

LIVRO DO PROFESSOR

ALMANAQUE DO MAPECO

Atividades pedagógicas baseadas nas
Coleções Etnográficas no Brasil
ENSINO FUNDAMENTAL I



ORGANIZAÇÃO:

ADRIANA RUSSI TAVARES DE MELLO

FERNANDO MORSELLI GUERRA

GESLLINE GIOVANA BRAGA

LÍGIA MARIA SILVA MACÊDO



**COLEÇÕES
ETNOGRÁFICAS
NO BRASIL**



LIVRO DO PROFESSOR

ALMANAQUE DO MAPECO

Atividades pedagógicas baseadas nas
Coleções Etnográficas no Brasil
(ENSINO FUNDAMENTAL I)

ORGANIZAÇÃO:

ADRIANA RUSSI TAVARES DE MELLO

FERNANDO MORSELLI GUERRA

GESLLINE GIOVANA BRAGA

LÍGIA MARIA SILVA MACÊDO

COLEÇÕES ETNOGRÁFICAS NO BRASIL

FICHA TÉCNICA

Autoria dos textos

Fernando Morselli Guerra e Lúgia Maria Silva Macêdo

Coordenação

Adriana Russi Tavares de Mello

Organização

Adriana Russi Tavares de Mello e Geslline Giovana Braga

Ilustração, diagramação e projeto gráfico

Gustavo Bastos Monteiro

Preparação de texto

Adriana Tulio Baggio

FICHA CATALOGRÁFICA

A445 Almanaque do Mapeco [recurso eletrônico] : atividades pedagógicas baseadas nas coleções etnográficas no Brasil (Ensino Fundamental I) : livro do professor / Adriana Russi Tavares de Mello ... [et al.] (organização). – Niterói : UFF, 2026.

68 p. : 12Mb : il. color. ; PDF

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-87875-72-9

1. Antropologia – Relações etnológicas – Brasil. 2. Ensino fundamental – Estudo e ensino. 3. Material didático. 4. Almanques. I. Mello, Adriana Russi Tavares de.

CDD 372.05

CDU 37.013:39(81)

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	07
Sobre o projeto Coleções Etnográficas e a educação para a diversidade	07
Um convite para a interação escola-museu	09
 ALMANAQUE DO MAPECO: PROPOSTA PEDAGÓGICA	 11
Organização do Almanaque e autonomia do estudante	12
Orientações de uso	13
Navegando na base de dados das Coleções Etnográficas	14
 CAPÍTULOS E PERSONAGENS:	
A TURMA DO MAPECO E AS ÁREAS DO CONHECIMENTO	19
Uma proposta integrada de aprendizagem	21
 CAPÍTULO 1 — LINGUAGENS	 22
Com João Mapê, o sertanejo das palavras e das histórias	22
Teatro de Fantoques Cultural: as histórias que o Brasil conta	23
 CAPÍTULO 2 — MATEMÁTICA	 30
Com Etina, a cientista das formas e dos padrões	30
Dominó Geométrico Cultural: os padrões do Brasil	32
 CAPÍTULO 3 — CIÊNCIAS DA NATUREZA	 38
Com Mapeka, a bióloga das florestas e dos saberes da terra	38
Aventura na Floresta dos Pássaros: descobrindo museus e coleções de arte plumária	39

CAPÍTULO 4 — CIÊNCIAS HUMANAS	46
Com Etna Coletti, a museóloga das memórias	46
Jogo da Memória Cultural: as coleções do Brasil	47
 CAPÍTULO 5 — ENSINO RELIGIOSO	 52
Com Maria Colete, a historiadora das tradições e dos valores	52
Caça aos Tesouros Religiosos	53
 CAPÍTULO 6 — MISSÃO FINAL	 56
Pesquisadora e pesquisador das culturas no Brasil	56
 ENCERRAMENTO	 59
Comentários finais para os docentes	59
O docente como mediador, articulador e agente cultural	59
 RECURSOS ADICIONAIS	 61
 GLOSSÁRIO	 62
 REFERÊNCIAS	 66



COLEÇÕES
ETNOGRÁFICAS
NO BRASIL

SOBRE O PROJETO COLEÇÕES ETNOGRÁFICAS E A EDUCAÇÃO PARA A DIVERSIDADE

 Almanaque do Mapeco é um produto educativo derivado do projeto Mapeamento das Coleções Etnográficas no Brasil, uma iniciativa do Comitê de Patrimônios e Museus da Associação Brasileira de Antropologia (ABA). O mapeamento é realizado desde 2018 e busca localizar museus e instituições que acautelam as chamadas “coleções etnográficas”. Trata-se de um trabalho em rede que articula pesquisadores de todo o país, e que tem como fruto a base de dados das Coleções Etnográficas no Brasil. As atividades pedagógicas sugeridas pelo Almanaque têm como eixo central a pesquisa e a exploração nessa base de dados, com acesso livre e gratuito a partir do site <https://colecoesetnograficas.uff.br/>.

“Coleções etnográficas” é um termo muito usado pela Antropologia, área de estudos sobre o ser humano, enquanto ser sociocultural, e suas múltiplas culturas. O termo designa coleções de objetos da cultura material, ou seja, objetos utilitários ou de arte: coisas e trechos usados em nosso cotidiano, em momentos festivos, em situações religiosas e/ou ritualísticas, que de alguma forma constroem nossas identidades. São testemunhos materiais que ligam comunidades às suas memórias, trajetórias e formas de vida.

 Em geral, os itens das coleções etnográficas são peças artesanais, feitas à mão, que um dia foram coletadas de seus contextos originais e levadas para museus onde são guardadas, preservadas e/ou integradas às exposições. São potes de cerâmica, cestos de cipó, artefatos de madeira, peças têxteis, adornos plumários, instrumentos religiosos de metal, entre inúmeros outros artefatos. O Mapeamento nos permite saber em qual museu essas peças estão guardadas, e a base de dados das Coleções Etnográficas torna essa informação acessível ao público. Esse conhecimento ajuda povos indígenas, quilombolas, povos tradicionais e outros

grupos sociais a se conectarem com suas coisas, com seus ancestrais e com suas histórias. E nos ajuda a entender melhor as diversidades e diferenças culturais brasileiras materializadas por formas, cores, texturas, técnicas e materiais.

 Mapeamento é igualmente importante para identificar o que constitui ou não uma coleção etnográfica. Os museus também acautelam peças de temporalidade recente, incorporadas contemporaneamente aos acervos, e que materializam saberes e fazeres atualizados das comunidades. Nem todas essas peças foram coletadas em pesquisas etnográficas. Nem todas essas peças remetem ao passado. E nem sempre essas peças são identificadas nos museus como “etnográficas”.

E se você levasse essas discussões para a sua sala de aula?

Este Almanaque do Mapeco é um produto voltado a docentes e estudantes do Ensino Fundamental I (1º ao 5º ano) com sugestões de atividades pedagógicas conectadas à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). De forma lúdica, essas atividades apresentam a diversidade do nosso país a partir de conteúdos apresentados pela Turma do Mapeco e através de pesquisas na base de dados das Coleções Etnográficas. Para tanto, você pode baixar esse volume e o livro do estudante em formato digital (PDF) ou, se preferir, imprimi-los para distribuição gratuita.

Tem curiosidade e quer saber mais? Convide as alunas e os alunos e embarquem nessa grande aventura cultural pelo Brasil, seus museus e suas coleções.

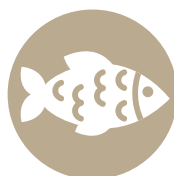
Adriana Russi

Coordenadora do projeto Mapeamento das Coleções Etnográficas no Brasil

¹ <https://patrimoniocultural.uff.br/mapeamento-das-colecoes-etnograficas-no-brasil/>



COLEÇÕES ETNOGRÁFICAS NO BRASIL



UM CONVITE PARA A INTERAÇÃO ESCOLA-MUSEU

A arte é a lupa sob o sol dos sentidos.

Roy Wagner

 Mapeamento das Coleções Etnográficas no Brasil nasce do desejo de circulação. Circulação de saberes e fazeres. Circulação de imagens, narrativas e usos.

Muito do conhecimento produzido nas universidades e museus permanece guardado. Distante das crianças, dos estudantes e, sobretudo, de quem fez os objetos. Esses objetos têm donos — ou detentores, como os chamamos na Antropologia. São eles os artífices. Conhecem os materiais, as técnicas, os modos de fazer e de usar. Sabem o tempo do barro, a paciência do trançado, o cuidado da plumária.

Falamos de povos indígenas, quilombolas, caiçaras, ribeirinhos, raizeiros, imigrantes. E de muitas outras autonominações. Falamos de arte. Cerâmicas, cestarias, têxteis, grafismos, esculturas em madeira, elementos naturais. Objetos belos e engenhosos. Essa beleza atraiu olhares. Levou as peças aos museus. Nem sempre por trocas justas.

 s museus se consolidaram no período colonial, e o colecionismo museal foi uma expressão notada do colonialismo. A intenção inicial seria a preservação das peças, mas o efeito, muitas vezes, foi de ruptura. Ruptura de saberes, de práticas, de continuidades nos territórios de origem. Hoje, o cenário se desloca. Há retomadas. Há reaproximações. Os detentores voltam aos museus, participam de curadorias, criam atividades, e alguns também reivindicam a devolução de seus objetos.

O Mapeamento das Coleções Etnográficas, que alimenta a base de dados Coleções Etnográficas no Brasil, quer atuar nesse processo como agente mediador e plataforma viva: uma árvore de conhecimento.

 omo acreditamos na cultura, elaboramos o Almanaque do Mapeco acreditando que os museus têm potência pedagógica. As escolas precisam estar dentro dos museus. Não como visitantes passivas, e sim desfrutando e ressignificando os conhecimentos lá depositados, para que eles possam produzir sentidos para crianças e jovens. As escolas precisam ocupar esses espaços. Aprender no museu é olhar de novo.

O Almanaque do Mapeco nasce como território pedagógico. Um convite à pesquisa. Um incentivo ao diálogo entre museus, escolas e comunidades. O Almanaque propõe esse deslocamento. Reconhecer as materialidades que estão perto. Pesquisar. Ensinar e aprender. E a partir das atividades pedagógicas que você conhecerá mais adiante, a base de dados das Coleções Etnográficas se tornará, para estudantes e docentes, uma “lupa sob o sol dos sentidos”.

Geslline Giovana Braga

Coordenadora de Difusão do Mapeamento das Coleções Etnográficas e Vice-coordenadora do Comitê de Patrimônios e Museus da Associação Brasileira de Antropologia (ABA)

MAPEKA



JOÃO MAPÊ



MARIA
COLETE



ETINA



MAPECO



ETNA
COLETTI



ALMANAQUE DO MAPECO: PROPOSTA PEDAGÓGICA

Vimos que o Almanaque do Mapeco é um produto educativo vinculado ao projeto Mapeamento das Coleções Etnográficas no Brasil. Assim como o projeto, o Almanaque tem como objetivo aproximar estudantes, docentes e escolas da diversidade cultural brasileira por meio do contato com **coleções etnográficas** preservadas em **museus**, universidades e centros culturais de todo o país. Para isso, as atividades pedagógicas se baseiam em pesquisas na base de dados das Coleções Etnográficas no Brasil (<https://colecoesetnograficas.uff.br/>).

O Almanaque do Mapeco é composto por dois volumes complementares: o Livro do Professor (este que você tem em mãos) e o Livro do Estudante. Seu uso conjunto e articulado promove uma experiência pedagógica que integra ludicidade, pesquisa, **educação patrimonial** e cultura digital.

 Livro do Estudante inicia com um texto de boas-vindas narrado por Mapeco, personagem ficcional que é antropólogo e quilombola. Nesse texto, Mapeco apresenta os outros integrantes de sua turma e introduz conceitos fundamentais da Antropologia, da Museologia e da Educação Patrimonial.

A Turma do Mapeco é formada por João Mapê, Etina, Mapeka, Etna Coletti e Maria Colete. Como veremos adiante, são personagens com perfil diverso em termos de gênero, etnia e origem. Essa escolha — associada a uma linguagem lúdica e acessível às crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental — não é aleatória: trata-se de uma estratégia pedagógica que visa facilitar a compreensão de temas complexos como cultura, identidade, território, **memória** e ciência. No texto de boas-vindas do Livro do Estudante, Mapeco também apresenta a Árvore do Conhecimento,

onde a turma se reúne e guarda seus materiais de trabalho e de pesquisa. Essa árvore funciona como uma metáfora da aprendizagem coletiva e do acesso ao conhecimento.

Mapeco e sua turma representam diferentes trajetórias culturais, regiões e campos do conhecimento. Essa diversidade permite trabalhar, de forma integrada, saberes das áreas de Linguagens, Matemática, Ciências Humanas, Ciências da Natureza e Ensino Religioso, conforme orienta a BNCC. Ao se apresentarem como pesquisadores e cientistas, os personagens ampliam o conceito de ciência, valorizando não apenas o conhecimento acadêmico, mas também os saberes tradicionais, os modos de vida e as experiências culturais de povos indígenas, quilombolas e **comunidades tradicionais**.

 Nesse sentido, o Almanaque dialoga diretamente com o entendimento de **coleções etnográficas** como testemunhos materiais de culturas vivas que conectam objetos, pessoas, histórias e territórios. O uso da base de dados das Coleções Etnográficas como ferramenta central das atividades introduz, desde cedo, práticas de pesquisa, observação, comparação e interpretação de informações. É uma plataforma de pesquisa real onde estudantes e docentes podem localizar informações sobre acervos, objetos e instituições culturais. Esse recurso também possibilita trabalhar letramento informacional e digital de maneira contextualizada, apresentar **museus** e instituições culturais como espaços ativos de produção de conhecimento, e desenvolver práticas de **educação patrimonial** conectando passado e presente.



ORGANIZAÇÃO DO ALMANAQUE E AUTONOMIA DO ESTUDANTE

A elaboração do Almanaque do Mapeco foi guiada por uma concepção de aprendizagem baseada na autonomia, na curiosidade e na experimentação. O docente é compreendido como mediador do processo educativo, responsável por contextualizar as propostas, aprofundar conceitos e promover reflexões críticas a partir das atividades lúdicas. As atividades não seguem uma ordem fixa e podem ser exploradas conforme o interesse da turma ou os

objetivos pedagógicos do docente. O incentivo ao uso de diferentes linguagens — desenho, escrita, colagem, pintura, observação e criação — reconhece a pluralidade de formas de aprender e de expressar conhecimentos.

A partir dessa proposta, o Almanaque do Mapeco contribui especialmente para o desenvolvimento das seguintes **COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC**:

COMPETÊNCIA 1

Conhecimento

Ao estimular a investigação sobre culturas, objetos e modos de vida diversos, articulando saberes escolares e conhecimentos do mundo social e cultural.

COMPETÊNCIA 2

Pensamento científico, crítico e criativo

Ao incentivar a observação, a pesquisa em fontes digitais, a formulação de perguntas e a construção de hipóteses.

