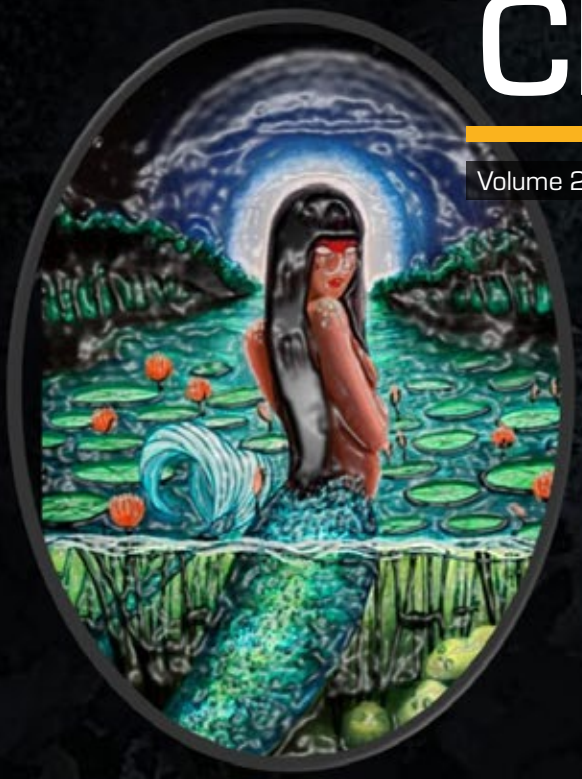
www.revistacefetiando.cefetmg.br

REVISTA CEFETIANDO

Volume 2 - Número 2 - Outubro de 2021 - CEFET-MG - Campus Leopoldina



Dossiê Folclore

Para um mundo mais Maker

Milton Santos e a outra Globalização.

Crônica de fim de ano

Revista Cefetiando [Recurso eletrônico] / Centro Federal de
R454e Educação Tecnológica de Minas Gerais, campus Leopoldina, v.2,
n. 2, (out./2021). – Organizada por Carlos Eduardo Nunes
Garcia...[et al]. – Leopoldina (MG), CEFET-MG, 2021.

Periodicidade: Quadrimestral.

ISSN 2675-9519

1. Educação – Periódicos 2. Educação – Estudo e Ensino. 3. Linguagens. 4. Textos. 5. Textos Literários. 6. Ensino Remoto Emergencial (ERE) - Sistemas de Acesso. I. Garcia, Carlos Eduardo Nunes (Org.). II. Título.

CDU: 37(05)

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca - Campus III / CEFET-MG
Bibliotecária: Luzia Adriana Damasceno - CRB/6 -2305

REVISTA
CEFETIANDO

www.revistacefetiando.cefetmg.br

Volume 2 - Número 2 - Outubro de 2021 - CEFET-MG - Campus Leopoldina

Dossiê Folclore

CEFET-MG
CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS

CEFET-MG
CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS

Diretor-Geral
Flávio Antônio dos Santos

Vice-Diretora
Maria Celeste Monteiro de Souza Costa

Chefia de gabinete
Carla Simone Chamon
Vivian Fontes Moreira Bitencourt

Diretoria de Educação Profissional e Tecnológica
Sérgio Roberto Gomide Filho
Ezequiel de Souza Costa Júnior

Diretoria de Graduação
Danielle Marra de Freitas Silva Azevedo
Giani David Silva

Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação
Conrado de Souza Rodrigues
Laíse Ferraz Correia

Diretoria de Planejamento e Gestão
Moacir Felizardo de França Filho
Leonardo Augusto Generoso

Diretoria de Extensão e Desenvolvimento Comunitário
Flávio Luis Cardeal Pádua
Ulisses Cotta Cavalca

Diretoria de Governança e Desenvolvimento Institucional
Henrique Elias Borges
Carolina Riente de Andrade

Diretoria de Tecnologia da Informação
Gray Farias Moita
Clever de Oliveira Júnior

Diretoria de Desenvolvimento Estudantil
Carolina Riente de Andrade
Joyce de Oliveira Ribeiro

Diretoria do campus Leopoldina
Douglas Martins Vieira da Silva
José Geraldo Ribeiro Júnior

Chefia do Departamento de Formação Geral do campus Leopoldina
Katalin Carrara Geöcze
Diego Ferreira Carneiro

Coordenação de Desenvolvimento Estudantil
Raphael Franzoni Barbosa
Camila Gonçalves Guimarães
Eduardo Rocha Benini
Vera Marcia Minelli

REVISTA
CEFETIANDO

www.revistacefetiando.cefetmg.br
ISSN 2675-9519.

Conselho Editorial
Carlos Eduardo Nunes Garcia
Flávia Marina Moreira Ferreira
João Felipe Alves de Oliveira
Krichynah Louren Gandara de Lima
Sabrina Anacleto Teixeira

Bolsista
Milena Barbosa Matos

Secretário de Comunicação
Luiz Eduardo Pacheco

Projeto Gráfico e Diagramação
Pedro Godoy

Correspondência
Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais – CEFET-MG – Campus Leopoldina
Rua José Peres, 558 - Centro - Leopoldina - MG
Brasil – CEP 36700-001
TEL: (32) 3449-2313 • (32) 3449-2315
E-mail: cefetiandolpd@gmail.com

Ilustração Capa
Guilherme de Oliveira Testa.Minas Gerais.
Demais ilustrações: Freepik

Periodicidade
Trimestral

BCE Bolsa de Complementação Educacional CEFET-MG

Sobre a revista
A revista Cefetiando, cujo objetivo é a circulação de textos produzidos pela comunidade do CEFET/MG campus Leopoldina, é uma iniciativa financiada pela Secretaria de Política Estudantil, através do programa BCE.

Artigo

"*Educação* para um Mundo mais **Maker**": *Relato de Experiências* de um **Projeto de Extensão** 8

Clube de leitura

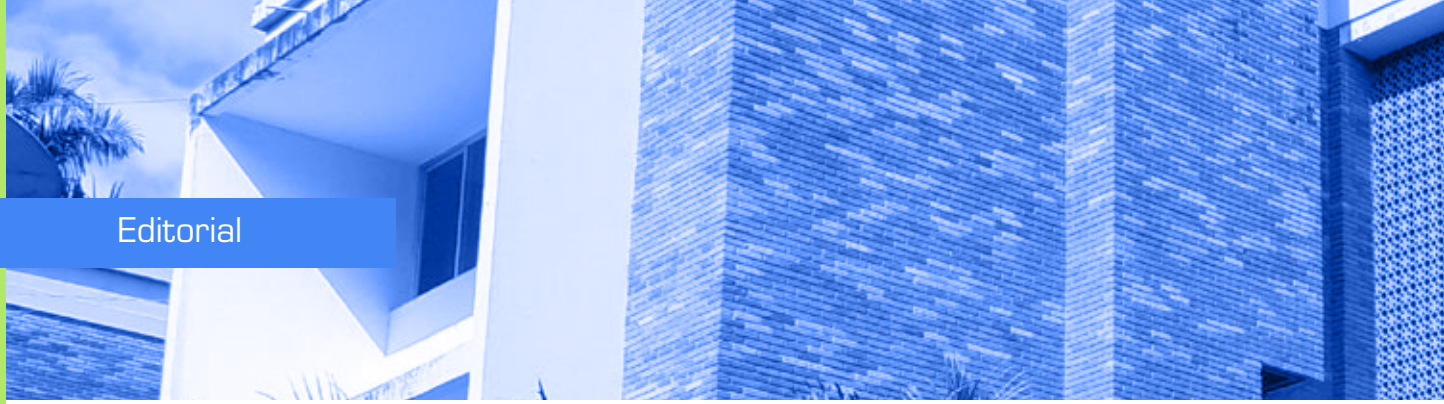
Resenha do filme "**Milton Santos** - *Por uma outra globalização*, 2004[1]" 24

Mural literário

Fim ***de ano*** 26

Dicas

Dossiê Folclore: Tradições Populares e **Hibridismo Cultural** 29



Editorial

Sabrina Anacleto Teixeira
Doutora em Letras (Linguística) pela PUC-RJ.
Docente do CEFET/MG campus Leopoldina.

Olá pessoal! É com grande satisfação que lançamos mais um volume da Revista Cefetiando. Já estamos na quarta edição!! A cada novo volume, percebemos que a Revista é mais Cefetiana, é mais nossa. A cada novo volume, mais autores Cefetianos surgem e mais abrangente ela se torna. Buscamos com cada texto despertar o interesse para a leitura e escrita não só dos alunos e servidores do CEFET-MG, mas de toda a comunidade, uma vez que pretendemos com cada artigo sair dos "muros da escola" e construir com cada um de vocês uma educação transformadora.

O primeiro texto desta edição está em sintonia com o propósito de sair dos "muros do colégio", pois explica o que são projetos de extensão que são pensados para toda a comunidade, de modo a promover uma mudança social. Em especial, o artigo apresenta o projeto de extensão "Educação para um Mundo mais Maker", importantíssimo para a iniciação tecnológica de toda a comunidade. A tecnologia "maker" é muito importante. Embora esteja cada vez mais em desenvolvimento no mundo, seu ensino ainda é não é acessível a todos. Dessa forma, este projeto, ao abordar essa temática, ajuda a mitigar tal desigualdade. Além disso, o texto traz depoimentos de participantes do projeto, o que corrobora a importância de uma educação transformadora que ultrapasse as fronteiras da escola.

Em seguida, podemos ler a resenha do documentário "Milton Santos - Por uma outra globalização, 2004", escrita pela aluna Ingrid de Carvalho. Nesse texto, além de uma indicação de um excelente filme para o fim de semana, observamos uma análise da obra que nos faz pensar sobre a sociedade atual. Esse texto é um exemplo de como uma produção audiovisual pode despertar reflexões sobre conceitos e dinâmicas urgentes da sociedade contemporânea.

Na seção “mural literário”, podemos nos deliciar com a leitura da crônica “Fim do ano”, escrita pelo aluno Sérgio Junior da Rosa. Essa crônica transforma uma simples ida ao supermercado para as compras do almoço de final do ano em um momento de reflexão sobre as desigualdades sociais.

Destacamos, neste volume, o dossiê “Folclore: Tradições Populares e Hibridismo Cultural”, escrito por João Felipe Alves de Oliveira, professor do CEFET-MG e coordenador do projeto de extensão Assum Preto, e por Marcus Vinícius de Abreu, bolsista desse projeto de extensão. Nesse dossiê, os autores, primeiramente, falam do projeto de extensão do CEFET, campus Leopoldina, Assum Preto, que, mesmo diante da impossibilidade de continuar suas atividades presenciais com a pandemia, continuou os trabalhos de uma forma inovadora – articulando o folclore e o formato digital. Essa primeira parte demonstra a importância desse projeto de extensão, na medida em que ele divulgou textos relacionados ao folclore e à cultura popular brasileira para a comunidade durante a pandemia no ambiente digital por meio do gênero emergente “vídeo ensaio”.

Em seguida, os autores apresentam uma pesquisa extensa e bem detalhada que mostra a importância do Folclore brasileiro e como essa cultura centenária é desvalorizada atualmente. Além da reflexão sobre os obstáculos da manutenção do Folclore brasileiro, podemos conhecer e nos aprofundar nas histórias e nas características das criaturas fantásticas do Folclore brasileiro: Saci, Cuca, Curupira, Iara, Mula sem cabeça, Lobisomem. Por fim, o texto faz indicação de obras para aqueles que querem aprender mais sobre o Folclore.

Espero que vocês gostem da nossa Revista. Ela é feita por vocês e para vocês. Como tivemos textos que abordam projetos de extensão do CEFET/MG, convido a todos a lerem a revista e, ao finalizarem-na, busquem informações sobre os projetos de extensão da instituição e participem. Convido-os também a enviar seu texto para nossa equipe editorial. Dessa forma, no próximo volume, você poderá ser um autor Cefetiando.

Artigo

"*Educação* para um Mundo mais **Maker**": *Relato de Experiências* de um **Projeto de Extensão**

Karine Cunha Costa Mariquito
Discente do curso de graduação em Engenharia de Controle e Automação do CEFET/MG Campus Leopoldina. Diretora-presidente da Encautech.

Isaac de Oliveira Carvalho
Discente do curso de graduação em Engenharia de Controle e Automação do CEFET/MG Campus Leopoldina. Estágiario da Secretaria de Educação de Muriaé.

Luís Augusto Mattos Mendes
Mestre em Educação pela Universidade Católica de Petrópolis. Docente do CEFET-MG campus Leopoldina.

O que é Extensão?

Ações de extensão universitária já são desenvolvidas no Brasil desde 1911. Mas, apenas em 1987, com a criação do Fórum Nacional de Pró-Reitores de Extensão das Universidades Públicas Brasileiras (FORPROEX), essas atividades começaram a ganhar força dentro das instituições de ensino e se tornaram peça importante na tríade Ensino, Pesquisa e Extensão. O FORPROEX, ao longo de todos esses anos, teve um papel fundamental para o envolvimento de toda a comunidade acadêmica na discussão sobre as ações de extensão e, em maio 2012, com a publicação da "Política Nacional de Extensão Universitária", reforçou a necessidade de a universidade pública se tornar um agente de mudança social.

Dentre os objetivos da "Política Nacional de Extensão Universitária", podemos dizer que um dos principais é "reafirmar a Extensão Universitária como processo acadêmico definido e efetivado em função das exigências da realidade, além de indispensável na formação do estudante, na qualificação do professor e no intercâmbio com a sociedade" (FORPROEX, 2012, p.5), ou seja, é a interação entre a aca-

Vinícius Veridiano Miranda
Discente do curso de graduação em Engenharia de Controle e Automação do CEFET/MG Campus Leopoldina. Integrante do Núcleo de Modelagem e Pesquisa em Inteligência Artificial (NUMPAI).

Glaucia Maria Nascimento Costa de Oliveira
Mestre em Letras pelo Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora. Auxiliar administrativo do CEFET/MG Campus Leopoldina. Sócia Efetiva da Academia Leopoldinense de Letras e Artes.

Gabriella Castro Barbosa Costa Dalpra
Doutora em Engenharia de Sistemas e Computação pela UFRJ. Docente do CEFET-MG campus Leopoldina.

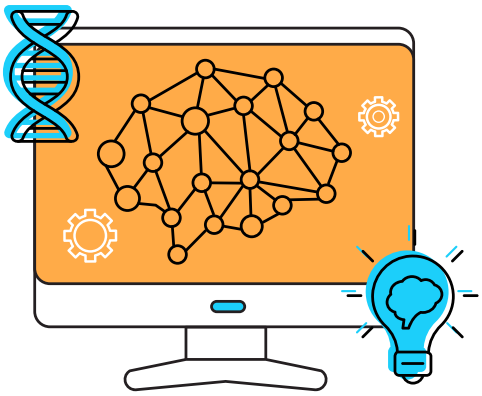
demia e a comunidade em que está inserida a instituição escolar com vistas a buscar uma nova realidade para essa comunidade.

