

DIÁRIO DO EXPLORADOR

ANOS INICIAIS





DIÁRIO DO EXPLORADOR

Quem te ensinou a brincar?



CAPA, PROJETO GRÁFICO, DIAGRAMAÇÃO E ILUSTRAÇÕES

Jéssica Kawaguiski

ADAPTAÇÃO PROJETO GRÁFICO

Marco Chagas

PAPER TOY DOS MESTRES

Mila Barone

TEXTO

Eveline Xavier

PREPARAÇÃO DE ORIGINAIS

Raíssa Faria

REVISÃO DE PROVAS

Priscila Justina

Produzido em colaboração metodológica com o Projeto de Pesquisa e Extensão Tecnologias da Comunicação Educativa – UFMG; os grupos de pesquisa Mobiliza (Grupo de Pesquisa em Comunicação, Mobilização Social e Opinião Pública) e Ipê (Grupo de Pesquisa em Instituições, Públicos e Experiências Coletivas), do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da UFMG (PPGCOM-UFMG); apoio técnico de docentes do PPGCOM UFMG.

Impresso na Gráfica Formato, junho de 2021.

Diário do explorador: quem te ensinou a brincar?

/ texto de Eveline Xavier; ilustrado por Jéssica Kawaguiski, Mila Barone.

– 2. ed. – Belo Horizonte, MG: Agência de Iniciativas Cidadãs, 2021.

60p.: il.

ISBN 978-65-87808-26-0

1. Cultura Popular 2. Educação 3. Patrimônio cultural 4. Sociologia educacional I. Xavier, Eveline II. Kawaguiski, Jéssica III. Barone, Mila.

21-67756

CDD: 370.1934

Agência de Iniciativas Cidadãs

DIÁRIO DO EXPLORADOR



Belo Horizonte
2021

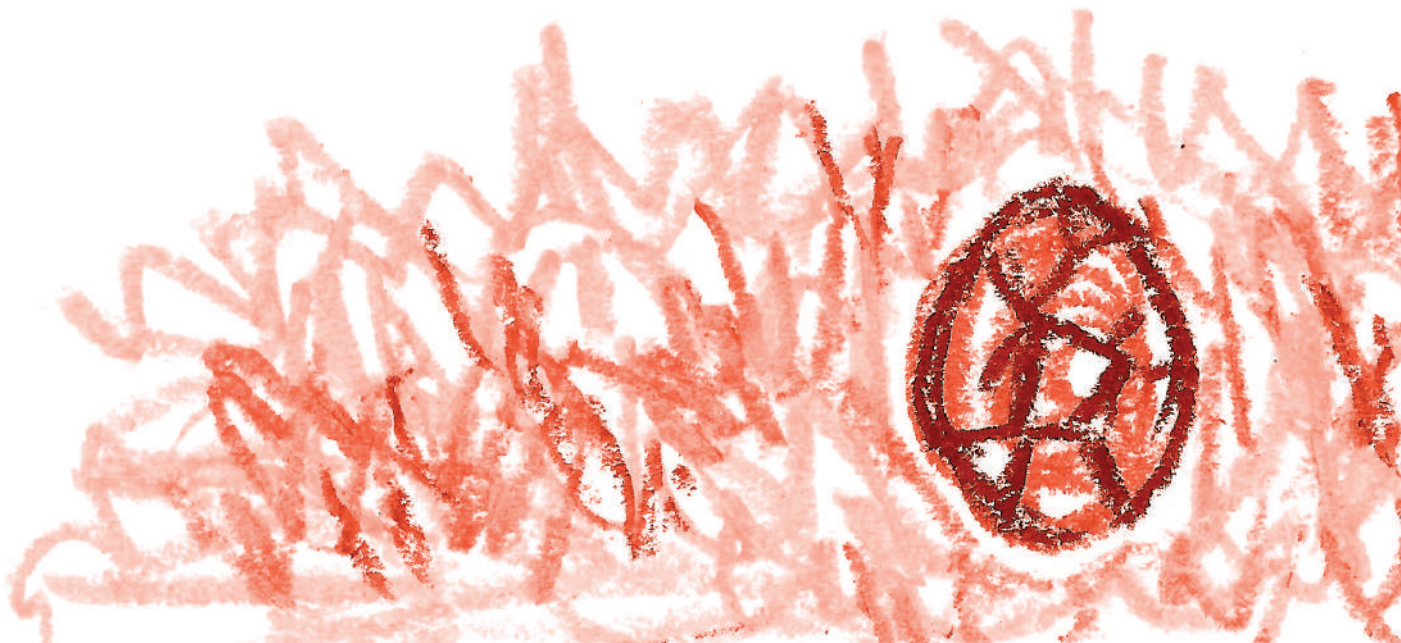
Quem te ensinou as primeiras
brincadeiras que você aprendeu?

Toda brincadeira tem história.

Seus pais brincavam, seus tios e
professores também. Até seus avós,
bisavós, trisavós e tataravós.

A gente aprende o mundo brincando
e as memórias de cada lugar é que
nos dizem como jogar.

E depois de crescer bastante?
Quais brincadeiras você vai ensinar?







O QUE É
UM DIÁRIO
DO EXPLORADOR?

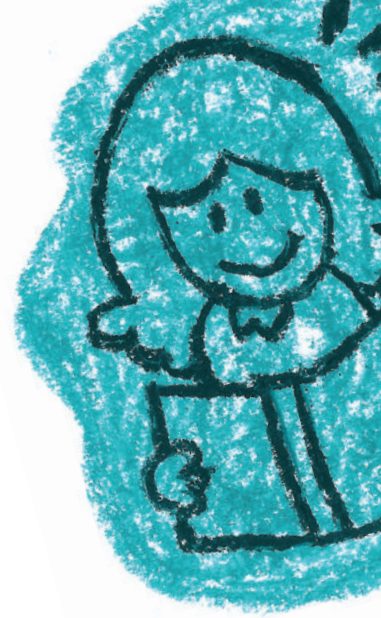
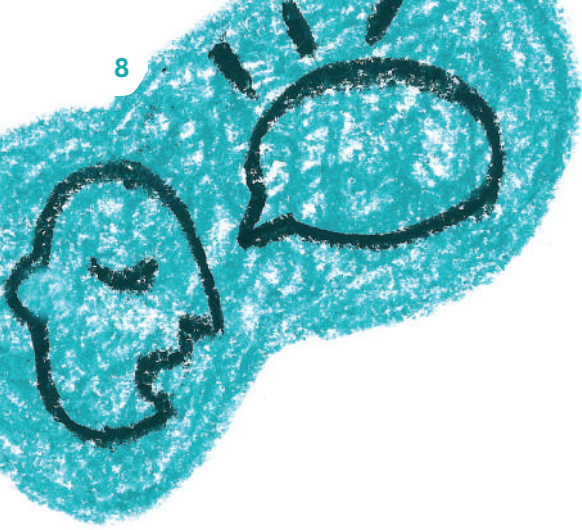
Ele tem uma cara meio antiga, diferente das telinhas de celular.

Mas não é um livro, nem um caderno para anotar a matéria.

O diário do explorador é um convite para uma aventura num momento em que ninguém pode ir muito longe.

É uma cápsula do tempo e um mapa para desvendar grandes mistérios que podem estar debaixo do nariz.

É um espaço para contar do seu jeito as histórias que moram dentro de você ou que estão ao seu redor.



PARA QUE SERVE ESTE DIÁRIO?

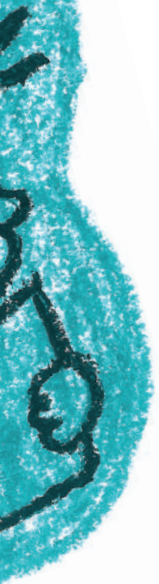
PARA PERGUNTAR O TEMPO TODO

Para todo mundo e para você mesmo. Sobre as histórias das coisas e por que elas são de um jeito e não de outro.

PARA DESCOBRIR

Olhando, escutando, cheirando, mastigando e sentindo.
Prestando atenção aos detalhes nas coisas de todo dia.





PARA VIAJAR

Usando seu corpo e sua imaginação para ir a novos lugares. Pode ser um canto da casa, um lugar na vizinhança ou um país incrível que só exista na sua cabeça.

PARA LEMBRAR

Guardando todas as histórias que encontrar. Desenhe, colora, escreva, faça um mapa do tesouro, tire fotos, grave vídeos.

PARA SER CONFIANTE!

Você tem tudo que precisa para ser um bom explorador. Confie no seu faro e aposte na sua imaginação! Toda pista é importante e te leva a uma nova descoberta.



**NINGUÉM MELHOR QUE VOCÊ PARA
CONTAR SUAS PRÓPRIAS HISTÓRIAS.**

DO QUE VOCÊ VAI PRECISAR?

Este diário + você + personagem + uma ou várias pessoas mais velhas + lugares + algumas dessas ferramentas (o que você tiver aí ou puder pedir emprestado)

FOTOGRAFIAS



LÁPIS



COLA

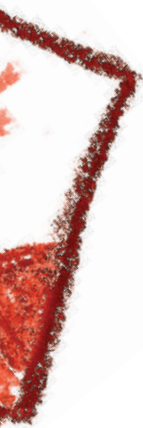


BORRACHA

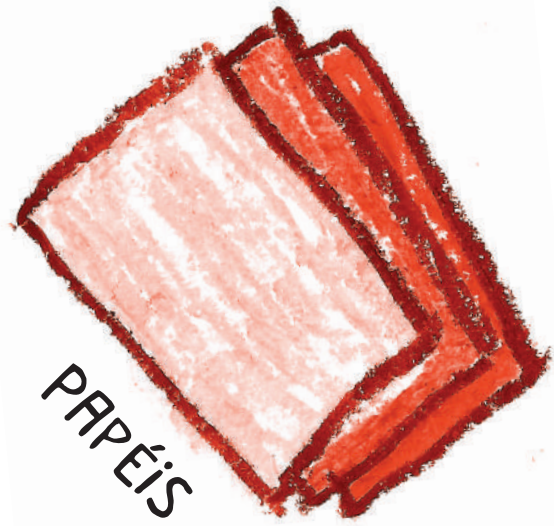


APONTADOR





DIÁRIO



PAPÉIS



FITA
ADESIVA



GRAVETOS



PINCÉIS
E TINTAS



CELULAR



MÁQUINA
FOTOGRAFICA



TESOURA

a saga Deve CONTINUAR

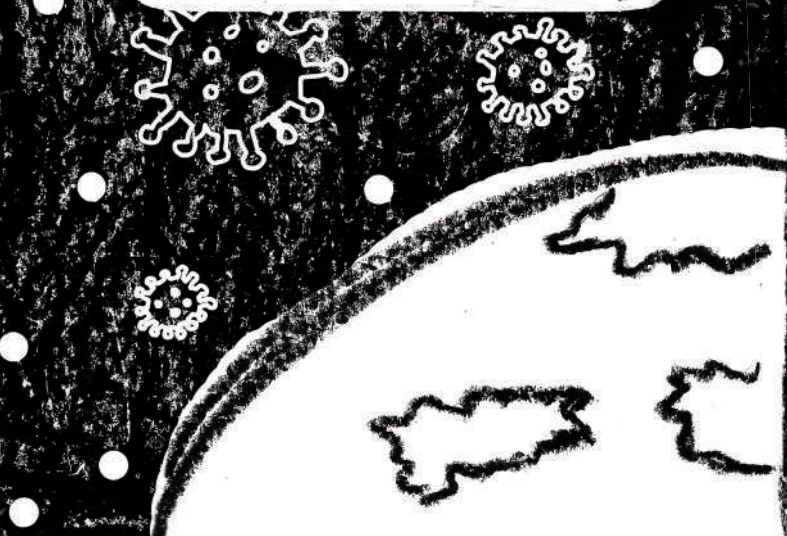
Em um ano não muito distante, uma equipe de exploradores começou uma longa viagem pelo Brasil...



