



**INSTITUTO  
FEDERAL**  
Brasília

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília  
*Campus Brasília*

Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* de Formação Docente em Práticas  
Somáticas e Dança

JULIANA RAMALHO RODRIGUES DE ALMEIDA BARROS

**SERPENTE DOS ANCESTRAIS:**

Somática, Dança e Jogo para espiralar no ambiente escolar

Brasília  
2025

JULIANA RAMALHO RODRIGUES DE ALMEIDA BARROS

**SERPENTE DOS ANCESTRAIS:**

Somática, Dança e Jogo para espiralar no ambiente escolar

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Pós-Graduação  
*Lato Sensu* de Formação Docente em  
Práticas Somáticas e Dança do Campus  
Brasília do Instituto Federal de Brasília,  
como requisito parcial para obtenção do  
título de Especialista em Práticas  
Somáticas e Dança

Orientadora: Profa. Dra Suselaine Serejo Martinelli (PhD)

Brasília  
2025

B277 Barros, Juliana Ramalho Rodrigues de Almeida  
Serpente dos ancestrais: somática, dança e jogo para espiralar no ambiente escolar / Juliana Ramalho Rodrigues de Almeida Barros. — Brasília, 2025.  
43 f. : il. color.

Orientadora: Sulelaine Serejo Martinelli.  
Trabalho de conclusão de curso (Pós-graduação) — Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília, Formação Docente em Práticas Somáticas e Dança, 2025.

1. Educação integral. 2. Dança. 3. Somática. 4. Diversidade.  
I. Martinelli, Sulelaine Serejo. II. Título.

CDU 793.3

Ficha catalográfica elaborada com os dados fornecidos pela autora.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

### TERMO DE APROVAÇÃO

Juliana Ramalho Rodrigues de Almeida Barros

#### SERPENTE DOS ANCESTRAIS:

Somática, Dança e Jogo para espiralar no Ambiente Escolar

Trabalho apresentado ao Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* de Formação Docente em Práticas Somáticas e Dança, como Trabalho de Conclusão de Curso - TCC aprovado como requisito parcial para obtenção de titulação de Especialista.

Aprovado em 14 de Fevereiro de 2025.

#### BANCA AVALIADORA

Profa Dra Suselaine Serejo Martinelli

Presidente da banca

Prof. Dr. Diego Pizarro

Avaliador 1

Documento assinado eletronicamente por:

- **Suselaine Serejo Martinelli, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 24/02/2025 12:20:14.
- **Diego Pizarro, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 24/02/2025 13:45:48.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 24/02/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 601190  
Código de Autenticação: 25a0d6c6bb



Dedico este trabalho à minha mãe,  
que nunca parou de se  
especializar e é minha inspiração  
neste e em todos os mundos.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço às minhas professoras e professores que estiveram comigo no processo de formação e elaboração deste TCC, acolhendo minhas ideias e limitações, me incentivando e inspirando. Em especial, Renata Nogueira, Suselaine Martinelli, Diego Pizarro, Elizabeth Maia, Sabrina Cunha, Marcos Buiati e Raquel Purper.

## RESUMO

Atuando como professora de Arte em escola pública do Distrito Federal e diante do desafio de criar meios pedagógicos que cumpram a Lei 10.639, que torna obrigatório o ensino da história afro-brasileira nas escolas do Brasil, iniciei um processo de pesquisa que partiu da relação percebida entre as cosmologias africanas e indígenas com os princípios da Somática. O presente trabalho teve como o objetivos trabalhar Dança e Somática na escola e inserir os saberes africanos e indígenas na vivência escolar. A pesquisa teve como metodologia a pesquisa-ação numa abordagem pós positivista, por meio da revisão da literatura e também de forma empírica, culminando na criação do jogo pedagógico *Serpente dos Ancestrais*. O jogo estimula habilidades diversas, como interpretação de mitos, trabalho em equipe, leitura de provérbios e movimentações corporais com propostas Somáticas, facilitando o aprendizado integral da pessoa estudante. Além disso, tem a função política e pedagógica de fortalecer o compromisso das escolas com a promoção da igualdade racial, o respeito à diversidade e a valorização das culturas e saberes ancestrais. Vale frisar o grande potencial extensionista do jogo que, além de poder ser trabalhado nas escolas de forma interdisciplinar, tanto junto aos estudantes quanto aos docentes, pode ser distribuído para as outras instituições de ensino do DF e do Brasil.

**Palavras-chave:** Educação Integral; Dança; Somática; Lei 10.639; Diversidade.

## ABSTRACT

Working as an art teacher at a public school in the Federal District and faced with the challenge of creating pedagogical tools that comply with Law 10.639, which makes the teaching of Afro-Brazilian history compulsory in Brazilian schools, I began a research process that started with the perceived relationship between African and indigenous cosmologies and the principles of Somatics. This work is a monograph that aimed to work on Dance and Somatics in schools and to insert African and indigenous knowledge into the school experience. The research used action research and a post-positivist approach as its methodology. Through literature review and empirical research, it culminated in the creation of the pedagogical game *Serpente dos Ancestrais* (Serpent of the Ancestors). The game stimulates skills, such as interpretation of myths, teamwork, reading of proverbs and body movements with Somatic proposals, facilitating the student's integral learning. It also has the political and pedagogical function of strengthening schools' commitment to promoting racial equality, respect for diversity and valuing ancestral cultures and knowledge. It is worth highlighting the great extension potential of the game, which, as well as being able to be worked in schools in an interdisciplinary way, both with students and teachers, can be distributed to other educational institutions in the Federal District and Brazil.

**Keywords:** Integral Education; Dance; Somatics; Law 10.639; Diversity.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>ENTRANDO NA FLORESTA.....</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>O NINHO DA SERPENTE - MEMORIAL.....</b>	<b>13</b>
<b>3</b>	<b>AS PELES DA SERPENTE - REFERENCIAIS DA PESQUISA.....</b>	<b>16</b>
<b>4</b>	<b>OS CAMINHOS DA SERPENTE - METODOLOGIA.....</b>	<b>21</b>
<b>5</b>	<b>“ESSA É A HISTÓRIA DA SERPENTE, QUE DESCEU O MORRO PARA PROCURAR UM PEDAÇO DO SEU RABO...” .....</b>	<b>23</b>
<b>5.1</b>	<b>Relato de experiência na escola.....</b>	<b>23</b>
<b>5.2</b>	<b>Dançando e trocando de pele. A aplicação do jogo junto a discentes e docentes do IFB.....</b>	<b>25</b>
<b>6</b>	<b>DANDO ASAS À SERPENTE - o caráter extensionista do projeto....</b>	<b>27</b>
<b>7</b>	<b>A NOVA PELE - CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>29</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>31</b>
	<b>APÊNDICE A - As regras do jogo.....</b>	<b>33</b>
	<b>APÊNDICE B - Registro da serpente espiralando.....</b>	<b>41</b>

## 1. ENTRANDO NA FLORESTA

Uma floresta ameaçada, políticas que favorecem desmatamento e uso de agrotóxicos, emissão de gases que poluem o planeta, guerras que culminam em genocídio de crianças e bebês humanos inocentes. Segundo O Globo (2024), estudos feitos pela NASA indicam que as alterações climáticas podem tornar alguns lugares da Terra tão quentes, que se tornarão inabitáveis. Conhecemos bem esse cenário, mas nos desconectamos desses problemas para conseguir cumprir a agenda do dia. Ligamos o ar-condicionado e fechamos a janela do carro. Lá fora, há pessoas deslocadas de suas terras, pedindo por um prato de comida.

Dentro da floresta, em malocas bem organizadas, as crianças aprendem que a água tem memória, agradecem à Mãe Terra, pois ela nos dá tudo de que precisamos para viver, às águas do mundo por saciar a nossa sede e nos prover de forças, à força dos ventos que purificam o ar, e ao sol, que traz a luz de um novo dia, sendo a fonte de todo o fogo da vida. Aprendem a unir suas vozes e pensamento em um só.

Em alguns terreiros de religiões de matrizes africanas, afastados da cidade, as crianças saem para as matas acompanhadas de avós, tias, em geral mulheres mais velhas, muito respeitadas nessas tradições, para aprender a reconhecer as ervas e suas funções curativas. Cantam e dançam enquanto aprendem sobre a história de seus ancestrais, são incentivadas a compartilhar o alimento, a dividir as tarefas, de forma afetuosa e respeitosa, integrados aos elementos da natureza.

Essa tradição relaciona-se com cosmologias africanas, como a dos povos Bantu-Kôngo, apresentada pelo autor Fu-Kiau (2001), em que as crianças, desde muito novas, aprendem que florestas são “bibliotecas naturais”. Além disso, são fonte de todos os alimentos e medicinas necessários para a sobrevivência humana, sendo estimuladas a andar na mata como forma de iniciação para a vida.

Em escolas tradicionais, crianças da floresta, do terreiro e da cidade se encontram para aprender língua portuguesa, história do Brasil, ainda sob a perspectiva eurocentrada, matemática, ciências naturais e língua inglesa. Porém, não aprendem sobre sua própria história e de seus ancestrais. No filme *Onde eu aprendo a falar com o vento* (2023), a Capitã Pedrina afirma: "Eu aprendi a minha história, quem eu sou, foi dentro do Reinado, não foi dentro das escolas não, viu? Porque a escola inclusive nem traz a nossa história."

O documentário mostra que nos terreiros as crianças e jovens entram na mata com suas líderes, anciãs, que através do afeto, facilitam o aprendizado sobre a história da origem do povo negro no Brasil, o uso de plantas e suas propriedades através de contos, músicas e danças.

No espaço onde ocorre a intersecção entre diferentes culturas, onde há uma grande oportunidade de aprendizado compartilhado, ainda prevalece a perspectiva eurocentrada, sem o cumprimento efetivo da lei BRASIL, Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que trata da obrigatoriedade do ensino da história e cultura afro-brasileira.