As ações de extensão propiciam ao discente uma confiança em sua formação acadêmica, ao professor uma possibilidade de proporcionar à comunidade a implementação de seus estudos científicos e à população um aprendizado orientado por profissionais gabaritados e, muitas vezes, sem custo. Além de unir teoria e prática, proporcionam aos estudantes um desenvolvimento ímpar e uma ampliação de horizontes em sua atuação profissional.

Em 2018, a Resolução nº 7, do Conselho Nacional de Educação, estabeleceu as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira. Essa Resolução significou um reforço para o fortalecimento da extensão no meio universitário. Dentre as prerrogativas deliberadas, instituiu que "as atividades de extensão devem compor, no mínimo, 10% (dez por cento) do total da carga horária curricular estudantil dos cursos de graduação, as quais deverão fazer parte da matriz curricular dos cursos" (BRASIL, 2018).

No CEFET-MG, as ações de extensão são regulamentadas pela Resolução CD 014/17, de 28 de junho de 2017, e a Diretoria de Extensão e Desenvolvimento Comunitário (DEDC) é a responsável pela promoção e acompanhamento de todas as atividades nessa área. De acordo com esta resolução, "consideram-se como ações de extensão aquelas que

promovam o diálogo entre o CEFET-MG e os diferentes setores da sociedade com objetivo comum de propiciar o desenvolvimento humano, social e tecnológico" (CEFET-MG, 2017). Todos os servidores do CEFET-MG podem propor ações de extensão - que podem ser desenvolvidas como Programa, Projeto, Curso, Evento e Prestação de Serviço - mas atuar nas atividades propostas pode ser uma atividade desenvolvida tanto por servidor quanto por discentes.



Como surgiu o Projeto de Extensão "Educação para um Mundo mais Maker"?

Em julho/2020, a Diretoria de Extensão e Desenvolvimento Comunitário (DEDC), do CEFET-MG, lançou o Edital nº 41 para a submissão e avaliação de propostas de projetos de extensão a serem desenvolvidos com apoio financeiro a ser concedido por meio do Edital IFES nº 03/2020, de 10 de junho de 2020. Para este edital, o CEFET-MG deveria apresentar uma proposta institucional com até 8 projetos de extensão para apoio à iniciação tecnológica com foco na Economia 4.0.

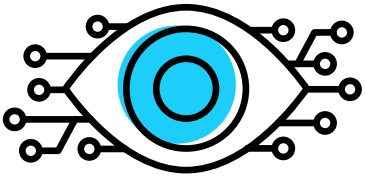
O Edital IFES nº 03/2020 selecionaria 60 projetos e era direcionado às autarquias da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica (Rede Federal), instituídas pela Lei nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008. Os projetos deveriam estar voltados à promoção da iniciação tecnológica com foco na economia 4.0, associados ao ensino, pesquisa e extensão e à formação de estudantes do ensino médio técnico, médio regular e dos anos finais do ensino fundamental, das redes públicas de ensino. Para cada projeto aprovado, seria destinado o valor total de R$123.666,67, incluindo infraestrutura e bolsas aos participantes.

Além de estar de acordo com as especificidades do edital, cada projeto de extensão proposto deveria estar associado a uma das 8 (oito) áreas temáticas definidas pelo Fórum de Pró-Reitores de Extensão das Instituições Públicas de Educação Superior Brasileiras e listadas no Plano Nacional de Extensão, bem como a um dos 17 (dezessete) Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030, proposta pela Organização das Nações Unidas (ONU).

Após o lançamento do edital da DEDC, uma equipe de servidores da Unidade Leopoldina do CEFET-MG, sob a coordenação da Professora Gabriella Castro Barbosa Costa Dalpra, se juntou para a elaboração da proposta a ser apresentada ao Edital 41. A sinergia entre diversas ações e projetos de extensão tecnológica desenvolvidos há quase uma década no

campus Leopoldina do CEFET-MG apontavam para o potencial do projeto **Educação para um Mundo mais Maker** no contexto de Leopoldina e região. As evidências obtidas em experiências anteriores por membros da equipe do projeto proposto, principalmente nas Fases 1 e 2 do projeto de Extensão Mundo Maker, realizadas desde o ano de 2019, respaldavam toda a competência para a submissão ao edital.

Assim, a parceria com a Superintendência Regional de Ensino de Leopoldina, sob a direção de Ana Paula de Moura Ferreira Dias, foi firmada e os primeiros passos foram a indicação de uma multiplicadora para atuar no projeto, Daniela Ferreira de Souza, bem como a definição das escolas para atuação inicial no projeto.



O que é o Projeto de Extensão "Educação para um Mundo mais Maker"?

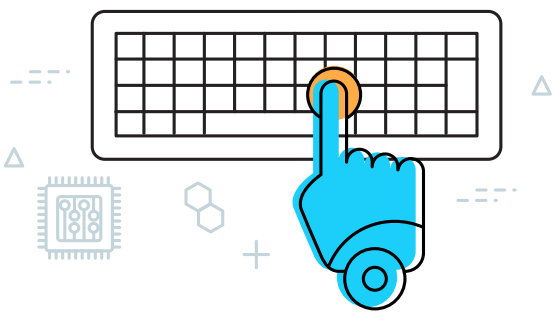
O Projeto **Educação para um Mundo mais Maker**, de acordo com uma das regras do edital, atua junto aos estudantes do ensino médio técnico, médio regular e dos anos finais do ensino fundamental oriundos da rede pública estadual de escolas pertencentes à Superintendência Regional de Ensino de Leopoldina (SRE).

As dez cidades que fazem parte da jurisdição da SRE contam com 33 escolas e cerca de 13.500 alunos, sendo que, deste total, cerca de 10.000 alunos pertencem à faixa de atuação deste projeto (dados informados pela SRE). A princípio, as atividades estão previstas para acontecerem em sete escolas. São elas: Escola Estadual Doutor Pompílio Guimarães (Leopoldina/MG - Distrito Piacatuba), Escola Estadual Emílio Ramos Pinto (Leopoldina/MG), Escola Estadual Omar Resende Peres (Leopoldina/MG), Escola Estadual Professor Botelho Reis (Leopoldina/MG), Escola Estadual Sebastião Medeiros (Leopoldina/MG - Distrito Ribeiro Junqueira), Escola Estadual Sebastião Silva Coutinho (Leopoldina/MG), Escola Estadual Doutor Norberto Custódio Ferreira (Cataguases/MG).

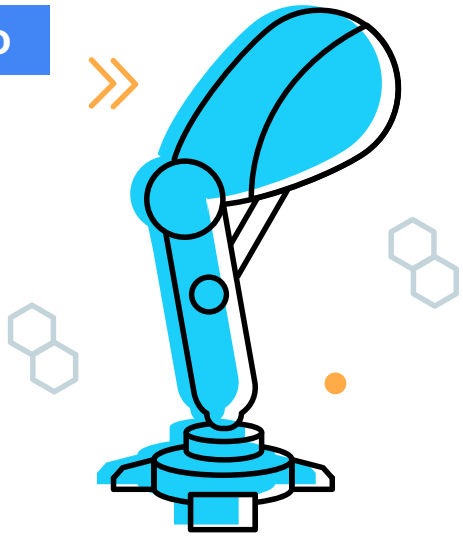
O projeto propõe como atividades de iniciação tecnológica a realização de **cursos e oficinas**, online e presenciais, baseados na **filosofia Maker**, considerando que essa filosofia explora a criatividade, o trabalho em equipe e a capacidade de inovação de jovens e adultos na construção de projetos, desenvolvendo, assim, a comunicação, colaboração e a resolução de problemas pelos estudantes. Ressaltamos que, no decorrer dos cursos e oficinas, serão exploradas as metodologias ativas **TBL - Team Based Learning, PBL - Project Based Learning, Gamificação e Flipped Classroom**, entre outras do tipo **DIY – Do It Yourself**.

Após a finalização desses cursos e oficinas, serão realizados *Hackathons* nas comunidades onde os alunos envolvidos residem ou estudam, visando solucionar problemas existentes e vivenciados por estes participantes em suas respectivas comunidades. Esses *Hackathons* têm como propósito fazer com que os alunos tenham a oportunidade de aplicar os conhecimentos adquiridos em prol de sua realidade, além de servirem como uma forma para a equipe executora avaliar a evolução dos participantes e o alcance de parte dos objetivos do projeto proposto.

Como objetivo geral, o projeto espera disponibilizar aos estudantes do ensino médio técnico, médio regular e dos anos finais do ensino fundamental, oriundos da rede pública estadual de educação básica de Leopoldina e região, o conhecimento tecnológico desenvolvido no CEFET-MG, propiciando a evolução destes estudantes em conhecimento, práticas e metodologias, atrelados ao desenvolvimento do pensar tecnológico e suas potencialidades, estimulando-os a criar, construir, ter autonomia, protagonizar e trabalhar de forma colaborativa para desenvolverem soluções para os problemas do cotidiano ao qual estão inseridos.



Fases da execução do projeto



Para atingir os objetivos de desenvolver o pensar tecnológico e suas potencialidades, estimular o trabalho colaborativo e a autonomia para criar, construir, e desenvolver soluções para os problemas do cotidiano é que o presente projeto tem em sua execução as seguintes atividades: oferta de cursos online e presenciais, oficinas para desenvolvimento de projetos e realização de eventos seguindo o formato de *Hackathon*.

Os cursos de formação – **MIT AppInventor, Arduino, Prototipagem rápida com CNC, IoT Básico/Prático, Manufatura aditiva para impressão em 3D e Robótica Educacional** – estão sendo ministrados no formato online, devido à pandemia do COVID-19, porém, há planejamentos para que esses cursos sejam ministrados presencialmente no ano de 2022. Em ambos os formatos, são adotadas metodologias ativas como Gamificação para engajar, motivar comportamentos e facilitar o aprendizado através de pequenos jogos envolvendo os conteúdos a serem abordados, *TBL - Team based Learning, PBL - Project Based Learning e Flipped Classroom*, em que os alunos são divididos e organizados em equipes visando o trabalho colaborativo durante todo o curso (TBL). Essas equipes deverão resolver pequenos desafios em atividades práticas (PBL) e, em um momento específico do curso, serão apresentadas as temáticas eficiência energética e sustentabilidade para que os alunos apresentem, em forma de pequenos protótipos, soluções para problemas identificados na temática sugerida. Para isso, será utilizada a metodologia ativa *Flipped Classroom*, visando estimular a autonomia criativa dos alunos.

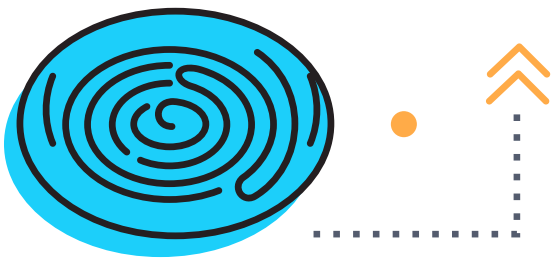
Após a realização dos cursos, os alunos participarão de oficinas para o desenvolvimento de projetos seguindo a filosofia Maker. Essa atividade objetiva verificar o desenvolvimento do pensamento tecnológico do aluno que, ao se deparar com um problema apresentado, exercerá sua autonomia através do processo de ideação para propor, criar e desenvolver soluções através do trabalho colaborativo. Durante as oficinas serão empregadas fortemente as metodologias ativas TBL e PBL. Essas oficinas também poderão ser ofertadas tanto no formato online quanto no formato presencial.

A promoção dos cursos e oficinas, online ou presencial, permite capacitar os estudantes com relação ao pensar tecnológico e às habilidades relacionadas às novas tecnologias digitais no contexto da Economia 4.0, tais como programação de softwares e aplicativos, prototipagem de soluções tecnológicas e internet das coisas. Tudo isso com a implementação da filosofia Maker, que permite aos estudantes aplicar e desenvolver conhecimentos tecnológicos através da elaboração, modelagem, prototipação e construção de pequenos projetos.

A fim de fomentar um ambiente de ciência e tecnologia, inovação e empreendedorismo nos alunos, na fase final do projeto, haverá a execução da **batalha maker**, no formato *Hackathon* - esta atividade, além de permitir a proposição de soluções para problemas existentes e vivenciados pelos próprios beneficiados pelo presente projeto em suas respectivas comunidades, tem como propósito servir como uma etapa do projeto na qual os alunos terão a oportunidade de aplicar os conhecimentos adquiridos através dos cursos e oficinas em prol de sua realidade.

No contexto atual da pandemia de COVID-19, teremos condições de atingir grande parte dos alunos da SRE com os cursos na modalidade online e, assim que for possível retomar as atividades presenciais, focar no desenvolvimento dos cursos presenciais nas sete escolas dos municípios de Leopoldina e Cataguases, pois haverá maior facilidade de acesso dos estudantes e da equipe de trabalho, quando for o caso.

O acesso à internet, atualmente, já é uma realidade facilmente superada, pois diversas escolas já estão desenvolvendo suas atividades online. No CEFET-MG campus Leopoldina, já existem diversos projetos executados em parceria com as escolas deste projeto, portanto, essas escolas seriam o ponto de partida para o trabalho presencial, principalmente. Mas isso não exclui a participação de outras escolas da Superintendência em todas as fases do projeto, pois esse processo irá ocorrer de forma dinâmica.



Para fornecer o melhor suporte possível, a equipe além de usar seu site oficial[1] para publicação de notícias, faz o uso das mídias sociais como o Instagram[2], Facebook e Whatsapp para a comunicação efetiva entre os membros do projeto e os alunos das escolas parceiras envolvidas. Além disso, conta com um sistema integrado e totalmente dedicado ao projeto onde os alunos possuem login e senha e conseguem, através do site, acesso ao material dos cursos e ao certificado de conclusão de curso.

Em todas essas atividades, há a participação dos docentes, técnicos administrativos e, principalmente, dos discentes dos cursos Técnico em Informática, Engenharia de Controle e Automação e Engenharia de Computação. Desenvolver essas atividades de extensão faz com que a conexão entre a comunidade interna do CEFET-MG e a da rede de ensino pública estadual de Leopoldina e região seja ampliada.

O projeto **Educação para um Mundo mais Maker** integra as ações de extensão realizadas pelo PET - Programa de Educação Tutorial do Curso de Engenharia de Controle e Automação[3] - e pelo LINCE - Laboratório de Iniciação Científica e Extensão da Computação[4].

1 http://mundomaker.projetoscomputacao.com.br

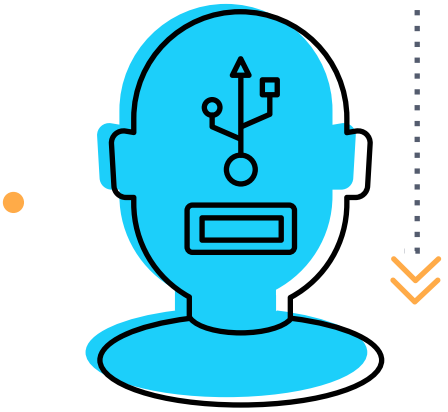
2 https://www.instagram.com/mundomaker2020

3 https://www.petencaut.cefetmg.br

4 http://lince.projetoscomputacao.com.br

Resultado pretendido com esse projeto

As escolas tomadas como referência pertencem a localidades com grande vulnerabilidade social e/ou atendem a estudantes de diversos bairros, o que culmina com uma variedade de situações que precisam de muita atenção para que seus estudantes não se desvirtuem para a criminalidade e drogas. Portanto, projetos que incentivam o pensar tecnológico e criam a confiança para que o aluno desenvolva soluções para problemas do cotidiano são importantes para a construção da autoestima e o desejo de progredir socialmente.