...em busca de sabedorias mais antigas que seus avós...



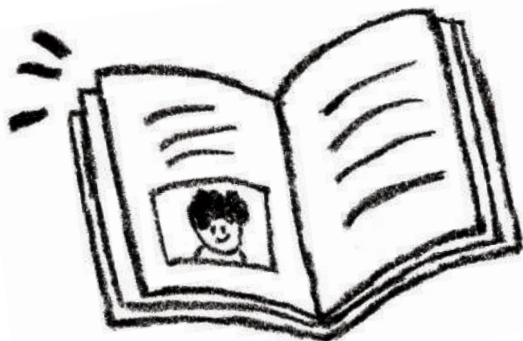
...quando um vírus misterioso se espalhou pelo mundo!



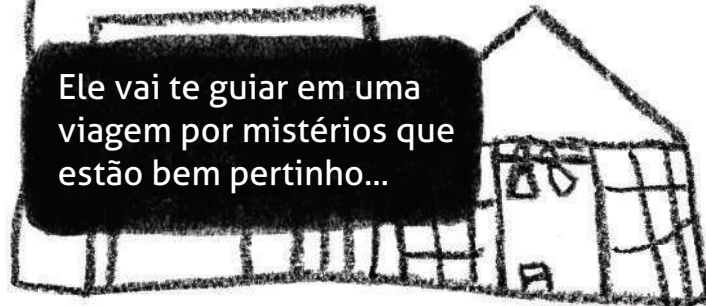
E os exploradores precisaram voltar para suas casas.



Mas o desafio continua,
e nós precisamos de sua
ajuda! Enviamos para você
este diário.



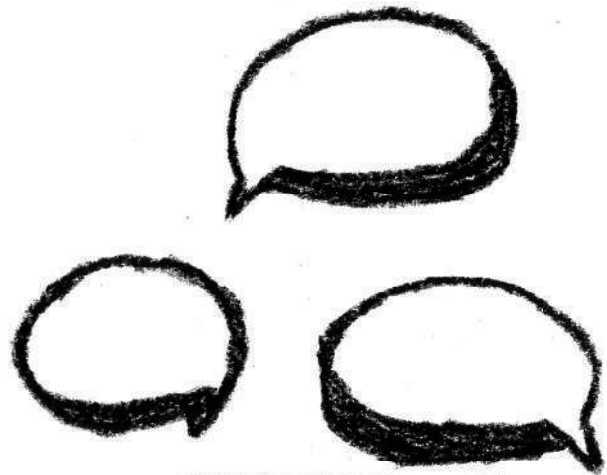
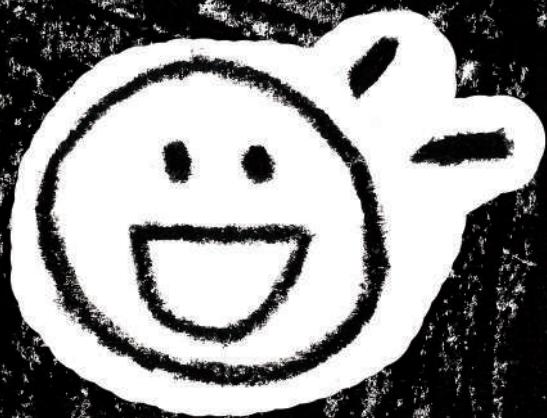
Ele vai te guiar em uma
viagem por mistérios que
estão bem pertinho...



Se em algum momento
você tiver dúvidas...



...e até mesmo dentro de você!



...ou quiser contar pra gente
uma descoberta incrível...



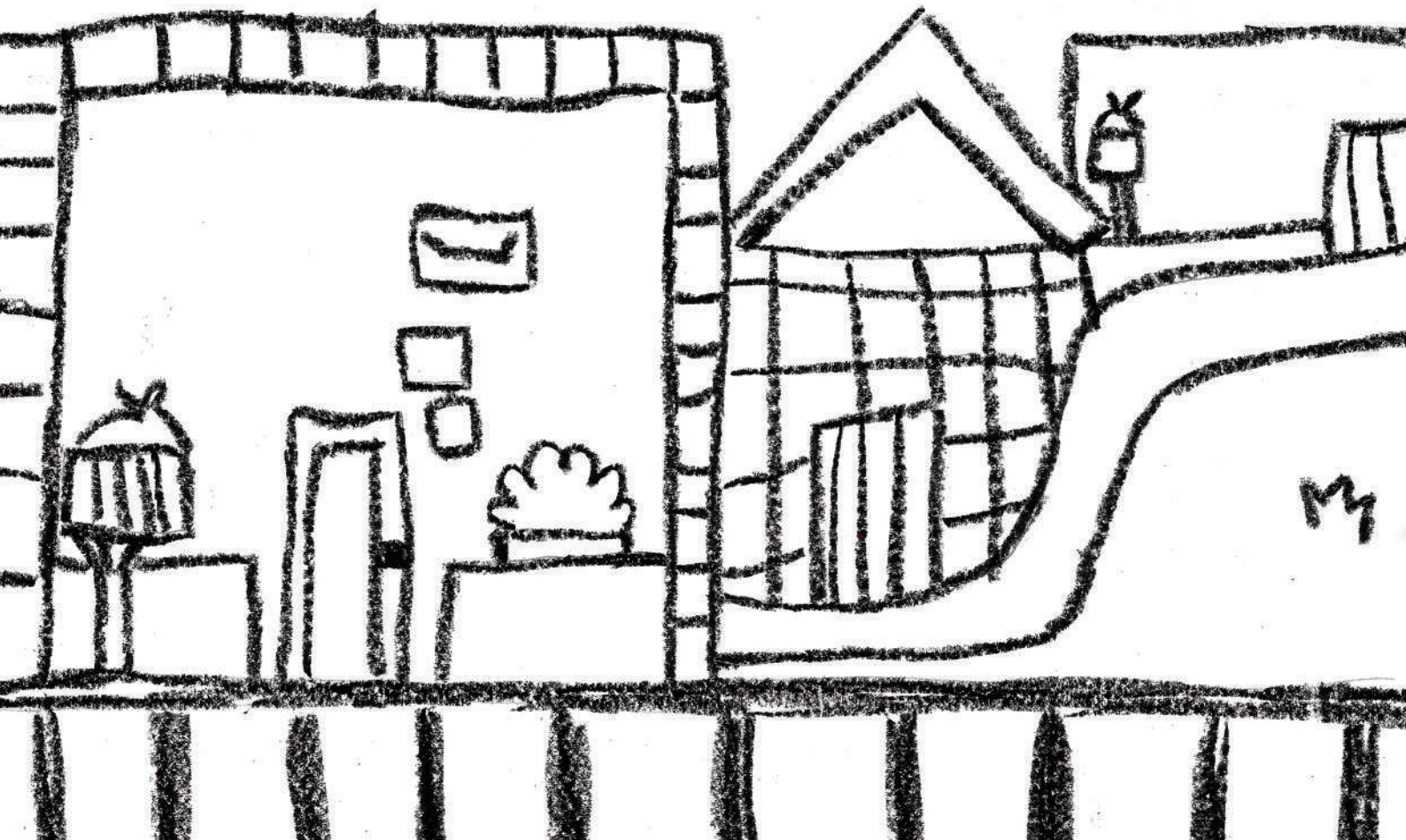
...pode nos chamar nesse
número ultrassecreto:
(31) 9 9655-7046.

QUAIS DESAFIOS VOCÊ VAI ENCONTRAR?

Marque o quadrinho toda vez
que concluir um desafio.