COMPETÊNCIA 3

Repertório cultural

Ao ampliar o contato dos estudantes com manifestações culturais brasileiras, **patrimônios materiais** e saberes tradicionais.

COMPETÊNCIA 4

Comunicação

Ao promover diferentes formas de expressão — oral, escrita, visual e artística — nas atividades propostas;

COMPETÊNCIA 5

Cultura digital

Ao introduzir o uso consciente e orientado de plataformas digitais de pesquisa;

COMPETÊNCIA 6

Trabalho e projeto de vida

Ao valorizar o trabalho coletivo, a cooperação e o respeito às diferentes formas de produzir conhecimento.

COMPETÊNCIA 9

Empatia e cooperação

Ao estimular o reconhecimento da diversidade cultural, o respeito às diferenças e o diálogo intercultural.

COMPETÊNCIA 10

Responsabilidade e cidadania

Ao fomentar a valorização do **patrimônio cultural** e a compreensão do papel dos museus na preservação da memória social.



Ao final deste Almanaque você encontra um glossário destinado a auxiliar na compreensão de alguns termos e conceitos do campo do patrimônio cultural como, por exemplo: *educação patrimonial*, *memória*, *coleções* e *coleções etnográficas*. Tais termos estão destacados ao longo dos textos pela cor **AZUL**. Quando necessário, apresentamos a definição de alguns termos ou propomos reflexões que abordam diferentes possibilidades de compreensão para outras terminologias, cuja interpretação e aplicação são naturalmente fluidas. As explicações não pretendem jamais esgotar os sentidos das definições, o que seria uma

contradição, já que a própria ideia de cultura e *patrimônio cultural* é por essência um fenômeno social plural, dinâmico, flexível e em constante transformação.

Almanaque do Mapeco é, portanto, um recurso pedagógico que articula ludicidade, pesquisa e *educação patrimonial*, contribuindo para a formação de estudantes críticos, curiosos e atentos à diversidade cultural brasileira. Ao utilizar este material, o docente amplia as possibilidades de aprendizagem significativa, conectando a escola a *museus*, territórios e saberes que compõem a riqueza cultural do Brasil.

ORIENTAÇÕES DE USO

E conforme acabamos de ver, o Almanaque do Mapeco é composto por Livro do Estudante e Livro do Professor. O Livro do Estudante apresenta as atividades em linguagem narrativa e lúdica, mediada pelos personagens da Turma do Mapeco, que convidam as crianças a explorar temas ligados à diversidade cultural brasileira por meio de jogos, desafios, investigações e criações. Já o Livro do Professor funciona como um guia pedagógico, oferecendo contextualização conceitual, orientações didáticas, sugestões de aprofundamento e indicações de uso da plataforma digital que abriga a base de dados das Coleções Etnográficas no Brasil.

Você pode utilizar o Livro do Professor como ponto de partida para:

- introduzir os temas que serão trabalhados em sala de aula;
- contextualizar conceitos como cultura, *patrimônio cultural*, *coleções etnográficas*, *museus* e diversidade cultural;
- planejar o uso das atividades de acordo com os objetivos de aprendizagem da turma.

O Livro do Estudante, por sua vez, deve ser apresentado como um espaço de experimentação que convida as crianças a entrar no universo ficcional da Turma do Mapeco e realizar as atividades propostas. Dessa forma, o docente transita entre os dois materiais: um orienta e fundamenta pedagogicamente; o outro engaja os estudantes por meio do jogo, da narrativa e da imaginação.

Algumas atividades propõem o uso de cartas, fichas, imagens e outros materiais que não foram incluídos nas páginas do Almanaque. No entanto, você poderá baixá-los a partir dos links indicados na seção “Materiais complementares” de cada um dos capítulos, e depois imprimir ou projetá-los na tela da sala de aula, conforme a necessidade da turma e os recursos disponíveis na escola. Essa estratégia permite maior flexibilidade pedagógica e possibilita que o docente adapte o uso do material à sua realidade, combinando atividades digitais e analógicas.



NAVEGANDO NA BASE DE DADOS DAS COLEÇÕES ETNOGRÁFICAS

As atividades do Almanaque estão diretamente relacionadas à base de dados das Coleções Etnográficas no Brasil, disponível no site

<https://colecoesetnograficas.uff.br>.

Essa plataforma reúne informações sobre **coleções etnográficas** preservadas em **museus** e instituições culturais de todas as regiões do país. A navegação é intuitiva e didática, permitindo localizar **coleções** a partir de palavras-chave, categorias temáticas ou recortes geográficos.

NO SITE, VOCÊ ENCONTRARÁ:



- **coleções organizadas por grupos culturais** (como indígena, afro-brasileiro, caiçara, sertanejo, entre outros);



- **classificação por suporte material** (artefactual, fotográfico, audiovisual, sonoro e textual);



- **localização por região** do Brasil e...

... por **unidade da federação**;

01. Dados da Instituição

Nome da Instituição
Museu Nacional de Belas Artes

Breve Descrição da Instituição
Situado no centro histórico do Rio de Janeiro, o edifício de arquitetura eclética projetado em 1908 pelo arquiteto Adolfo Morales de los Rios para sediar a Escola Nacional de Belas Artes, herdeira da Academia Imperial de Belas Artes foi construído durante as modernizações urbanísticas realizadas pelo prefeito Pereira Passos na então Capital Federal.

Criado oficialmente em 1937 por Decreto do presidente Getúlio Vargas, o Museu Nacional de Belas Artes conjugou a ocupação do prédio com a Escola Nacional de Belas Artes até 1976, quando a EBA foi deslocada para a Ilha do Fundão. Neste mesmo ano, com a criação da Fundação Nacional de Arte(Funarte) houve novo compartilhamento. Em 24 de maio de 1973, o edifício da Avenida Rio Branco, 199, foi tombado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional.... ([ver mais](#))

Perfil da Instituição
Instituição Pública

Localização da Instituição

BRASIL > SUDESTE > RIO DE JANEIRO >

RIO DE JANEIRO

Endereço da Instituição
Av. Rio Branco, 199 - Centro - CEP 20040-008

Cidade da Instituição
Rio de Janeiro

E-mails Institucionais
mnba@antigo.museus.gov.br

Redes Sociais da Instituição
<https://www.instagram.com/museunacionaldebelasartes/> | <https://www.facebook.com/MNBARio>

Telefones Institucionais
55 (21) 3299-0600

- **dados institucionais** das **coleções** e **museus**, como perfil, endereço, contatos e descrições;

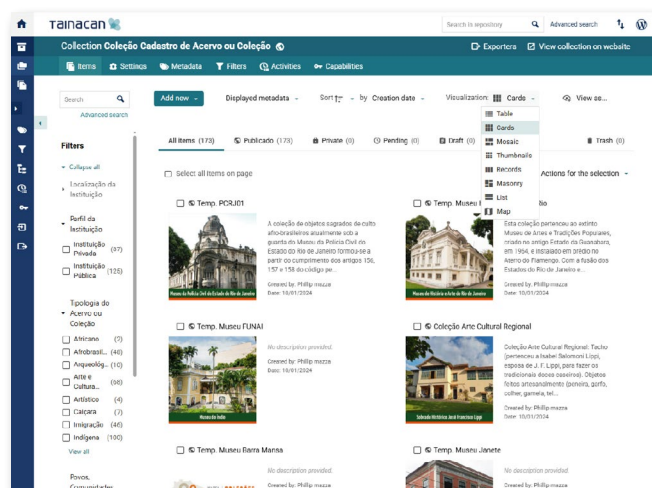
- **link para acesso ao site das instituições**, onde você poderá consultar **coleções** digitalizadas ou se informar sobre agendamento de visitas presenciais com a escola.

Note que a base de dados das Coleções Etnográficas indica onde as coleções estão localizadas,

... mas o acesso às coleções se dá a partir do site das instituições que as abrigam.



Para facilitar o uso inicial dessa base, o **Almanaque** indica **coleções** específicas cujos acervos já estão digitalizados, o que viabiliza o acesso remoto. Essas **coleções** indicadas são exclusivamente de grupos culturais indígenas, devido ao fato de serem atualmente as mais amplamente disseminadas, documentadas e digitalizadas nos **museus** brasileiros, o que permite uma abordagem mais consistente e acessível para o trabalho pedagógico no Ensino Fundamental.



Sugerimos, no entanto, que você aproveite os recursos da plataforma e faça a busca por outras tipologias culturais, sempre que possível e conforme os objetivos do planejamento pedagógico. Nesse sentido, a base de dados das Coleções Etnográficas funciona como ponto de partida para investigações mais amplas.

Povos, Comunidades e Segmentos
▼ Sociais de Origem do Acervo ou Coleção

☐ Afoxé Omo Odê

(1)

☐ Afro religiosa

(1)

☐ Afro-brasileiros

(16)

☐ Afrodescendentes

(1)

☐ Agricultores familiares

(2)

☐ Alemães do Volga

(1)

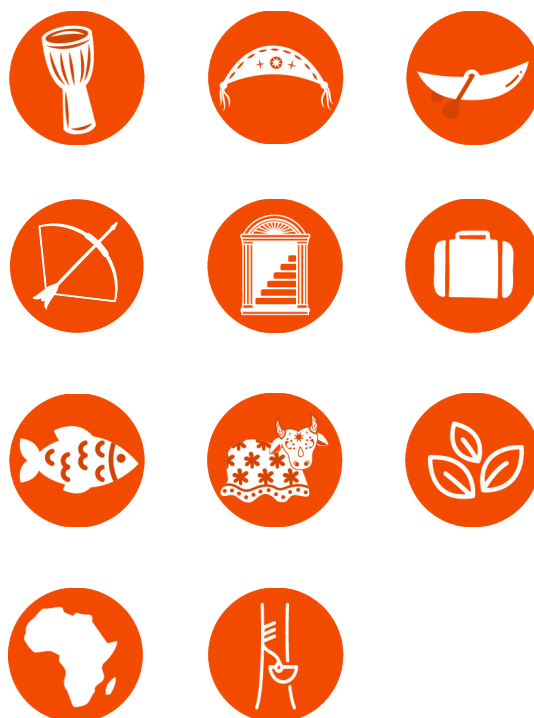
☐ Angaité

(1)

☐ Arqueológico Pré-colonial, de Contato e Pós-Colonial

(1)

[Ver todos](#)



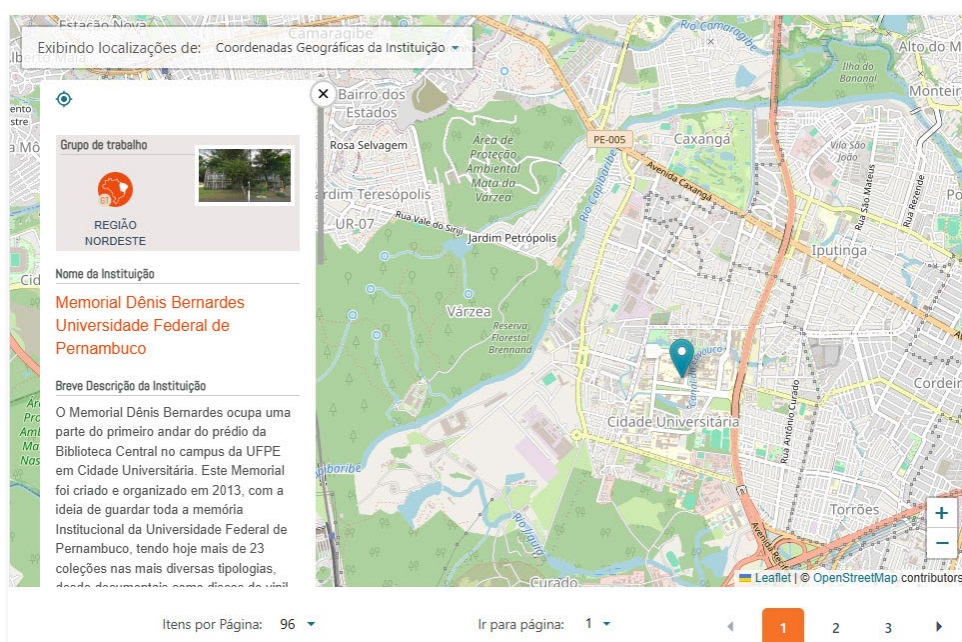


A PARTIR DAS INFORMAÇÕES DISPONÍVEIS, O DOCENTE PODE:

- acessar os sites e redes sociais das instituições que acautelam as **coleções**;
- relacionar as **coleções** a livros, vídeos, documentários e outros materiais de pesquisa;
- explorar o território onde se localiza a escola ou

onde vivem os estudantes, identificando **museus**, comunidades, agentes culturais e **patrimônios culturais** locais — ou a ausência deles;

- planejar visitas pedagógicas a instituições próximas, ampliando a experiência para além da sala de aula.





CAPÍTULOS E PERSONAGENS

A TURMA DO MAPECO E AS ÁREAS DO CONHECIMENTO

ALMANAQUE tem como mestre de cerimônias o personagem **Mapeco**, antropólogo quilombola e líder da turma que leva o seu nome. Mapeco protagoniza a seção introdutória e a seção final do Livro do Estudante, apresentando e articulando conceitos culturais, científicos e sociais.

Os integrantes da turma, por sua vez, conduzem os demais capítulos.

SÃO CINCO PERSONAGENS, UM PARA CADA CAPÍTULO E SUA RESPECTIVA ÁREA DO CONHECIMENTO:

LINGUAGENS,
MATEMÁTICA,
CIÊNCIAS DA NATUREZA,
CIÊNCIAS HUMANAS E
ENSINO RELIGIOSO.

A trajetória cultural, profissional e territorial dos personagens dialoga diretamente com a área do conhecimento abordada.





No capítulo de Linguagens, a turma é guiada por João Mapê, sertanejo e educador, que apresenta a linguagem como múltiplas formas de expressão: oral, escrita, corporal, visual e artística. As atividades incentivam a comunicação, a interpretação e a criação de narrativas, como o **Teatro de Fantoques**, que articula pesquisa cultural, imaginação e expressão oral.



JOÃO MAPÊ

o parceiro do
primeiro capítulo:
LINGUAGENS



ETINA

a parceira do
segundo capítulo:
MATEMÁTICA

No capítulo de Matemática, a personagem Etina, cientista de dados cigana, ajuda os estudantes a perceberem a matemática presente no cotidiano e nas culturas. As atividades trabalham raciocínio lógico, formas, medidas e resolução de problemas. O jogo **Dominó Geométrico Cultural** conecta conceitos matemáticos a elementos culturais.

O capítulo de Ciências da Natureza é guiado por Mapeka, bióloga indígena Iny-Karajá, que convida a turma a observar, investigar e compreender o mundo natural. A proposta **Aventura na Floresta dos Pássaros** articula biodiversidade, arte plumária indígena e cuidado com o meio ambiente, promovendo uma abordagem integrada entre ciência, cultura e natureza.



