito junto de uma cor (Sacis Vermelhos, Lobisomens Roxos) ou uma referência a cantigas (Cravos e Rosas; Alecrins Dourados). Seja criativo!



Existem várias técnicas e regras para se bater figurinha. Conheça algumas neste post do blog [Tempo Junto](#).



As lives foram feitas durante a pandemia ao estilo game-show. Teve convidados e momentos muito divertidos. Confira [aqui!](#)

Explique, então, as regras do jogo: o objetivo é responder corretamente às perguntas sobre o folclore brasileiro para ganhar pontos. Serão duas equipes por vez, com perguntas alternadas. O time que não souber a resposta pode passar para o outro grupo responder. Quem responde errado perde 1 ponto. Por sua vez, quem responde certo ganha 1.

Para isso, os alunos devem ter se preparado a contento. Indique uma fonte de consulta para eles: pode ser um material em texto, como a revista "Saci Pererê - 100 anos do In-quérito"; pode ser um podcast, como o "Poranduba - Causos de Saci"; ou quem sabe um documentário como o "Somos Todos Sacys". Prepare as perguntas a partir das informações disponíveis nessas fontes.

Organize o jogo em rodadas com diferentes categorias de perguntas, como "Criaturas do Folclore", "Superstições", "Festas e Tradições" e assim por

diante. Cada categoria pode ter perguntas com diferentes níveis de dificuldade, atribuindo pontuações maiores para perguntas mais difíceis.

Mantenha um placar atualizado ao longo do jogo, para acompanhar os pontos acumulados por cada equipe. No final do jogo, a equipe com mais pontos é declarada vencedora. Se desejar, ofereça prêmios simbólicos para a equipe vencedora, como adesivos, doces ou outros pequenos brindes. De preferência, relacionados à cultura popular.

Ao final do jogo, promova uma discussão sobre as perguntas e respostas. Incentive os alunos a compartilharem o que aprenderam durante o jogo. Ao exemplo das lives do game-show "[Quem quer ser um folclorista?](#)", o objetivo não é acertar, mas aprender brincando.





ATIVIDADES EXTRA-CLASSE

André Vazzios

ANIMAIS NA CULTURA

Existem inúmeras narrativas sobre animais na cultura popular brasileira. De pequenos insetos aos maiores mamíferos, é possível se inspirar na zoologia cultural para contar mi-tos, lendas e causos; lembrar de seus usos em práticas populares de cura; recuperar simpa-tias e benzimentos que neles se inspiram; e, ao mesmo tempo, combinar essas histórias com a divulgação científica, não de forma a antagonizar os saberes, mas para encontrar diálogos e complementos.

Imagine ir a um zoológico, por exemplo, e observar os porcos-do-mato. É possível lembrar que esses animais são a montaria favorita do caipora, que sempre é visto nas costas de um cateto (Pecari tajacu). No mesmo recinto, provavelmente, haverá uma outra espécie: os queixadas (Tayassu pecari). Como diferenciar um do outro? Fácil: o cateto traz, na pelagem, um “colar” branco em seu pescoço, semelhante a um arreio.

Viria daí a imagem de seu uso como montaria? Também seria a oportunidade ideal de falar da diferença des-ses animais com o Javali (Sus scrofa) e dos problemas da introdução de espécies exóticas em um território.

Outra possibilidade: uma visita a um serpentário ou biotério permite contar histórias fascinantes como a da cobra que mama, ao mesmo tempo que os alunos podem conhecer a morfologia de uma mandíbula de serpente. É possível lembrar do uso do guizo de cascavel numa viola caipira para proteção do violeiro contra más intenções e explicar como ele funciona para o animal. Ou, ainda, lembrar dos benzimentos para expulsar cobras do terreno e refletir sobre os cuidados para se ter ao andar no mato.

Aquários oferecem, da mesma maneira, inúmeras possibilidades. Lá é possível explicar a “cara torta” de solhas e linguados, contando



**CONHECER O
TERRITÓRIO**



da maldição do tapa e também das vantagens evolutivas deste animal. Lembrar de expressões como “boi de piranha” e explicar os fatos e exageros sobre a ferocidade dos cardumes desse peixe; falar sobre o boto-homem e seu chapéu, enquanto mostra os espiráculos no topo da cabeça dos cetáceos.

Os alunos, depois, poderão ser convidados a escrever e pesquisar sobre as principais informações que apreenderam do passeio, solidificando ainda mais o conhecimento adquirido.

Quer inspiração? Veja essa matéria do [Instituto Claro](#). Procure na internet as edições da [Revista A Bruxa](#), da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (Unirio). O professor Elidiomar Ribeiro é um dos seus editores e um grande pesquisador de biologia cultural.

PLANTAS NA CULTURA

Se os animais são inspiração óbvia, o mesmo podemos falar das plantas. Um passeio num parque da cidade, jardim botânico ou mesmo praça pública pode ser um prato cheio para explorar narrativas e divulgação científica.

Informações sobre um taquaral, por exemplo, tornam-se muito mais envolventes quando sabemos que o sétimo gomo de cada bambu é de onde nasce o Saci. Ou que, aos pés de uma figueira, podemos encontrar inúmeras lendas de tesouros enterrados – protegidos por espíritos.

Caso narre histórias de matriz indígena, como as da Mandioca ou da Vitória-Régia, não se esqueça de referenciar a que povo ela pertence. Isso evita o grave problema da generalização dos povos indígenas, uma vez que existem mais de 300 povos distintos, partilhando ou não elementos culturais entre si. No caso das



Projeto Lendas na Trilha, da ONG SelvAge. Conheça a iniciativa por meio desta [matéria](#).

acima mencionadas, são narrativas registradas pelos povos Tupi.

As flores também são grande oportunidade para se falar de culturas tradicionais; das cantigas (como o alecrim dourado, que nasceu no campo sem ser semeado) às práticas de cura. Princípios ativos das plantas, convertidas em medicamento pela indústria farmacêutica, há muito eram reconhecidos em seus remédios, chás e banhos de cheiro.

Sugerimos que os alunos já tenham feito um levantamento inicial de plantas que curam entre suas famílias, por exemplo, antes de ir a campo. O encontro será mais engajante com algum conhecimento prévio. Inspirado pelo trabalho de naturalistas, uma ideia posterior seria de que os alunos desenhassem a planta que mais lhes impactou no passeio e pesquisassem/escrevessem suas narrativas.

EXPLORAÇÃO URBANA

O principal elemento que distingue mitos de lendas é que estas últimas são narrativas fortemente vinculadas a um tempo e a um espaço. No caso de lendas urbanas, a própria cidade é cenário vivo para as histórias contadas pela tradição. Que tal levar os alunos para uma exploração urbana, conhecendo dois ou três sítios históricos marcados pelas narrativas?

Talvez seja uma igreja onde dorme uma serpente; uma antiga casa assombrada por fantasmas; uma praça onde visagens que aumentam vertiginosamente de tamanho abordam os transeuntes. Como localizá-las? Procure em notícias de jornal, trabalhos de conclusão de curso e, claro, recorra aos mais velhos. Autores regionais que estudaram lendas urbanas podem ser convidados para palestrar para as turmas, ajudando a favorecer o sentido de pertencimento.



Os alunos podem ser incentivados a pesquisar as lendas urbanas da região antes da visita. Posteriormente, é importante contextualizar as lendas urbanas que serão exploradas, destacando sua relevância cultural e histórica. Esta atividade pode complementar disciplinas como História, Literatura e Estudos Sociais.