PISTAS QUE ESTÃO
DENTRO DE VOCÊ





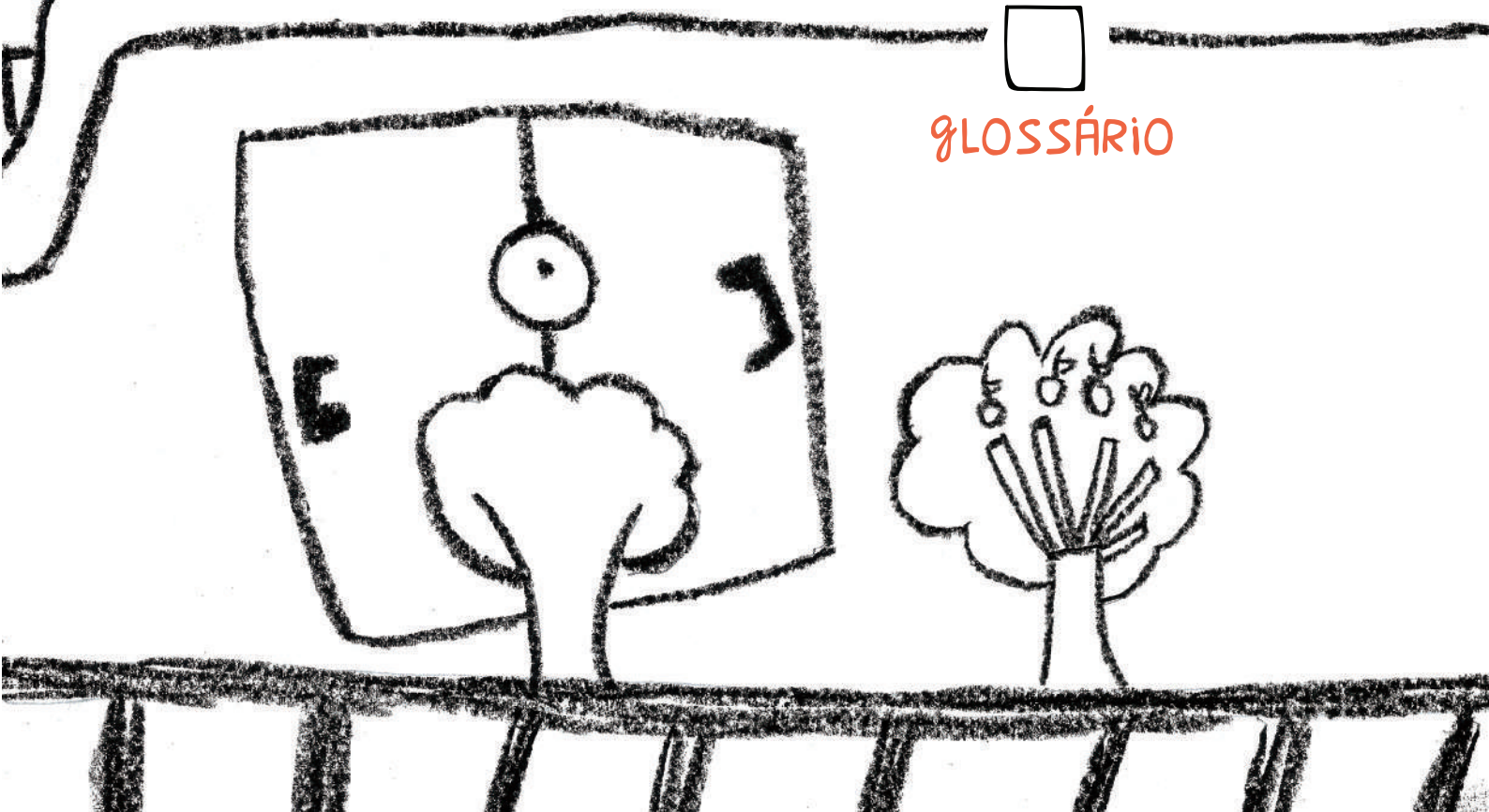
PISTAS QUE ESTÃO DENTRO DAS MEMÓRIAS



PISTAS QUE ESTÃO NOS LUGARES



GLOSSÁRIO





PISTAS QUE ESTÃO DENTRO DE VOCÊ

FICHA DO EXPLORADOR:

Escreva seu nome completo:

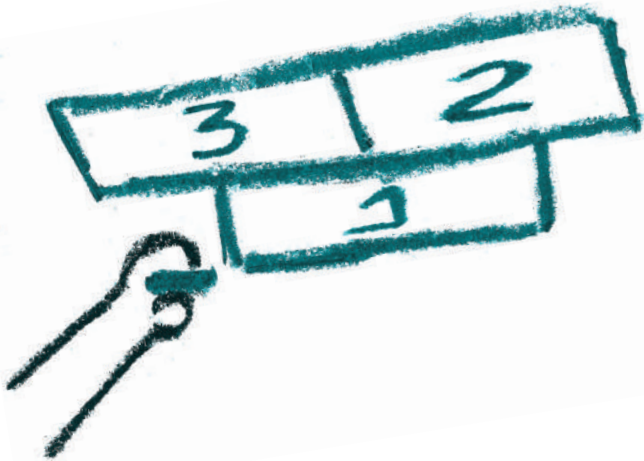
Escreva sua idade:

Desenhe o lugar onde você mora:

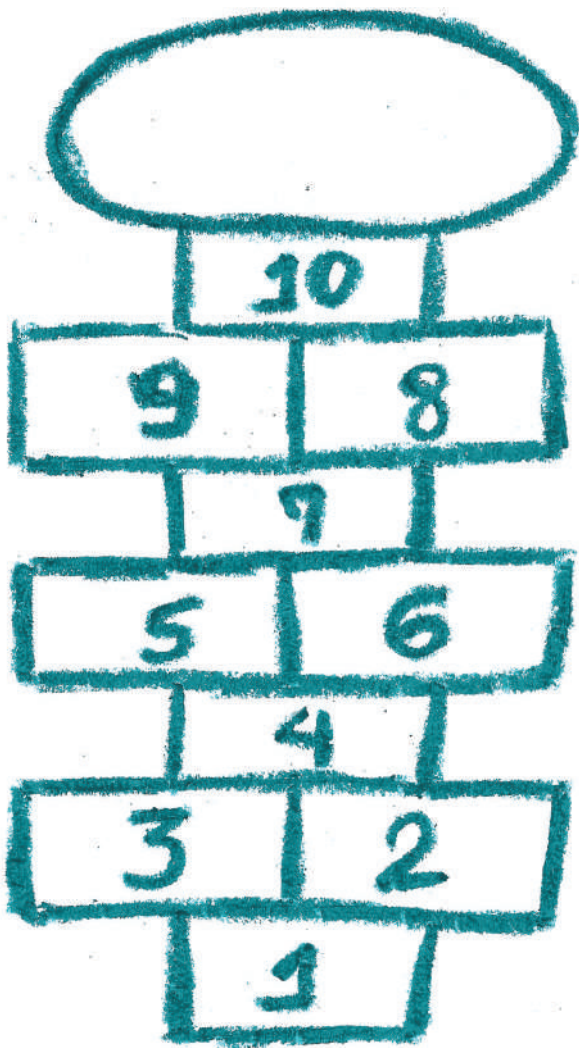
Colora aqui embaixo as cores de que você mais gosta:

Desenhe o som que mais gosta de ouvir:

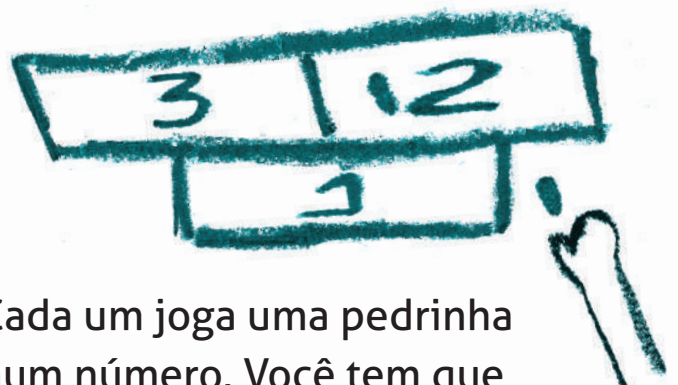
AMARELINHA



1 Com uma pedra ou pedaço de tijolo, risque dez quadrados e uma bola no chão. Se for na terra, ou no barro, dá pra riscar com um graveto.



2 Primeiro, faça um quadrado sozinho e em cima dele uma dupla de quadrados. Desenhe sempre nessa ordem até chegar no 10. Daí, desenhe a bola.



3 Cada um joga uma pedrinha num número. Você tem que pular até lá para buscá-la.

4 Pule com um pé quando tiver um quadrado sozinho.



5 Pule com os dois pés quando tiver dois quadrados.



6 Jogue a pedrinha em um quadrado por vez, até chegar no círculo. Vence quem terminar de pular todas as casas sem errar os pulos.



Quer umas dicas? A gente preparou um vídeo pra você! Use um celular para fazer a leitura do QR Code, ou digite o link a seguir no navegador de internet do computador.

conexaocomunidade.org.br/educacaopatrimonial



Desenhe sua brincadeira preferida
contando como se brinca:



E aí, DEU TUDO CERTO?

Manda uma foto da sua ficha do explorador ou do desenho da sua brincadeira preferida.

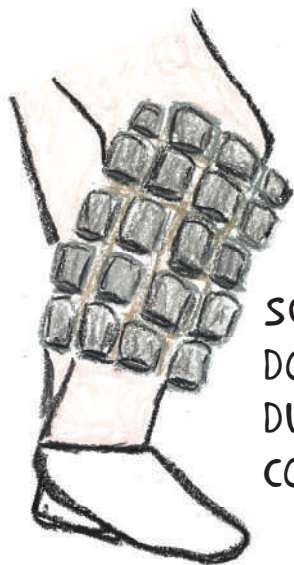
Pode ser pelo Instagram do Conexão @conexaocomunidade, pelo e-mail contato@conexaocomunidade.org.br ou pelo WhatsApp: (31) 9 9655-7046.

MESTRES

Andamos em nossa aventura e encontramos mestres com incríveis superpoderes. Como você, eles também são exploradores de mistérios e contadores de histórias. No kit que veio junto com este diário, você encontra todos os mestres para montar e brincar, e aqui as Fichas do Explorador de cada um.

TÍTULO CONGADEIRA

Guardiã e maga suprema das histórias do seu povo. Tem o poder de recuperar a memória daqueles que tiveram suas lembranças apagadas.



SOM: PASSOS
DOS DANÇADORES
DURANTE UM
CORTEJO

CORES: AZUL, VERDE E ROSA



COMIDA: GALINHADA

CORIMÁ JONGUEIRO

Dono da sabedoria dos povos do outro lado do Grande Oceano. Com inteligência sem igual, consegue desvendar segredos profundos.



SOM:
BATIDA DO
CAXAMBU

CORES: AZUL, BRANCO E ROSA



COMIDA:
FEIJÃO GORDO
COM CARNE DE
PORCO



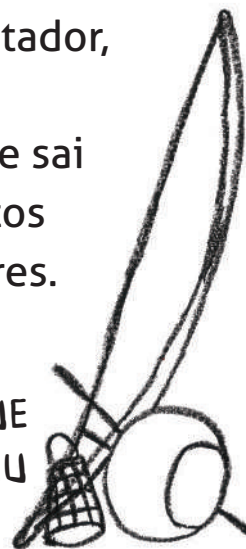
PASTINHA CAPUÊRA

Tem uma super força e é muito veloz. É um lutador, dançarino e músico talentoso. O som que sai dos seus instrumentos desperta seus poderes.

COMIDA:
ACARAJÉ



SOM: TOQUE
DO BERIMBAU



CORES: AMARELO,
BRANCO E PRETO



QUINÉ BENZEDEIRA

Cientista do mundo dos homens e dos deuses. Conhece e domina os poderes de cura e proteção das plantas, raízes, sementes e frutos.

COMIDA:
ARROZ, FEIJOÃO,
MISTURA E
UMAS FOLHAS
COLHIDAS DA
HORTA



CORES: VERDE, MARROM E ROXO



SOM:
ORAÇÕES
DE SUA AVÓ

PAKA MANGABEIRA

Protetora suprema de tudo que habita as florestas. É um ser mágico com poder de fazer crescer matas inteiras e controlar a chuva e os ventos.