MAPEKA

a parceira do
terceiro capítulo:

**CIÊNCIAS
DA NATUREZA**



ETNA COLETTI

a parceira do
quarto capítulo:
**CIÊNCIAS
HUMANAS**

No capítulo de Ciências Humanas, a mediação fica a cargo de Etna Coletti, museóloga imigrante italiana, que apresenta os **museus**, as **coleções** e a história como formas de compreender as sociedades e suas transformações. A atividade **Jogo da Memória Cultural** estimula a reflexão sobre tradições, modos de vida e relações sociais.



Por fim, o capítulo de Ensino Religioso é conduzido por Maria Colete, historiadora caixara que aborda a diversidade religiosa, os valores éticos e a convivência respeitosa entre diferentes crenças. O **Caça-Palavras de Códigos de Princípios Éticos** propõe uma aproximação lúdica aos valores compartilhados por distintas tradições religiosas.



MARIA COLETE

a parceira do quinto capítulo:

ENSINO RELIGIOSO

UMA PROPOSTA INTEGRADA DE APRENDIZAGEM

Almanaque do Mapeco se estrutura sobre uma abordagem integrada do conhecimento, conectando conteúdos escolares às diversas culturas e tradições do Brasil.

As atividades são baseadas nas informações disponibilizadas pela base de dados das Coleções Etnográficas, com destaque para coleções digitalizadas e de temática indígena. Essas atividades incentivam a pesquisa, o contato com acervos culturais e a compreensão das relações entre passado, presente e futuro. O papel do docente, nesse percurso, é o de mediador e articulador: alguém que transita entre o texto conceitual do Livro do Professor e o universo narrativo do Livro do Estudante,

transformando a leitura, o jogo e a imaginação em experiências de aprendizagem significativa.

Para um melhor aproveitamento do material, recomendamos que você inicie o trabalho lendo previamente, no Livro do Professor, o capítulo relativo à área do conhecimento a ser abordada. Isso possibilita o reconhecimento das referências simbólicas, culturais e narrativas que aparecem no texto equivalente no Livro do Estudante. Essas referências poderão então ser utilizadas como pontos de partida para a condução das atividades lúdicas, para o diálogo em sala de aula e para o aprofundamento dos temas propostos.



O convite está feito:

ler, explorar, brincar, pesquisar e descobrir, junto com a Turma do Mapeco, novas formas de aprender e ensinar a partir da diversidade cultural brasileira!

CAPÍTULO 1

LINGUAGENS

COM JOÃO MAPÊ,
O SERTANEJO DAS PALAVRAS
E DAS HISTÓRIAS



A PALAVRA TEM CHÃO,
TEM CORPO E TEM MEMÓRIA!

Neste primeiro capítulo do Almanaque do Mapeco, João Mapê, sertanejo e educador, convida docentes e estudantes a percorrerem as trilhas da linguagem como quem escuta causos na varanda, aprende com cantigas, adivinhas e histórias que atravessam gerações pela oralidade.

A identidade de João Mapê permite apresentar a área de Linguagens a partir de uma perspectiva cultural, afetiva e comunitária em que falar, escrever, escutar e criar são práticas ligadas à vida cotidiana, às tradições e às formas de convivência. A linguagem é compreendida não apenas como texto escrito, mas como expressão viva, presente nos gestos, nas danças, nos desenhos, nos silêncios e nos rituais. Com o apoio da base de dados das Coleções Etnográficas, as crianças entram em contato com objetos, imagens e registros culturais que revelam diferentes modos de narrar, expressar e comunicar saberes no Brasil.

Para iniciar o capítulo de forma lúdica, você pode propor a leitura compartilhada da apresentação de João Mapê no Livro do Estudante e convidar a turma para uma roda de escuta sobre as experiências de cada um. Formular perguntas ajuda a ativar memórias afetivas e a reconhecer a linguagem como prática social. Por exemplo:

Quem já ouviu uma história contada por alguém da família?

Quais cantigas, parlendas ou brincadeiras de palavra vocês conhecem?

Outra estratégia é criar um ambiente narrativo na sala de aula, com tecidos, objetos, imagens ou sons que remetam ao sertão, às festas populares e às tradições orais. Esse cenário simbólico favorece a imaginação e prepara a compreensão de que a linguagem também se constrói por meio do corpo, do ritmo e da emoção.

Nessas atividades, o docente atua como mediador e contador de histórias, incentivando a escuta atenta, o respeito às diferentes formas de expressão e a construção coletiva de

sentidos. Essa mediação é essencial para ampliar o repertório linguístico dos estudantes e valorizar a diversidade cultural presente nas narrativas.

Com a condução de João Mapê e a mediação docente, os estudantes percebem que a linguagem é uma ferramenta fundamental para guardar memórias, transmitir valores e fortalecer comunidades.

TEATRO DE FANTOCHES CULTURAL: AS HISTÓRIAS QUE O BRASIL CONTA

TURMAS DO
3º AO 4º ANO

CRIANÇAS DE
8 A 9 ANOS

Nesta atividade, João Mapê convida a turma a transformar histórias e personagens das culturas brasileiras em um teatro de fantoches cheio de cores, sotaques e saberes. O repertório para essas histórias pode vir da base de dados das Coleções Etnográficas, que materializam tradições, cosmologias e expressões culturais de diferentes regiões do país.

Utilizando as categorias de tipologia de acervo (como “arte e cultura popular”, “sertanejo”, “indígena” ou “afro-brasileiro”) e o buscador por região, docentes e estudantes descobrem onde estão localizadas as **coleções** que representam essas manifestações. A partir daí, podem acessar diretamente os sites das instituições indicadas

(quando disponíveis) para explorar imagens, objetos e conteúdos que servirão de inspiração para criar os fantoches e montar o espetáculo. Outra possibilidade é acessar diretamente o site das instituições que sugerimos no item “Coleções e acervos de referência” logo a seguir.



PASSO A PASSO DEMONSTRATIVO PARA A EXECUÇÃO DESTA ATIVIDADE

- 1. Acesse o site** das Coleções Etnográficas;
- 2. no menu principal**, na parte superior da página inicial, acesse “As Coleções”;
- 3. clique na busca** por tipologia de acervo, selecionando a categoria “Arte e Cultura Popular”;
- 4. navegue pelas instituições** que aparecerão, clicando e lendo as informações sobre elas, e escolha uma, como, por exemplo, o Museu do Homem do Nordeste;
- 5. apresente à turma a instituição escolhida** a partir das informações disponibilizadas na plataforma. Depois, acesse o site da instituição que, quando houver, está indicado em “Dados da Instituição”;
- 6. navegue pelo site da instituição escolhida** (no nosso exemplo, é o Museu do Homem do Nordeste). Você verá que a exposição de longa duração do Museu está disponível para uma visita virtual guiada e interativa em formato 360°. A visita apresenta diversos aspectos culturais e históricos que influenciam a construção da figura cultural presente no imaginário popular do “homem do nordeste”. Faça esta visita virtual junto com os estudantes. Além de promover uma experiência educativa a partir da qual todos poderão aprender mais sobre a diversidade cultural do Brasil, a visita permite estimular a turma a levantar histórias regionais ou inspiradas pela exposição e pelos objetos nela apresentados, que se expressam em tradições populares. A pesquisa pode ser ampliada às casas de cada estudante, junto a seus familiares e amigos fora da escola.

Por exemplo, a exposição passa por uma sessão dedicada aos folguedos do nordeste citando Boi-Bumbá, Caboclos de Pena e Caboclos de Lança. Dentre os objetos observados, vemos fantasias de boi, personagens de máscara, tambores, tecidos estampados, penas e fitas. Sempre que necessário, aprofunde a pesquisa a partir de outras fontes como livros e buscadores na internet. No Maranhão, resumidamente, o Bumba Meu Boi narra a história de Catirina, mulher grávida que deseja comer a língua do boi predileto de seu patrão, o Boi Mimoso. Para satisfazer seu desejo, o marido de Catirina, Pai Francisco, mata o boi. A confusão se instaura até que um pajé é chamado para solucionar o caso. Ele ressuscita o boi, celebrando a vida com danças e festejos.

A história de Catirina e Pai Francisco é representada em auto (teatro) sobre a morte e ressurreição do boi, com direito a músicas, danças, caracterizações, brincadeiras e encenações divertidas. É um exemplo de festa tradicional com roteiro e múltiplos elementos para caracterização de personagens e construção de uma narrativa para o teatro de fantoches.

João Mapê lembra que o teatro é também uma forma de aprender a falar, ouvir e respeitar as narrativas de diferentes povos.



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

OBJETIVO

Estimular a oralidade, a imaginação e o respeito à diversidade cultural, utilizando a pesquisa em *coleções etnográficas* como ponto de partida para a criação de personagens e histórias representadas em teatro de fantoches.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Para criação de fantoches:

- personagens da Turma do Mapeco impressos e recortados (baixe os arquivos pelo link informado na seção “Materiais complementares”, logo a seguir);
- meias velhas (mas limpas) trazidas de casa pelos estudantes, que possam ser descartadas após a atividade (para montagem dos fantoches);
- retalhos, tecidos, botões, caixas, papelão, barbante, aviamentos e materiais recicláveis para caracterizar a Turma do Mapeco como personagens das histórias a serem criadas pelos estudantes.

Estrutura para o palco/cenário:

- mesas, carteiras ou caixas grandes, moldura de quadro, tecidos para cortina, papel colorido.

Outros:

- papel e lápis para escrever o roteiro.



COLEÇÕES E ACERVOS DE REFERÊNCIA

Museu Nacional dos Povos Indígenas

(antigo Museu do Índio, Funai, Rio de Janeiro)

<http://antigo.museudoindio.gov.br/pesquisa/acervo-online>

Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo (MAE-USP, São Paulo)

<https://mae.usp.br/acervo-on-line>

Coleção Carlos Estevão de Oliveira (UFPE/MEPE, Pernambuco)

<https://acervos.ufpe.br/carlosestevao>

Museu Antropológico da Universidade Federal de Goiás (UFG, Goiás)

<https://acervo.museu.ufg.br/acervoetnografico>

PREPARAÇÃO

1. **Disponibilize à turma alguns dispositivos** com acesso à internet, na própria sala de aula ou no laboratório de informática da sua escola.
2. **Apresente a base de dados** das Coleções Etnográficas no Brasil e oriente sobre seu funcionamento.
3. **Organize dois espaços na sala de aula:** um pequeno ateliê de criação para confecção dos fantoches e um cantinho para montagem do palco.
4. **Imprima conjuntos dos personagens** da Turma do Mapeco (um conjunto para cada equipe).
5. **Deixe separados e disponíveis os materiais** a serem utilizados na confecção dos fantoches.

COMO JOGAR E SE APRESENTAR

1. **Divida a turma** em equipes de 4 a 5 estudantes.
2. **Selecione uma quantidade de grupos culturais** equivalente à quantidade de equipes, e sorteie os grupos entre as equipes (exemplos de grupos culturais: “sertanejo”, “indígena”, “ribeirinho”, “afro-brasileiro”, “imigrante” ou “caiçara”).
3. **Auxilie as equipes a pesquisarem** sobre o seu grupo cultural na base de dados das Coleções Etnográficas, identificando em que parte do país existem coleções que remetem a esse grupo.
4. Em seguida, **acessem o site de uma instituição** que possua coleções digitalizadas do grupo cultural para conhecer imagens, ritos e tradições relacionadas.
5. Com base nesses conteúdos, **cada equipe deve elaborar um roteiro curto** (3 a 5 minutos) para uma peça teatral, tendo como personagens a Turma do Mapeco.
6. **Os personagens da Turma do Mapeco** (que já estarão impressos com base no arquivo de “Materiais complementares”) serão recortados, caracterizados com adereços relacionados ao grupo cultural atribuído a cada equipe e colados nas meias trazidas de casa pelos estudantes.

7. Depois de roteiro e fantoches prontos, **reúna as equipes para construir o cenário** em que suas peças serão apresentadas.
8. Por fim, **defina ou sorteie a ordem de apresentação** e chame as equipes para encenarem sua história ao restante da turma.
9. **Comente as apresentações** valorizando a oralidade, a criatividade e o respeito pelas culturas representadas.

ENCERRAMENTO

Ao final das apresentações, proponha uma roda de conversa sobre o que aprenderam:

“O que as histórias e tradições de diferentes povos ou comunidades podem nos ensinar sobre convivência, respeito e imaginação?”

Finalize com uma foto coletiva da turma com seus fantoches, que pode ser exposta em um mural chamado “Nosso Teatro dos Povos do Brasil”, acompanhado de um pequeno mapa com as localidades das coleções pesquisadas.

“Toda história tem um coração — e, quando ouvimos as diferentes culturas, o Brasil fala mais bonito.”



INSTRUÇÕES PARA O PROFESSOR

1. **Busque na base de dados** das Coleções Etnográficas por coleções/instituições em sua região. Acesse o site das instituições e procure inspiração nas coleções digitalizadas. Peça também aos estudantes que investiguem junto a familiares, vizinhança e amigos, histórias, mitos, cosmologias e narrativas conhecidas por eles, e que compartilhem o resultado com a turma.
Complemente buscando mais informações por meio das coleções mapeadas na base de dados.
2. **Construa um roteiro** simples para o desenvolvimento da peça no teatro de fantoches a partir de histórias criadas pelos estudantes, ou tendo como ponto de partida alguma história escolhida pela turma.

3. **Imprima em folhas de papel A4** os cinco integrantes da Turma do Mapeco ou quantos forem necessários para que cada estudante ou equipe possa caracterizá-los com os elementos que os identificarão como figuras e personagens da história a ser representada.
4. Para que os fantoches tenham uma melhor estrutura e rigidez, **utilize suportes** como caixas de leite ou de papelão para colá-los depois de recortados e antes de sua caracterização. Isso facilitará o trabalho de aplicação de adereços.
5. Após a caracterização dos personagens no papel
6. Peça ajuda aos estudantes e **montem um cenário** simples na mesa do professor. Por exemplo: instale um varal com cortina de duas bandas em uma moldura de quadro. A moldura delimita a boca de cena, ou seja, o palco e o campo de atuação dos fantoches, e as bandas da cortina podem ser abertas e fechadas para demarcar o início e o fim da representação.

MATERIAIS COMPLEMENTARES

- Site da base de dados das Coleções Etnográficas no Brasil: <https://colecoesetnograficas.uff.br/>
- Personagens da Turma do Mapeco em tamanho A4 — arquivos para imprimir e recortar: <https://colecoesetnograficas.uff.br/difusao/#didatico>

CANTINHO DE CURIOSIDADES

Teatro de Bonecos Popular do Nordeste

é reconhecido como um patrimônio cultural e está inscrito no Livro de Formas de Expressão.

Disponível em:

<https://youtu.be/IOtm7HfEMM?si=cETB-Yr3-Zt3YwFC>.



RECURSOS ADICIONAIS**Para você se inspirar**

A Secretaria Municipal de Educação de Goiânia desenvolveu um trabalho de criação de roteiro que abarca a construção de uma peça de teatro a ser desenvolvida na disciplina de língua portuguesa. A atividade é orientada a estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental, no entanto, apresenta um material inspirador para o desenvolvimento da atividade que acabamos de sugerir às turmas de 3º e 4º ano. O conteúdo versa sobre a elaboração de peças de teatro com reflexões sobre tema, construção dos personagens, atos que podem compor um texto teatral, diálogos e cenários, por exemplo.

