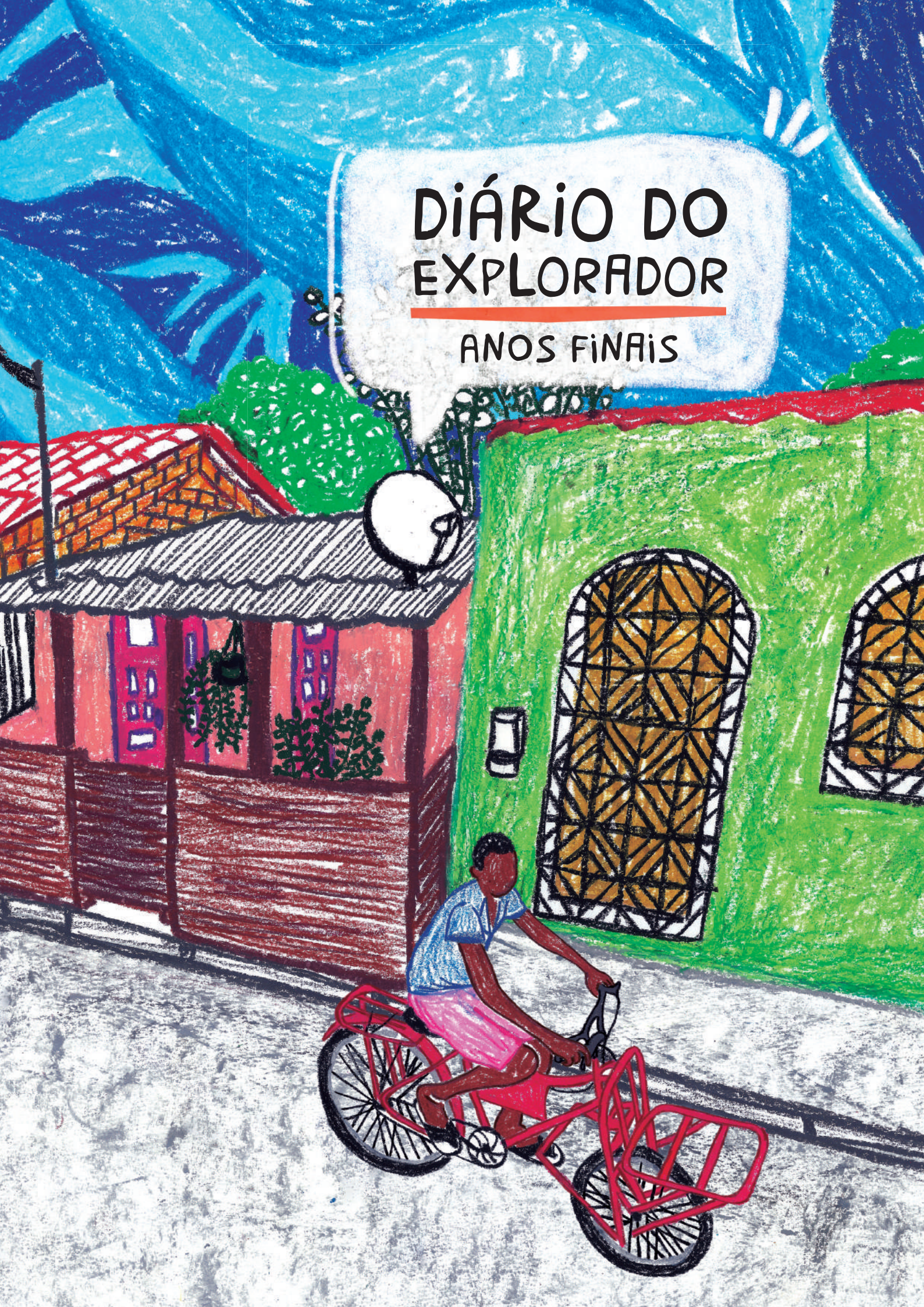
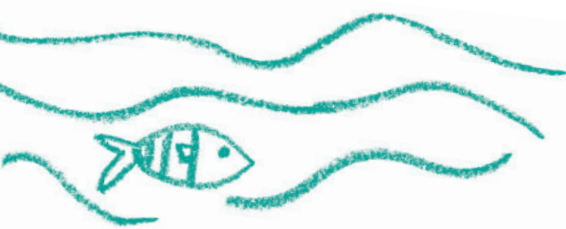
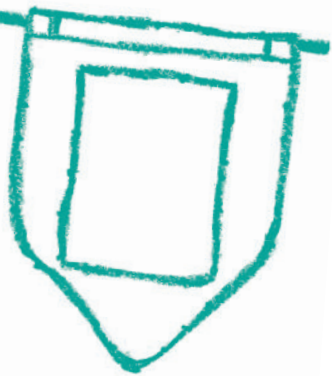


# DIÁRIO DO EXPLORADOR

ANOS FINAIS





# DIÁRIO DO EXPLORADOR

---

*De quantas pessoas, memórias  
e lugares você é feito?*



## **CAPA, PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO**

Jéssica Kawaguiski

## **ADAPTAÇÃO PROJETO GRÁFICO**

Marco Chagas

## **ILUSTRAÇÕES**

Ilustrações principais - Jéssica Kawaguiski

Ilustrações dos mestres - Mila Barone

### **Texturas e fotografias**

Textura Multicolored Abstract Painting - Jung-Hua Liu

Fotografia Aerial Shot Of Blue Water - Innermost Limits

Textura Red and Blue Paint - Dids

Papel artesanal, folha de manjerona - Papel do Quintal

Fotografia paisagem - Jéssica Kawaguiski

## **TEXTO**

Eveline Xavier

## **PREPARAÇÃO DE ORIGINAIS**

Raíssa Faria

## **REVISÃO DE PROVAS**

Priscila Justina

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

Impresso na Gráfica Formato, junho de 2021.

Diário do explorador: quem te ensinou a brincar?

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

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

60p.: il.

ISBN 978-65-87808-26-0

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

CDD: 370.1934

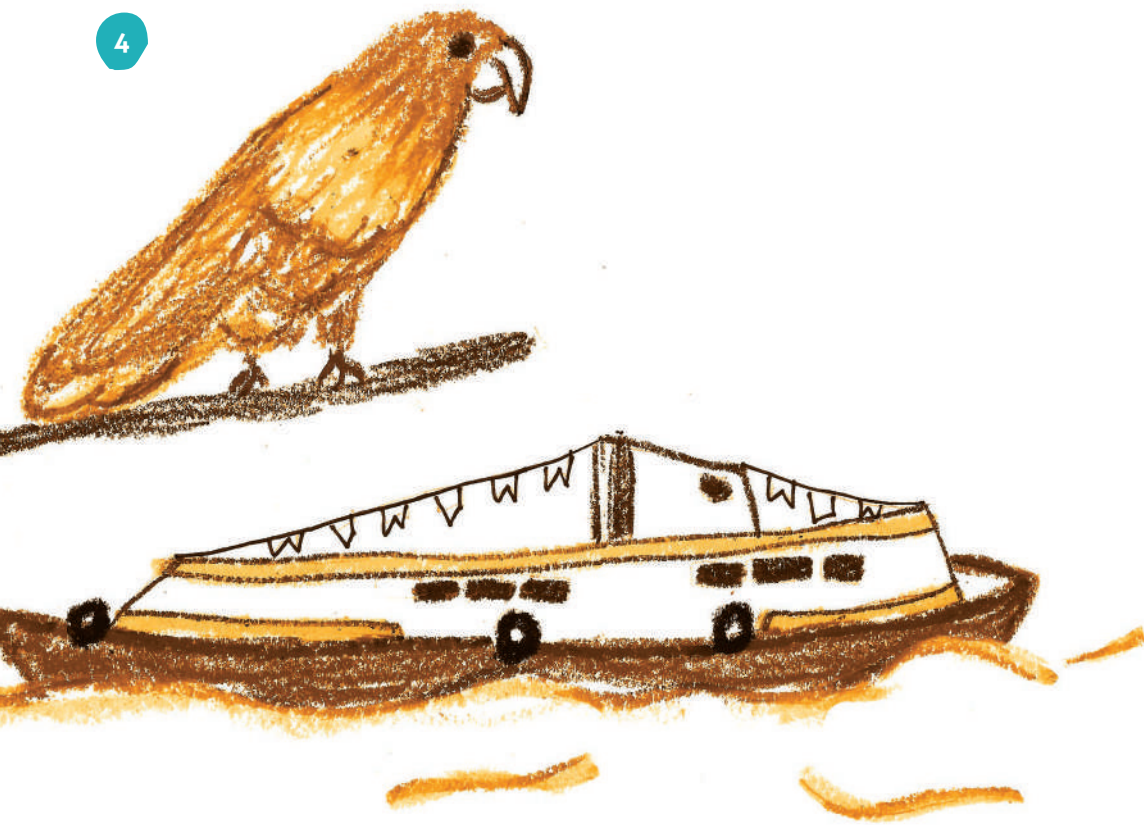
21-67756

Agência de Iniciativas Cidadãs

# DIÁRIO DO EXPLORADOR



Belo Horizonte  
2021



Quanto tem das pessoas da sua família em você? Quanto tem das outras pessoas com quem você convive? Quanto tem dos livros de história da escola e das músicas que você ouve?