Isso não apenas os preparará para o que encontrarão, mas também os envolverá ativamente no processo de aprendizagem. Caso pouco haja na internet sobre o tema específico – como no caso de uma lenda ser muito regional –, uma solução boa é buscar elementos semelhantes em narrativas de outros lugares. A Noiva Fantasma da sua cidade com certeza é única, mas ela, muito provavelmente, compartilhará elementos com Noivas de outras cidades pelo Brasil e pelo mundo.

Durante a visita, um roteiro guiado pode fornecer informações sobre cada local visitado, incluindo

a história por trás da lenda, seu impacto na comunidade e sua evolução ao longo do tempo. Você pode buscar parcerias com grupos de Free Walking que fazem constantemente passeios pela cidade. Trabalhe sua sensibilidade para reconhecer, nas lendas urbanas, os desafios do contemporâneo, a fim de serem abordados para a formação humana. Você vai encontrar uma série de histórias de Loira do Banheiros que foram vítimas de feminicídio; fantasmas de homens e mulheres negras que faleceram por crimes de racismo; casos de pessoas monstrificadas por serem diferentes.

Promova debates para que os alunos compartilhem seus entendimentos sobre o que estão ouvindo. Desdobramentos desta atividade podem ser a dramatização das lendas, produção de fotografias criativas, filmes ou podcasts sobre essas histórias.



Passeio "Recife Assombrado". Conheça essas e outras iniciativas de turismo lendário ouvindo o podcast [Arquivo Folclore](#).

CEMITÉRIO É MUSEU

Assim com a cidade, a necrópole dos cemitérios também pode ser um espaço fascinante para educação patrimonial. Existem cada vez mais grupos de necroturismo, especializados em caminhadas pelos cemitérios, apontando túmulos de personalidades históricas, construções arquitetônicas peculiares e oferendas a milagreiros e santos populares. O passeio ajudaria, ainda, a tirar o tabu da morte e do fim, algo que nossa sociedade ainda deixa às margens do cotidiano.

Como sempre, antes da visita, é importante contextualizar o cemitério municipal como um local de importância histórica e cultural. Os alunos podem aprender sobre a origem do cemitério, seu papel na comunidade ao longo do tempo e a importância dos túmulos como registros históricos.

É essencial enfatizar aos alunos a importância do respeito e da sensibilidade ao visitar um cemitério.



Túmulo de Josephina Conte, no cemitério Santa Izabel em Belém/PA. A moça inspirou narrativas que se tornaram a lenda da Moça do Táxi.

Eles devem compreender que estão em um local onde muitas pessoas foram sepultadas e que é importante comportar-se com respeito e dignidade.

Durante o passeio, os alunos podem ser guiados por um educador parceiro ou por um guia especializado que possa fornecer informações sobre os túmulos mais importantes, as personalidades enterradas ali e os aspectos históricos e culturais relacionados ao cemitério. Neste ínterim, é possível contar histórias típicas de lendas urbanas da cidade envolvendo o cemitério, ou então histórias como a do Corpo-Seco e de demais mortos-vivos da cultura brasileira.

Os alunos podem ser incentivados a estudar certos túmulos individualmente, observando os nomes, as datas, os símbolos e as inscrições, e a refletir sobre as histórias por trás de cada pessoa ali enterrada. Mais tarde, podem buscar



escrever biografias das pessoas enterradas, fotografar ou desenhar elementos nos túmulos que mais lhes chamaram a atenção e pesquisar sobre os costumes funerários ao longo da história.

Após o passeio, os alunos podem participar de uma discussão em sala de aula para refletir sobre suas experiências, compartilhar o que aprenderam e discutir as emoções e os pensamentos que surgiram durante a visita.

Pode-se também falar do cemitério do ponto de vista ambiental, explicando sobre o necrochorume e as formas que legalmente lugares como esse precisam se adequar. Lembre-se de fazer as orientações adequadas: é preciso levar água, protetor solar e repelente de insetos. É muito comum que se encontrem muitos mosquitos pelos cemitérios.

Por fim, é um ótimo momento também para ensinar o respeito ao passado, ao outro e a dignidade

humana. Não se deve subir nos túmulos, fazer fotos engraçadinhas ou fazer algazarra onde outros podem estar velando seus entes queridos.

Caso tenha dúvidas sobre a validade deste tipo de passeio, confira a pesquisa de [Tatiane Maeda](#) em que ela reflete sobre a visitação de crianças em cemitérios como estratégia para trabalhar luto em sala de aula. Pode ser um bom caminho.

Vale conhecer o trabalho do perfil "[O que te Assombra?](#)", que faz passeios em São Paulo e região. Thiago, o responsável pelos passeios, nunca cobra nada e sempre partilha não apenas histórias, mas reflexões que contemporizam os fantasmas e mostram como eles revelam muito sobre nosso passado e até mesmo presente.



Capa do livro de Thiago Souza, "Assombrações de Campinas", disponível para venda na [Amazon](#).

A relação com a morte é intrínseca à nossa cultura popular. Um dos mitos mais conhecidos é a história do Corpo Seco, uma pessoa que cometeu atos tão terríveis durante a vida que seu corpo teve o descanso eterno recusado, voltando como visagem.

Em Paraibuna, interior de São Paulo, um grupo de jovens brincantes inspirou-se nas histórias sobre o Corpo-Seco na mata do Fundão para criar uma alternativa ao Halloween no 31 de outubro.

A "Procissão do Corpo Seco" já vai para seu quarto ano de realização em 2024. Trata-se de um cortejo em que as pessoas caminham até a entrada da mata, fantasiadas, a meia noite, cantando e brincando. Inspirador!

**3ª Procissão do
Corpo-Seco**

31 DE OUTUBRO À MEIA NOITE

**CONCENTRAÇÃO
PORTÃO DO CEMITÉRIO
PARAIBUNA-SP
ÀS 23H**

**VISTA SUA
FANTASIA**





PERFORMANCES ARTÍSTICAS



CRIAÇÃO E ARTE

CONSTRUÇÃO DE BONECOS

A inspiração para esta proposta vem de uma atividade que as escolas municipais de Campo Grande, MS, realizaram entre 2005 e 2006. Era o projeto “Histórias que os Bairros Contam”, em que, num primeiro momento, os alunos coletavam narrativas tradicionais de sua comunidade. Em outro, as turmas elegiam uma das histórias para criar, a partir dela, um boneco – feito um mamulengo ou cabeçudo.

Inicie a atividade incentivando os alunos a entrevistar os mais velhos de suas comunidades, para coletar histórias, lendas e tradições transmitidas oralmente ao longo das gerações. Você pode conduzir coletivamente a primeira entrevista e, depois disso, deixar que os alunos realizem a condução.

Após o registro, alunos podem revisar e selecionar as narrativas mais significativas ou

representativas, para serem transformadas em bonecos. Depois, abre-se a oportunidade perfeita para contar a história dos mamulengos e do teatro de bonecos popular como uma expressão da tradição.

As diferentes técnicas de construção de bonecos podem ser mencionadas, mas a recomendação é de que se trabalhe com papel machê ou papietagem, devido ao baixo custo de material. Retalhos de tecido, cola, tinta e outros materiais podem ajudar a compor os bonecos. Os alunos devem trabalhar em equipe para dar vida aos personagens das histórias.

Finalmente, os alunos podem organizar uma apresentação para a comunidade, na qual compartilhem as histórias coletadas e exponham seus bonecos mamulengos. Isso pode acontecer em uma escola, um centro comunitário ou um evento cultural local.



Esta atividade não apenas permite que os alunos explorem e preservem as tradições orais de suas comunidades, mas também os envolve em um processo criativo e colaborativo de criação artística.