COMIDA: DOCE
DE MANGABA



SOM:
FRUTA
MADURA
CAINDO
DO PÉ

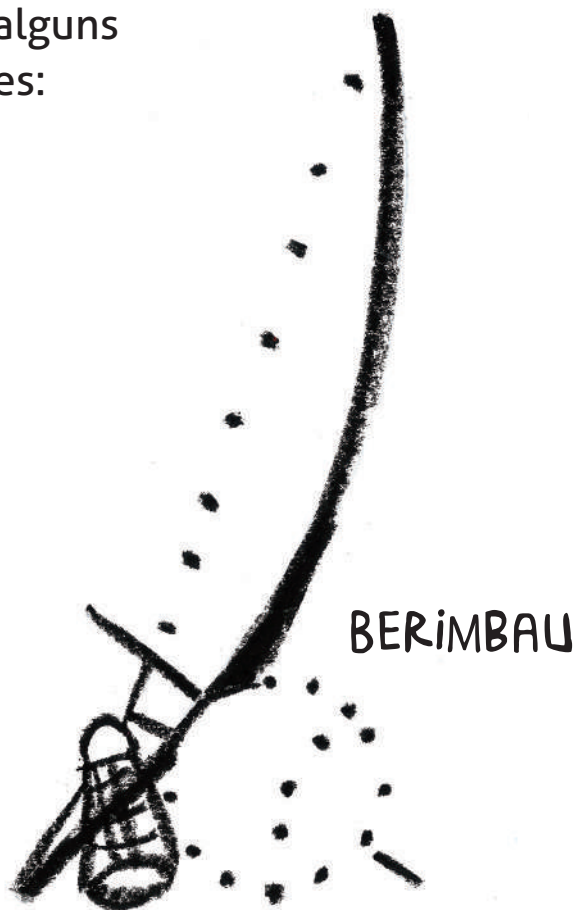
CORES: LARANJA,
VERMELHO E AMARELO



Ligue os pontos e descubra alguns mistérios sobre esses mestres:

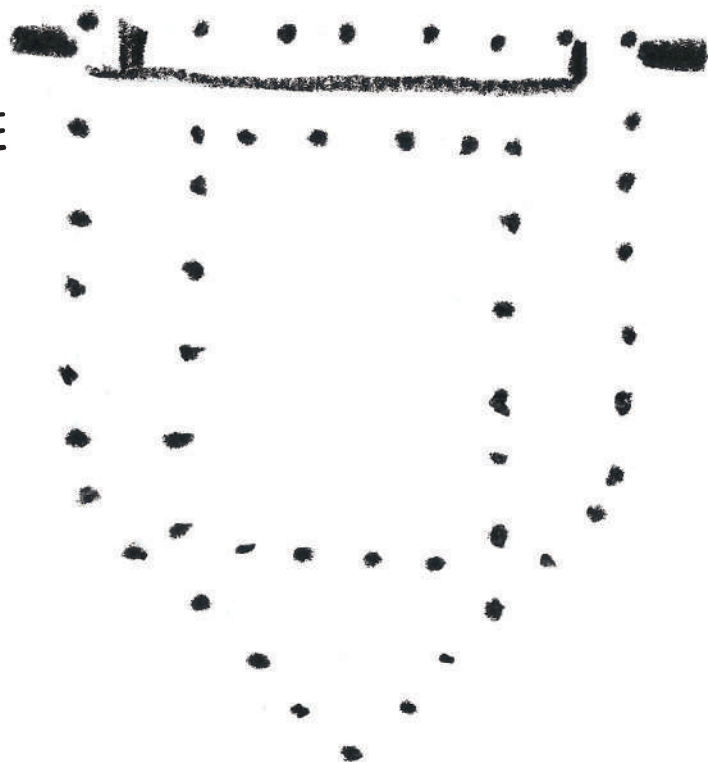


CAXAMBU

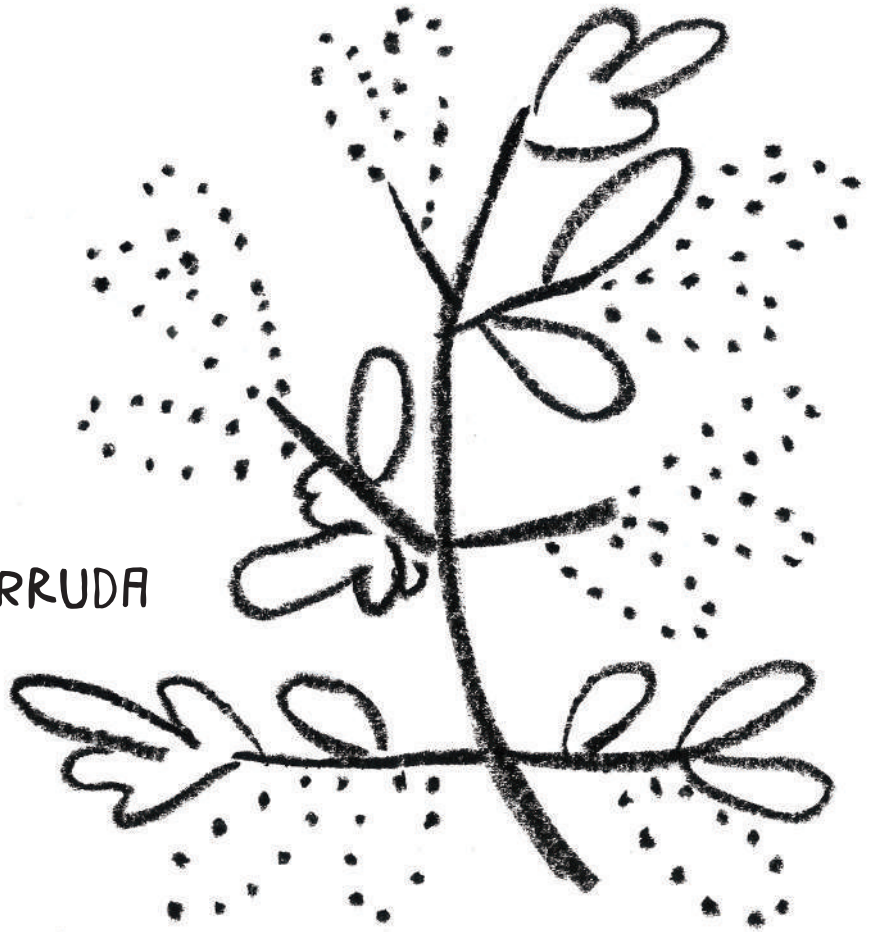


BERIMBAU

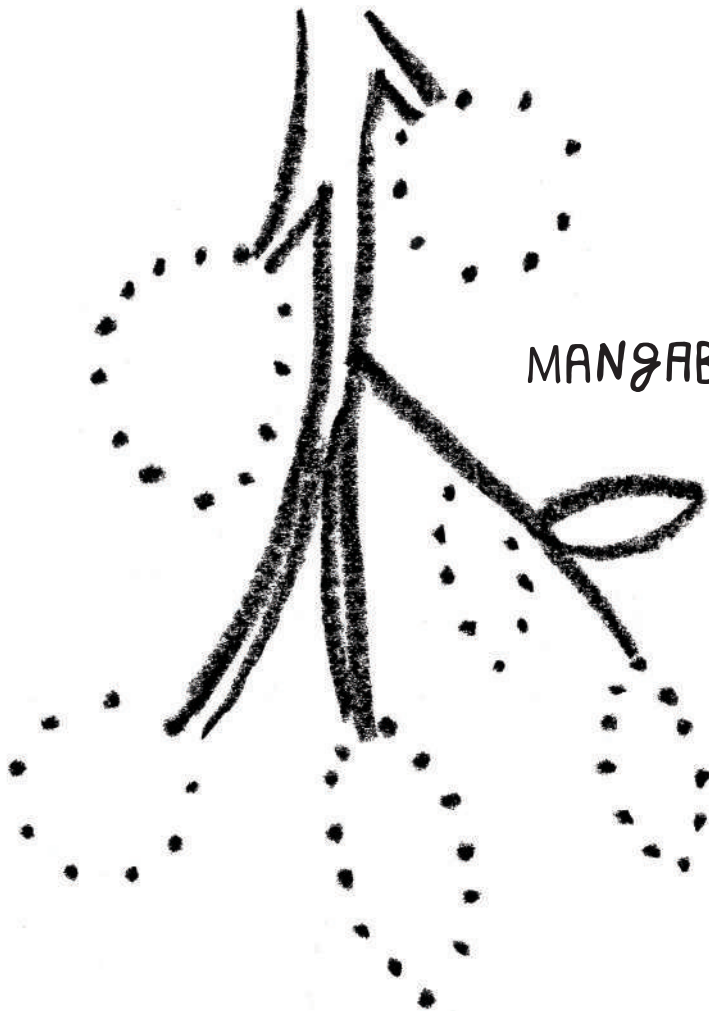
ESTANDARTE



ARRUDA

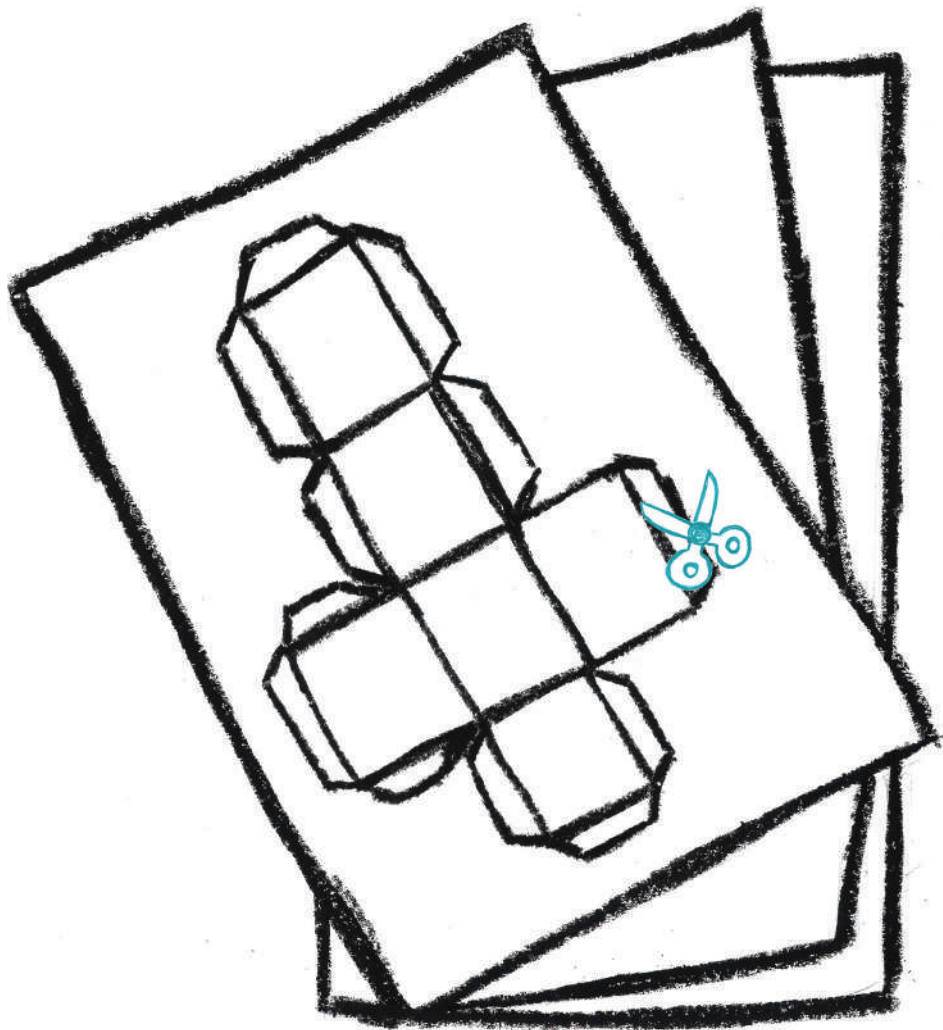


MANGABAL



Agora é sua vez de criar um mestre poderoso. Ele deve se parecer com você. Volte à sua **FICHA DO EXPLORADOR** para se inspirar.