Além disso, há o agravante dos casos de racismo que ocorrem em ambiente escolar. Segundo o site BRASIL DE FATO (2024), uma pesquisa intitulada *Percepções sobre o racismo*, encomendada pelo Instituto de Referência Negra Peregum e pelo Projeto SETA (Sistema de Educação por uma Transformação Antirracista), 38% das pessoas entrevistadas declararam que já sofreram racismo na escola, faculdade ou universidade.

Segundo Fu-Kiau (2001), a invasão dos poderes coloniais pré e pós escravidão, submeteu o ser humano a permanente aprendizagem passiva, afastado do mundo natural e de seu potencial criativo, com a deterioração dos conceitos de valor e sacralidade da vida. Observa-se, assim, uma sociedade fragmentada, onde natureza e saberes ancestrais estão distanciados.

Diante disso, e pensando em educação para as novas gerações, professores que atuam nas escolas podem se empenhar para criar alternativas pedagógicas que integrem as cosmologias de povos ancestrais, levando representatividade para os estudantes negros e indígenas e, principalmente, cumprindo a lei.

Da mesma forma que os saberes e fazeres ancestrais estão distanciados das nossas escolas, também dedica-se pouco tempo para que cada estudante aprenda sobre si mesmo. Segundo Bardanca (2020), dedicamos muitas horas letivas para que as crianças conheçam sobre os animais, personalidades históricas e pouco ensinamos a elas a se reconhecerem como seres únicos, diferentes, construindo uma boa imagem de si próprias.

Atuando como professora de artes em escolas do Distrito Federal<sup>1</sup>, identifico como importante o papel da dança para a formação integral das crianças e jovens.

---

<sup>1</sup> Atuo como professora de dança desde janeiro de 2024 na rede pública da SEEDF. Atuei como desde 2008 na Escola das Nações em Brasília-DF.

As brincadeiras e os momentos de dançar coletivamente são uma oportunidade para experimentar a vida e entender sobre os processos de socialização onde cada um tem sua maneira de se expressar.

A Somática<sup>2</sup>, aliada à dança, pode intensificar as experiências dos praticantes, de modo que irão se aprofundar na busca de percepções novas, de compreender algumas necessidades profundas, integrar corpo físico, mental, emocional e espiritual, conseqüentemente, terão novos aprendizados sobre si mesmos.

O presente estudo envolveu uma pesquisa sobre metodologias para trabalhar dança, Somática, ancestralidade indígena e afro-brasileira, promovendo o conhecimento de si e a autoestima. Teve como culminância a criação de um jogo pedagógico para ser trabalhado em escolas de ensino fundamental e médio, com possibilidades expansivas para a formação continuada de docentes. O objetivo principal é incluir as epistemologias africanas e indígenas na rotina escolar, bem como formas de aprender a partir do corpo e de conhecimentos Somáticos.

Seus objetivos secundários envolvem, a partir da exploração dos valores que fundamentam essas culturas, como a coletividade e a integração mente, corpo, natureza, provocar nos estudantes a integração desses saberes à sua própria experiência individual de viver. Também objetivou-se dar ênfase em uma formação holística, presente tanto nas tradições africanas e indígenas quanto nas epistemologias somáticas, por meio da criação de um material pedagógico (jogo).

Trata-se de um jogo colaborativo, onde o objetivo principal é a investigação e descoberta de mitos e histórias ancestrais presentes nessas culturas. Os jogadores têm acesso a diferentes narrativas dispostas de forma fragmentada e, através de tentativa e erro, podem acessar esses novos conhecimentos.

O jogo integra cartas com textos, um tabuleiro, músicas, ideias de movimento, propostas Somáticas com estímulo dos sentidos, proporcionando um aprendizado a partir da experiência, do movimento e, principalmente, o contato com as cosmologias ancestrais.

Contemplando a oralidade, o movimento e a coletividade, apontadas por Antônio Bispo dos Santos (2023) como símbolos da resistência da cultura e tradição

---

<sup>2</sup> Segundo Fernandes, Scialom e Pizarro (2022), o termo “Somática” foi criado por Thomas Hanna em 1970 e refere-se às práticas corporais não convencionais focadas em integrar mente, fisicalidade, emoções, energia e espírito.

de povos negros e de outras populações tradicionais, o jogo traz uma proposta de prática anticompetitiva. Neste, o sucesso de um é o sucesso de todos e não se procura um vencedor, reforçando que o saber não está enclausurado em livros ou instituições formais, mas é imanente à vida e às existências em sua diversidade.

O tabuleiro do jogo foi concebido em formato de uma serpente em espiral, símbolo presente em quase todas as partes do mundo, segundo Oliveira (2023). Tendo diversos significados como prosperidade, proteção, sabedoria, entre outros, dentro das cosmologias ancestrais indígenas e africanas está relacionado à maneira como o tempo é compreendido. Por essa razão, as peças podem ser movimentadas em múltiplas direções, de modo que possam passar diversas vezes pelo mesmo local, representando a ideia de que podemos estar no mesmo local em diferentes tempos, com novas percepções e novos aprendizados.

Pode ser utilizado por professores de diversas áreas, de maneira interdisciplinar, com destaque à dança com uma Abordagem Somática, que leva em consideração a integralidade dos participantes, provocando o engajamento do corpo mental e físico de forma indissociável, desafiando os padrões ocidentais capitalistas e individualistas, valorizando o pensamento coletivo para a resolução de problemas.

Levar esse material pedagógico para a comunidade escolar é também uma forma de proporcionar uma expansão do campo da Somática e da dança, de forma que seus benefícios sejam divulgados e aproveitados.

## **Objetivo geral**

Introduzir Dança e Somática na escola, na perspectiva das cosmologias afro-brasileiras e indígenas por meio do desenvolvimento de um material pedagógico em formato de jogo.

## **Objetivos específicos**

Proporcionar aos estudantes experiências de Dança e Somática; promover o aprendizado integral de saberes afro-brasileiros e indígenas na escola; reforçar a importância da coletividade; promover nos estudantes aprofundamento individual sobre a experiência de existir como seres únicos e diversos; criar um jogo pedagógico para trabalhar os temas propostos nas escolas.

## 2. O NINHO DA SERPENTE - MEMORIAL

Entrei na Graduação em Dança em agosto de 2017 e, a partir daí, passei a ter muitas aulas de dança com Abordagem Somática. Juntamente com as leituras acerca da ideia de que corpo e pensamento são indissociáveis, fui sentindo uma grande transformação ocorrendo com minha forma de me perceber no mundo. A vivência no Curso de Licenciatura em Dança me levou a me conhecer melhor.

Ainda no início do curso, consegui descobrir aspectos sobre minha personalidade, estados emocionais, a partir do movimento. O que podia parecer simples improvisação para quem olhasse de fora, era um mergulho profundo dentro de mim mesma. Processos criativos passaram a ter mais sentido a partir das práticas somáticas que me permitiam percorrer caminhos coreográficos diferentes dos que eu estava habituada.

No final da graduação, que cursei no Instituto Federal de Brasília, tive acesso a uma quantidade maior de textos e livros produzidos por escritoras negras. Me dei conta de que havia passado os quase quatro anos anteriores lendo autores brancos e, conseqüentemente, aprendendo a versão eurocentrada da história da dança. Conheci então autoras como Inaicyrá Falcão dos Santos, professora-doutora que pesquisa tradições afro-brasileiras na dança e educação, dentre outras que me fizeram perceber o quanto precisava ampliar meu conhecimento sobre as epistemologias não eurocentradas.

Desde lá, aprendo com essas autoras e autores que o corpo sempre esteve integrado com espírito e mente, que os saberes não precisam estar escritos para perdurar na memória, que a dança, a música e a voz são veículos de saber, que a floresta pode ser uma biblioteca, que a sala de aula pode ser no quintal de casa, como já disse Fu-Kiau (2021).

Em 2024, ingressei na Pós-Graduação Formação Docente em Práticas Somáticas e Dança, também no IFB. Diferente da graduação, essa formação integrou, desde o início, os saberes africanos e indígenas, de maneira indissociável. Pude conhecer e experienciar algumas abordagens predominantemente estadunidenses e europeias, como Body-Mind Centering<sup>sm</sup>, Eutonia, Feldenkrais, e paralelamente li autores como Fu-Kiau, Nego Bispo, Leda Maria Martins e Ailton Krenak, além de ter vivenciado momentos formativos com lideranças indígenas.

Realizo minha prática docente em uma escola pública do DF na Escola

Parque, cujo foco educacional está nas artes, no esporte e no contato com a natureza. Minhas escolhas pedagógicas são obviamente afetadas pela Somática. Costumo estimular as crianças a deitar no chão, entrando em contato com sua respiração, tomando consciência dos caminhos que o ar faz, levando oxigênio para as células, fazer conexões entre seu estado físico e emocional, além de levar propostas imagéticas como a de visualizar estrelas do mar, mover-se como nuvens ou ondas, por exemplo.

Paralelamente ao curso de pós-graduação, ao longo de 2024 participei de duas formações continuadas promovidas pela Secretaria de Educação do DF, com foco nos saberes afro-brasileiros e indígenas e suas possibilidades pedagógicas. A docente responsável, Professora Renata Nogueira, dedica-se ao trabalho de promover a inclusão desses saberes nas escolas, de acordo com a lei 10.639, propondo estudos e leituras, provocando debates e reflexões acerca desse tema.

Percebi a integração entre o que vivenciava no curso da Secretaria de Educação e o curso de pós-graduação. A partir daí comecei a pensar um projeto que fizesse sentido tanto na escola, trabalhando com crianças periféricas, negras em sua maioria, como nesses dois cursos que me abriam o olhar, me indicando novos caminhos. Assim, criei o Jogo *Serpente dos Ancestrais*, inicialmente junto a colegas professores da formação continuada da SEEDF como projeto de final de curso.

Sou uma mulher branca, nascida e criada por uma família de classe média alta no Brasil, protegida por todos os privilégios destinados à gente como eu. Nunca fui perseguida por seguranças de lojas de departamentos, nunca falaram que meu cabelo era inapropriado, nunca falaram mal da minha cor e nem da minha origem.