Disponível em:

https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/ensino_fundamental/lingua-portuguesa-o-genero-peca-de-teatro/.

Você pode fazer diferentes tipos de fantoche!

A brinquedoteca da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri (UFVJM) criou um pequeno vídeo explicativo sobre o teatro de fantoches. Para isso, desenvolveram bonecos com caixas que podem ser de leite ou de outros produtos. O vídeo tem curta duração, é interessante para compartilhar com os estudantes e mostra diversas formas de fazer bonecos de fantoches. Vale a pena conhecer o canal desta brinquedoteca!

Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=Jpb13vx1CMs>

Se possível, assista com a turma

O CanalGov na plataforma YouTube disponibiliza um vídeo explicativo sobre o Teatro de Bonecos Popular do Nordeste pela perspectiva do patrimônio cultural do Brasil. As explicações são dadas pelos próprios bonecos, com música e a alegria que esse tipo de teatro proporciona. É perfeito para assistir com a turma e introduzir o assunto e a atividade em sala de aula. Uma forma de despertar o interesse das crianças e demonstrar como a proposta pode ser divertida!

Disponível em:

<https://youtu.be/HPolshRMNWQ?si=yjh1n5tPUJPkHYqN>.





CAPÍTULO 2

MATEMÁTICA



COM ETINA,
A CIENTISTA DAS FORMAS E
DOS PADRÕES

SASTIPEN THAJ MESTEPEN!
— SAÚDE E LIBERDADE!

É com esse cumprimento que Etina, uma calim (cigana de etnia calón) e cientista de dados da Turma do Mapeco, convida docentes e estudantes a percorrerem os caminhos da matemática como quem viaja, observa, compara e aprende com o mundo em movimento.

Neste capítulo, a matemática é apresentada não apenas como um conjunto de regras abstratas, mas também como um saber construído na experiência, presente nos deslocamentos, nas trocas, nas artes e nas tradições de muitos povos — incluindo o povo cigano. A identidade de Etina permite ao docente trabalhar a matemática a partir de uma perspectiva cultural, corporal e cotidiana, ampliando o repertório dos estudantes e valorizando formas de conhecimento historicamente invisibilizadas.

Para introduzir o tema de maneira lúdica, você pode iniciar a aula retomando a apresentação de Etina no Livro do Estudante, destacando sua trajetória como viajante dos números. Uma boa estratégia é propor uma conversa inicial com perguntas:

Como aprendemos a contar antes de existir caderno?

Como medimos o tempo sem relógio?

Como sabemos se algo é grande ou pequeno apenas olhando ou comparando?



Outra possibilidade é criar uma situação de movimento, convidando as crianças a contar passos, bater palmas em ritmo, observar repetições em músicas ou danças, ou identificar formas geométricas no próprio corpo e nos objetos da sala. Essas ações dialogam diretamente com a narrativa de Etina, que aprende matemática “no ritmo dos passos da vida”, observando o sol, o corpo e o tempo.

Ao longo do capítulo, Etina apresenta a matemática como uma roda que gira e conecta tudo: formas, números, medidas, padrões e relações. Essa metáfora permite ao docente trabalhar conceitos matemáticos fundamentais, como simetria, repetição, proporção e comparação, articulados a contextos culturais diversos.

A presença da cultura cigana no capítulo possibilita **abordar a matemática como um saber:**

- transmitido pela oralidade e pela observação;
- presente nos bordados, nas tendas, nos objetos, nos deslocamentos e nos ritmos;
- construído coletivamente e passado de geração em geração.

Esse olhar contribui para ampliar a compreensão dos estudantes sobre quem produz conhecimento matemático e de que maneiras ele se manifesta no mundo.

DOMINÓ GEOMÉTRICO CULTURAL: OS PADRÕES DO BRASIL

TURMAS DO
3º AO 4º ANO

CRIANÇAS DE
8 A 9 ANOS

Etina convida os estudantes para uma jornada em que a matemática se encontra com a cultura! No Dominó Geométrico Cultural, as peças combinam formas geométricas e padrões visuais inspirados em **coleções etnográficas** brasileiras.

O jogo começa com a observação das formas geométricas presentes em objetos culturais como trançados, cerâmicas e grafismos, e segue com uma investigação para descobrir onde estão localizadas as **coleções etnográficas** no Brasil e em quais delas é possível ver imagens digitalizadas desses objetos.

Nesse percurso, os estudantes aprendem sobre simetria, repetição, forma, padrões e proporção, ao mesmo tempo em que exploram o mapa dos museus e instituições brasileiras que preservam a diversidade cultural do país.





DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

OBJETIVO

Relacionar conceitos geométricos (formas, simetrias e padrões) com expressões visuais de diferentes povos e tradições brasileiras, utilizando a base de dados das Coleções Etnográficas no Brasil como ponto de partida e guia de pesquisa sobre as instituições que abrigam **coleções** digitalizadas.

RECURSOS NECESSÁRIOS

- Peças de dominó (impressas ou feitas à mão); o acesso ao modelo para as peças está indicado no item “Materiais complementares”, logo adiante.
- Papelão, caixas de leite ou outro material rígido para dar estrutura às peças.
- Tesoura e réguas em formatos diversos (escalímetro, régua curva francesa, régua “T” e gabaritos com formas geométricas).
- Quadro e canetas.
- Dispositivo com acesso à internet para consulta à base de dados das Coleções Etnográficas no Brasil e aos sites dos **museus**.

COLEÇÕES E ACERVOS DE REFERÊNCIA

Cestarias, plumária, grafismos e artefatos com repetições geométricas:

Museu Nacional dos Povos Indígenas (antigo Museu do Índio, Funai, Rio de Janeiro)

<https://antigo.museudoindio.gov.br/pesquisa/acervo-online>

Cerâmicas e tecidos com padrões e simetrias:

Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo (MAE-USP, São Paulo)

<https://mae.usp.br/acervo-online/>

Trançados, cestos e objetos rituais com repetições geométricas:

Coleção Carlos Estevão de Oliveira (UFPE/MEPE, Pernambuco)

<https://acervos.ufpe.br/carlosestevao/>

Tramas, grafismos e artefatos com formas geométricas:

Museu Antropológico da Universidade Federal de Goiás (UFG, Goiás)

<https://acervo.museu.ufg.br/acervoetnografico/>



COMO CONDUZIR

1. Comece a atividade explicando que muitas culturas criam padrões e formas que se repetem em objetos cotidianos, rituais e artísticos.
2. Mostre exemplos (impressos ou projetados) de **coleções** disponíveis nos sites das **coleções** e acervo de referência.
3. Peça que as crianças observem: “que formas vocês conseguem ver nesses trançados, nas cerâmicas, nos tecidos, nos adornos, nos cordões, nos utensílios, nos objetos diversos ou nas pinturas corporais? Triângulos? Linhas? Círculos? formas de letras como ‘L’?”

CONSTRUÇÃO DO DOMINÓ

1. Consulte os acervos das instituições listadas na base de dados das Coleções Etnográficas e selecione um repertório de padrões visuais observados nos objetos dessas **coleções**.
2. Prepare esse repertório para ser apresentado aos estudantes: arquivos para projeção em tela, impressão de imagens selecionadas etc.
3. Selecione também um repertório de formas geométricas simples (como triângulo, círculo, quadrado, espiral).
4. Providencie antecipadamente, ou prepare com os estudantes, as bases para as peças do dominó. O layout das peças pode ser baixado e impresso no link disponível na seção “Materiais complementares” logo adiante. Colem em papel rígido (caixas de leite ou papelão) e depois recortem as folhas com os modelos impressos para obter a base das peças do dominó.
5. Distribua as peças entre a turma.
6. Nesse momento, mostre aos estudantes o repertório de padrões visuais e o repertório de figuras geométricas. Oriente-os a escolherem, a partir dos repertórios, uma figura geométrica e um padrão visual para cada peça do dominó. Uma das figuras vai na metade superior do retângulo, a outra figura vai na metade inferior do retângulo. Por exemplo: na metade superior um círculo, na metade inferior um grafismo Iny-Karajá (se desejar, mostre peças de dominó tradicional para exemplificar essa distribuição).
7. As figuras podem ser:
 - 1) desenhadas diretamente nas peças já preparadas ou
 - 2) desenhadas/impressas em outro papel e depois coladas nas peças.
8. Peça para cada estudante ou equipe criar duas ou três peças, sem repetir o mesmo par de figuras.



O JOGO

Reúna as peças criadas pelos estudantes e use-as como em um jogo de dominó tradicional:

1. as peças devem ser embaralhadas e distribuídas em quantidades iguais a cada jogador;
2. com os participantes sentados em círculo, sorteia-se quem será o primeiro a colocar uma peça na mesa e define-se a ordem (sentido horário ou anti-horário) das jogadas sucessivas;
3. na sua vez, cada jogador deve tentar conectar uma de suas peças às peças com extremidades abertas que já estão na mesa. A conexão só é permitida entre figuras iguais. Por exemplo: círculo com círculo, trançado com trançado;
4. se um jogador não tem em mãos uma peça que corresponda ao que está na mesa, fica sem jogar;
5. ganha quem acabar primeiro com as peças que tem nas mãos.



INVESTIGAÇÃO NA BASE DE DADOS

Depois do jogo, Etina propõe um novo desafio:

“agora, vamos descobrir onde estão essas coleções no Brasil!”



A turma acessa a base de dados das Coleções Etnográficas, localiza no mapa as instituições mencionadas e registra qual cidade ou região abriga a **coleção** de onde foi reproduzido o padrão visual utilizado na confecção das peças de dominó. Você pode montar um mapa coletivo da turma, colando pequenos marcadores coloridos para representar as instituições encontradas.



ATIVIDADE COMPLEMENTAR

“PADRÕES PELO BRASIL”

Com o mapa pronto, divida a turma em cinco equipes, atribua uma região do Brasil (Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste ou Sul) a cada equipe e peça que escolham, na base de dados das Coleções Etnográficas, uma instituição localizada na respectiva região. Feito isso, a equipe deve

acessar o site da instituição e buscar uma imagem real de objeto de acervo que contenha algum tipo de padrão geométrico e, com base nele, criar uma nova peça de dominó. Essas novas peças podem ser adicionadas ao conjunto original, ampliando o jogo com a diversidade cultural do país.

ENCERRAMENTO

Converse sobre a presença da matemática e de suas formas nas coisas criadas pelos povos do Brasil, desde os objetos trançados, as cerâmicas e as tecelagens até as pinturas corporais. Mostre que,

ao jogar e pesquisar, os estudantes descobriram não só as figuras geométricas, mas também a geografia dos **museus** e **coleções** que preservam essas histórias.

“Quando a gente aprende a olhar para as formas da cultura, descobre que a matemática é uma linguagem que o Brasil inteiro fala — em linhas, cores e simetrias.”



MATERIAIS COMPLEMENTARES

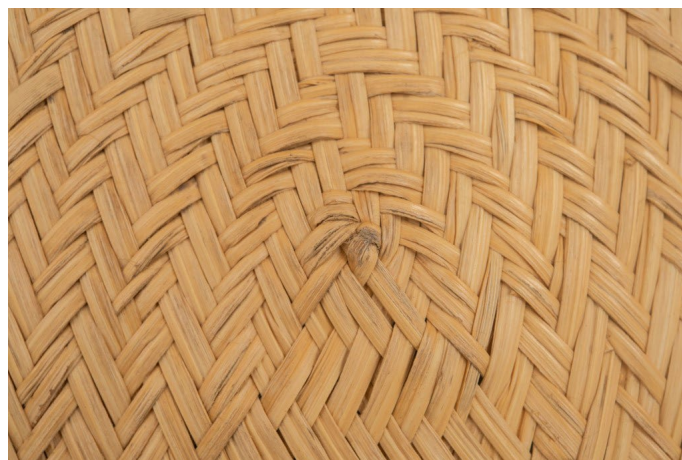
- **Site da base de dados** das Coleções Etnográficas no Brasil:
<https://colecoesetnograficas.uff.br/>
- **Layout das peças de dominó** — arquivos para imprimir e recortar:
<https://colecoesetnograficas.uff.br/difusao/#didatico>



CANTINHO DE CURIOSIDADES

Povos indígenas e artesãos usam formas geométricas em cestarias, tecelagens e pinturas há séculos. A matemática também mora na arte e nas tradições!

Esta imagem é um detalhe de um abanador (leque) do povo Macuxi, objeto presente no acervo do Museu Nacional dos Povos Indígenas. A partir dela é possível identificar formas elementares como a reta ou o retângulo e ainda pensar essas formas em relação umas com as outras. Por exemplo, de que modo elas ocupam o espaço da imagem?



Abano trançado

*Fonte: Museu Nacional dos Povos Indígenas
(Funai, Rio de Janeiro).*

Clique na imagem para acessá-la no contexto original.

RECURSOS ADICIONAIS

- **Você conhece o *Dicionário do artesanato indígena* (Ribeiro, 1988)?** Trata-se de uma importante e pioneira publicação da antropóloga Berta Ribeiro (1924-1997) que compila um amplo conjunto de verbetes e informações sobre artefatos indígenas das mais variadas categorias, desde instrumentos musicais e objetos ritualísticos até utensílios do cotidiano, como aqueles usados na preparação da comida. Conta ainda com ilustrações do arquiteto Hamilton Botelho e consiste em uma fonte primorosa para consulta e conhecimento da cultura indígena do nosso país. Ao abordar esse tema, tenha em mãos, em suporte físico ou digital, o referido dicionário. Além de ajudar em sua atividade docente, é um material interessante para apresentar, folhear e percorrer junto com os estudantes.

Disponível em:

<https://archive.org/details/ribeiro-1988-dicionario-do-artesanato-indigena/page/n9/mode/2up>.

- **O Tainacan é um software livre para criação de repositórios de acervos digitais** adotado por muitas instituições brasileiras. Ao clicar na figura do abano do povo Macuxi mostrada logo antes, você acessa a fotografia armazenada no acervo que o Museu Nacional dos Povos Indígenas mantém na base de dados do Tainacan. Para conhecer outras instituições e suas coleções digitais abrigadas no Tainacan, acesse o



menu “Casos de uso” no site do software e aproveite os filtros temáticos para encontrar mais facilmente os itens de seu interesse.