No kit, você também encontra um mestre que ainda não está pronto. Desse jeito aqui:



Colora a pele e o cabelo, desenhe as roupas e acessórios. Quando estiver pronto, recorte e cole na linha pontilhada para montar.

Invente um nome legal para seu mestre ou sua mestra:

Quais superpoderes ele(a) vai aprender com os outros mestres?

Quer umas dicas? A gente preparou um vídeo pra você! Use um celular para fazer a leitura do QR Code, ou digite o link a seguir no navegador de internet do computador.

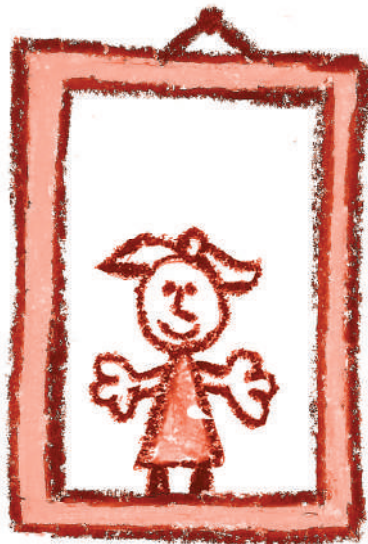
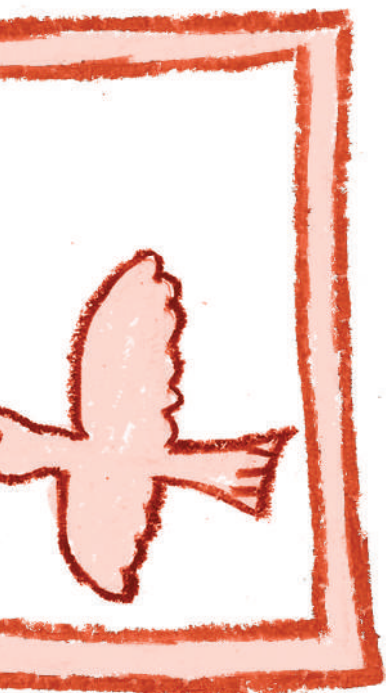
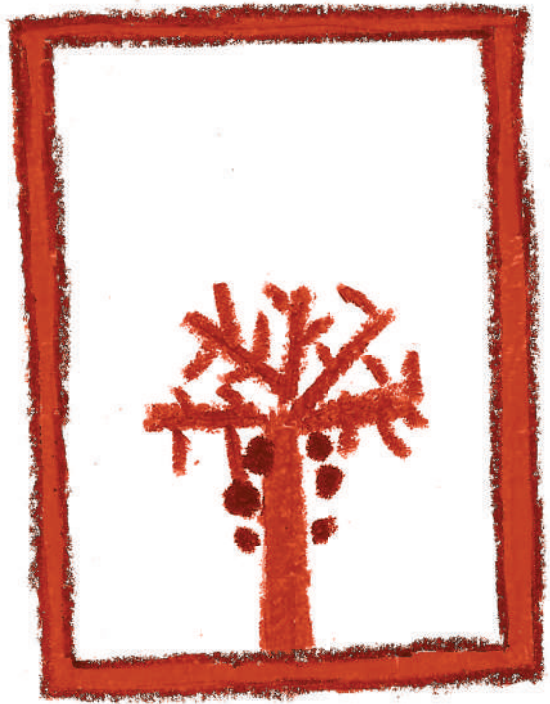
[conexaocomunidade.org.br/
educacaopatrimonial](http://conexaocomunidade.org.br/educacaopatrimonial)





PISTAS QUE
ESTÃO DENTRO
DAS MEMÓRIAS





Os mestres aprenderam tudo que sabem com outros mestres que vieram antes deles e assim desenvolveram seus superpoderes.

Complete os desenhos com os adesivos que vieram no kit e descubra como tudo aconteceu.

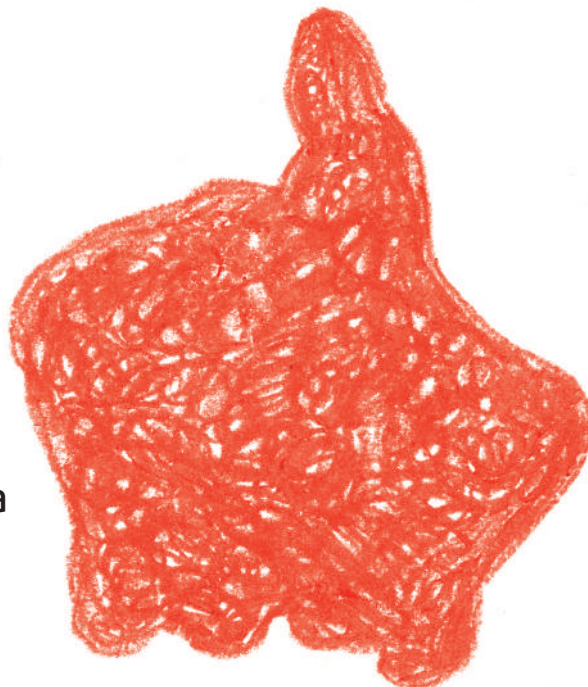
PASTINHA

Era minguado e sempre provocado pelas crianças maiores. Um velho guerreiro bantu resolveu ajudá-lo e lhe ensinou as artes da música e da luta do outro lado do Grande Oceano.



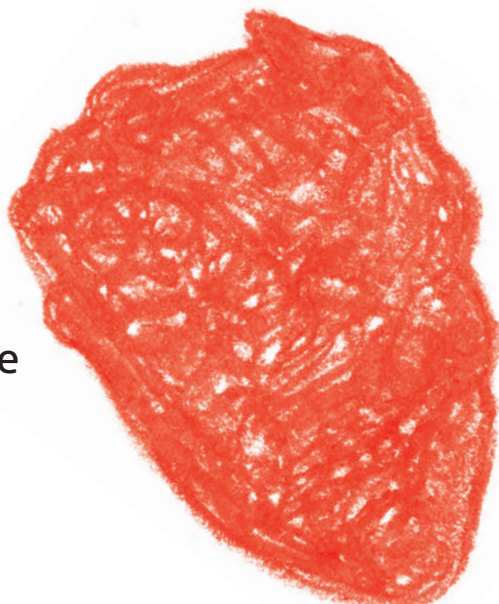
CORIMÁ

Nasceu do outro lado do Grande Oceano. Lá aprendeu com os sábios de seu povo um canto mágico que embaralha a mente das pessoas.



ITULO

É filha de Galanga, rei do Congo. Com ele aprendeu a guardar as histórias do seu povo. Aprendeu também a contá-las para trazer de volta a memória dos que, como ela, foram levados para o lado de lá do oceano.



GUINÉ

É filha do povo que inventou as primeiras ciências. Com eles aprendeu a fazer remédios e conjuros capazes de multiplicar a força, dar proteção e curar doenças e ferimentos mortais.

PAKA MANGABEIRA

Brotou da terra, como uma erva. Com os animais, plantas e povos que moram nas matas aprendeu a fazer crescer as árvores, chamar a chuva e acalmar os ventos.



Assim como os mestres, você deve encontrar pistas importantes em antigas memórias.

Procure uma pessoa mais velha que tenha muitas histórias para contar. De quantas dessas pistas essa pessoa consegue se lembrar?

FICHA DA PESSOA MAIS VELHA:

Nome da pessoa mais velha:

Qual sua relação com ela (exemplo: é parente, amiga da família, vizinha, trabalha na sua escola)?

Idade dela:

Cidade de onde a pessoa veio:

Anote aqui os versinhos de uma música ou cantiga que a pessoa mais velha aprendeu na infância.

Desenhe aqui a brincadeira que ela mais gostava quando era criança.

Anote ou desenhe o passo a passo de uma "receita de família" que ela guarda na memória. Se preferir, pode filmar a pessoa ensinando a fazer e mandar pra gente.

Essa pessoa já foi a algum festejo muito antigo que acontece onde ela mora? Peça a ela pra te contar como é esse festejo.

Por último, peça a ela pra te contar uma história muito antiga ou uma lenda sobre o lugar onde vocês moram. Você pode anotar, desenhar o que for contado ou filmar a pessoa contando e mandar pra gente.



PISTAS QUE ESTÃO NOS LUGARES

Pastinha nasceu em Salvador e sabia todas as brincadeiras de mar.

Corimá cresceu na roça e dos troncos das árvores fazia seus brinquedos.



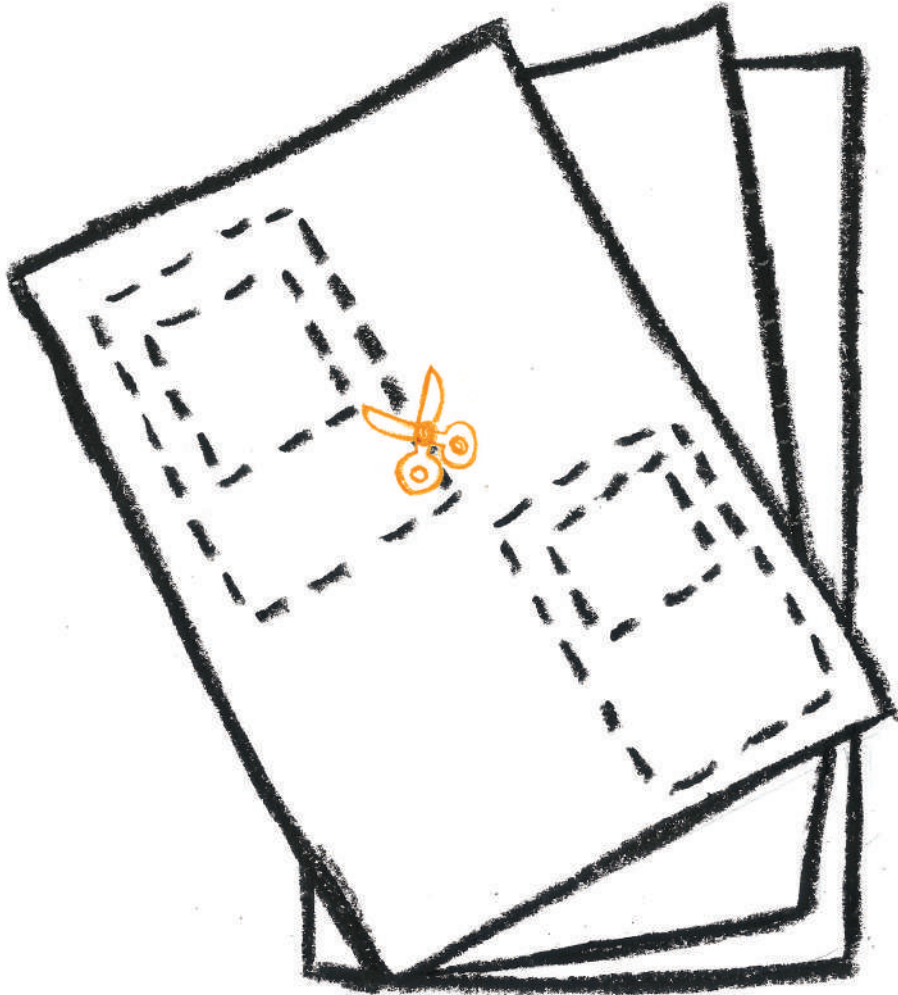
Itulo bem cedo aprendeu a cantar as histórias de quando sua gente vivia lá do outro lado do Grande Oceano.