Crescendo nos anos 90, vendo pessoas da minha cor prosperando, sendo símbolo de beleza e sucesso, não desconfiei que algo pudesse estar desequilibrado. A bolha da branquitude da qual faço parte é muito difícil de ser rompida. É muito confortável aqui dentro. Por mais que o Brasil seja um país colonizado e eu já tenha me sentido mal ao ser discriminada por ser latina no país dos estadunidenses, eu sempre pude voltar ao meu ninho seguro, onde a minha humanidade nunca foi posta em dúvida. E por que escrevi este projeto?

Pois bem. Este projeto foi criado por mim, está misturado com quem eu sou hoje, atravessado pelas leituras que fiz, por vivências que tive dentro da universidade federal, dentro da escola pública, mas não é meu. Não sou eu. O jogo *Serpente dos Ancestrais* foi alquimizado por várias mãos, cabeças, vozes, trocas, e

eu sou o veículo que o trouxe até aqui. Dançando e lendo, escutando e me afetando por escritos de mulheres e homens que grandiosamente traduziram em palavras as tradições africanas e indígenas, trago aqui um recurso para dar mais voz, amplificar aquilo que já existe muito antes de mim e qualquer palavra escrita nesse mundo.

### 3. AS PELES DA SERPENTE – REFERENCIAIS DA PESQUISA

Antes de começar a escrever estas linhas, elas já estavam escritas em algum lugar do meu inconsciente, circulando comigo, enquanto eu girava minha saia, entrelaçadas com outras palavras que atravessam os meus dias. Essas linhas surgem e ressurgem, espiralam e voltam transformadas. Fazem parte de quem eu sou e, como as minhas células, respiram, se alimentam, reproduzem, morrem e renascem.

Lembro-me do ditado iorubá que ouvi na voz do *Rapper* Emicida, que diz: “Exu matou um pássaro ontem, com uma pedra que só jogou hoje”. Uma mensagem tão potente e difícil de decifrar, que acredito que seus significados nunca vão se esgotar. A matéria do jornal O MUNICÍPIO (2020) anunciava o novo álbum do rapper: “É tudo pra ontem”, chamando a atenção para a urgência de se concertar os desencontros e injustiças do passado. “A luta antirracista é pra ontem”.

De manhã, enquanto eu circulo uma colher na minha xícara de café, me distraio com o líquido que dentro espirala. O movimento não pára e eu também não. Vejo essa imagem em espiral e lembro-me do tabuleiro do jogo. De subverter as regras, de dançar e girar. Vejo minha imagem refletida e algo me traz para fora. Lembro que o tempo está se esgotando. O tempo que eu me dei para escrever esta monografia vai se esgotar. “Esgotar”, do latim *ex-+gota+ar*. Acaba a gota e vira ar. O que acontece depois do tempo? Será que o “depois” é filho do tempo?

Leda Maria Martins (2021) nos ensina, a partir da filosofia africana, a entender o tempo de uma maneira diferente. Segundo a escritora, no ocidente o tempo é visto de forma linear, progressiva, de modo que o que vem no futuro é associado à evolução, à modernidade. Então, ela nos apresenta a ideia de tempo espiralado, onde presente, passado e futuro existem de forma simultânea, podendo ser entendido a partir do corpo, a partir de várias perspectivas: ontológica, cósmica, teórica e também rotineira.

Sob a perspectiva do tempo espiralado, o que vem depois não anula aquilo que veio antes, podendo até acontecer novamente, com acúmulo de novas experiências. Assim foi pensado o tabuleiro do jogo. O participante pode escolher o lugar de onde parte, somar conhecimentos, espiralar podendo voltar ao mesmo lugar do tabuleiro transformado, com novas vivências e novas ideias.

Com a ideia do tempo, vem a ideia de memória. Você consegue lembrar os

versos de uma música inteira que cantava, antes mesmo de aprender a ler? Você move seu corpo seguindo ritmos apenas pelo fato de escutar uma canção? O que é lembrado é somente o que está escrito? Leda Maria Martins (2021) tensiona a maneira como o mundo ocidental privilegia a escrita como lugar de memória localizando seus principais instrumentos de expressão nos museus, partituras e escritos, enquanto nos países de África, a oralidade e a experiência vivida corporalmente são igualmente reconhecidas por sua elaboração epistêmica.

É inevitável apontar que o colonizador europeu, ao subestimar a oralidade, provocou o apagamento dos saberes africanos e indígenas. Luiz Rufino (2019, p. 11) vai além, quando afirma que “Se engana quem pensa que a história é uma faculdade que se atém somente àquilo que deve ser lembrado, a história, como um ofício de tecer narrativas, investe fortemente sobre o esquecimento”.

A partir dessa convicção, Rufino propõe a descolonização como uma prática permanente de transformação social, apresentando outros caminhos para se pensar as epistemologias a partir de referenciais daqueles que historicamente foram silenciados. Como ponto de partida e inspiração, afirma que:

A condição do *Ser* é primordial à manifestação do *Saber*. Os conhecimentos vagueiam mundo para baixar nos corpos e avivar os seres. Os conhecimentos são como orixás, forças cósmicas que montam nos suportes corporais, que são feitos cavalos de santo; os saberes, uma vez incorporados, narram o mundo através da poesia, reinventando a vida enquanto possibilidade. Assim, ato meu ponto: a problemática do *saber* é imanente à vida, às existências em sua diversidade (Rufino, 2029, p.6).

O jogo proposto aqui, traz os mitos dos orixás, e EXU<sup>3</sup> como a grande inspiração do pensamento transgressor. Assim, a construção do conhecimento que

---

<sup>3</sup> Segundo a filosofia lorubá, Exu foi o primeiro corpo criado, materializou-se a partir do movimento, sopro primordial de Olodumare. É o detentor do Axé, Segundo Rufino (2019, p. 142 e 168), é o caos fundamental para a construção de toda e qualquer ordem, ele é o avesso do avesso. É a conexão entre tudo, é o princípio de tudo que se passa de uma coisa para outra, de um ser para o outro.

propomos, baseia-se em decifrar coletivamente cada mito a partir da tentativa e do erro. Rufino (2019, p. 90) traz um trecho do oriki de Exu, que diz: “Exu faz o erro virar acerto e o acerto virar erro”. Desta forma, quebra-se algo muito comum nas escolas que é, segundo o autor, a prática de conversão, onde há difusão de um pensamento que se quer único. Nesse jogo, o estudante é livre para construir hipóteses até estar confiante para se apropriar dos novos conhecimentos.

Espirando no tabuleiro, o participante escolhe o caminho a ser percorrido, invocando a energia de EXU, que segundo a tradição, “dá o caminho”. Porém, Rufino (2019, p. 123) chama a atenção para as múltiplas possibilidades que existem sobre essa ideia. Segundo o autor, “dar caminho não é necessariamente apontar o trajeto, mas potencializar/praticar as possibilidades.”. Isso torna o jogo dinâmico, aberto a interferências e novas escolhas feitas, inclusive por quem estiver conduzindo a vivência. Dependendo do clima da sala de aula, o docente pode escolher propor uma meditação inicial, a exploração livre do tabuleiro ou montar uma performance, por exemplo.

O campo da Somática também tem a transgressão como uma das características mais marcantes. As práticas Somáticas aliadas à Dança envolvem um novo paradigma de consciência corporal, ampliando as percepções para níveis celulares dando autonomia para as pessoas se autorregular, oferecendo ainda uma perspectiva de trabalho do corpo com objetivos que vão além da estética e do imediatismo comum no mundo contemporâneo ocidental.

Com a função de possibilitar uma autorregulação corporal, ela também motiva uma reação à compulsão contemporânea ocidental pela lógica capitalista do excesso, cujas esquizofrenias desenfreadas pelo aumento da quantificação produtivista também são encontradas na Dança. (Fernandes; Scialom; Pizarro, 2022, p. 201).

Segundo Pizarro (2022), as experimentações corporais dentro das práticas Somáticas envolvem a integração do corpo mental, espiritual, emocional, energético e físico. O praticante é estimulado a perceber que cada célula respira, a se relacionar com movimentos respiratórios, pulsação do coração, ampliando a consciência que tem de si pelo meio sensorial, independente de processos cognitivos.

Essas práticas, que envolvem respirações profundas, um mergulho para perceber ossos, tonificar ou relaxar músculos, estimular aceleração dos batimentos cardíacos, estímulos sonoros, condução verbal, relações interpessoais, toque,

estímulos imagéticos, corpo em movimento, são uma imersão para um novo estado de consciência onde o conhecimento é produzido.

Faço aqui um cruzo entre as experimentações corporais que integram o campo da Somática com o que Leda Maria Martins (2021) traz sobre as performances corporais realizadas pelos povos da floresta. Segundo Martins (2021, p. 36), através da experiência corporificada pelos ritos, cantos, danças, cerimônias cinestésicas, dançava-se a palavra, cantava-se o gesto e “do corpo advinha um saber aurático, uma caligrafia rítmica, *corpora* de conhecimento.”

A proposta de cruzamento entre saberes africanos e indígenas com ações corporalizadas advindas da Somática também é uma forma de transgressão por trazer a corporalização, a poesia e a potência criativa como proposição pedagógica, evidenciando o corpo como fonte de saber.

Para nós, moldados nos ditames da política colonial, ainda há muito que descobrir sobre as potências desse suporte que assenta o poder de Elegbara. O moleque que não se aquieta na carteira escolar talvez saiba mais sobre isso do que nós. Já que, com o passar do tempo, inchamos nossas cabeças ao ponto de esquecermos o nosso corpo. As sabedorias inscritas nas gramáticas das macumbas já nos diriam que é o movimento que cura. Porém, somos resultado de um mundo contrário à mobilidade. Ginga demais, para aqueles obcecados pela “segurança” dos caminhos retos, é um sinal de má conduta (Rufino, 2021, p. 167).