A integração dos estudantes do CEFET-MG campus Leopoldina com os atuais estudantes do ensino público estadual também pode ser um fator importante, pois a maioria dos discentes do CEFET-MG são oriundos de escolas públicas. Assim, através da realização do projeto, é possível despertar uma autoconfiança nos estudantes e ajudar a diminuir as desigualdades sociais, pois todos têm capacidade de se desenvolver intelectualmente, mas, para alguns, falta incentivo externo, uma ampliação de horizontes que o projeto pode provocar. Podemos comprovar isso mais adiante, quando reproduziremos o depoimento de alguns alunos que participaram dos cursos já ministrados.

Como possíveis impactos e transformações para motivar e desenvolver o raciocínio criativo tecnológico no grupo social dos alunos envolvidos no projeto, podemos citar: formar cidadãos críticos quanto aos problemas da sociedade e a forma como podem atuar para transformá-la; auxiliar no processo de conscientização por parte dos estudantes sobre a importância da educação como elemento transformador; conscientizar a comunidade escolar – tanto interna quanto externa - para o potencial que a nova geração traz em relação a poder transformar o mundo, contribuindo para o desenvolvimento sustentável do município e região; despertar o interesse dos estudantes e dos professores para o uso de novas tecnologia da Era Pós-digital para atividades educativas; aproximar os envolvidos dos setores da sociedade, dentre eles, os setores produtivos, para que possam ver nessa geração oportunidades para interações futuras, com vistas ao desenvolvimento de ações que envolvam tecnologia e que impactem positivamente na economia local e regional, com propostas de soluções dos seus problemas.

Em linhas gerais, um projeto de extensão tem como base proporcionar a interação entre a comunidade interna de uma instituição de ensino com a comunidade externa. Dessa forma, é possível compartilhar com a sociedade o conhecimento adquirido na academia, além de proporcionar a troca de saberes. Com isso, os envolvidos podem compreender melhor ambas as partes, ou seja, o público externo pode verificar que o conhecimento gerado na universidade está sendo retribuído para a sociedade, enquanto os extensionistas podem validar que sua formação transcende a estrutura física de sua instituição.

A extensão como agente transformador na formação do indivíduo

O Projeto de Extensão **Educação para um Mundo mais Maker** está previsto para que aconteça durante 24 meses. Como teve início em janeiro/2021, apenas uma primeira etapa das atividades previstas já foi executada. No processo de desenvolvimento de todo o projeto, há constante avaliação e planejamento das atividades, para que tudo sempre aconteça da melhor maneira possível.

Sob a supervisão da coordenadora do projeto, Professora Gabriela, da multiplicadora, Daniela, e dos demais servidores envolvidos no projeto, no período de 15 a 19 de março de 2021, os discentes ministraram as aulas online dos cursos de **MIT App Inventor, Arduino e Robótica Educacional** para os alunos das sete escolas selecionadas para o projeto. O projeto conseguiu certificar 22 alunos das escolas parceiras, sendo 10 alunos da turma de Robótica Educacional, 5 alunos na turma de MIT App Inventor e 7 alunos na turma de Arduino.

Como forma de comprovar a importância das ações de extensão para o desenvolvimento profissional dos discentes e para a interação da instituição escolar com a comunidade, reproduziremos abaixo algumas impressões dos envolvidos nessa primeira etapa de atividades do projeto. O objetivo principal é registrar a expectativa de cada um diante do desafio a ser cumprido. Não reproduziremos todos, pois, como poderão verificar mais adiante, são muitos os envolvidos no projeto.

Depoimentos

Fernanda Werneck de Oliveira Maximiano

Qual expectativa tinha? Diante do cenário atual, com os cursos acontecendo no formato online, a expectativa maior era conseguir passar de forma clara e objetiva o conteúdo do curso, de modo que as aulas fossem interativas, para que os alunos pudessem se sentir confortáveis em tirar dúvidas e absorver o conteúdo de forma mais dinâmica.

O que encontrei? Como os alunos realmente estavam motivados a aprender algo novo e o conteúdo foi preparado de modo que eles pudessem interagir durante as aulas, a conduta do curso foi muito tranquila. Embora alguns alunos tenham questionado que não conseguiriam praticar os exercícios no momento da aula, pois acompanhavam pelo celular, através do material de apoio disposto, foi possível contornar essa situação.

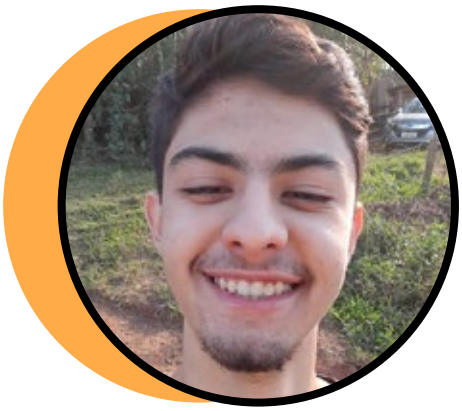
Como foi a participação dos alunos? Foi uma troca de experiências muito satisfatória. Na aula inicial, foi possível perceber que seria uma turma muito participativa, pois todos demonstraram muito interesse com o conteúdo que seria apresentado. Ao longo do curso, foram propostos desafios para verificar o desempenho dos alunos e eles tinham um prazo para enviar aos monitores ou ao instrutor. Pode-se notar que as atividades propostas serviram de grande estímulo para os alunos desenvolverem novas habilidades, permitindo que trabalhassem com o raciocínio lógico e fossem capazes de ir além do que estava sendo apresentado durante as aulas.

Heduarda Bolini Gonçalves

Qual expectativa tinha? Minhas expectativas eram muito positivas; esperava poder compartilhar com os alunos o conhecimento adquirido acerca do curso de MIT App Inventor de forma clara e objetiva, de modo que os alunos compreendessem o conteúdo apresentado da melhor forma possível. Outra expectativa também era que os alunos interagissem, fossem participativos para que eu pudesse obter um retorno sobre o conteúdo explicado e conseguisse ir ajustando ao longo da semana, assim, a aula poderia se desenvolver de uma maneira mais dinâmica e fluída, melhorando a minha didática e a comunicação do grupo.

O que encontrei? Encontrei alunos dispostos a aprender, com muito interesse acerca do conteúdo abordado no curso de MIT App Inventor. Porém, alguns tinham acesso limitado, como, por exemplo, a falta de computador para acompanhar as atividades propostas, mas, mesmo assim, não desanimaram, encontrando meios alternativos para contornar o problema. Encontrei também a equipe do curso sintonizada, com as atividades bem distribuídas, de modo a facilitar a dinâmica e a conduta das aulas.

Como foi a participação dos alunos? Os alunos se apresentaram muito participativos e dispostos a aprender. No primeiro dia, todos ligaram a câmera e o microfone para se apresentarem e, ao longo da semana, toda vez que surgia uma dúvida, ou algum ponto que não ficou muito compreensível na aula, eles abriam o microfone e perguntavam e, quando alguma pergunta era feita para a turma, os alunos interagiam respondendo. Alguns trouxeram dúvidas e debates para as aulas sobre exercícios que eles procuraram e desenvolveram após as aulas ou sobre o desafio proposto ao longo da semana; também tiraram dúvidas pelo WhatsApp no grupo da turma e no privado. Assim, de uma maneira geral, a turma teve uma participação muito satisfatória e todos demonstraram muito interesse no curso de MIT App Inventor.



Rafael Rocha Ribeiro

Qual expectativa tinha? Bom, como era a minha primeira vez nesse tipo de atividade, eu achei que seria como uma aula normal, onde os alunos ficariam tímidos no começo, não ligariam o microfone muito e não interagiriam.

O que encontrei? Exatamente o oposto das minhas expectativas! Os alunos foram super-receptivos, não seguraram as dúvidas e conversavam tranquilamente entre si e com os educadores.

Como foi a participação dos alunos? Os alunos sempre respondiam as perguntas feitas sobre o problema apresentado em aula e todos tiveram um ótimo trabalho em equipe para organizar as instruções e fazer o robô cumprir os obstáculos apresentados.

Lana Silva

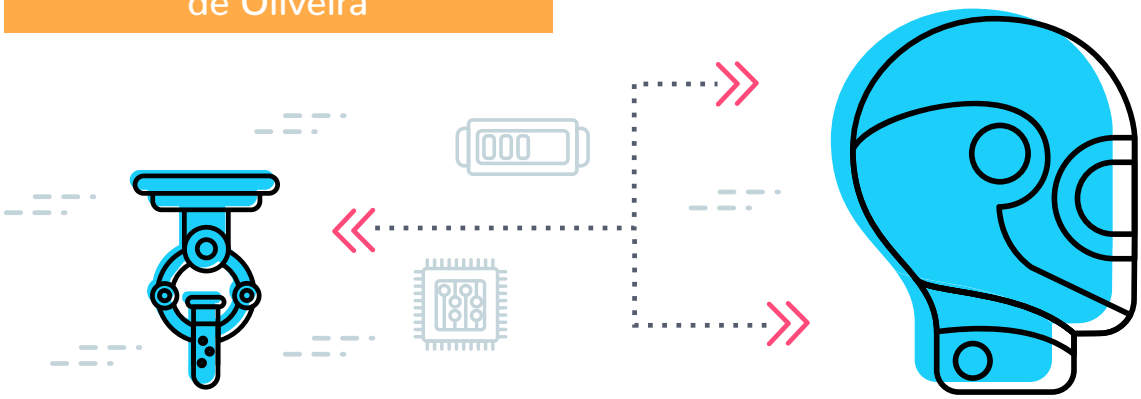
Eu estava esperando que seria algo mais pesado e intenso, com o mesmo ritmo que eu tenho no técnico do CEFET. Porém, foi algo bem mais tranquilo e bem proveitoso. As aulas eram curtas, mas foram realmente bem proveitosas e rendaram bastante. O meu maior medo seria não conseguir dar o suporte que a instrutora precisaria para ministrar as aulas, mas, no final, correu tudo de forma bem tranquila. Na primeira aula, eu senti que os alunos estavam mais tímidos, com medo de perguntar as dúvidas, mas, ao longo das aulas, se soltaram e se mostraram bastante interessados no conteúdo. A turma foi muito boa para trabalhar, apesar de ser pequena, pois o público era limitado às escolas envolvidas no projeto. Essa limitação deixou de fora algumas pessoas que estavam interessadas no conteúdo do curso.

Bárbara Abritta Alencar

Como é algo comum os alunos não ligarem as câmeras nem tirarem suas dúvidas devido à timidez, eu esperava que isso aconteceria. Porém, um dos alunos chegou a ligar a câmera e eles participaram das aulas, acompanhando o que a instrutora realizava, ou seja, em geral, os alunos foram participativos, sempre nos respondendo quando perguntávamos algo e tentaram acompanhar o que a instrutora realizava no circuito digital, mesmo alguns não possuindo computadores no momento. Eu gostei bastante dessa experiência de lidar com os participantes e, de certa forma, aprender junto com eles. Espero contribuir muito mais na próxima rodada!

Maria Eduarda Sampaio de Oliveira

O contato com os alunos do minicurso e passar um pouco do que temos no CEFET-MG para outras escolas foi bem legal, a participação e empenho deles durante as aulas foi boa apesar de muitos se sentirem acanhados, não ligarem as câmeras e nem interagirem muito. Esta rodada de cursos foi excelente e espero que a próxima seja melhor ainda, irei me aprofundar mais nos conteúdos e em coisas que preciso melhorar para que a próxima rodada seja de muito aprendizado para todos os alunos.



Depoimentos do Curso Online

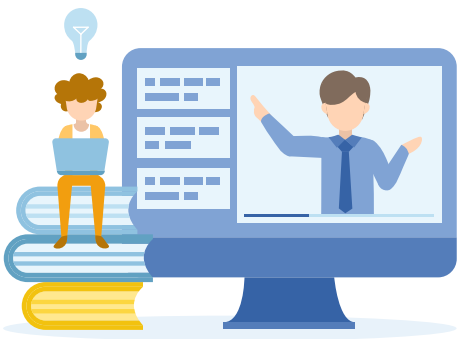
Pedro Paulo Araújo de Mendonça

O que aprendi? Eu aprendi que posso automatizar minha casa, meu carro e escritório, criar um novo brinquedo, um novo equipamento ou melhorar um já existente. Mas, para isso, o Arduino possui uma quantidade enorme de sensores e componentes que posso utilizar nos meus projetos. Eu sei que grande parte do material que eu utilizei não está disponível em módulos, que são pequenas placas que contém os sensores e outros componentes auxiliares como resistores, capacitores e leds, sensores e módulos. Aprendi também que os chamados *Shields* são placas que eu posso encaixar no Arduino para expandir suas funcionalidades.

Minha expectativa com o curso foi alcançada? Minhas expectativas foram alcançadas sim, pois o curso me disponibilizou inúmeros aprendizados, coisas que eu nem imaginava aprender e ter acesso.

Faria outro curso do projeto? Com certeza, eu adorei fazer parte do curso, para mim foi uma experiência incrível e eu faria tudo novamente.

Indicaria algum amigo para participar do projeto? Eu indicaria, porque vale a pena participar.



Brenda Resende

O que aprendi? Conheci a plataforma Open Roberta e aprendi a utilizar os blocos de ação. Aprendi a utilizar os sensores de toque, ultrassônico e cor fazendo-os desviar de obstáculos. Além de tudo fizemos alguns desafios e aprendemos a emitir notas através dos sensores de cor.

Minha expectativa com o curso foi alcançada? Na verdade, foi até superada, gostei muito de ter participado, aprendi coisas bem legais!

Faria outro curso do projeto? Com certeza.

Indicaria algum amigo para participar do projeto? Não só indicaria como já até mencionei sobre o projeto com alguns.

Izis Caroline

O que aprendi? Aprendi coisas como: criar robôs com vários comandos legais, aprendi como o sistema funciona, como usá-lo etc.

Minha expectativa com o curso foi alcançada? Sim, foi até mais do que eu esperava, gostei demais.

Faria outro curso do projeto? SIM!

Indicaria algum amigo para participar do projeto? Claro!

Rodrigo Senra

O que aprendi? A comandar sistemas que eu nem sabia que existia.

Minha expectativa com o curso foi alcançada? Foi até mais do que imaginei.

Faria outro curso do projeto? Com certeza

Indicaria algum amigo para participar do projeto? Sim.

Considerações Finais

Apesar de o Projeto de Extensão **Educação para um Mundo mais Maker** estar apenas na primeira fase execução, já podemos perceber que as atividades previstas serão de grande importância para a formação profissional dos discentes do CEFET-MG Unidade Leopoldina. Todos os envolvidos no projeto estão desempenhando suas funções com muito empenho, e isso faz com que a repercussão na comunidade externa seja muito positiva, como podemos perceber pelos depoimentos dos alunos que participaram dos cursos.