Disponível em:

https://tainacan.org/casos-de-uso/?perpage=12&view_mode=records&paged=1&order=DESC&orderby=date&fetch_only_meta=3112%2C6434%2C6373%2C6408%2C6413&fetch_only=thumbnail

- **O artigo “Ensino de Matemática e patrimônio histórico-cultural: possibilidades didáticas interdisciplinares”**, de Iran Mendes e Rita Gil (2011), propõe abordagens didáticas do patrimônio histórico-cultural de cunho imigrante da cidade de Belém do Pará como ponto de partida para o ensino de tópicos da disciplina de matemática nas escolas. Para isso, toma como ponto de referência a obra do arquiteto bolonhês Antonio José Landi. Segundo o artigo, no século XVIII Landi “projetou e concretizou um padrão arquitetônico para a referida cidade, deixando um rico acervo de obras caracterizadas por uma disciplina neopaladiana, composição marcada pela regularidade da modulação e modernatura, com os ornatos parcimoniosamente usados segundo uma linguagem rococó, notadamente nas portadas e nas janelas” (Mendes; Gil, 2011, p. 2). Inspire-se neste caso e construa outros jogos de dominó substituindo os referenciais da arte indígena por outro padrão cultural presente nos acervos etnográficos digitalizados. É possível abordar diferentes assuntos da disciplina de matemática a partir do patrimônio cultural e das coleções etnográficas.

Disponível em:

https://xiii.ciaem-redumate.org/index.php/xiii_ciaem/xiii_ciaem/paper/viewFile/1520/639.



CAPÍTULO 3

CIÊNCIAS DA NATUREZA



COM MAPEKA,
A BIÓLOGA DAS FLORESTAS E
DOS SABERES DA TERRA

A TERRA FALA EM FOLHAS, VENTOS,
ÁGUAS E CANTOS!

Neste terceiro capítulo, Mapeka, indígena **Iny-Karajá** e bióloga, convida docentes e estudantes a desenvolverem uma escuta atenta do mundo natural. A partir de sua vivência em aldeia e de sua formação científica, Mapeka apresenta a Ciência da Natureza como um campo de conhecimento que nasce tanto da observação sistemática quanto da relação respeitosa com os ciclos da vida.

A identidade de Mapeka permite trabalhar a área de Ciências da Natureza a partir de uma perspectiva intercultural que reconhece o diálogo entre os saberes tradicionais indígenas e a ciência ensinada na escola. Natureza, aqui, não é um objeto distante de estudo, mas um sistema vivo do qual fazemos parte.

Para iniciar o capítulo de forma lúdica, você pode propor um momento de sensibilização, convidando a turma a fechar os olhos e imaginar os sons de uma floresta: o vento, os pássaros, a água, os insetos. Em seguida, pode retomar a apresentação de Mapeka no Livro do Estudante, estimulando uma conversa com perguntas como:

Como a natureza fala com a gente?

O que conseguimos aprender só observando?

Outra possibilidade é levar pequenos elementos naturais para a sala de aula — folhas, sementes, pedras, imagens de animais — e propor uma observação guiada, incentivando as crianças a descreverem formas, cores, texturas e possíveis funções desses elementos no ambiente. Esse exercício prepara a turma para compreender a investigação científica como um processo que começa pela curiosidade e pela atenção.





Ao longo do capítulo, Mapeka apresenta a Ciência da Natureza como um caminho de observação, questionamento e responsabilidade. Com o apoio da base de dados das Coleções Etnográficas, os estudantes conhecem registros que mostram como povos indígenas e **comunidades tradicionais** cuidam dos recursos naturais de forma equilibrada, respeitando os ciclos da vida e os territórios.

O docente atua como mediador do diálogo entre ciência e cultura, ajudando os estudantes a perceberem que o conhecimento científico pode se fortalecer quando dialoga com saberes ancestrais. Esse olhar contribui para o desenvolvimento de atitudes de respeito, cuidado ambiental e responsabilidade coletiva.

AVENTURA NA FLORESTA DOS PÁSSAROS: DESCOBRINDO MUSEUS E COLEÇÕES DE ARTE PLUMÁRIA

TURMAS DO
4º AO 5º ANO

CRIANÇAS DE
9 A 10 ANOS

Nesta atividade, Mapeka convida os estudantes a embarcarem em uma jornada pelo Brasil das aves e das plumas. Durante o percurso, a turma vai aprender sobre a relação entre as aves brasileiras e a arte plumária indígena, conhecendo o valor cultural das penas, seu uso nas celebrações e a importância da preservação das espécies.

A aventura acontece por meio de um jogo de tabuleiro em que cada parada representa uma região do Brasil e um conjunto de **coleções etnográficas** mapeadas na base de

dados das Coleções Etnográficas. O jogo é composto por cartas com informações sobre aves e cartas com informações sobre artefatos. Com o apoio dessas cartas, os estudantes exploram curiosidades, respondem perguntas e aprendem a navegar na base de dados para descobrir onde estão os **museus** e **coleções** que guardam registros da arte plumária.





AVENTURA NA FLORESTA DOS PÁSSAROS

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

OBJETIVO

Explorar a diversidade da arte plumária indígena e das aves brasileiras, estimulando o uso da base de dados das Coleções Etnográficas no Brasil para identificar

instituições, **coleções** e regiões relacionadas à tipologia “indígena” e ao suporte “artefatual”.

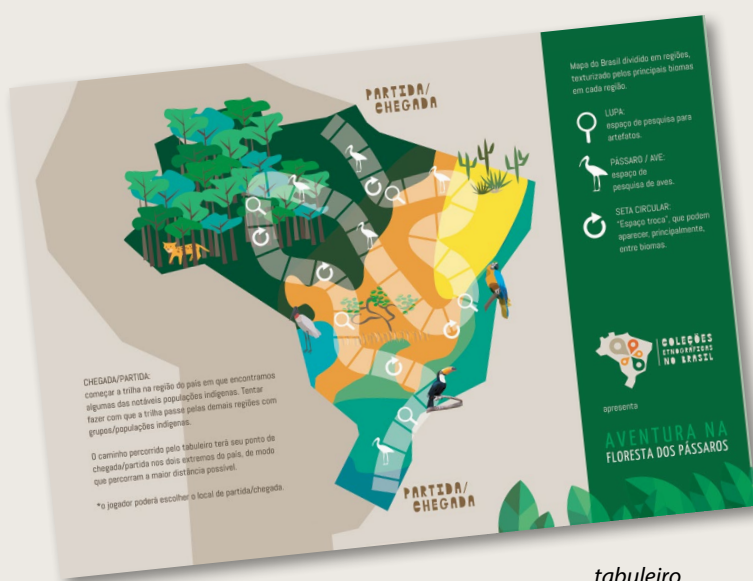
RECURSOS NECESSÁRIOS

Materiais disponibilizados virtualmente para impressão (link logo a seguir, na seção “Materiais complementares”):

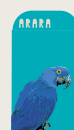
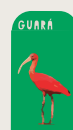
- tabuleiro da Aventura das Plumas;
- 9 cartas de aves;
- 9 cartas de artefatos (baseadas na **coleção** do Museu Nacional dos Povos Indígenas — antigo Museu do Índio, Funai, Rio de Janeiro);
- fichas de plumas coloridas.

Outros materiais para o jogo:

- pinos;
- dados virtuais ou físicos.
- dispositivos com acesso à internet para consulta à base de dados das Coleções Etnográficas no Brasil.



tabuleiro



pinos



dados



cartas de aves



cartas de artefatos



fichas de plumas



AVENTURA NA FLORESTA DOS PÁSSAROS



PREPARAÇÃO

1. Faça uma pesquisa na base de dados das Coleções Etnográficas, identificando coleções e museus com acervo digitalizado referente às culturas indígenas do Brasil. Pesquise, por exemplo, no [**acervo etnográfico digitalizado dos povos indígenas no Brasil**](#) (Museu Nacional dos Povos Indígenas/Museu do Índio, FUNAI). Selecione artefatos construídos com plumária, identificando as aves que fornecem as penas utilizadas. Pesquise mais sobre essas aves e também sobre os artefatos: região de ocorrência, características singulares, importância para as pessoas e para o ecossistema da região etc. Monte as cartas e elabore as perguntas de forma que possam contribuir para o ensino dos tópicos que deverão ser desenvolvidos nas aulas. Imprima o tabuleiro e as cartas de aves e artefatos.
2. Organize a turma em pequenos grupos. Explique as regras do jogo e que, nesse jogo, cada grupo será uma equipe de pesquisadores viajando pelas regiões do Brasil.
3. Antes de iniciar a partida, apresente brevemente o site da base de dados das Coleções Etnográficas no Brasil, mostrando como localizar:
 - instituições por região;
 - [**coleções**](#) por tipologia (ex.: indígena);
 - suportes materiais (ex.: artefatos);
 - e como usar a geolocalização para descobrir [**museus**](#) próximos ou distantes.

COMO JOGAR

- Monte o tabuleiro, separe a quantidade de pinos correspondente à quantidade de grupos formados.
- Misture e empilhe as cartas de aves e de artefatos, com a face virada para baixo.
- Cada grupo escolhe um pino representando uma ave brasileira.
- Com o dado físico ou virtual, os grupos sorteiam a ordem em que jogarão.
- Na sua vez, cada grupo joga o dado e percorre, no tabuleiro, a quantidade de casas indicada pelo número sorteado no dado.
- Na trilha do tabuleiro há espaços neutros (apenas de avanço) e espaços especiais, nos quais o jogador precisa responder perguntas das cartas.
- Ao cair em um espaço de perguntas, o jogador e seu grupo devem retirar uma carta do monte de cartas e responder a pergunta ali indicada.
- Cada acerto rende 1 ficha de pluma colorida. Quem não conseguir responder, passa a vez — mas todos podem ajudar, estimulando o aprendizado colaborativo.
- O jogo termina quando todos os grupos chegam ao final da trilha. Ganha quem tiver o maior número de fichas de plumas, símbolo do conhecimento conquistado.



AVENTURA NA FLORESTA DOS PÁSSAROS



EXEMPLOS DE CARTAS E PERGUNTAS PARA MONTAR O SEU JOGO

- **Cartas de aves:**

apresentam curiosidades sobre aves do Brasil (uirapuru, arara, seriema, ema, tuiuiú, entre outras). As perguntas levam os estudantes a pesquisar em livros da biblioteca escolar ou fontes digitais sobre o habitat, comportamento e importância cultural dessas aves.

Exemplo: uirapuru

“Qual a importância dessa ave para os povos indígenas?”



- **Cartas de artefatos:**

inspiradas na **coleção** de arte plumária dos Iny-Karajá custodiada pelo Museu Nacional dos Povos Indígenas; cada carta apresenta uma curiosidade sobre um artefato (cocares, brincos, coifas ou leques) e uma pergunta relacionada ao uso da base de dados das Coleções Etnográficas no Brasil.

Exemplo: coroa vertical emplumada (latenira)

“Encontre o Museu Nacional dos Povos Indígenas (RJ) no banco de dados das Coleções Etnográficas e veja em quais acervos há itens feitos pelo povo Iny-Karajá.”

EXEMPLOS DE DESAFIOS PARA PESQUISAR AVES E ARTEFATOS NA BASE DE DADOS DAS COLEÇÕES ETNOGRÁFICAS E MONTAR AS CARTAS DO JOGO COM A TURMA

- “Procure na base de dados 3 **coleções** de grupos indígenas na sua região.”
- “Descubra 2 **coleções** que utilizam o suporte material ‘artefatual’.”
- “Encontre 3 **museus** que existem no seu estado.”
- “Use a geolocalização e descubra o **museu** mais próximo (ou o mais distante) de você.”
- “Escolha um **museu** na base de dados e leia em voz alta a breve descrição do acervo.”



ENCERRAMENTO E REFLEXÃO

Encerrado o jogo, você pode conduzir uma conversa final estimulada pelas seguintes perguntas:

- em quais regiões do Brasil encontramos mais **coleções** indígenas?
- quais **museus** ou instituições nós descobrimos?
- o que aprendemos sobre as aves e os povos que usam as plumas de aves em seus artefatos?

ATIVIDADE COMPLEMENTAR MAPA DAS PLUMAS DO BRASIL

Após o jogo, convide a turma a construir um mapa coletivo da pesquisa, assinalando os **museus** e as regiões identificadas durante a atividade. Peça que os estudantes marquem os locais com uma pluma colorida e o nome da instituição, criando um painel de descobertas culturais.



INSTRUÇÕES PARA O PROFESSOR

1. **O tabuleiro, os pinos, as cartas e as fichas de plumas** para o jogo estão disponíveis para download e impressão logo abaixo, em “Materiais complementares”.
2. **Os pinos** (para percorrer os espaços do tabuleiro) também podem ser emprestados de outro jogo, ou você pode usar tampas de garrafa, pedrinhas e outros objetos pequenos.
3. **Antes do jogo**, explore brevemente o site da base de dados das Coleções Etnográficas no Brasil junto com os estudantes.
4. **Durante as pesquisas**, incentive o uso de fontes seguras (sites de **museus**, plataformas educativas e bibliotecas digitais).
5. **Ao final**, destaque que cada acervo mapeado representa um pedacinho da história viva dos povos e da biodiversidade do Brasil.



MATERIAIS COMPLEMENTARES

- **Site da base de dados** das Coleções Etnográficas no Brasil:
<https://colecõessetnograficas.uff.br/>.
- **Tabuleiro + pinos + cartas aves + cartas artefatos + ficha de plumas** — arquivos para imprimir e recortar:
<https://colecõessetnograficas.uff.br/difusao/#didatico>.

CANTINHO DE CURIOSIDADES

Na floresta, cada som, cor e cheiro tem um papel. As aves ajudam a espalhar sementes e manter as matas sempre vivas!

Você conhece o portal **Povos Indígenas no Brasil**? É um programa resultante de ações que objetivam o reconhecimento e preservação da herança indígena em nosso país. Trata-se de um site que reúne diversos conteúdos

importantes como verbetes, textos, tabelas, gráficos, mapas e listas com dados, além de fotografias, notícias, informações e análises sobre todos os povos indígenas presentes no Brasil, suas realidades e territórios. Nele você poderá saber mais sobre a etnia Karajá, Iny ou Karajá do Norte.

Disponível em:

https://pib.socioambiental.org/pt/P%C3%A1gina_principal.

RECURSOS ADICIONAIS

- **Dicionário do artesanato indígena**
Uma fonte importante para consulta e conhecimento da cultura indígena brasileira a partir dos artefatos é o *Dicionário do artesanato indígena*, da antropóloga Berta Ribeiro (1988), já sugerido no Capítulo 2.

Disponível em:

<https://archive.org/details/ribeiro-1988-dicionario-do-artesanato-indigena/page/n9/mode/2up>.

- **Troque as cartas de pássaros e plumagens por outras**
Utilize o mesmo tabuleiro com os biomas brasileiros e troque as cartas de pássaros e plumagens por outras cartas que você mesmo pode criar, por exemplo, cartas de artefatos referentes à culinária indígena e cartas sobre alimentos típicos de cada bioma, tradicionalmente

utilizados pelas diversas comunidades indígenas e consumidos também pelas populações não indígenas das diversas regiões do Brasil. Um exemplo de alimento é a mandioca (*Manihot esculenta*), mais precisamente o tipo mandioca-brava. Depois de ralada, essa raiz é desidratada em um artefato indígena chamado tipiti, “cesto coador”, uma espécie de espremedor confeccionado com um trançado de palhas diversas, em formato de “cobra”. A tecnologia desse artefato permite a retirada do líquido venenoso do tubérculo para a produção de farinha de mandioca e tucupi, por exemplo. Pesquise sobre outros artefatos indígenas na base de dados das Coleções Etnográficas e em outras fontes para criar outros jogos de cartas. Aproveite nosso tabuleiro com os biomas brasileiros para relacionar a eles outras referências ligadas à cultura indígena e à **cultura popular** como um todo.