No jogo *Serpente dos Ancestrais* as proposições que envolvem a Somática e a Dança são uma maneira de trazer a corporalização para a construção de saber. Ao sortear uma carta com provérbio, os participantes são convidados a realizar coletivamente a proposta indicada. Aqui, portanto, o resgate da coletividade é reforçado, de acordo com Fernandes, Pizarro e Scialom (2022), apontando a expansão do campo da Somática para o que está sendo chamado de chamam de “Somática Crítica”, que visa, entre outros aspectos, minimizar os efeitos do hiper individualismo contemporâneo e promover a interconectividade comunitária. Desta forma, estaremos também honrando a essência dos povos ancestrais, como a autora Sobonfu Somé (2003) descreve sobre o povo Dagara.

A comunidade é o espírito, a luz-guia da tribo; é onde as pessoas se reúnem para realizar um objetivo específico, para ajudar os outros a realizarem seu propósito e para cuidar umas das outras. O objetivo da comunidade é assegurar que cada membro seja ouvido e consiga contribuir com os dons que trouxe ao mundo da forma apropriada. Sem essa doação a comunidade morre (Somé, 2003, p. 35).

O estado de consciência proporcionado pelas práticas Somáticas também se alinha com outro aspecto relevante sobre os povos ancestrais: a relação com o tempo.

(...) a sabedoria registrada e articulada somaticamente é de outra categoria de tempo, por vezes dilatado suficientemente para rearticular a experiência de que a pesquisa necessita, e, assim, reescrever histórias a partir de perspectivas até então subalternizadas e invisibilizadas (Pizarro, 2022, p. 216).

No jogo há, a princípio, dez sugestões de vivências de Dança e Somática que permitem uma experiência com o tempo dilatado. Para completar e guiar o tempo das ações, serão utilizadas músicas relacionadas ao universo das cosmologias africanas e indígenas.

De acordo com a filosofia Bântu Kôngo, abordada no texto de Fu-Kiau (1991), o mundo natural envolve a energia superior é a totalidade, e a vida na Terra é parte desse todo. “É o que nós somos porque nós somos uma parte disso. a vida na Terra compõe a totalidade” (Fu-Kiau, 1991, p.1). A partir dessa ideia, os peões utilizados no jogo, representando cada pessoa jogadora, serão sementes que posteriormente podem ser plantadas, completando o ciclo de integração entre humanidade e natureza.

Podemos compreender a ideia de totalidade entre humanidade e natureza através do entendimento da consciência celular, desenvolvido por Bainbridge Cohen (2020), e citado por Fernandes, Scialom e Pizarro (2022), segundo o qual cada célula ou tecido possuem um conhecimento ou pensamento individual, compondo uma pessoa inteira.

Por fim, o jogo *Serpente dos Ancestrais* é uma potência para extrapolar o cumprimento da Lei 10.639/03, por proporcionar aos estudantes uma experiência tátil, sonora, emocional, espiritual e energética com as cosmologias africanas e indígenas, levando a formação integral dos estudantes, produzindo novos conhecimentos por perspectivas não coloniais e interdisciplinares.

#### 4. OS CAMINHOS DA SERPENTE - METODOLOGIA

O trabalho, que culminou na criação de um jogo, tem como fundamentos básicos a expansão do pensamento criativo além dos padrões acadêmicos tradicionais, ao mesmo tempo com apoio na revisão de literatura. As propostas metodológicas escolhidas estão inseridas na Abordagem Qualitativa, integrando a Pesquisa-Ação, segundo Engel (2000) e a Pesquisa Pós-Positivista, segundo as definições de Stinson e Green (1999 *apud* Fernandes; Scialom; Pizarro, 2022).

Este projeto se enquadra na Pesquisa-Ação por ter a elaboração do jogo como parte do processo de pesquisa e não apenas como uma consequência. Segundo Guido Irineu Engel (2000, p. 182), “o pesquisador procura intervir na prática de modo inovador já no decorrer do próprio processo de pesquisa e não apenas como possível consequência de uma recomendação na etapa final do projeto”.

A Pesquisa-Ação é muito utilizada na área educacional, como forma de analisar os processos pedagógicos, permitindo que teoria e prática estejam interligadas, de modo que o fazer do pesquisador e suas propostas de ação sejam o próprio objeto da pesquisa.

Este tipo de pesquisa constitui um meio de desenvolvimento profissional de “dentro para fora”, pois parte das preocupações e interesses das pessoas envolvidas na prática, envolvendo-as em seu próprio desenvolvimento profissional. Na abordagem contrária e tradicional, que é a abordagem de “fora para dentro”, um perito de fora traz as novidades ao homem da prática, na forma de workshops ou seminários, por exemplo (Engel, 2000, p.183).

O processo criativo percorrido nesta pesquisa também se apoia na pesquisa Pós-Positivista, que não busca comprovar uma verdade, mas permite que se crie realidades de acordo com o contexto e a subjetividade. Esse tipo de caminho metodológico integra as pesquisas em arte.

Ao invés de provar a verdade (positivista), o pesquisador pós-positivista encontra relações intrínsecas coerentes e conexões qualitativas significativas num contexto multifacetado, através de métodos mais participativos, interpessoais e subjetivos (como a observação limitada, a observação participante, a análise de documento e a entrevista), advindos do campo social (usados em etnografias, historiografia etc.) (Fernandes, 2013, p. 22-23 *apud* Fernandes; Scialom; Pizarro, 2022, p. 8).

A apropriação dessas propostas metodológicas ocorreu em várias camadas:

- 1) Por meio da revisão da literatura, que se deu de maneira reflexiva, acerca das cosmovisões africanas e indígenas e da Somática;
- 2) De forma empírica, criando e aplicando o jogo pedagógico na escola e no Instituto Federal (IFB) de modo a analisar e discutir o processo de elaboração e a prática do jogo;
- 3) Através de reflexões e adaptações acerca do cruzamento dos saberes ancestrais, da Somática e da vivência prática na escola.

## 5. “ESSA É A HISTÓRIA DA SERPENTE, QUE DESCEU O MORRO PARA PROCURAR UM PEDAÇO DO SEU RABO<sup>4</sup>...”.

### 5.1- Relato de experiência na escola

Durante o mês de novembro de 2024, o jogo pedagógico *Serpente dos Ancestrais* foi aplicado por mim, nas aulas de Artes/Dança para estudantes do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental na Escola Parque da Natureza e Esporte, localizada no Núcleo Bandeirante, Distrito Federal. Os estudantes participantes residem nos bairros de Vargem Bonita, Riacho Fundo I, Candangolândia e Núcleo Bandeirante. A maioria do grupo são crianças negras, algumas das quais já tiveram contato prévio com elementos da cultura afro-brasileira e práticas religiosas de matriz africana.

Ao entrarem na sala de aula, os estudantes se depararam com o tabuleiro da serpente disposto no chão, no centro do espaço, o que imediatamente despertou curiosidade e entusiasmo. Após a instrução inicial para que se sentassem em círculo e se preparassem para movimentar-se, introduzi a filosofia do jogo, explicando os valores civilizatórios afro-centrados. Destaquei que a coletividade é mais importante do que a competição e que o objetivo do jogo era decifrar coletivamente os mitos indígenas e afro-brasileiros. Não haveria vencedores individuais, mas sim um esforço conjunto para atingir o propósito comum. As regras foram apresentadas de forma simples e interativa. Sendo elas:

1. Interagir e se movimentar é essencial para atingir o objetivo do jogo.
2. Como primeira ação, o jogador deverá identificar uma semente com uma marcação ou símbolo de sua escolha para representá-lo e avançar no tabuleiro.
3. Ao sortear um número ou símbolo com o uso de um dado, o jogador obtém uma carta contendo informações, figuras ou provérbios que o guiarão para mais conhecimentos.
4. O jogador deve lançar o dado, mover sua peça ao local indicado e retirar uma carta correspondente ao símbolo encontrado. A carta deve ser lida em voz alta, e o jogador passa sua vez ao próximo. Caso o jogador retire uma carta com um provérbio, deverá ler em voz alta e convidar a todos para a realizar a proposta de Somática e Dança indicada.

---

<sup>4</sup> Trecho de cantiga de roda.

5. O jogo segue até que os jogadores completem seus mitos coletivamente. Ao alcançar a boca da serpente, eles verificam se o mito foi decifrado corretamente ou criaram uma nova narrativa.
6. Ao final do jogo, cada participante poderá recolher sua semente e plantá-la.

Após compreenderem as regras, os estudantes pegaram a semente e identificá-la, e, curiosamente, antes mesmo de saberem que as sementes deveriam ser plantadas ao final do jogo, um estudante sugeriu essa ação, demonstrando conexão com a proposta. Com entusiasmo, começaram a lançar os dados e sortear cartas que apresentavam adinkras, grafismos indígenas e informações sobre mitos. Em uma das turmas, duas crianças já conheciam os orixás mencionados, o que gerou grande envolvimento. Gabriela, por exemplo, emocionou-se ao reconhecer os nomes e histórias, contribuindo com sua energia e conhecimento.

Em outra turma, uma questão sobre a palavra “oferenda”, lida em uma das cartas sorteadas, levantou uma discussão valiosa. Um estudante mencionou que sua irmã havia dito que oferendas “não eram de Deus”. Aquele momento foi aproveitado para esclarecer que práticas religiosas variam entre culturas e que oferendas são comuns em algumas tradições, enquanto podem não existir em outras. Reforçou-se a importância de respeitar todas as religiões e a diversidade de crenças. Também foi explicado que o jogo não tinha caráter religioso, mas educativo, focado em conhecer mitos e tradições culturais indígenas e afro-centradas.

Durante as pausas no tabuleiro, os estudantes leram provérbios e refletiram sobre como os ensinamentos se aplicavam às suas vidas. Em um dos momentos mais dinâmicos, uma carta indicou a escuta da trilha sonora do jogo, levando os participantes a dançar livremente antes de continuar. Essa atividade lúdica permitiu que alguns identificassem dicas importantes nas letras das músicas, conectando-as ao conteúdo do jogo.