Qualquer tipo de atividade de extensão é sempre um desafio para todos e esse, principalmente devido à sua longa duração e ao período de pandemia que estamos vivendo, representa um processo de superação em todos os sentidos.

A próxima fase do projeto já está em andamento e esperamos que o sucesso da primeira etapa se repita.

Ilustrações: VECTEEZY

Recursos Humanos envolvidos no Projeto

A equipe proponente do Projeto é composta por servidores do CEFET-MG Unidade Leopoldina - professores e técnico-administrativo - discentes dos Cursos Técnico em Informática, Engenharia de Controle e Automação e Engenharia de Computação e por uma representante da Superintendência Regional de Ensino. Atualmente, são 23 pessoas envolvidas nas atividades do Projeto Educação para um Mundo mais Maker.

Coordenação Geral:
Professora Doutora Gabriella Castro Barbosa Costa Dalpra

Multiplicadora indicada pela Superintendência Regional de Ensino:
Daniela Ferreira de Souza.

Instrutores:
Carolina de Almeida Alvarez (Engenharia de Computação)
Fernanda Werneque de Oliveira Maximiano (Engenharia de Controle e Automação)
Heduarda Bolini Gonçalves (Engenharia de Computação)

Monitores:
Lana Silva Silva (Curso Técnico em Informática)
Maria Eduarda Sampaio de Oliveira (Curso Técnico em Informática)

Alunos Voluntários:
Bárbara Abritta Alencar (Curso Técnico em Informática)
Érica Gomes Fernandes (Engenharia de Controle e Automação)
Guilherme Quirino de Andrade (Engenharia de Controle e Automação)
Isaac de Oliveira Carvalho (Engenharia de Controle e Automação)
Karine Cunha Costa Mariquito (Engenharia de Controle e Automação)
Luíza Cerqueira Trindade (Engenharia de Controle e Automação)
Marcelly Gabarrona Castro Costa (Curso Técnico em Informática)
*Rafael Rocha Ribeiro (Curso Técnico em Informática)
Thaís Siqueira Dias (Engenharia de Controle e Automação)
Vinícius Veridiano Miranda (Engenharia de Controle e Automação)
*Iniciou o projeto como monitor, em seguida passou a ser voluntário e, logo depois, pediu o afastamento da equipe.

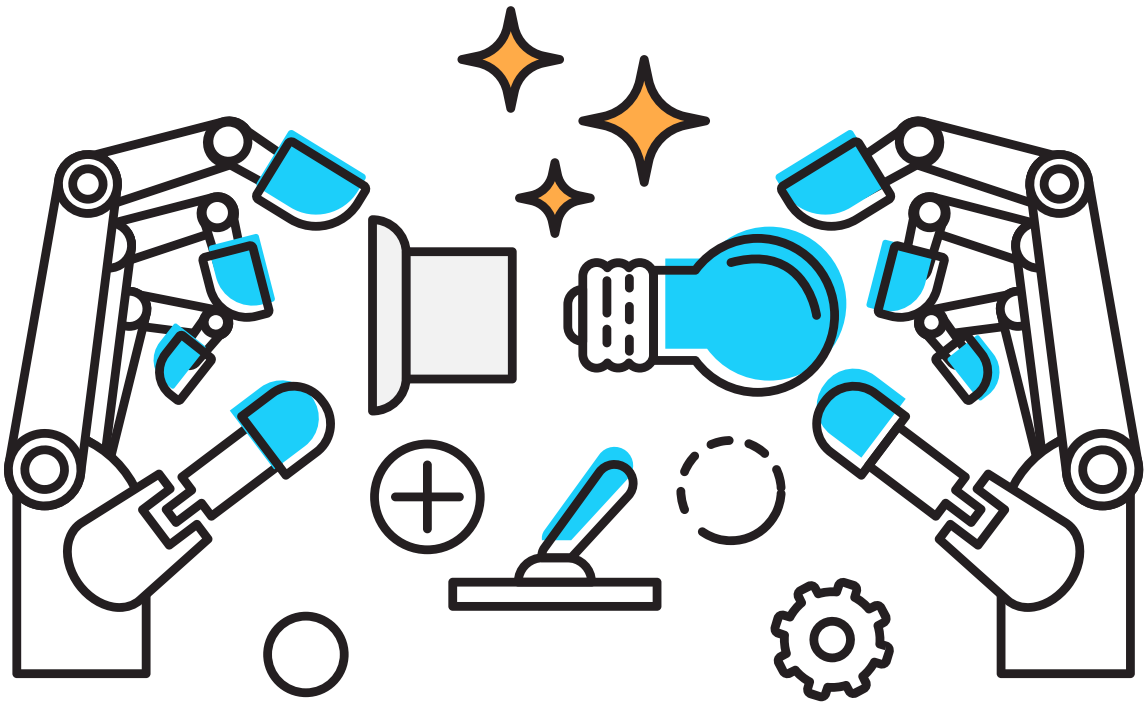
Servidores Voluntários:
Prof. Dr. Ângelo Rocha de Oliveira
Prof. Dr. Lindolpho Oliveira de Araújo Junior
Prof. Me. Luís Augusto Mattos Mendes
Prof. Me. Rafael José Fonseca de Sá
Prof. Dr. Rodrigo Lacerda Sales
Prof. Dr. Vinícius Barbosa Schettino
TA Me. Glaucia Maria Nascimento Costa de Oliveira

Referências:

BRASIL. Resolução nº 7, de 18 de dezembro de 2018. Estabelece as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira e regimenta o disposto na Meta 12.7 da Lei nº 13.005/2014, que aprova o Plano Nacional de Educação - PNE - 2014-2024 e dá outras providências. Conselho Nacional de Educação: Câmara de Educação Superior. Brasília, DF, 18 dez. 2018. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=104251-rces007-18&category_slug=dezembro-2018-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 07 jun. 2021.

CEFET-MG. Resolução CD- 014/17, de 28 de junho de 2017. Regulamenta as ações de extensão do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais. Conselho Diretor. Belo Horizonte, MG, Disponível em: http://www.conselhodiretor.cefetmg.br/galerias/Arquivos_ConDir/Resolucoes/Resolucoes_2017/RES_CD_014_17.htm. Acesso em: 07 jun. 2021.

FORPROEX. Política Nacional de Extensão Universitária. Manaus, 2012. 68 p. Disponível em: https://proex.ufsc.br/files/2016/04/Pol%C3%ADtica-Nacional-de-Extens%C3%A3o-Universit%C3%A1ria-e-book.pdf. Acesso em: 07 jun. 2021.



Resenha do filme "Milton Santos - *Por uma outra globalização*, 2004[1]"

Ingrid Andrade de Carvalho
Discente do 2° ano do curso técnico integrado em Eletrotécnica do CEFET/MG campus Leopoldina.

A seguir apresenta-se uma resenha sobre o conteúdo do documentário "Por uma outra globalização" de Milton Santos, que interpreta o mundo contemporâneo a partir da Geografia, revelando os diferentes aspectos da globalização: suas alegorias, seus malefícios e suas possibilidades.

Milton Almeida dos Santos nasceu no dia 3 de maio de 1926 em Brotas de Macaúbas, interior da Bahia. Formou-se em direito, foi jornalista e geógrafo. Em 1958, fundou o Laboratório de Geomorfologia e Estudos Regionais, um dos primeiros centros de pesquisa em geografia fundado no Brasil. Publicou 41 livros, lecionou em 18 universidades e recebeu 20 títulos Doutor Honoris Causa. Esteve sempre envolvido com a política; em 1960 participou do governo, em 1961 é nomeado presidente da Comissão de Planejamento Econômico do Estado da Bahia, mas em 1964 foi preso em decorrência do golpe militar. Após sua saída da prisão, trabalhou em universidades da França, Canadá, Estados Unidos, Venezuela e Tanzânia, na África. Milton Santos foi o primeiro nativo de um país de terceiro mundo a receber o prêmio Vatrin-Lud, uma espécie de Prêmio Nobel da Geografia. Faleceu em 24 de junho de 2001, em São Paulo.

No documentário apresentado, Milton começa falando das dificuldades que teve de enfrentar por ser negro intelectual no Brasil. Segundo ele, não seria comum ouvir um negro em uma posição importante, com estudos e formado. Agradece por ser referência para diversos geógrafos e negros no país. Após sua primeira fala, escritores descrevem sua trajetória. Santos relata o porquê escolheu a geografia. Segundo ele, foi pelo movimento das populações e pelas mudanças, o que o levou

1 Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=sdSwEezXrAk

a analisar os processos contraditórios. Conta também que teve grande influência dos livros de Josué de Castro.

O assunto em si a ser tratado começa com a ideia de comércio e capital, que anteriormente era um comércio primitivo na base de trocas, mas que, em determinado momento, os valores de bens são arbitrariamente fixados e não se baseiam mais no tempo de trabalho. A partir de então, ocorrem novas transformações impostas no modo de vida, criando classes sociais. O vídeo explicita que as propagandas que vemos na mídia parecem ser algo esperançoso, contudo, na realidade, podem ser uma fonte de perversidade pela desigualdade existente no mundo. Com o aumento de recursos, aumenta-se também o número de pessoas em questão de vulnerabilidade socioeconômica que passam por diversas dificuldades, como falta de abrigo, alimentos e falta de dinheiro. Apesar de índices alarmantes, a pobreza é retratada com naturalidade. Este tópico é apresentado por Milton como uma "globalização perversa" e foi a responsável pelo aprofundamento da desigualdade social em todo o mundo, ou seja, algumas pessoas possuem grande acesso à informação, recursos, entre outros, enquanto outras vivem na extrema pobreza, como citada anteriormente. Segundo ele, o que faz o mundo girar é o dinheiro em seu estado puro. O geógrafo foca na tirania da informação e dinheiro, destacando como as informações são fornecidas à sociedade. A tecnologia da informação, usada por atores hegemônicos, aprofunda a desigualdade, por causa do dinheiro e de todas as criações no mundo financeiro que têm o efeito de monetizar a vida cotidiana. A exploração da empresa em território nacional constituirá uma mais-valia internacional.

Ao revelar os processos anormais que levaram a esse "caos e confusão perceptiva" do mundo global, fica claro que seu apoio só ocorre devido à imposição de um único pensamento. A globalização aparece no pensamento dos professores e, em outras formas de análise, retrata novas culturas e movimentos populares que se opõem à cultura do consumo instantâneo. Agora, novas coisas vêm da periferia. É nas evidências que constituem as contradições e paradoxos desse cotidiano globalizado em que Milton vê a possibilidade de construção de outra realidade, que já está em andamento.

Como conclusão, o documentário expõe que Milton não se opõe à globalização, pois faz uma inovação do termo, pois a universalização é fundamental. Não podemos alegar que a globalização seja boa ou ruim, pois sua avaliação vem de processos a serem construídos. Santos é a favor de uma globalização não com o capital no centro, mas sim com o homem, capaz de ser realizado a partir do uso correto de recursos racionais.

Fim *de ano*

Sérgio Junior Avila da Rosa
Discente do 2° ano do curso técnico integrado em Eletrotécnica do CEFET/MG campus Leopoldina.

Já era quase meio-dia, toda a família estava reunida na casa de minha tia, para o tradicional almoço de fim de ano, a mesa estava posta com todas as gostosuras da data. Foi então que minha tia percebeu que faltavam as passas, ela insistiu para eu ir ao mercado comprar, dizendo que era tradição e que, sem as passas, o almoço não estaria completo, reclamei um pouco e fui ao mercado.

O mercado era na rua ao lado da minha, assim que cheguei no mercado percebi como estava cheio, afinal era fim de ano, todos estavam com seus carrinhos lotados e muito apressados.

Peguei as passas e um pacote de bolachas e fui para o caixa, para meu azar havia uma fila quilométrica, enquanto esperava meus olhos correram o lugar, foi quando vi na porta do mercado um desses meninos de rua, ele estava sujo, descalço e malvestido, em suas mãos pude ver algumas moedas, seus olhos pareciam maravilhados com o mercado, quando ele colocou o primeiro pé no mercado, um funcionário foi até ele e disse algo que não pode ouvir, o menino insistiu erguendo a mão mostrando as moedas, então o funcionário, num tom ameaçador, o pegou pelo braço e o tirou dali. Quando minha vez finalmente chegou, passei os produtos ainda pensando naquele menino, será que só eu o vira? Todos estavam tão ocupados que nem deram importância a ele?

Quando saí do mercado vi o mesmo menino, não pensei duas vezes, fui até ele e lhe entreguei o pacote de bolachas, ele abriu um sorriso, aquele foi um dos sorrisos mais sinceros que já vi, o menino agradeceu e saiu dali transbordando alegria, emocionado com o presente.

Cheguei em casa pensativo, me dei conta de que, enquanto eu tinha uma mesa farta me esperando, aquele menino não tinha nada, a não ser um pacote de bolachas, pensei em quantos garotos como aquele devem existir por aí. Sempre que chega o final do ano me lembro deste ocorrido e me pergunto por onde deve andar aquele menino.

Dossiê Folclore: Tradições Populares e **Hibridismo Cultural**

João Felipe Alves de Oliveira
Doutor em Letras (Ciência da Literatura) pela UFRJ.
Docente do CEFET/MG campus Leopoldina.

Marcus Vinícius de Abreu
Discente do 3° ano do curso técnico integrado em Eletrotécnica do CEFET/MG campus Leopoldina.
Bolsista de extensão.

Apresentação: O folclore em tempos de pandemia

Não é novidade que a pandemia decorrida do COVID-19 trouxe inúmeros desafios para o âmbito educacional. Uma complicação inesperada enfrentada pela unidade de Leopoldina do CEFET-MG surgiu da impossibilidade de continuarmos normalmente com as atividades do Projeto de Extensão do Grupo Folclórico Assum Preto. Funcionando na instituição desde 2006 sob o comando da professora Renata Arantes, a iniciativa promovia encontros entre os seus membros com foco, sobretudo, em música e dança populares. Tal prática, diante do contexto de isolamento social da quarentena, não poderia ser mantida.

Como coordenador do projeto desde o final do ano letivo de 2019, deparei-me com um cenário pouco animador para que ele permanecesse ativo, e a alternativa de continuação mais interessante que pude vislumbrar envolveria a conjugação entre o material folclórico e o formato digital. A partir de junho deste ano, graças ao suporte concedido pela Coordenação de Arte e Cultura do CEFET-MG, o projeto passou a contar com a participação de um novo bolsista, o aluno Marcus Vinícius de Abreu (2° ano integrado do curso de Eletrotécnica). O discente trouxe novas perspectivas para as ideias que estavam germinando e, com esse ensejo, pudemos concretizar o plano de unir folclore e mídias digitais num formato inovador e estimulante.

Utilizando os recursos da rede social *Instagram*, criamos um perfil dedicado ao Assum Preto CEFET no período do Ensino Remoto (https://www.instagram.com/assum_preto_cefet/), alimentando a página com postagens relacionadas ao folclore e à cultura popular brasileira. Na tentativa de atribuir cor local ao

conteúdo apresentado, estabelecemos parcerias com professores de nossa unidade e com artistas regionais, os quais contribuíram para a proposta com vídeos educativos, performances musicais e confecção de objetos artesanais.