O que você carrega do lugar onde mora e dos lugares por onde andou? Quantas paisagens você guarda nos olhos e nos ouvidos?

Quantas palavras, daquelas que só entende quem é daí, cabem na sua cabeça? Mais quantas lendas e causos?





Quantas comidas gostosas cabem na memória da ponta da sua língua? Quantos cheiros na memória do seu nariz? Quantas coisas que aprendeu com alguém mais velho ainda cabem nas suas mãos, nos seus pés, no lugar onde você sente suas emoções?

Quanto uma lembrança é só sua e o quanto ela é dos outros também? Quais memórias você vai passar à frente e quais vai precisar deixar para trás?

**Gente é feita de memórias, de lugares e de outras tantas pessoas. O que aprendemos no lugar onde vivemos, como isso nos transforma e o que escolhemos lembrar e contar sobre nós mesmos é o que fica pra quem vier depois, é o nosso patrimônio.**

De quantas pessoas, memórias e lugares você é feito?



## O QUE É UM DIÁRIO DO EXPLORADOR?

---

Não é um livro, não é uma cartilha, nem é bem um guia. Pode até parecer um caderno de atividades, mas ele não foi feito para ser só isso. Tem uma cara meio antiga, né?! A gente sabe. Afinal, ele ainda é feito de papel e quase tudo, hoje em dia, anda cabendo numa telinha mais ou menos do tamanho da palma da mão.

Então, afinal, o que é um diário do explorador? Para descobrir, você vai precisar percorrer página por página. No final, é você quem vai dizer do que se trata essa pequena pilha de papéis.

Ok, então é só mais um diário como aqueles do século passado? Também não. Este diário, em especial, é um convite para uma jornada num momento em que ninguém pode ir muito longe. É uma cápsula do tempo sobre um mundo que a cada minuto já não é o mesmo. É um mapa para desvendar grandes mistérios que estavam o tempo todo debaixo do nariz. É uma oportunidade de contar a sua versão dos fatos e fazer história sobre o que está ao seu redor.

A maior parte deste diário está por fazer, como um bom diário deve ser. Não tenha pressa, tome o tempo que precisar para preenchê-la.



## COMO USAR ESTE DIÁRIO?



### PERGUNTE! PERGUNTE O TEMPO TODO!

Para todo mundo e para si mesmo. Sobre as histórias por trás das coisas; sobre o passado, presente e futuro. Faça perguntas difíceis e faça também as que parecem fáceis.



### USE TODOS OS SEUS SENTIDOS!

Veja, escute, cheire, mastigue, toque, sinta. Não se apoie só no que disseram, vá colher suas próprias pistas. Muitas das respostas para as grandes perguntas do mundo não moram nas palavras.



### ANDE POR AÍ!

Use seu corpo e sua imaginação para percorrer novos lugares ou fazer um caminho diferente. Vá a um canto da casa que não costuma ir, a um novo lugar na vizinhança, a um espaço misterioso da sua mente. Ande pelos lugares e pelas lembranças como se fosse a primeira vez.



### CONTE TUDO PARA O DIÁRIO!

Não deixe passar nada sobre o que você descobrir. Registre tudo! Escreva, desenhe, colora, faça um manual, um mapa, tire fotos, grave um áudio ou um vídeo. À sua maneira, conte as histórias que encontrar.



### SEJA CORAJOSO E CONFIANTE!

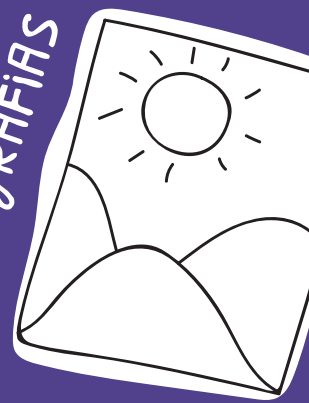
Você tem todas as ferramentas e habilidades de que precisa, não tenha medo de usá-las para enfrentar os desafios que vão aparecer. Não desconfie do seu faro de explorador e aposte na sua imaginação! Toda pista é importante e te leva a uma nova descoberta.

**LEMBRE-SE: NINGUÉM MELHOR QUE VOCÊ  
PARA CONTAR SUAS PRÓPRIAS HISTÓRIAS.**

## DO QUE VOCÊ VAI PRECISAR?

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

FOTOGRAFIAS



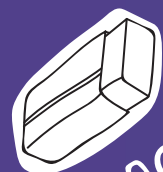
GRAVETOS



LÁPIS



COLA



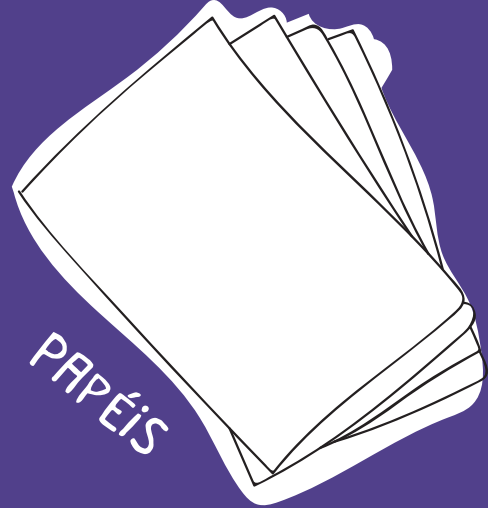
BORRACHA

APONTADOR

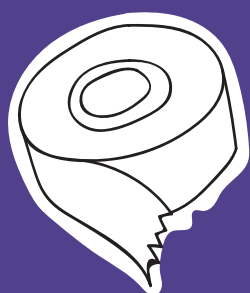




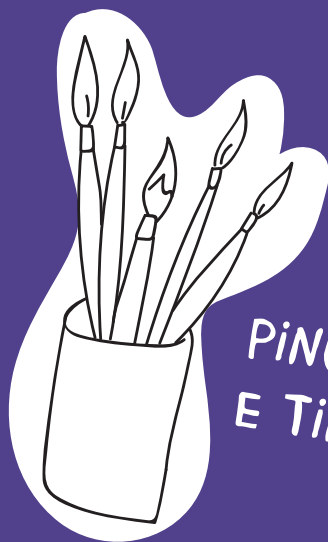
DIÁRIO



PAPÉIS

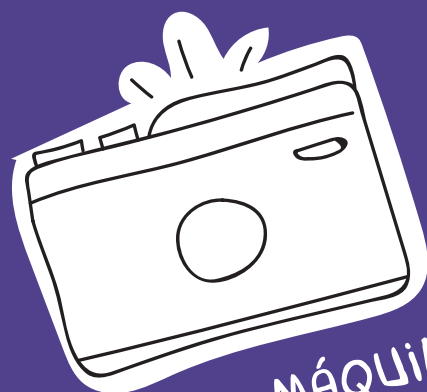
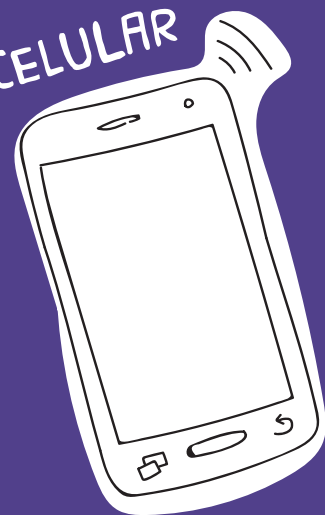


FITA  
ADESIVA



PINCÉIS  
E TINTAS

CELULAR



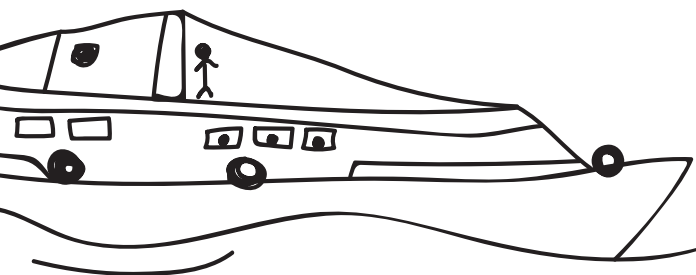
MÁQUINA  
FOTOGRÁFICA



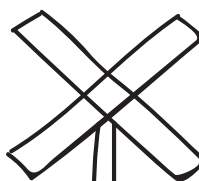
TESOURA

# a saga Deve CONTINUAR

Em um ano não muito distante, uma equipe de investigadores com poderes inusitados...

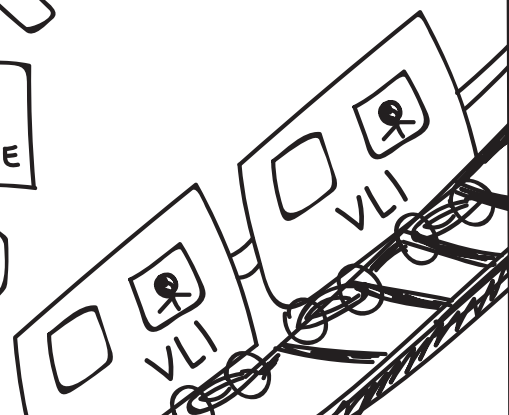
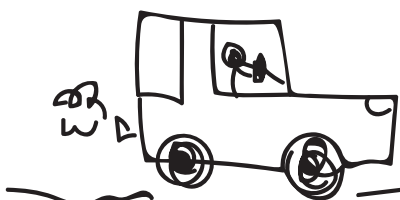


...começou sua saga viajando pelo Brasil, em busca de sabedorias, fazeres e festejos ancestrais, lendas fantásticas e habilidades milenares...