1. **Período/Cronograma:** jogo aplicado no 4º período de 2024, no decorrer do mês de novembro.
2. **Recursos Necessários:** tabuleiro do jogo “Serpente dos Ancestrais”, 36 cartas com fragmentos de mitos, peças (piões) feitos de sementes, um dado, cartas de pausa.

### **3. Avaliação**

Apesar dos desafios, os estudantes conseguiram completar o objetivo do jogo em todas as turmas, relacionando as cartas aos mitos e aos personagens. A experiência demonstrou que o jogo “Serpente dos Ancestrais” é um recurso eficaz para explorar os saberes africanos, indígenas e afro-brasileiros de forma colaborativa e inclusiva, proporcionando momentos de aprendizado significativo e reflexões profundas sobre diversidade e respeito. Ao final, foi possível observar a alegria e o engajamento das crianças, mostrando que métodos lúdicos e anticompetitivos podem transformar o ensino em uma experiência para além dos muros da escola.

Foi pensado que talvez adaptações sejam necessárias, como a redução do número de cartas, devido ao tempo limitado de 50 minutos por aula. Sugere-se, além disso, que para futuras aplicações, incluir mais atividades corporais, ampliando a conexão sensorial e emocional dos participantes com o conteúdo.

#### **5.2 Dançando e trocando de pele. A aplicação do jogo junto a discentes e docentes do IFB.**

Inspirada nas propostas Somáticas vivenciadas ao longo de um ano e meio no percurso de Pós-Graduação *lato sensu* de Formação Docente em Práticas Somáticas e Dança, incluí dez propostas de vivências corporais, associadas a cartas do jogo. Tais cartas estariam disponíveis aos jogadores cujas sementes (peões) se encontrassem no espaço da pausa. Esta foi uma ação necessária para ampliar a integração de múltiplas inteligências, do corpo físico, mental e espiritual, elevando a experiência do aprendizado.

No dia 22 de janeiro de 2025 um grupo de quatro mulheres se reuniu na sala C13 do IFB, no intuito de jogar “Serpente dos Ancestrais”. O objetivo dessa prática foi testar seus efeitos, receber sugestões e identificar possíveis falhas. Entre as presentes, estavam além de mim, uma docente e duas discentes da mesma pós-graduação.

Dispus o tabuleiro no centro da sala de dança, dessa vez a alguns centímetros acima do chão, de modo que pudéssemos acessá-lo estando em posição de pé. Após algumas instruções iniciais, as participantes identificaram suas sementes e iniciamos o percurso no tabuleiro.

Passados alguns minutos, com algumas cartas com trechos de mitos já lidas, sorteamos a primeira carta com vivência somática atribuída. Após a leitura do provérbio africano: “Quando as teias de aranha se juntam, elas podem amarrar um leão”, as participantes foram conduzidas a mover dedos e mãos, usando o peso leve, espaço indireto, criando, imagetivamente, uma teia de aranha no espaço. Em seguida, com a atenção para as pessoas que compartilhavam a experiência, eram guiadas a fortalecer suas teias em uma dança em que tocavam as mãos e os braços, criando uma teia coletiva.

Enquanto as pessoas se tocavam, sugeri que fizessem pressões em sentidos opostos, de modo que se criasse um contrapeso e se formasse uma figura estável para finalizar o experimento. Porém essa minha intervenção interrompeu a concentração das participantes, gerando um momento de conversa e discussões que perdurou por bastante tempo, me surpreendendo e me fazendo reavaliar a minha condução.

Pedi que retornássemos ao jogo e que deixássemos as sugestões para o final do experimento. A docente então sugeriu recomeçar o jogo e assumiu a condução inicial, dando excelentes ideias para envolver somaticamente o grupo.

Uma das críticas recorrentes se referia à complexidade da parte cognitiva do jogo, que exigia muita atenção aos textos, mas isso pode ser justificado pelo fato de que um dos objetivos é desvendar os mitos. Senti que o grupo ansiava por mais momentos de dança e improvisação, onde a Somática estaria mais evidenciada. Esse é o grande desafio do jogo, pois envolve múltiplas inteligências e é preciso contemplar tanto aspectos cognitivos quanto somáticos.

Para otimizar o tempo, optamos por focar nas cartas de pausa para experienciar as dez propostas de movimento com abordagem Somática. Ao final, avaliamos que o jogo é um excelente recurso para ser trabalhado tanto com estudantes, quanto com adultos, dentro ou fora da escola.

Considero que a experiência enriqueceu o processo de desenvolvimento do jogo, porém como estou muito envolvida com o projeto, foi difícil, em alguns momentos, receber retornos negativos e questionamentos sobre escolhas que fiz. Apesar da dificuldade, fomos provocadas a aperfeiçoar nossa habilidade de comunicação e como serpente, precisamos trocar de pele.

## 6. DANDO ASAS À SERPENTE - o caráter extensionista do projeto

Enquanto ele vinha subindo, o terceiro trovão desceu nesse grande lago na forma de uma jiboia gigantesca. A cabeça da cobra se parecia com a proa de uma canoa. Para povos do Rio Negro, os narradores dessa memória sobre a origem da vida, ela entrou pelas águas, navegou por mares e rios, triulada por gente peixe, liderada pelo Deus da Terra. Um dia eles despertaram com uma enorme parede de gelo, que para ser atravessada precisou do conhecimento mágico. De um bastão e cantos mágicos e da sabedoria ensinada pela avó Yebé Buró, o Deus da Terra quebrou a parede, fazendo surgir o céu azul e os mares. Depois de muito navegarem, gente peixe foi desembarcando e transformando-se nos povos que habitam a Terra (Flecha 1, 2021).

No mito do povo Desana sobre a criação do mundo, uma enorme jibóia flutua pelas águas desvendando espaços e povoando o mundo enquanto transforma "gente peixe" nos povos que conhecemos e habitam a Terra. Penso que esse jogo-serpente carrega um pouco dessa magia consigo. Quem leva o jogo para espiralar pelas escolas propondo troca entre estudantes e docentes, leva também uma potência transformadora que se renova a cada experiência de corpo movente que co-cria as histórias contidas em suas cartas e povoa o planeta com mais tolerância, diversidade e criticidade.

Além de poder ser trabalhado nas escolas de forma interdisciplinar, tanto junto aos estudantes quanto aos docentes, o jogo Serpente dos Ancestrais pode ser distribuído para as outras instituições de ensino do DF e do Brasil.

Essas transformações também atravessam os muros da escola e se expandem para a comunidade. O Jogo é um compromisso social. Com suas raízes na sabedoria ancestral, promove o resgate de saberes e das identidades, levando novas possibilidades de aprendizado através da coletividade e do corpo.

É também um jogo que não se encerra nele mesmo, podendo aderir a sugestões de novos mitos, novas ações corporais, interferências interdisciplinares, se adaptando a novas demandas com a criação coletiva de novas formas de vivenciá-lo.

Ao iniciar este projeto de pós graduação, fomos provocados a incorporá-lo a um caráter extensionista, para afetar a comunidade não acadêmica, interagindo com sua demanda e promovendo a troca de saberes. Segundo PIZARRO (2022), é preciso friccionar conhecimentos de dentro e de fora da Universidade, estimulando a atuação cidadã dos estudantes em formação. Nesse sentido, este projeto tem fôlego para ir além do jogo, tornando-se por exemplo um grupo de ações relacionadas ao

tema em forma de festival, com outras formas de expressão artística, presença de personalidades, líderes indígenas e de terreiro, artistas da dança e pesquisadores da Somática.

## 7. A NOVA PELE - CONSIDERAÇÕES FINAIS

O tabuleiro está na mesa. As sementes já criaram raízes e galhos. As cartas estão postas e carregam a sabedoria dos tempos espiralados. Adinkras, provérbios, grafismos e cantos indígenas, mitos e ritos, performance, Somática. A alquimia foi feita e agora espirala mais, se transformando a cada contato com o novo docente ou estudante que acessa.

Cruzando saberes tão diversos como os indígenas, africanos e a Somática os objetivos iniciais que envolviam proporcionar experiências de dança e Somática, reforçando valores de coletividade, identidade através da criação de um jogo pedagógico foram atingidos. Entretanto o caminho percorrido trouxe muito mais.

Além de proporcionar aos estudantes experiências de dança e Somática tal qual foi descrito como objetivo específico deste trabalho, as reflexões feitas aqui reforçam a importância de saberes muitas vezes silenciados, e que contribuem enormemente para a mudança de paradigma que se faz necessária nos tempos de hoje.

Parar para jogar, refletir, dançar e sentir é um acontecimento muito raro nas escolas de hoje. O primeiro passo para isso foi criação do jogo. Os próximos passos envolvem o engajamento da comunidade escolar, recursos financeiros para a reprodução do material, adaptações que se fizerem necessárias.

Entendo que o movimento que conduz esse projeto trará mudanças, adaptações, questionamentos, atualizações. Propostas de Dança e Somática podem surgir, novas cartas, novos elos com a dança, tornando o jogo dinâmico e pulsante, assim como a vida.

Entrego esse recurso pedagógico com a ousadia que EXU ensina, com a permissão de todos os que vieram antes e com a consciência de que tudo isso veio antes que eu existisse nesse mundo. Eu sou apenas uma facilitadora que vai dar passagem ao conteúdo dessa biblioteca ancestral.

Os caminhos a percorrer ainda são inúmeros. Podem ocorrer desdobramentos como projetos de extensão em escolas e universidades, distribuição em larga escala do jogo e criação de novos recursos pedagógicos. Como a Cobra Canoa da transformação, tem o potencial de povoar as escolas com mais diversidade, coletividade, representatividade, integração com a natureza, com

os diferentes corpos, físico, mental, espiritual, emocional e energético. Desejo vida longa a este projeto. Caminhos abertos e tempo dilatado.

## REFERÊNCIAS

BARDANCA, À.; BARDANCA, I.. **O pulsar do cotidiano de uma escola da infância.**: São Paulo: Phorte, 2020.

MARTINS, L. **Performances do tempo espiralar**: poéticas do corpo-tela. Rio de Janeiro: Cobogó, 2021.