- **Jogo Parque Xingu**

Conheça também o jogo Parque Xingu. Esse jogo foi desenvolvido por Márcia de Souza da Silva Maia (2016) em sua dissertação de mestrado intitulada *Parque Indígena do Xingu. Um jogo para a lei 11.645/2008*, defendida em 2016. É recomendado para crianças acima de 10 anos, ou seja, prestes a ingressar ou recém-ingressantes no Ensino Fundamental II. Trata-se de um jogo de tabuleiro no qual os participantes devem colaborar para defender o território indígena do Xingu. Conforme a autora resume no trabalho, “através deste jogo, o aluno terá acesso a dados sobre algumas etnias do Parque Indígena do Xingu (PIX) e a temas que as envolvem, tais como formação e disputa de território; relação entre indígenas e natureza; relação entre diferentes indígenas entre si; relação entre indígenas e o restante da sociedade. O jogo pretende construir uma perspectiva histórica diferenciada, afastando-se do modelo de narrativa linear que apresenta verdades e promovendo uma percepção de história dinâmica, permeada por conflitos e questões não resolvidas, expressando que a história é mudança. O jogo aposta na apresentação dos indígenas como protagonistas na sociedade contemporânea” (Maia, 2016, p. 5). Toda

a explicação sobre o jogo, sobre as diversas etnias que compõem a sua dinâmica, e sobre os elementos característicos dessas etnias — alimentos, territórios, objetos — encontram-se na dissertação. Para usar esse recurso em sala de aula, baixe o arquivo no link a seguir e procure, no sumário, a seção com os desenhos do tabuleiro, das cartas e de outras peças do jogo. Aproveite essa fonte de inspiração e informação sobre a cultura indígena acessível gratuitamente para ser impressa e montada por docentes e estudantes.

Disponível em:

<http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/145455>.

- **Caixas Educativas do Museu da Universidade Federal do Rio Grande do Sul**

Inspire-se nas Caixas Educativas do Museu da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, com destaque para as caixas “Os Guarani Mbyá” e “12.000 Anos de História: arqueologia e pré-história do Rio Grande do Sul”. Elas estão recheadas de informações, objetos, áudios e outras mídias sobre os temas, e têm acesso virtual.

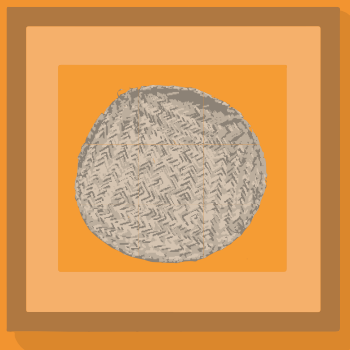
Disponível em:

<https://www.ufrgs.br/museu/materiais-educativos/>



CAPÍTULO 4 CIÊNCIAS HUMANAS

COM ETNA COLETTI,
A MUSEÓLOGA DAS
MEMÓRIAS



ABRA AS PORTAS DOS MUSEUS E DAS LEMBRANÇAS!

Neste capítulo, Etna Coletti, museóloga, viajante e imigrante italiana, convida docentes e estudantes a explorarem as Ciências Humanas a partir daquilo que muitas vezes passa despercebido: os objetos do cotidiano, as festas, as tradições e as memórias que atravessam o tempo.

A trajetória de Etna, marcada pela experiência da imigração e pelo trânsito entre culturas, permite trabalhar as Ciências Humanas sob a perspectiva da diversidade cultural, da memória e das transformações históricas. Os objetos, mesmo os mais simples, são apresentados como documentos vivos capazes de revelar modos de vida, valores, crenças e formas de organização social.

Para iniciar o capítulo de forma lúdica, você pode propor uma atividade de sensibilização, convidando os estudantes a trazerem para a sala de aula um objeto significativo de casa

(ou imaginar um, caso não seja possível trazê-lo). Em roda, cada criança pode contar uma pequena história sobre o objeto: de quem é, para que serve, quando é usado e por que é importante. A apresentação da personagem Etna Coletti pode vir logo em seguida, por meio da leitura do Livro do Estudante, estimulando perguntas como:

Será que os objetos dos museus também têm histórias?

Será que eles possuem vida própria?

***Quem usou esses objetos?
Em que época? Em que lugar?***

Como foram parar no museu?

Qual a importância dos museus e suas coleções para a cultura popular?



Esse momento ajuda a turma a compreender que estudar Ciências Humanas é investigar as relações entre pessoas, objetos, tempo e espaço. Ao longo do capítulo, Etna conduz os estudantes a observarem como os grupos humanos constroem seus costumes, celebram datas importantes, organizam suas vidas e transformam suas tradições ao longo do tempo. E com o apoio da base de dados das Coleções Etnográficas, a turma pode entrar em contato com coleções

desse tipo de objeto preservadas em museus e instituições culturais de diferentes regiões do Brasil.

O docente atua como mediador da investigação histórica e cultural, incentivando a curiosidade, a comparação entre culturas e a valorização da diversidade, e mostrando que a história não está apenas nos livros, mas também nos objetos, nas festas e nas práticas do cotidiano vivido pelos estudantes.

JOGO DA MEMÓRIA CULTURAL: AS COLEÇÕES DO BRASIL

TURMAS DO
4º AO 5º ANO

CRIANÇAS DE
9 A 10 ANOS

Nesta atividade, Etna Coletti propõe um Jogo da Memória Cultural inspirado em *coleções etnográficas* brasileiras que revelam a riqueza e a diversidade dos povos do nosso país. Cada carta do jogo representa uma *coleção* museológica real, e o desafio da turma será pesquisar, observar e relacionar imagens e informações desses

conjuntos, que podem ser encontrados na base de dados das Coleções Etnográficas no Brasil.

A atividade aproxima os estudantes do trabalho dos *museus* e mostra que os objetos e *coleções* são testemunhos vivos da história, da fé, das festas, do trabalho e da arte dos povos.

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

OBJETIVO

Estimular o olhar investigativo e a memória visual das crianças, promovendo o reconhecimento da diversidade cultural brasileira por meio da pesquisa em acervos etnográficos disponíveis digitalmente.

RECURSOS NECESSÁRIOS

- Papelão, caixa de sapatos ou outro papel rígido para confeccionar as cartas do jogo.
- Papel para desenhar ou imprimir as cartas.
- Tesoura, cola, lápis, lápis de cor, canetinhas etc.
- Dispositivos com acesso à internet.
- Quadro e canetas.



COLEÇÕES SUGERIDAS PARA O JOGO

Museu Nacional dos Povos Indígenas (antigo Museu do Índio, Funai, Rio de Janeiro)

<http://antigo.museudoindio.gov.br/pesquisa/acervo-online>

Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo (MAE-USP, São Paulo)

<https://mae.usp.br/acervo-on-line/>

Coleção Carlos Estevão de Oliveira (UFPE/MEPE, Pernambuco)

<https://acervos.ufpe.br/carlosestevao/>

Museu Antropológico da Universidade Federal de Goiás (UFG, Goiás)

<https://acervo.museu.ufg.br/acervoetnografico/>

PREPARAÇÃO

1. **Oriente os estudantes a pesquisar**, em duplas ou grupos, imagens e informações de **coleções** de objetos cotidianos, como os que já exemplificamos neste capítulo, nos acervos digitais listados na base de dados das Coleções Etnográficas no Brasil (veja as sugestões logo acima).
2. **Cada grupo deve escolher duas coleções** diferentes — por exemplo, uma do MAE-USP e outra do Museu Nacional dos Povos Indígenas — e selecionar duas imagens ou

objetos, uma de cada **coleção**. A partir dessas imagens, os estudantes criam pares de cartas, sendo uma carta com a imagem do objeto (impressa ou desenhada) e outra com as informações sobre esse objeto: nome da **coleção** em que está custodiado, instituição e localidade. O desenho ou impressão podem ser feitos em papel sulfite, que depois deve ser colado no papel mais rígido (papelão, caixa de leite) para que as cartas fiquem firmes. Etna pode apresentar a atividade como uma viagem pelos museus do Brasil, incentivando os estudantes a pensar sobre o que cada objeto revela a respeito do povo que o produziu.





COMO CONDUZIR

1. **Monte o jogo** com os pares criados pela turma e organize uma rodada coletiva.
2. **As cartas devem ficar viradas para baixo** e, a cada rodada, os estudantes viram duas cartas tentando encontrar o par correto — a carta com a figura do objeto e a carta com informações sobre esse objeto. Durante o jogo, incentive a observação e a conversa:
 - “De que região do Brasil será essa **coleção**?”
 - “O que esse objeto pode contar sobre a vida das pessoas que o criaram?”
3. **Após o jogo**, Etna lança o Desafio dos Museus do Brasil:
4. **Os estudantes, com sua ajuda, acessam o site das Coleções Etnográficas** e procuram as coleções que utilizaram no jogo, registrando as informações em um quadro coletivo:
 - nome da **coleção**;
 - nome do **museu**;
 - estado e região do país em que está localizado o **museu**;
 - uma curiosidade ou reflexão sobre o que aprenderam.

“agora que já conhecemos algumas coleções, vamos descobrir quantas delas estão registradas na base de dados das Coleções Etnográficas no Brasil e em quais instituições estão localizadas!”





ENCERRAMENTO

Finalize a atividade com uma roda de conversa sobre a importância dos museus e coleções na preservação das diversas culturas e **memórias** do Brasil. Mostre às crianças que, ao jogar e pesquisar,

elas estão se transformando em pequenas curadoras, aprendendo a ver, comparar e cuidar da herança cultural dos povos brasileiros.

CANTINHO DE CURIOSIDADES

Um **museu** é como um representante da sociedade civil. É um grande guardião de **memórias**. Cada objeto guardado nele suscita histórias diversas. Em 2022, o Conselho Internacional de Museus chegou à mais recente definição de **museu**. Essa definição está sendo adotada no Brasil e em grande parte do mundo ocidental para nortear o sentido

dessa instituição de **memória** cultural. Qual será essa nova definição?

Confira no Glossário ou aqui:

<https://www.icom.org.br/nova-definicao-de-museu-2/>.

RECURSOS ADICIONAIS

- **Os museus são instituições de cultura** que integram as redes de relações sociais com atuação importante na construção e reconstrução da **memória coletiva**. Ao tratar o tema dos **museus** ao longo deste almanaque, propomos que você estimule uma conversa com a turma sobre o papel dos **museus** em suas comunidades. Por exemplo: qual deve ser a importância do **museu**? Que relações ele estabelece com as Ciências Humanas? Quais críticas podemos fazer a essa instituição? Que **museu** os estudantes construiriam para suas cidades?
- **O Era Virtual é uma plataforma que permite visitas virtuais** a exposições e museus de diversos lugares do Brasil, como o Museu Casa de Cora Coralina, localizado na cidade de Goiás (GO). Proponha à turma navegar por algumas dessas instituições para que possam conhecer melhor os diferentes tipos de **museus**.

Disponível em:
<https://www.eravirtual.org/>



- **O Google Arts and Culture disponibiliza acesso digital a diversas coleções do Brasil e do mundo.** Uma delas é a Coleção Nosso Sagrado, presente no Museu da República (RJ). A **coleção** reúne 519 objetos de religiões afro-brasileiras, como umbanda e candomblé, que foram confiscados sob ação policial nas casas de santo entre 1890 e 1946, no Rio de Janeiro. Aprofunde a pesquisa sobre essa **coleção** junto à sua turma e a incorpore no jogo da memória.

Disponível em:

<https://artsandculture.google.com/story/mwWx9m6ZCuqk5A?hl=pt-BR>.

Os objetos museológicos que integram

as coleções de bens culturais foram pensados pelas Ciências Humanas de diferentes modos ao longo do tempo. Os estudos do campo da Antropologia, por exemplo, interessam-se pelos aspectos agentivos que as coisas podem ter, ou seja, pelo seu potencial de nos impactar. Proponha esse ponto para enriquecer a reflexão da turma no momento do debate inicial, quando os estudantes estarão mostrando objetos que são singulares para si mesmos ou para suas famílias. Vocês verão que nem sempre é um aspecto da materialidade aquilo que destaca um objeto de outro, mesmo quando se trata de objetos idênticos. Para saber mais, consulte a publicação “Arte ou artefato? Agência e significado nas artes indígenas”, da professora e pesquisadora Els Lagrou (2010).

Disponível em:

https://leiaarqueologia.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/08/lagrou_els._2010.pdf.



CAPÍTULO 5

ENSINO RELIGIOSO



COM MARIA COLETE,
A HISTORIADORA DAS
TRADIÇÕES E DOS VALORES

O SAGRADO MORA NO CUIDADO,
NA ESCUTA E NO ENCONTRO.

No quinto capítulo do Almanaque do Mapeco, Maria Colete, historiadora e caiçara da Costa Verde, região litorânea no Rio de Janeiro, convida docentes e estudantes a percorrerem as trilhas do Ensino Religioso a partir das experiências do cotidiano, das tradições comunitárias e dos valores que orientam a vida em sociedade.

A trajetória de Maria Colete é marcada pela convivência com ladainhas, procissões, cirandas e rituais ligados ao mar. Esse perfil da personagem permite trabalhar o Ensino Religioso sob uma perspectiva não confessional, centrada no respeito à diversidade, na valorização das diferentes crenças e na compreensão do sagrado como dimensão cultural, ética e relacional.

Para iniciar o capítulo de forma lúdica, você pode propor uma roda de conversa sensível, convidando os estudantes a refletirem sobre:

O que faz você se sentir cuidado?

O que é importante respeitar?

Onde aprendemos a conviver com os outros?



Outra possibilidade é apresentar imagens, sons ou pequenas narrativas relacionadas a festas, rituais ou momentos de celebração (sem vínculo confessional específico). A partir delas, estimule os estudantes a perceberem que o sagrado pode se manifestar em gestos simples, no cuidado com as pessoas, com a natureza e com a comunidade.

A leitura compartilhada da apresentação de Maria Colete no Livro do Estudante ajuda a situar a turma nesse universo, reforçando que espiritualidade também é escuta, acolhimento e convivência. E ao longo do capítulo, a personagem conduz os estudantes a conhecerem tradições, valores e crenças de diferentes povos e religiões, sempre com foco no diálogo, no respeito e na empatia.

Com o apoio da base de dados das Coleções Etnográficas, a turma entra em contato com registros de festas, orações, cantos, objetos e práticas culturais que expressam diferentes formas de vivenciar o sagrado no Brasil. O docente atua como mediador desse diálogo intercultural, garantindo que as atividades promovam a escuta respeitosa, o reconhecimento das diferenças e a valorização do que une as pessoas. Essa mediação é fundamental para evitar hierarquizações entre crenças para reforçar os princípios de convivência democrática previstos na BNCC.