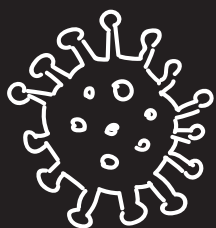
PARE  
OLHE  
ESCUTE

PARE



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

Os investigadores precisaram retornar às suas casas para se protegerem e cuidarem de suas famílias.



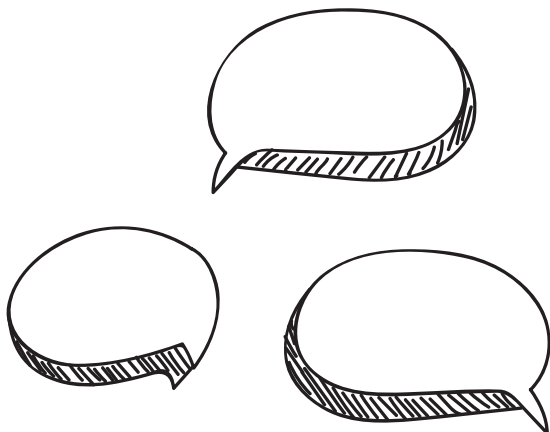
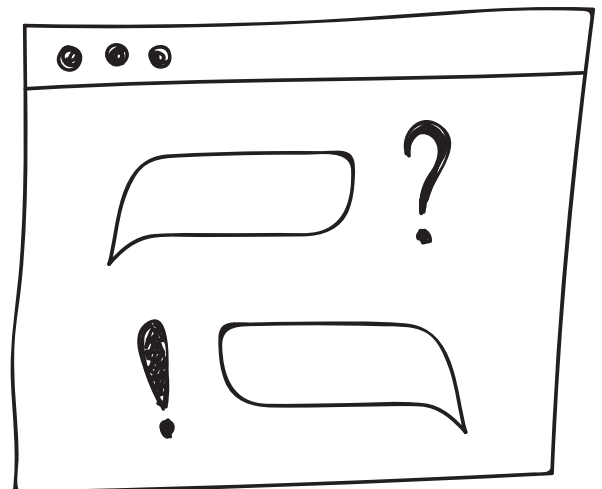
Mas a saga deve continuar! E nós precisamos de sua ajuda!  
Enviamos para você este diário. Ele vai te orientar em uma  
jornada única, por desafios que estão à sua volta...



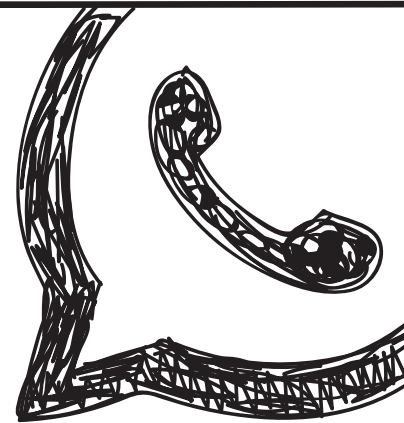
Se em algum momento dessa  
jornada você tiver dúvidas...



...e até mesmo dentro de você!



...ou quiser compartilhar  
uma descoberta incrível...



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

# QUAIS DESAFIOS VOCÊ VAI ENCONTRAR?

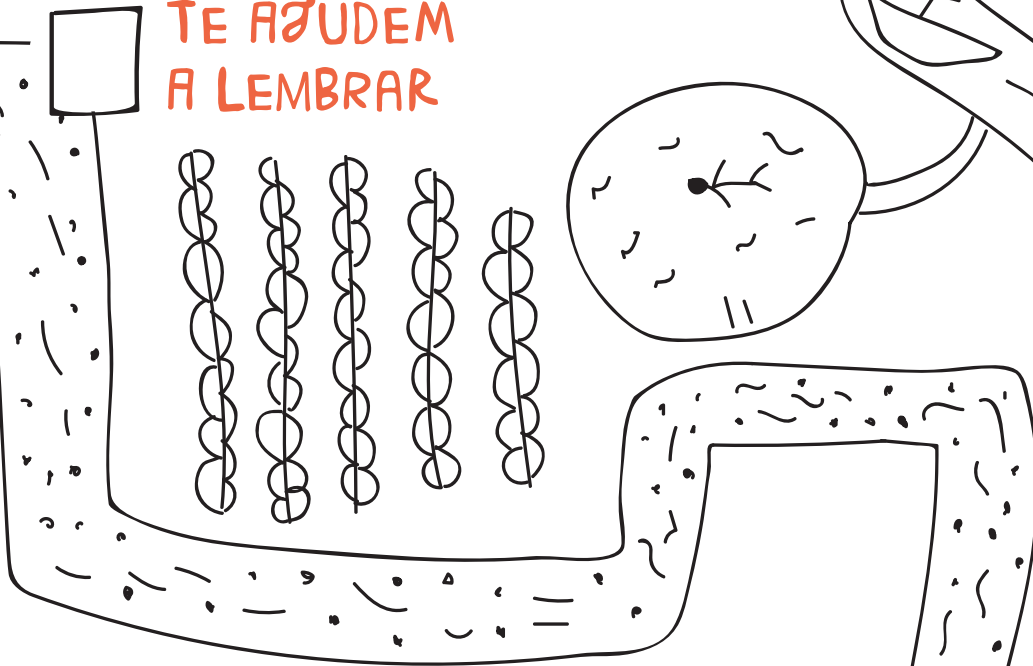
Marque o quadrinho toda vez que  
concluir um desafio.



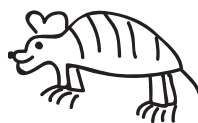
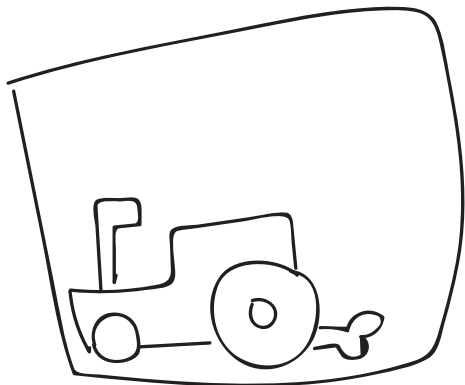
PISTAS QUE ESTÃO  
DENTRO DE VOCÊ

19

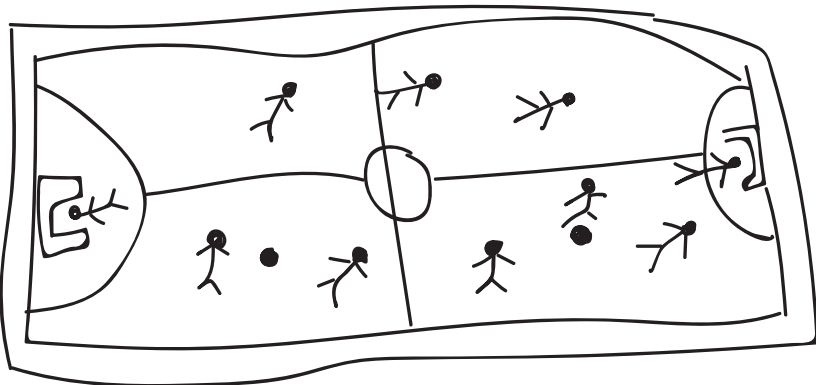
PESSOAS QUE  
TE AJUDEM  
A LEMBRAR



O QUE O  
LUGAR NOS  
CONTA



GLOSSÁRIO



# \* DESAFIO 1

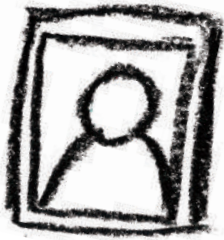
## As PRIMEIRAS PISTAS estão DENTRO de você!

Use as páginas a seguir para criar um mural de pistas sobre você. Não tem um jeito certo de fazer esse mural, queremos saber quem você é: nome, idade, de onde vem, cores preferidas, músicas que escuta, o que mais ama nessa vida, lugares onde costuma ir, as gírias que mais gosta de falar, quem são seus amigos... enfim. Tudo que gostaria que a gente soubesse sobre você.

VALE DESENHAR,  
COLORIR, COLAR  
FOTOS, PAPÉIS,  
RECORTES,  
EMBALAGENS







# Aí tu vê aí!



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

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







### **E aí, DEU TUDO CERTO?**

Manda uma foto do seu mural.

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

No seu mural, é possível descobrir também:

- 1) pistas sobre quem mora com você?
- 2) sobre os seus amigos?
- 3) algo do parente mais velho que você conheceu?
- 4) alguma pista sobre o lugar onde você mora?

Quando encontrar essas pistas, destaque circulando, ou puxando setinhas.



# MESTRES

Em todos os lugares em que estivemos, encontramos grandes mestres guardiões da memória de seu povo. Como você, eles também são exploradores de saberes e mistérios, responsáveis por contar sua versão da história e compartilhar os poderes que herdaram com sua gente.