Com a aproximação do mês de agosto, ponderamos que a data seria oportuna para nos aprofundarmos nas questões envolvendo o folclore e suas repercussões na contemporaneidade. Deliberamos também que seria proveitoso para o público interno do CEFET e para a comunidade externa conhecer mais, por meio do perfil criado, sobre elementos relevantes da cultura brasileira e de nossa rica e extensa tradição oral. Aproveitando o sucesso da série *Cidade Invisível*, produzida pela *Netflix* e lançada pelo serviço de *streaming* no último mês de fevereiro, partimos do interesse renovado que ela suscitou acerca das criaturas folclóricas para oferecer uma visão abrangente e multifacetada desses personagens. Tendo como base uma rigorosa pesquisa bibliográfica, veiculamos nossas descobertas no formato de vídeo ensaios[1] publicados no *Instagram* e no *Youtube*.

1 O subgênero do audiovisual "vídeo ensaio" vem se popularizando nos últimos anos. John Bresland (2010) defende que esse formato investigativo é um descendente direto do ensaio literário e do filosófico, agregando em sua composição, além da linguagem verbal, apetrechos sonoros e visuais. Bresland argumenta que o hibridismo do vídeo ensaio o torna uma espécie de centauro, pois ele conjuga o caráter analítico e especulativo do ensaio tradicional com a expressividade resultante da edição de imagens e sons. Com a popularização do acesso a ferramentas de edição audiovisuais e as facilidades oferecidas pela internet, muitos criadores de conteúdo digital realizam produções de caráter mais intelectual que se encaixam na categoria do vídeo ensaio, publicando-as sobretudo no Youtube.

Investigar os seres míticos de nossas tradições é uma tarefa mais complexa e laboriosa do que talvez aparente num primeiro momento. Conquanto no universo online pululem sites e informações em torno dessas figuras, muitos dados não são confiáveis, não provêm de fontes acadêmicas nem estão calcados em pesquisas acuradas. Assim, tivemos que adotar uma postura zelosa e seletiva para não incorrer em equívocos culturais e falsificações históricas.

Em nossa trajetória, a obra de Câmara Cascudo (1898-1986) assomou como um grande referencial teórico e uma fonte indispensável para nortear a coleta de material. Autor de mais de trinta livros sobre literatura, antropologia e cultura popular brasileira, o estudioso norte-rio-grandense ainda hoje mantém-se como a sumidade quando o assunto é folclore. Volumes como *Geografia do mito brasileiro (1947) e Dicionário do Folclore Brasileiro (1972)* foram essenciais para começarmos a estabelecer um horizonte conceitual e compreendermos mais acertadamente as narrativas que nos preocupavam.

Além das referências canônicas, buscamos algumas mais contemporâneas para incrementar nossa exploração. Nesse sentido, o trabalho de Andriolli Costa forneceu um imenso auxílio. Realizando pesquisas acadêmicas sobre o folclore há quase uma década, o estudioso também é o criador do portal "Colecionador de Sacis" (https://colecionadordesacis.com.br/), o qual abriga um vasto arsenal de dados folclóricos e é constantemente atualizado. No site, o visitante pode acessar textos, vídeos, jogos, podcasts e trabalhos artísticos que incorporam e representam o folclore e a cultura brasileira de uma maneira heterogênea, dinâmica e extremamente convidativa. Travar contato com esse caudaloso material constituiu uma etapa fundamental para situarmos

a nossa busca na atualidade e encontrarmos trilhas inusitadas para refletir sobre a herança cultural que nos rodeia cotidianamente.

Os meandros da pesquisa revelaram que, felizmente, há muitos que, a despeito de inúmeros obstáculos (falta de políticas de incentivo, de prestígio social e de espaço nas universidades e nas escolas) se importam com o folclore e dedicam parte considerável de suas vidas a estudar e promover o conhecimento de origem popular. Essa difícil e admirável missão é levada a cabo de modo sério e despido de preconceitos. Notamos também a ênfase que esses especialistas dão a intensa mistura que alicerça nossa cultura, e que fundiu os costumes e crenças dos indígenas, dos negros escravizados e dos colonizadores portugueses. Tornou-se evidente para nós que o folclore é a materialização do hibridismo que cinge a nação brasileira.

O presente dossiê contém três seções que sintetizam os resultados de nossa investigação. Na primeira, o bolsista Marcus Vinícius de Abreu, que integrou todo esse processo, assina um breve ensaio em que convida o leitor a refletir sobre o papel do folclore e da sabedoria popular no panorama atual. Na segunda parte, apresento os textos que serviram de base para a nossa série especial do mês de agosto intitulada "Criaturas Fantásticas do Folclore Brasileiro". Nela, exploramos as origens intrincadas de quatro célebres personagens folclóricos – o Saci, a Cuca, o Curupira e a Iara – desvelando suas nuances e demonstrando que eles excedem em muito a mera abordagem infantilizadora ou a imagem tipificada que possuem advinda dos enredos do *Sítio do Pica Pau Amarelo*. Também foi inserida a gênese da Mula sem cabeça e do Lobisomem, figuras retratadas em episódios bônus no mês de outubro, a fim de que suas estórias horríficas dialogassem com a celebração do *Halloween* e mostrassem uma faceta sinistra das lendas e mitos nacionais. Por fim, na terceira seção há sucintas observações sobre as referências bibliográficas cruciais que utilizamos, o que é especialmente interessante para aqueles que desejam se aprofundar nos estudos folclóricos.

O dossiê também é acompanhado pelas criações visuais de diversos colaboradores do Projeto. Com a intenção de exortar as aptidões artísticas dos membros da comunidade cefetiana e da externa, tivemos convidados que elaboraram imagens exclusivas baseadas nos vídeos que produzimos das criaturas fantásticas, além de nós mesmos nos aventurarmos pelo mundo das artes gráficas. Os desenhos revelam a diversidade estilística que a representação desses personagens comporta, oferecendo um cintilante painel que resultou do esforço coletivo para reler e recriar esses seres mágicos.

Condensamos aqui, no honroso espaço concedido pela Revista Cefetiando, o trabalho de um projeto de extensão realizado ao longo de quase um semestre com muita dedicação e afeto. Esperamos que os leitores e as leitoras reencontrem nessas páginas vultos de sua infância. No entanto, também esperamos que descubram que, mesmo na adolescência ou na fase adulta, esse universo encantado ainda tem muito a comunicar sobre nossos sonhos, desejos e medos, e sobre nossa relação com os outros e os enigmas que rondam nossa existência.

1. Ensaio: “Folclore: resquícios de uma cultura ultrapassada?”

(por Marcus Vinícius de Abreu Filho)

A importância da cultura folclórica brasileira é centenária, porém sua desvalorização só vem aumentando enquanto os anos passam e a era tecnológica ascende.

Desde antes do Brasil ser imaginado como um país, já existiam aqui várias culturas de diferentes povos, que contribuíram de modo determinante para convergir no que chamamos de cultura brasileira. Por mais que seja um bem comum de todos os brasileiros, é evidente que ela vem se perdendo com os anos, sendo que hoje dificilmente vemos suas expressões e facetas na mídia e nas redes sociais. Ou seja, conforme a era da informação ascende, o folclore brasileiro definha.

O motivo desse esquecimento progressivo advém principalmente da mudança nos meios principais de comunicação, que antes eram orgânicos e tradicionais e hoje são rápidos, feitos através de mensagens práticas e na maioria das vezes insignificantes. Isso quer dizer que, no passado, a relação das pessoas com uma música folclórica ou com uma longa história sobre o Saci, por exemplo, era mais comum. Já a sociedade de hoje anda na contramão, valorizando apenas a praticidade e a rapidez, ao invés da tradição e da cultura oral.

Em meio a essa desvalorização gritante, podemos nos fazer a seguinte pergunta: qual a importância real do folclore? Muitos acreditam que ele é um tema ultrapassado, por abrigar manifestações artísticas muito antigas. Porém, esse ponto de vista é equivocado, pois, além de estar ligado aos caminhos da nossa história e às nossas manifestações artísticas populares, o folclore reflete a multiplicidade do nosso povo. Assim, questões como a valorização da natureza e a medicina tradicional tornam-se menos difundidas, bem como dicas práticas que eram introduzidas a nós através de contos, lendas e cantigas vão ficando cada vez mais distantes.

Além de sua importância enquanto arte popular, podemos tirar importantes lições sócio-históricas desses contos e representações da cultura oral. Retomando o mito do Saci, por exemplo, podemos descobrir várias informações históricas, como os abusos escravocratas, a arte-marcial capoeirista como meio de defesa e a batalha dos negros contra o regime autoritário. Já a Cuca nos mostra como o medo do desconhecido e do místico pode ser marginalizado por uma religião centralizadora, gerando inúmeras mortes e condenações absurdas de homens e mulheres inocentes, fatos ocorridos durante o período inquisitorial (séc. XIII – XIX).

É importante ressaltar que, mesmo com essa defasagem, o folclore pode ser propagado, e não apagado com a ajuda do desenvolvimento tecnológico. Por mais que não seja uma atitude corriqueira, existem diversas páginas e produções folclóricas espalhadas pela internet que buscam evidenciar a riqueza do nosso país e suas raízes culturais, sempre trazendo de forma atual e dinâmica essas expressões artístico-populares. Exemplo desse processo é a série "Cidade Invisível", que, apesar de se encaixar perfeitamente no mundo moderno do audiovisual, consegue trazer ao público de forma primordial a representação dos nossos personagens folclóricos e suas histórias, fazendo diversas adaptações benéficas que trazem essas lendas para a realidade dos dias de hoje.

Podemos concluir que, com o bom uso da internet, podemos perfeitamente continuar compartilhando e atualizando o nosso folclore, que é a essência de nossas origens. Com isso, para mudar este cenário de desinformação cultural, devemos valorizar as páginas virtuais e as séries que fazem um esforço para readaptar nossa cultura aos dias de hoje. Desse modo, este tesouro nacional nunca se tornará ultrapassado.

2. Criaturas Fantásticas do Folclore Brasileiro

2.1. Saci-Pererê: o trickster brasileiro

Uma das figuras mais emblemáticas do folclore brasileiro, o alvoroçado Saci-Pererê, habita as profundezas das florestas. O menino negro de uma perna só, fumando seu cachimbo e usando sua carapuça vermelha, é famoso por pregar peças e enganar os mortais que cruzam seu caminho.

As histórias envolvendo esse personagem remetem ao Brasil Colônia e ao sistema escravocrata, quando amas-secas e caboclos-velhos contavam casos apavorantes de um demônio perneta para aterrorizar as crianças. Essas narrativas, com o tempo, se enraizaram no imaginário nacional. O Saci, com uma variação ou outra em sua aparência e habilidades, está presente no conhecimento popular de todas as regiões brasileiras.

Assim como grande parte da nossa cultura, a origem do Saci está relacionada com a mistura

de elementos indígenas, africanos e portugueses. Na língua guarani, esse ser mágico deriva de uma entidade chamada "Kambai", que em tupi seria o "Yací". Os negros escravizados assimilaram esse ser um tanto quanto traiçoeiro com Ossaim, um filho de Iemanjá com Oxalá, o qual possui uma única perna, tem poderes de cura e protege os vegetais. Em relação ao folclore europeu, encontramos no Saci características do duende português Fradinho da Mão Furada, ser mítico que usa um gorro vermelho, tem furos nas mãos, e entra de madrugada nos quartos pela fechadura, provocando pesadelos naqueles que dormem de barriga para cima.

Como a maioria dos seres pagãos, os sacis não são bons nem maus. Eles habitam o coração da mata, amam os redemoinhos e as margens dos rios, odeiam o sol e preferem perambular durante a noite. São gestados por sete anos dentro dos gomos das taquaraçus, saindo dali já crescidos e muito inteligentes, portando a carapuça e pitando seu fumo. Vivem por setenta e sete anos com intensa liberdade, sabendo de tudo e seguindo seus instintos infalíveis. Além dos poderes de invisibilidade, de controle do vento e de cura, eles também possuem o dom da vidência e da adivinhação. Transcorrido o tempo de suas existências agitadas, os sacis transformam-se em "orelhas de pau", espécie de cogumelos venenosos.

Ao pensarmos de modo mais abrangente, vemos também como a figura em questão se relaciona com o arquétipo do trickster, recorrente em diversas mitologias e que é mestre em enganar e desobedecer às regras estabelecidas. O trickster foi eternizado na literatura quando Shakespeare escreveu a peça Sonhos de Uma noite de Versão, em que Puck, uma entidade mágica que adora pregar peças, influencia de modo determinante os acontecimentos da trama e causa diversas confusões entre os demais personagens.

No século XX, o Saci também adentra o universo literário e ganha maior estatura cultural ao se tornar parte da obra de escritores renomados. Em 1921, faz sua estreia literária em O Saci, de Monteiro Lobato, o volume que inaugura o ciclo de narrativas do Sítio do Pica-pau Amarelo (em 1918, o autor lançara um estudo sobre o personagem). Pela ótica do autor paulistano, o pequeno travesso surge como uma criatura para quem nada é impossível, e que acende a imaginação do menino Pedrinho. Décadas mais tarde, o cartunista Ziraldo inicia a publicação de "A Turma do Pererê" (1959), o primeiro quadrinho brasileiro totalmente colorido, protagonizado por uma versão bem-humorada e benéfica do Saci. A revista foi suspensa em 1964 com a ascensão do regime militar, cujos agentes da censura reprovavam a veiculação desse tipo de material para o público infanto-juvenil.

Mais recentemente, na série *Cidade Invisível,* produzida pela Netflix, o Saci ganhou outra releitura. Interpretado pelo ator Wesley Guimarães, nessa nova roupagem, ele transita pela Lapa e por outros cenários degradados do Rio de Janeiro, tendo uma prótese no lugar da perna que lhe falta e usando uma bandana vermelha ao invés da carapuça. Isso demonstra como não só esse ser sobrenatural – como muitos outros aspectos do folclore brasileiro - contêm imensas possibilidades criativas e não pertencem a um passado longínquo. O legado cultural é dinâmico e possui fortes ligações com o presente, estando aberto a revisitações e oferecendo um manancial inesgotável de histórias, surpresas e modos de enxergar a beleza e os mistérios do mundo.

2.2. Cuca: nascida para ser má

Talvez a mais famosa bruxa do Brasil, a Cuca é conhecida por seus feitiços e maldades. Sob a forma de um jacaré, conta-se que ela mora numa gruta oculta na floresta, possui um caldeirão e um garrafão mágico, quase não dorme e atormenta os humanos e os outros seres da mata por puro prazer e crueldade. Mas quais seriam as origens dessa personagem folclórica tão perversa e temida?

Parte de seu mito advém da crença na Coca, fantasma típico da Península Ibérica que durante a noite persegue crianças faladeiras e desobedientes. Em Portugal, a *Coca* era uma entidade desgrenhada e disforme, que em procissões católicas era representada por uma pessoa vestida com camisola escura e um capuz negro, deixando somente seus olhos descobertos e causando pavor na multidão. Na Galiza, esse ser sobrenatural ganhava a forma de um dragão com patas de grilo e também marcava presença nas procissões religiosas, havendo um monstro de papelão e lona acompanhando a marcha e simbolizando o mal e os vícios que tentam os santos.