CAÇA AOS TESOUROS RELIGIOSOS

TURMAS DO
3º ANO

CRIANÇAS DE
8 A 9 ANOS

Nesta atividade, Maria Colete nos guia em uma jornada pelos valores que unem as pessoas. A aventura começa com um caça-palavras em que os estudantes vão procurar termos que referem princípios éticos como *respeito, solidariedade, justiça, paz, empatia, amor, cooperação, diversidade, igualdade e cuidado*. Depois, a missão continua com uma investigação na base de dados das Coleções

Etnográficas no Brasil, para descobrir quantas e quais **coleções** estão registradas com a tipologia “religioso”. Assim, as crianças aprendem que os valores humanos aparecem também nos objetos, nas cerimônias e nas expressões culturais que fazem parte da fé e da história dos povos do nosso país.

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

OBJETIVO

Refletir sobre princípios éticos universais e estimular a pesquisa sobre **coleções** culturais relacionadas à dimensão religiosa no Brasil, aproximando os estudantes do universo museológico e da diversidade de expressões de fé.



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Caça-palavras impresso em folhas de papel ou projetado em tela para toda a turma.
- Quadro e canetas.
- Dispositivos com acesso à internet para consulta ao site das Coleções Etnográficas no Brasil.
- Folhas de papel para o “Diário de Pesquisa da Maria Colete”.

PREPARAÇÃO

Elabore o caça-palavras com termos ligados a valores éticos, como respeito, solidariedade, justiça, paz, empatia, amor, cooperação, diversidade, igualdade e cuidado. Se desejar, acrescente palavras que dialoguem com tradições religiosas estudadas na turma, sempre mantendo o foco na ética, na convivência e na diversidade cultural. Há sites gratuitos que geram automaticamente caça-palavras em português. Basta inserir a lista de palavras com as quais você deseja trabalhar e

o sistema cria o diagrama pronto para impressão ou projeção em sala. Esses recursos permitem personalizar o nível de dificuldade e adaptar o material às necessidades da turma.

Algumas opções práticas são:

- <https://www.geniol.com.br/palavras/caca-palavras/criador/>;
- <https://rachacuca.com.br/palavras/caca-palavras/criar/>;
- <https://puzzel.org/pt/wordseeker/build?menu=content>.

COMO CONDUZIR

1. **Comece com uma conversa** sobre o que são valores e princípios éticos, perguntando: “quais atitudes ajudam as pessoas a viver bem em grupo?” Registre as respostas e, em seguida, entregue o caça-palavras.
2. **Os estudantes podem jogar** individualmente, em duplas ou em pequenos grupos. Quando todos terminarem, Maria Colete lança um novo desafio: “agora que encontramos as palavras que representam valores importantes, vamos investigar onde esses valores aparecem nas **coleções** dos **museus** brasileiros! Quantas
3. **Os estudantes, com o seu apoio, acessam o site das Coleções**, pesquisam o termo “religioso” e registram no Diário de Pesquisa da Maria Colete:
 - quantidade de **coleções** encontradas com essa tipologia;
 - exemplos de instituições ou **museus** que custodiam essas **coleções**;
 - uma observação pessoal sobre algo que chamou atenção na pesquisa.





ENCERRAMENTO

Finalize com uma roda de conversa para socializar as descobertas. Reforce que, assim como as palavras do jogo representam atitudes éticas, as **coleções** “religiosas”

mapeadas revelam modos diversos de expressar fé, celebrar e conviver. A atividade ajuda a entender que os valores humanos são pontes entre culturas, povos e tradições.

CANTINHO DE CURIOSIDADES

Você conhece as Congadas? São uma tradicional manifestação cultural e religiosa afro-brasileira que funde tradições católicas e de matriz africana bantu, celebrada com danças, músicas, tambores e cortejos.

“Congadeiros” é uma série com 5 episódios produzida pelo canal *TV UFOP* no YouTube (Universidade Federal de Ouro

Preto), que mergulha na cultura congadeira de Ouro Preto, revelando histórias pessoais, origens africanas ressignificadas e os desafios para manter viva essa devoção sincrética de fé, dança e resistência.

Se puder, assista com a sua turma:

https://youtu.be/S_32dg_tIT0?si=4GiHdLU5_FJrOsQM

RECURSOS ADICIONAIS

- **O Museu de Arte Sacra de São Paulo** possui extenso acervo de livros, periódicos e catálogos de exposições de arte sacra digitalizado e disponível para consulta — uma boa fonte de pesquisa e informação sobre os temas tratados neste capítulo. Além disso, o museu está presente no projeto Google Arts & Culture, expondo dezenas de objetos acompanhados de textos curatoriais. Se tiver oportunidade, faça uma visita virtual com sua turma a essa excelente fonte de conhecimento.

Acervo bibliográfico digitalizado disponível em:

<https://museuartesacra.org.br/acervo/biblioteca-jose-mindlin/>.

Área do museu no Google Arts & Culture disponível em:

<https://artsandculture.google.com/story/QgXR7JULEYKDKQ>.

- **Nosso país abriga uma grande pluralidade** de costumes e expressões culturais e ritualísticas que podemos denominar religiosas. Além de manifestações do catolicismo, protestantismo, religiões de matriz africana, budismo, islamismo e judaísmo, temos ainda diversas religiões indígenas. O Brasil é território de dezenas de povos indígenas, e dessa tradição derivam o xamanismo Yanomami, os rituais de cura Tukano e os rituais com uso de ayahuasca ou rapé, por exemplo. Da tradição afrodiaspórica derivam o Xangô de Pernambuco, a Jurema Sagrada e o Catimbó. E de outras tradições populares podemos citar a Calunga e o Bumba Meu Boi. Um bom modo de aprender sobre essa pluralidade é montar um caça-palavras das religiões. Para selecionar os termos que entrarão no jogo, faça com a turma uma pesquisa sobre as diferentes manifestações populares existentes no Brasil e selecionem delas o vocabulário da tradição religiosa.



CAPÍTULO 6

MISSÃO FINAL

PESQUISADORA E
PESQUISADOR DAS
CULTURAS NO BRASIL

A Missão Final encerra o Almanaque do Mapeco como um momento de síntese, avaliação formativa e celebração do percurso vivido ao longo dos cinco capítulos de área do conhecimento. Mais do que uma atividade de “fechamento”, trata-se de uma proposta integradora que articula **memória**, reflexão, criação e protagonismo infantil.

Nesta etapa, os estudantes são convidados a assumir explicitamente o papel de pesquisadoras e pesquisadores das culturas brasileiras, retomando conceitos, experiências e descobertas realizadas nas áreas de Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas e Ensino Religioso.

A atividade tem como principais objetivos:

- consolidar aprendizagens construídas ao longo do percurso;
- estimular a reflexão crítica e a autoavaliação do estudante;
- valorizar a expressão por múltiplas linguagens (escrita, desenho, oralidade, jogo e cartografia);
- desenvolver autonomia, autoria e consciência cultural;
- reforçar valores de respeito à diversidade, de empatia e de responsabilidade.

O docente deve compreender essa missão como um processo aberto, que pode ser desenvolvido em uma ou mais aulas, de forma individual, em duplas ou em pequenos grupos, conforme o perfil da turma.



ORIENTAÇÕES POR ETAPA

ETAPA 1

Diário de Campo do Antropólogo

Convide os estudantes a registrar suas impressões pessoais sobre o percurso realizado no Almanaque. O “diário de campo” dialoga com práticas da Antropologia e da pesquisa cultural, estimulando a observação, a memória e a escrita reflexiva.

Papel do docente:

- relembrar com a turma os personagens e capítulos do Almanaque;

- incentivar respostas pessoais, sem certo ou errado;
- valorizar tanto a escrita quanto o desenho como formas legítimas de registro;
- estimular o respeito às respostas dos colegas, promovendo escuta e diálogo.

Essa etapa pode ser utilizada como avaliação qualitativa, permitindo identificar quais temas mais mobilizaram a turma e quais aprendizagens foram mais significativas.

ETAPA 2

Jogo dos Saberes Cruzados

Que tal transformar o conhecimento em desafio lúdico? Incentive os estudantes a criarem adivinhas, enigmas e perguntas a partir das áreas trabalhadas no Almanaque.

Papel do docente:

- auxiliar na organização das adivinhas por área do conhecimento;
- estimular o trabalho colaborativo;

- ajudar os estudantes a transformarem conceitos em linguagem acessível e criativa;
- promover momentos de socialização do jogo (entre a turma, outras turmas ou famílias).

Essa etapa reforça o aprendizado ativo, o raciocínio lógico, a criatividade e a comunicação, além de possibilitar a integração escola-família.

ETAPA 3

Mapa das Culturas Vivas

Proponha aos estudantes a criação de um mapa simbólico e cultural do Brasil, reunindo povos, tradições, objetos e saberes conhecidos ao longo do Almanaque.

Papel do docente:

- apresentar exemplos simples de mapas e legendas;
- ajudar na escolha de símbolos para cada área;

- estimular a noção de território como espaço cultural e não apenas geográfico;
- propor apresentações orais do mapa, promovendo a troca de saberes.

O Mapa das Culturas Vivas fortalece a compreensão do Brasil como um país diverso e plural, conectando cultura, território e identidade.



ETAPA 4

Carta para o Futuro

A Carta para o Futuro encerra a missão com um exercício de projeção ética e cidadã. Ao escrevê-la, os estudantes refletem sobre o que aprenderam e como desejam agir no mundo.

Papel do docente:

- criar um ambiente de escuta e cuidado para a escrita;
- ressaltar que a carta é pessoal e não será avaliada pelo “acerto”;

- estimular a reflexão sobre respeito, cuidado com a natureza e valorização cultural;
- guardar as cartas como registro do percurso ou combinar com a turma uma leitura futura.

Essa etapa dialoga diretamente com a formação cidadã e com as competências socioemocionais previstas na BNCC.

Durante toda a Missão Final, o docente atua como mediador, escutador e incentivador, e não como corretor. É fundamental respeitar o ritmo, a linguagem e as formas de expressão de cada estudante.

A ATIVIDADE TAMBÉM PODE SER UTILIZADA COMO:

- portfólio final do Almanaque;
- apresentação para famílias ou comunidade escolar;
- material de transição entre ciclos ou projetos.

A Missão Final reafirma a proposta central do Almanaque do Mapeco: aprender sobre o Brasil a partir de suas culturas, saberes e modos de vida, reconhecendo crianças como sujeitos capazes de pesquisar, refletir e criar. Ao concluir essa etapa, o estudante não apenas finaliza um livro, mas assume simbolicamente seu lugar na Turma do Mapeco como alguém que observa, respeita e valoriza a diversidade cultural brasileira.

COMENTÁRIOS FINAIS PARA OS DOCENTES

Ao longo das páginas deste livro, procuramos oferecer não apenas um conjunto de atividades, mas também um percurso pedagógico estruturado, que articula ludicidade, pesquisa, **educação patrimonial** e diversidade cultural como fundamentos do processo educativo. O Almanaque do Mapeco nasce da convicção de que o **patrimônio cultural, material e imaterial** é uma potente ferramenta para o ensino, capaz de ampliar repertórios, fortalecer identidades e promover aprendizagens significativas desde os anos iniciais da escolarização.

As propostas aqui apresentadas incentivam o docente da educação básica a integrar a educação patrimonial à sua prática cotidiana, compreendendo-a não como um conteúdo isolado, mas como uma abordagem transversal que dialoga

com as diferentes áreas do conhecimento previstas na BNCC. Jogos, atividades lúdicas, pesquisas em acervos digitais e o contato com **museus** e **coleções etnográficas** permitem que os estudantes aprendam a observar, questionar, comparar, registrar e refletir sobre o mundo que os cerca.

Nesse percurso, a base de dados das Coleções Etnográficas no Brasil assume papel central como fonte de pesquisa, inspiração e ampliação do universo cultural trabalhado em sala de aula. Ao acessar **coleções** preservadas em **museus** e instituições culturais de todo o país, docentes e estudantes entram em contato com objetos, imagens, saberes e práticas que conectam passado e presente, território e **memória**, ciência e tradição.

O DOCENTE COMO MEDIADOR, ARTICULADOR E AGENTE CULTURAL

O Almanaque do Mapeco reconhece e valoriza o potencial do docente como mediador do conhecimento, articulador de experiências e agente propiciador de conexões entre saberes escolares e vivências individuais e coletivas. Cabe a você contextualizar as propostas, adaptar as atividades à realidade da turma e estimular o diálogo entre o conteúdo do livro, o território onde a escola está inserida e as experiências culturais dos estudantes.

Assim como os personagens da Turma do Mapeco conduzem as crianças pelo universo lúdico do Livro do Estudante, você conduz o processo educativo de forma intencional, sensível e crítica. A leitura integrada do Livro do Professor e do Livro do Estudante permite que o docente compreenda as referências

simbólicas e narrativas que mobilizam os estudantes, utilizando-as como ponto de partida para aprofundamentos conceituais, debates e investigações.

O capítulo final do Livro do Estudante, marcado pela entrega simbólica do Certificado de Pesquisadora e Pesquisador das Culturas do Brasil, cumpre uma função essencial: reconhecer o percurso vivido pelas crianças, valorizar suas descobertas e reforçar a ideia de que aprender é um processo contínuo. As falas dos personagens celebram conquistas, afetos e aprendizagens, fortalecendo o vínculo das crianças com o conhecimento e com a diversidade cultural brasileira.

Para o docente, esse encerramento é também um convite à continuidade. O Almanaque não se esgota em si mesmo.

Ele pode se desdobrar em novos projetos, visitas a museus, pesquisas sobre o território local, encontros com agentes culturais, produções artísticas e ações coletivas que envolvam a comunidade escolar.

Em consonância com a BNCC, este material propõe um trabalho educativo atento à realidade social, histórica e cultural do Brasil, estimulando o desenvolvimento da capacidade reflexiva, crítica e da atuação cidadã dos estudantes. Ao aprender sobre diferentes povos, tradições, saberes e crenças, as crianças são convidadas a reconhecer a diversidade como valor, a empatia como prática e o respeito como fundamento da convivência democrática.

Esperamos que este livro inspire cada docente a incorporar a temática do **patrimônio cultural** para além das atividades aqui propostas, reconhecendo o **patrimônio**

cultural presente em seu entorno, em sua comunidade e na própria escola. Que o Almanaque do Mapeco funcione como um ponto de partida — e não de chegada — para experiências educativas que fortaleçam vínculos, ampliem olhares e contribuam para a formação de sujeitos conscientes, curiosos e comprometidos com a valorização da cultura e da **memória coletiva**.

Assim como diz o Mapeco no encerramento do Livro do Estudante, o mundo precisa de crianças que saibam ouvir, perguntar, respeitar e explorar. E precisa, também, de docentes como você, que criem as condições para que essas aprendizagens aconteçam.