DESFILE DE FANTASIAS

Vamos colocar a mão na massa e produzir um desfile de fantasias inspiradas na cultura popular brasileira. Caso a turma esteja ligada à cultura otaku, você pode inclusive chamar de “desfile de cosplay”. O objetivo não é apenas produzir uma fantasia, mas se inspirar nos elementos-chave das narrativas para saber o que adaptar na roupa.

Peça aos alunos que pesquisem sobre os diferentes mitos e lendas da cultura brasileira e escolham um para se inspirar para o cosplay. Eles podem selecionar personagens conhecidos ou menos populares, conforme sua preferência.

Os alunos devem trabalhar na criação dos cosplays dos personagens escolhidos. Eles podem usar uma variedade de materiais, como tecidos, papel machê, tintas, efeitos de maquiagem, entre outros, para recriar os trajes e as características dos personagens. O ideal é que seja um grupo a trabalhar em conjunto.

Para facilitar, você pode separar alguns tutoriais do YouTube que mostram efeitos que sejam interessantes, como os de maquiagem de sereia (para deixar a impressão de escamas) ou de como fazer papietagem.

Além de criar os cosplays, os alunos devem preparar breves apresentações sobre os personagens que estão retratando. Eles podem falar sobre a origem do personagem, suas características, poderes, habilidades especiais, entre outros detalhes interessantes. Se preferir, troque a apresentação por uma sessão de



*Mamulengo da Mulher do Algodão
feito no projeto Histórias que os
Bairros Contam*

perguntas e respostas durante o desfile.

Se quiser tornar o evento marcante, estabeleça uma data para o desfile de cosplay na escola e organize o evento de acordo. Reserve um espaço adequado para o desfile e convide outros alunos, professores e pais para assistir e participar da celebração.



Alunos vestidos de Cabeça de Cuia e Serpente Encantada durante o III Fórum Mundial de Educação Profissional e Tecnológica, em 2018.

No dia do evento, os alunos devem desfilar com seus cosplays, exibindo seus trajes e apresentando seus personagens ao público. Eles podem usar música e efeitos especiais para tornar suas apresentações mais cativantes e envolventes. Instrua-os para que não usem nada com fogo ou cortante.

Após o desfile, conduza uma discussão em sala de aula para refletir sobre a experiência. Os alunos podem compartilhar suas impressões, falar sobre os desafios enfrentados na criação dos cosplays,

discutir o significado cultural dos personagens e trocar ideias para futuras atividades relacionadas à cultura brasileira.

RECRIANDO FESTEJOS

Vamos trabalhar a homenagem a festas populares. O objetivo dos alunos será conhecer e depois replicar um festejo em sala de aula, seguindo cada uma das etapas dos ritos necessários. Para começar, escolha um para trabalhar: Folia de Reis, Maracatu, Bumba Meu Boi ou Desfile de Escolas de Samba do Carnaval.

Divida os alunos em grupos e atribua a cada grupo uma tarefa específica para a recriação da festa. Isso pode incluir pesquisa sobre as tradições da festa, criação de adereços e figurinos, ensaio de músicas e danças, preparação de alimentos típicos etc.

Com a pesquisa feita, divida os alunos de modo



que cada personagem ou função do festejo esteja representado. Por exemplo, no caso do Carnaval, é preciso alguém para ser mestre-sala e porta-bandeira, alguém para ala das baianas, alguém para ser puxador e assim por diante. No caso de Folia, alguém para ser mestre, contramestre, alferes, palhaço...

Os alunos deverão, então, recriar as vestimentas usando tecido, cola, tinta, lantejoulas, papel machê e qualquer outro adereço necessário. Você pode aproveitar esse momento para realizar oficinas ensinando a fazer algum dos adereços mais notórios, como as máscaras de palhaço de Folia, por exemplo.

Dedique tempo para ensaios das músicas e danças típicas. Os alunos podem aprender a tocar instrumentos musicais tradicionais e praticar coreografias simples para apresentar durante a festa. Agende um espaço e decore-o com ajuda

dos alunos, usando os materiais à disposição.

Chegou o grande dia da apresentação! Os alunos devem se vestir com seus figurinos e adereços, enquanto preparam os instrumentos musicais e aguardam ansiosamente o início da festa. É importante que eles representem todas as etapas do auto, desfile ou brinquedo.

Após a apresentação, promova uma confraternização entre os alunos, professores e familiares. Eles podem saborear comidas típicas, compartilhar suas experiências e aprender mais sobre a riqueza cultural do Brasil.

INSPIRAÇÃO LITERÁRIA

Selecione um livro inspirado na cultura popular brasileira para a turma ler. O livro pode ser escolhido de acordo com o interesse dos alunos e a disponibilidade na biblioteca da escola. Recomenda-se que o livro seja acessível à



Máscaras feitas em oficina de Daniel Brás

faixa etária dos alunos e seja acompanhado de um trabalho sobre a biografia do próprio autor, de modo a deixar os contextos de sua produção evidentes na obra.

Existem diversos livros que podem servir de inspiração para este tipo de trabalho – e dos mais variados gêneros. Na fantasia middle-grade, há os livros de Jim Anotsu, como “[Serviço de Entregas Monstruosas](#)”. Na fantasia infanto juvenil, temos “[O Legado Folclórico](#)”, de Felipe Castilho, ou “[As Aventuras de Tibor Lobato](#)”, de Gustavo Rosseb. No gênero terror e suspense, “[Maldito Sertão](#)”, de Márcio Benjamin, ou “[Contos do Sul](#)”, de Simone Saueressig. Andriolli Costa tem a antologia “[O Colecionador de Sacis e Outros Contos Folclóricos](#)”, em formato e-book, e assim por diante.



Capa do livro *O Colecionador de Sacis*, disponível na [Amazon](#).

e os elementos da cultura popular brasileira presentes na obra. Incentive os alunos a compartilharem suas opiniões, ideias e impressões sobre o livro. Isso feito, escolha uma das seguintes produções criativas para a segunda etapa do processo.

Escrita de fanfics: Esta é uma estrutura muito popular entre adolescentes que estão testando as primeiras construções narrativas. Fanfics são produções textuais em que o autor se inspira em uma obra da qual é fã, dando sequência ou reimaginando elementos daquela narrativa em uma prosa própria. É possível usar os mesmos personagens ou incorporar novos, trocar cenários, inventar prólogos ou epílogos. Imagine convidar os alunos a escreverem suas próprias histórias inspiradas na obra lida?

Dioramas: os alunos podem criar dioramas tridimensionais das cenas do livro usando papel,



cartolina, cola e tesoura. Eles podem construir miniaturas dos personagens e cenários e montar suas próprias representações das aventuras narradas na obra.

Desenhos: peça aos alunos para escolherem seus personagens, cenários ou momentos favoritos do livro e criarem desenhos representando essas cenas.

Considere a possibilidade de organizar uma exposição dos trabalhos dos alunos na escola ou de publicar as fanfics em um blog ou nas redes sociais. Você pode marcar o artista em algumas das principais postagens.

RAP E REPENTE

Inicie a atividade lembrando que folclore e cultura popular não estão vinculados apenas ao passado. Que o folclore urbano é uma potência viva que vai sendo acrescida de novos elementos, dia após

dia. Os acontecimentos são ligados à tradição por um lastro de outras manifestações que já existiam antes dela.

Tomemos como exemplo as batalhas de MCs que tanto viralizam hoje em dia, nas redes sociais. Elas são baseadas na lógica dos desafios de improviso, em que é preciso unir performance, raciocínio e rima para ganhar a plateia e vencer um oponente. Isso já se fazia nas cantorias de repente, nos duelos de viola etc.