OLIVEIRA, L.; ALVES, V. O simbolismo mágico-religioso da serpente nas tradições nórdica e finlandesa. **Sacrilegens**, Juiz de Fora, v. 20, n. 1, p. 182-205, jan.-jun./2023. Disponível em:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/sacrilegens/article/download/40002/26275>

Acesso em: 27 de janeiro de 2025.

SOMÉ, S. **O Espírito da Intimidade**. São Paulo: Odysseus, 2003.

FERNANDES, C.; SCIALOM, M.; PIZARRO, D. Somática e Prática como Pesquisa em Dança. **Revista Brasileira de Estudos em Dança**, Rio de Janeiro, n. 1, v. 2, p. 200-223, 2022. Disponível em:

<https://revistas.ufrj.br/index.php/rbed/article/view/55319>. Acesso em: 16/03/2024.

RUFINO, Luiz. **Pedagogia das encruzilhadas**. Rio de Janeiro: Mórula, 2019.

BAINBRIDGE COHEN, B. Self and Other, SelfOther: Bonnie Bainbridge Cohen in conversation with Nancy Stark Smith for CQ. **Contact Quarterly**, Northampton, v. 45, n. 1, p. 51-56, 2020.

STINSON, S.; GREEN, J. Postpositivist research in dance. *In*: FRALEIGH, Sondra Horton; HANSTEIN, Penelope (org.) **Researching Dance**: Evolving modes of inquiry. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, 1999. p. 91-123.

FU-KIAU, KIMBWANDENDE KIA BUNSEKI. **A visão bantu kôngo da sacralidade do mundo natural**. Tradução de Valdina O. Pinto. Salvador: acbantu, [s.d].

Disponível em:

<https://www.saberestradicionais.org/publicacoes-de-mestras-e-mestres-texto-de-fu-ki-au-traduzido-por-makota-valdina/> . Acesso em: 25/05/2025.

BISPO, A. **A terra dá, a terra quer**. São Paulo: Ubu Editora, 2023.

BRASIL, Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003, Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e dá outras providências. D.O. DE 10/01/2003, P. 1

ONDE APRENDO A FALAR COM O VENTO. Direção: André Anastácio de Oliveira Gomes e Victor Dias dos Santos. (26 min 26 seg). Minas Gerais, 2023. Apiário Estúdio Criativo. Disponível em: [Onde Aprendo a Falar com o Vento \(MG\) | Filme selecionado no Edital Conexão Juventudes](#) Acesso em: 12/11/2024.

A SERPENTE E A CANOA. Anna Dantes; Ailton Krenak. Produção: Madeleine Deschamps. Edição: Elisa Mendes (16 min 17 seg). 2021

O GLOBO, 21.07.2024, Disponível em:

<https://oglobo.globo.com/mundo/noticia/2024/07/21/estudo-da-nasa-aponta-brasil-co-mo-um-dos-cinco-lugares-do-planeta-onde-nao-sera-possivel-viver-daqui-a-50-anos.ghtml>. Acesso em: 25.05.2025.

BRASIL DE FATO, 06.05.2024. Disponível em

[https://www.brasildefato.com.br/2024/05/06/combate-ao-racismo-nas-escolas-do-df-deve-envolver-familias-afirma-especialista/#:~:text=Segundo%20o%20estudo%2C%2038%25%20das,em%20espa%C3%A7os%20p%C3%ABlicos%20\(28%25\)](https://www.brasildefato.com.br/2024/05/06/combate-ao-racismo-nas-escolas-do-df-deve-envolver-familias-afirma-especialista/#:~:text=Segundo%20o%20estudo%2C%2038%25%20das,em%20espa%C3%A7os%20p%C3%ABlicos%20(28%25)) .

Acesso em 25.05.2025.

O MUNICÍPIO, 14.12.2020. Disponível em:

<https://omunicipioblumenau.com.br/exu-matou-um-passaro-ontem-com-uma-pedra-que-so-jogou-hoje-amarelo-e-a-arte-politica-de-emicida/>. Acesso em: 25.05.2025.

FLECHA 1 - A serpente e a canoa, 11.05.2021. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=Cfroy5JTcy4>. Acesso em 25.05.2025.

MACHADO, Roberto; Orixás do Mundo. 2 ed. São Paulo: Daemon Editora, 2022. P. 01-240. Disponível em: [Orixás: o que são, quantos existem, história - Brasil Escola](#) - Acesso em 13/06/2024.

COMBATE ao racismo nas escolas do DF deve envolver famílias, afirma especialista. **Brasil de Fato**, Brasília (DF), 06 de maio de 2024. Disponível em: [Combate ao racismo nas escolas do DF deve envolver famílias, afirma especialista](#) Acesso em: 12/11/2024.

BRASIL é um dos 5 lugares inabitáveis da Terra em 50 anos, segundo a NASA.

**TecMundo**, 22/07/2024. Disponível em:

<https://www.tecmundo.com.br/ciencia/287299-brasil-5-lugares-inabitaveis-terra-50-anos-segundo-nasa.htm> Acesso em 12/11/2024.

“EXU matou um pássaro ontem, com uma pedra que só jogou hoje”: AmarElo e a arte política de Emicida. **O Município**. Blumenau, 14/12/2020. Disponível em:

<https://omunicipioblumenau.com.br/exu-matou-um-passaro-ontem-com-uma-pedra-que-so-jogou-hoje-amarelo-e-a-arte-politica-de-emicida/> Acesso em: 09/02/2025.

## REGRAS DO JOGO. APÊNDICE A

### JOGO: A SERPENTE DOS ANCESTRAIS



#### AS CARTAS

O jogo contém 36 cartas com fragmentos de mitos que serão decifrados ao longo do percurso. Cada mito é composto por 4 cartas, portanto este jogo é composto por 9 mitos, podendo ser complementado por outros posteriormente. Há também cartas extras com provérbios e propostas de Somática e Dança.

#### OS SÍMBOLOS

Tanto no tabuleiro como no verso das cartas, foram utilizados símbolos das culturas africanas (adinkras) e da cultura indígena.



#### PEÇAS (PEÕES)

As peças usadas no jogo são sementes que poderão ser plantadas imediatamente após a finalização do jogo, proporcionando a integração com os ciclos da natureza.

#### SINGULARIDADE

Valorizando a singularidade dos jogadores, as peças que irão representar cada um deverão ser marcadas com símbolos por eles escolhidos no ato do jogo. Para não danificar as sementes, usaremos a tinta natural de jenipapo.

#### O TABULEIRO

O tabuleiro é uma serpente posicionada em forma espiralada, representando a continuidade, as transformações e honrando sua presença em diversas cosmologias. A pintura realizada na serpente representa os quatro elementos da natureza (Fogo, Água, Terra e Ar), nas cores do arco-íris, trazendo a referência de Oxumaré e da Cobra Canoa da transformação do povo Tukano, com marcações de símbolos indígenas e africanos, auxiliando o percurso das peças.

Interagir é uma das formas mais lúdicas de aprender e ensinar. Nesta atividade você pode experimentar esta premissa.

Ao sortear, com o uso de um dado, um número ou um símbolo, você obterá uma carta. Esta carta terá informações, conhecimentos, figuras, etc., que por sua vez, levará você à busca de mais conhecimentos ou informações. Desta forma, você, em interação com os elementos físicos e abstratos que compõem a atividade, completará seus conhecimentos acerca do tema que a atividade contempla.

## MODO DE JOGAR

Indicamos que se jogue em pé, pois o movimento dos jogadores é primordial.


Objetivo: Decifrar coletivamente os mitos indígenas e afro-brasileiros

1. O primeiro jogador lança os dados, leva sua peça ao local indicado e retira uma carta correspondente ao símbolo encontrado. Lê sua carta em voz alta e passa sua vez.
2. O jogo segue com cada jogador lançando o dado, posicionando sua peça no local indicado e pegando uma carta correspondente ao símbolo. Ao lerem sua carta em voz alta, decidem se o conteúdo de sua carta pode completar alguma carta já lida anteriormente. Se na carta estiver um provérbio, realizar coletivamente a atividade de Somática e Dança proposta.
3. Os jogadores seguem coletando cartas e se unindo àqueles que acreditam possuir cartas que se completam.
4. O primeiro jogador a chegar na boca da serpente, poderá ler o mito por completo e verificar no livro dos mitos se conseguiram construir corretamente ou se criou uma nova narrativa. Caso tenha acertado, todos os jogadores da equipe passam a compor as outras equipes ou se retiram do jogo.


Observação: Caso o jogador chegue à boca da serpente sem ter uma conclusão sobre seu mito, poderá mover sua peça para o início do tabuleiro, sem prejuízos.