RECURSOS ADICIONAIS



- **Cartilha Observando Patrimônios, Culturas e Territórios**

Disponível em:

<https://encontro.observatoriodopatrimonio.com.br/3d-flip-book/cartilha-observando-patrimonios-culturas-e-territorios/>.

- **Cartilha Educação Patrimonial: Programa Mais Educação**

Disponível em:

http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/EduPat_EducPatrimonialProgramaMaisEducacao_fas1_m.pdf.

- **Guia Básico da Educação Patrimonial**

Disponível em:

http://portal.iphan.gov.br/uploads/temp/guia_educacao_patrimonial.pdf.pdf.

- **Educação Patrimonial: histórico, conceitos e processos**

Disponível em:

http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Educacao_Patrimonial.pdf.

- **Curso Educação Patrimonial e Patrimônio Material, Escola Nacional de Administração Pública (ENAP)**

Disponível em:

<https://www.escolavirtual.gov.br/curso/1021>.

Coleção

É a reunião de dois ou mais objetos que são capazes de compartilhar entre si sentidos determinados por quem coleciona ou forma a coleção. A coleção tem como função estabelecer uma relação entre o mundo visível e o mundo invisível, ou seja, as pessoas que acessam ou contemplam os objetos e os sentidos simbólicos que esses objetos evocam. As coleções servem a funções específicas como, por exemplo, para fruição estética ou para ganho e produção de conhecimento histórico e científico (Coleção, 1984).

Coleções etnográficas

As coleções etnográficas, assim caracterizadas pela Antropologia, têm início na coleta de evidências materiais de povos não europeus ocidentais, como as populações ameríndias por exemplo, a partir da invasão e colonização da América. Seu valor exótico, segundo o ponto de vista dos colonizadores europeus, foi uma das principais características impulsionadoras da busca de objetos e formação dessas coleções por viajantes e naturalistas entre os séculos XVIII e XIX. A partir de fins do século XIX a formação desse tipo de coleção ganha a tônica da preservação de elementos culturais importantes que corriam o risco de desaparecer. Os povos indígenas, sobretudo, eram considerados ameaçados de extinção e seus objetos representavam importantes evidências sobre a gênese da espécie humana (Ribeiro; van Velthem, 1992). Trata-se, então, de elementos que evidenciam modos de vida, hábitos cotidianos, processos cerimoniais, de trabalho e outros aspectos culturais de coletivos sociais como povos indígenas ou comunidades tradicionais. As coleções etnográficas contribuem com a valorização, preservação e disseminação da memória de grupos indígenas, afrodiáspóricos e tradicionais do Brasil.

Comunidades tradicionais

Podemos compreender “comunidades tradicionais” como um conjunto social que compartilha os mesmos costumes culturais, as mesmas culturas tradicionais. Acabam por expressar, coletivamente, determinadas formas de ser que caracterizam sua identidade cultural. Vejamos a definição da Unesco sobre o termo “culturas tradicionais”: “Culturas tradicionais se refere a costumes, crenças e práticas duradouras que são transmitidas de geração em geração dentro de uma comunidade ou sociedade específica. Essas culturas frequentemente abrangem elementos como língua, arte, rituais e normas sociais, refletindo a identidade histórica e os valores do grupo” (Traditional cultures, [202-], tradução nossa).

Cosmologias

Ao explicar sobre mitos e cosmologias a partir de textos de Aracy Lopes da Silva, o portal *Povos Indígenas no Brasil* (Mitos [...], 2024) explica que cosmologias são teorias sobre o mundo que levam em consideração fatores como a ordem cósmica e deslocamentos no espaço e no tempo. Esses fatores interferem na humanidade e são afetados por ela que, por sua vez, é um elemento tal qual outros seres e domínios nessas redes de relação. Eles estabelecem uma relação de interdependência fundamentada por trocas e transações de energias vitais, informações e conhecimentos que propiciam a sua renovação e capacidade de criar coisas novas. A perspectiva cosmológica é capaz de colocar os humanos em contraposição a outras realidades como, por exemplo, o mundo dos mortos ou o mundo dos animais. Essas concepções norteiam a vida cotidiana dos grupos sociais. Orientam a forma como interpretam o mundo e seus eventos e, ainda, apoiam suas escolhas e hábitos

que se manifestam por meio de linguagens simbólicas em rituais ou em artefatos que permitem acessar outras dimensões cósmicas, por exemplo.

Cultura popular

Como afirma Antonio Augusto Arantes (2012, p. 81), “fazer teatro, música, poesia ou qualquer outra modalidade de arte é construir, com cacos e fragmentos, um espelho onde transparece, com as suas roupagens identificadoras particulares, e concretas, o que é mais abstrato e geral num grupo humano, ou seja, a sua organização, que é condição e modo de sua participação na produção da sociedade. Esse é, a meu ver, o sentido mais profundo da cultura, ‘popular’ ou outra”. A cultura popular abarca ampla diversidade de saberes, técnicas, princípios e formas de expressão cultivadas por coletividades de pessoas, geralmente ligadas às classes sociais populares, trabalhadores e proletariado, e que são vivenciadas, transformadas e transmitidas de geração a geração através das experiências vividas e da memória coletiva. Trata-se não somente de folclore e tradição, mas também de um modo de articulação das tradições vivas em contraponto à dominação ideológica. A cultura popular expressa um modo autêntico de criatividade e conhecimento capaz de construir identidades e produzir modos de resistência social (Bosi, 2025).

Educação patrimonial

O *Guia básico de educação patrimonial* (Horta; Grunberg; Monteiro, 1999, p. 6) nos oferece a seguinte definição: “trata-se de um processo permanente e sistemático de trabalho educacional centrado no Patrimônio Cultural como fonte primária de conhecimento e enriquecimento individual e

coletivo. A partir da experiência e do contato direto com as evidências e manifestações da cultura, em todos os seus múltiplos aspectos, sentidos e significados, o trabalho da Educação Patrimonial busca levar as crianças e adultos a um processo ativo de conhecimento, apropriação e valorização de sua herança cultural, capacitando-os para um melhor usufruto destes bens, e propiciando a geração e a produção de novos conhecimentos, num processo contínuo de criação cultural”.

Mapeamento

No site do projeto, na sessão “Divulgação científica”, encontramos uma publicação das professoras Adriana Russi, Lucia Hussak van Velthem e Marília Xavier Cury (2022) intitulada “Mapeamento das coleções etnográficas no Brasil: três relatos de um percurso”. Neste artigo identificamos o mapeamento, contextualizado no referido projeto, como prática que busca cooperar com iniciativas de reconexão de coleções com seus descendentes e comunidades de origem. Mapeamento corresponde a um processo sistemático de levantamento, identificação e registro de coleções etnográficas conservadas em museus, instituições, universidades, iniciativas comunitárias etc., em todo território nacional. Isso requer o desenvolvimento de uma metodologia que permita atingir os objetivos determinados. Assim, o trabalho do projeto de Mapeamento das Coleções Etnográficas no Brasil se organiza por regiões geográficas, buscando cruzar fontes como a plataforma MuseusBr e outros dados de pesquisas. Os desafios são diversos; entre eles podemos citar a precariedade e a falta de documentação disponível, a questão da abrangência territorial, e ambiguidades de termos e conceitos. Dessa forma, a ação do mapeamento se caracteriza por um aspecto dinâmico que exige, ao longo da experiência, renovações, adaptações e outras mudanças.

Memória

Memórias, lembranças, reminiscências... Para o campo de estudos da memória social, memórias não expressam os acontecimentos tal qual de fato ocorreram, mas dizem respeito a uma reconstrução do passado alicerçada no presente, ou seja, amparada pelas estruturas sociais do momento em que se recorda. Dessa forma, a memória não se refere a um passado que é revivido, mas sim àquele que se constitui a partir das relações que se estabelecem coletivamente, isto é, com o outro, com as coisas, com os acontecimentos e demais agenciadores das dinâmicas sociais. Nesse sentido, o direito às memórias, especialmente dos povos subalternizados, é um lugar de reconhecimento e campo para possibilidade de reparação histórica (Halbwachs, 2023).

Memória coletiva

Compreende-se a memória coletiva por uma perspectiva sociológica que considera as implicações das dinâmicas sociais na forma como nós lembramos. Embora o ato de lembrar corresponda a uma ação individual e muitas vezes até solitária, nossas lembranças se encontram sempre inseridas em contextos sociais nos quais as lembranças são elaboradas (Halbwachs, 2023, p. 10). A memória coletiva, então, é aquela cuja forma é dada por conjunturas sociais, situando as pessoas, fisicamente ou em pensamento, em relação a um ou vários grupos (Halbwachs, 2006).

Museu

Em agosto de 2022, uma conferência no Conselho Internacional de Museus (International Council of Museums, Icom) apresentou a definição mais atualizada sobre museu

que temos hoje: “um museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos e ao serviço da sociedade que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe o patrimônio material e imaterial. Abertos ao público, acessíveis e inclusivos, os museus fomentam a diversidade e a sustentabilidade. Com a participação das comunidades, os museus funcionam e comunicam de forma ética e profissional, proporcionando experiências diversas para educação, fruição, reflexão e partilha de conhecimentos” (Nova [...], 2022).

Objeto de coleção

São materialidades visíveis aos olhos que, uma vez inseridas em coleções, são destituídas de suas funções utilitárias e passam a ser submetidas a cuidados especiais, ou seja, passam a ter valor de troca e perdem valor de uso. Os objetos de coleção são colocados permanentemente ou temporariamente fora do sistema de atividades econômicas e são imbuídos de sentidos simbólicos, passando a conectar, como mediador ou mesmo de forma agentiva, as pessoas e o mundo invisível desvelado pelas camadas temporais, históricas, afetivas etc. que constroem tais objetos em uma coleção (Coleção, 1984).

Patrimônio cultural

Segundo o artigo 216 da Constituição Federal do Brasil, “constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem: I – as formas de expressão; II – os modos de criar, fazer e viver; III – as criações científicas,

artísticas e tecnológicas; IV – as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais; V – os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico” (Brasil, 2023).

Patrimônio imaterial

Os bens culturais tombados de natureza imaterial, segundo a página virtual do Iphan (Patrimônio imaterial, 2014), “dizem respeito àquelas práticas e domínios da vida social que se manifestam em saberes, ofícios e modos de fazer; celebrações; formas de expressão cênicas, plásticas, musicais ou lúdicas; e nos lugares (como mercados, feiras e santuários que abrigam práticas culturais coletivas)”.

Patrimônio material

Os bens culturais tombados de natureza material são classificados de acordo com a página virtual do Iphan (Patrimônio material, 2014) em duas categorias: “podem ser imóveis como as cidades históricas, sítios arqueológicos e paisagísticos e bens individuais; ou móveis, como coleções arqueológicas, acervos museológicos, documentais, bibliográficos, arquivísticos, videográficos, fotográficos e cinematográficos”.

REFERÊNCIAS

ARANTES, Antonio Augusto. **O que é Cultura Popular**. 14. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 2012.

BOSI, Ecléa. **Cultura de massa e cultura popular**: leituras de operárias. 14. ed. Petrópolis: Vozes, 2025.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 29 jan. 2026.

COLEÇÃO. In: POMIAN, Krzysztof. **Enciclopédia Einaudi**. Tradução Suzana Ferreira Borges. 1. ed. Porto: Imprensa Nacional, Casa da Moeda, 1984. p. 51-86.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. Tradução Beatriz Sidou. 2. ed. São Paulo: Centauro, 2006.

HALBWACHS, Maurice. **Os quadros sociais da memória**. Tradução Antonio Fontoura. 1. ed. Curitiba: antoniofontoura, 2023.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane Queiroz. **Guia básico de Educação Patrimonial**. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Museu Imperial, 1999. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/temp/guia_educacao_patrimonial.pdf.pdf. Acesso em: 29 jan. 2026.

LAGROU, Els. Arte ou artefato? Agência e significado nas artes indígenas. **Revista Proa**, v. 1, n. 2, 2010. Disponível em: https://leiaarqueologia.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/08/lagrou_els_2010.pdf. Acesso em: 29 jan. 2026.

MAIA, Marcia de Sousa da Silva. **Parque indígena do Xingu**: Um jogo para a Lei 11.645/2008. 2016. 148 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) — Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/145455>. Acesso em: 29 jan. 2026.

MENDES, Iran Abreu; GIL, Rita Sidmar Alencar. Ensino de Matemática e patrimônio histórico-cultural: possibilidades didáticas interdisciplinares. In: CONFERÊNCIA INTERAMERICANA DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, 13., 2011, Recife. **Anais [...]**. Recife: Comitê Interamericano de Educação Matemática, 2011. Disponível em: https://xiii.ciaem-redumate.org/index.php/xiii_ciaem/xiii_ciaem/paper/viewFile/1520/639. Acesso em: 29 jan. 2026.

MITOS e cosmologia. **Povos Indígenas do Brasil**, 8 jan. 2024. Disponível em: https://pib.socioambiental.org/pt/Mitos_e_cosmologia#:~:text=3DUma.2520das.2520maneiras.2520pelas. Acesso em: 29 jan. 2026.

NOVA definição de museu. **Comitê Brasileiro do International Council of Museums**, 2022. Disponível em: <https://www.icom.org.br/nova-definicao-de-museu-2/>. Acesso em: 29 jan. 2026.

PATRIMÔNIO IMATERIAL. **Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**. Brasília, 2014. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/234>. Acesso em: 29 jan. 2026.

PATRIMÔNIO MATERIAL. **Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**. Brasília, 2014. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/276/>. Acesso em: 29 jan. 2026.

RIBEIRO, Berta G. **Dicionário do artesanato indígena**. Ilustrações de Hamilton Botelho Malhano. Belo Horizonte: Itatiaia; São Paulo: Edusp, 1988. Disponível em: <https://archive.org/details/ribeiro-1988-dicionario-do-artesanato-indigena/page/n5/mode/2up>. Acesso em: 29 jan. 2026.

RIBEIRO, Berta G.; VAN VELTHEM, Lucia H. Coleções etnográficas: documentos materiais para a história indígena e a etnologia. In: CUNHA, Manuela Carneiro da (org.). **História dos índios no Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, Secretaria Municipal de Cultura, Fapesp, 1992. p. 103-112.

RUSSI, Adriana; VAN VELTHEM, Lúcia Hussak; CURY, Marília Xavier. Mapeamento das coleções etnográficas no Brasil: três relatos de um percurso em formação. In: CAVIGNAC, Julie; ABREU, Regina; VASSALO, Simone (org.). **Patrimônios e museus: inventando futuros**. Natal: EDUFRN, 2022. p. 377-415. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/49224>. Acesso em: 29 jan. 2026.

TRADITIONAL cultures. **Unesco**, [202-]. Disponível em: <https://www.unesco.org/en/query-list/t/traditional-cultures>. Acesso em: 29 jan. 2026.



COLEÇÕES
ETNOGRÁFICAS
NO BRASIL



www.colecoesetnograficas.uff.br



COLEÇÕES ETNOGRÁFICAS NO BRASIL

www.colecoesetnograficas.uff.br

 @colecoesetnograficasbr

Realização



Parceria