Agora vamos fazer, em sala de aula, uma Batalha de MCs inspirada pela cultura brasileira. De início, explique as regras de uma batalha de MCs para os alunos. Mostre exemplos em vídeo do que funciona e do que não funciona. Explique que é interessante criar rimas-chave previamente, as quais você pode retomar, para ter segurança durante o improviso.



Uma das edições da Batalha da Malta, em Manaus, foi temática e fazia referência a disputa Caprichoso x Garantido. Leia mais no [FolcloreBR](#).

Em seguida, separe a sala em equipes – que podem receber nomes inspirados em mitos brasileiros. Resultados como Bonde da Cuca, Tropa Boitatá ou Saci's Crew seriam possíveis. Após isso, cada integrante teria o seu vulgo (apelido) advindo de uma característica do personagem do grupo, demandando pesquisa e criatividade para que não haja repetições. Por exemplo, a Saci's Crew poderia ter os MCs Carapuça, Fumaça, Vendaval e Trap-aça. Já o Bonde da Cuca teria as MCs Feiticeira, Jacaroa, Bruxona e assim por diante.



*Saci Urbano, de Thiago Vaz.
Personagem se tornou icônico
nas paredes de São Paulo.*

A criação do grupo e dos vulgos pode ser feita com antecedência à batalha, havendo tempo para a pesquisa e para desenhos de cada grupo, seguindo a estética do grafite (arte urbana integrante da cultura hip-hop). Os desenhos dos MCs e a tipografia que define o título do grupo podem constituir cartazes que seriam expostos antes da batalha, no colégio.

Os grupos seriam chaveados em uma competição, tendo os temas criados pelo educador e sorteados na hora. Esses temas podem lidar com assuntos sobre cultura, brasilidade e de relevância social (relação com a história do rap e a crítica social inerente a essa expressão artística). A turma decide quem avança na disputa, por aclamação, até que o vencedor seja definido.

Esta atividade pode ser feita apenas em uma turma, mas também pode mobilizar a escola, com os vencedores de cada classe se enfrentando na quadra em uma grande batalha da culminância do projeto. Neste último modelo, os professores poderiam integrar o júri com os alunos.

FORMATOS TELEVISIVOS

Antes da atividade, prepare os cartões com os nomes dos mitos brasileiros em uma fileira e os formatos de programas televisivos em outra



fileira. Certifique-se de ter uma variedade de opções em ambos os conjuntos. Pode haver programas de auditório, novela, cobertura esportiva, entrevista em talk show, telejornal etc.

Peça aos grupos que selecionem um cartão de cada fileira (um mito brasileiro e um formato televisivo). Eles devem manter esses cartões em segredo, até o momento da apresentação. Dê um tempo para os grupos discutirem e planejarem como vão adaptar o mito brasileiro escolhido para o formato televisivo sorteado. Eles devem considerar elementos como cenário, figurino, diálogos e estilo de atuação de acordo com o gênero televisivo.

Os grupos devem ensaiar suas performances, garantindo que todos os membros do grupo estejam familiarizados com seus papéis e que a apresentação flua de maneira coerente e envolvente. Quando todos os grupos estiverem prontos,

organize uma sessão de apresentações. Cada grupo deve realizar sua performance, adaptando o mito brasileiro para o formato televisivo selecionado. Como alternativa, você pode pedir para que façam filmes de, no máximo, 10 minutos.

Após as apresentações, promova uma discussão sobre as diferentes abordagens utilizadas pelos grupos e como o folclore brasileiro foi incorporado aos diversos gêneros televisivos. Você pode inclusive se informar sobre Folkcomunicação e Folkmídia. Os participantes podem fornecer feedback uns aos outros e compartilhar suas experiências durante a atividade. Discuta a importância de respeitar e valorizar as tradições populares em meio à evolução da mídia.



As nostálgicas "Lendas Urbanas" do programa do Gugu estão disponíveis no [YouTube](#). Aproveite para se inspirar e mostrar aos alunos.



Folclore brasileiro
como você nunca
ouviu!

PORANDUBA... PORANDUBA... PORANDUBA!

NOVA TEMPORADA 2024



INSCREVA-SE



catarse
APOIE



ILUSTRAÇÃO

Gustavo Almeida



DIÁLOGOS COM CULTURA POP

BANDEIRAS

A inspiração para esta atividade vem do trabalho do ilustrador Gustavo Almeida, [@GG2Almeida](#), que ganhou notoriedade ao inspirar-se em bandeiras para dar formas a personagens de jogos de luta. Gustavo começou fazendo lutadores a partir da bandeira dos estados brasileiros, tirando, a partir dela, as cores para sua criação; referências culturais de cada região; e o contexto de suas frases e elementos icônicos. Mais tarde, foi contratado para fazer o mesmo com os países que disputavam a Copa do Mundo. Atualmente, cria a partir das bandeiras das escolas de samba carnavalescas.

Explique aos alunos sobre bandeiras e os elementos que as formam; tipos e usos de bandeiras; significados de bandeiras hasteadas e a meio mastro. Em seguida, prossiga com o objetivo: criar personagens inspirados pelas flâmulas. Para isso, será preciso dar um tema comum para a

turma: bandeiras de cidades, estados, países, agremiações e assim por diante. Com isso definido, separe os alunos em duplas ou trios, para facilitar o processo.

Para a criação, será preciso levantar informações sobre o objeto-tema da bandeira, compreender contexto e histórico. A partir disso, e recorrendo às cores primordiais como guia, o grupo deve criar seu personagem. Peça para que puxem setas e expliquem por texto cada referência que utilizaram na arte.

O momento final será o da apresentação para a turma das criações, explicando todas as decisões tomadas. A etapa derradeira será a definição de um nome para cada um dos personagens, apoiado por um consenso geral da turma.



CRIAÇÃO DE "POKEMONS"

Nos últimos anos, diversos artistas brasileiros têm criado "Fakemons"; que são suas próprias versões dos monstros que se tornaram famosos no anime e videogame "Pokémon". Inspirados pela estrutura das criaturas, pela forma como evoluem e combinam tipos elementais com características de animais e objetos, esses artistas encontraram na brasilidade ótimos caminhos para a criação.

Assim, existem "Fakemons" inspirados em mitos e lendas, mas também em festas de boi, em peças de artesanato, em pratos típicos brasileiros. Para cada criatura, é preciso conhecer a manifestação para poder criar sua aparência e suas habilidades.

Mostre aos alunos exemplos desses "Fakemons" criados por artistas brasileiros, destacando como

eles foram inspirados por elementos da cultura popular brasileira. Isso pode incluir versões baseadas em lendas, animais da fauna brasileira, festas populares etc.

Encoraje os alunos a fazerem um brainstorming sobre possíveis temas ou elementos da cultura popular brasileira que gostariam de incorporar em seus "Fakemons". Eles também podem realizar pesquisas adicionais para obter inspiração e informações sobre os elementos escolhidos.

Com base nas ideias geradas, os alunos devem começar a criar seus próprios "Fakemons", desenhando esboços de seus designs. Eles devem considerar características como tipo, aparência, habilidades especiais, histórias e até mesmo nome para seus personagens.

Os "Fakemons" evoluem; isto é, assumem formas mais complexas e poderosas com o passar



Os "Fakemons" criados por Metanik no time do Colecionador de Sacis. Confira estes e outros exemplos em nosso [site](#).



O ilustrador Lui Rayson misturou mitos brasileiros com as armaduras de Cavaleiros do Zodíaco. O resultado são essas artes incríveis que você acompanha em seu [perfil](#).

do tempo. Para pensar a evolução de seus personagens, os alunos devem relacionar as transformações com a forma básica do personagem e com a cultura brasileira. Eles podem desenhar as evoluções em estágios progressivos, mostrando como o personagem se desenvolve ao longo do tempo.