## ITULO CONGADEIRA

Guardiã e maga suprema da memória, é a verdadeira sucessora de Galanga, rei do Congo. Seu pai, irmão e súditos foram capturados numa emboscada, tiveram suas riquezas e poderes roubados e suas lembranças apagadas. Itulo conseguiu escapar e formou sua horda. Juntos, eles invadem os territórios inimigos, devolvem a memória do seu povo e, assim, provocam rebeliões e retomam suas riquezas.



## CORIMÁ JONGUEIRO

Estrategista e dono da sabedoria dos povos do outro lado do Grande Oceano. Com inteligência sem igual, consegue se infiltrar entre seus opositores, desvendar seus mais profundos segredos e organizar ataques e fugas surpreendentes. O canto mágico que aprendeu com os sábios de seu povo embaralha o entendimento de seus adversários.

## PAKA MANGABEIRA

Protetora suprema de tudo que habita as florestas, é um ser mágico com poderes incríveis. Capaz de fazer germinar matas inteiras em lugares devastados e controlar os fenômenos naturais em favor dos seus protegidos.

Filha da terra, é responsável por alimentar todos que sobrevivem dela e caçar aqueles que tentam saquear as riquezas das matas.



## QUINÉ BENZEDEIRA

Cientista do mundo dos homens e dos deuses, capaz de controlar os quatro elementos. Conhecedora das plantas, raízes, sementes e frutos. É descendente direta do povo que inventou a ciência original, uma das poucas que restaram. Seus remédios e conjuros são capazes de multiplicar a força de guerreiros, garantir proteção inabalável para o corpo e para a mente e até mesmo curar doenças e ferimentos mortais.





## NGOLA KALUNGA

Herdeiro do trono Mbundu, domina os mistérios das línguas bantu, as línguas mais antigas. Seu povo foi cruelmente arrancado do Ndongo e levado à força para as terras do outro lado do Grande Oceano. Sábio e sagaz, tem o poder de penetrar a mente de seus inimigos e lançar sobre eles poderosas magias bantu para enganá-los. Assim, ele espera libertar e unir novamente o seu povo.

## PASTINHA CAPUÊRA

Possui força e agilidade extraordinárias e é um músico habilidoso. O som que sai dos seus instrumentos desperta seus poderes. O pouco que sabe sobre sua origem é que descende dos povos que vieram do outro lado do oceano. Ainda jovem, treinou secretamente as artes do ritmo e da luta dos guerreiros bantu. Agora é o responsável por formar uma nova nação de guerreiros e evitar que as artes bantu desapareçam.



Desvende alguns mistérios sobre os mestres ligando os elementos aos seus significados:

BERIMBAU

CAXAMBU

CHICO REI



KALUNGA DE COMBÊDI

BENZEÇÃO

MANGABAL






O maior dos tambores utilizados nas celebrações do jongo.




Áreas de vegetação nativa, onde é realizada a tradicional catação da mangaba, fruto da mangabeira.

Instrumento com mais de 20 mil anos, sempre presente nas rodas de capoeira.

Nome dado a Galanga, rei do Congo, depois de capturado e trazido para o Brasil.

Expressão da língua kalunga que significa 'conversa séria'.

Rezas ou conjuros passados de geração em geração para atrair proteção, curar, abençoar e afastar o mal.

Para continuar a saga você deve criar um personagem poderoso como os mestres que encontramos. Baseado no seu mural de pistas e na identidade dos mestres, dê vida ao seu personagem. Dê um nome original e escolha quais superpoderes ele vai aprender com os mestres.

**A cada desafio vencido você adquire novas habilidades e poderes!**

NOME:

---

---

SUPERPODERES:

---

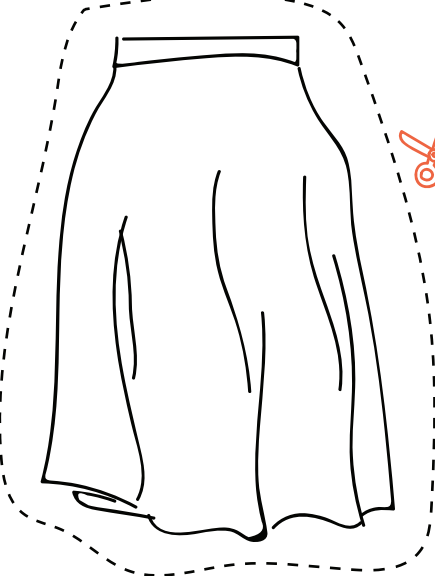
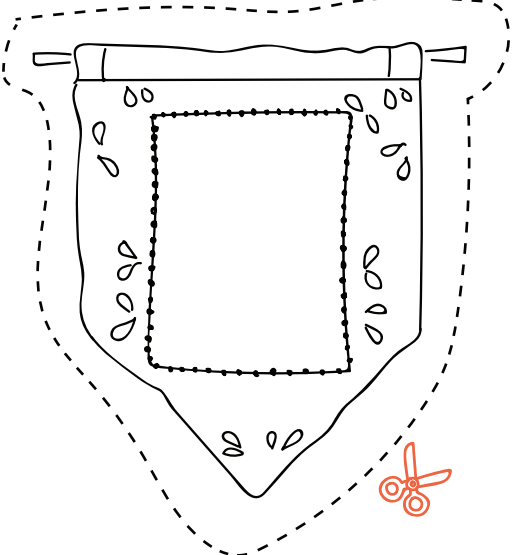
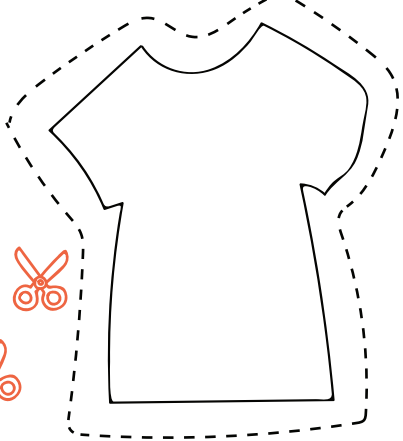
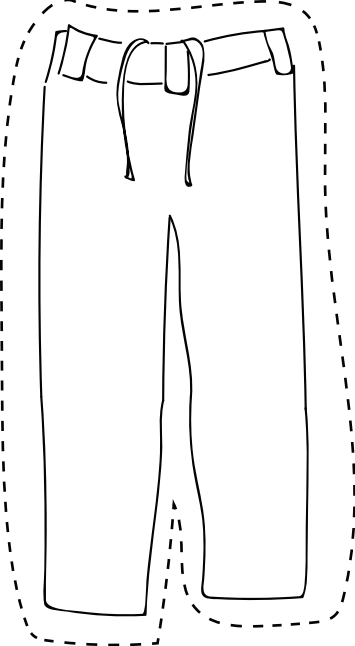
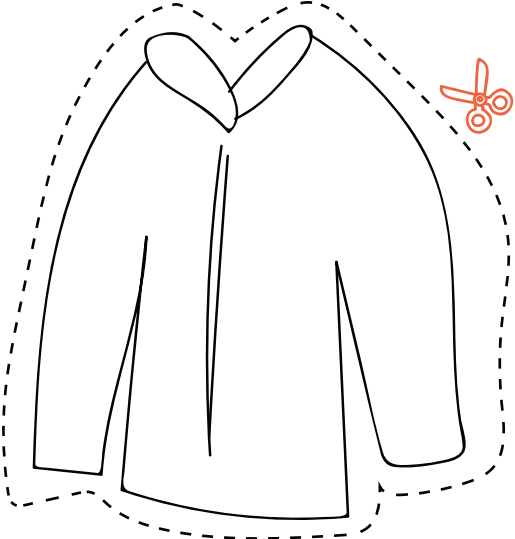
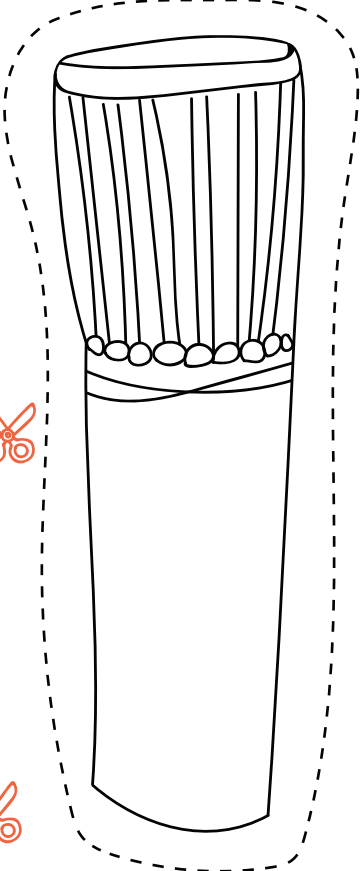
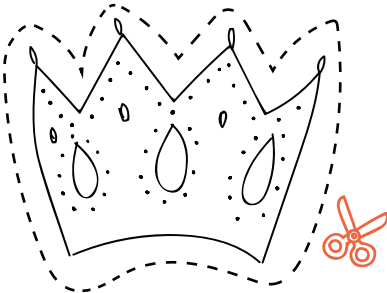
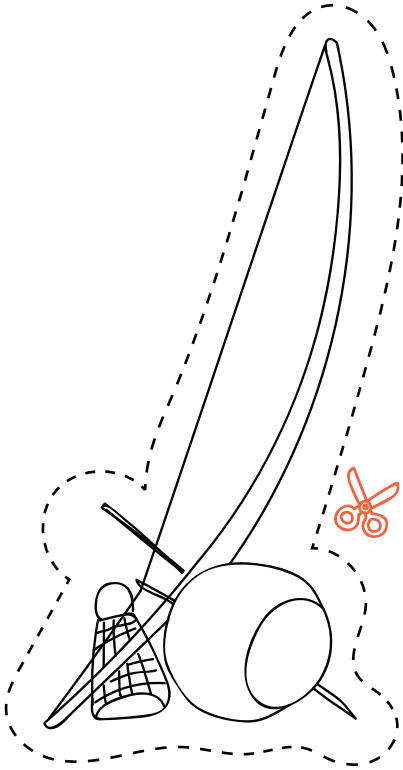
---