A colonização portuguesa fez com que a Coca migrasse para as paisagens brasileiras, porém ela acabou tendo sua natureza modificada nesse processo de realocação. Os negros escravizados trazidos da Angola e de Zâmbie passaram a imaginar esse espectro noturno como uma velha encarquilhada e de dentes podres, pois começaram a chamá-lo de Cuca, o que, na língua mbunda, significa avó ou anciã. Assim, a Coca deixou de ser uma assombração que raptava crianças e se transformou na Cuca, uma feiticeira horrenda que também amedronta os pequenos.

Com o passar do tempo, a Cuca ficou irremediavelmente associada com o arquétipo da Bruxa, o qual também migrou da Europa para o Brasil. A bruxa habita a imaginação humana desde tempos remotos. Ainda na pré-história, as mulheres eram associadas à magia, ao sonho, às forças ocultas e ao controle dos elementos da natureza. Na mitologia greco-romana, feiticeiras como Circe e Medeia eram imensamente poderosas, capazes de influenciar deuses e homens, e suscetíveis a praticar tanto o bem quanto o mal. Na Idade Média, por influência da teologia cristã, as bruxas perderam sua ambiguidade e foram tidas como criaturas malignas, capazes das maiores torpezas. Acreditava-se que elas provocavam tempestades, adoeciam os animais e devoravam as crianças, além de reunirem-se em sabás para adorar ao Diabo. O estigma contra os acusados de bruxaria era tão grande que, mesmo em plena Idade Moderna, entre 1450-1750, mais de 110 mil pessoas, na sua maioria mulheres, foram julgadas culpadas do crime de bruxaria e executadas.

Vemos, portanto, que a crença nas Bruxas era ainda muito forte na época do Brasil Colônia, e que aqui essas concepções também foram amplamente difundidas. Na verdade, o tão conhecido caldeirão das bruxas é um objeto que passou a ser associado a elas através da veiculação na Europa de ilustrações da vida dos tupinambás. As índias dessas tribos eram responsáveis pelos preparos dos rituais antropofágicos, o que chocou os viajantes europeus e fez com que eles as representassem como grotescas mulheres canibais. Desse modo, a partir do século XVI, tanto na Europa como nas Américas, o caldeirão tornou-se um item sempre presente nas imagens que representavam as feiticeiras.

O Brasil também foi tecendo suas próprias lendas a respeito das bruxas. Os ribeirinhos do Rio São Francisco, por exemplo, acreditavam que, quando uma mulher já dera a luz a seis filhas e estava grávida da sétima rebenta, a caçula estava destinada a ser bruxa. Ela iria servir às trevas e poderia se transformar em borboleta para entrar nos quartos dos recém-nascidos de noite e se alimentar dos seus umbigos (para impedir isso, a parteira tinha que deixar uma tesoura embaixo da cama em que o bebê nasceu).

Ao publicar o livro "O Saci" (1921), o escritor Monteiro Lobato consolidou a imagem da Cuca como uma bruxa e uma vilã. Nessa narrativa envolvendo os personagens do Sítio do Picapau Amarelo, Pedrinho e o Saci precisam salvar Narizinho das artimanhas da feiticeira, quem petrificou a menina. Em 1951, a trama ganhou uma adaptação cinematográfica, e a Cuca foi interpretada por Mário Meneguelli que, no entanto, caracterizou a antagonista como uma velha assustadora, e não como um jacaré. Nas adaptações televisivas subsequentes, a aparência reptiliana da malvada foi retomada.

Em *Cidade Invisível,* série da Netflix lançada em fevereiro deste ano, a Cuca ganhou uma nova encarnação, interpretada pela atriz Alessandra Negrini. Nessa versão, ela não é idosa e nem é um jacaré, mantendo-se anos a fio como uma mulher jovem e bela, que atende pelo nome de Inês e é dona de um misterioso bar na Lapa. Embora a atriz seja famosa pelas vilãs que interpretou na teledramaturgia, Inês não é má, e sim usa de seus poderes para proteger a natureza e as demais entidades mágicas. Curiosamente, a personagem pode metamorfosear-se em borboleta, retomando a tradição das bruxas nas lendas brasileiras. É interessante notar que essa última aparição da Cuca mostra como a Bruxa não é apenas um emblema da maldade, podendo se manifestar como um agente da resistência à opressão, ao autoritarismo e à promessa de progresso que destrói as fontes naturais e corrói a Terra.

2.3. Curupira: o todo-poderoso da mata

O Curupira é uma das figuras mais notáveis no panteão dos mitos brasileiros, conhecido de ponta a ponta em nosso país. As preocupações ecológicas da contemporaneidade fazem com que interpretemos essa entidade como um protetor da fauna e da flora, um símbolo da resistência diante da depredação dos recursos naturais e da invasão global e quase irrefreável do capitalismo e suas tecnologias. Mas o que levou à construção desse olhar ambientalista sobre o personagem?

Os estudiosos apontam que sua origem está nos territórios que viriam a sofrer a colonização espanhola, sobretudo na Venezuela, no Peru e no Paraguai. As invasões pré-colombianas desses nativos rumo ao sul fizeram com que a crença nesse ser sobrenatural "descesse", tornando-o uma presença constante entre os tupi-guaranis. Antes de qualquer outra coisa, os

indígenas temiam os poderes e as punições do Curupira, fazendo com que eles tomassem uma série de precauções para não desafiar ou ofender essa deidade.

A família do Curupira não é menos assustadora do que ele próprio; seus irmãos, como os *juruparis* e os *ipupiaras*, costumam se manifestar com intenções bastante malignas. Os primeiros assumem a forma de feras devoradoras, ou de epidemias e catástrofes naturais para assolar a vida dos mortais. Para conter sua fúria, os pajés precisam usar de seus conhecimentos para conversar com esses entes e acalmá-los. Por sua vez, os *ipupiaras*, senhores das águas, provocam afogamentos ou atiçam os jacarés para que comam aqueles que se aventuram com suas canoas rio adentro e acabam, descuidados, tirando um cochilo. É perceptível como essas divindades tão mortíferas revelavam o temor dos indígenas perante a faceta mortal e aniquiladora da natureza. Os *juruparis* e os *ipupiaras* suscitavam nas tribos o sentimento de *mokakyjaçada*, uma sensação de puro terror.

Por sua vez, o Curupira surge como uma criatura mais justa e jovial do que seus terríveis irmãos. Diferentemente deles, ele assume com frequência um aspecto humano, o que talvez justifique o significado do seu nome (Curupira quer dizer "corpo de menino"). Ainda que seja raro que provoque a morte dos homens com a mesma intensidade que seus parentes, as habilidades que possui são amplas e diversas: ele tem poder sobre as árvores, as corujas e as cascavéis, e pode comandar os pensamentos dos humanos para que eles se confundam ou briguem entre si. Como amigo dos animais e amante da mata, ele desempenha um importante papel ao regular a intervenção humana na natureza. Por exemplo, se os caçadores se excederem e matarem mais animais do que o necessário para alimentar sua comunidade, ou se caçarem fêmeas prenhes, o

Curupira se vingará tirando a vida de um familiar amado pelo caçador.

É interessante notar que na composição do mito do Curupira, ao contrário do que acontece com outras criaturas fantásticas, o elemento indígena é predominante, havendo pouca influência europeia ou africana. Encontramos esse ser em praticamente todas as regiões brasileiras, sendo que mais ao sul do país ele é chamado de 'Currupira". Embora seus atributos não variem muito, há alterações significativas em sua aparência: ora é um garoto indígena com os pés virados e com cabelos vermelhos, ora um anão totalmente peludo e com um olho só, e por vezes um homúnculo sem orifícios, com grandes dentes azuis.

Todos que se embrenham pelas florestas devem honrar o Curupira e apelar para sua pro-

teção; assim como o deus Hermes na mitologia grega, ele é o senhor dos caminhos, pode guiar os viajantes ou desorientá-los. Para agradá-lo, basta deixar penas de pássaros, fumos ou itens domésticos como oferenda. Caso o caminhante se perca, deverá fazer três pequenas cruzes de pau e colocá-las na terra em forma triangular para que ache a direção correta. Porém, se ele tiver agredido ou ferido as árvores, não receberá nenhuma ajuda, com ou sem as cruzes.

As histórias envolvendo o Curupira são bastante antigas, e integram os primeiros registros escritos pelos colonizadores a respeito do Brasil e difundidos no continente europeu. O jesuíta espanhol José de Anchieta, ainda em 1560, citava em sua correspondência a forte crença dos nativos na criatura em questão, descrevendo-a como um poderoso duende de pés virados. Curiosamente, as lendas do Curupira nunca ficaram restritas ao passado. Em meados do século XX, acreditava-se que ele atrapalhava o sinal dos rádios e sabotava as correntes de eletricidade. Nos dias atuais, moradores das margens do Xingu afirmam terem se deparado com o personagem sob diversas formas, até mesmo transformado num tatu branco que causa tonteira e febre em quem desrespeita a natureza.

Na série *Cidade Invisível,* o ator Fábio Lago dá vida a uma interessante versão desse ser. Ele o representa como um mendigo paralítico e bêbado, desiludido com o mundo e que perambula pela Lapa rejeitando o seu reinado nas matas. No entanto, o Curupira recupera toda sua glória e esplendor num dos momentos mais marcantes da produção, em que ele precisa reafirmar o seu poder para defender a si e as outras entidades de uma ameaça devastadora. Novamente, percebemos a eterna renovação do folclore e como seus elementos podem nos devolver uma visão mais encantada e profunda do mundo e dos enigmas que o cercam.

2.4. Iara: sedução e morte

Iara, a beldade que vive no fundo dos rios e atrai os homens com seu canto hipnótico, dispensa apresentações. Um dos principais seres do folclore nacional, essa sereia brasileira há muito ronda nossa imaginação, integrando não só as histórias orais, como também fazendo aparições em romances, filmes e nas artes visuais.

Por volta de 1630, no Brasil Colônia, o mito da Iara já estava bastante consolidado e difundido. Tanto os nativos quanto os colonizadores sentiam fascínio e temor em relação a essa misteriosa figura. Nesse período, ela é descrita como uma alva mulher de cabelos loiros e olhos verdes, que possui uma longa calda de peixe e canta canções doces e inebriantes. Acreditava-se que a sereia vivia num palácio de cristais no leito de rios profundos, rodeada de tesouros faiscantes e magníficos. Na verdade, tanta beleza e esplendor ocultariam sua natureza malévola, pois através de seu encanto e riquezas ela atrairia os homens para a perdição.

As mães indígenas aconselhavam seus filhos a fugirem das margens das águas quando ouvissem o canto da lara, pois ela seria a *munusaua*, ou seja, a própria morte. Porém, o filho que descartasse o conselho materno acabaria enfeitiçado pelo canto da formosa criatura, ficaria obcecado com suas promessas de riqueza e amor, caindo em seguida numa melancolia profunda e passando a desprezar seus familiares e sua comunidade. Por tardes a fio, ele perseguiria ao anoitecer o canto da sereia, até que ninguém o visse mais. Dias depois, seus companheiros encontrariam seus restos mortais, vendo na carcaça de seu corpo os vestígios das mordidas de peixes carnívoros.

Histórias envolvendo sereias são muito comuns no mundo todo. Na Rússia, há as *rusalkas*, na Etiópia, as *zars*, no Japão, as *nyngios*. Todas elas são espíritos femininos das águas, belas e perigosas. Curiosamente, os estudiosos apontam que nas culturas indígenas das terras brasileiras não há nada que se assemelhe às sereias, o que os leva a concluir que o mito da lara, com algumas modificações nativas, é essencialmente europeu.

A sereia, tal qual a concebemos hoje, é uma criação do bestiário ibérico que data da Baixa Idade Média e do começo da Renascença. Os navegadores portugueses eram especialmente férteis em criar lendas de monstros e de animais fabulosos que habitavam o "mar tenebroso". Por considerarem Ulisses o fundador da cidade de Lisboa, eles tinham particular afeição pelo herói greco-romano e pelas façanhas que realizou ao retornar para Ítaca. Com isso, o episódio em que o guerreiro escapa das Sirenas era muito recontado por eles. No entanto, os marinheiros acabaram alterando esses monstros que cantaram para Ulisses, retirando delas seus corpos de pássaro e fundindo-as com as Oceânides e as Nereidas, ninfas de imensa beleza e perfeição. Eles também adicionaram à mistura sua crença nas Mouras Encantadas, espécie de mulheres-serpente que viviam nas profundezas das montanhas portuguesas e guardavam tesouros inimagináveis. A partir desses elementos, formou-se a imagem da sereia que daria origem à lara.

Como exposto anteriormente em relação ao Curupira, os indígenas acreditavam que os senhores dos rios e lagos eram os terríveis *ipupiaras*, e não divindades femininas (ainda que a mãe de tudo que existe fosse a grande deusa Ci, o sol). Por influência europeia, os assustadores *ipupiaras* se transformaram nas lindas mas não menos destruidoras laras, as mães d'água (o nome "lara" significa "senhora das águas"), criaturas poderosas e sedutoras que por vezes surgiam na superfície das águas na companhia de seus primos, os botos encantados (mito que também tem origem greco-romana). Essa inovação mítica ganhou força e popularidade de norte a sul do Brasil, e em meados do século XVII a lara já estava plenamente assimilada à cultura de muitas tribos. No século XIX, a população negra também já havia incorporado essa criatura em suas crenças e a associado ao culto de Iemanjá.

A construção das narrativas envolvendo as sereias são complexas e têm sido intensamente estudadas por especialistas. Muitos sugerem que elas metaforizam a complicada relação dos homens ocidentais com o corpo feminino e a sexualidade das mulheres. A imagem de mulher-peixe, o misto de sedução e terror, demonstrariam o quanto o feminino foi reprimido e mistificado no Ocidente, transformado em algo distante, atraente e, de certo modo, horrendo. Os portugueses trouxeram essa visão que era estranha aos nativos para o Brasil e, ao projetarem essa fantasia na natureza tropical, contribuíram de modo determinante para a cristalização do mito da lara.

Na série *Cidade Invisível,* a personagem da Iara é mais uma vítima das circunstâncias do que uma sedutora maligna. Interpretada pela atriz Jessica Córes, aqui a sereia é gentil e bem-intencionada, sendo compelida a tirar a vida dos mortais sob a força de uma terrível maldição, e não por vontade própria. Mais uma vez, observamos as mutações dos mitos brasileiros e como eles podem funcionar com diferentes propósitos, o que enriquece nossa relação com o passado e nos ajuda a enxergar o presente com um olhar mais aguçado e penetrante.

2.5. Mula sem cabeça: o preço da transgressão

(texto elaborado para vídeo bônus de outubro, mês do horror)

No mês de outubro, diversos perfis nas redes sociais e canais de YouTube dedicam-se a difundir conteúdos relacionados com o terror, o horrífico e o sobrenatural. Toda essa agitação envolvendo o medo e o além-túmulo ocorre por influência do Halloween, uma data marcante na cultura anglo-saxã. A despeito da origem céltica dessa celebração, na contemporaneidade (e por uma série de razões culturais, políticas e econômicas), ela é globalmente festejada.