Obs. 2: No tabuleiro há casas com a marcação de pausa. Se cair nessa área, o jogador deve realizar uma pausa para fazer o que sentir necessário para se regular. (Exemplo: Beber água, deitar-se)


## As Cartas (Gabarito)

 <p><b>A origem do açaí</b> (Mito do povo sateré-mawé)</p>	<p>Há muitas jornadas, quando o Sol ainda namorava a Lua, o povo sateré-mawé vivia um tempo de sonhos raros, poucas frutas e pouca comida. Nessa época nasceu Yaci-May, filha do grande pajé Iré, com Anhiá, que por sua vez era filha da palmeira bacabeira.</p> <p>Yaci era uma criança linda, de olhos pretos, arredondados, encantadores e sorridentes como o brilho das estrelas refletidas na água.</p> <p>Com a passagem das luas, sua beleza foi ficando cada vez mais atraente e se tornou fruto da veneração dos pássaros, que cantavam para fazê-la dormir e sonhar com flores.</p>	<p>No tempo de se casar, seguindo a tradição, o pajé deveria escolher um mawé para desposar sua filha. Tãmanha era a disputa pela beleza da jovem que certa vez a Lua brigou com o Sol por tanto pensar em Yaci-May. Mas mesmo o Sol e a Lua cumprindo seus ciclos, o povo mawé cada vez mais sofria por falta de alimento. Os indígenas então começaram a morrer. Tupana fez as florestas, as estrelas e o azul do céu mas castigava o povo mawé por uma atitude malévola de um filho da nação. Todos sofriam porque o grande criador estava magoado e o pajé sabia disso.</p>	<p>Ela decidiu que devia pagar o preço pelo desabrochar das flores. Seu pai intuiu sua decisão de atravessar o rio pela sobrevivência da nação.</p> <p>Ela o abraçou e disse: -Pai, a vida continua. Vou me entregar às águas do Andirá para acalmar a fúria de Tupana. Vou morar com as estrelas.</p> <p>Do céu, olharei pelo meu povo, entregarei meu corpo à terra para que brote alimento.</p> <p>Todos lamentaram sua partida para o estrelado do céu.</p> <p>Um dia perceberam uma plantinha brotando de seu túmulo. Ela tornou-se uma linda palmeira com frutos redondos e pretos, como os olhos da mawé. Finalmente o povo sentiu felicidade. A fruta nutritiva deu força aos indígenas e a fartura voltou à vida da nação.</p>
---	--	---	---

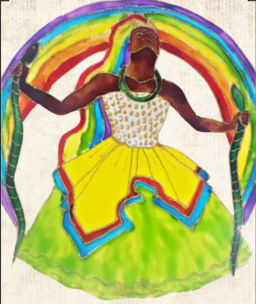
## As Cartas (Gabarito)

 <p>Oxum</p>	<p>É a Orixá rainha da água doce, dona dos rios e cachoeiras, cultuada no candomblé e também na umbanda, religiões de origem africana. É a grande mãe do amor e da fertilidade. Sua energia é de uma jovem princesa, cercada de ouro e abundância. Ela representa a beleza, a juventude, a vaidade e a plenitude do amor. Sua figura carrega um espelho na mão.</p> <p>Na mitologia iorubá, Oxum é filha de <u>lemanjá</u> com Orunmilá (o advinho) e é uma das esposas de <u>Xangô</u>, além de <u>lansã</u> e Obá. Foi criada com muito mimo e cheia de vontades pelo seu pai. É uma Orixá belíssima e muito sedutora.</p>	<p>Em um dos mitos, ela tem um papel fundamental na criação da vida na Terra e na humanidade. Olodumaré, o deus supremo iorubá, enviou dezessete orixás à Terra para tentar povoá-la. Eles eram todas divindades masculinas, exceto ela e não conseguiram completar a tarefa. Eles precisavam da divindade feminina para ajudá-los a reviver a Terra. Ela concordou em ajudá-los e, ao entregar suas águas poderosas, doces e férteis, trouxe de volta a vida ao nosso planeta, incluindo seres humanos e outras espécies. Portanto, ela é considerada a deusa da fertilidade e da vida e, sem suas ações, a vida na Terra não existiria.</p>	<p>Olodumaré decidiu punir os Orixás por terem desobedecido e reteve as chuvas, secando os lagos e rios. Sem as águas, toda a vida na Terra estava morrendo. O povo implorou aos Orixás que os salvassem. Os Orixás sabiam que eram eles que haviam enfurecido o deus supremo, então tentaram convocá-lo e trazer a chuva de volta. Como Olodumaré estava sentado no alto dos céus, ele não podia ouvi-los. Ela então se transformou em um pavão para tentar alcançá-lo. A longa jornada a deixou exausta, mas, determinada, continuou voando.</p> <p>Tocado por sua determinação e bravura, Olodumaré a nutriu e curou, permitindo trouxesse as chuvas de volta à Terra, salvando a humanidade.</p>
---	--	---	--


## As Cartas (Gabarito)

 <p>A Cobra Canoa da Transformação (Mito dos antigos Desana-Kêhripôrá)</p>	<p>Antes do mundo não existir. A escuridão cobria tudo. Enquanto não havia nada, apareceu uma mulher por si mesma. Ela apareceu sustentando-se sobre seu banco de quartzo branco. Ela se chamava Yebé Buró. A avó do mundo. Enquanto ela estava pensando no seu quarto de quartzo branco, começou a se levantar algo, como se fosse uma esfera. Em cima dela apareceu uma espécie de pico. Isso aconteceu com o seu pensamento. Não havia ainda luz. A esfera era o mundo. Ela a chamou de Umuko Wi. Maloca do Universo.</p> <p>Pensou então em criar um outro ser. Da fumaça mesmo, formou-se um ser misterioso, que não tinha corpo. Ele era Deus da Terra.</p>	<p>De onde ele havia aparecido, levantou seu bastão cerimonial e o fez subir até o cume do pico do mundo. Era a força dele que subia. E esse adorno ficou brilhando com diversas cores. Era o Sol que acabava de ser criado. Depois o Deus da Terra subiu até a superfície da Terra para formar a humanidade. Levantou-se num grande lago de leite. Enquanto ele vinha subindo, o terceiro trovão desceu nesse grande lago na forma de uma jibóia gigantesca. A cabeça da cobra se parecia com a proa de uma canoa.</p>	<p>Para povos do Rio Negro, os narradores dessa memória sobre a origem da vida, ela entrou pelas águas, navegou por mares e rios, tripulada durante séculos por gente peixe, liderada pelo Deus da Terra. Um dia eles despertaram com uma enorme parede de gelo, que para ser atravessada precisou do conhecimento mágico. De um bastão e cantos mágicos e da a sabedoria ensinada pela avó Yebé Buró. O Deus da Terra quebrou a parede, fazendo surgir o céu azul e os mares. Depois de muito navegarem, gente peixe foi desembarcando e transformando-se nos povos que habitam a Terra.</p>
---	---	---	---

## As Cartas (Gabarito)

 <p>Oxumaré</p>	<p>Orixá da renovação, dos ciclos da vida e da chuva. Seus símbolos são a cobra e o arco-íris. Ele é movimento da vida, o cordão umbilical que nos liga a nossa mãe em seu ventre e a transformação da terra. Sem a chuva a vida não se transforma, tornando-se desértica. Por causa da aculturação entre os lorubás e os Jejês do Benin, pela fronteira que fazem seus territórios, acredita-se que tenha se originado naquelas terras e seu culto trazido para Nigéria, tornando-se lá Orixá. Permanece no céu que ele atravessa com o braço.</p>	<p>Um dia Xangô decidiu casar com Oxum. Apaixonados, conversaram sobre como seriam suas vidas e entenderam que não seria fácil.</p> <p>- Oxum, eu amo você, mas como poderemos viver juntos? Você mora no rio e eu acima das nuvens. A jovem deusa pensou em como fariam com essa dificuldade, pois se um deles sáisse de seus reinos, a terra sofreria com alguma calamidade.</p> <p>- Xangô, precisamos de alguém que leve nossos recados um para o outro. Vou falar com meu irmão.</p>	<p>Oxum foi até o final do arco-íris e lá o encontrou e falou:</p> <p>- Eu e Xangô precisamos de alguém que sirva de mensageiro entre nós, pois eu moro nas águas de Xangô nas nuvens.</p> <p>- Aceito fazer esse intermédio, irmã. Mas ajudarei você por seis meses e nos outros seus vou descansar.</p> <p>- Que assim seja irmão.</p> <p>Assim, na época e seca, o Orixá transforma-se em um arco-íris e leva as águas de Oxum para as nuvens.</p> <p>Nos meses seguintes à estação das chuvas ele torna-se uma cobra e descansa. Xangô então desce a terra em forma de tempestade para visitar a sua amada.</p>
--	---	---	---

## As Cartas (Gabarito)

 <p>Povo Arara</p>	<p>Quando essa vida ainda não havia começado, existiam somente o céu e a água. Separando-os, uma pequena casca que recobria o céu e servia de assoalho a seus habitantes. Na casca do céu a vida era plena, pois havia de tudo para todos. A boa humanidade, protegida pela divindade Akuanduba, vivia conforme as coisas básicas da vida: acordar, comer, beber, namorar, dormir. Se alguém cometesse algum excesso, contrariando as normas, a divindade fazia soar uma pequena flauta, chamando a atenção de todos para que se comportassem de acordo com a boa ordem. Fora da casca do céu, existiam coisas ruins, seres atrozés e espíritos maléficos.</p>	<p>Houve um dia, no entanto, que ocorreu uma grande briga da qual participou muita gente. A divindade fez soar a flauta, mas a multidão teimosa não quis parar de brigar. Nessa confusão, a casca do céu se rompeu, lançando tudo e todos para longe, para dentro da água que envolvia a casca. Com a queda, todos perderam e todos os velhos e crianças morreram, restando apenas uns poucos homens e mulheres. Dos sobreviventes, alguns foram levados de volta ao céu por pássaros amazônicos, onde se transformaram em estrelas. Os que ficaram foram abandonados pelos pássaros nos pedaços da casca do céu que caíram sobre as águas.</p>	<p>Assim, surgiu esse povo que, para se manter afastados das águas, escolheu ocupar o interior da floresta. Até hoje, são habitantes do vale dos rios Iniri-Xingu, no Estado do Pará e assobiam chamando as araras quando as vêem voando em bandos por sobre a floresta. Quando pousam no alto das árvores, as araras, por sua vez, observam os índios e, ao notarem o quanto eles cresceram, desistem de levá-los de volta ao céu. Aqui já foram deixados outras vezes e aqui deverão permanecer.</p>
---	--	---	--

## As Cartas (Gabarito)



Omolú

É o mais temido entre todos os deuses africanos, o mais terrível orixá. Combate a varíola e todas as doenças contagiosas, o poderoso "Rei Dono da Terra".  
Está ligado ao interior da terra (ninú ilé). Íntima relação com o fogo, domina as camadas mais profundas do planeta.  
Em território Mahi, no antigo Daomé, chegou lá aterrorizando, mas o povo do local consultou um babalá que lhes ensinou como acalmar o terrível orixá. Fizeram então oferendas de pipocas, que o acalmaram e o contentaram.