Com o sketch pronto, os alunos devem refinar seus desenhos, adicionando mais detalhes e fazendo ajustes conforme necessário. Eles podem experimentar diferentes estilos artísticos e técnicas de desenho para dar vida aos seus “Fakemons”.

Após concluir seus desenhos, os alunos devem apresentar suas criações à turma, explicando as inspirações para os designs e poderes. Dependendo do contexto, os “Fakemons” podem ser exibidos em um mural na escola, em um site ou nas redes sociais, ou até mesmo serem parte de

um concurso em que os alunos votam nos seus favoritos. Crie uma “folk-dex”, com registro das criações das turmas.

SUPER-HERÓIS LENDÁRIOS

Os alunos devem se organizar e identificar desastres ambientais brasileiros relacionados à extração de recursos naturais. Nesta etapa, colhem-se notícias dos mais diferentes veículos de mídia. São mapeadas as demandas e os desafios de cada evento catastrófico, criando-se uma tabela com o que seria necessário para a reconstrução do ecossistema impactado.

Após o levantamento de 3-4 eventos, com as tabelas indicando onde, quando e qual o impacto de cada desastre, a turma deve ser dividida em grupos. Os grupos devem escalar personagens do folclore com habilidades úteis para reparar os danos e prevenir futuros desastres.



Nas oficinas que realizou via Sesc, Anderson Awvas do FolcloreBR propôs uma combinação de ideias: que as crianças o ajudassem a imaginar como seria a junção de um saci com algum outro elemento qualquer que lhes interessasse.

Assim surgiram desenhos de um Saci Sol, de sacis que se mesclavam com desenhos animados, sacis com pranchas de surf e até com faixa de presidente da república.

A brincadeira estimula a criatividade e traz presença e cotidiano ao folclore. As atividades foram realizadas no Rio de Janeiro com crianças de 7 a 10 anos da Escola Municipal Azevedo Sodré em 2023.





INTEGRAÇÃO DIGITAL

Lorena Herrera



**FOLCLORE
É MEME**

EMOJIS E MEMES

Tecnologia e folclore não são opostos, e prova disso são as diversas práticas culturais que foram criadas no contexto da internet. Vamos ajudar nossos alunos a tirar essa imagem passadista da cabeça, mostrando que a beleza da tradição popular é encontrá-la no cotidiano. Começaremos com a produção de memes.

Explique aos alunos o que é um meme. A palavra foi criada pelo biólogo Richard Dawkins, no seu livro "O Gene Egoísta" (1976), para representar unidades culturais com capacidade de transmissão e reprodutibilidade, como os genes da biologia. Rapidamente, os folcloristas norte-americanos entenderam que meme tem tudo a ver com o folclore, uma vez que suas práticas culturais têm intrínseca a capacidade de transmissão geracional. Veja, por exemplo, o artigo "Folclore Memético", de 1996, apenas em inglês.

Os memes podem ser uma forma de humor, comentário social, crítica política, expressão de identidade cultural ou simplesmente uma maneira de se conectar e interagir com os outros na internet. Eles são frequentemente efêmeros, surgindo e desaparecendo rapidamente, à medida que novos memes ganham popularidade; porém, alguns podem ter uma longevidade maior e se tornarem parte integrante da cultura online.

Agora, faça uma curadoria e mostre exemplos de memes inspirados em cultura popular para os alunos. Podem ser imagens como a de uma aranha gigantesca, acompanhada da frase "Avise a Chuva Forte que vou subir esta parede"; ou uma borboletinha que alerta: "Diga para a Madrinha que não farei mais chocolates". Quando eles tiverem entendido a estrutura, é hora de um brainstorming.



Incentive os alunos a compartilharem suas ideias e sugestões para memes inspirados na cultura popular brasileira. Eles podem se basear em histórias conhecidas ou criar suas próprias versões humorísticas.

Com a turma aquecida, divida os alunos em grupos e deixe que trabalhem individualmente para criar seus memes. Para isso, podem usar sites como o [Meme Generator](#) ou mesmo o [Canva](#).

Organize uma sessão de apresentação, na qual os alunos possam compartilhar seus memes e emojis com o resto da turma. Eles podem explicar o contexto por trás de suas criações e discutir as escolhas feitas. Não deixe de estar atento para qualquer manifestação que deslize em preconceitos; o humor da internet facilmente descamba para a exclusão.

Variações: você também pode testar a criação de

emojis personalizados inspirados em visagens, como o [SaciMoji](#), de Anderson Awwas. Para isso, é melhor trabalhar com papel e lápis colorido. Outra interação valiosa pode ser tentar utilizar os emojis do WhatsApp para representar mitos brasileiros, ditos populares ou demais elementos, utilizando apenas as carinhas, nenhuma palavra.

INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS

Inicie uma discussão em sala de aula sobre o que é Inteligência Artificial (IA) e como ela está sendo utilizada em diferentes áreas, incluindo a educação e o entretenimento. Explique como a IA pode ser uma ferramenta poderosa para a aprendizagem e a criação de experiências interativas.

Ao mesmo tempo, tenha um ponto de vista crítico. Não se furte de expor todos os problemas éticos envolvidos com o uso indevido de propriedade intelectual e precarização do trabalho



SaciMojis feitos por Anderson Awwas do FolcloreBR

de artistas. Alerta que as ferramentas generativas não são buscadores (como o Google) e que frequentemente dão como certo afirmativas que não correspondem com a verdade.



Escrevi um artigo chamado "A Mula sem Cabeça segundo o Chat GPT". Expliquei sobre o tema no podcast [Gotas de Folclore](#).

Teste as potências e problemáticas das IAs com os alunos, utilizando, como gancho, a cultura popular brasileira. Para isso, sugerimos trabalhar com duas ferramentas generativas principais, que são de acesso gratuito: o ChatGPT, para texto, e o gerador de imagens do Bing.

Fact-Checking

Primeiramente, vamos fazer o levantamento de dados utilizando o ChatGPT da maneira "incorreta". Peça que os alunos, em duplas, façam perguntas à IA sobre manifestações culturais brasileiras. Algo como "Como é o mito da Mula sem Cabeça?". Vá fazendo perguntas cada vez mais específicas sobre o tema. Depois, pergunte em que livros ou filmes é possível encontrar as

fontes usadas para as respostas. Na segunda etapa da atividade, vamos fazer a checagem de fatos. Separe as informações transmitidas pelo ChatGPT e use o Google para verificar se elas têm procedência. O ato de a ferramenta dar uma informação incorreta como verdadeira é chamado, pelos pesquisadores, de "alucinação". Como a ferramenta está constantemente se refinando, as respostas mudam de tempos em tempos, mas nem sempre para a versão correta. Já foi possível encontrar informações como que o Saci tinha capa vermelha e tridente, ou que a [Mula sem Cabeça](#) era um animal atropelado por um trem.

Com a checagem feita, apresente seus resultados para a sala e discuta sobre a importância de não confiar nos primeiros resultados e de verificar fontes seguras para as informações. No âmbito da cultura popular, isso se torna especialmente grave, já que se trata da nossa



própria identidade que está sendo falseada.

Discussões Criadoras

Agora, vamos utilizar o ChatGPT não como buscador, mas como ferramenta criativa. Di-vida a turma em grupos e distribua temas, cada qual devendo criar perguntas que relacionem questões do mundo contemporâneo e da comunidade escolar a personagens do folclore brasileiro.