---

---



**RECORTE OS ELEMENTOS DESTA PÁGINA  
E COLE NA PÁGINA AO LADO PARA  
CARACTERIZAR O SEU PERSONAGEM!  
Use os papéis coloridos que enviamos,  
DESENHE, PINTe, CRIE MAIS DETALHES.**





# \* DESAFIO 2

## O que te ajuda a LEMBRAR

As experiências vividas é que transformam um explorador iniciante em mestre. Continue sua saga buscando novas pistas em sua memória e nas memórias das pessoas que estão à sua volta.

Vá para um lugar tranquilo, feche os olhos e respire fundo. Tente puxar aí na memória as lembranças mais antigas que você tem e veja quantas coisas dessa lista você consegue lembrar.

### DICA 1

Se estiver muito difícil, peça ajuda a uma pessoa que já te conhece há muito tempo.

### DICA 2

Registre! Você pode anotar, desenhar, gravar um áudio ou um vídeo sobre essas lembranças.

**1** A primeira música ou cantiga que lembra ter aprendido.

**2** A brincadeira da infância de que mais gostava.

3 Um brinquedo que você mesmo fez.

4 Uma comida, "receita de família", que mais gosta.

5 Como era o primeiro lugar em que morou.

6 Quem foi seu primeiro amigo ou amiga.

**7** Como era o lugar mais bonito em que já esteve.

**8** A coisa mais bonita que já ouviu.

**9** Como é o primeiro caso, lenda ou história que te marcou.

**E aí, quantas coisas conseguiu lembrar?**

Agora, investigue a pessoa mais velha com quem você tem contato. Ela pode guardar informações importantíssimas para a sua missão. De quantas coisas da lista ela consegue se lembrar?

Nome da pessoa mais velha:

---

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

---

Idade (se ela quiser dizer, claro):

---

Cidade de onde a pessoa veio:

---

**1**

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



2

Desenhe a brincadeira que a pessoa mais gostava quando era criança.

3

Qual a comida "receita de família" que a pessoa mais gosta? Anote os ingredientes e o passo a passo dessa receita, ou, se preferir, filme a pessoa fazendo ou contando sobre a receita e mande pra gente.

4

Como era o primeiro lugar em que ela morou? Faça um desenho junto dessa pessoa para mostrar como era o lugar.

5

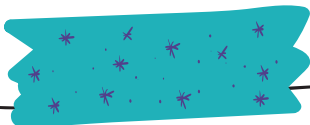
Diga uma festa tradicional que ela tenha ido. Conte aqui como foi.

6

Qual a coisa mais bonita que essa pessoa já ouviu? Desenhe o som aqui.

7

Um caso, lenda ou história que marcou essa pessoa. Você pode anotar, desenhar ou filmar a pessoa contando.



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

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







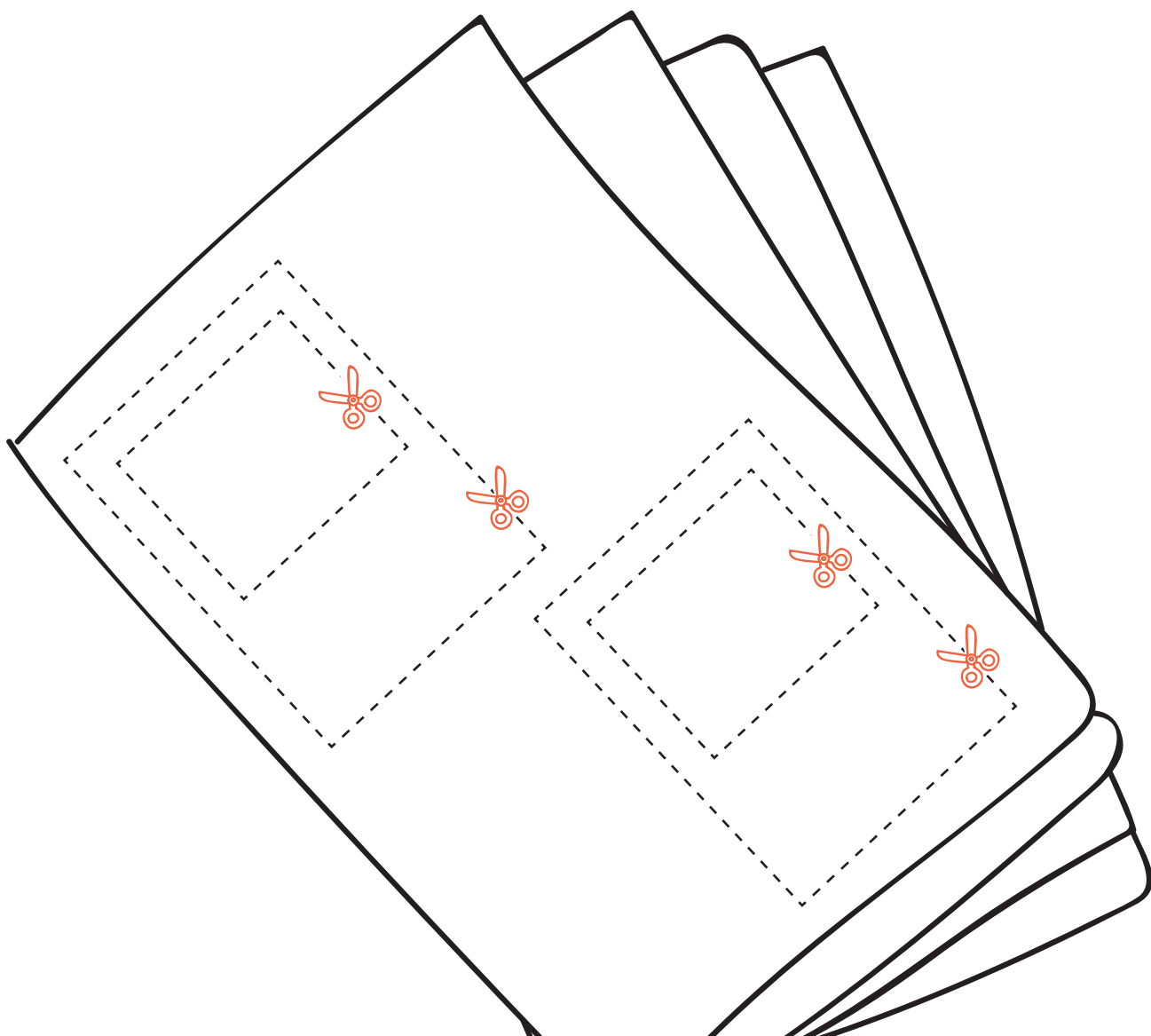
# \*DESAFIO 3

## O que o LUGAR NOS CONTA

Seu personagem ganhou vida e recuperou memórias importantes na jornada que percorreu até aqui, mas ele se tornará mais poderoso quando adquirir conhecimentos sobre o lugar onde está.

Recolha pistas que passaram despercebidas sobre o lugar onde você vive. Recorte o quadrado abaixo. É uma janela mágica com o poder de transformar o que você vê. Vá com ela até o seu quintal, varanda, calçada, ou praça perto de casa. Ande pelo lugar olhando a parte alta das coisas, ali, bem perto do céu, depois a parte baixa, perto dos seus pés. Repare no tamanho do que vem em primeiro plano, bem perto da janela, e no tamanho do que está lá no fundo.