Conta a lenda que nasceu com o corpo coberto de chagas e foi abandonado pela sua mãe, Nanã Buruku, na beira da praia. Nesse contratempo, um caranguejo provocou graves ferimentos na sua pele. Iemanjá encontrou aquela criança e criou-a com todo amor e carinho; com folhas de bananeira curou as suas feridas e pústulas e transformou-a num grande guerreiro e hábil caçador, que se cobria com palha-da-costa (ikó) não porque escondia as marcas de sua doença, como muitos pensam, mas porque se tornou um ser de brilho tão intenso quanto o próprio sol.

O capuz de palha-da-costa-aze (aze) cobre seu rosto para que os seres humanos não o olhem de frente. (já que olhar diretamente para o próprio sol pode prejudicar a visão). A história de Omolú explica a origem dessa roupa enigmática, que possui um significado profundo relacionado à vida e à morte.

SÍMBOLOS: Xaxará ou óleo, lança de madeira, lagidibá.

ELEMENTOS: Terra e fogo do interior da Terra.

DOMÍNIOS: Doenças epidêmicas, cura de doenças, saúde, vida e morte.

SAUDAÇÃO: Atotoó!!!

## As Cartas (Gabarito)



Ogum

Na África, é considerado o mais famoso defensor das causas humanas, o grande protetor dos viajantes e andanilhos das estradas, protegendo-os das emboscadas, dos ataques súbitos, dos assaltos, acidentes e tocaias traiçoeiras. Era um grande trabalhador, mas ninguém reconhecia seu trabalho. Um dia Exú veio visitar.  
- Por que trabalhas tanto? Ninguém se importa com você, apenas usam-no como instrumento para suas demandas.  
- Concordo contigo Exú. Cansei. A partir de agora minha forja está parada.

Em ioruba, seu nome significa luta, guerra. É a divindade da metalurgia, do ferro e do aço, da caça e dos caçadores, dos grandes caminhos. Forja o ferro e o transforma em instrumento de luta — sua espada. É o fundador da cidade de Ifé considerada a capital iorubana. É o irmão mais velho de Exu e sobre ele exerce grande influência e poder. Tem domínio sobre os caminhos. Tal como Exu, gosta de vir à frente, de lançar-se sobre os caminhos e à luta com garra, determinação e objetividade.


Todos começaram a perguntar sobre ele para o pai maior, que perguntou:

- Vocês agradeciam a ele todo o trabalho que ele prestava para vocês?


O silêncio imperou no recinto.  
- Nada farei quanto a isso. Todos então foram atrás do deus das forjas.

Trazido por Oxum de volta à cidade, recebeu homenagens do povo que agradeceu pela sua volta se desculpu por nunca terem reconhecido o seu trabalho. Quando alguém faz algo para você, agradeça, respeite-o.

## As Cartas (Gabarito)

 <p>Oyá</p>	<p>É uma divindade protetora, que guarda seus filhos e filhas das tempestades da vida. Ela cuida das mulheres que trabalham no comércio, além de oferecer proteção às lideranças femininas. Por ser uma entidade independente e livre, guia seus seguidores pelo caminho da liberdade.</p> <p> Símbolos: eruexuim (ou iruquerê) e a espada de cobre.</p> <p> Cores: rosa, marrom, vermelho e branco.</p>	<p>É uma divindade das religiões afro-brasileiras e da mitologia ioruba.</p> <p>É uma das principais orixás femininas. É adorada e celebrada em diversas tradições religiosas do Brasil, África Ocidental e da América Central. Transcende as fronteiras da religião, tornando-se, também, identidade afro-brasileira.</p> <p> Domínio: Os ventos e às águas, e aspectos da natureza e da vida humana.</p>	<p>É uma iabá relacionada, sobretudo, ao elemento ar. Possui o poder de controlar e direcionar os ventos, trazendo mudanças e transformações. Suas tempestades representam sua capacidade de purificar e renovar. A deusa também está associada aos raios e trovões. Os raios são vistos como sua arma, símbolo de seu poder destrutivo, mas também de sua justiça implacável. Os trovões anunciam sua presença e intensificam sua energia. Seu nome, Oyá, surgiu de um rio na Nigéria onde se originou seu culto, atualmente chamado de rio Níger.</p>
--	--	--	---

## As Cartas (Gabarito)

 <p>Ibejis</p>	<p>Orixá da dualidade da infância das nascentes e daquilo que é novo. São criações. A nossa alegria, a continuação da vida, da pureza e da inocência. A palavra de origem iorubá quer dizer gêmeos. Taiwó (o primeiro a viver) e Kahindê (o que vem após) são os seus nomes. Entre os iorubás, ter gêmeos é uma benção. Eles são considerados sagrados e trazem a harmonia. São os mais cativantes de todos os Orixás. Tem acesso a todos os reinos. Por isso seu culto é muito popular e deve ser oferecido, pois que nem Exú, se eles não recebem suas oferendas, poderão vir "brincar" durante as consagrações. São filhos de Xangô e Oxum (em algumas culturas Oiá).</p>	<p>"O que um Orixá faz, Ibeji desfaz. O que Ibeji faz, nenhum Orixá desfaz". Há muito tempo, os Orixás de branco governavam a Terra. Um deles, Obatalá, era muito severo com seus súditos. Isso deixava o povo com raiva de seu líder a ponto de desejarem sua morte. Um deles, muito traiçoeiro, procurou o cozinheiro do rei de branco e perguntou:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- O que quer para colocar veneno na comida de Obatalá?</li> <li>- Qual intenção de vocês com isso? – Perguntou o cozinheiro.</li> <li>- Queremos que Obatalá finalize seu reinado. Ele proibiu muita coisa, e o povo está insatisfeito com ele.</li> <li>- Está certo, farei o que me pede.</li> </ul>	<p>Dois irmãos gêmeos brincavam perto do palácio e ouviram a conversa dos desafetos do rei. Correram até Obatalá e contaram tudo o que escutaram e aconselharam a ele que se vestisse de vermelho e preto e fosse como um súdito entre a multidão. Esse era o único meio de descobrir seus inimigos.</p> <p>Entre o povo, Obatalá ouviu os nomes daqueles que lhe preparavam o envenenamento. De volta ao seu palácio, chamou sua guarda e ordenou que trouxessem os culpados.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos devem pagar pelos seus crimes, assim foi dito.</li> </ul> <p>Desde esse fato, eles foram tratados pela sociedade como salvadores de Obatalá. Em todas as estas que acontecessem a partir daquele dia, eles seriam servidos antes e tratados como prioridades.</p>
---	--	---	---

## As Cartas (Provérbios Propostas Somáticas)

<p>Posso ser o que você é, sem deixar de ser o que sou. (Marcos Terena, povo Terena/MT)</p> <p>Estímulo de movimento: 1. Iniciar de frente a um espelho, olhando por alguns minutos. 2. Pesquisa individual de movimento. 3. Dançar em duplas, como espelho, revezando a condução. 4. Completar o movimento da parceira</p> 	<p>Não digo: eu descobri essa terra porque meus olhos caíram sobre ela, portanto a possuo. Ela existe desde sempre, antes de mim. (Davi Yanomami, pai e líder do povo Yanomami/AM)</p> <p>Estímulo de movimento: Chakra raiz, conexão com estrela da terra. Bater o pé no chão no ritmo da música.</p> 	<p>Nós, os indígenas, sempre dançamos nas nossas cantorias, como forma de manter a unidade do nosso povo e a alegria da comunidade. Se a gente cantar e dançar, nós nunca vamos acabar. (Verônica Tembé, povo Tembé/MA)</p> <p>Estímulo de movimento: Dançar ciranda Dançar jongo</p> 	<p>Os escritores indígenas são os guerreiros de luz que colocam [se] conhecimentos orais à disposição da sociedade nacional. Edson Katsapó</p> <p>Estímulo de movimento: 1. Deitar no chão, 2. Fazer alinhamento dos chakras com sonorização Variação: Cantar juntos</p> 	<p>Quando as teias de aranha se juntam, elas podem amarrar um léio. Provérbio africano</p> <p>Estímulo de movimento: 1. Individualmente, mover dedos e mãos, usando o peso leve, espaço indireto criando uma teia de aranha no espaço. 2. Ampliar a atenção para as pessoas que compartilham o espaço, fortalecendo as teias e criando a teia coletiva. 3. Depois de encontrar as mãos dos colegas, baseado na Eutonnia, encontrar um balanço a partir de forças opostas com o toque das mãos.</p> 
<p>O vento não quebra uma árvore que se dobra. Provérbio africano</p> <p>Estímulo de movimento: 1. Atenção no contato da pele com o elemento Ar. 2. Caminhar em diferentes velocidades, procurando sentir o contato do ar na pele. Ser flexível, mudar a trajetória, se adaptar. 3. Dançar usando Uso de lençóis.</p> 	<p>O conhecimento é como um jardim: se não for cultivado, não pode ser colhido. Provérbio africano</p> <p>Estímulo de movimento: Você vai se imaginar um jardim. Se conheça e cuide de você. Você pode deitar, massagear seus pés, se alongar, dormir. Do que você precisa agora?</p> 	<p>Quando a lua não está cheia, as estrelas ficam mais brilhantes. Provérbio africano</p> <p>Estímulo de movimento: Fechar os olhos. Olhar o preto. Relaxar os músculos oculares. Relaxar os músculos da face. Olhar para dentro, sentir os seus líquidos internos. Sebrntir a respiração. Olhar para o que brilha em você quando todo o resto se apaga e não importa</p> 	<p>A chuva bate a pele de um leopardo, mas não tira suas manchas. Provérbio africano</p> <p>Estímulo de movimento: 1. Corporalizar com pequenos toques com a ponta dos dedos o contato da chuva com você. 2. Corporalizar a chuva. Como é ser chuva? 3. Condição verbal para estimular as sensações.</p> 	

## REGISTROS DA SERPENTE ESPIRALANDO. APÊNDICE B



Registro da aplicação do jogo com estudantes

[Jogo\\_relato de experiência.mov](#)



O tabuleiro do jogo como capa da revista ComSenso de novembro de 2024  
<https://periodicos.se.df.gov.br/index.php/comcenso/issue/view/48/16>



Germinação dos piões (sementes) usados no jogo aplicado no IFB