Guiné passava o dia inteirinho procurando plantas novas na horta de sua avó, vendo as cores das flores e cheirando os frutos do pomar.

Paka, sempre curiosa com as coisas da floresta, o tempo todo perguntava. Perguntava para as grandes árvores como brotaram de sementes tão pequenas, e, para as nuvens, como seguravam tanta chuva.

E você? Conhece bem o lugar onde vive? Do que ele te ensinou a brincar?

Enviamos para você uma Janela Mágica. Bem assim:



Ela tem o poder de transformar o que você vê.

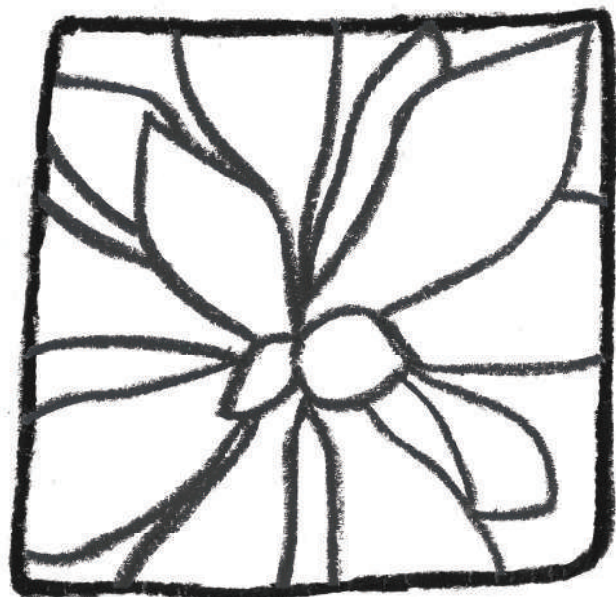
Recorte no tracejado. Depois, vá com ela até o seu quintal, a um canto preferido da casa ou na vizinhança.

Ande pelo lugar olhando através da janela.

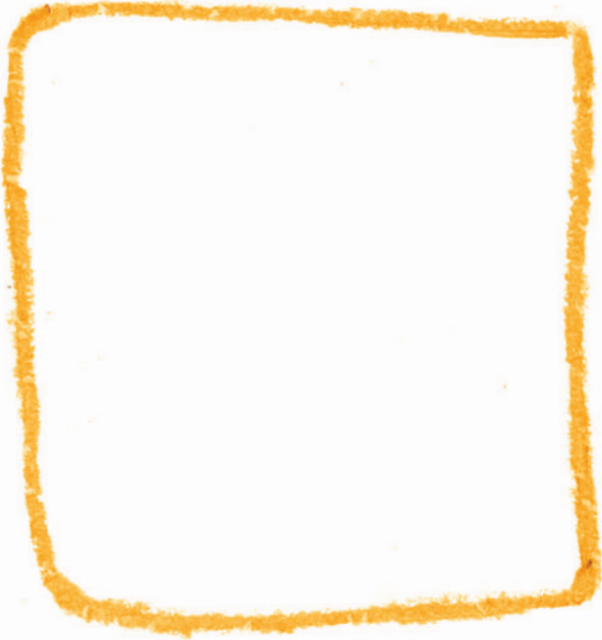
Olhe para o alto, bem perto do céu.

Olhe bem embaixo, perto dos seus pés.

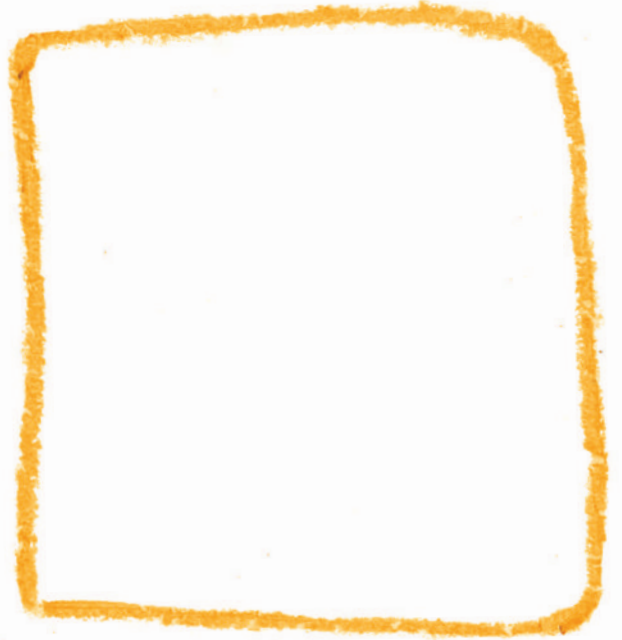
Aproxime e afaste: assim você consegue ver uma paisagem inteira ou focar nos detalhes, confere só:



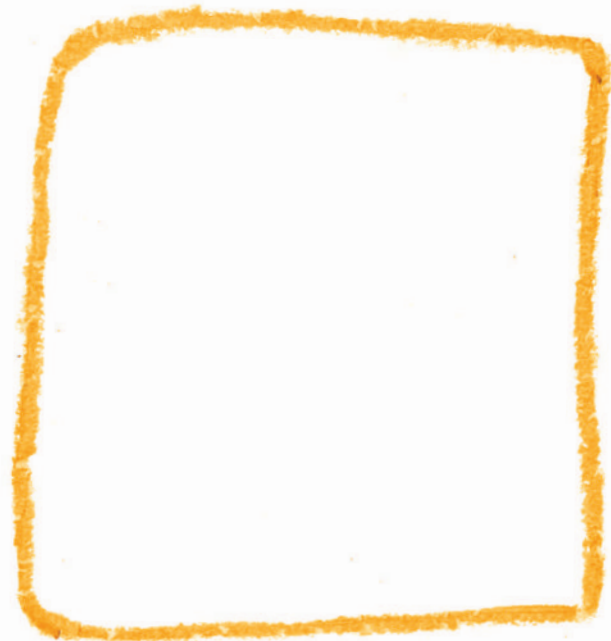
Agora, use a janela para encontrar as pistas que já vamos te dizer. Quando encontrar, é só desenhar o que viu nas janelinhas aqui embaixo:



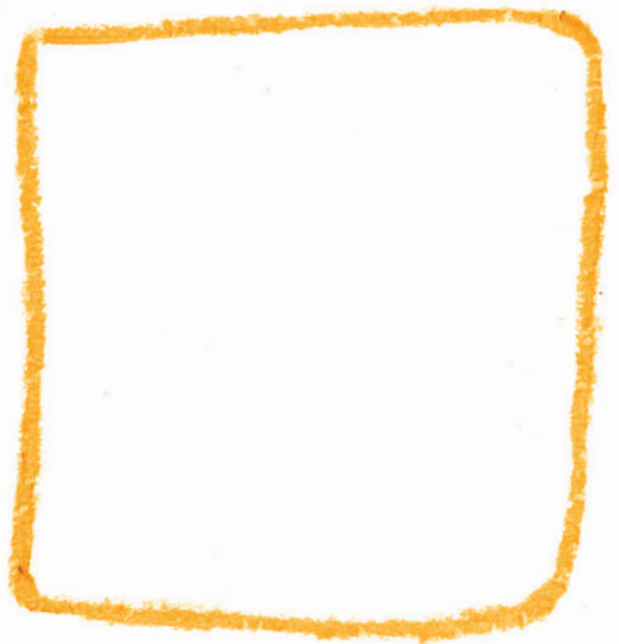
A coisa mais antiga que você encontrar.



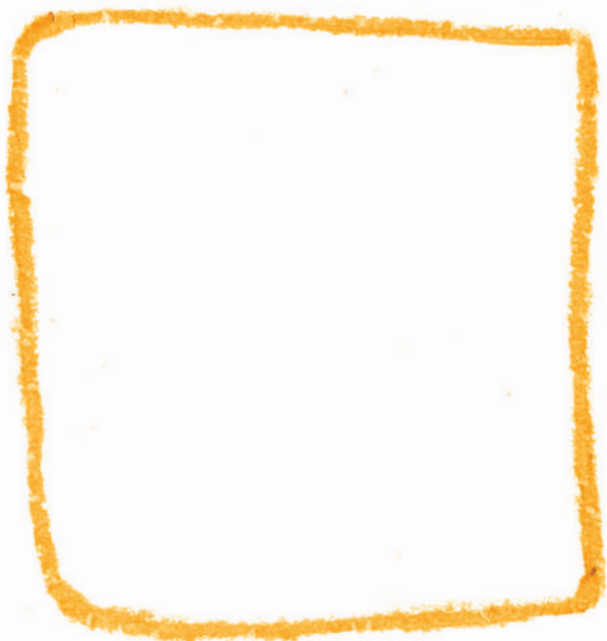
Uma coisa bem colorida, que você nunca tinha reparado.



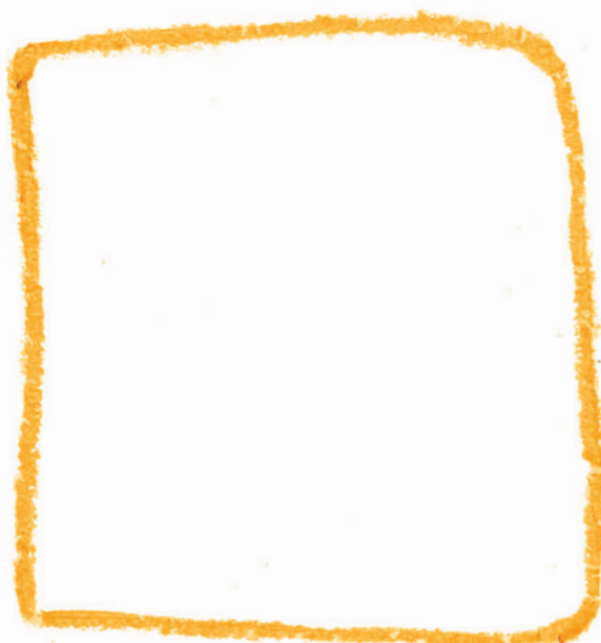
Uma folha, planta, ou flor que te chama muito a atenção.