Essas perguntas seriam feitas ao ChatGPT, para ver sua resposta. Exemplos: "O que o Curupira diria para um grileiro?"; "Como a Pisadeira atuaria no Metaverso?"; "Como seria uma batalha de MCs entre o Saci e a Perna Cabeluda?". É possível que temas diversos sejam previamente criados ou discutidos pelo professor.

Você pode pedir para que o Chat adapte a resposta em formatos e estruturas diferentes. Peça, por exemplo, para que o diálogo do Curupira com

o Grileiro seja feito na forma de versos e veja o resultado. Ou, então, na forma de um roteiro de cinema.

De acordo com as respostas, os alunos podem fazer desenhos/tirinhas/textos seguindo o disparador inicial da IA e, quem sabe, declamar ou encenar as cenas criadas. Novas perguntas e correções seriam feitas para refinar as respostas, apresentando como apurar o uso da ferramenta e organizar a produção artística.

Criação de Imagens

Utilizando o criador de imagens do Bing, planeje, com cuidado, a criação de um prompt que seja capaz de dar forma a um mito, lenda ou personagem de conto popular trabalhado em sala de aula. As descrições precisam ser bastante específicas e frequentemente refinadas, para que o sistema consiga criar o que se planejou de início.



Uma brincadeira frequente feita pelo FolcloreBR é inventar mentiras justificadas para o primeiro de abril. Em 2024, o tema foi IA. Seria possível que um algoritmo reunisse toda a "mitologia brasileira"? Não. Leia a [postagem](#) para saber os motivos.

Com o trabalho finalizado, o aluno deve apresentar seus resultados para a turma e ver se os colegas conseguem reconhecer o material-base que serviu de inspiração para a criação. Incentive a discussão sobre como a IA pode ser utilizada com segurança e atenção na aprendizagem.



O QR Code tem sido muito utilizado nas metodologias ativas. Veja no canal da profa. [Angelle Hipólito](#) dicas de como executar.

QR CODES NA CAÇA AO TESOURO

Vamos trabalhar a interatividade e a exploração do território. Espalhe pela escola imagens contendo QR Codes por todo o espaço da atividade. Explique aos alunos que eles participam de uma “caça ao tesouro” ou uma versão de “Pokémon Go” folclórico, utilizando seus dispositivos móveis. O objetivo dos alunos será localizar e escanear os QR Codes. Eles levam para um site especial, com mais informações sobre uma determinada manifestação da cultura popular brasileira. Você pode utilizar o material de cartasdecultura.com.br como inspiração ou algum outro material que deseja que eles acessem.

Cada aluno deve reunir um determinado número de QR Codes, sendo três a quantia sugerida. De posse dessas informações, eles terão um material de referência para a próxima etapa da atividade: uma produção textual em que deverão unir todos os três elementos localizados durante sua exploração.

Seja bastante criativo na seleção do material, de modo a incentivar produções textuais das mais variantes. Imagine que as combinações sejam, por exemplo, Saci + Amarelinha + Três Pulinhos para São Longuinho. O aluno pode bolar uma história de uma disputa de amarelinha entre os dois participantes, um pedido ao santo para encontrar a pedra da amarelinha que o saci perdeu etc.

Se preciso, faça uma sessão de brainstorming coletivo com a turma, antes do momento da escrita individual. Deixe os alunos soltarem a



imaginação e botarem suas ideias no papel. O resultado será inesperado!

Dica: Grande parte dos sites que geram QR Codes, especialmente os mais personalizáveis, são pagos. Na versão gratuita, o código estará funcional apenas durante um curto período de tempo. Para uma única aula pode funcionar, mas para ações mais longas (ou para repetir a aula com outras turmas) a recomendação é usar o site [Nuvem](#), que é gratuito e não tem a limitação.

CLUBE DA ESCUTA DE PODCASTS

Inicie a atividade com uma breve introdução ao conceito de folclore, destacando sua importância cultural e presença na mídia contemporânea, incluindo os podcasts. Apresente aos participantes uma lista de podcasts relacionados ao folclore. Você pode incluir uma variedade de temas, como lendas, mitos, superstições, pratos típicos, festas populares, etc.

Entre os programas possíveis, confira episódios de [Poranduba](#), [Arquivo Folclore](#), [Manual de Sobrevivência](#) ou [Popularium](#), feitos por mim, Andriolli Costa; episódios de [Estrada Sobrenatural](#), [República do Medo](#), [Papo Lendário](#), [Pavulagem](#) (que versa sobre encantados), entre outros.

Peça aos participantes que escutem os podcasts selecionados em seu próprio tempo, antes da reunião do clube de escuta. Recomende o uso de fones de ouvido para maior imersão. Peça para que montem uma apresentação sobre o podcast, com os elementos que mais lhes chamaram atenção, e, quem sabe, até separem trechos dos programas, para exibir à turma.

Após as apresentações individuais, promova uma discussão em grupo sobre os temas abordados nos podcasts, as histórias compartilhadas, as tradições culturais mencionadas e quaisquer



Poranduba é também o nome do [podcast](#) que produzi entre 2018 e 2021 e que retorna agora. Com mais de 100 episódios, alternou entrevistas com reflexões sobre folclore e cultura brasileira.

outros aspectos interessantes que tenham sido destacados. Incentive os participantes a fazerem perguntas e trocarem opiniões.



Hora Folk é o podcast mensal que é transmitido como live do Folclore-BR. Ele traz notícias de tudo o que acontece envolvendo folclore no Brasil e no mundo.

Estimule os participantes a refletirem criticamente sobre como o folclore é representado nos podcasts, considerando sua autenticidade, sensibilidade cultural e valor educativo. Eles podem discutir se os podcasts contribuem para valorizar a cultura popular ou se há aspectos que poderiam ser melhorados.

Encerre com uma proposta: se os alunos fizessem um podcast com o tema das brasilidades, o que fariam? Para turmas com um pouco mais de idade, você pode tentar executar o programa! Podcasts podem ser postados no Spotify de maneira gratuita. Veja tutorial de como produzir um podcast amador com seus alunos [aqui](#).



Eu já fui personagem do podcast [Rádio Novelo Apresenta](#) para falar sobre o saci e foi uma ótima entrevista para entender a importância do mito. Confira!



DIÁLOGOS E REFLEXÕES



NATUREZA E CULTURA

CONSCIÊNCIA AMBIENTAL

Mitos são, entre outras coisas, manifestações coletivas do espírito humano em forma de narrativa. Neles, encontramos o espelho de nossos medos e angústias, mas também de nossos sonhos e desejos mais profundos. Cada uma dessas narrativas é capaz de nos afetar de diferentes maneiras.

Ainda assim, é tendência que as escolas trabalhem todos os mitos de maneira quase indistinta: são todos amigos dos humanos e protetores da natureza. Despidas de suas peculiaridades, as narrativas se homogeneízam em padrões desinteressantes. Seria possível respeitar a característica de cada mito e ainda assim utilizá-los para o desenvolvimento de consciência ambiental?

Em “O Saci e a Reciclagem do Lixo”, de Samuel Branco (ed. Moderna, 2002), o Pererê estava tão frustrado com a grande quantidade de lixo que

o parque industrial da cidade descartava sem cuidado algum, que resolveu aprontar. Separou todo o entulho com seu redemoinho e devolveu o lixo para cada fábrica responsável pela bagunça. Foram pilhas de cacos de vidro para a fábrica de garrafas, montanhas de papelão para a de embalagens e assim por diante. Vingança feita, veio a surpresa: foi a deixa perfeita para os empresários aprenderem sobre separação e reciclagem. O caráter anárquico do Saci foi respeitado, e a mensagem ambiental encontrou seu eco.