Isso não é diferente no Brasil, onde também o Halloween goza de ampla popularidade. Aproveitando esse clima sepulcral, vamos explorar um lado sombrio e perturbador do folclore nacional, mostrando como aqui também possuímos um rico arcabouço de histórias e criaturas assombrosas capazes de enregelar o mais destemido dos corações.

Neste texto, a protagonista será a Mula sem cabeça, também conhecida como "burrinha de padre" ou simplesmente "burrinha". Essa figura folclórica está presente não só em todo o Brasil (tendo uma presença intensa na cultura cearense), surgindo também nas lendas argentinas (em que se chama *Mula anima*) e nas mexicanas (chamada de *Malora*). Do mesmo modo que outros seres da cultura popular (como a Iara e a Cuca), o mito da Mula tem origem na Península Ibérica, sendo, portanto, trazido até nós pelos colonizadores portugueses e espanhóis.

A conhecida explicação de que a Mula sem cabeça seria uma moça que se envolveu amorosamente com um padre ou clérigo é uma constante em todas as versões existentes sobre a criatura. A metamorfose animalesca da concubina funcionaria como uma punição pela transgressão que cometera; um castigo dos céus recairia sobre a pecadora, que deve assim expiar sua culpa.

Mas por que ela se transformaria justamente numa mula? Folcloristas apontam que, desde o século XII, na Europa, as mulas serviam como o principal meio de transporte para monges, padres e eclesiásticos, sendo dadas a eles como presentes da parte dos nobres. Com isso, elas se tornaram o animal oficial desses religiosos, sendo apelidadas de "mulas do corpo". Cogita-se que a mulher fadada a se transformar em mula converte-se então no animal que possui maior proximidade com os sacerdotes.

A aparência da criatura varia: pode ser uma mula sem cabeça, mas que relincha, com fogo jorrando do seu pescoço; ou o fogo pode sair da ponta de sua cauda; ou ainda em algumas variantes é capaz de gemer e murmurar com uma voz humana sofrida e dolorosa.

Por outro lado, seu caráter destrutivo e ameaçador é inalterável. Uma vez transformada na noite de quinta para sexta-feira, ela irá alastrar o medo e o horror por onde passar, até que o terceiro cantar do galo lhe devolva a forma humana ou até atravessar sete vilarejos. Com seus cascos cortantes e seus coices poderosos, ela retalha pelas estradas soturnas quaisquer homens ou animais que cruzem seu caminho. Para não ser despedaçado, o sujeito sem sorte que se deparar com ela na madrugada deverá esconder as unhas, ou ser corajoso o suficiente para enfrentá-la e livrá-la de seu freio de ferro, o que irá desencantá-la.

A maldição que se abate sobre tal personagem transgressiva pode suscitar a seguinte pergunta: por que apenas a mulher é punida por seu sacrilégio, enquanto não há menção de castigos para o padre? Os especialistas nos explicam que os clérigos, por serem considerados pessoas muito elevadas, e por terem a cabeça e o peito ungidos com os santos óleos da consagração, não podem ter seus espíritos transportados para o corpo de animais, diferentemente do que ocorre com suas malfadadas amantes. Apenas quando sua vida terrena tiver findado eles arcarão com as consequências dos seus atos, e terão suas almas purificadas antes de adentrarem a Eternidade.

Novamente, observamos como o material folclórico nos oferece muitas possibilidades de reflexão. Há algo de realmente assustador na narrativa da Mula sem cabeça: ela revela o peso e as contradições de nosso passado colonial e católico, demonstra a hipocrisia de parte do clero, e exibe como as mulheres são prontamente associadas à noção de pecado e severamente punidas por isso.

2.6. Lobisomem: o maldito

(texto elaborado para vídeo bônus de outubro, mês do horror)

O Lobisomem é uma das criaturas mais notórias da cultura popular brasileira. Histórias a seu respeito circulam de norte a sul do país e costumam gerar uma forte atmosfera de medo.

As origens desse ser são extremamente remotas; seu mito é complexo e antiquíssimo. Na Antiguidade Clássica, os homens metamorfoseados em lobos estão ligados à Arcádia, região montanhosa da Grécia. O poeta romano Ovídio, em "Metamorfoses", relata que as crueldades de Licáon, rei da Arcádia, ganharam fama a ponto de despertarem a curiosidade de Zeus. O soberano do Olimpo, disfarçado em andarilho, resolveu visitar os domínios do nobre e averiguar a veracidade dos horrendos boatos que o cercavam. Suspeitando do visitante, Licáon serviu-lhe um banquete preparado com a carne cozida de seus prisioneiros. Ultrajado

com a ofensa, o deus dos trovões revelou-se e amaldiçoou seu anfitrião, transformando-o num lobo branco e eternamente sedento: a imagem da própria fúria. O malfeitor poderia recuperar sua forma original se ficasse dez anos sem comer carne humana, mas sua natureza sanguinolenta impedia que isso se concretizasse.

A lenda de Licáon propiciou o surgimento de inúmeras histórias envolvendo a licantropia (*lykos:* lobo; *anthropos*: homem). Os habitantes da Arcádia, com medo de ter seus rebanhos devorados pelos licantropos, passaram a cultuar intensamente o deus *Apolo Lykaios*, o senhor das feras, para assim obter proteção contra os temíveis homens-lobo. Esse culto estendeu-se para o Império Romano. Todo ano, no dia 15 de fevereiro, as ruas de Roma eram tomadas pelas festas da Lupercalia, em que sacerdotes com vestes lupinas dançavam, purificavam a cidade e pediam graças a Pan e a Juno. Eles também cultuavam Aca Laurência, prostituta que cuidara de Rômulo e Remo e que foi convertida em divindade, cujo símbolo era uma loba sagrada.

Na era cristã, os cultos aos deuses relacionados aos lobos foram dissipados, porém as lendas dos licantropos não desapareceram, e sim se ramificaram por todo o continente europeu. Na Inglaterra e na Irlanda, apareceram relatos de tiranos que eram castigados por homens santos que os transformavam em lobos por sete anos. Acreditava-se também que, em alguns povoados da Romênia, os homens tinham o poder de se metamorfosearem em lobos por alguns dias no ano. Assim, o mito continuou vivo. Nas terras anglo-saxãs havia os *werewolves*, na França os *loup-garous*, na Rússia os *oborotens*, em Portugal, os lobisomens.

Com a colonização portuguesa, os contos de lobisomem migraram para o Brasil e difundiram-se amplamente. No Sudeste e no Sul do país, o mito conservou o componente clássico da maldição, pois acreditava-se que todo sétimo filho estaria condenado a virar lobisomem ao fazer 13 anos nas noites de 3ª e de 6ª feira, ou que homens que cometessem o incesto também estariam fadados ao mesmo destino. Nos períodos de transformação, esses amaldiçoados deveriam atravessar sete cemitérios de sete vilarejos para recuperar sua forma humana.

Curiosamente, no Norte e no Nordeste, a história assumiu outra configuração. O lobisomem seria resultado de uma transformação sofrida por homens anêmicos e amarelados, que virariam criaturas famintas nas noites de quinta para sexta-feira esfregando-se no estrume de animais em encruzilhadas, partindo em seguida para caçar pessoas e animais e assim nutrir seu corpo debilitado. É comum, nessas versões nortistas, que o lobisomem também contenha em sua aparência características dos animais em cujos dejetos roçara, como, por exemplo, ter patas de porco. Essa, então, seria uma espécie de “licantropia sertaneja”.

As alternativas para o passante não ser atacado pelo lobisomem nos caminhos soturnos são relativamente uniformes em todo o Brasil: ele pode rezar três Aves Maria ou fazer com palha ou gravetos dois triângulos que formam uma estrela de seis pontas. Esse talismã é o signo de Salomão, e pode ser colocado em portas e janelas para proteger as casas de ataques do lobisomem e de outros seres maléficos.

Se alguém decidir enfrentar o lupino, deverá estar de posse de uma bala que fora besuntada na cera da vela de um altar em que tenham sido celebradas três missas na noite de Natal. Só assim ele poderá ser ferido. No entanto, o corajoso não pode deixar que o sangue da fera o atinja, pois, caso isso aconteça, ele carregará em si a maldição.

Em 2017, a dupla de cineastas Juliana Rojas e Marco Dutra lançou o filme "As Boas Maneiras", o qual relê o mito do lobisomem de modo inusitado e muito provocador. Na trama, a solitária Clara consegue trabalho como empregada de Ana, uma jovem gestante que, embora rica, não tem quem lhe faça companhia. As protagonistas desenvolvem um forte vínculo e enfrentam estranhos acontecimentos a medida em que a gravidez progride, sendo que a chegada do bebê está misteriosamente relacionada com a figura do lobisomem. A obra utiliza desse material folclórico para construir uma narrativa que reflete sobre papéis de gênero, classe social, e outras questões significativas da realidade brasileira.

Constatamos mais uma vez como as fontes populares oferecem um poderoso arsenal narrativo e vastas possibilidade de conhecimento da história, da cultura e da mentalidade humana no decurso do tempo.

3. Indicações: aprendendo mais sobre folclore

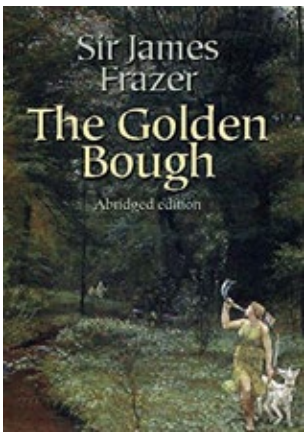
3.1. A obra de Câmara Cascudo

Câmara Cascudo (1898-1986), um dos maiores intelectuais brasileiros do século XX, dedicou grande parte de sua vida a pesquisar e difundir o folclore e as tradições populares. Diante da imensidão e da versatilidade da obra do escritor norte-rio-grandense, recomendamos como leitura inicial as publicações *Antologia do folclore brasileiro (1944) e Geografia dos mitos brasileiros (1947)*. Ambos os volumes apresentam uma estrutura didática e bem-organizada, o que facilita a navegação do leitor por um universo mágico repleto de emaranhados e de surpreendentes interseções com o processo histórico do território nacional e com as peculiaridades naturais e culturais de cada região do Brasil. A despeito do formato enciclopédico e, de certo modo, facilitador para a busca de conhecimentos, nos dois textos em destaque Cascudo não prescinde de sua prosa estilosa e erudita. Lê-lo pode ser um desafio para o leitor acostumado a buscar referências apenas em sites informativos como a *Wikipédia* e o *Brasil escola*. Contudo, o esforço será recompensado tanto pela nítida superioridade da fonte mais antiga, a qual apresenta dados mais completos e bem explicados, quanto pelo contato propiciado com a escrita de um mestre da língua portuguesa. Os dois livros, e também

parte considerável da obra do autor, foram reeditados e contam com novas versões no mercado livreiro disponíveis no formato físico e no digital. É válido salientar que, na cidade de Natal, a casa em que Câmara Cascudo morou foi transformada no Instituto Câmara Cascudo, o qual reúne o acervo bibliográfico e documental do escritor e tem como diretora executiva sua neta, Daliana Cascudo. Mais informações sobre o lugar podem ser encontradas em: http://www.cascudo.org.br/instituto/apresentacao .

3.2. O ramo dourado, de James Frazer

Entre os anos de 1890 e 1900, o antropólogo e folclorista escocês James George Frazer (1854 – 1874) lançou em três volumes aquela que seria sua obra definitiva, a saber, *O ramo dourado: um estudo em magia e religião*. Um divisor de águas nas ciências humanas, o trabalho revolucionário de Frazer propunha estudar as religiões e as crenças populares em escala global, estabelecendo comparações entre culturas aparentemente muito longínquas e traçando paralelos que intencionavam desvelar uma estrutura universal da mente humana. Aproximando desde o universo mítico greco-romano até o pensamento de nativos da Oceania e da América do Sul, Frazer buscou explorar, de modo ambicioso e vasto, as relações entre magia, práticas religiosas e os procedimentos científicos. O método comparativo adotado pelo pesquisador causou reações contraditórias e polêmicas no mundo acadêmico do começo do século XX, mas seu impacto foi tão profundo que extrapolou o campo da antropologia, exercendo forte influência sobre os escritores e artistas modernistas de toda a Europa e sobre o desenvolvimento incipiente da psicanálise. Ainda na década de 60, *O ramo dourado* se manteve como um forte alicerce para a geração da contracultura, a qual buscava um retorno ao mítico para libertar-se do decoro burguês e da repressão cristã. A partir da década de 70, com o crescente prestígio intelectual da abordagem antropológica de Lévi-Strauss e das teorias dos pós-estruturalistas franceses, a obra de Frazer passou a ser vista como algo datado. Recentemente, ela vem sendo redescoberta e debatida por especialistas de diversas áreas. Para quem se interessa por mitos, pensamento mágico, tradições orais e criaturas folclóricas, as quais transitam por entre a esfera humana e a divina, a *magnum opus* de Frazer permanece como uma leitura essencial.



3.3. Site "Colecionador de Sacis", de Andriolli Costa

O folclorista Andriolli Costa, além de desenvolver substancial pesquisa acadêmica, é um dos criadores de conteúdo digital relacionado à cultura popular mais inventivos e dinâmicos em atividade no cenário virtual contemporâneo. Criador do site "Colecionador de Sacis" (https://colecionadordesacis.com.br/), o estudioso disponibiliza nesse endereço eletrônico uma gama de informações e materiais ligados ao folclore, sempre apresentando discussões atualizadas e instigantes. O site permite que o usuário acesse artigos, jogos, canções, entrevistas, dentre outros gêneros que abarcam toda a vastidão e a multiplicidade do universo folclórico brasileiro. Em meio a tanta qualidade e diversidade, destacamos a série de vídeos produzida por Costa chamada "*Folk* ou *fake*?" e a revista digital *Saci-pererê*, que pode ser baixada pelo site. A sequência de vídeos mencionada aborda os mitos e as lendas brasileiros debatendo a pertinência das informações que circulam nas redes em torno deles, estabelecendo os elementos que são oriundos de fontes confiáveis e das genuínas crenças populares (portanto, o que é de fato folk [termo em inglês para folclore]) e o que não tem procedência histórica ou cultural (e que estaria próximo então das *fake news* da internet). Por sua vez, a revista reúne artigos e reportagens com temas folclóricos, além de criações literárias e produções artísticas que sublevam o saber popular. Tudo isso é somente uma parcela infinitesimal do conjunto que Andriolli Costa generosamente oferece aos internautas.

Referências Bibliográficas:

ALEXANDER, Brooks; RUSSEL, Jeffrey B.. História da bruxaria: feiticeiras, hereges e pagãs. São Paulo: Goya, 2ª edição, 2019.

ANCHIETA, Isabela. Imagens da mulher no ocidente moderno: 3 volumes. São Paulo: Edusp, 2019.
CAMARA CASCUDO, Luís da. Antologia do folclore brasileiro. 2 volumes. 9ª ed. São Paulo: Global editora, 9ª edição, 2001.