**UTILIZE O PAPEL QUE ENVIAMOS PARA VOCÊ COM O TRACEJADO DA JANELA E RECORTE. ELE VIRÁ ASSIM:**

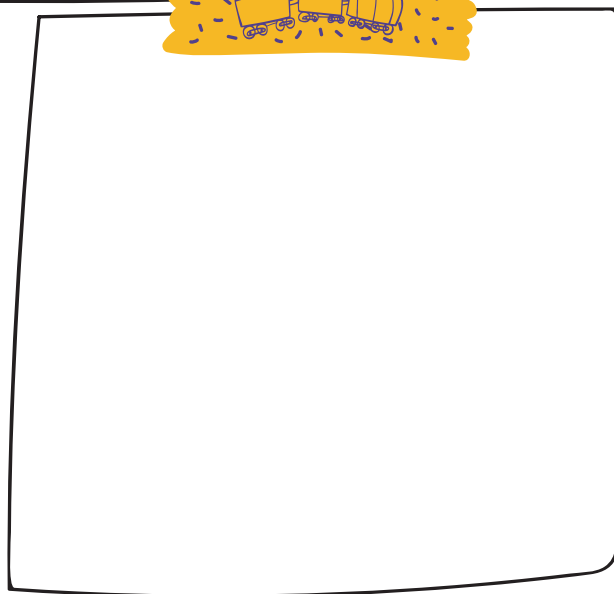
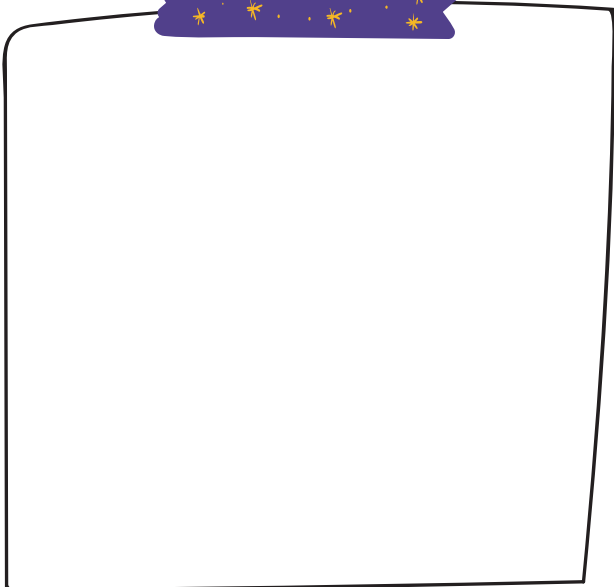


**APROXIME e AFASTE: assim você consegue ver uma paisagem INTEIRA OU FOCAR NOS DETALHES, CONFERE SÓ:**

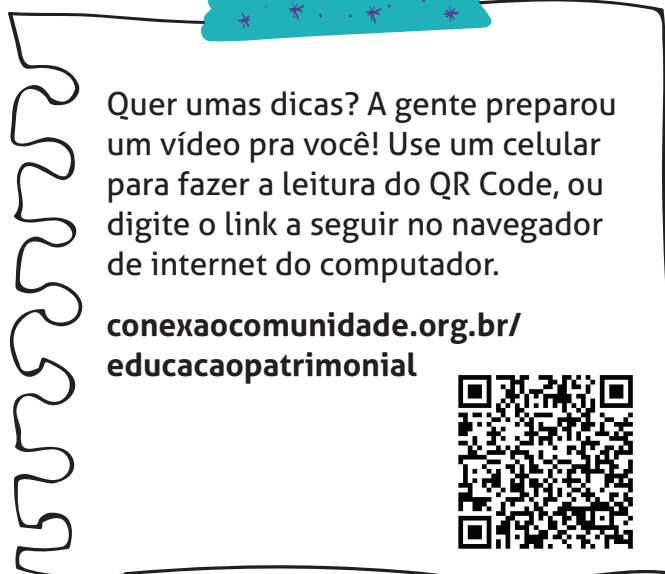
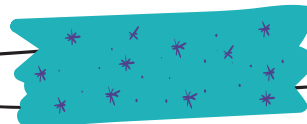
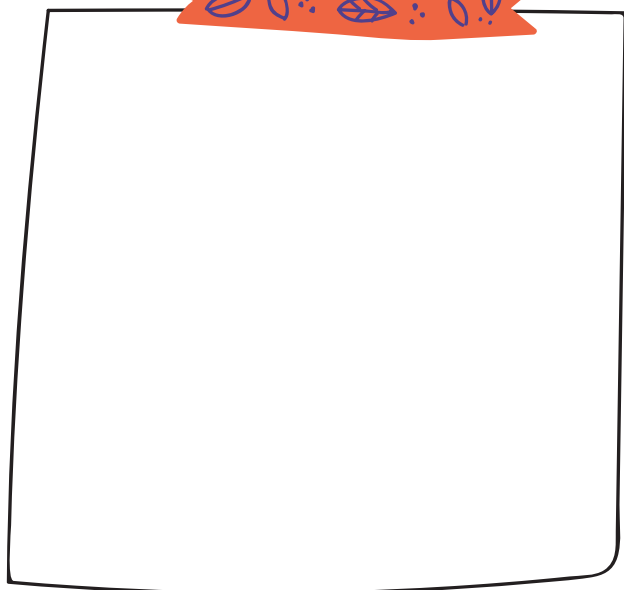
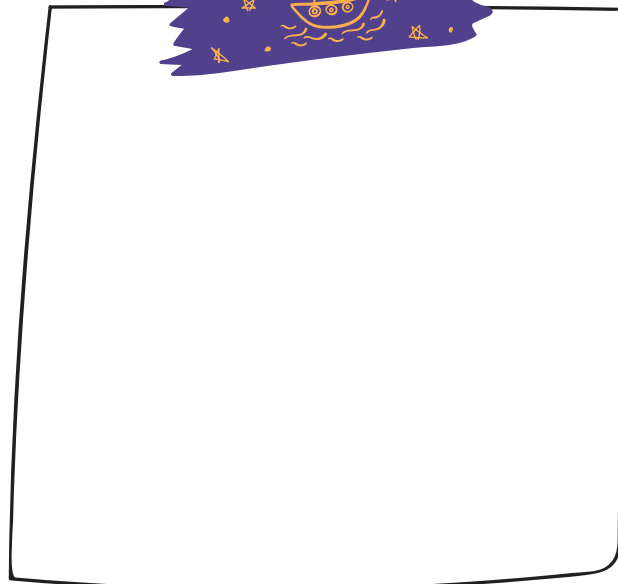
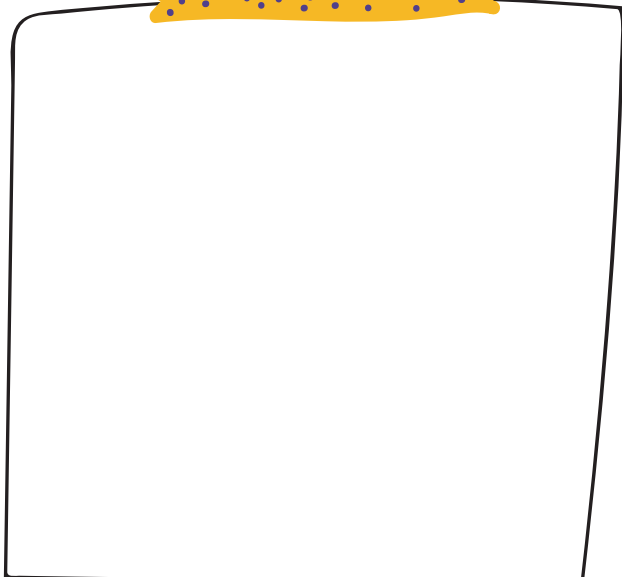


Procure alguns elementos usando a janela mágica. Quando encontrar, faça uma espécie de fotografia, desenhando nas molduras a seguir:

- A coisa mais antiga que você encontrar.
- A coisa mais nova que você encontrar.
- Algo que você vê todos os dias, mas agora de um ângulo diferente (você pode olhar de cabeça para baixo, ou de dentro para fora, por exemplo).
- Uma coisa colorida, com uma cor diferente, que você nunca tinha reparado.
- Uma folha, planta ou flor que te chama a atenção por algum motivo.
- A coisa que você mais gosta de olhar.