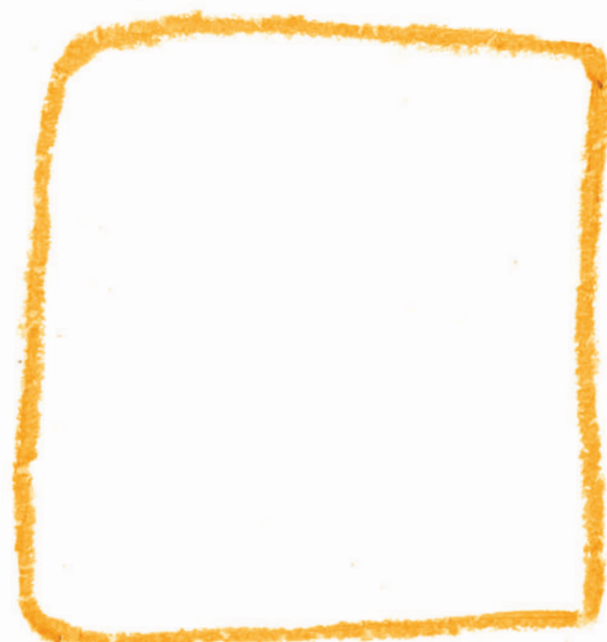
A coisa que você mais gosta de olhar.



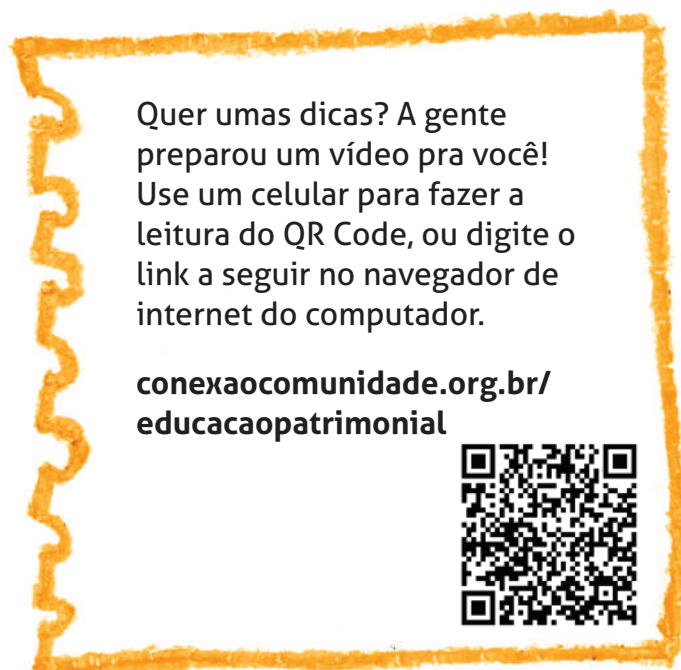
*O lugar onde você
vai para brincar.*



*Outra coisa que te
chamou a atenção.*



*Outra coisa que te
chamou a atenção.*



Quer umas dicas? A gente
preparou um vídeo pra você!
Use um celular para fazer a
leitura do QR Code, ou digite o
link a seguir no navegador de
internet do computador.

**[conexaocomunidade.org.br/
educacaopatrimonial](http://conexaocomunidade.org.br/educacaopatrimonial)**



Se preferir, em vez de desenhar você pode usar um celular ou câmera para fotografar as pistas que encontrar, usando a janela. Não deixe de nos enviar! Pode ser pelo Instagram do Conexão @conexaocomunidade, pelo e-mail contato@conexaocomunidade.org.br ou pelo WhatsApp: (31) 9 9655-7046.

Olha só quantas pistas você reuniu até aqui! Agora você deve usá-las para criar o mapa do lugar onde vive seu personagem.

Recolha por aí folhas, flores, sementes, grãos de areia e terra, conchinhas, e tudo mais que te ajude a contar a história desse lugar. Também valem recortes de revistas e jornais. Faça as texturas das árvores e objetos. Diga quais sons, sabores e cheiros tem o seu lugar.



Quer umas dicas? A gente preparou um vídeo pra você! Use um celular para fazer a leitura do QR Code, ou digite o link a seguir no navegador de internet do computador.

conexaocomunidade.org.br/educacaopatrimonial



Use essas coisas para desenhar um mapa com o que tem de mais bonito, mais legal, mais importante e até o que tem de mais assustador nesse lugar.



E aí, DEU TUDO CERTO?

Manda uma foto do seu mapa.
Pode ser pelo Instagram do Conexão
[@conexaocomunidade](https://www.instagram.com/conexaocomunidade), pelo e-mail
contato@conexaocomunidade.org.br
ou pelo WhatsApp: (31) 9 9655-7046.

Terminou de criar o mapa? Então, solte-o do diário. Dobre e coloque no envelope que enviamos. Pense numa data no futuro, pode ser daqui a cinco, dez, quinze, vinte anos. Anote no envelope. Feche e guarde junto com seus itens mais preciosos. Agora você tem uma cápsula do tempo. Ela vai te fazer lembrar dessa jornada, quando as suas histórias e o lugar onde você vive já não forem mais os mesmos.

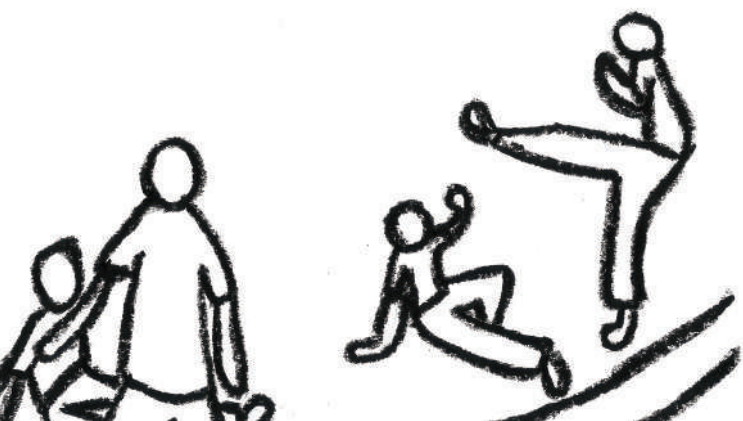
ALGUMAS PISTAS SOBRE ESSE DIÁRIO

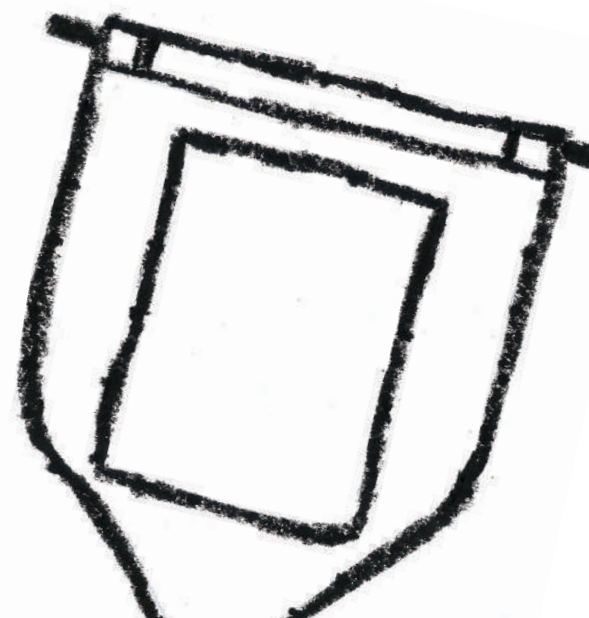
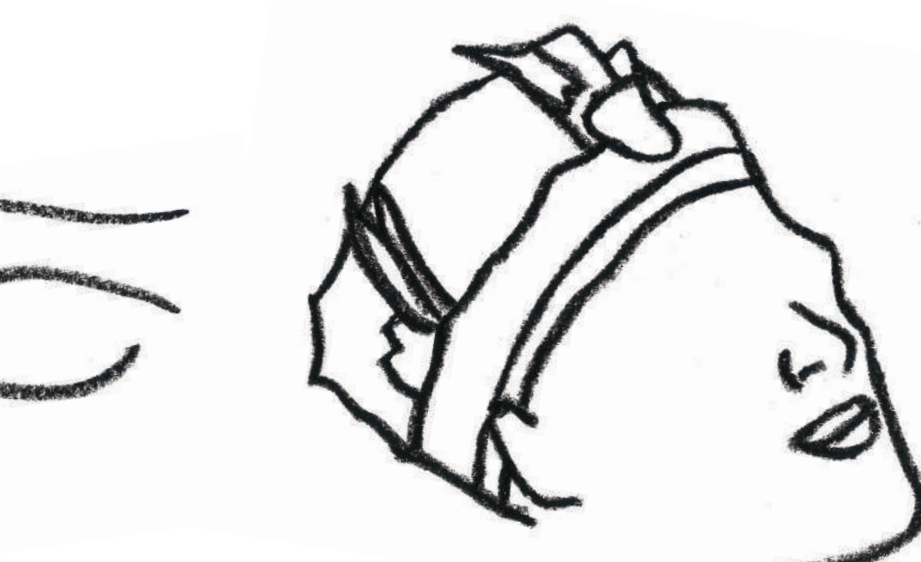
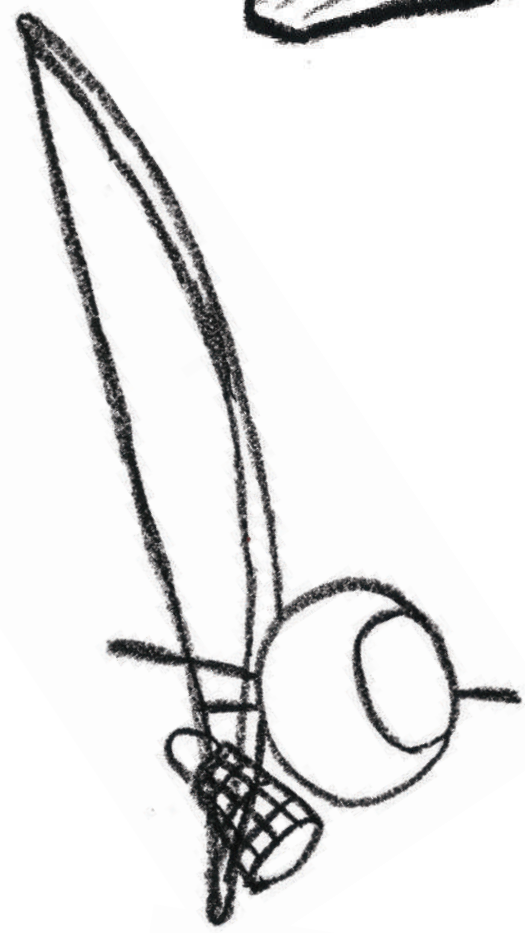
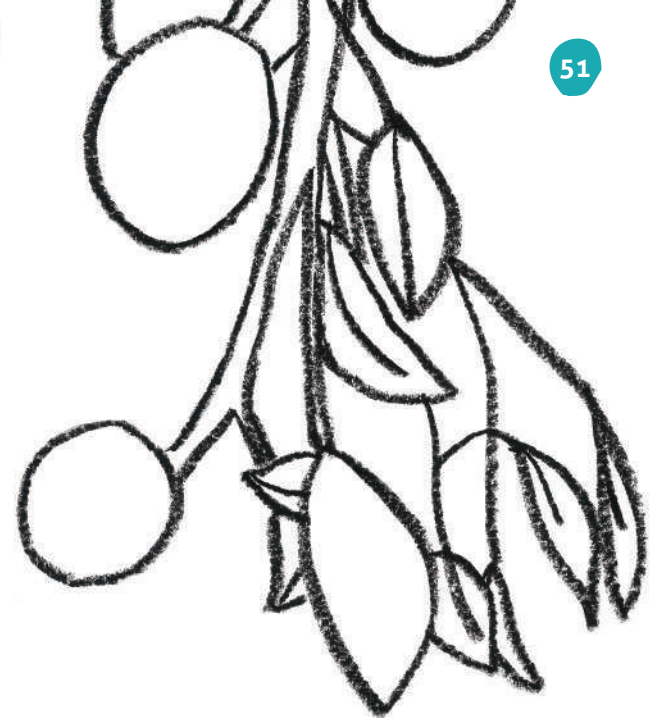
Os mestres que você encontrou neste diário foram inspirados em pessoas reais. Eles guardam conhecimentos e tradições sobre seus povos e os lugares de onde vieram. Esses saberes são importantes para que nós, que viemos depois deles, nunca nos esqueçamos o que nos torna parte de um povo.