Experiência semelhante foi relatada por um professor dos anos iniciais de Curitiba, no Paraná. Antes de os alunos chegarem, ele revirou todos os pratinhos com água de rega nas plantas da escola. O culpado da artimanha foi o Saci, que só queria bagunçar com o trabalho de todos e acabou, novamente, sendo o herói involuntário. Foi, afinal, a oportunidade ideal para ensinar



a importância de virar os pratinhos e não deixar água parada, que pode se tornar foco para o mosquito da dengue.

Em nível nacional, 17 de julho é o Dia do Protetor da Floresta. Com frequência, é uma data utilizada para falar de Curupira. Aproveite o gancho para introduzir a discussão aos seus alunos.

MEU AMIGO SACI

Existem várias maneiras de realizar esta atividade. Você pode trabalhar com um boneco de pelúcia, fazer, com os alunos, Sacis de retalhos, uma garrafa enfeitada e vazia, tampada com rolha, ou mesmo fazer uma dinâmica em que cada aluno desenhe o seu Saci e depois o coloque numa garrafa.

Cada aluno deverá levar o Saci para casa e cuidar dele durante uma semana. Explique que eles devem manter um diário de suas experiências,

registrando atividades, brincadeiras, reações dos familiares à presença do Saci, seus próprios pensamentos e sentimentos.

Incentive-os a realizar atividades com o Saci, como contar histórias para ele, levá-lo para passear, criar cenários de brincadeira, entre outras. Fotografias também podem fazer parte do relato, para incluir em seus diários.

Ao final da semana, reserve um momento para que os alunos compartilhem seus diários e experiências com o grupo. Eles podem ler trechos de seus diários em voz alta, mostrar fotos das aventuras do Saci e discutir o que a presença do Saci estimulou em suas casas.

Atenção: professores que já realizaram essa dinâmica alertam que alguns pais evangélicos se recusam a deixar o Saci entrar em casa dizendo ser coisa do demônio. Aproveite a



Meu Amigo Saci, feito por aluno do sexto ano de Danielle Navarro

opor-tunidade e fale com a turma sobre os problemas da demonização da cultura popular e sobre racismo religioso (que também está intrínseco a esse problema).

SOLTURA DE SACIS

Sempre que se fala de Saci nas escolas, o mais comum é ensinar a capturá-lo. Contê-lo com a peneira e, depois, prendê-lo em uma garrafa, com uma rolha riscada em cruz. Na sequência, fala-se muito em tirar a carapuça do saci, para que ele seja obrigado a cumprir nossos desejos se quiser recuperar seus poderes.

Fale de Saci com os alunos, mostre materiais inspiradores, como o filme ["Juro que Vi – Saci"](#). Conte a história do Saci e ressalte que o grande poder mágico de sua carapuça é o da liberdade. Se você a tira, ele fica desempoderado. Qual o poder de cada aluno? O que faria com que eles perdessem seus poderes? Não seria melhor fazer amizade com o Saci do que forçá-lo a estar do seu lado?

Junto deles, liste atitudes positivas que promovam a amizade e o respeito ao Saci. Incentive-os a pensar em maneiras de fazer amizade com o Saci sem aprisioná-lo. Assista ao documentário *Raízes*, sobre saci e família.

Divida os alunos em grupos e peça a eles que criem cartazes ou mensagens que transmitam a importância da amizade e da liberdade do Saci. Eles podem usar ilustrações, cores vibrantes e palavras-chave para comunicar.



A série de animações Juro que Vi, produzida pela MultiRio é impecável.. Se ainda não assistiu, veja!

Percebe o utilitarismo dessa relação? Exposições como a [#OcupaSacy](#) e o próprio site [O Colecionador de Sacis](#) estão sempre discutindo a importância de se pensar em Sacis livres. E se passássemos a ensinar não a prender Sacis, mas a libertá-los?



Reserve um tempo para que cada grupo apresente seu cartaz ou mensagem ao restante da turma. Eles podem explicar o significado por trás de suas criações e compartilhar suas reflexões sobre o tema.

Então, realize a soltura de Sacis. Podem ser garrafas vazias, presas com rolhas. Podem ser as garrafas da atividade “Meu Amigo Saci”. O importante é que seja algo coletivo, soltando os Sacis no pátio da escola.

Variação: pense também no que pode ser preso na garrafa. Conduza uma discussão coletiva, em que cada aluno seja convidado a escrever algo que não quer mais em sua vida. Um sentimento, uma memória, uma briga com um coleguinha. Tudo deve ser escrito anonimamente, mas quem quiser e se sentir à vontade pode falar em voz alta para a sala. Ao final, os papezinhos são colocados dentro da garrafa e fechados para sempre.

O BEM-ESTAR FOLK

Esta é uma dinâmica voltada especialmente para os últimos anos do Fundamental II ou Ensino Médio e envolve a discussão social e a busca pelo bem comum. A turma será dividida em grupos, e cada um ficará responsável por um mito ou lenda brasileira. É interessante que haja personagens relacionados à região na qual a escola se encontra.

O objetivo é, a partir da compreensão desse mito, montar uma apresentação que reflita sobre os problemas que a visagem pode encontrar para estar no mundo – prováveis problemas de saúde, questões relacionadas à acessibilidade ou exclusão social.

Um boto sem águas limpas pode contrair doenças associadas ao saneamento básico; a cidade pode não ser própria à circulação do Saci ou do Curupira; o Papa-Figo pode ter um sério



A metáfora social está presente (mesmo que de maneira breve) no cerne da série [Cidade Invisível](#). A invisibilidade do título é marcada pela presença das “Entidades” nas margens da sociedade. Saci vive em uma ocupação, Curupira é pedinte em situação de rua, Boto vivia em uma comunidade ribeirinha alvo da especulação imobiliária.

problema de saúde causado pela insegurança alimentar; a Pisadeira deve ter insônia relacionada à ansiedade etc. Importa manter a ludicidade, mas o professor deve estar atento para que não haja discursos capacitistas.

Na segunda etapa da dinâmica, os grupos devem trocar entre si os mitos e problemas levantados. O objetivo será pensar em soluções possíveis – políticas, econômicas, coletivas e individuais –, visando à melhoria da qualidade de vida de seu personagem, devendo pesquisar as causas, as consequências e os tratamentos para o quadro em questão.

Os educadores auxiliam em todo o processo, podendo guiar uma produção textual derivada, como um diário de cada personagem.





MÃO NA MASSA



ARTESANATO E MANUALIDADES

BONECAS DE PANO ABAYOMI

Comece a atividade explicando aos participantes sobre a origem e o significado das bonecas de pano Abayomi. Informe que elas são bonecas negras de pano, produzidas sem costura, apenas nós. Ressalte que esta é uma peça de artesanato brasileira criada nos anos 1980, pela maranhense, radicada no RJ, Lena Martins. A artesã, na época, estava envolvida diretamente com os movimentos negros e criou a boneca para empoderamento racial.

Agora, conte a história que se popularizou Brasil afora, de uma origem fictícia para seu surgimento: a de que eram bonecas feitas com a barra da saia das mães africanas durante o trajeto do navio negreiro. Frise que não há relato histórico algum que comprove essa versão, ou mesmo que havia crianças no navio negreiro. E que o nome Abayomi nunca foi usado para boneca alguma antes dos anos 1980. Levante a questão:

por que essa história se tornou tão famosa? Quais os problemas de apagar a criação de uma artesã negra e viva em lugar de uma versão fantasiosa?