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

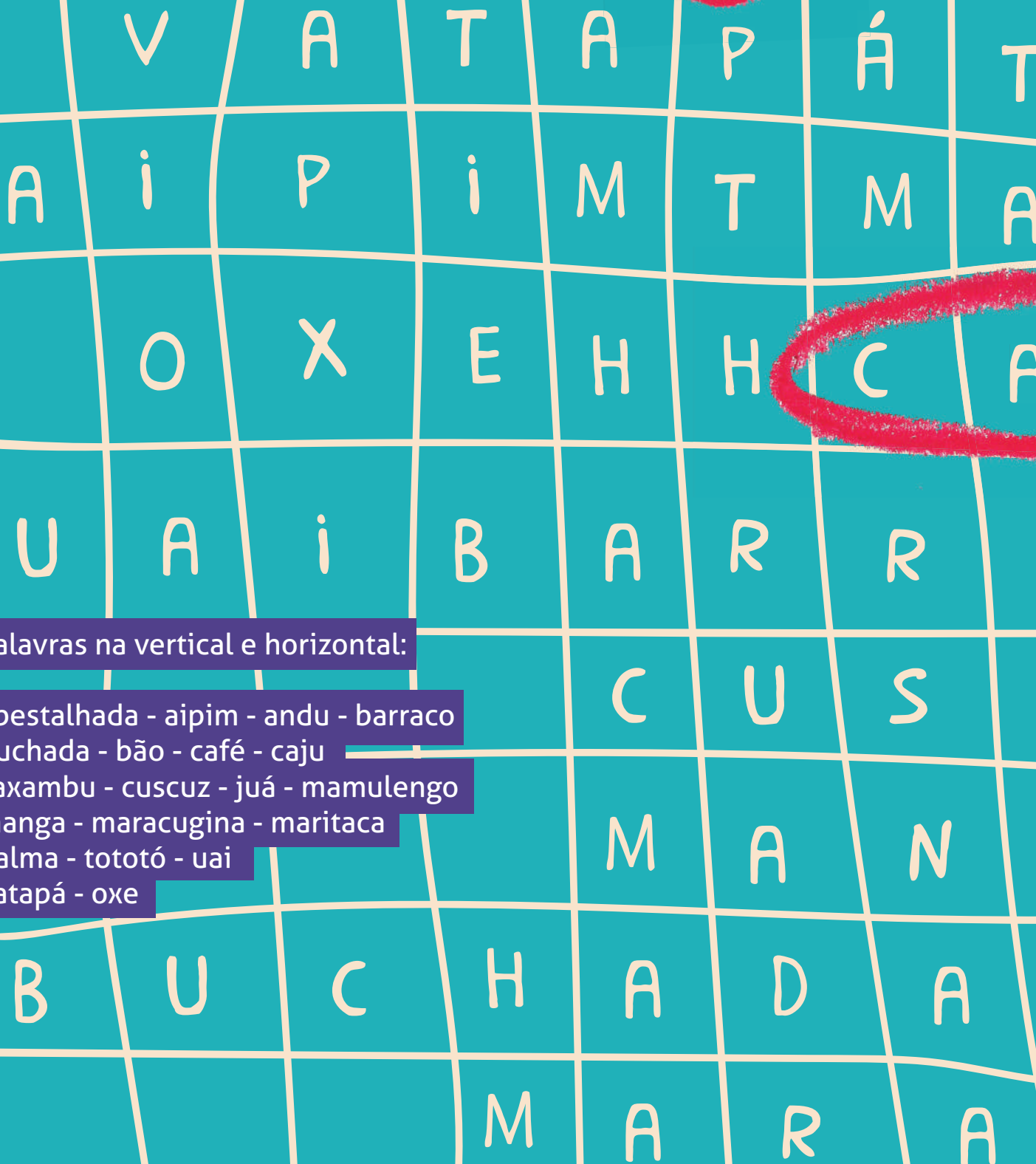
**[conexaocomunidade.org.br/educacaopatrimonial](https://conexaocomunidade.org.br/educacaopatrimonial)**



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

Este é um mapa de palavras da nossa saga. Reunimos todas as expressões, gírias e nomes de coisas importantes que encontramos nos lugares onde estivemos.

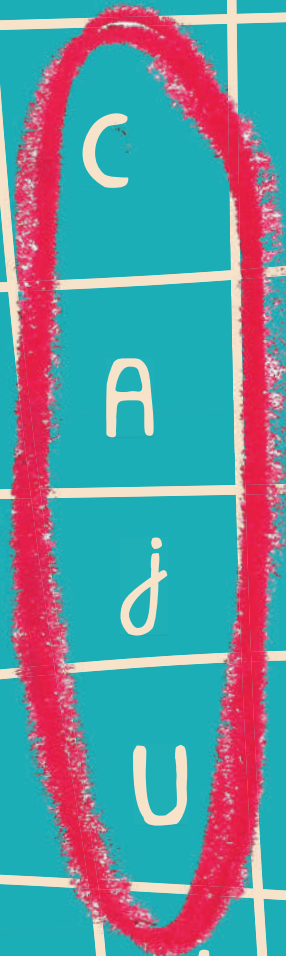
Dá para imaginar como são esses lugares só pelas palavras? Quantas você conhece? Marque todas elas!



Palavras na vertical e horizontal:

abestalhada - aipim - andu - barraco  
 buchada - bão - café - caju  
 caxambu - cuscuz - juá - mamulengo  
 manga - maracugina - maritaca  
 palma - tototó - uai  
 vatapá - oxe

H C R A A R E  
T M H B H E T  
M U L E N g O  
L M A S i E R  
O T O T Ó A M  
R i T A C A C  
F É O L A C A  
A C O i H A A X  
C U Z H A N j A  
g A U A D D U M  
H j U Á A U M B  
C U g i N A i U



Agora faça um mapa de palavras sobre o lugar onde você vive. Preencha aleatoriamente essas páginas com: nomes de plantas, frutos, danças, festas, tradições, comidas típicas, gírias e expressões que só se falam aí. Conte também como é a paisagem e o clima, quais são as datas e pessoas importantes na história da sua cidade. Se estiver muito difícil, volte atrás no seu diário e recolha palavras para o seu mapa entre as pistas que você já registrou.

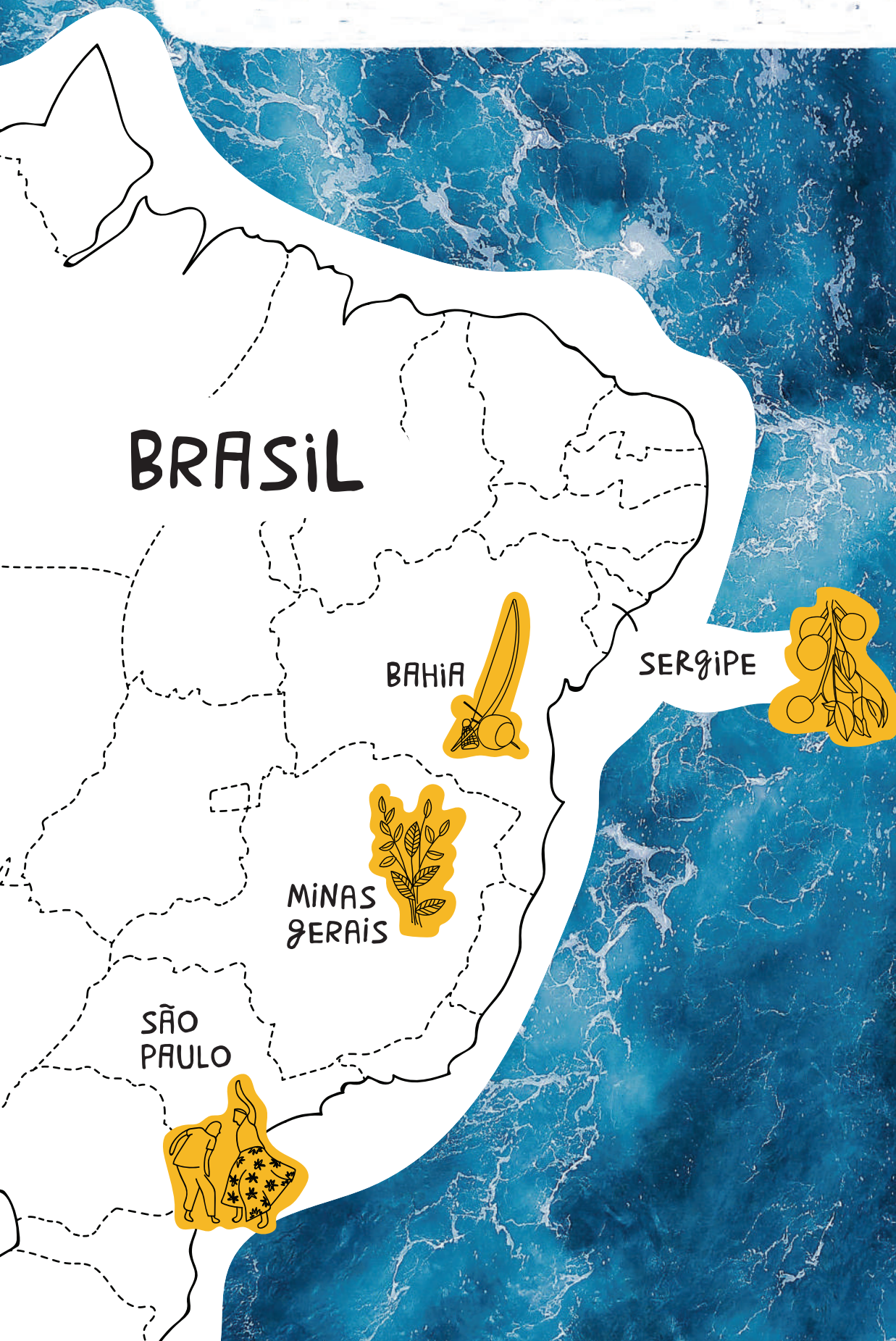
- - 
  - 
  - 
  - 
  - 
  - 
  -
- VOCÊ PODE FAZER DE FORMA MAIS LIVRE USANDO COLAGEM, ILUSTRAÇÃO, TINTA OU DESENHO. EXPLORE A FORMA DAS LETRAS! OU FAÇA COMO NA PÁGINA ANTERIOR.



### **E aí, deu tudo certo?**

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

Alguns dos mestres viram o lugar onde nasceram e viveram mudar completamente, até desaparecer. Mas as lembranças que conseguiram carregar no corpo, na memória e nas histórias contadas permitiram que eles recriassem um pedaço desses lugares em outros territórios.



**ÁFRICA**

**CONGO**

**GRANDE OCEANO**  
**(OCEANO ATLÂNTICO)**

**ANGOLA**

Imagine que o lugar onde você vive está prestes a desaparecer. O seu personagem é responsável por recriá-lo em outra área. Ele deve levar elementos que o ajudem nessa missão. Para isso, você deve fazer uma cápsula do tempo. Vá ao seu quintal, calçada, ao lugar na vizinhança que mais gosta. Recolha folhas, flores, sementes, grãos de areia e terra, conchinhas, qualquer coisa que ajude a lembrar.