Também são valiosos para que a gente não perca de vista quem somos e para qual futuro caminhamos. ***O nome disso é patrimônio.***

A equipe de exploradores da história em quadrinhos também é real. Toda vez que você manda uma foto, um áudio ou vídeo de uma descoberta, é com essa equipe que você conversa.

Ela faz parte de um projeto chamado Educação Patrimonial Participativa. Esse projeto é mais uma oportunidade para que alunos de escolas públicas reflitam e conversem sobre o que é patrimônio e o que ele tem a ver com quem a gente é e com o nosso dia a dia.





GLOSSÁRIO



BANTUS: povos muito antigos, com milhares de anos, que moravam do outro lado do Grande Oceano, antes mesmo dessas terras aqui virarem Brasil.

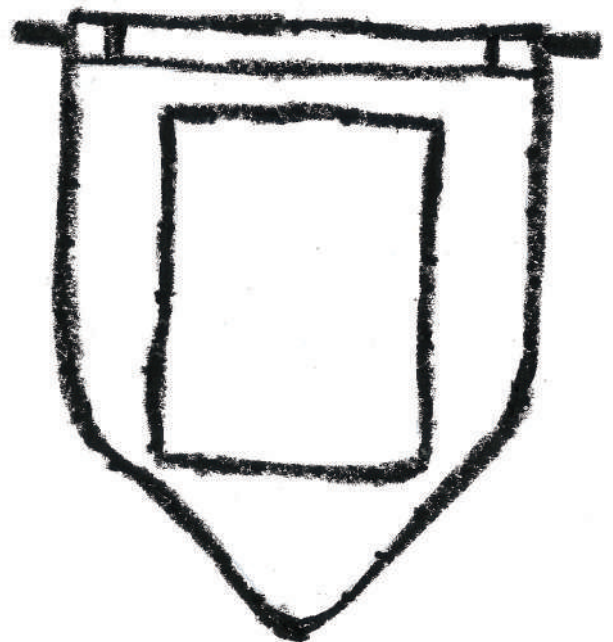


BENZEDEIRA: também é chamada de rezadeira. Mulheres de muita fé responsáveis pelo cuidado das pessoas da comunidade. Elas sabem muito sobre rezas e plantas medicinais, como a guiné. Esses saberes são passados de geração para geração.



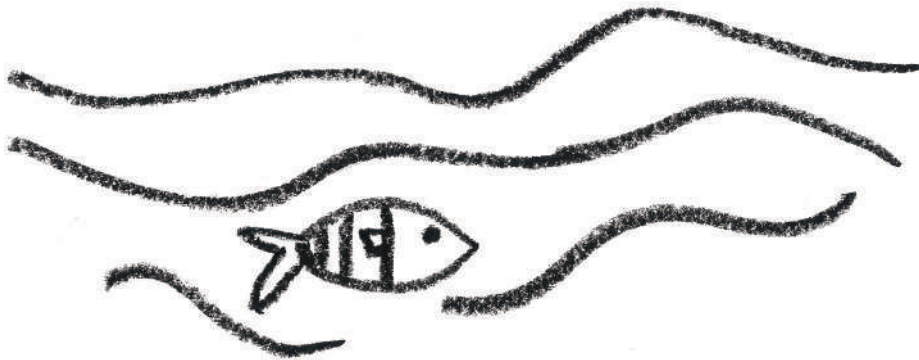
CAPUÊRA: como os índios tupis chamavam as áreas de mato rasteiro. Nessas áreas, os negros que fugiam das fazendas escravocratas se escondiam. Um tempo depois, passou a ser o nome da expressão afrobrasileira que é uma mistura de arte marcial, esporte, dança e música. A capuêra, ou capoeira, é Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade.

CONGADA: manifestação cultural brasileira. É uma festa que reúne bailado, música, canto e cortejo. Ela junta tradições africanas e cristãs para celebrar Galanga e contar a história de coroação do rei e da rainha do Congo.





CORIMÁ: outro nome dado ao jongo. Manifestação cultural de origem africana trazida por povos que habitavam a região que hoje é a Angola. Os jongueiros dançam em roda ao som de tambores e dos pontos. Os pontos são canções com enigmas que só os jongueiros entendem.

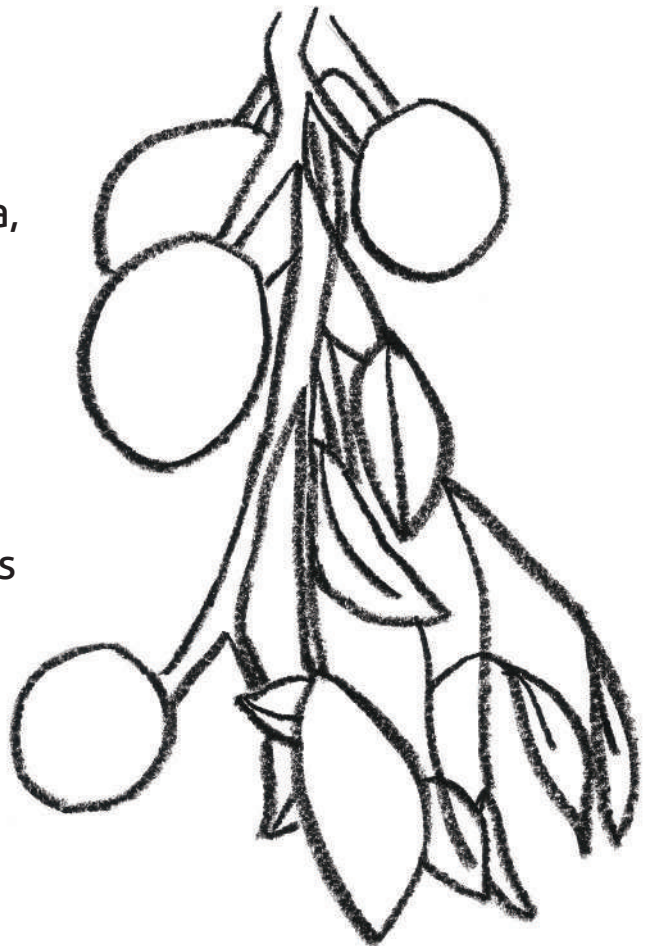


GRANDE OCEANO: Oceano Atlântico. Ele fica entre a América do Sul e a África. Era atravessado pelos navios que transportavam pessoas capturadas na África para trabalho forçado aqui na América na época do comércio de pessoas escravizadas.

ITULO: segundo uma história contada em Minas Gerais, ela é filha de Galanga, rei do Congo escravizado que comprou a liberdade de centenas de escravos aqui. Sua família foi capturada e trazida à força para o Brasil. No meio do caminho, Itulo e sua mãe, a rainha Djalô, foram lançadas ao mar.



PAKA: ou Paca, apelido de Maria Plácida. Ela foi uma das primeiras catadoras de mangaba, fruta típica de Barra dos Coqueiros (SE). Ela ensinou a prática para várias mulheres da comunidade e hoje a catação de mangaba é o que garante o sustento de centenas de famílias e a proteção das matas nativas de mangabeiras.



PASTINHA: Vicente Ferreira Pastinha. Nascido em Salvador em 1889, foi um dos principais mestres e grande responsável por divulgar a tradicional Capoeira Angola pelo país.



Que tal completar o glossário com palavras que só existem aí onde você mora? Anote aqui essas palavras e depois escreva, do seu jeito mesmo, o que elas significam.



educação patrimonial participativa

O projeto Educação Patrimonial Participativa cria espaços para reflexão, qualificação e fortalecimento dos fazeres de comunidades escolares e agentes culturais voltados a salvaguarda e transmissão de patrimônios locais. Por meio de oportunidades formativas, fomenta ações colaborativas artísticas, de comunicação e mobilização social para o incremento da memória comunitária.

A iniciativa faz parte do Programa Conexão Comunidade, que é focado em atividades que aliam educação e cultura para o desenvolvimento local das comunidades alcançadas pela VLI Logística.

O Projeto Educação Patrimonial Participativa, número de Pronac: 193894 é executado pela Agência de Iniciativas Cidadãs, patrocinado pela VLI e realizado com recursos da Lei de Incentivo à Cultura da Secretaria Especial de Cultura do Ministério do Turismo, Governo Federal.

Sobre a VLI

A VLI é uma empresa de logística que opera duas ferrovias: a Centro-Atlântica e a Norte-Sul. Elas se integram a portos e terminais. Além da sua cidade, ela também está presente em mais de trezentos municípios e dez estados brasileiros. Muita coisa, não é mesmo?

Pelas ferrovias e terminais da VLI passam produtos agrícolas como grãos (milho, soja e farelo de soja), açúcar e fertilizantes, produtos siderúrgicos e industrializados.

Para isso, a VLI conta com mais de 8 mil quilômetros de linha férrea, setecentas locomotivas, 24 mil vagões, três portos, oito terminais e quase 8 mil funcionários para cuidar disso tudo.

A VLI tem paixão por transformar a logística do Brasil e acredita que isso só é possível em parceria com as comunidades que convivem com as suas operações. Por isso, viabiliza iniciativas como o Conexão Comunidade. Para saber mais sobre a VLI, acesse www.vli-logistica.com.br, ou ligue para o **Alô VLI: 0800-022-1211**.





Ministério do Turismo apresenta: Educação Patrimonial Participativa

Patrocínio:

Realização:



SECRETARIA ESPECIAL DA
CULTURA

MINISTÉRIO DO
TURISMO