A etapa seguinte é da produção de bonecas. Inspire os alunos primeiro, com imagens de exemplos de Abayomis, que são enfeitadas com inúmeros tecidos, dando mais forma e movimento. Veja o tutorial de como montar o corpinho da boneca clicando [aqui](#). Deixe a criatividade solta. Lena Martins, mesmo, já fez Abayomis de tudo que é jeito, inclusive na forma de Sacis.

REPRODUÇÃO DE ARTESANATO

Um trabalho que fizemos muito, durante a infância, em Mato Grosso do Sul, foi a reprodução em sala de aula de uma das peças de artesanato mais famosas do estado: os Bugrinhos de Conceição. A artesã utilizava raiz de mandioca e, posteriormente, tocos de árvore



escavados para formar pequenos totens na forma de figuras indígenas. Para refazer a tarefa na escola, utilizávamos uma vela de 7 dias. Hoje, é comum moldá-la em argila.

Existe alguma peça de artesanato famosa na sua região? Seria possível utilizar elementos baratos para que os alunos possam recriá-los e, assim, aproximarem-se afetivamente da arte popular? Se não houver, pense em algo marcadamente brasileiro. Você pode fazer carrancas usando caixas de ovo, ou mesmo bonecos mamulengo em papel machê.

CALENDÁRIO FOLK

Comece a aula explicando o que é um calendário, dando exemplos de calendários históricos e, é claro, buscando as referências que os alunos possuem. Analise sua parte textual e design. Com a apresentação feita, vamos para a atividade: produzir um calendário inspirado em manifestações

da cultura popular brasileira. Cada mês será acompanhado de uma ilustração ou foto produzida pelos alunos, assim como um texto de apoio. Também será preciso sinalizar outras datas importantes, tendo em vista, inclusive, a cultura local.

Imagine, por exemplo, que sua comunidade dá especial valor às festas de São Benedito, celebradas no último dia de setembro. Ou, quem sabe, setembro seja mais lembrado na sua terra pelo Dia de Cosme e Damião.

Você pode optar por dividir a turma em grupos que fiquem responsáveis por cada um dos meses, ou então fazer uma divisão por equipes. Uma ficando responsável por desenvolver a capa, ficha técnica e layout das páginas; outra para a pesquisa, dando suporte para a equipe de produção; e a própria equipe de produção, responsável pela realização de imagens e textos.



Peça de artesanato conhecida como "Bugre de Conceição" sendo reproduzida em escola. (Foto: Campo Grande News)

Os alunos devem produzir o calendário de forma manual, utilizando folhas brancas, coloridas, pinturas, canetinhas, linhas, recortes, tecidos, entre outros materiais, para caracterizar seu calendário, que terá as páginas reunidas no final e finalizado. Em caso de turmas que já possuam certa fluência digital, a montagem das páginas pode ser feita pelo Canva, por exemplo.

Além dos meses e dias do ano, pode-se acrescentar informações acerca do assunto que representa o mês, as datas folclóricas daquele mês, entre outros elementos que sejam pertinentes ao educador.

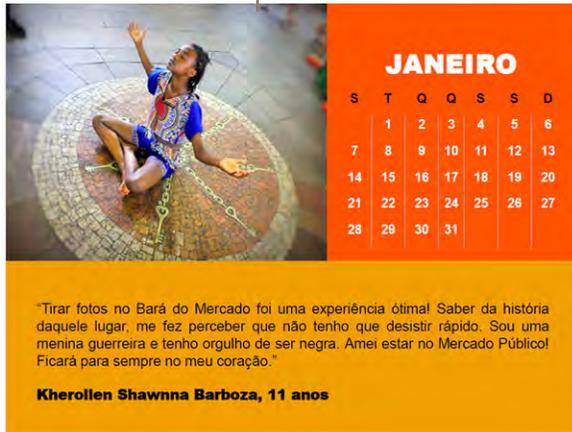
Após a conclusão do material, publicize seus resultados. Em caso de um produto físico, escaneie e digitalize tudo, para postar nas redes sociais e compilar num PDF para download. Montar uma exposição na própria escola pode ser uma boa estratégia também.

Veja o exemplo do [Calendário Afroativos](#), feito pela professora Larisse Moraes em Porto Alegre.

DIA DO SACI

O Dia do Saci foi proposto em 2003, pelos companheiros da Sociedade dos Observadores de Saci (SoSaci), com um objetivo claro: ser um contraponto ao Halloween. Não é por acaso que a festa é feita no 31 de outubro; a intenção é provocar.

No entanto, pense no próprio mito do Saci para refletir sobre a postura ideal nesse conflito: não proíba, não censure, não seja impositivo. O Saci ganha suas batalhas usando a astúcia, a brincadeira, a impostura. Se você tentar impedir as pessoas de fazerem suas festas de Dia das Bruxas, elas vão querer fazer ainda mais, justamente pela proibição. Antropofagize a festa estrangeira, faça com que o Saci coma essa abóbora com carne-seca.



Calendário produzido pelo grupo Afroativos. Na foto, um aluno representa o assentamento de Bará, equivalente a Exu no batuque, no Mercado Público de Porto Alegre



Se, na sua escola, já estiver um Halloween instituído, nossa sugestão é de que tente incorporar o Saci na festa, para que ele vá ganhando cada vez mais seu espaço. Ao mesmo tempo, aproveite a oportunidade para falar com os alunos das bruxas do folclore brasileiro: Matinta, Pisadeira, a própria sétima filha... Explique que abóboras escavadas com vela dentro não são exclusividade estadunidense: os portugueses já faziam isso. Chamavam as abóboras de "Cocas"; e uma derivação disso vai levar ao surgimento da nossa "Cuca".

Sabemos que existe uma facilidade em se festejar Halloween, na medida em que todos sabem o que fazer: fantasias, comidas e enfeites "assustadores". E o Dia do Saci? O que é possível ser feito nesse dia? A resposta é: o que você quiser. E é a amplitude dessa possibilidade que deixa muita gente tão perdida.

Muitas iniciativas feitas atualmente são focadas em passeios externos. Uma visita às matas para procurar o Saci; passeios de bicicleta até bambuzais; "saciatas", pulando em um pé só, com toucas vermelhas na cabeça, de um lado ao outro. Faça versões "sacizísticas" de brincadeiras infantis, como um pega-pega ou esconde-esconde em um pé só.

No entanto, você pode também pensar em brincadeiras internas. Use a criatividade e pense no que o Saci é conhecido: comidas estragadas; nó em crina de cavalo; sumir com coisas da casa. Que tal uma caça ao tesouro procurando algo que o Saci fez desaparecer? Ou então uma competição de nós, em que você prepara "crinas" de lã, e quem conseguir dar sete nós mais rápido ganha? E preparar comidas invertidas, como se estivessem dado errado?



Corrida de um pé só. Brincadeira de Dia do Saci realizada pela Casa Herbert de Souza em Pernambuco.

Para a decoração, pense em pegadas de um pé só; garrafas de vidro colorido iluminadas por dentro com rolhas de fio de LED (os chamados “fios de fada”) e carapuças vermelhas. Pense também que o Saci nos convida a conhecer outros mitos da nossa tradição popular; então você pode fazer uma festa à fantasia temática apenas para a cultura brasileira. A criatividade é o limite!

Compartilhe, depois, quais ideias você teve e espalhe a palavra.



Siga [@coleccionadordesacis](#) e [@andre.vazzios](#).
Gostou? Compartilhe este caderno com seus colegas e com quem possa se inspirar com as ideias que dividimos por aqui.



**OBRIGADO PELA
COMPANHIA!**



Secretaria da
Cultura, Economia e Indústria Criativas



SÃO PAULO
GOVERNO DO ESTADO
SÃO PAULO SÃO TODOS