Usando esses elementos, tente fazer um mapa do lugar onde você vive.

**Pense Bem: o que não pode FALTAR nessa cápsula do tempo?**



VALEM RECORTES DE REVISTAS E JORNALS COM NOTÍCIAS DAÍ, FOTOS OU DESENHOS DA PAISAGEM. FAÇA AS TEXTURAS DAS ÁRVORES E OBJETOS, DIGA QUAIS SONS, SABORES E CHEIROS TEM O SEU LUGAR.



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

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











### **E aí, deu tudo certo?**

Manda uma foto da sua cápsula do tempo. Pode ser pelo Instagram do Conexão @conexaocomunidade, pelo e-mail contato@conexaocomunidade.org.br ou pelo WhatsApp: (31) 9 9655-7046.



**Destaque a cápsula do tempo e coloque dentro do envelope que foi com seu kit. Pense numa data no futuro, pode ser daqui a 5, 10, 15, 20 anos. Anote no envelope o dia, o mês e o ano em que você deve abrir a sua cápsula. Agora feche bem esse envelope e guarde junto com seus itens mais preciosos.**





## ALGUMAS PISTAS SOBRE ESTE DIÁRIO

Os mestres que você encontrou aqui foram inspirados em pessoas reais. Eles guardam conhecimentos e tradições importantes sobre as identidades e memórias de seus povos e de onde eles vieram. Esses saberes são importantes para que nós, que viemos depois deles, nunca nos esqueçamos o que nos torna parte de um povo. Também é importante para que a gente não perca de vista quem somos e para qual futuro caminhamos. **O nome disso é patrimônio.** É preciso conhecê-lo e guardá-lo, para que possa ser preservado e reinventado!

A equipe de exploradores da história em quadrinhos também é real. Toda vez que você manda uma foto, um áudio ou vídeo de uma descoberta, é com essa equipe que você conversa. Ela faz parte de um projeto chamado Educação Patrimonial Participativa. Esse projeto é mais uma oportunidade para que alunos de escolas públicas reflitam e conversem sobre o que é patrimônio e o que ele tem a ver com quem a gente é e com o nosso dia a dia.



# gLOS SÁ RIO



**BANTUS:** povos muito diversos, mas com uma língua materna em comum. Sua existência data de milhares de anos. Eles habitavam uma extensa faixa de terra na África Subsaariana, que compreendia o que hoje são os territórios da Angola, Congo, Moçambique, África do Sul e dezenas de outros países.

---

**BENZEÇÃO:** prática das benzedadeiras. É feita por meio de orações utilizando terços ou galhos de ervas, como arruda e guiné. Também são feitas orientações, de acordo com a fé de cada benzedeira, sobre o uso de plantas para melhora na saúde e para afastar o mal.

---

**BENZEDEIRA:** ou rezadeira. Mulheres responsáveis pelo cuidado físico e espiritual de suas comunidades. Seus saberes e rezas são passados de geração para geração e reúnem conhecimentos de origem indígena e matriz africana sobre plantas medicinais e cuidados com o corpo, mente e espírito aliados à fé católica.

---



**CAPUÊRA:** ou capoeira, possivelmente veio do termo tupi *kapu'era*, que significa 'o que foi mata' e era usado para denominar as áreas de mato rasteiro onde os fugitivos das fazendas escravocratas se escondiam. Mistura de arte marcial, esporte, dança e música, é expressão cultural brasileira desenvolvida por descendentes de africanos escravizados e Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade. Pode ser encontrada em cidades de todo o Brasil, como Alagoinhas, Brumado (BA) e Arcos (MG).

---

**CATAÇÃO:** coleta de frutos em matas nativas realizada por centenas de famílias em todo o Brasil. É tradição importante para a preservação das matas e sobrevivência dos catadores.

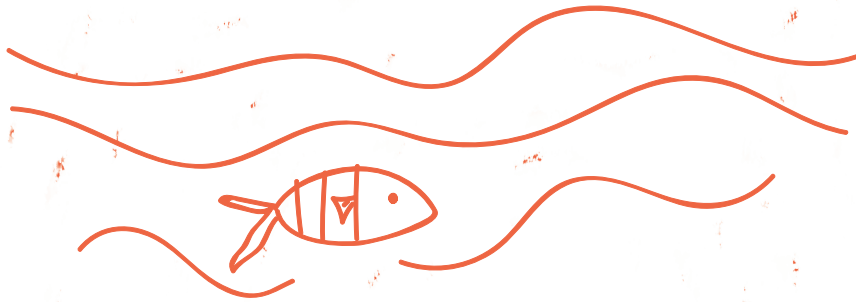
---

**CONGADA:** manifestação cultural brasileira comum em lugares como Araguari, Arcos, Patrocínio, Santa Luzia e centenas de outras cidades mineiras. Reúne tradições africanas e expressões da devoção cristã, como celebração a santos católicos acolhidos por grupos de negros escravizados que se identificavam com as imagens. O folguedo reúne bailado, música, canto e cortejo e recria a coroação do rei e da rainha do Congo.

---

**CORIMÁ:** outro nome dado ao jongo.

---



**GALANGA:** segundo história da tradição oral mineira, era rei do Congo. Foi capturado e escravizado nas minas de ouro de Vila Rica (MG). Durante o trabalho forçado, escondeu parte do ouro que foi obrigado a coletar e o utilizou para comprar sua alforria e a de centenas de outros escravizados. As congadas celebram a memória de Galanga.

---

**GRANDE OCEANO:** Oceano Atlântico. Atravessado pelos navios negreiros que transportavam grupos capturados no continente africano para trabalhos forçados nas colônias dos continentes americanos.

---

**GUINÉ:** ou rabo-de-gambá. Planta arbustiva que chega a meio metro de altura. Tem propriedades medicinais e é amplamente utilizada durante as benzeções.

---

**ITULO:** segundo história da tradição oral mineira, filha de Galanga, rei do Congo. A família real teria sido capturada e trazida à força para o Brasil. No trajeto, Itulo e sua mãe, a rainha Djalô, foram lançadas ao mar.

---



**JONGO:** manifestação cultural de origem africana encontrada em Cubatão e dezenas de cidades da região Sudeste. Foi trazida por povos que habitavam a região que hoje pertence a Angola. Os participantes dançam em roda ao som de tambores e dos pontos, canções enigmáticas que relembram mensagens secretas combinadas entre os escravizados.

---

**KALUNGA:** uma das línguas desenvolvidas por grupos escravizados no Brasil colonial para que pudessem se comunicar sem ser entendidos pelos seus senhores. Própria da região de Patrocínio (MG).

---

**MANGABEIRA:** árvore de mata nativa típica do cerrado e do litoral da região Nordeste. Seu fruto é a mangaba.

---

**MBUNDU:** um dos povos bantu que ocupava parte do território que hoje pertence a Angola.

---



**NGOLA:** título na língua kimbundu que significa rei/rainha ou líder dos povos Ngondo e Matamba, habitantes do território que hoje pertence a Angola.

---

**NGONDO:** reino pré-colonial que ocupava extensa faixa de terra abaixo do Reino do Congo e que hoje pertence a Angola. O nome desse reino, Ngondo, inspirou o nome atual do país, Angola.

---

**PAKA:** ou Paca, apelido de Maria Plácida, umas das primeiras catadoras de mangaba da cidade de Barra dos Coqueiros (SE). Ela ensinou a prática para várias mulheres da comunidade e hoje a catação de mangaba é o que garante o sustento de centenas de famílias na região.

---

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

---



## educação patrimonial participativa

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

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

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

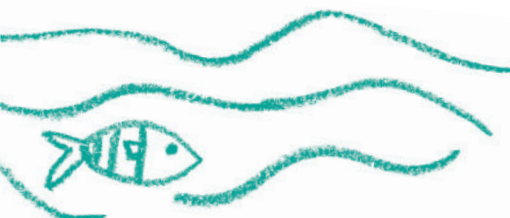
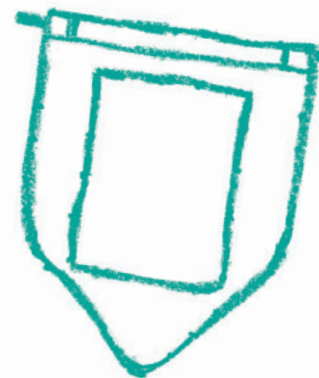
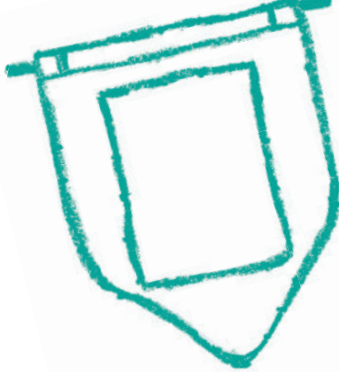
### **Sobre a VLI**

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

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

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

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





Ministério do Turismo apresenta: Educação Patrimonial Participativa

Patrocínio:

Realização:



SECRETARIA ESPECIAL DA  
CULTURA

MINISTÉRIO DO  
TURISMO