_____. Dicionário do folclore brasileiro. Rio de Janeiro: Ediouro, 10ª edição, 2000.
_____. Geografia do mito brasileiro. 3ª ed. São Paulo: Global Editora, 3ª edição, 2012.

BRESLAND, John. On the origin of the vídeo essay. Disponível em: <https://blackbird.vcu.edu/v9n1/gallery/ve-bresland_j/ve-origin_page.shtml>. Acessado em 14/09/2021.

COSTA, Andriolli. Folk ou fake? – Lobisomem brasileiro é lobo? Youtube, 9 de abr. de 2019. Disponível em: https:< //www.youtube.com/watch?v=co30KHul_Is >.

FRAZER, James. O ramo dourado. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

OLIVEIRA de, Luciano Flávio. Giramundo: Representações culturais, Imaginário social e mitologia brasileira a partir do Saci-Pererê. In: "Existência e Arte"- Revista Eletrônica do Grupo PET - Ciências Humanas, Estética e Artes da Universidade Federal de São João Del-Rei - Ano IV - Número IV – janeiro a dezembro de 2009. Disponível em: https://ufsj.edu.br/portal-repositorio/File/existenciaearte/Edicoes/4_Edicao/luciano_flavio_de_oliveira_mitologia_final.pdf.

OVÍDIO. Metamorfoses. Trad. Domingos Lucas Dias. São Paulo: Editora 34, 2017.

PAGLIA, Camille. Personas sexuais: arte e decadência de Nefertite a Emily Dickinson. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

Podcast BANZEIRO – Um encontro com o curupira e a proteção da floresta. Xingu vivo, 04/08/2021. Disponível em: https://brasildedireitos.org.br/noticias/779-banzeiro-um-encontro-com-o-curupira-e-a-proteo-da-floresta.

Galeria de Imagens:

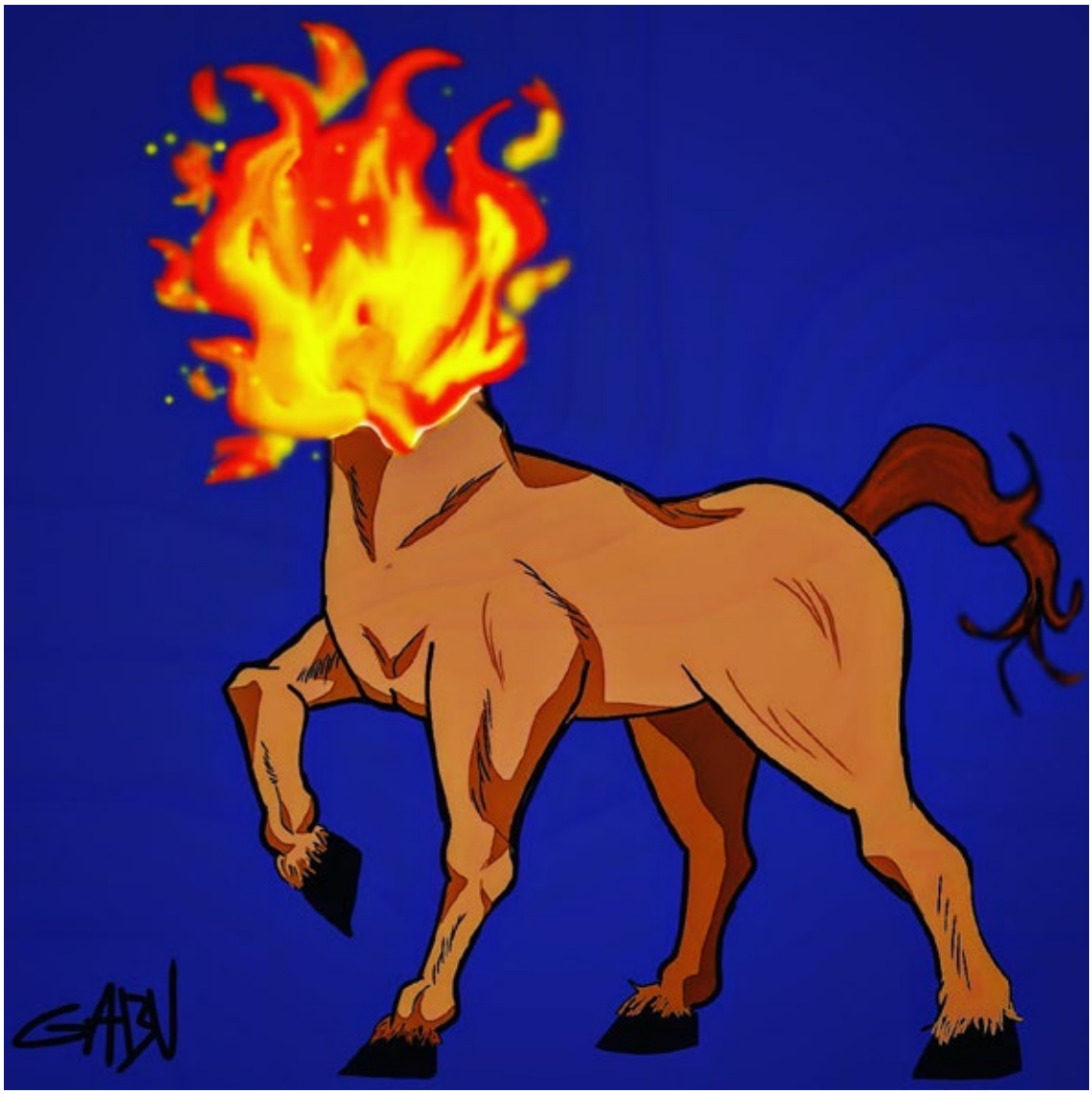
Ao longo do segundo semestre de 2021, fizemos uma série de imagens para acompanhar os vídeo-ensaios que publicamos. Como os vídeos sintetizavam os resultados da pesquisa folclórica desenvolvida, os desenhos foram elaborados tendo como referência as informações que veiculamos. Desse modo, criamos representações que contêm características familiares dos personagens míticos abordados, mas que também apresentam elementos menos usuais e inesperados relacionados às suas origens.

Para essa parte gráfica do projeto, foi essencial não somente o trabalho do bolsista, como também a colaboração de alunos do CEFET Leopoldina e de membros da comunidade externa. A iniciativa mostrou facetas artísticas dos colaboradores que muitas vezes estão ocultadas no cotidiano, e permitiu que eles desenvolvessem suas visões particulares se aventurando por diversos estilos e concepções criativas (há arte digital, traços inspirados em mangás, em cartoons e em desenho realista).

Esperamos com essa exposição ampliar as possibilidades imagéticas relacionadas aos seres folclóricos, bem como demonstrar que há muitos caminhos para imaginá-los. Eles não precisam ficar restritos ao tratamento infantil ou aos estereótipos advindos da cultura televisa; são livres e a imaginação também deve ser livre para retratá-los!

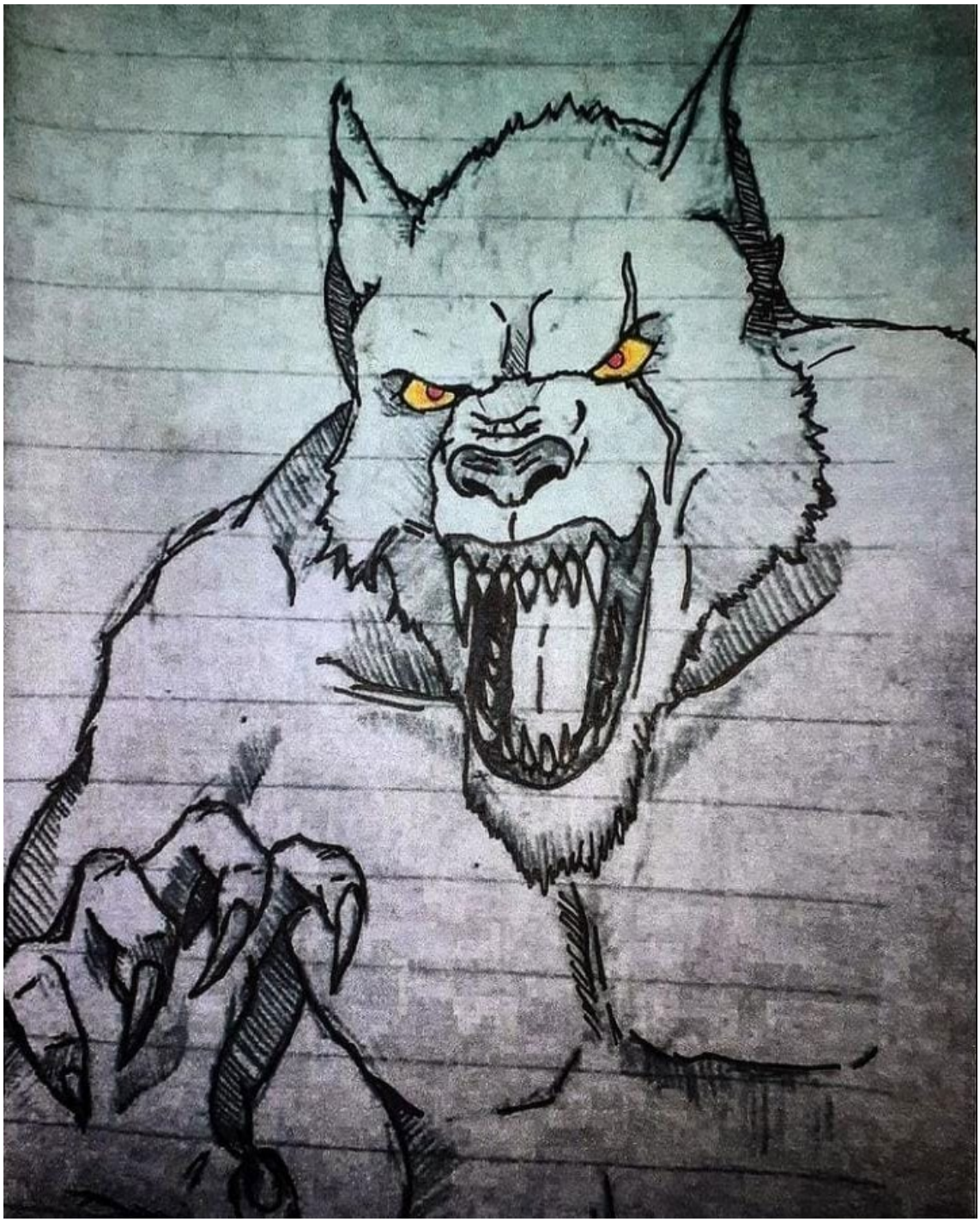
A Captura do Saci
Guilherme de Oliveira Testa

O Rei das Matas
Nicole Ferraz



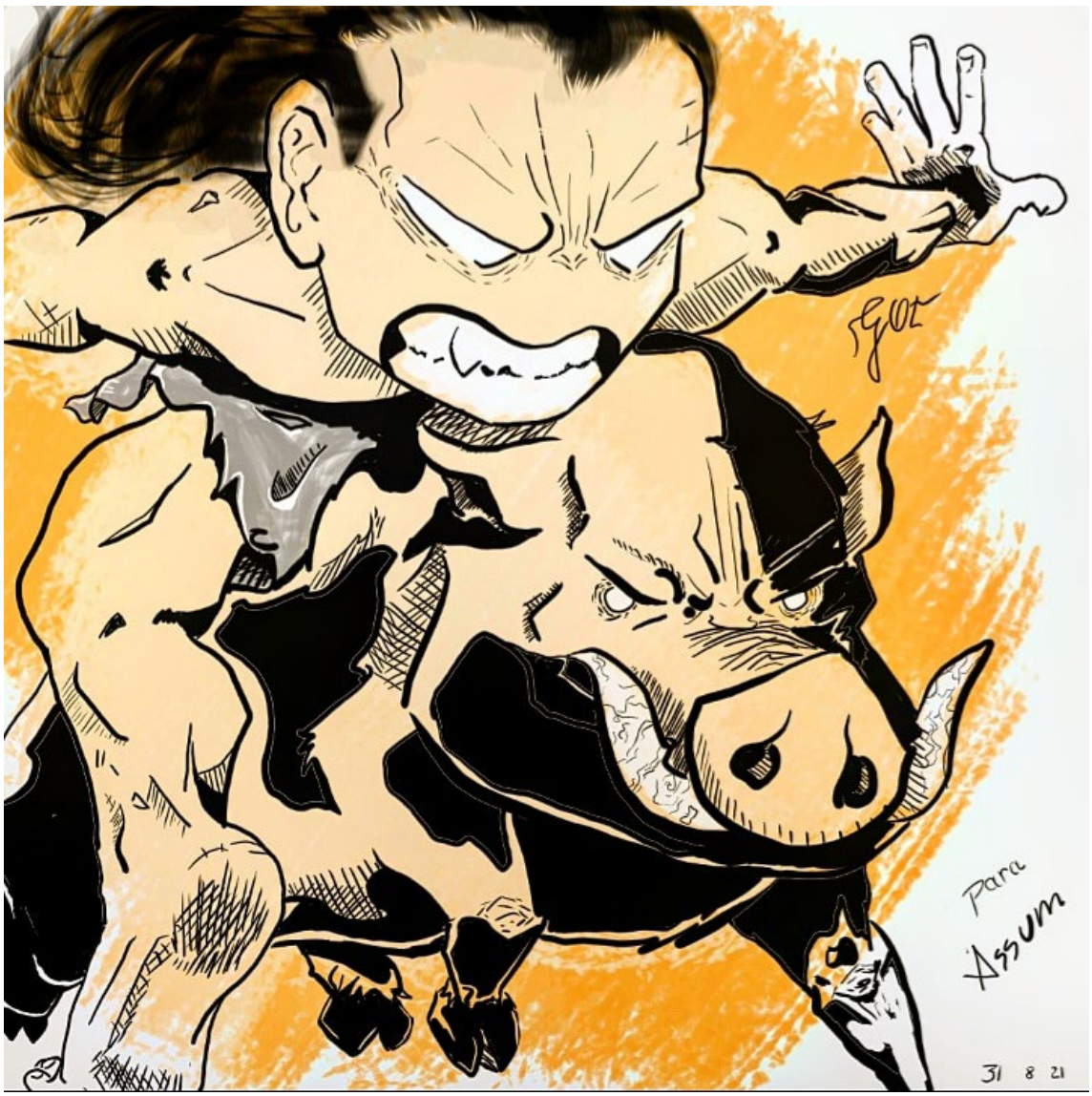
Espírito Pecador
Gabu Soba

Desespero Noturno
Guilherme de Oliveira Testa



Criatura da Noite
Rafael Webster

O Porão da Cuca
João Felipe Alves de Oliveira



Investida Selvagem
Guilherme de Oliveira Testa

A Imperatriz dos Rio
Julia Clara

O Palácio Submerso
João Felipe Alves de Oliveira

Noite de Pecado
Nicole Olímpio Ferraz

Criatura Maculada
Marcus Vinícius de Abreu

Punição Divina
João Felipe Alves de Oliveira

CEFET-MG